

The title 'ZOMBIE ATTACK' is rendered in a highly stylized, horror-themed font. Each letter is white with a thick black outline and contains a different zombie face or body part. The 'Z' has a zombie head with a wide, toothy grin. The 'O' is a simple white circle with a black outline. The 'M' features a zombie head with a single eye visible. The 'B' shows a zombie head with a wide, open mouth. The 'I' is a simple white vertical bar with a black outline. The 'E' is a white shape with a black outline, resembling a zombie head with a wide, open mouth. The 'A' is a white shape with a black outline, resembling a zombie head with a wide, open mouth. The 'T' is a white shape with a black outline, resembling a zombie head with a wide, open mouth. The 'T' is a white shape with a black outline, resembling a zombie head with a wide, open mouth. The 'A' is a white shape with a black outline, resembling a zombie head with a wide, open mouth. The 'C' is a white shape with a black outline, resembling a zombie head with a wide, open mouth. The 'K' is a white shape with a black outline, resembling a zombie head with a wide, open mouth. The background is a warm, orange-brown color with dark, leafy branches and shadows, creating a spooky atmosphere.

ZOMBIE ATTACK REGELWERK
MODUL 4: NSC-GUIDE

ZOMBIE ATTACK

Regelwerk 2022

Version 2.1

Alle Rechte und Inhalte des nachfolgenden Regelwerkes liegen bei der Interessengemeinschaft Lost Ideas, welche gemeinsam an der Verwirklichung dieser Postapokalypse gearbeitet hat.

Unter der Interessengemeinschaft sind zu verstehen, alle beteiligten Mitwirker des Regelwerkes, der Veranstaltung und der PR. (Stand 2019)

Das uneingeschränkte Nutzungs- und Verwaltungsrecht dieses Werkes liegt bei der Villalobos & Groß-Bölting GbR, welche im Namen der Interessengemeinschaft Lost Ideas die Lizenzvergabe der Regelwerke an Dritte verwaltet.

Dieses Regelwerk ist als ein lebendes Werk zu betrachten, das sich stetig weiterentwickeln wird. An dieser Entwicklung darf sich jede*r motivierte Leser*in beteiligen.

Teile uns deine ausformulierten Konzeptideen über die za-gameteam@lost-ideas.com mit, damit wir diese für die weitere Entwicklung berücksichtigen können.

WICHTIG:

Das Zombie Attack Regelwerk besteht inhaltlich aus verschiedenen Modulen. Wenn wir vom Regelwerk sprechen, dann ist damit immer die Gesamtheit dieser Module gemeint:

Stammregelwerk

Version 2.1

Hintergrundmodule

Modul 2: Hintergrund & Setting

Charaktermodule

Modul 3: SC-Guide

Modul 4: NSC-Guide

Weiterführende Module

Modul 5: Plot-System

Modul 6: ZA-Spieler*innen-Vertretung

INHALTSVERZEICHNIS

Inhaltsverzeichnis.....	3
Vorwort.....	4
Willkommen im Team NSC.....	5
Was Du darstellst.....	5
FUN Splatter!.....	5
Gewandung.....	5
Arten von Zombies.....	6
Zombie Trivial.....	6
Zombie Festina & Furore.....	7
Crawler.....	7
Zombie Kuriosum.....	8
Organisatorisches.....	10
Wichtige Begriffe.....	10
Flutterband und No-Go-Areas.....	10
NSC-Ansprache.....	11
NSC-Schichten.....	11
Zombie-Plex.....	12
Unterbringung und Verpflegung.....	12
Zombie-Schminken.....	12
Verhaltensregeln im Spiel.....	13
NSC Koordination.....	13
Freies Spiel.....	13
NSC im Kampf.....	13
OT Sicherheit bei Treffern und durchgehendes Spiel.....	14
Ein schönes und realistisches Spiel.....	14
Anspucken.....	15
Treffer und Verwundung.....	15
Umgang mit Loot.....	16

VORWORT

Dieses Modul ist dafür vorgesehen, Dir als NSC einen Überblick zu geben, was für Dein Spiel auf der Zombie Attack wichtig ist.

Im ersten Kapitel erwartet Dich eine kurze Einführung in die Welt des Zombies und was dessen Aufgaben sind.

Im zweiten Kapitel erklären wir Dir die wichtigsten OT-Abläufe, Begrifflichkeiten und Regeln.

Darauf folgt eine Übersicht zum Zombie-Komplex, Deiner Hauptanlaufstelle für Schminken, Versorgung und Ruhephasen.

Im letzten Kapitel gehen wir darauf ein, wie Du dich als Zombie im Feld bewegst und auf was im Zusammenspiel mit den SC – vor allem im Kampf – zu achten ist.

Viel Spaß!

WILLKOMMEN IM TEAM NSC

WAS DU DARSTELLST

Du bist nach Deinem Ableben mit unstillbarem Hunger nach menschlichem Hirn und Innereien wieder erwacht und wandelst als untote Leiche durch die Welt der Zombie Attack. Ob es sich um eine unbekannte Seuche, eine Biowaffe oder ein missglücktes Experiment handelte, den Ursprung des ersten Zombies konnte bislang noch niemand zurückverfolgen und selbst wenn Du es wüsstest – die Toten reden nicht!

Der Zombie ist auf der ZA DIE Bedrohung für die Existenz der übrigen Überlebenden. Ob als klassischer Schlurfer oder beängstigende Mutation, lauern die Zombies den Resten der Menschheit auf und jagen sie gnadenlos, bis ihr Ziel erreicht ist. Frisches Fleisch. Ob in einer großen Zombi Horde oder als einzelner Schlurfer, Du kommst auf jeden Fall auf deine Kosten.

FUN SPLATTER!

Die ZA kommt mit einer feinen Prise FUN und sehr viel Splatter. Absurde Verkleidungen sind also nicht nur geduldet, sondern gern gesehen. Wer möchte nicht nachts im Mondenschein von einem Oma-Zombie mit Rollator verfolgt werden? Wer hat noch nie einem Touristen-Zombie mit Stadtkarte versucht den Weg zu erklären und wurde dabei versehentlich gefressen? Oder warum nimmt eigentlich niemand Briefe von einem Postboten-Zombie an? Als Zombie sind dir hier kaum Grenzen gesetzt.

GEWANDUNG

Das schöne auf der Seite der Zombies ist, dass praktisch jeder Mensch in jedweder Situation gestorben ist und zum Zombie werden konnte – du kannst also alles tragen was der IT Zeitlinie (2019) entspricht, was bei uns vielfältigen Individualisten ja praktisch alles sein kann. Zombies im Schlafanzug, Bürokleidung, , medizinisches Personal,, Sportoutfit, Besucher einer Feierlichkeit, alles was dein Kleiderschrank hergibt oder deine Kreativität? Kein Problem, leg los!

Allerdings schlurfst du schon seit einiger Zeit durch die Gegend – das sollte man dir ansehen. Nimm also was auch immer Du tragen oder darstellen möchtest und mach deine Klamotten richtig schön kaputt und dreckig. Trotzdem empfiehlt es sich: Die Kleidung sollte robust sowie wetterfest sein und im "Zwiebellook" getragen werden.

Den Rest der Verwandlung übernimmt dann unser Schminke team für Dich. Du hast aber auch die Möglichkeit Dich mit eigener Schminke und Applikationen herzurichten. Solltest Du ein Fan von Kontaktlinsen sein, achte darauf das diese entweder milchig weiß ODER orange sind.

ARTEN VON ZOMBIES

Auf der ZA sind drei Kategorien von Zombies vertreten, begonnen vom klassischen und hauptsächlich anzutreffenden Schlurf-Zombie, bis hin zum weiterentwickelten Spezial-Zombie. Grundsätzlich hast Du die Möglichkeit alles zu bespielen, jedoch sind an manche Kategorien Anforderungen gebunden, die einzuhalten sind. Um dir einen besseren Überblick über Deine Optionen zu verschaffen, findest Du nachfolgend eine Erklärung zu diesen Kategorien.

ZOMBIE TRIVIAL...

... Oder auch der/die „Ursprüngliche“. Bei dieser Kategorie handelst es sich um einen langsamen, schlurfenden Zeitgenossen, der sich stöhnend durch die Welt bewegt und nur von seinem unstillbarem Hunger getrieben wird. Diese Art verlässt sich auf die wenigen noch intakten Sinne – Gehör und Geruch – um seine Beute aufzutreiben und folgt meist anderen Artgenossen. Denn der Zombie Trivial ist selten allein unterwegs und besticht einfach durch seine mehr als große Masse. Der Zombie hat kein Schmerzempfinden, weswegen Knochenbrüche und Verrenkungen ihn kaum in seiner Fortbewegung beeinträchtigen. Jedoch kann auch ein Zombie sterben, wenn er genügend Treffer kassiert. Schüsse und Hiebe auf Gliedmaßen, beeinträchtigen jedoch wenig und Kopftreffer gar nicht. Empfindlich ist der Zombie nur am Oberkörper, speziell um die Magengegend. Außerdem ist das Augenlicht des Zombies schlecht bis gar nicht vorhanden. Hierbei ist natürlich nicht gemeint, dass Du blind durch die Gegend stolpern und gegen jedes Hindernis donnern sollst – auch wenn der ein oder andere NSC das spaßeshalber gerne tut und immer wieder für gute Laune sorgt. Sondern, dass du dich als Zombie nicht anhand von Lichtquellen orientierst, sondern nach Geräuschen.



Als banales Beispiel.

Du bist mit deiner Gruppe nachts im Wald unterwegs. Dabei fallen dir OT natürlich Lichtquellen von Überlebenden auf. Verhalten sich die SC still und leise und sind weit genug von deiner Gruppe entfernt, ist es logisch nicht darauf zu reagieren und einfach an ihnen vorbei zu ziehen. Sollte die Überlebenden Gruppe jedoch ein Geräusch verursachen, z. B. weil sie durch ihre Bewegungen einen Ast knacken lassen oder schreiend vor dir reiß aus nehmen, dann reagierst Du, indem Du die langsam die Verfolgung mit deiner Gruppe aufnimmst.

Hiermit wollen wir OT vermeiden, dass unsere Überlebenden sich verletzen, weil sie blind und ohne Taschenlampe durch den Wald rennen.

Als klassischer Zombie ist es also wichtig auf folgende Merkmale zu achten:

- Meist im Schwarm unterwegs
- Langsame, ungelente Bewegungen
- Nicht intelligent
- Ständig hungrig
- Intakter Gehör- und Geruchssinn

- Schlechter bis nicht intakter Sehsinn
- Nur Stöhnen, Fauchen, Keuchen etc. aber KEIN Reden

ZOMBIE FESTINA & FURORE...

... Oder auch Runner und Tank. Bei diesen beiden Arten handelt es sich ebenfalls um den klassischen Schlurf- und Stolper Zombie, weswegen sie sich auch in dieser Gruppe aufhalten und fortbewegen. Letztendlich gibt es nur einen Unterschied.

Der Runner kann über kurze Distanzen und wenige Augenblicke aus seiner Zombie-Gruppe ausbrechen, um einen Sprint auf seine auserkorene Beute zu starten. In der Regel handelt es sich bei dieser Art um schnelle und wendige Artgenossen; im Gegensatz zum Tank, der hauptsächlich durch seine Größe und Masse hervorsteicht. Der Tank ist ein hartnäckiger Gegner, der mehr Treffer aushält, als der Zombie Trivial.

Nur eines haben Furore und Festina gemeinsam, sie sind deutlich aggressiver und zielorientierter als ihre Mit-Zombies.

Grundsätzlich gilt bei dieser Kategorie, dass Du nicht selbst entscheidest ob und wann sie bespielt werden. Die Entscheidung obliegt der NSC-Koordination, die mit Dir im Feld unterwegs ist und Dich anleitet. Die Koordination weiß aufgrund des bespielten Plots und ihrer Erfahrung in der Regel wann ein Runner oder Tank im Feld benötigt wird und setzt diese gezielt ein, um das Bedrohungslevel zu beeinflussen oder einen gewünschten Effekt zu erzielen. Außerdem wollen wir damit auch vermeiden, dass eine Zombie Gruppe über unsere Überlebenden hinweg raidet, weil sie nur aus Runnern und Tanks besteht. Daher hab bitte Verständnis und sprich deine Koordination einfach darauf an, wenn Du auch einmal in solch eine Rolle schlüpfen möchtest.

CRAWLER

Bei den Crawlern handelt es sich um eine, womöglich durch äußere Umstände weiterentwickelte Art Zombie. Oder war es doch ein Unfall? Oder gezielte Züchtung? Wer weiß. Letztendlich ist nur eines klar, sie stellen eine der größten Bedrohungen in der ZA-Welt dar. Er kommuniziert durch hohe Schreie und Laute mit seinen Artgenossen und bewegt sich sehr schnell auf allen Vieren fort. Der Crawler ist jedoch nicht nur schnell, sondern auch wendig und flink. Mehr als ein Überlebender fand den Tod, weil er die Bäume oder schmalen Bodengruben nicht im Blick hatte. Denn der Crawler kann sowohl klettern, als sich auch durch Engstellen winden. Im Gegensatz zum klassischen Zombie ist der Crawler überaus intelligent und durchtrieben. Seine Beute jagt er meist im Rudel, treibt diese in die Enge oder lockt sie in eine Falle. (Un-)Glücklicherweise gibt es nur wenige Crawler, denn sonst wäre wohl wirklich nicht mehr viel von der Menschheit übrig, die



zu seiner Hauptnahrungsquelle gehört. Auch wenn es bei einer erfolglosen Jagd auch mal was anderes sein darf. Der Crawler hat eine hohe Ausdauer und kann einige Treffer wegstecken.

Besondere Merkmale:

- Hohe Agilität
- Hohe Intelligenz
- Jagt im Rudel
- Kann Klettern und durch Engstellen schlüpfen
- Stellt Fallen und lockt in die Irre

Um auf der ZA einen Crawler spielen zu können, ist eine außerordentliche körperliche Fitness, Kraft und Ausdauer vonnöten. Dieser Spezialzombie trägt im Spiel eine festgelegte Gewandung und eine Maske, mit der er sich im Feld schnell fortbewegt, durch unbequeme Stellen schlüpft oder durch Fenster und Gebäude klettert. Um all dies ohne Verletzungen tun zu können, ist es in dieser Gruppe wichtig sich fast schon Blind durch das Gelände bewegen zu können.

Hast Du Lust bekommen einen Crawler zu spielen, dann schreibe eine Bewerbung an crawler@lost-ideas.com.

ZOMBIE KURIOSUM...



Oder auch Sonderzombie. Beim Zombie Kuriosum handelt es sich um absonderliche Kreaturen, die nicht genau spezifiziert werden können. Unter anderem deshalb, weil kein Kuriosum dem anderen gleicht. Jede hat andere individuelle Fähigkeiten und Verhaltensweisen. Die Palette ihrer Attribute kann, von äußerst robust, zu giftig bis alles Mögliche beinhalten. Zudem ist es nicht zwingend notwendig, dass ein Kuriosum aggressiv sein muss. Im Gegensatz zum Regel-Zombie und Crawler, sind bei diesen Arten auch abweichende Verhaltensmuster möglich.

Es gibt wenige Kuriositäten in der ZA-Welt – zumindest bis jetzt. Zu Beginn der Kampagne starten wir nur mit wenigen Sonderzombies. Jedoch werden sich die Anzahl der Kuriositäten oder die Fähigkeiten bereits bekannter Kuriositäten im Verlauf der Kampagne stetig weiterentwickeln.

Um einen Sonderzombie sinnvoll in den ZA Hintergrund einzubetten und dessen Stärken/Schwächen und Auftreten aufeinander abzustimmen, ist eine Anmeldung zwingend erforderlich.

Hast Du also den Wunsch eine Kuriosität zu bespielen, mach dir bereits vorher Gedanken zur optischen Gestaltung und besonderen Merkmalen.

Hierbei gilt besonders die Regel: Sei kein Arsch! Klar, viele wären gerne unsterblich und allein dazu in der Lage alles was noch lebt zu fressen, aber in der Realität wird diese Art des Spiels nicht gerne angenommen und von uns auch nicht gewollt. Beachte also bei Deiner Konzeptplanung dir Schwächen aufzuerlegen, damit die SCs auch eine realistische Chance

haben gegen dich zu bestehen.

Hat Deine Idee / Dein Konzept Gestalt angenommen, dann findest Du auf unserer Homepage unter <https://www.zombie-attack.de/sonderzombie-anmeldung/> ein Online-Formular. Fülle bitte alle Pflichtfelder aus und schicke deine Sonderzombie-Anmeldung ab. Die Anmeldung wird dann an die za-gameteam@lost-ideas.com versendet. Das ZA NSC Team wird Deine Anmeldung prüfen und mit Dir über die Umsetzung kommunizieren.

Die Anmeldung ist für ALTE UND NEUE Kuriositäten verpflichtend und jährlich neu einzureichen.

Wer ohne Anmeldung als Sonderzombie erscheint, wird nicht als solcher angespielt!
Angemeldete Kuriositäten werden IT im Spiel den Überlebenden bekannt gegeben.



ORGANISATORISCHES

WICHTIGE BEGRIFFE

Zur allgemeinen Klarstellung hier einige Begriffe, denen Du in diesem Modul und auch auf der Veranstaltung immer wieder begegnen wirst:

Orga

Mitglieder der Lost Ideas Orga, die als Veranstalter fungieren.

SL

Spielleitungen sind Personen, die das Event OT betreuen und von der Orga für bestimmte Bereiche, bspw. Koordination, Beobachtung, Betreuung, eingesetzt werden.

IT

InTime ist alles was im Spiel passiert. Wenn eine Person InTime handelt oder spricht, dann nur als Charakter und nicht als teilnehmende Person.

OT

OutTime ist alles was außerhalb des Spiels passiert oder kommuniziert wird und sich somit auch nicht im Spiel befindet oder zugehört. Wenn eine Person OutTime handelt oder spricht, dann als teilnehmende Person und nicht als ihr Charakter.

FLATTERBAND UND NO-GO-AREAS

Es gibt zwei verschiedene Farben bei unseren Flutterband Markierungen: Rot-Weiß und Schwarz-Gelb.

Rot-Weißes Flutterband markiert den Spielfeldrand und Gefahrenstellen.

Auch beim Einsatz von Pyrotechnik wird rot-weißes Flutterband eingesetzt, um den Wirkungsbereich abzusperren.

Der Spielfeldrand bildet eine Grenze, die von den NSC OT überschritten werden darf, um sich auf der direkt angrenzenden Straße um das Feld herum zu bewegen.

Gefahrenstellen dürfen jedoch nicht betreten/berührt werden!

Schwarz-Gelbes Flutterband nutzen wir zur Markierung von Zonen, die nur mit (Ansprache einer) SL betreten werden dürfen. Dabei kann es sich um Missions- oder Instanzgebiete handeln oder um neue Geländeabschnitte/Gebäude, die erspielt werden können.

Für die NSC gibt es hier einen Sonderfall: Im Spielfeld befindet sich ein Aufenthaltsgebäude, in dem Du Wasser findest und Dich ausruhen kannst. Dieses ist ebenfalls durch schwarz-gelbes Flutterband und zusätzliche Beschilderung gekennzeichnet und für NSC auch ohne SL betretbar.

NSC-ANSPRACHE

Um Dich vor Beginn des Events einzustimmen und Dich über Besonderheiten und Örtlichkeiten zu informieren, findet immer eine Orga-Ansprache vor dem Spielstart statt. Für Spätanreisende wird eine weitere Ansprache während der Veranstaltung stattfinden. Weil der Spielstart meist mit viel Action und viel Aufwand für die Koordinatoren verbunden ist, ist dies bei einer Anreise nach Sonnenuntergang in der Regel erst am nächsten Morgen mit Beginn der Zombie-Frühschicht möglich.

Da bei dieser Ansprache auch OT sicherheitsrelevante Regelungen sowie IT relevante Verhaltensregeln angesprochen werden, ist die Teilnahme Pflicht!

NSC-SCHICHTEN

Um ein umfassendes Bedrohungslevel über die gesamte ZA zu halten, werden die Zombies in Schichten eingeteilt. Die Auswahl der Schicht findet bereits während des Check-Ins statt. Sollte uns eine Schicht als zu voll im Vergleich zu den anderen erscheinen, wird in Absprache mit den NSC umverteilt. Treffpunkt für jede Schicht ist eine halbe Stunde vor Schichtbeginn im NSC-Plex. Dann bekommst Du aktuelle Infos zum Stand des Spiels und den geplanten Aktionen, an denen Du während Deiner Schicht teilnimmst.

Am Infobrett "für kürzlich verstorbene Infizierte" (Erdgeschoss direkt im Flur zum Schminkbereich) hängen die Schichtzeiten und Infos bzgl. noch möglicher Kapazitäten zur Gruppenaufnahme aus. Auch die genauen Treffpunkte der jeweiligen Schichten findest Du hier nochmal.

Solltest Du außerhalb Deiner Schicht am Spiel teilnehmen wollen, melde Dich kurz bei der zuständigen SL. Wichtig ist, dass Du in deiner Schicht fit bist.



ZOMBIE-PLEX

UNTERBRINGUNG UND VERPFLEGUNG

Die NSC-Unterkunft ist gleich in der Nähe des Parkplatzes und damit auch der Toiletten und Duschen. Du wirst in einem festen, trockenen Gebäude untergebracht. Auch hier brauchst Du ein Feldbett und einen Schlafsack oder was Du zum Schlafen benötigst. Wenn Du magst, kannst Du dir ein kleines Zelt oder ähnliches mitbringen, um Dir ein wenig Privatsphäre zu schaffen. Wir bitten darum, die Schlafbereiche auch als solche zu nutzen. Für den Aufenthalt und Socializing mit Deinen Mit-NSC gibt es einen gesonderten Aufenthaltsbereich, um schlafende Personen nicht zu stören.

Es gibt auch die Möglichkeit auf dem OT-Zeltplatz zu übernachten, hierzu gibt es vor der Veranstaltung eine gesonderte Information.

UNTERHALTUNG

Socializing wird bei den NSC gern genutzt. Im separierten Aufenthaltsbereich hast Du die Möglichkeit, dich mit deinen Mit-NSC zu unterhalten. Dort findest Du auch die Zombie-Bar, in der du täglich mit Snacks, Kaffee, Tee etc. zu fairen Preisen versorgt wirst. Für Unterhaltung zwischen den Schichten sorgen wir in der Regel auch..

Der Aufenthaltsbereich ist der Treffpunkt für alle Zombieguppen und Ort für Besprechungen vor dem Schichteinsatz.

ZOMBIE-SCHMINKEN



Oder auch liebevoll der Zombie-Schinken genannt. Für Dich steht ein mehrköpfiges Schminkeam bereit, dass Dir dabei hilft Dich auf ganzer Linie zu zombifizieren. Mit Airbrush-Maschinen, hochwertiger Theaterschminke und Kunstblut wirst du hier von kompetenten freundlichen Menschen in eine wandelnde Leiche verwandelt. Für bestimmte Plots und Instanzen werden auch ausgefallene und aufwändige Make-Ups verpasst. Auch für das freie Spiel ist es möglich, sich Extra-Applikationen schminken zu lassen. Wenn du Unterstützung bei einem besonders aufwändigem Make-Up oder dem Anlegen von Applikationen brauchst, sprich das bitte rechtzeitig mit dem Schminkeam ab, damit sie auch Zeit dafür haben - das ist in der Regel azyklisch zum Start der Schichten.

Das Schminkeam arbeitet zu festgelegten Zeiten, um die Zombies auf ihre Schichten vorzubereiten. Die Öffnungszeiten des Schminkeams werden in der Checkliste bekannt gegeben und auch auf dem Infoboard im NSC-Plex ausgehängt.

VERHALTENSREGELN IM SPIEL

NSC KOORDINATION

Die Zombiekoordination findet in einem Konzept mit NSC- und Feld-Koordinatoren statt. Alle Zombies können beim Check-In eine Hauptgruppe wählen. Meistens orientiert sich die Einteilung an den jeweiligen Schichtzeiten. Zu jeder Gruppe gehören ein oder zwei NSC-Koordinatoren (erkennbar an den weißen Warnwesten). Diese sind Deine primären Ansprechpersonen. Sie lotsen Dich im Spielfeld zu den SC-Gruppen, erteilen Anweisungen über die Verteilung auf dem Gelände und achten gezielt auf Deine Sicherheit. Sie sind dafür da den Spielspaß für Alle zu sichern. Ihren Anweisungen ist zwar zwingend Folge zu leisten, aber auch sie sind Menschen mit denen man reden kann, sollten wirklich mal Unstimmigkeiten bestehen.

Regulär streifen Zombies-Kleingruppen in einem mit Ihrem NSC-Koordinator abgesprochenen Gebiet frei umher. Dies vertieft die Bedrohungssituation. Die NSC- und Feldkoordinatoren bewegen sich in dem abgesprochenen Gebiet, um ständig ein Auge auf das Geschehen zu haben. Anschließend versammeln sich alle wieder und besprechen das weitere Vorgehen. So kannst Du dich frei bewegen und bist trotzdem für Gruppenaktion einsatzbereit.

FREIES SPIEL

Die Zombie-Schichten sind dazu gedacht, ein konstantes Bedrohungslevel während der ZA aufrecht zu erhalten und die NSC Ruhephasen zu gewährleisten. Das bedeutet jedoch nicht, dass Du als NSC nur während Deiner Schicht ins Feld kannst. Dir steht es natürlich frei die Ruhephasen nach eigenem Ermessen zu gestalten. Fühlst Du dich fit genug hast Du die Möglichkeit, dich einer anderen Schicht anzuschließen, aber Du kannst auch allein oder in einer kleinen Gruppe als Zombie im Spiel weiter für Unruhe sorgen. Wenn Du allein oder mit ein paar Freunden losziehen möchtest, dann bespreche dich mit Deiner NSC-Koordination. Dort erhältst Du ein kurzes Briefing mit Informationen und Verhaltensregeln und dann kann der Spaß auch schon losgehen.

NSC IM KAMPF

Als Zombie bist Du zwar eine gefühllose Fress-Maschine, die immer Hunger auf Menschenfleisch hat, jedoch ist es nicht unser OT Ziel alle Überlebenden auszulöschen. Vielmehr legen wir unser Augenmerk auf ein schönes Spiel für beide Seiten. Heißt, wir wollen die SC unter Stress setzen und mit Extremsituationen sowie einer ständigen Bedrohung konfrontieren. Natürlich wird es dabei auch den ein oder anderen Survivor geben, der eine Begegnung mit den Zombies nicht überlebt, jedoch wollen wir der Mehrheit eine realistische Chance bieten mit ihrem Charakter den Hintergrund der ZA aufzudecken und zu erleben. Zudem sorgt ein verwundeter SC für mehr Spielangebot als ein verstorbener,

OT SICHERHEIT BEI TREFFERN UND DURCHGEHENDES SPIEL

Obwohl wir im LARP mit Polsterwaffen kämpfen, ist es wichtig sich bewusst zu sein, dass diese auch mal weh tun können. Besonders in „heißen Gefechten“ kann einen der ein oder andere Schlag mal fast ungebremst treffen. Um Verletzungen zu vermeiden, haben wir die Slo-Mo Kampffregel eingeführt. Bei größeren und unübersichtlicheren Kämpfen werden neben den NSC-Feldkoordinatoren einige SLs zur Spielüberwachung eingesetzt. Trotzdem möchten wir Dich dazu anhalten auch selbst auf Deine OT Sicherheit zu achten. Deshalb sollte man ganz klar (ruhig aber deutlich) auch selbst kommunizieren, wenn andere Teilnehmende (egal ob Survivor oder Zombie) sich unbedacht oder gefährdend verhalten. So kann man (aus falscher Toleranz geduldetem) Fehlverhalten an Ort und Stelle entgegenwirken. Bei grob fahrlässigem oder wiederholt uneinsichtigem Verhalten solltest Du natürlich Deiner NSC-, Feldkoordination oder einer SL davon berichten.

EIN SCHÖNES UND REALISTISCHES SPIEL

Hierzu kannst Du beitragen, indem z.B. Stakkato oder Tippschläge ignoriert werden - genau wie nicht richtig ausgeführte Slow-Mo-Schläge. Wenn Du zu Boden gehst, nimm bitte eine „sichere“ Position ein: Arme und Beine anziehen sowie die Hände zur Faust ballen, um zu verhindern, dass jemand aus Versehen drauftritt. Weil Kopftreffer im Spiel nicht erwünscht sind, kannst du Kopf und Gesicht mit den Armen abdecken. Bleibt entweder IT als Leiche liegen (vor allem wenn Du Munition oder Lootware hast) oder geh schnell aus der Situation zu Deiner NSC-Koordination oder dem Respawnpunkt. Wir bitten Dich außerdem, darauf zu achten, dass kein Survivor OT in der Gegend als „Zuschauer“ rumsteht.

Alle in der IT-Zone sind 24 Stunden IT, außer auf der Toilette (bitte keine Toilettenbelagerung) oder mit dem OT Tuch auf dem Weg in die OT-Zone. Sprecht Survivor, die nur rumstehen, bitte direkt an oder spielt sie an um Ihnen zu zeigen, dass es so nicht geht und sie mit Ihrem Verhalten das Spiel stören.

Die Dartblaster unterliegen einer strengen Reglementierung und wir geben uns Mühe alle überzüchteten Blaster schnellstmöglich aus dem Spiel zu entfernen. Trotzdem empfehlen wir eine Schutzbrille, die vielleicht sogar ins Kostüm integriert werden kann.

Wir bitten Dich die verschossene Munition vom Boden aufzusammeln, wenn eine Spielsituation vorüber ist und die Spieler außer Sichtweite sind. Die Darts gelten als „verschossene Munition“ und dürfen von den Teilnehmenden nicht mehr verwendet werden. Du kannst diese in der großen Sammelkiste im Zombie Aufenthaltsbereich abgeben oder Dir ein paar Schuss in die Tasche stecken, die die Survivor looten können. Mit der eingesammelten Munition bereiten wir Abwürfe und Versorgungsmissionen vor und transportieren sie so wieder zurück ins Spiel.

Auch für Zombies gilt 24h IT auf dem Spielfeld. Bitte beweg Dich zwischen den Angriffen Zombie like durch das Gelände – man weiß nie wo sich der nächste Survivor versteckt hat. Über die letzte Klausur oder den blöden Chef kannst Du dich gerne in der Zombie-Bar oder bei der Pause im Zombie-Haus unterhalten.

Gespräche also am besten auf ein Minimum reduzieren solange man im Feld ist, auf einem leisen Geräuschpegel halten, am besten nur mit Einzel-Personen und nicht über die gesamte Gruppe hinweg.

Als NSC bist Du grundsätzlich erst dann IT, sobald Du das Spielfeld betrittst. Für das Umwandern des Geländes trägst Du dein OT-Tuch. Gerne kannst Du unübersichtliche Spielsituationen mit deinem OT Tuch direkt verlassen. Denk aber bitte daran, dass Du trotzdem noch zu sehen und zu hören bist. Achte daher auch mit OT-Tuch darauf, das Spiel nicht durch eventuell unpassendes Verhalten zu stören (z.B. lautes Reden, im Weg stehen, etc.).

ANSPUCKEN

Auch wenn es IT logisch ist, dass Zombies ihre Gegner mit Blut oder anderen Flüssigkeiten bespucken, ist es unhygienisch und wird von vielen als eklig empfunden. Daher ist es generell verboten.

TREFFER UND VERWUNDUNG

Als Zombie sind dir Wunden eigentlich fast egal, da du IT keinen Schmerz verspürst. Trotzdem ist es wichtig Treffer realistisch auszuspielen. Beispielsweise Rückstöße durch Schüsse oder Humpeln bei vermehrten Treffern auf die Beine.

IT sind Zombiekörper recht robust und halten ein paar Treffern aus, bevor sie zu Boden gehen und selbst dann sind sie oft noch nicht vollständig hinüber, sondern rappeln sich wieder auf oder robben auch mal auf dem Bauch weiter.

Treffer an den Gliedmaßen stören Dich als NSC weniger, als Treffer auf den Torso, speziell die Magenregion als klassischer Zombie.

Kopftreffer sind aufgrund vergangener Erfahrungen im Spiel nicht erwünscht. Da es gerade beim Schusswechsel jedoch nicht immer kontrollierbar ist, wie ein Dart fliegt, sind diese nicht vollends auszuschließen. Jedoch müssen solche Treffer nicht unbedingt ausgespielt werden, vor allem nicht wenn es sich um kein Versehen handelt. IT sind Kopftreffer ineffektiv gegen jede Art von Zombie.

Du brauchst nicht jeden Treffer mitzuzählen, aber hier ein paar Richtwerte für ein faires Zusammenspiel.

Körper-Treffer

ca. 6 Treffer von einem „Schusswaffenprojektil“ (z.B. Pistole, Gewehr)

ca. 3 „Slow-Mo“ Treffer einer „Scharfen Waffe“ (z.B. Axt, Machete)

ca. 9 „Slow-Mo“-Treffer einer „Stumpfen Waffe“ (z.B. Baseballschläger, Rohr)

UMGANG MIT LOOT

Als NSC kannst Du Loot (Plündergut) dabei haben, welches Dir Spieler*innen abnehmen können, sollten sie Deine Zombie-Leiche durchsuchen. Manche NSC packen hierfür extra kleine Taschen mit der Aufschrift Loot, damit die Spieler*innen sie nicht wirklich durchsuchen müssen. Wie Du das handhaben möchtest, ist Dir überlassen. Lootbare NSC sind mit einem roten Lootbändchen am Arm markiert.

Es darf nichts gelootet werden, dass Du nicht abgeben möchtest. Weise Teilnehmende auch gerne darauf hin, sollten sie doch mal etwas in die Finger bekommen.

Damit es nicht zu Irritationen und Missverständnissen im Spiel kommt, bitten wir Dich Loot, das nichts mit der IT-Welt zu tun hat (Süßigkeiten, Kondome etc.) in deiner OT-Tasche zu verstauen, auch wenn IT-Diskussionen von Wissenschaftlern über die Fortpflanzung der Zombies recht witzig sein könnten.

