

Crawler City

Spielerhandbuch

Version 5.6 vom 14. Dezember 2024

Vorwort

„Ja, das muss sein, und es wird nicht kurz“

Dieses Spielerhandbuch dient vorwiegend dazu, Dir einen Überblick über die Spielwelt zu geben und die grundlegenden Spielmechaniken und Abläufe des Events „Crawler City“ vorzustellen.

In der alternativen, düsteren Gegenwart der Crawler City Welt bestimmen gleich mehrere treibende Faktoren das Leben der Menschen. Eines haben aber alle gemeinsam, es wird um das Überleben gekämpft. Stärke, Gerissenheit oder aber einfach nur Glück entscheiden oft über Leben und Tod..

Faktor Nummer eins ist die zwingende Einnahme eines Serums, welches nur eine gewisse Zeit lang Wirkung zeigt. Bis auf wenige Ausnahmen muss jeder Überlebende regelmäßig dieses Mittel nehmen. Woher er dieses bekommt, ist jedem selbst überlassen. Von harter Arbeit, Schwarzhandel bis hin zu Diebstahl oder gar Raub ist alles möglich. Wer das Serum nicht nimmt, wird sterben.

Zum zweiten ist es das soziale Miteinander in einer harten und brutalen Welt, welches vorwiegend in der vermeintlich sicheren Kolonieumgebung stattfindet. Die Kolonie hat im Laufe der Jahre einen steten Wandel erfahren, ja sogar zwischenzeitlich den Standort gewechselt - aber immer bestimmen die verschiedenen Bedürfnisse der Leute und ihren Gruppierungen das Zusammenleben. Hier gibt keiner etwas umsonst und für alles wirst Du einen Preis zahlen müssen.

Final kommt das Überleben draußen in den Wildlands dazu. Hier gibt es von allen Seiten Gefahren, mit denen man stets rechnen muss. Neben diversen paramilitärischen und religiösen Gruppierungen, welche die Wildlands unsicher machen, streifen auch einzelne Banditen oder Nomaden durch das Land, immer auf der Suche nach allem, was ihr eigenes Überleben sichert. Hier wird selten geredet, aber oft geschossen.

Daher merke Dir eines. Die Welt der Crawler City ist ungerecht und gefährlich. Stelle Dich darauf ein und überlebe oder gehe unter wie so viele andere vor Dir.

Mache diese Endzeit zu Deiner Welt, zu Deinem Zuhause!

Viele Fragen zur Veranstaltung und aktuelle Änderungen sowie die Aussicht auf das Veranstaltungsjahr 2025 kannst Du hier verfolgen:

[Crawler City - 2025 Q&A](#)

Wir freuen uns auf jeden Fall sehr, dass Du bei uns gelandet bist und sind schon gespannt, wie Du unsere kleine „heile“ Welt bereichern wirst!

Dein Crawler City Orga-Team

Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	2
Inhaltsverzeichnis	3
Sicherheit	4
Die Geschichte der Crawler City	6
Unser Spielplatz	6
Survival Role Play Game auf der Crawler City.....	7
Resurrection	8
Was ist das hier alles?.....	9
Die Zonen:.....	10
Handel.....	12
Items und Quests.....	13
Treffer- und Schutzklassensystem	15
Medic-System.....	16
Überfall	17
In-Fight.....	18
Das Sangius.....	19
Hazards	19
Drogen und ihre Wirkung	20
Bewaffnung.....	21
Mündungsenergien.....	22
Waffenzubehör und Anbauteile	22
Munition, Sprengsätze und anderes	23
Nachtsichtgeräte	24
Wildlife	24
Motorisierte Fahrzeuge.....	25
Die Gemeinschaft.....	26
Organisation	31
Spielerpass und mehr.....	31
Crawler City Glossar	32
Copyright, Disclaimer, Links	33

Sicherheit

„Safety first - immer!“

Grundlegend benötigte Schutzausrüstung:

Schutzbrille	-	muss Airsoft Beschuss standhalten
Signalpfeife	-	für OT-Hilferuf
Erste Hilfe Kit	-	für die reale Eigenversorgung
festes Schuhwerk	-	sorgt jederzeit für sicheren Stand
Lampe	-	für die Nacht oder dunkle Räume und Keller

Verhalten bei Gefahr:

Bewege dich auf dem Gelände stets vorsichtig. Es ist uneben, es gibt Löcher und andere Hindernisse, die man speziell bei Dunkelheit nicht immer gleich erkennen kann.

Sollte es trotzdem zu einem Unfall kommen oder jemand benötigt Hilfe, wird die Signalpfeife genutzt. Damit so laut und so lange pfeifen, bis Hilfe kommt! Das Spiel wird gleichzeitig unterbrochen und die Spielleitung kann möglichst schnell informiert werden.

Gleichzeitig ist das Wort „BLAULICHT“ immer das Signal für eine akute, reale Gefahrensituation, in der medizinische Hilfe benötigt wird. Benutze es laut, sollte es die Situation erfordern!

Besonders nachts ist das Gelände gefährlich. Gehe daher besser nur in einer kleinen Gruppe nach draußen. Achte auf dich und sage immer jemandem Bescheid, wohin Du gehst und wann Du planst, zurückzukommen, falls Du doch allein unterwegs bist.

Umgang mit Alkohol:

Das Mitbringen und Konsumieren von Alkohol ist nicht verboten. Bitte achte dennoch während der gesamten Veranstaltung darauf, den Alkoholkonsum auf ein gesundes Maß zu beschränken.

Krankheiten/ Allergien:

Wenn Du an einer Krankheit oder Allergie leidest, welche deine Teilnahme beeinflussen könnte, dann informiere zu Beginn der Veranstaltung die Spielleitung, damit im Notfall richtig geholfen werden kann. Du solltest diese Information auch mit deinem Fraktions-Spielleiter teilen.

Verhalten auf dem Gelände:

Das Spielgelände wird durch uns alle erhalten! Gebäude werden auch durch andere Teams genutzt, renoviert und gebaut. Bitte respektiere diese Bauten und sieh von Änderungen, Bemalungen sowie Zerstörungen ab.

Verlässt Du das Spielfeld aus OT-Gründen oder musst vorzeitig abreisen, melde Dich bitte unbedingt bei der Spielleitung ab. (Check Out)

Müllentsorgung:

Das Gelände muss sauber gehalten werden. Bring Dir eigene Müllsäcke mit und entsorge den Müll nach dem Event. Wenn Du etwas herumliegen siehst, sammle es bitte ein und erspare uns allen viel Ärger bei der Abnahme des Geländes durch den Betreiber.

Alternativ kannst Du bei der Buchung des Tickets auch eine Müllsack-Option hinzubuchen. Du erhältst dann beim Check-In einen speziell gekennzeichneten Müllsack oder Müllsäcke, falls Du mehr als einen buchst. Diese Müllsäcke bringst Du am Ende des Events zu einem Sammelplatz, den wir Dir beim Check-In mitteilen. Dieser Müll wird anschließend durch die Spielleitung und deren Helfer entsorgt.

Waldbrandgefahr:

Bitte sei Dir stets bewusst, Du bist auf dem Gelände komplett von Wald umschlossen und ein Waldbrand hätte fatale Auswirkungen.

Wie das Thema Offenes Feuer, Grillen und Pyrotechnik jeglicher Art zu behandeln ist, wird vor Ort beim Briefing bekanntgegeben.

Rauchen ist nicht verboten, aber Du solltest die Zigarettenreste nicht einfach wahllos wegwerfen, sondern gut löschen und dann geeignet entsorgen, z.B. in leeren Dosen oder Taschenaschenbechern.

Die Geschichte der Crawler City

„Es war einmal...“

Die Geschichte rund um die Crawler City ist durch die fortlaufende Serie seit der ersten Veranstaltung so komplex geworden, dass wir an dieser Stelle gerne auf unseren Podcast und auf der dazugehörigen YouTube Playlist auf dem [SPATAC Adventure](#) Kanal verweisen.

Bring ein wenig Zeit mit, um in diese Welt einzutauchen.

YouTube:

[Crawler City History](#)

Spotify:

[Crawler City - Die ganze Geschichte](#)

Unser Spielplatz

„Lasst uns ein Abenteuer erleben!“

Nach dem turbulenten letzten Jahr auf der Ausweichlocation Basepohl, hat die Crawler City nun endlich ein festes Veranstaltungsgelände inmitten des Freistaats Sachsen gefunden.

Wir sind nunmehr auf dem Airsoftgelände „Ostblock“ beheimatet, welches in der Nähe von Zwickau liegt. Kernstück des Geländes bildet ein ehemaliges Heizkraftwerk inkl. diverser Nebengebäude umschlossen von bewaldeten Flächen mit vielen Versteckmöglichkeiten. Ein weiterer echter Lost Place zum Eintauchen in eine andere, alternative Realität.

Eine ausführliche Vorstellung des Veranstaltungsgeländes „Ostblock“ könnt ihr hier erleben:

[YouTube:](#)

[Next Location for Crawler City](#)

[„Ostblock“](#)

Survival Role Play Game auf der Crawler City

„Wer bin ich?“

Auch hier gibt es wieder ein fantastisch gemachtes Tutorial auf dem SPATAC Adventures Kanal, welches wir Dir ans Herz legen:

YouTube:

[Crawler City – Die Charakter Geschichte](#)

Du solltest beim Rollenspiel immer einen sehr wichtigen Grundsatz im Hinterkopf behalten, den man unter Rollenspielern nur mit „DKWDDK“ abkürzt. Ausgeschrieben bedeuten diese sechs Buchstaben:

„Du kannst, Was Du Darstellen Kannst“

Alle Interaktionen mit anderen Überlebenden in Crawler City werden ausgespielt. Das heißt, Du nutzt Deine Emotionen und Motive, um die Atmosphäre des Spiels überhaupt erst aufkommen zu lassen.

Egal ob Streit, Hunger, Angst, Verzweiflung, Frust, Sympathie, oder ähnliches, lass Dich darauf ein. Gehe immer davon aus, dass all dies IT ist und nichts mit Dir als realer Person zu tun hat, sondern nur auf der Spielebene zwischen den Charakteren geschieht. Niemand ist gezwungen, miteinander ewige Dialoge zu führen. Es gibt auch kurze IT-Gespräche, aber jede Aktion sollte auch mit einer Reaktion belohnt werden.

Sollte es zu einer Situation kommen, in dem Du die Immersion nicht brechen willst, du deinem Gegenüber aber signalisieren möchtest das du es jetzt OT bezogen ernst meinst, kommt die **„Wirklich, Wirklich“** Phrase zum Einsatz. Baue beide Worte genauso in deinem Satz mit ein, und Dein Gegenüber wird dies dann als eine auch OT gemeinte Äußerung verstehen und dementsprechend darauf reagieren.

Kommt es dennoch dazu, dass man komplett OT sein muss, so zeigt man dies durch gekreuzte Arme an. Das sogenannte „aus-X-en“ geschieht entweder vor dem Körper oder aber zur besseren Sichtbarkeit über dem Kopf. Gründe für einen Wechsel ins OT können vielfältig sein, z.B. wenn man sich OT unwohl fühlt, OT krank ist oder aber einfach mal OT den Kopf freibekommen muss.

Es ist insgesamt äußerst wichtig für alle, zwischen OT und IT immer genau unterscheiden zu können. Nicht nur für das Spiel, sondern auch für Dich selbst.

Resurrection

„ein Ende ist auch immer ein Anfang“

Basepohl, einst als letzte Hoffnung gefeiert, hatte sich schnell als Trugbild entpuppt. Religiöse Fanatiker, die ihre eigene Auslegung von Ordnung und Glaube als Gesetz betrachteten, hatten das Leben dort zur Qual gemacht. Überall herrschte Misstrauen, die Gesetze der neuen Ordnung wurden mit brutalem Eifer durchgesetzt, und das System der medizinischen Versorgung brach vollkommen zusammen. Wer krank wurde, fand selten Hilfe, und so vergingen die Tage in einem stetigen Überlebenskampf, der viele das Leben kostete. Die wenigen, die noch übrig waren, blickten mit leeren Augen in die Zukunft und fanden keine Hoffnung, dass sich irgendetwas verbessern würde.

Als die Red Ribbons eine Alternative boten, schien es wie ein Funken der Erlösung zu sein – eine Gruppe, die ein alternatives Leben versprach, fern von religiöser Bedrohung und den kargen Lebensbedingungen der letzten Jahre. Doch die Verheißung einer besseren Zukunft war trügerisch. Ihre Worte klangen wie ein Versprechen, wie der Klang einer Lösung, die jedoch noch nicht gefestigt war. Die Ribbons, die sich als Retter ausgaben, führten die Flüchtenden in eine unbekanntere Richtung. Niemand wusste wirklich, was sie erwartete. Es war ein Schritt ins Ungewisse – und der Wunsch nach einem Ende des Leidens war größer als die Angst vor dem Unbekannten.

Die Zweifel sind groß, und die Stimmung schwankt zwischen Hoffnung und Verzweiflung. Dennoch gibt es keinen Weg zurück. Für die Kolonisten, die jeden Tag die Belastungen des Lebens im Exil tragen, ist dies ihre letzte Chance. Die Red Ribbons, die immer wieder von einer besseren Zukunft sprachen, haben sie an dieses letzte Ziel geführt – und doch bleibt ein schaler Geschmack. Wäre es nicht ein weiterer Trugschluss? Ein weiteres Versprechen, das in der Leere verhallt?

Wohlwissend, dass ihre Entscheidung von der Hoffnung getragen wurde, marschierten die Kolonisten weiter. Die Ribbons gingen voran, angeführt von ihrem Glauben an eine bessere Zukunft, während die Paltrys, diejenigen, die schon lange in den Reihen der Exilanten waren, und die verstreuten Reste der anderen Fraktionen folgten. Was ihnen blieb, war die Überzeugung, dass sie keine andere Wahl hatten. Sie mussten weiterziehen.

Eine Produktionsstätte für das Sangius sei dort, sagen die Red Ribbons. Ein wahres Paradies, das nur darauf wartet entdeckt zu werden. Doch die Ribbons selbst sind sich nicht sicher, was sie genau erwartet. Sicher ist jedoch das es für alle nicht umsonst sein wird, diese neue Heimat ihr eigen nennen zu dürfen. Schon von weitem sah man den Verfall der überirdischen Anlagen und alles spricht dafür das hier eine Menge Arbeit investiert werden muss. Jedoch bemerkte man den regen Güterverkehr auf den alten Gleisen jenseits der neuen Kolonie oder des Bunkers, wie man es schon jetzt scherzhaft nennt.

Nur noch wenige hundert Meter sind es bis zum Ziel, dem neuen Zuhause...

Was ist das hier alles?

„hier und da und überall“

Was Du brauchst:

Die Crawler City ist hart und unbarmherzig, sie wird Dir auch in diesem Jahr viel abverlangen. Deswegen bereite Dich gut vor.

Die Crawler City setzt erstmalig zwingend einen Überlebensrucksack vor. Dieser enthält alles, was Du in den Wildlands zum Überleben benötigst. Packe alles, was Deine grundlegenden Schutzbedürfnisse erfüllt in diesen Rucksack und halte diesen stets griffbereit. Wer weiß, ob Du Pech hast, und in die Wildlands abgeschoben wirst?

Wie so eine Minimalausrüstung aussehen kann und was Du mindestens brauchst, wird Dir hier einmal sehr ansehnlich gezeigt:

[Crawler City - Bug out Bag - Zone 2](#)

OT-Schlafen:

Denk daran, dass alles auf dem Gelände während der Crawler City normalerweise zum Spiel und damit zur IT-Welt gehört. Du hast ein Schloss vor Deinem Schlafplatz gepackt? Dann wundere Dich nicht, wenn die Tür unter Umständen eingetreten wird!

Das OT-Schlafen ist in diesem Jahr nur noch außerhalb des eigentlichen Spielgeländes möglich. Also in Deinem Auto oder daneben oder darunter, wie ihr mögt. Jeder der auf dem Gelände übernachtet, ist definitiv auch im Spiel, also trage Sorge um Dein Wohlbefinden! Solltest Du dich entscheiden, einen OT-Schlafplatz zu nutzen, wirst du im Gegenzug alle erspielten Ressourcen abgeben müssen. Diese gelten für Dich dann als unwiederbringlich verloren.

Das Sangius:

Als Spieler bist Du vom Serum „Sangius“ abhängig welches nur eine gewisse Zeit wirkt. Ohne eine wiederholte Einnahme wirst Du nicht überleben können. Wenige sind gegen das Virus immun, zahlen innerhalb der Gemeinschaft aber einen Preis für ihren Luxus.

Das Serum wird im Bunker nicht mehr durch das medizinische Personal des Krankenhauses verabreicht. Diese Aufgabe übernehmen ab sofort die vermeintlichen Herren des Bunkers.

Die Zonen

„eine Welt, die nicht jedem gefällt“

In diesem Jahr, gibt es erstmalig sehr klar getrennte Bereiche, in denen das Spiel stattfinden wird. Das eigentliche Rollenspiel wird vorwiegend in der Kolonie, der Zone 1 gelebt, während die wirklich gefährlichen und intensiven Sachen Dich aber in den Wildlands, der Zone 2 erwarten.

Aber auch hier gibt es wieder ein fantastisches Video, welches Dich auf die Zonen vorbereitet:

[Crawler City - die Zonen, be prepared!](#)

Zone 1 - der Bunker:

Die Zone 1 beschreibt den begehbaren Bunkerkomplex der Red Ribbons, welche die Crawler City als ihre neue Kolonie und damit ihr neues zu Hause nennen darf. Die oberen bereits dem Verfall preisgegebenen Gebäudestrukturen sind nur die Spitze eines darunter liegenden Produktionsbunkers, in dem der bislang verborgene Teil der Red Ribbons das derzeit heiß begehrte Sangius Serum herstellt und in alle Bereiche, die sie kontrollieren liefern. In den Ruinen befinden sich aber Strukturen, die sich durch ein wenig Arbeit in so etwas wie Mannschaftsheime inklusive einer Kantine oder sogar in eine moderne Krankenhäuser verwandeln lassen.

Regelmäßige Zugverbindungen aus diesem Komplex heraus gewährleisten eine kontinuierliche Verteilung des Endproduktes, aber auch die Belieferung der Anlage mit den notwendigen Zutaten. Das Virus ist aber auch hier nicht ohne Folgen geblieben, und so fehlen den Red Ribbons neben allerlei Fachkräften auch diverse Zutaten, die es zur Aufrechterhaltung ihrer Produktion benötigt. Daher ist die Red Ribbon Führungsebene durchaus bereit gegen gewisse Gegenleistungen die bunt gemischte Koloniegemeinschaft die bereits aufgegebenen Stockwerke herrichten und bewohnen zu lassen.

Die Kontrolle obliegt den Red Ribbon Soldaten, welche offiziell als konterminiert gelten. Diese gewährleisten dadurch einen zusätzlichen Schutz der Produktion. Sollten feindlich gesinnte Kräfte wie zum Beispiel die religiös-fanatistische Sekte „Praise the Sun“ in die wertvolle Anlage eindringen wollen, müssen diese erst an der Kolonie vorbei.

Hier, in der neuen Heimat zählt vor allem der Gemeinschaftsgedanke. Jeder einzelne wird hierfür in die Pflicht genommen. Das gilt für alle Bewohner, egal welche Gesinnung sie auch haben. Die Red Ribbons leben dieses Prinzip schon seit langem und nun wird sich auch der ein oder andere Freigeist daran gewöhnen müssen. Bis zu drei Chancen erhält jeder Bewohner, bevor dieser dem sicheren Charaktertod gegenübersteht, denn Abweichler werden schnell auf ihre Position verwiesen, mit allen Konsequenzen bis hin zur Verbannung in die Wildlands

Und wenn Du kein harter Hund bist, tue alles dafür nicht dorthin zu müssen. Denn dort bekommst Du keine zweite Chance!

Zone 2 – die Wildlands

Die unbarmherzigen Wildlands, vollgestopft mit Gefahren allerlei Art. Ob Mensch oder Tier, hier ist niemand Dein Freund. Jeder Fehler, der Dir passiert kann durchaus Dein letzter sein. Die Beschaffung des Sangius und der allgegenwärtige Hunger wird Deinen Tag bestimmen, denn hier gibt es keinen Handel und du wirst es Dir nahezu alles mit Gewalt nehmen müssen.

Aber Vorsicht, marodierende Banden, „Praise the Sun“ oder sogar Koloniebewohner auf der Suche nach Nachschub werden dir das Leben schwer machen und auch am Koloniebunker wird man als Dich als Fremden abweisen. Aber wer weiß – für alles gibt es Mittel und Wege. Finde sie und es wird zu deinem Vorteil sein!

Wer hier Draußen allein überleben will, muss sich zwingend darauf vorbereiten die gesamte Spielzeit außerhalb des Bunkerkomplexes zu verbringen. Das bedeutet für Euch, macht Euch unbedingt Gedanken um Eure Sicherheitsbedürfnisse. Sorgt für Schlafmöglichkeiten, Essen und Trinken und allem, was dazu gehört.

Bedenke aber, in der Zone 2 bedeutet eine nicht erfolgte Einnahme des Sangius stets den sofortigen Charaktertod.

Wir empfehlen Dir dringend(!) dass bereits oben verlinkte Video

[Crawler City – Bug out Bag – Zone 2](#)

durchzuarbeiten und sich mindestens nach diesem Standard vorzubereiten.

Wichtig!

Der vollumfängliche Zutritt und das ganzzeitliche Bespielen der Zone 2, den Wildlands, ist dir als Spieler erst möglich, nachdem Du nach der Buchung Deines Spielertickets ein zusätzliches Supportticket mit dem Titel: „Lone Survivor“ erstellst. Die Spielleitung wird sich bei Dir melden, und weitere Schritte einleiten.

Hast Du dich für das Leben in der Wildnis entschlossen, wirst Du vor Ort ein gesondertes Briefing erhalten um Dich unter anderem entsprechend auf die Herausforderungen der Umgebung vorzubereiten.

Handel

„Geld regiert immer noch die Welt“

Finde heraus, wer in der Crawler City was zu verkaufen hat oder aber eben auch Dein Zeug kauft. Frage Dich durch und es wird nicht lange dauern, bis Du jemanden findest der bereit ist Waren gegen harte Währung oder anderes zu tauschen

Alles bei der Crawler City wird entweder durch Tausch von Loot oder aber mit der aktuell gültigen IT-Währung bezahlt. Gibst Du Loot, wirst Du mit harter Münze bezahlt. Vielleicht gibt es auch etwas mehr, wenn eine interessante Geschichte dabei erzählt wird. Geld wirst Du brauchen, also ist es immer gut ein wenig was zu verdienen.

Denke daran, dass ausschließlich für Loot aus der Crawler City Welt Gewinne zu erwarten sind. Erkennt Dein Gegenüber diesen Gegenstand nicht als Spielzugehörig, wirst Du auch nichts dafür erhalten. Lass Deine Diamanten also zu Hause, die werden Dir diesmal nichts nützen.

Zusätzlich zum reinen „IT-Handel“ gibt es noch das „alte Geld“ – also den guten, alten Euro. Mit diesem könnt ihr im Spiel z.B. Getränke jedweder Art erwerben.

Items und Quests

„Loot für die Welt“

Im Folgenden findest Du eine Auflistung von Dingen, die in Crawler City zum Loot gehören. Diese können gesammelt und verkauft werden, aber nicht jeder wird Ware ankaufen oder einen fairen Preis zahlen.

Kräuter und Pflanzen simuliert durch Schirmchen und ähnliches	
Patronenpackungen unterschiedlicher Kaliber und Menge oder Leere Patronenhülsen zum Wiederladen	
Elektronische Überbleibsel der alten Welt	
Waschmittel und Shampoo	
Spritzen	
Quest-Kisten, versehen mit einem Schloss. Darf nicht geknackt werden!	
Spezielle farbige Zahlenschlösser zum Code knacken (decodieren, nicht zerstören!) Objekte mit farbigen Zahlenschlössern sind Teil der Crawler City Welt!	
Waffen, Teile und Zubehör	
Goldnuggets und Diamanten	
Schmuck aller Art	

Verpackte Nahrungsmittel, Dosen und Zigaretten – das „gute alte“ Zeug	
Dokumente und Zeitungsartikel	
Verbandskasten	

Aufträge, Quests und Nachschub

Abseits des normal Loots kannst Du auch einige Aufträge annehmen.

Ein Auftrag wird gezielt an einen Spieler oder eine Gruppe durch NSCs vergeben. Die genaue Art des Auftrags wird dir dann mitgeteilt.

Hierbei kann es sich um das simple bergen von Nachschub, aber auch einige eher spezielle Aufgaben handeln.

Alle Gegenstände, die zu so einem offiziellen Auftrag gehören, sind speziell gekennzeichnet, so dass Du sofort sehen kannst, dass es ein Auftrags-Gegenstand ist. Dieser Quest-Tag enthält für gewöhnlich ein farbiges Q und die Worte Crawler City. Die untere Abbildung stellt ein Beispiel dar.



Treffer- und Schutzklassensystem

„Endzeit-Lebensversicherung“

Auf der Crawler City wird ein einfaches, aber effektives Treffersystem bespielt. Grundsätzlich ist es nun für jeden Charakter möglich endgültig zu sterben, dies geschieht aber nicht durch eine simple Verletzung.

Sobald man sich einen Treffer jeglicher Art zuzieht und keinerlei Optionen für den Eigenschutz hat, lernst Du das Krankenhaus, und deren Kosten, für eine etwas längere Zeit kennen.

Achtung!

Es wird jeder Treffer, den ein Spieler kassiert von diesem möglichst entsprechend der Trefferzone und der real angelegten Schutzausrüstung authentisch und wirklichkeitsnah ausgespielt. Eine LARP-Herausforderung für Dich, die mehr Spiel für alle generiert wie es die früheren Karten nicht konnten.

Ein nackter Oberkörper oder nur ein Shirt sind also weiterhin ein Grund für Dich, sich nicht unbedingt in jede Auseinandersetzung zu werfen. Aber keine Sorge, hast Du selbst keine Schutzausrüstung irgendwo gefunden, verkauft Dir die Waffenkammer sicherlich gerne welche in Form von Westen oder gar nur Platten. Und man hat sicherlich auch Möglichkeiten sie an Dir zu befestigen.

Aber auch die Waffenkammer benötigt gelegentlich Nachschub und diesen findet man für gewöhnlich nur in den Wildlands!

Grundsätzlich gilt aber immer:

Solltest Du getroffen werden, benötigst Du **in jedem Fall** medizinische Hilfe noch vor Ort. Weiteres dazu im folgenden Kapitel „Medic-System“.

Der sichere Tod:

Solltest Du es schaffen in der Kolonie ganze drei Mal hintereinander das Sangius nicht rechtzeitig zu erhalten oder aber Dein Blut der Gemeinschaft zur Verfügung zu stellen, wird die Konsequenz der Tod sein. Wie dieser aussieht, nun lasst Euch überraschen!

Schlimmer wird es in den Wildlands, der Zone 2. Dort wirst Du direkt nach der ersten verpassten Einnahme des Serums deinen Schöpfer kennenlernen. Pack schonmal einen Zweitcharakter ins Gepäck, Du wirst ihn unter Umständen brauchen!

Medic-System

„Wo kommt denn das ganze Blut her?“

Wie schon erwähnt, stirbt kein Spielercharakter unmittelbar durch Waffengewalt, sondern er wird lediglich verletzt.

Wirst Du als Spieler also durch eine Waffe getroffen, gehst Du zu Boden, um diesen Treffer und damit eine Verletzung auszuspielen. Je theatralischer das gemacht wird, desto besser für alle! Hier zählt das Showelement. Zeige allen etwas von Deinem Talent!

Dabei ist es unerheblich, ob Du aktuell eine Schutzweste oder ähnliches trägst. Bei einem Treffer würde man in der Realität aufgrund der kinetischen Energie des Geschosses trotz ballistischem Schutz zu Boden gehen und unter Umständen starke Verletzungen erleiden. Ein ballistischer Schutz sorgt vielleicht dafür, dass der Treffer nicht tödlich ist, mehr aber auch nicht.

In jedem Fall gilt:

Der Spieler kann NICHT mehr an der aktuellen Kampfhandlung teilnehmen. Der Spieler kann NICHT mit anderen Beteiligten interagieren.

Der Spieler kann KEINE Warnung, egal welcher Art, abgeben.

Du kannst also höchstens noch nach Hilfe, einem Sanitäter oder vor gespielten Schmerzen schreien. Tu dies bitte auch möglichst leidenschaftlich, Deine Mitspieler werden es Dir danken!

Wie geht es weiter?

Ist ein Sanitäter in der Nähe, hast Du Glück, denn der kann Dich vor Ort versorgen. Der Preis, der unter Umständen gezahlt werden muss, wird mit Sicherheit hoch sein. Aber Du hast keine Wahl, nicht wahr?

Ist jedoch kein Sanitäter bei Dir, so MUSST Du dir in irgendeiner Form vorerst selbst helfen und medizinische Hilfe suchen. Diese findet man immer im Krankenhaus, zu dem Du dich selbst schleppst oder schleppen lässt. Alternativ kann natürlich versucht werden einen Krankenwagen anzufordern. Dies sollte jedoch über die Mitstreiter erfolgen und sei gewarnt, das Krankenhaus arbeitet nicht für umsonst!

Wird bei der Behandlung festgestellt, dass Du schwerer verletzt bist, wirst Du in jedem Fall im Krankenhaus versorgt und dort zur Genesung eine gewisse Zeit verbringen müssen. Diese Auszeit ist nicht immer gleich lang und kann durch den Spieler beeinflusst werden.

Überfall

„Hände hoch, wenn Dir Dein Leben lieb ist“

Überfälle gehören in unserer Spielwelt zum täglichen Leben dazu. Es ist immerhin die Apokalypse und kein Ponyhof. Wenn Du also etwas hast, was jemand haben will, musst Du damit rechnen, dass er es sich einfach nehmen wird. Das gilt jedoch nur für IT-Gegenstände.

OT-Gegenstände wie z.B. Notfallmedikamente, Krankenkarte, Traubenzucker oder ähnliches, müssen in einem verschlossenen Beutel bzw. einer Tasche mit der Aufschrift „OT“ verstaut sein. Diese werden bei einem Überfall NICHT angetastet, sondern vorsichtig beiseitegelegt! Natürlich ist es ausdrücklich untersagt, irgendwelche IT-Gegenstände in einem OT-Behältnis zu verstecken.

Kommt es im Spiel zu einem Überfall, so wird dieser auf der Crawler City realistisch ausgespielt. Dabei kommt **auf keinen Fall** echte physische Gewalt zum Einsatz.

Achte gerade hier besonders auf die „wirklich, wirklich“ Phrase!

Die realistische Tour

Der Räuber sollte sein Opfer zunächst IT fesseln oder KO schlagen, um die Durchsuchung der mitgeführten Sachen beginnen zu können. Natürlich darf niemand real gefesselt oder geschlagen werden! Der KO-Schlag wird nur angedeutet. Zum Fesseln muss ein entsprechendes Hilfsmittel (Seil, Kabelbinder oder ähnliches) mitgeführt und dem Opfer in die Hand gegeben werden, damit dieses als gefesselt gilt.

Das Opfer wird nun real durchsucht und muss damit leben, dass er und sein mitgeführtes Gepäck aktiv gefilzt wird! Besonders wertvolles Loot und Dinge, die Dir wichtig sind sollten von Dir daher gut versteckt werden.

Dabei sind allerdings die „Bademoden-Zonen“, also alles, was beim Mann mit einer Badehose und bei einer Frau von einem zweiteiligen Bikini bedeckt ist davon ausgenommen. Hier wird weder etwas versteckt noch etwas durchsucht.

In-Fight

„Zwei gehen rein, einer kommt raus“

Eine Alternative zu einem Überfall oder offenen Kampf bietet in der Crawler City der sogenannte In-Fight.

Wenn zwei Spieler eine Auseinandersetzung „unblutig“ austragen wollen, so können sie diese Spielmechanik nutzen. Dabei spricht ein Spieler den anderen in einer Konfliktsituation an und nutzt das Signalwort In-Fight.

Der andere Spieler hat die Möglichkeit, den In-Fight anzunehmen oder eben nicht. Nimmt er an, blicken sich die beiden in die Augen und zählen leise bis drei, woraufhin jeder von ihnen mit einer Hand unauffällig Stein, Schere oder Papier zeigt. Der Sieger dieses „Spiels“ ist damit als späterer Gewinner des In-Fights ausgewählt. Wie genau der In-Fight ausgespielt wird, ist den Spielern überlassen. Es sollte jedoch nicht zu übermäßigem Einsatz körperlicher Kräfte kommen, denn niemand soll hier verletzt werden.

> Es gibt IMMER NUR ZWEI Kontrahenten pro In-Fight! <

Die Gefahr des Kontrollverlustes und damit einer ernsthaften Verletzung bei mehr als einem Gegner gleichzeitig ist sehr hoch und daher wird auf der Crawler City dieses Risiko nicht mehr eingegangen.

Sollte sich also eine Massenprügelei anbahnen, so hat jeder genau einen, und zwar seinen(!) Gegner. Es wird nicht in andere Kämpfe eingegriffen, sondern stets abgewartet, um im Anschluss einen neuen In-Fight starten zu können.

Wird ein In-Fight verloren oder gewonnen, so hat dies für den Spieler, außer einer eventuell gekränkten Ehre, keine spielerischen Auswirkungen. Es ist aber immer gerne gesehen, wenn die LARP-Komponente schön ausgespielt wird.

Wer weiß, ein Krankenhausbesuch könnte vielleicht ja doch nötig sein, nachdem man verprügelt worden ist?

Das Sangius

„Der neue Stoff, der uns am Leben hält“

Eine bahnbrechende Entwicklung nach dem Pulmonen erfolgte, es kam das Sangius. Der vermeintliche Heilsbringer entpuppte sich jedoch, was die Dauerhaftigkeit seiner Wirkung angeht, als fast genauso wirkungslos wie das Pulmonen. Auch weiterhin muss das Serum alle paar Stunden verabreicht werden, um das Virus nicht ausbrechen zu lassen. Nun jedoch ist kein Lungengewebe von Hazards zur Herstellung mehr nötig denn eine Blutspende eines Hazards reicht aus, um mehrere Ampullen des wertvollen Sangius herzustellen.

Während der langen Reise zur neuen Kolonie konnte man von den Vorräten zehren, die mitgeführt wurden. Jetzt jedoch sind diese aufgebraucht und in der neuen Kolonie ist man abhängig von der Versorgung durch die Red Ribbons.

Bist Du infiziert und schaffst Du es nicht, vor Ablauf der Wirkzeit eine neue Dosis Serum verabreicht zu bekommen, so treten sofort starke Hustenanfälle auf und Du spuckst Blut. Mit diesen Symptomen begibst Du Dich sofort in das Krankenhaus oder den Red Ribbons zur Behandlung. Du wirst medizinisch versorgt und musst eine festgelegte Zeit im Krankbett genesen. Schaffst Du es allerdings, innerhalb der Kolonie drei Mal die Einnahme zu verpassen, wird Dein Charakter den Tod erleiden.

Hazards

„lebende Blutbeutel“

Die Menschen, die ohne Einnahme des Serums überleben können, wissen genau um die Gefahr, welcher dieser Umstand für ihr eigenes Leben bedeutete. Nun jedoch sind sie in der Pflicht, durch regelmäßige Blutspenden den Fortbestand der Kolonie zu sichern, denn zur Herstellung des Sangius wird ebenjenes benötigt.

Daher werde sie mehr als menschliche Ressource betrachtet. Kommen sie ihrer Verpflichtung nicht nach, wird das Blut mit Gewalt mittels Aderlasses aus ihnen geholt. Das bedeutet den sichern Tod für den jeweiligen Hazard und sollte unbedingt vermieden werden.

Drogen und ihre Wirkung

„Gettin high“

In Crawler City gibt es ganz überraschend auch Drogen, welche bei recht zwielichtigen Mitmenschen erworben werden können.

Beim Drogenkauf erhältst Du im Idealfall eine Notiz wie diese Droge auszuspielen ist. Biete anderen eine nette Einlage und spiele die Wirkung einer Droge schön aus, wer weiß wie deine Umgebung darauf reagiert?

Serumszeiten, Veränderungen im Treffersystem, den Tod oder andere spielrelevante Teile werden niemals durch eine pure Drogeneinnahme geändert. Es wird also kein „Du bist unbesiegbar“ Pille geben. Allerhöchstens fühlst Du dich vielleicht so, gehst aber auch wie jeder andere zu Boden, sollte man Dich IT verletzen.

Hilfe bei übermäßigem Drogenkonsum erhältst Du mit Sicherheit im Krankenhaus, dort wird man sich gerne Deiner annehmen.

Bewaffnung

„Du und Dein Gewehr“

Bei der Crawler City werden zwei unterschiedliche Waffenarten genutzt. Zum einen Airsoft Waffen und zum andern LARP-Polsterwaffen. Alle Waffen können jederzeit genutzt werden, unabhängig von Art und Stärke.

Alle Waffen müssen dem deutschen Waffengesetz entsprechen!

Airsoft:

Für die Crawler City sind fast alle gängigen Airsoft Systeme, die Munition in 6mm BB verschießen, zugelassen. Nur auf HPA betriebene Waffen wird verzichtet werden müssen.

Einen Mindestabstand für Airsoft Waffen lässt sich im Spiel kaum sinnvoll umsetzen. Wir appellieren daher an Deinen gesunden Menschverstand und fordern jeden Teilnehmer auf, seine Airsoft Waffe nur aus solchen Distanzen einzusetzen, die er auch selbst für Treffer akzeptieren kann.

Übermotivation und falscher Ehrgeiz sollten auch in Gefechtssituationen niemals die Oberhand erlangen. Bitte halte jegliche OT-Streitigkeiten aus diesen Situationen heraus, da es sonst für alle Beteiligten gefährlich werden kann.

„Gentlemans Airsoft“ bzw. „Gentlemans Bang“ sind dabei Schlüsselwörter.

Beim Bang handelt es sich dabei um das Ausspielen eines Schusses auf kürzeste Distanz. Wenn ein Spieler mit im Anschlag gehaltener Waffe einen anderen abschießt, jedoch aufgrund der geringen Distanz sicherheitshalber nur „Bang“ sagt, dabei aber absichtlich auf den Boden neben das Opfer schießt. Es obliegt dem „Getroffenen“ dieses Spielangebot anzunehmen und auf den „Treffer“ zu reagieren oder auch nicht. In letzterem Fall darf der Schütze nach unseren Regeln dann real abdrücken.

LARP-Waffen:

LARP-Waffen, also Polsterwaffen in Form von Hieb- oder Stichwaffen, sowie LARP-Bögen bis max. 25 lbs dürfen überall auf dem Gelände eingesetzt werden. Dabei ist allerdings zu beachten, dass mit den Polsterwaffen keine Stichbewegungen ausgeführt werden dürfen.

LARP-Bögen dürfen ausschließlich mit IDV-Projektilen genutzt werden. Außerdem sind jegliche Angriffe gegen den Kopf zu vermeiden.

Mündungsenergien

„Aua, Aua, Aua!“

Folgende Mündungsenergien für Airsoft Waffen sind auf der Crawler City zugelassen.

Vollautomatische AS-Waffen	max. 0,5 Joule
AS-Kurzwaffe	max. 1,2 Joule
AS-Langwaffe	max. 2 Joule
AS-Präzisionswaffe	max. 3 Joule (Repetiergewehr)

Waffenzubehör und Anbauteile

„Mach mehr draus“

Nutze was Du hast. Anbauteile müssen nicht erworben werden. Du erreichst die Crawler City mit dem, was Du hast, also wirst Du es benutzen. Solange Du es tragen kannst, trage es. Oft ist aber weniger auch mehr.

Waffenzubehör und Anbauteile können jedoch nach wie vor gefunden werden. Dieses Loot wird, wie alles andere auch, gegen Bares bei einem Händler getauscht.

Selbstverständlich müssen alle Anbauten wieder dem geltenden Recht in Deutschland entsprechen.

Munition, Sprengsätze und anderes

„Alles, was knallt und kracht“

Munition:

Bio BB's in verschiedenen Gewichten zwischen 0,20g und 0,45g stellen wir Dir über die Waffenkammer zur Verfügung. Umsonst werden diese nicht sein, da es sich wie alles andere um eine Ressource in der Welt der Crawler City handelt.

Füllungen von Granaten oder Minen können ebenfalls dort erworben werden. Hierbei handelt es sich um Bio-BBs mit unterschiedlichen Gewichten zwischen 0,12g - 0,45g aus einer „Restekiste“. Die Granate bzw. Mine wird dann direkt in der Waffenkammer befüllt.

Für alle Waffen sind High-Cap-Magazine ausdrücklich verboten. Es dürfen lediglich Low-, Mid- und Real-Cap-Magazine verwendet werden. Bei vollautomatischen Maschinengewehren (max. 0,5 Joule) wird ausschließlich die reale Munitionsmenge geladen.

Sprengsätze und Granaten

Sprengsätze und Granaten müssen BB herausschleudern, um eine entsprechende Wirkung zu entfalten. Löst eine Sprengfalle, Granate oder Sprengsatz nicht aus und schleudert keine BB heraus, tritt keine Wirkung ein und gilt somit nicht als Treffer. Airsoft Soundgranaten gelten nur als Irritationsgranate. Ein Treffer gilt nur, wenn der Spieler von mindestens einer BB getroffen wird, auch wenn er direkt neben der Sprengfalle steht. Neben der Waffenkammer wird es auch in den Wildlands eine Möglichkeit der Befüllung geben. Wo genau, das werdet ihr allerdings vor Ort herausfinden müssen.

Alle anderen Arten von Waffen, einschließlich Schreckschuss- und realen Waffen sind verboten und dürfen keinesfalls mit auf das Eventgelände verbracht werden.

Pyrotechnik:

Grundsätzlich erlaubt sind kaltbrennende Rauchgranaten mit BAM-Zulassung. Ob diese verwendet werden dürfen, wird vor Ort entschieden und hängt unter anderen von der aktuellen Waldbrandgefahr ab. Auch hier appellieren wir an den gesunden Menschenverstand und der verantwortungsvolle Umgang mit Pyrotechnik wird von uns vorausgesetzt!

Nachtsichtgeräte

„Nachts sind nun alle Katzen grau“

Auf der Crawler City dürfen nun grundsätzlich NVG, Thermalsichtgeräte und Wärmebildgeräte eingesetzt werden, welche dem geltenden deutschen Recht entsprechen.

Wildlife

„Zurück zur Natur“

Wenn der Mensch sich zurückzieht, wird sich die Natur gnadenlos ausbreiten. Auch in unserer Spielwelt sind verschiedenste Wildtiere wieder auf dem Vormarsch und stellen daher eine zusätzliche Gefahr für Leib und Leben dar. Gerade in der Nacht sind viele Tiere aktiv und wer dann nicht aufpasst, kann durchaus Wildschweinen, Wölfen oder Bären zum Opfer fallen. Augen und Ohren auf! Dann hast du vielleicht eine Chance, dem Angriff zu entgehen.

Es sind wilde Tiere, die sich durch einen oder zwei Schüsse nicht erlegen lassen. Und oft findest nicht Du sie, sondern sie Dich. Um einen ausgewachsenen Bären zur Strecke zu bringen, kann es auch einmal ein ganzes Magazin brauchen.

Bei der Verletzung durch ein Wildtier ist ein sofortiger Krankenhausaufenthalt in voller Länge nötig und der vielleicht vorhandene Plattenträger muss in der Waffenkammer repariert werden.

Wer es aber schafft, ein Wildtier zu erlegen ist ein wirklicher Glückspilz der nicht nur mit heiler Haut davongekommen ist, sondern auch die Möglichkeit hat, das erlegte Tier zu zerlegen und danach die Teile (Fleisch und Fell) zu verkaufen. Der ein oder andere ist bestimmt an einem guten Fell interessiert und man kauft sicherlich gerne auch eine Extraportion Fleisch an.

Motorisierte Fahrzeuge

„Schneller durch die Endzeit“

Wichtig:

Sollten Fahrzeuge eingesetzt werden, gilt für alle motorisierten Fahrzeuge auf dem gesamten Gelände eine Höchstgeschwindigkeit von maximal 30km/h. Fahrzeuge müssen über Beleuchtung verfügen und diese bei Dämmerung oder schlechten Sichtverhältnissen einschalten.

Geschlossene Fahrzeuge:

Geschlossene Fahrzeuge wie Autos oder dergleichen dürfen jederzeit beschossen werden. Ein Treffer führt nicht zwangsläufig zum Ausfall des fahrbaren Untersatzes, denn der Fahrer kann eigenmächtig entscheiden, ob und wann er sein Fahrzeug als nicht mehr funktionsfähig betrachtet und es dementsprechend stoppt.

Der Einsatz von Fahrzeugen zum Looten, insbesondere dem Transport von Personal und Loot von und zu Loot-Touren, sowie für Quest-Aufträge ist untersagt. Die Spielleitung behält sich vor, nach der Anmeldung über die Zulassung eines Fahrzeuges spätestens Sonntag vor dem Event zu entscheiden. Bei genehmigtem Einsatz eines Fahrzeuges stimmen sich Besitzer/Betreiber und Spielleitung bezüglich der Einsatzregelungen und Nutzung ab.

Offene Fahrzeuge:

Alle Zweiräder/Quads/Dreiräder dürfen NICHT beschossen werden, da das Risiko eines OT-Unfall und somit einer ernsthaften Verletzung des Fahrzeugführers zu hoch ist.

Fahrräder:

Das Mitbringen von Pedelecs oder E-Bikes, auch ohne Akku, aus Sicherheitsgründen nicht gestattet.

Die Gemeinschaft

„Du, ich und die anderen“

Das Spielgeschehen bestimmen in erster Linie die verschiedenen Fraktionen mit ihren Teilnehmern selbst. Die Crawler City ist als Sandbox angelegt, alles ist möglich!

Teilnehmer, die erstmalig an der Crawler City teilnehmen starten immer als Außenstehende. Was man schlussendlich daraus macht, ist jedem selbst überlassen. Seid ihr nützlich, wird man Euch schon in die eine oder andere Gemeinschaft integrieren. Auf welche Art auch immer.

Nomads / Survivors / Reisende

„überall und nirgends“

Als Nomads, Survivors oder Reisende werden in Crawler City all jene Überlebenden bezeichnet die noch keiner der anderen Gruppierungen angehören.

Nomads reisen IT mit entsprechendem Gepäck an, müssen sich dort selbst einen Überblick verschaffen und sich einen Schlafplatz suchen. Schlafe wo du möchtest, und nutze leerstehende Gebäude oder versuche möglichst früh einen nicht ganz so einsamen Schlafplatz zu finden.

Kleidung / Loadout

Nutze das, was dein Charakter hat. Generell läuft Ihr nicht in superneuen Designerklamotten rum, eher in so alten verschlissenen Sachen. Der Fantasie sind jedoch keine Grenzen gesetzt.

Die Paltrys

„Legal, illegal, schießegal“

Die größte Gemeinschaft waren seit mehreren Jahren die Paltrys, die in der ursprünglichen Kolonie lebten. Im Jahr 2022 haben die Paltrys die Gemeinschaft der namensgebenden Crawler in sich aufgenommen; jene sind nun Teil der Paltrys, welche die Crawler City bewohnten. Nur kurze Zeit später kam der Exodus, der alle zur Flucht zwang.

Seit der Übernahme durch die Paltrys hatte sich die Kolonie eigentlich wenig verändert, auch wenn etwas mehr „Freigeist“ Einzug gehalten hat. Schon lange waren sie ein mehr oder weniger verschworener Haufen unter der Leitung eines einzelnen der stets mehr oder weniger im Alleingang die Zügel der Kolonie in der Hand hielt.

Die Kolonie produzierte das Serum Pulmonen lange in Eigenregie, und verkaufte es nur zu gerne an jeden, der die entsprechenden Taler hatte. So ist bis heute des Weiteren auch der ein oder andere Dienstleister in dieser Gemeinschaft zu finden. So freute sich zum Beispiel die Bar „Bombed London“ über jeden Besucher, der Geld dalassen mochte.

Die Bürokratie der Vorzeit beginnt auch in die Kolonie zu sickern, wobei auch hier so mancher Mechanismus „wiederbelebt“ wurde, um größere Menschenmassen einigermaßen sinnig zu regieren.

Nach all den Ereignissen am Schicksalsjahr 2022, hat sich das Prinzip der Kolonie wandeln müssen. Nun ist die Kolonie dort wo die Paltrys sind, egal wo das nun in der ungewissen Zukunft sein mag.

Alles in allem haben die Paltrys ein deutlich freundliches Mindset gegenüber den anderen Fraktionen und Nomaden, solange denn der Rubel rollt. Hast du aber Schulden, können sie auch arg garstig werden.

Kleidung / Loadout

In der Kolonie ist Kleidungstechnisch alles Mögliche zu finden, besonders nach der Vermischung von Crawlern und Paltrys. Gemein haben jedoch alle, dass sie in hauptsächlich ziviler Kleidung unterwegs sind, die definitiv schon bessere Jahre gesehen hat; manche sind schon recht zerschlissen, manche sind noch gut in Schuss und gepflegt; aber an allen nagen fast 10 Jahre Schmutz, Dreck und Schweiß.

Der Gesundheitsdienst

„Reichtum ist viel, Zufriedenheit ist mehr, Gesundheit ist alles!“

Das Krankenhaus ist weiterhin ein zentraler Dreh- und Angelpunkt in der Welt der Crawler City. Die dort beschäftigten Mediziner und Sanitäter kümmern sich gegen einen entsprechenden Preis um alle möglichen und auch unmöglichen Verletzungen und Erkrankungen, sowie den gelegentlichen Fall psychischen Problemen jeglicher Art. Im Laufe der Jahre hatte sich der Gesundheitsdienst von den einzelnen Fraktionen weitgehend unabhängig gemacht.

Der Doc sagte einmal sehr treffend:

„Egal, wer etwas gemacht hat, in dieser schwierigen Zeit ist jedes Menschenleben kostbar.“

Mit genau diesem Mindset werden wirklich alle Menschen medizinisch versorgt, egal wo sie hingehören. Da es keine Krankenversicherung gibt, müssen sämtliche Leistungen irgendwie bezahlt werden. Wer kein Geld hat, muss sich etwas einfallen lassen, um seine Behandlung zu bezahlen oder damit rechnen, bis zum Ausgleich der Kosten die Bettpfannen zu schrubben.

Kleidung / Loadout

Weißer Arztkittel, OP-Anzug oder ähnliches als Bestandteil der alltäglichen Kleidung. So wie medizinisches Personal nun einmal aussieht. Die Feldsanitäter müssen an einem roten Kreuz/Halbmond erkennbar sein, z.B. eine entsprechende Armbinde, Patch an der Jacke oder einer Mütze.

Die Red Ribbon Army

„Wer nicht für uns ist, ist gegen uns“

Die Red Ribbon Army betrat im Sommer 2022 die Bühne, die wir Crawler City nennen und keine wusste, was sie wirklich in der Gegend wollen. Erzählungen ranken von „Sie wollen alles Übernehmen!“ über „Sie wollen ihren Kommunismus verbreiten!“ bis zu „Ach, die wollen nur spielen!“. Wirklich genaues wusste, wie gesagt, keiner.

Fest steht jedoch, die Truppe besteht aus einem festen, loyalen Kern um den Anführer „AJ“, der einem ominösen „Commander Red“ der in irgendeinem Bunker sitzt, untersteht. Auch die RRA scheint zu rekrutieren, zumindest über den Politkommissar Egon wurde berichtet, dass er versucht habe, Leute abzuwerben.

Die Ankunft der Red Ribbon Army wurde perfide und von langer Hand vorbereitet, denn dem Politkommissar gelang es bereits im Jahr 2021 zum Bürgermeister der Crawler Kolonie gewählt zu werden, ohne dass jemand ahnte, wem er wirklich dient. Seit dem Fall der Kolonie nach 2022 blieben die Wege der Ribbons und der restlichen Koloniewohner jedoch nicht getrennt, und so arrangierte man sich trotz großer Spannungen leidlich untereinander.

Nun aber stehen die Red Ribbons in einer deutlich stärkeren Position da, betrieben doch Teile von ihnen den neuen Unterschlupf und sorgen mit ihrer neuen Serumsformel für das Überleben aller. Diesen Vorteil wird man ihnen so schnell nicht streitig machen können, denn alle Versuche ihnen diesen Hebel aus der Hand zu nehmen, werden die Red Ribbons zu vereiteln wissen.

Kleidung / Loadout

Hauptsächlich Schweizer Alpentarn. Typischerweise erkennt man sie an ihrem RR-Patch, ein weißes „RR“ auf rotem Grund. Es sind grüne Baretts und graue Mützen zu sehen, und auch ande555rer Tarn wird untergemischt; allgemein sieht man schon vom weiten, dass die RRA ein eher militärischer Haufen ist.

Der MC Mundo Perdido

„Was zählt ist die Familie!“

Das Chapter „Mundo Perdido - C-City lado este“, wie sie genau hießen, wurde aus einem Seitenarm des großen Oldenburger Rockerclubs „Mundo Perdido“ geboren. Anfangs noch in den Außenbereichen der alten Crawler City beheimatet, waren sie der Kolonie im Laufe der Zeit nähergekommen und hausten am Ende in der ehemaligen Residenz der Paltrys.

Das oft martialische Auftreten mochte täuschen, denn innerhalb des Clubs zählten durchaus achtbare Werte wie Zusammenhalt, Familie oder aber einfach nur der Respekt vor den jeweils anderen. Das führte dazu, dass Loyalität eine der Grundpfeiler des Machtgefüges im MC Mundo Perdido war.

Hattest Du Schulden bei ihnen, oder noch schlimmer, fügtest Du gar den Club Schaden zu, warst du schnell auf dich allein gestellt. Da hieß es oft: „Nimm lieber die Beine in die Hand oder suche dir professionelle Hilfe.“ Auf der anderen Seite konnte jeder, der sich ihren Respekt verdiente, sicher sein, stets mit offenen Armen empfangen zu werden.

Abgesehen von ihrem lauten Geknatter der noch immer funktionierenden Motorräder waren sie kaum auffällig, was politische Spielchen angeht. Sie mochten Stabilität und labten sich gerne an Anteilen.

Kleidung / Loadout

Ihre Kutten und Motorräder sprachen für sich. Wer sie daran nicht erkannte, HÖRTE sie.

Organisation

„Die Maschinerie im Hintergrund“

Während des Events gibt es in den unterschiedlichen Bereichen die sogenannte In-Time Spielleitung, kurz einfach IT-SL.

Diese, der Orga angehörenden oder unterstehenden Personen unterstützen die Hauptspielleitung während des Events und sind allen Teilnehmern gegenüber weisungsberechtigt.

Alle IT-SL ist im Spiel jederzeit ansprechbar. Bei Fragen zum Spielsystem während des Events kann man sich im ersten Schritt an einen IT-SL wenden.

Spielerpass und mehr

„Die Papiere, bitte“

Jeder Teilnehmer bekommt von uns zwei verschiedene Ausweise für das Event: Einen OT-Spielerausweis und einen IT-Impfpass.

OT-Spielerausweis

Der OT-Spielerausweis enthält Deine realen Daten (Name und Spielernummer), Charakternamen, Fraktion, die Daten der Waffen vom Chronen (Bezeichnung der Waffe, gemessene Mündungsenergie), Krankenhausaufenthalte. Dieser Ausweis ist OT und nur die Orga und die IT-Spielleiter sind berechtigt, diesen einzusehen.

IT-Impfpass

Der IT-Impfpass gehört ebenfalls vollständig zu Deinem IT-Charakter und enthält neben Ausbildungsnachweisen auch den Nachweis über Serumeinnahmen, Behandlungen aufgrund von Krankheiten und verschriebene Medikamente.

Geht Dir beim Event einer oder gleich beide Pässe verloren, wende dich an die SL und du bekommst einen neuen ausgestellt.

Crawler City Glossar

„Abkürzungen und anderes Zeug...“

AEG	Automatic Electric Gun - eine elektrisch betriebene Druckluftwaffe unter 0,5 Joule, die im vollautomatischen Modus schießen darf.
Airsoft (AS)	Ein taktisches Geländespiel, bei dem einzelne Spieler oder Teams mit Airsoftwaffen gegeneinander antreten, um bestimmte Ziele zu erfüllen. Vergleichbar mit klassischem Paintball, jedoch mit mehr Spielvielfalt.
AS-Waffen	Eine Airsoftwaffe ist eine spezielle Druckluftwaffe, welche beim Airsoft eingesetzt wird. Es werden kleine Kugeln (BBs) verschossen, welche aber trotz optisch realistisch wirkender Waffen, keine lebensgefährlichen Verletzungen verursachen, aber es ist auch nicht ungefährlich (siehe auch Sicherheit & Vorschriften).
BB	Allgemeine Bezeichnung für Airsoftmunition. Meistens werden Kugeln mit einem Durchmesser von 6mm verwendet, welche es in unterschiedlichen Gewichten gibt.
Bio BB	Airsoftmunition aus biologisch abbaubarem Material (Maisstärke). Diese zerfallen unter Einfluss von Feuchtigkeit innerhalb weniger Wochen.
CC / CC21	CC steht für Crawler City, die Zahl gibt das Veranstaltungsjahr (z.B. CC22 = Crawler City 2022) an
CC\$	CRAWLER bzw. Crawler Dollar, gerne auch Crawler Taler genannt - die IT-Währung in Crawler City
Char	Charakter - das ist Dein Spielercharakter, Dein Alter-Ego für dieses Event. Dieser Charakter "lebt" in Crawler City, hat dort seine Geschichte, seine Freunde und Feinde.
GBB	Gas Blow Back - mit kalten Gasen betriebene Airsoft Waffe.
GSC	Geführter Spieler Charakter - ein eigentlich normaler Spielercharakter, der frei in seinem Handeln, aber in den Hintergrund des Events eingebunden ist, z.B. Hintergrundwissen erhält oder sporadisch bestimmte Aufträge bekommt, welche er dann ausführt.
IT	In-Time - man befindet sich im Spiel und ist dort mit seinem Charakter unterwegs.
LARP	Live Action Role Play - ein Rollenspielkonzept, in dem jeder Spieler mit einem eigenen Charakter eine Spielwelt betritt und dort agiert. Vergleichbar mit Improvisationstheater.

LARP -Waffe	Weiche Waffen, z.B. aus Schaumstoff, die in der Regel Hieb- oder Stichwaffen nachempfunden sind. Mit diesen Waffen sind Kontaktkämpfe möglich ohne ernsthafte Verletzungen zu riskieren. Trotzdem sind bestimmte Regeln zu beachten - siehe auch Sicherheit& Vorschriften
Loot	Beutegegenstände - durch das Einsammeln von Loot kann der Spieler seine Ausrüstung verbessern oder auch Geld durch den Verkauf innerhalb der Spielwelt verdienen. Es gibt verschiedene Arten von Beutegegenständen, die sich in Wert und Güte stark unterscheiden können (siehe auch Items).
Low Cap	Low Capacity - Bezeichnung für Airsoft Magazine mit 30-50 Schuss, abhängig vom Waffentyp
Mid Cap	Middle Capacity - Bezeichnung für Airsoft Magazine mit 60-120 Schuss, abhängig vom Waffentyp
NSC	Nicht-Spieler-Charakter - agieren auf Anweisung der Spielleitung und haben nur bedingt einen eigenen "Willen". Der jeweilige Charakter wird von der Spielleitung vorbereitet und bereits vor dem Event an die NSC ausgegeben. Ein NSC kann über ein Event durchaus in unterschiedliche Rollen schlüpfen.
NVG	Night Vision Googles -Nachtsichtbrille oder Nachtsichtgerät, welches es ermöglicht, bei Dunkelheit noch etwas zu sehen
OT	Out-Time -man befindet sich in der realen Welt, also außerhalb des Spiels und ist man selbst.
Quest	Aufträge innerhalb des Spiels, entweder zum Finden oder als Auftrag. Es gilt entweder einen Ort, eine Person oder ein Objekt zu finden, ein Rätsel zu lösen oder eine Kombination davon.
Real Cap	Real Capacity - Bezeichnung für Airsoft Magazine mit realer Magazinkapazität des jeweiligen Waffentyps
S-AEG	Semi Automatic Electric Gun - elektrisch betriebene Airsoftwaffe über 0,5 Joule, die ausschließlich im Einzelfeuer-Modus schießen kann
SC	Spieler Charakter - ein vom Spieler selbsterstellter Charakter, welchen dieser in der Spielwelt verkörpert

Copyright, Disclaimer, Links

Urheberrecht

Das Werk einschließlich aller Inhalte ist urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Reproduktion (auch auszugsweise), für kommerzielle Zwecke, in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie oder anderes Verfahren) sowie die Einspeicherung, Verarbeitung, Vervielfältigung und Verbreitung mit Hilfe elektronischer Systeme jeglicher Art, gesamt oder auszugsweise, ist ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung der Autoren untersagt. Alle Übersetzungsrechte vorbehalten.

Es ist für Privatpersonen gestattet, Nachdruck oder Reproduktion (auch auszugsweise), für nicht kommerzielle Zwecke, in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie oder anderes Verfahren) sowie die Einspeicherung, Verarbeitung und Verbreitung mit Hilfe elektronischer Systeme jeglicher Art, gesamt oder auszugsweise, auch ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung der Autoren, dieses Werk für Private Zwecke zu nutzen. Die Vervielfältigung, außer Schenkung, ist davon ausgenommen. Alle Übersetzungsrechte vorbehalten.

Die Autoren behalten sich vor Änderungen im Urheberrecht, Haftungsausschlüssen und Verletzungen des Urheberrechtes zu jeder Zeit und Ort abändern zu können.

Haftungsausschluss

Die Benutzung dieses Buches und die Umsetzung der darin enthaltenen Informationen erfolgt ausdrücklich auf eigenes Risiko. Die Autoren können für etwaige Unfälle und Schäden jeder Art, die sich aus Handlungen oder Tätigkeiten ergeben (z.B. aufgrund fehlender Sicherheitshinweise), aus keinem Rechtsgrund eine Haftung übernehmen. Haftungsansprüche gegen die Autoren für Schäden materieller oder ideeller Art, die durch die Nutzung oder Nichtnutzung der Informationen bzw. durch die Nutzung fehlerhafter und/oder unvollständiger Informationen verursacht wurden, sind grundsätzlich ausgeschlossen.

Rechts- und Schadenersatzansprüche sind daher ausgeschlossen. Das Werk inklusive aller Inhalte wurde unter größter Sorgfalt erarbeitet. Die Autoren übernehmen jedoch keine Gewähr für die Aktualität, Korrektheit, Vollständigkeit und Qualität der bereitgestellten Informationen. Druckfehler und Falschinformationen können nicht vollständig ausgeschlossen werden. Die Autoren übernehmen keine Haftung für die Aktualität, Richtigkeit und Vollständigkeit der Inhalte des Buches, ebenso nicht für Druckfehler. Es kann keine juristische Verantwortung sowie Haftung in irgendeiner Form für fehlerhafte Angaben und daraus entstandenen Folgen von den Autoren übernommen werden.

Bei Verweis auf Internetseiten haben die Autoren keinen Einfluss auf Gestaltung und Inhalte fremder Internetseiten. Wir Autoren distanzieren uns daher von allen fremden Inhalten. Zum Zeitpunkt der Verwendung waren keinerlei illegalen Inhalte auf den Webseiten vorhanden.

Verletzung des Urheberrechts

Wer das Urheberrecht verletzt, indem er das Urheberrecht (s.o.) verletzt kann zivil-, straf- und wettbewerbsrechtlichen belangt werden.

Copyright & Bedeutung des „Beamten Kauderwelsch“:

Seid ihr eine Privatperson, die das Regelwerk für sich und seinen unmittelbaren Freundeskreis nutzen möchte, ist das kein Problem.

Auch könnt ihr das Buch binden lassen und Weiterverschenken.

Habt ihr vor damit Geld zu verdienen oder mit dem verschenkten Buch Geld verdient, müsst ihr vorher eine Genehmigung von uns einholen! Und dass nur schriftlich mit unserer Unterschrift. Alles andere ist nicht gültig.
Das gilt für das gesamte Buch und/oder auszugsweise.

Bei Verletzung dessen werden zivil-, straf- und wettbewerbsrechtliche Verfahren eingeleitet.

Kontaktaufnahme
www.crawler-city.de
info@crawler-city.de

Autoren
Karsten Doschek
Oliver Sachs