

Crawler City

Spielerhandbuch

Version 5.2 vom 13. August 2024

Vorwort

„Ja, das muss sein, aber ich mache es kurz“

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

Die Welt der Crawler City ungerecht und gefährlich. Stelle Dich darauf ein! Sei ein weiterer Held, der es irgendwie geschafft hat zu überleben.

Mache diese Endzeit zu Deiner Welt, zu Deinem Zuhause!

Viele Fragen zur Veranstaltung werden in diesem hervorragenden Podcast hier bereits behandelt, so bekommt ihr schon einmal einen guten Überblick.

[Spotify](#)

[Crawler City - Einfach einfacher machen](#)

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

Dein Crawler City Orga-Team

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	2
Inhaltsverzeichnis	3
Sicherheit	4
Die Geschichte der Crawler City	6
Unser Spielplatz	6
Rollenspiel auf der Crawler City	7
The New Era	8
Wähle Deinen Schwierigkeitsgrad	9
Handel und Händler	10
Items und Quests	11
Treffer- und Schutzklassensystem	13
Medic-System	14
Überfall	15
In-Fight	16
Das Serum Pulmonen	17
Hazards	17
Drogen und ihre Wirkung	18
Bewaffnung	19
Mündungsenergien	20
Waffenzubehör und Anbauteile	20
Munition, Sprengsätze und anderes	21
Nachtsichtgeräte	22
Wildlife	22
Motorisierte Fahrzeuge	23
Die Fraktionen	24
Organisation	30
Spielerpass und mehr	30
Crawler City Glossar	31
Copyright, Disclaimer, Links	33

Sicherheit

„Safety first - immer!“

Grundlegend benötigte Schutzausrüstung:

- Schutzbrille - muss Airsoft Beschuss standhalten
- Signalpfeife - für OT-Hilferuf - es gibt KEIN Handynetz!
- 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:

Bewegt euch auf dem Gelände, wo immer es geht, 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 Orga kann möglichst schnell informiert werden.

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

Es wird einen Crawler City IT Funkkanal geben, auf dem, soweit möglich, alle wichtigen Institutionen auf Empfang sind. Dieser ist ebenfalls zu nutzen.

Besonders nachts ist das Gelände gefährlich. Geht daher besser nur in einer kleinen Gruppe nach draußen. Achtet auf euch und sagt immer jemandem Bescheid, wohin ihr geht und wann ihr plant, zurückzukommen, falls ihr doch allein unterwegs seid.

Umgang mit Alkohol:

Das Mitbringen und Konsumieren von Alkohol sind nicht verboten. Bittet achtet dennoch auf der gesamten Veranstaltung darauf, den Alkoholkonsum auf ein gesundes Maß zu beschränken.

Krankheiten/ Allergien:

Wenn jemand an einer Krankheit oder Allergie leidet, welche seine Teilnahme beeinflussen könnte, dann informiert zu Beginn der Veranstaltung die Orga, damit im Notfall richtig geholfen werden kann. Ihr solltet diese Information auch mit Eurem Fraktions-Spielleiter teilen.

Verhalten auf dem Gelände:

Das Spielgelände in Basepohl wird durch uns alle erhalten! Gebäude werden durch andere Gruppen mitunter genutzt, renoviert und gebaut. Bitte respektiert diese Bauten und seht von Änderungen, Bemalungen sowie Zerstörungen ab.

Verlasst ihr das Spielfeld aus OT-Gründen oder müsst vorzeitig abreisen, meldet euch bitte unbedingt bei der Orga 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 ihr mehr als einen bucht). Diese Müllsäcke bringst Du am Ende des Events zu einem Sammelplatz, den wir Dir beim Check-In mitteilen. Dieser Müll wird anschließend durch die Orga entsorgt.

Waldbrandgefahr:

Wir sind auf dem Gelände komplett von Wald umschlossen und ein Waldbrand hätte fatale Auswirkungen.

Offenes Feuer, Grillen und Pyrotechnik jeglicher Art sind daher aus offensichtlichen Gründen untersagt. 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.

Bringt 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!“

Erstmalig (und leider sehr kurzfristig) findet die Crawler City in diesem Jahr auf einem kleineren Gelände statt als bislang gewohnt. Eine ehemalige NVA Fla-Rak Station in Basepohl bei Stavenhagen wird in diesem Jahr das Zuhause der Kolonie sein. Aber auch hier findet sich ein abwechslungsreiches und hügeliges Gelände mit Waldanteilen, einem größerem Kasernengebäude, einigen Bunkern sowie weiteren viele kleinere Bauten auf dem Spielgelände.

Rollenspiel auf der Crawler City

„Wer bin ich?“

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

YouTube:

[Crawler City – Die Charakter Geschichte](#)

Du solltest beim Rollenspiel immer einen sehr wichtigen Grundsatz im Hinterkopf behalten, den man unter LARP-Spielern 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, d.h. 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 und gehe immer davon aus, dass all dies IT ist, also 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 dennoch dazu kommen, dass man 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, zwischen OT und IT immer genau unterscheiden zu können, nicht nur für das Spiel, sondern auch für Dich selbst.

The New Era

„Flucht, Ankunft und ein Neuanfang“

Alles, was Beine hatte benutzte sie, um der ehemaligen Kolonie zu entkommen. Die Kolonisten, eine Symbiose aus gütigen Menschen und verachtenswerten Individuen, eine Mischung aus wahren Engeln und schrecklichen Monstern, machten keinen Unterschied mehr untereinander und es folgte ein Exodus. Die einen gingen früher, die anderen später, aber sie alle folgten einer Richtung.

Es ging nach Norden, weit weg vom Getöse der Kriegsmaschinerie der ach so gütigen J.T.G. – und ebenso weit weg von den Tod und Verderben spuckenden Gewehren der Bizon Holding. Egal was beide Seiten versprochen, es war eine Lüge. Sollten sie sich doch die Köpfe einschlagen auf der Suche nach einem Heilmittel.

Denn Crawler nahmen sie mit, die Formeln, die Geheimnisse, das Wissen und alle Bestände die in all den entbehrungsreichen Jahren angehäuft und behütet wurden. Natürlich wechselte das Machtgefüge das ein oder andere Mal, aber die Grenzen der Kolonie verlies ebenjenes Wissen nie.

Nun steht die Kolonie vor einer Trutzburg inmitten der Landschaft des ehemaligen Mecklenburg-Vorpommerns. Sie wird die neue Heimat sein, das neue Zuhause. Doch alles hat sich geändert, hier muss sich jeder seinen Platz erneut erkämpfen. Alte Konflikte brechen auf und neue entstehen. Wo wirst du stehen?

Wähle Deinen Schwierigkeitsgrad

„Ich mach mir die Welt, wie sie mir gefällt“

Die Crawler City ist hart und unbarmherzig, wenn Du sie lässt. Solltest Du aber zu den Menschen gehören, die es vielleicht doch eher nicht ganz so übel mögen, gibt es erstmalig die Möglichkeit einige Spielelemente vor Spielstart zu entschärfen.

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 ist Dir zu unsicher? Kennzeichne Dich oder Deinen Schlafplatz durch ein entsprechendes OT-Schild, so wird alles in Ruhe gelassen. Seid ihr sogar eine ganze Gruppe, die ein Haus besetzen, so kann auch eben dieses komplett gekennzeichnet werden.

Aber Obacht, ein OT-Schlafplatz ist nur in der Zeit zwischen 0:00 und 07:00 Uhr möglich!

Serums Einnahme:

Als Spieler hast Du die Möglichkeit beim Spielstart anzugeben, ob Du bereits infiziert und damit vom Serum abhängig bist oder ob bei Dir noch keinerlei Symptome aufgetreten sind. Auch die Zeit zwischen den Einnahmen kannst Du hier noch selbst bestimmen. Diese beträgt entweder sechs oder aber acht Stunden.

Das alles befreit Dich zwar nicht von einem gewissen regelmäßigen Krankenhausbesuch zu Kontrolle Deines gesundheitlichen Zustandes, jedoch wirst Du nicht gezwungen sein des Nachts zur Serums Einnahme dorthin spazieren zu müssen. Doch bedenke stets, jeder Vorteil bringt auch den ein oder anderen Nachteil mit sich. Welche das sind, gilt es herauszufinden.

Es besteht für Dich immer die Möglichkeit in den nächsthöheren „Schwierigkeitsgrad“ zu wechseln. Sag einfach im Krankenhaus Bescheid und es wird IT ausgespielt, das Du Dir nun vielleicht doch was weggeholt hast. Das HPZ-Virus ist dabei hart. Hast Du es einmal, wirst Du es nicht wieder loswerden, es gibt also keinen Weg zurück!

Handel und Händler

„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 den einen oder anderen Händler findest.

Alles im Game wird entweder durch Tausch von Loot oder aber mit der IT-Währung „Crawler“ bezahlt. Gibst Du dem Händler Loot, wird er es Dir mit Crawlern bezahlen. Vielleicht auch etwas mehr, wenn eine interessante Geschichte dabei erzählt wird.

Denke immer daran, Geld wirst Du brauchen. Also ist es immer gut ein wenig was zu verdienen.

Zusätzlich zum reinen „IT-Handel“ gibt es noch das „alte Geld“ - also den guten, alten Euro. Mit diesem könnt ihr im Spiel z.B. in der Bar 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 bei den Händlern verkauft werden, aber nicht jeder Händler wird jede Art von Ware ankaufen oder den gleichen Preis zahlen.

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

Schmuck aller Art	
Verpackte Nahrungsmittel, Dosen und Zigaretten - das „gute alte“ Zeug	
Dokumente und Zeitungsartikel	
Verbandskasten	

Loot für Auftragsquests:

Abseits des normalen Loot Sammelns kannst Du auch sogenannte Auftragsquests erhalten.

Eine Auftragsquest wird gezielt an einen Spieler oder eine Gruppe vergeben. Wenn Du unterwegs einen Gegenstand mit einer Kennzeichnung für eine Auftragsquest findest, diesen Auftrag aber nicht kennst, ignoriere den Gegenstand bitte und lass ihn an Ort und Stelle liegen, damit der Quest-Empfänger auch die Chance hat, seine Quest zu finden.

Alle Gegenstände, die zu einer offiziellen Quest gehören, sind mit einem speziellen Quest-Tag gekennzeichnet, so dass Du sofort sehen kannst, dass es ein Quest-Gegenstand ist. Der Quest-Tag ist beidseitig bedruckt. Auf einer Seite ist ein farbiges Q und die Worte Crawler City, auf der anderen Seite steht Auftrag.

Auftragsquests sind immer mit einem orangenen Q gekennzeichnet:



Treffer- und Schutzklassensystem

„Endzeit-Lebensversicherung“

Auf der Crawler City wird ein einfaches, aber effektives Treffersystem bespielt. Grundsätzlich ist es für jeden Charakter nicht möglich endgültig zu sterben, sofern er das nicht wirklich möchte. Aber sobald man sich einen Treffer zuzieht und keinerlei Optionen für den Eigenschutz hat, lernst Du das Krankenhaus, und deren Kosten, für eine etwas längere Zeit kennen.

Achtung!

Im Gegensatz zur bisherigen Regelung wird es auf der Crawler-City ab diesem Jahr keine Lebens- oder Schutzkarten mehr geben. Unsere Erfahrung zeigt, dass dieses System den Spielfluss eher behindert als einen Mehrwert zu bringen.

Daher wird jeder Treffer, den der 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 bisherigen 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, die Händler verkauft nicht nur Schutzausrüstung in Form von Westen oder gar nur Platten - er hat sicherlich auch Möglichkeiten sie an Dir zu befestigen.

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“.

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!

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.

Wie geht es weiter?

Ist ein Sanitäter in der Nähe, hast Du Glück, denn der kann Dich vor Ort versorgen. Dies kostet jedoch unter Umständen eine gewisse Menge von Crawlern.

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

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 unterscheiden wir auf der Crawler City zwischen zwei Varianten, welche in der Spielsituation unmittelbar zwischen Räuber und Opfer mit den Worten „Hart“ oder „Weich“ signalisiert werden müssen.

Die „harte“ Tour

Grundsätzlich wird die Variante „hart“ ausgespielt, also muss der Räuber 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 tatsächlich real durchsucht. Wer sich also für diese Variante entscheidet, muss damit leben, dass er und sein mitgeführtes Gepäck aktiv gefilzt wird! Besonders wertvolles Loot sollte 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.

Die weiche Tour:

Entscheidet sich das Opfer des Überfalls für die Variante „weich“, so werden alle Aktionen vom Räuber angesagt und das Opfer MUSS diesen Anweisungen folgen. Es ist daher nicht erlaubt, sich nach der Entscheidung für „weich“ gegen den Überfall zu wehren, etwas zu verbergen oder nicht herauszugeben. Das ist bei der „weichen“ Variante der Preis dafür, nicht KO geschlagen (IT) oder aktiv durchsucht zu werden.

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“, also ohne möglichen Verlust einer Schutzklasse oder Lebenskarte, 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 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 Serum Pulmonen

„Der Stoff, der uns am Leben hält“

Der Hauptbestandteil von Pulmonen ist der Wirkstoff Pulmo. Das Serum wurde unter anderem von der Firma Schäring im Norden Mahlwinkels entwickelt. Dr. Peter Krüger war ein Mitglied des Forschungsteams und hat daher weitreichende Kenntnisse über das Serum und vieles, was zu Beginn der Seuche geschehen ist.

Die maximale Wirkungszeit des Serums beträgt sechs Stunden, es wurde jedoch 2021 eine weitere Variante des Serums entwickelt und erfolgreich hergestellt, welche acht Stunden lang wirkt.

Die jeweils nächste Einnahmezeit wird durch das Krankenhaus im Spielerpass vermerkt und muss zwingend eingehalten werden.

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 zur Behandlung. Du wirst dort medizinisch versorgt und musst eine festgelegte Zeit im Krankbett genesen.

Hazards

„Niemand darf es wissen“

Die Menschen, die ohne Einnahme des Serums überleben können, wissen genau um die Gefahr, welcher dieser Umstand für ihr eigenes Leben bedeutet. Dabei ist es egal, ob man eine Immunität besitzt oder einfach noch nicht als infiziert gilt. Denn die Herstellung des Serums hat einen Preis, der bislang nur von den Hazards gezahlt werden kann.

Daher bewahren sie absolutes Stillschweigen über diese Eigenschaft und bezeichnen sich selbst als Hazards, da sie ständig mit der Gefahr leben, dass ihre Immunität entdeckt wird.

Wer kein Serum nimmt, bekommt keine Bestätigung vom Krankenhaus. Daher suchen Hazards stets Wege genau diese zu erhalten. Natürlich können sie sich regelmäßig spritzen lassen, aber es gibt auch andere Möglichkeiten...

Drogen und ihre Wirkung

„Getting high“

In Crawler City gibt es ganz überraschend auch Drogen, welche bei recht zwielichtigen Mitmenschen erworben werden können. Beim Drogenkauf erhältst Du eine Karte, welche immer im Krankenhaus ausgespielt werden kann.

Kommst Du in eine Situation, in der Du die Wirkung der Drogen nutzen möchtest, so gibst Du die Drogenkarte beim behandelnden Arzt ab, welcher Dich dementsprechend behandelt und die Drogenkarte vernichtet.

Die Droge ohne Namen (Rotes Meth)

Sie ist als ungewolltes Nebenprodukt bei der Herstellung des grünen Meth entstanden und hat die neben einem gehörigen Rausch die wertvolle Eigenschaft die Wirkzeit von Pulmonen um 45 Minuten zu verlängern. Dementsprechend funktioniert sie nur, wenn sich noch Serum im Blutkreislauf befindet und die nächste Serumeinnahme ist noch nicht fällig gewesen ist.

Grünes Meth

Das grüne Meth ist das ursprünglich geplante Produkt und hat neben einen ordentlichen Rausch auch erfreuliche Nebenwirkungen:

Es sorgt dafür, dass man weitaus weniger schmerzempfindlich ist. Man kann also nach einer Verletzung bereits früher wieder herumlaufen. Das bedeutet, dass sich der Krankenhausaufenthalt aufgrund einer Verwundung um ca. eine Stunde verkürzt.

Die blaue Runde

Die blaue Runde ist eine runde, blaue Tablette, welche lediglich schmerzhemmend wirkt. Hat man sie genommen, verspürt man bei einer Verletzung deutlich weniger Schmerzen. Andererseits bekommt man von dieser Tablette auch keinen Rausch, wie es bei den anderen beiden Drogen der Fall ist.

Der schmerzstillende Effekt ist geringer als beim grünen Meth, sorgt aber dennoch dafür, dass sich der Krankenhausaufenthalt nach einer Verwundung um ca. 30 Minuten verringert.

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 den derzeit gültigen deutschen Gesetzen entsprechen!

Airsoft:

Für die Crawler City sind alle gängigen Airsoft Systeme, die Munition in 6mm verschießen, zugelassen.

Einen Mindestabstand für Airsoft Waffen lässt sich im Spiel kaum sinnvoll umsetzen. Wir appellieren daher an euren 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 haltet 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 Auspielen 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 euch über die Waffenhändler zur Verfügung.

BBs für die Füllungen von Granaten oder Minen können beim Händler 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 beim Händler durch den Teilnehmer 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.

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

Pyrotechnik:

Pyrotechnik jeglicher Art ist absolut verboten. Das beinhaltet auch Granaten mit BAM-Zulassung, wie Taginn und Thunder Granaten.

Grundsätzlich erlaubt sind kaltbrennende Rauchgranaten mit BAM-Zulassung (etwa Enola-Gaye). Ob diese verwendet werden dürfen, wird vor Ort entschieden und hängt von der aktuellen Waldbrandgefahr ab.

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.

Dies schließt alle Geräte mit Nacht-/ Thermal-/ Was-auch-immer-Technik ein, welche die Sicht bei Nacht unterstützen oder ermöglichen und dabei ein Life-Bild anzeigen können.

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 vollständig repariert werden.

Wer es aber schafft, ein Wildtier zu erlegen, der 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. Die Händler sind bestimmt an einem guten Fell interessiert und kaufen 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.

Teilnehmer, die motorisierte Fahrzeuge einsetzen möchten, müssen das Fahrzeug bis spätestens 7 Tage vor dem Event über das Forum anmelden. Die Anmeldung erfolgt in der Rubrik „Fahrzeuge“ und muss neben einem Foto auch eine kurze Beschreibung des Einsatzzwecks beinhalten.

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 Orga 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 Orga 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:

Fahrräder müssen nicht angemeldet werden, allerdings ist das Mitbringen von Pedelecs oder E-Bikes, auch ohne Akku, aus Sicherheitsgründen nicht gestattet.

Die Fraktionen

„Du, ich und die anderen“

Das Spielgeschehen bestimmen in erster Linie die Fraktionen mit ihren Teilnehmern selbst.

Teilnehmer, die erstmalig an der Crawler City teilnehmen starten immer als Nomad. Man kann, sich allerdings einer Fraktion anschließen. Es gibt keine Vorgabe ab wann man dies darf. Diese Entscheidung treffen beide Seiten. Seid ihr nützlich, wird man Euch schon nehmen.

Nomads / Reisende

„überall und nirgends“

Als Nomads oder Reisende werden in Crawler City all jene Überlebenden bezeichnet, die gerade in der Region angekommen sind und noch keiner der Fraktion angehören.

Nomads reisen IT mit entsprechendem Gepäck an, müssen sich dort selbst einen Überblick verschaffen und 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.

Survivors

„was uns nicht tötet, macht uns härter“

Survivors, die Überlebenden, sind alle, die bereits an einer vergangenen Crawler City teilgenommen haben, sich aber nicht einer anderen Fraktion anschließen konnten oder gar wollten. Vielleicht sind sie sogar von einer Fraktion ausgestoßen worden oder sie gehörten einer mittlerweile nicht mehr existenten Gruppen an. Sie sind die wahren Überlebenskünstler, immer auf der Suche nach der nächsten Gelegenheit ein kleines bisschen Sicherheit zu ergattern. Vielleicht

Ein Nomad und ein Survivor sind also gar nicht so unterschiedlich, nur weiß der eine mehr über die Gegebenheiten und Regeln der Kolonie und der Umgebung.

Kleidung / Loadout

Hier gelten dieselben Anforderungen, wie für die Nomads. Ihr habt nur das, was Ihr am Leib tragt. Vielleicht habt Ihr in der vergangenen Zeit in der Kolonie etwas Handel getrieben und was frischeres erwerben können?

Die Paltrys

„Legal, illegal, schießegal“

Die größte Gemeinschaft sind die Paltrys, die in der eigentlichen Kolonie leben. Im Jahr 2022 haben die Paltrys die Gemeinschaft der namensgebenden Crawler in sich aufgenommen; jene sind nun Teil der Paltrys, welche die Crawler City bewohnen.

Seit der Übernahme durch die Paltrys hat sich die Kolonie eigentlich wenig verändert, auch wenn etwas mehr „Freigeist“ Einzug gehalten hat; nach wie vor ist es ein mehr oder weniger verschworener Haufen unter der Leitung von

König Alistair O’Doherty

der mehr oder weniger im Alleingang die Zügel der Kolonie in der Hand hält. Die Kolonie produziert das Serum in Eigenregie, und verkauft es nur zu gerne an jeden, der die entsprechenden Taler hat, So ist des Weiteren auch der ein oder andere Dienstleister in der Kolonie zu finden. So freut sich zum Beispiel die Bar „Bombed London“ über jeden Besucher, der Geld dalassen mag.

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

Alles in allem hat die Kolonie ein deutlich freundliches Mindset gegenüber den anderen Fraktionen und Nomaden, solange denn der Rubel rollt. Hast du Schulden, kann die Kolonie auch arg garstig werden. Klaust Du der Kolonie ständig die Ressourcen aus dem Umland, wird es erst richtig ungemütlich.

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 entsprechendes Entgelt um alle möglichen und auch unmöglichen Verletzungen und Erkrankungen, sowie den gelegentlichen Fall von Serummangel. Im Laufe der Jahre hat 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 welcher Fraktion sie angehören. Da es keine Krankenversicherung gibt, müssen sämtliche Leistungen bezahlt werden. Wer kein Geld hat, muss sich entweder 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, aber auch jetzt scheint keiner zu wissen, 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 weiß 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 Politikommissar Egon wird berichtet, dass er versucht habe, Leute abzuwerben.

Die Ankunft der Red Ribbon Army wurde perfide und von langer Hand vorbereitet, denn dem Politikommissar gelang es bereits im Jahr 2021 zum Bürgermeister der Crawler Kolonie gewählt zu werden, ohne dass jemand ahnte, wem er wirklich dient.

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 anderer Tarn wird untergemischt; allgemein sieht man schon vom weiten, das 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 heißen, wurde geboren aus einem Seitenarm des großen Oldenburger Rockerclubs „Mundo Perdido“. Anfangs noch in den Außenbereichen der Crawler City beheimatet, sind sie der Kolonie im Laufe der Zeit nähergekommen und residieren nun in der ehemaligen Residenz des Paltry-Königs.

Das oft martialische Auftreten mag täuschen, denn innerhalb des Clubs zählen durchaus achtbare Werte wie Zusammenhalt, Familie oder aber einfach nur der Respekt vor den jeweils anderen. Das führt dazu das Loyalität eine der Grundpfeiler des Machtgefüges im MC Mundo Perdido ist.

Hast Du Schulden bei ihnen, oder noch schlimmer, handelst Du gar gegen den Club, bist du schnell auf dich allein gestellt. Nimm lieber die Beine in die Hand oder suche dir professionelle Hilfe. Auf der anderen Seite kann jeder, der sich ihren Respekt verdient, sicher sein, stets mit offenen Armen empfangen zu werden.

Abgesehen von ihrem lauten Geknatter der noch immer funktionierenden Motorräder sind sie kaum auffällig, was politische Spielchen angeht. Sie mögen Stabilität und laben sich gerne an Anteilen. Vor der Flucht waren sie in der alten Paltry-Bar zu finden, welche sie zu ihrem Clubhaus umgebaut hatten.

Kleidung / Loadout

Ihre Kutten und Motorräder sprechen für sich. Wer sie daran nicht erkennt, HÖRT sie.

Organisation

„Die Maschinerie im Hintergrund“

Während des Events haben wir in den Fraktionen 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 drei verschiedene Ausweise für das Event: Einen OT-Spielerausweis, einen IT-Pass 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-Pass

Der IT-Pass, in unserem Fall ein UN-Flüchtlingspass, ist der Ausweis Deines Charakters. Er enthält ausschließlich IT-Daten und darf daher während des Spiels auch von anderen Teilnehmern eingesehen werden. Neben den Personendaten enthält dieser Pass auch eine Waffenbesitzkarte, eine Einbürgerungsurkunde für Mitglieder der Crawler-Fraktion, sowie ausfüllbare Felder für erteilte Visa und Steuerzahlungen.

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 mehrere dieser drei 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 Holz