

ZOMBIE-REGELWERK



EINLEITUNG

Die Orga war sich rasch einig, dass das vorliegende LARP nicht mit Zombies à la "Resident Evil" oder "28 days later" aufwarten will, sondern das Zombie-Genre der guten alten Zeit, als Romero noch seine "Nacht der lebenden Toten" andämmern liess, wiederbelebt werden soll.

Aus unserem alltäglichen Leben gegriffene und humorvoll überzeichnete Charaktere einer ehemaligen Schulklasse werden mit der Tatsache konfrontiert, dass der Tod in unserer konsumistisch-individualisierten Gesellschaft noch lange nicht das Ende aller Dinge ist. The Horror beyond soll mit seiner ganzen Atmosphäre der alten Zombiefilme wieder auferstehen und die Spieler sollen sich fühlen, als wären sie geradewegs in einen solchen Streifen hineinkatapultiert worden.

Das Klassentreffen war geboren. Dieses Liverollenspiel soll in allen Beteiligten das Gefühl aufkommen lassen, dass sie Hauptdarsteller in einem Film seien und genauso darf und soll auch gespielt werden: filmreif, klischiert, mit grossen Gesten und dem Pathos aus der Traumfabrik, ebenso atmosphärisch wie auch spannungsgeladen, wenn die wandelnden Toten auf den heldenhaften Kämpfer für das Gute, die Scream Queen, den auf Eigennutz bedachten Feigling oder andere Archetypen treffen.

SPIELER/INNEN

Wir freuen uns auf ein klischiertes und lustiges Rollenspiel und möchten euch nur ein paar grobe Richtlinien als Regeln mit auf den Weg geben. Zuerst wären da ein paar Punkte zu Eurem Spiel:

- ☛ B-Movie 1, habt Spass mit Euren Rollen. Ziel ist nicht unbedingt das Überleben, auch ein cooler Abgang kann viel Freude bereiten!
- ☛ B-Movie 2, dasselbe gilt auch für Eure Mitspieler. Lasst denen Platz, gebt allen die Möglichkeiten sich zu entfalten. 15 Minuten Ruhm für jeden!
- ☛ B-Movie 3, Eure Charakter sind Leute die an ein Klassentreffen gehen, d.h. Otto und Anna Normalverbraucher (also nicht unbedingt coole Rollenspieler, Comicleser oder Splatterfans), die in ihrem Leben noch nie was von Zombifizierung gehört haben und sich wohl nur wenig unter ‚Zombie‘ vorstellen können.

SPIELLEITUNG

Die Spielleitung führt Regie. Da wir einige spieltechnische Neuerungen planen ist die Spielleitung embedded, d.h. im Spiel dabei und gibt sich zu erkennen. Da der Übergang von Spieler zu NSC fließend ist, sind wir auf folgende Punkte angewiesen.

- ☛ Anweisungen der Spielleitung müssen befolgt werden.
- ☛ Fragen können während des Spieles an die Spielleitung gestellt werden, allerdings hat das so zu geschehen, dass der Spielfluss nicht beeinträchtigt wird.
- ☛ Bei Unklarheiten entscheidet die Spielleitung.

STOP / JOKER SUBITO

Sind Ausrufe, die einen sofortigen Spielunterbruch erzwingen (Fachjargon: Inttime = im Spiel, Outtime = ausserhalb). Jeder Spieler und jedes Spielleitungsmitglied kann diesen Halt erzwingen, wenn er es für sinnvoll hält. Die Wiederaufnahme des Spiels kann nur durch die SL angeordnet werden.

RÄUME

Folgendes ist bei Türen, Fenstern und z.T. anderen Gegenständen zu beachten:

- ☛ Helles Malerklebband (Tape): Dieser Raum ist verschlossen und kann nicht einfach so geöffnet werden. Öffnungsversuche müssen mit der SL abgesprochen werden. Gegenstände mit Tape sind abgeschlossen oder nicht vorhanden.
- ☛ Schlösser (Kleber). Können nur mit dem entsprechenden Schlüssel (Zimmernummer) geöffnet werden.
- ☛ Roter Stoffstreifen: Bezeichnet Türen oder Fenster die defekt, eingedrückt oder zerstört sind.



GEGENSTÄNDE / MATERIAL / WAFFEN

Werkzeuge, Barrikadenmaterial und durchaus auch Waffen spielen im täglichen Umgang mit Zombies eine Rolle. Für das Spiel gilt; Sicherheit geht vor!

Also, kein hantieren mit echten Küchenmesser, Boilern u.ä.

- Besondere Gegenstände müssen von der Spielleitung bewilligt werden.
- Die Spielleitung kann zu jedem Zeitpunkt Gegenstände aus dem Spiel nehmen.

Ein besonderes Augenmerk gilt den Waffen. Grundsätzlich ist davon auszugehen, dass nur wenige Leute an ein Klassentreffen Waffen mitnehmen. Dafür mag es sein, dass im Spiel der eine oder andere Gegenstand auftaucht, der sich als Waffe benutzen lässt. Wenn ihr einen entsprechenden Einsatz plant, ist davor das OK von der SL einzuholen.

KAMPF, VERLETZUNG UND ZOMBIEFIZIERUNG

Grundsätzlich ist es so, dass wir von beiden Seiten (Menschen und Zombies) eine gute Show wollen. D.h. ihr seid für die Umsetzung selbst verantwortlich und müsst situationsbedingt entscheiden, wie eine Konfrontation ausgeht. Dafür müssen folgende Punkte beachtet werden:

- Zombies gelten zwar als langsam und nicht sehr helle. Es heisst aber, dafür seien sie nicht von ihrem Ziel abzubringen, empfinden keinen Schmerz und Verfügen über übermenschliche Kraft.
- Verletzungen müssen ausgespielt werden. D.h. z.B. bei schweren Treffern gegen Extremitäten können diese nicht mehr gebraucht werden. Wir werden euch auch eine Schminkecke zum raschen Aufmalen von Verletzungen, Bissen etc. zur Verfügung stellen.
- Waffen (siehe oben)
- Keine Kopftreffer
- Keine richtigen Infights: Zudem könnt ihr davon ausgehen, dass im Nahkampf ein Zombie zwar ungeschickt, aber viel Kräftiger als ein durchschnittlicher Mensch ist.
- Ein Zombiebiss oder eine Infektion durch Zombieblut, Zombiespeichel etc. führt zur Zombiefizierung (siehe unten).
- Die Dauer der Zombiefizierung ist grundsätzlich euch überlassen. Sie sollte einerseits von der Schwere der Verletzung und andererseits von der Spieldramatik abhängen. Hierzu könnt ihr euch auch Vertrauensvoll an die Spielleitung wenden.

ZOMBIEFIZIERUNG

Über die drei Stufen der Zombiefizierung ist nur wenig bekannt, da innerhalb der wenigen untersuchten Fälle eine grosse Bandbreite von Krankheitsverläufen (Symptomen und Geschwindigkeit der Ausbreitung) beobachtet wurde. Bei der folgenden Beschreibung handelt es sich deshalb weniger um eine wissenschaftliche Abhandlung als vielmehr um eine beobachtete Tendenz. Bezüglich des Krankheitsverlaufs gibt es aber übereinstimmende Aussagen, dass der Verlauf stark von der Ausprägung der Verletzung (leichte Verletzung, Zombiefizierung über mehrere Stunden Ausbreitung, schwere Verletzung, Zombiefizierung z.T. innerhalb 15 min) abhängig ist.

Stufe 1: Infektion

Symptome für eine Zombieinfektion zeigen sich erstaunlich rasch. Innerhalb ein bis zwei Stunden entwickelt das Opfer eines Zombiebisses Kopfschmerzen, Fieber, Schüttelfrost und andere grippeähnliche Symptome.

Stufe 2: Koma

Zombiekomas dauern wesentlich kürzer als die Infektion. Das Koma dauert i.d.R. zwischen einer halben und zwei Stunden und geht mit stark vermindertem Puls, Bewusstlosigkeit, flacher Atmung und in vielen Fällen mit einer Gliederstarrheit einher. Nur ganz junge und ganz alte Menschen erwachen nicht mehr aus dem Koma.

Stufe 3: Transformation

Der Zombie erwacht aus dem Koma. Sie wirken zuerst unbeholfen, wobei die ruckartigen Bewegungen, aufgrund der limbischen Nervensteuerung sich nie ganz verliert. Zum Zeitpunkt des Erwachens reagieren sie auf keinerlei Stimuli sondern versuchen sogleich ihre Opfer zu lokalisieren. Der Zombiefizierte braucht keine Anpassungsperiode, sondern wird gleich mit der Jagd beginnen.

