

## SL- Ansprache der Brachland-Orga

### Begrüßung

- Vorstellung der SL
- Ersthelfer oder Sanitäter stellen sich vor
- Teilnehmer, auf die besonders Rücksicht genommen werden muss, werden vorgestellt (Minderjährige, Schwangere etc.)

### Allgemeine Verhaltensregeln:

- Trefft ihr im Gelände auf Passanten, reichen ein paar höfliche Worte. Stadt und Polizei wissen von der Veranstaltung. Im Zweifelsfall: Immer auf die Orga verweisen.
- Wir spielen miteinander, nicht gegeneinander
- Wir achten auf unsere Sicherheit und die der anderen Teilnehmer
- Wir wollen keine Folterungen und keine Darstellung von sexueller Gewalt auf der Con.
- Manchmal kann man besiegte NSC plündern. Dafür gibt es Loot-Beutel, die ihr dem NSC aber auch wieder gebt

### Allgemeine Begriffe und Befehle:

- Beachtet das Handout, dass ihr beim Check-In erhalten habt. Die wichtigsten Ansagen sind:
  - Stopp: Das darf JEDER rufen, wenn er/sie eine OT-Gefahr bemerkt. Jede Aktion endet sofort. Die SL gibt dann wieder „Time-IN“
  - Nach einem „Sani“ oder „Arzt“ ruft ihr, wenn ihr wirklich verletzt seid, nach einem „Heiler“ ruft ihm im Spiel

### Regelwerk

- Wir spielen DKWDDK (Du Kannst Was Du Darstellen Kannst) – schaut auf das Handout!
- Wer Fragen zum Spiel hat, der kann uns jederzeit fragen!

### Kampfregelein

- Jeder Spieler ist für die Sicherheit seiner Ausrüstung eigenverantwortlich! Es darf nur Ausrüstung verwendet werden, die technisch einwandfrei ist.
- Kontrolliert Pfeile und Bolzen bevor ihr schießt!
- Wurfaffen müssen kernstabil sein.
- Keine Trefferzonen sind Hals, Kopf, Hände, Füße und Genitalien.
- Keine Stiche!
- Kein In-Fight und keine Anwendung echter waffenloser Kampftechniken, wie Boxen, Würfe, Haltegriffe etc.
- Showkämpfe (alias Bud Spencer und Terence Hill) sind nach Absprache (der Gewinner muss feststehen) und nach Rücksprache mit der Orga ok.
- Alkohol: Bitte schätzt sorgfältig ab, ob ihr noch kampftauglich seid.
- Wer durch rücksichtsloses Verhalten unangenehm auffällt, wird je nach Verhalten auch ohne Vorwarnung von der Con ausgeschlossen.

### Sicherheitshinweise zum Gelände

- Im Verletzungsfall ist Erste Hilfe zu leisten. Die SL ist umgehend zu informieren!
- Im Brandfall sind unter Eigenschutz Löschversuche durchzuführen. Feuerlöscher findet ihr hier X. Die SL ist umgehend zu informieren.
- Der beste Brandschutz ist aber folgender: Feuer muss immer beaufsichtigt werden! Geht eure Gruppe in den Wald, dann löscht alle Feuer im Lager!
- Wald und Wiese sind immer unberechenbar! Also nicht klettern, nicht schupsen, niemanden werfen und achtet darauf wo ihr hintretet. Folgende Stolperfallen haben wir gesehen: X

- Aktion im Dunkeln: immer langsam und vorsichtig! Auch wenn wir ausleuchten!
- Reichen die Lichtverhältnisse nicht aus, um Sicherheit zu gewährleisten, werden Kämpfe etc. an einem anderen Ort durchgeführt!

#### Hinweise zum Spielbereich:

- IT- und OT-Bereiche werden vorgestellt
- Sanitäre Anlagen und der Weg dorthin sind immer OT! Kulturbeutel unter Arm / Handtuch über der Schulter = OT
- Zelte und Lager sind nach Ermessen der Besitzer IT oder OT. Wichtig ist nur: Dort werden keine Plotgegenstände versteckt.

#### Kontakt zur SL

- Wer einen Plotgegenstand gefunden hat, sagt das kurz der SL! Es könnte sonst sein, dass NICHTS passiert...
- Wenn ihr in den Wald geht oder ähnliches, sagt das kurz der SL! Es könnte sonst sein, dass NICHTS passiert...
- Ihr wollt kochen aber nichts verpassen? Fragt uns einfach, ob es sich gerade anbietet.
- Euch ärgert etwas? Eure Gruppe will was erleben? Sagt uns Bescheid, nur redenden Menschen kann geholfen werden.
- Generell gilt: Wir legen es nicht auf Spieler-Tode an. Wir verhindern sie aber auch nicht. Das bedeutet, dass doofe Entscheidungen tödlich sein können. Überlegt euch also, ob ihr wirklich allein und unbewaffnet in den Wald wollt...

#### Spiel und Spielende

- Der Plot ist ein Plotangebot – die Teilnahme ist nicht verpflichtend! Zelte werden von NSC's niemals angegriffen. Spielangebote können abgelehnt werden.
- Die Plotangebote richten sich nach der Motivation der NSC und SC und gehen bis spät in die Nacht.
- Nach einem gut zu erkennenden Ereignis am Samstag, welches das Ende einleitet, startet die Party. Ab dann gibt es nur noch ein abgespecktes Plotangebot.
- Abreise:
  - Sonntag muss der Platz bis 14 Uhr geräumt sein.
  - Bitte sagt Bescheid, bevor ihr abreist, wir freuen uns über Rückmeldung.
  - Wir nehmen euren Zeltplatz ab und geben euch das Platzpfand zurück.
- Vorstellung der Möglichkeiten für die IT-Anreise
- Das Spiel starten in X Minuten!
- Letzte Eigenkontrolle: Sind eure Wagen alle leer? Taschen, Smartphones, Gelbeutel - alles raus?