

DIE UPSOKALYPSE

Die etwas andere Apokalypse

Per Definition ist eine Apokalypse ein Ereignis, welches große Teile der Menschheit, sowie die durch sie aufgebaute Zivilisation vernichtet hat, und in den meisten Fällen mit einem massiven Spaßverlust einhergeht.



Inhalt

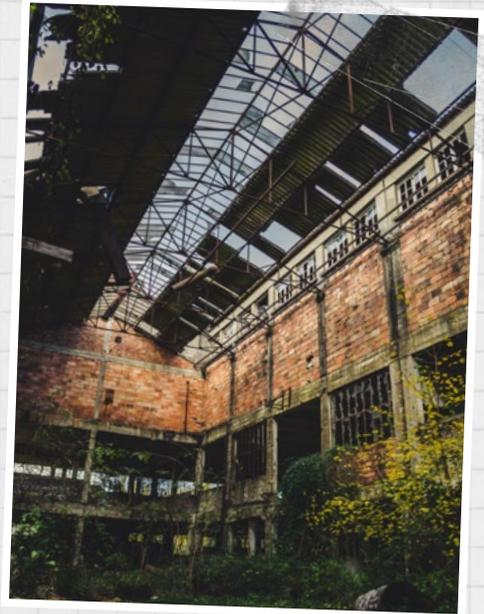
Einleitung und Konzept	3
Was ist dieses Larp?	3
Setting	3
Die Fraktionen	5
Happy Campers	5
Scavengers	5
Medicals	5
Security	6
Der Ältestenrat	6
Das Leben im Camp	7
Camp Creds (Cramps)	7
OT-Hinweise	8
Spielstile	8
Spielmechaniken	8

Einleitung und Konzept

Was ist dieses Larp?

Dieses Larp möchte die klassische Endzeitstimmung ein wenig anders empfinden. Wir bieten die ganzen coolen Elemente von postapokalyptischen und dystopischen Szenarien (wie zusammengebastelte Outfits, Ressourcensammlung, Handel im Camp, Monster etc.), allerdings ohne die bedrückende Atmosphäre durch ernstgemeinte Horror- und Gewaltszenarien und zermürbendes Psychodrama zu belasten.

Das Uspokalypse ist ein feelgood-Event mit einem Stresslevel von "Die Muppets haben Stromausfall". Für einen Muppet ist das allerdings ein ernstzunehmendes Problem, welches mit Angst vor Monstern im Dunkeln, eskalierendem Chaos und erhöhtem Kekskonsum einhergeht. Dementsprechend wünschen wir uns von euch als Spielerschaft auch genau das: Wir stehen auf dieser Con total auf schrägen Humor in eurem Spiel und das Ausleben der verrücktesten Apokalypsenklischees, die euch einfallen und Spaß machen. Der Kampf ums Überleben ist durchaus real, allerdings mit dieser typisch komödiantischen Verfremdung, die man aus Parodien kennt, wo das Schlimmste, was einem zustoßen kann, ist dass das Krümelmonster deine gesamten Vorräte auffrisst und danach entsetzlich laut schnarchend in deinem Bett liegt. Wir lieben schräge Ideen, alberne Geschichten und viel Unsinn.



Setting

Wir schreiben das Jahr 2424 oder so ähnlich - in der Anfangszeit der Apokalypse sind alle Handys ziemlich schnell wegen Stommangel ausgegangen und dann wusste kaum noch jemand wie spät oder welcher Tag es ist. Bis auf diese verrückten Prepper, die den Keller voller Konserven, Wasserreinigungstabletten und Gasmasken hatten - die hatten natürlich auch noch einen Papierkalender und wussten, wie man eine Sonnenuhr abliest. Dummerweise waren es ausgerechnet die schlauesten Köpfe, die zuerst mutiert sind...

Mutiert zu WAS?! - höre ich euch zitternd fragen. Die Antwort ist... kompliziert. Sind es Zombies? Sind es Clowns? Sind es flauschige, aber übertrieben dramatische Kuschelbären? Warum ist jedes Ding so anders?! Und wie steckt man sich überhaupt an?! So viele Fragen und zu wenig Kekse!



Eine kleine Gruppe nicht mutierter Menschen hat sich in der Ruine eines alten Jugendfreizeitheimes ein recht solides Camp gebaut. Eigentlich sollte es nur provisorisch sein, aber jetzt leben sie hier teilweise schon in dritter Generation. An die Welt vor der Apokalypse kann sich keiner mehr aus erster Hand erinnern. Und wenn einen diese blöden, mutierten Monster nicht dauernd angreifen oder anpöbeln würden, wäre es auch eigentlich ganz nett hier, im "Camp Happy". Draußen in der sogenannten Gefahrenzone findet man überall noch alte Konserven und nützliches Zeug. Das Stromaggregat des Camps fällt zwar echt oft aus und das Trinkwasser hat manchmal eine komische Farbe, aber Alles in Allem lebt es sich in der kleinen Kommune recht friedlich. Jeder hat seine Aufgabe und die Zugehörigkeit zu seiner spezialisierten Gruppe, einem lieben Freundeskreis und die Freiheit eigene kleine Träume und Interessen zu verfolgen.

Das Camp funktioniert durch die Aufteilung in die vier Fraktionen: Happy Campers, Scavengers, Security und Medical. Natürlich gibt es auch noch den Ältestenrat und seinen Vorsitzenden, die für die wichtigsten Entscheidungen zuständig sind, aber das betrifft die meisten Camper nicht täglich. Für den Durchschnitts-Camper ist eher die Frage, was wohl heute aus den gefundenen Konserven gekocht werden kann, ob es neue Durchbrüche in der Mutationsforschung gegeben hat, bei welchen Gelegenheiten es frische Cramps abzugreifen geben wird und natürlich die neuesten aufregenden Stories aus der Gefahrenzone nebst lustigem Gossip aus dem Camp.

Die Fraktionen

Die Fraktionen geben lediglich darüber Auskunft, welchen Beruf ihr ausübt. In eurer Anmeldung habt ihr die Möglichkeit eure Lieblingswahl kundzutun. Da die Fraktionen einigermaßen sinnvoll bestückt sein sollten, behalten wir uns vor, euch (auch aufgrund eures Charakterkonzeptes) eventuell eine andere Fraktion vorzuschlagen, als die die ihr gewählt habt. Dies geschieht immer mit der Absicht euren Spaß und die Story zu verbessern und wird auf keinen Fall zu eurem Nachteil sein.



Happy Campers

Als Happy Campers bezeichnet man die zivile Bevölkerung, die sich mit überlebenswichtigen Berufen und Dienstleistungen beschäftigt. Dazu gehört zum Beispiel die Küche und alle, die gerne Handeln möchten. Aber natürlich auch Reparaturleistungen, der Mülldienst, die Pflege des Museums der in der Gefahrenzone gefundenen 'Kunstwerke' oder Kuriositäten, und der Betrieb des Historienarchivs mit Informationen, Mythen und Legenden aus der Zeit vor der Apokalypse. Auch alle, die die Moral durch Entertainment aufrechterhalten wollen, zählen zu den Happy Campers. Hier kann sich jeder Zivilist im Rahmen seiner Talente und Interessen nützlich machen und etwas zum Wohl des Camps beitragen. Wenn dein Camp-Traumjob hier nicht aufgelistet sein sollte, zögere nicht, dich mit uns darüber zu unterhalten.

Scavengers

Bist du abenteuerlustig, todesmutig, hungrig nach Ruhm oder Cramps (Erläuterung kommt weiter unten) oder einfach nur schnell gelangweilt?

Als Scavenger wagst du dich in die ungewisse Gefahrenzone außerhalb des Camps. Das Risiko ist groß, aber die Belohnungen auch! Mit Mut, Geschick und Glück findest du auf deinen Exkursionen wertvolle Materialien, Nahrungskonserven aber auch Relikte aus der Vergangenheit und Hinweise auf die Historie der Welt vor der Mutation. Dein Camp zählt auf dich, denn ohne mutige Scavenger ist das Überleben schwer.



Medicals

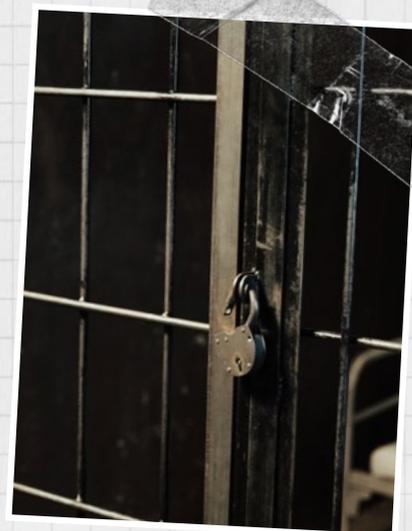
Schlägt dein Herz für die Wissenschaft? Möchtest du das Camp vor der Mutation schützen? Hast du ein psychologisches Geschick und eine fürsorgliche Ader? Sind lange Nächte im Labor, beruhigende Therapiesitzungen oder dramatische Lebensrettungsmaßnahmen etwas,



was dir Erfüllung bieten kann? Dann wäre eventuell eine Karriere im Medical dein Traumjob. Von der Ambulanten Hilfe bei kleineren Unfällen und Linderung der durch die Apokalypse verursachten Stressleiden über die Stationäre Beobachtung von potenziell mutierenden Campern bis hin zur Forschung nach einem wirksamen Schutz oder Gegenmittel gegen die Mutation, finden sich im Medical alle Varianten dieses aufregenden Berufs. Und seien wir mal ehrlich, langfristig kann nur das Medical die Menschheit retten, indem die Seuche verstanden und neutralisiert wird, oder?

Security

Hast du es gerne, wenn alle in Sicherheit sind? Verteidigst du gerne dein Zuhause und die Menschen, die du liebst? Und würdest du dich selbst in Gefahr begeben, um Andere zu retten? Dann bist du bei der Camp Security goldrichtig. In ihren Aufgabenbereich fällt alles, was zur Sicherheit aller Campbewohner beiträgt: das Camp verteidigen und herannahende Bedrohungen neutralisieren, Pflege, Reparatur und Upgrades des Camp-Schutzwalls, Auskundschaftung der Bedrohungslage, Rettung und Heimholung in der Gefahrenzone gestrandeter Scavenger und natürlich die Eskorte und Schutz für Medical oder Scavenger bei brenzlichen Auskundschaftungen oder Missionen.



Der Ältestenrat

Das Camp folgt einer Stammeshierarchie und verfügt über einen Ältestenrat. Dieser besteht aus den 4 Chiefs der einzelnen Gruppierungen (Camper, Scavengers, Security und Medical) und wird von dem Campältesten (genannt "Weisheit") 'angeführt' bzw. moderiert.

Die Weisheit ist eine Art spiritueller Instanz, die selbst keinerlei politische Ambitionen oder Macht anstrebt, und ist traditionell die ausgeglichene und weiseste Person des Camps.

Der Ältestenrat bespricht miteinander Entscheidungen, die das Camp betreffen und kann jederzeit von einem Ratsmitglied einberufen werden.

Gravierende Entscheidungen, die große Veränderungen für das Leben im Camp bedeuten, werden zur Abstimmung vor das gesamte Camp gebracht. Hier werden die gesammelten Cramps relevant.

Das Leben im Camp

Das Camp funktioniert bei der Ressourcenverteilung absolut sozialistisch - jeder bekommt Unterkunft, Nahrung, Wasser, medizinische Versorgung und Zugang zu allem Werkzeug gleichermaßen. Für alle wird gesorgt. Sie leben nach folgenden Prinzipien:

- Wer gar nichts tun kann, weil er alt, krank oder schwach ist, wird versorgt.
- Wer nichts tut und nicht hilft, weil er faul oder ein Blödiän ist, muss sich vor dem Ältestenrat verantworten und kann im schlimmsten Fall des Camps verwiesen werden.
- Wer um das Wohl des Camps bemüht ist und z.B. als Scavenger Konserven in der Küche abgibt, (anstatt sie selbst alleine aufzufuttern) bekommt dafür Camp Credits (Cramps) (Preise und Verdienstmöglichkeiten für alle Fraktionen und individuelle Interessen gemäß Aushang).

Wer viel für's Camp tut oder leistet, beweist sein Engagement, seine Hingabe und seine guten Absichten für das Camp und hat dementsprechend mehr Vertrauen und Ansehen verdient.

Camp Creds (Cramps)

Als Währung werden vor allem Camp Credits, sogenannte "Cramps", genutzt. Die kleinen Scheine können von den Chiefs jeder Fraktion, der Camp Weisheit, und allen überlebenswichtigen Instanzen ausgestellt werden. Zum Beispiel darf die Küche Cramps verteilen, wenn man Essen gebracht oder beim Abwasch geholfen hat. Museum und Archiv belohnen die Abgabe von Funden. Und die Mutationsforschung hat immer wieder Aushänge mit begehrten Substanzen oder sucht Freiwillige Testsubjekte (wofür es meistens echt viele Cramps gibt). Man darf verdiente Cramps auch an andere Leute weitergeben oder mit ihnen handeln. (Eine Konservendose mit vergorenen Früchten z.B. knallt wie Schnaps und wird sehr gerne mal 'unter der Hand' für viele Cramps vertickt anstatt sie in der Küche zum regulären Preis abzugeben, weil das ein beliebtes Geburtstagsgeschenk ist.) Natürlich könnte man Cramps auch stehlen, aber Diebstahl steht in Camp Happy unter extrem schwerer Strafe und hat unvermeidlich einen Rauswurf aus dem Camp zur Folge. Bei wichtigen Abstimmungen entscheidet das aktuelle Cramp-Level (wie viele Cramps man gerade hat) darüber wie viel Stimmgewicht die eigene Meinung hat. Wer viel fürs Camp tut und dementsprechend auch viele Cramps hat, hat bei Abstimmungen also mehr Einfluss. Bei der jährlichen Cramp-Zeremonie werden die Erfolge des vergangenen Jahres gefeiert und alle Cramps auf Null zurückgesetzt, um ein unangemessenes Auseinanderklaffen der Machtverhältnisse zu vermeiden. Es ist das schönste Fest des Jahres, weil man sich dabei gegenseitig schamlos über den grünen Klee loben lassen kann. Das fühlt sich ganz flauschig an!

OT-Hinweise

Spielstile

Das Larp steht unter dem Grundsatz **DKWDDK** (du kannst, was du darstellen kannst).

DKWDDK funktioniert am besten in Kombination mit weiteren Spielstilen, die allesamt die Verbesserung des gemeinsamen Spiels zum Ziel haben:

play to struggle

Deinen Charakter beschäftigen innere und äußere Konflikte, die Antrieb sind, für sich selbst und andere Spiel zu generieren. Jede Auseinandersetzung sollte mit dem Bewusstsein angegangen werden, dass man selbst als Verlierer daraus hervorgehen kann.

play to lift

Hilf anderen Charakteren zu einem besseren Spiel, auch wenn du dafür selber Nachteile in Kauf nehmen musst.

play to flow

Gestalte dein Spiel so, dass du auch anderen Personen Anspielmöglichkeiten bietest und versuche selbst, auf Spielangebote anderer Teilnehmenden einzugehen.

Spielmechaniken

Es gibt einige Begriffe und Regeln, die der Spielsicherheit dienen:

»Wirklich, wirklich«-Regel

Sollte es Situationen geben, die du aus OT-Gründen nicht tun möchtest, kannst du deinen Mitspielern signalisieren, dass du etwas „wirklich, wirklich“ nicht tun möchtest. Nutze dies, wenn du z.B. körperliche Einschränkungen oder Phobien hast, dir unwohl ist oder du dich psychisch nicht in der Lage für eine Situation fühlst.

Nutze dies bitte nicht, wenn du einer Strafe entgehen möchtest oder dein Charakter IT auf etwas keine Lust hat. In dem Fall nimm Konsequenzen in Kauf und versuche, dich IT rauszureden.

24 Stunden IT

Grundsätzlich sind wir 24 Stunden IT. Solltet ihr ein OT-Gespräch führen wollen, tut dies bitte so, dass ihr niemanden damit stört und behalte OT-Kommentare in IT-Situationen für dich.

SL/ NSCs

Die OT-Anweisungen der SL und der NSC sind zu befolgen. Bei Entscheidungen hat die SL immer das letzte Wort.

Fremdes Eigentum

Mit fremdem Eigentum - sei es IT- oder OT-Material von den Teilnehmenden, der Orga oder der Location - ist umsichtig umzugehen. Schäden sind sofort der SL und/oder den Besitzern zu melden.

Selbst- und Fremdschutz

Unterlasse Handlungen, die absehbar oder potentiell für euch oder andere Teilnehmenden gefährlich sein können.

Sani/Heiler

Sani: Wenn du dir eine physische OT-Verletzung zuziehst, rufst du nach einem "Sani" oder "Sanitäter". Dies ist eine ausgebildete Fachkraft. Du rufst den Sani nur in einem medizinischen Notfall.

Medic: Wenn du dir IT wehtust oder verletzt wirst, rufst nach einem "Medic".

Time In

Mit dem Kommando "Time In" beginnt das Larp. Dieses Kommando ist ausschließlich von der SL zu geben.

Time Out

"Time Out" beendet das IT-Spiel und ist in diesem Kontext nur von der SL zu benutzen. In brenzligen Situationen und OT-Notfällen kann das Spiel mit diesem Kommando von jeder Person unterbrochen werden (SC, NSC, SL).

Time Freeze

Das Kommando "Time Freeze" unterbricht das Spiel. Dieses Kommando ist ausschließlich von der SL zu geben. Wird ein "Time Freeze" ausgerufen, bleiben alle SC an Ort und Stelle stehen und müssen sich Augen und Ohren zuhalten, bis ein erneutes "Time In" gegeben wird und das Spiel fortgesetzt wird.

Alkohol und Drogen

Auf unserer Veranstaltung sind Drogen vollständig verboten! Alkohol darf in Maßen konsumiert werden, bitte kenn hier dein Limit. Wir nehmen uns raus, Personen bei Zwischenfällen von der Veranstaltung zu verweisen.

70/30 Regel

Auf unseren Veranstaltungen gilt die 70/30 Regel. Achte bei körperlichen Interaktionen darauf, dass dein Gegenüber darauf reagieren kann. 70% der Aktion führst du aus, die 30%, die zum körperlichen Kontakt führen würden, werden vom Angespielten ausgeführt. Auf Dinge wie Schläge oder Umarmungen muss reagiert werden, dem Angespielten ist überlassen, wie die Reaktion ausfällt.