

# Escape Sillwerk 2023 Ruleset und Leitfaden

---

Version 2.0

2023-02-05

By SharRazur

## Inhaltsverzeichnis:

### Inhalt

Inhaltsverzeichnis:.....	2
Kurz und Knackig:.....	3
Spielziel und Grundlagen.....	3
Benötigte Spielerausrüstung:.....	4
Energielimits und allgemeine Regeln.....	5
Der Spielbereich – Raidzone.....	6
Das Versteck – Offzone (SAFEZONE).....	6
Questgeber.....	6
SCAVS.....	7
Das Medicsystem.....	7
Das Ausrüstungssystem.....	8
Nachwort.....	8

## **Kurz und Knackig:**

PMCs gehen in die Raidzone um Geld zu erwerben indem sie Loot finden und Missionen abschließen. Sämtliche im Raid verwendbare Ausrüstung wird mit Plättchen symbolisiert und muss bei Händlern gekauft werden. Getroffene Spieler haben 5 Minuten Bleedout. In dieser Zeit können Sie geheilt und gelootet werden, sprich ihnen die Ausrüstung abgenommen werden.

Spieler, die lebend den Raid verlassen können, verkaufen ihre Beute an den Händler, kaufen sich bessere Ausrüstung und gehen wieder in den Raid.

Spieler, die getötet wurden, geben alle Gegenstände bei der Sammelstelle ab, können sich neu ausrüsten oder als Scav eine Aufgabe erfüllen.

## **Spielziel und Grundlagen**

Ziel jedes Spielers ist es durch Raids in dem Spielbereich Lootgegenstände zu bergen und Aufgaben zu erfüllen. Um sich durch die Belohnung bessere Ausrüstung kaufen zu können und sich so im Finale bessere Chancen zu sichern.

Jeder Spieler startet als Private Military Contractor (PMC), also Söldner. Man kann zusätzlich eine Fraktion wählen, BEAR oder USEC. Diese hat im Spielverlauf erst eine Bedeutung, wenn von Orga bekannt gegeben !

In der Offzone (Versteck) sind alle Ausrüstungen gesichert und man kann sich mit anderen Spielern für einen Raid verbünden. Die Aufteilung der Beute obliegt den Spielern. Ebenso wie die Möglichkeit das Bündnis jederzeit im Raid zu brechen und die Ausrüstung / Beute des Kameraden zu stehlen.

Markierer und reale Ausrüstung verbleibt IMMER beim Besitzer. Ausrüstung im Spiel wird durch Marker (Plättchen mit Symbolen) dargestellt. Nur diese kann gelootet werden.

LARP Gameplay ist ausdrücklich erwünscht.

## Benötigte Spielerausrüstung:

Die spielereigene Ausrüstung:

- Markierer welche man verwenden will (es empfiehlt sich zumindest eine Backup und eine Main verfügbar zu haben)
- Schreibutensilien (Stift, Notizblock)
- Schutzrüstung, wie Schutzbrille, Meshmask,...
- Gelbe Warnweste, Deathrag
- Gear, Kleidung, Schuhwerk,...
- Funkausrüstung
- Rucksack oder Tasche für gefundenes Loot
- Lootgegenstand für das Spiel. Beispiele Keksdose, Altes Handy, Tennisball etc... RAMSCH
- Optional Gasmask (Airsoft tauglich)
- Speziell für den Airsoftpark, ist ein Helm empfohlen. (Urbanes Gelände mit Tunnel)
- NACHTSPIEL: Taschenlampe, Stirnlampe, NVG , Thermal . Rotlicht

**LOOT:** Keine Gegenstände mit scharfen Kanten, zerbrechlich, Brandgefährlich oder sonst eine Gefahr für Spieler oder die Umwelt. Gegenstände können von der Orga ohne Angabe weiterer Gründe abgelehnt werden.

Mit der zur Verfügung Stellung der Gegenstände erklärt man sich einverstanden, dass es zu Beschädigungen und Verlust kommen kann. Der Organisator kann dafür nicht belangt werden.

Gegenstände werden nach dem Spiel an die Spieler retourniert. Nicht abgeholte Gegenstände werden entsorgt.

## Energielimits und allgemeine Regeln

Grundsätzlich gilt das allgemeine Airsoftpark Tirol Regelwerk. Dieses ist zu lesen, zu verstehen und zu beachten! Bei Fragen oder Unklarheiten ist zeitgerecht Rücksprache mit den Orga zu halten!.

<https://airsoftpark.tirol/de/regeln/allgemein>

- **AEG/GBB/CO2/HPA/(S)AEG:**  
inkl. Toleranz ausnahmslos max. 25 rps max. 1,63 Joule
- **Bolt Action:**  
inkl. Toleranz ausnahmslos max. 2,80 Joule
- **DMR** (mind. Scope 4x, Zweibein ... nach Realem Vorbild Kaliber 7,62mm z.B SR25, HK417, M14)  
inkl. Toleranz ausnahmslos, Semi Only max. 1,87 Joule

Toleranz bereits inkludiert. (somit ist 1.64J zu viel und wird nicht zugelassen.)

Granaten: Es zählen BB-Treffer. Soundgranaten sind nicht erwünscht

Pyrotechnik ist generell VERBOTEN. (Brandgefahr)

ORGA Funkkanal = PMR 8

Allgemeiner Funkkanal = PMR 7

**Missachtung der Regeln und Anweisungen der Orgas führt zu Spielausschluss. Das Ticket wird nicht refundiert.**

## Der Spielbereich – Raidzone

Die Raidzone ist der Spielbereich. Dieser kann nur an gekennzeichneten Punkten betreten und lebend nur an den gekennzeichneten Exit-Points verlassen werden. Getötete Spieler gehen auf schnellstmöglichen Weg zurück zur Offzone

In der Raidzone sind Lootboxen versteckt welche geplündert werden können.

Man trifft auf andere Spieler, und auf Scavs

Man kann auch Ingame Questgeber finden.

Absolutes Rauchverbot in der gesamten Raidzone

**SCHUTZBRILLENPFLICHT** am gesamten Gelände während des gesamten Spieles!

## Das Versteck – Offzone (SAFEZONE)

Das Versteck ist der sichere Bereich für jeden Spieler. Beim Betreten ist Sicherheit herzustellen, Magazine aus den Markierern nehmen und leerschießen.

Hier kann Ausrüstung und Geld am Lagerplatz gesichert werden.

Tote Spieler werfen ihre Ausrüstung und Loot in die Sammelbox.

Spieler die Lebend aus dem Raid kommen verkaufen ihren Loot beim örtlichen Händler

Dieser verkauft neue Ausrüstung für Spieler, gibt Quests aus und verteilt Scav-Aufgaben.

Im Versteck kann man sich stärken, essen, trinken und für den nächsten Raid vorbereiten. Aber immer im Kopf behalten, die Zeit die Ihr hier rastet, nutzen Andere um Gefahrlos zu raiden.

Rauchen ist am gekennzeichneten Bereich möglich

Es herrscht auch in der Offzone **SCHUTZBRILLENPFLICHT**.

## Questgeber

In der Offzone und in der Raidzone können Questgeber und Händler gefunden werden.

Diese bieten neben dem Sammeln von Loot eine zusätzliche Möglichkeit an Geld zu kommen.

Questgeber sind LARP basierte Elemente, Sie können und werden nicht abgeschossen und können nicht gelootet werden.

Ebenso wird auf dem Funkkanal PMR-7 über Neuigkeiten informiert.

## SCAVS

Scavs sind wilde Plünderer die nur um ihr Überleben kämpfen. Hat man als PMC alles verloren, kann man als Scav einsteigen.

Der Orga in der OFFZONE vergibt für Scavs Gegenstände die zu bestimmten Punkten gebracht werden müssen.

Erst wenn die Gegenstände platziert wurden, spawnt der SCAV und muss das Gebiet 15 Minuten verteidigen.

Kann ein SCAV einen PMC ausschalten, kann er dessen Dogtag stehlen. Ausrüstung kann durch einen Scav nicht gelootet werden.

Scavs können mit beliebiger eigener Ausrüstung starten. Sie brauchen keine Ausrüstung beim Händler kaufen. Sie bekommen eine zufällige Ausrüstungskarte mit, welche gelootet werden kann.

Überlebt ein Scav die 15 Minuten zum Verteidigen des Loots, geht er wieder OffGame (Warnweste/Deathrag). Er geht schnellstmöglich zur Offzone. Die Ausrüstungskarte kann er behalten.

Nach erfolgtem Einsatz meldet er sich beim Orga zurück und erhält seine Bezahlung.

Nach einem Scav-Einsatz muss zumindest wieder eine Runde als PMC in der Raidzone verbracht werden.

## Das Medicsystem

Jeder Treffer zählt! Egal ob Teammate, Scav oder feindlicher PMC.

Getroffene PMCs / Scavs haben 5 Minuten Bleedout Zeit. In dieser Zeit können sie gelootet werden. PMCs können dabei alle Spielrelevanten Items looten. Ausrüstungsgegenstände, Dogtags, Geld, anderer Loot. Scavs können nur das Dogtag looten.

In der Offzone können vom Händler Medi-packs erworben werden. Diese enthalten eine Bandage und eine Notiz welche die Art der Verwundung definiert. Teammitglieder können damit ihre Kameraden innerhalb der Bleedout Zeit heilen.

Wird ein Spieler erneut getroffen, hat er wieder 5 Minuten Bleedout und benötigt für eine Heilung wieder eine neue Bandage.

Wird eine Verwundung erneut gezogen, zb linker Arm und dieser ist bereits Verbunden, so zählt die Verarztung als Fehlgeschlagen und der Spieler stirbt. Die Bandage wird dabei verbraucht.

Alle Gegenstände die einem getöteten Spieler nicht abgenommen wurden, nimmt dieser mit zur Offzone und wirft sie beim Händler in die Sammelbox. Das betrifft Ausrüstungsgegenstände, Geld, Loot, Medi-pacs. Wurde das spielereigene Dogtag nicht gelootet, verbleibt es beim Spieler.

Vor dem Respawn können Spieler neue Ausrüstung erwerben oder aus dem Versteck holen und wieder in die Raidzone gehen.

## Das Ausrüstungssystem

Die im Raid benutzte Ausrüstung wird durch Plättchen dargestellt. Diese können gelootet werden. Der Markierer verbleibt immer bei seinem Besitzer.

### Markierer:

- ROT: Pistolen, Revolver günstig
- BLAU: S-AEGs, SMG, Shotgun mittel
- GELB: Vollautomatische Markierer, DMR, Sniper teuer

### Anbauten:

- Optiken (Rotpunktvisiere, Zielfernrohre) mittel
- Waffenlicht mittel

### Verbandsmaterial:

mittel

### Gasmaske:

sehr teuer

### Munition:

- Pistolenmagazin günstig
- S-AEG, DMR, Shotgun Magazin mittel
- Magazine >100 BBs, Sniper teuer
- LMG / Trommelmagazine, Werfer / Granaten sehr teuer

SMG: Nach realem Vorbild (SMG, PDW,...) Airsofts mit <0,8J dürfen vollautomatisch feuern

## Nachwort

Danke für das aufmerksame Lesen.

Wir freuen uns auf ein schönes abenteuerreiches Spiel mit Euch. Bleibt Fair, erlebt einen tollen Tag und habt Spaß.

Bei Fragen stehen wir euch zur Verfügung.

Beste Grüße

Das Orga-Team