

Aeris V

Informationen zum Spiel



Inhalt	Seite
1. Willkommen	3
2. Event Übersicht	3
3. Worum geht es bei Aeris V?	4
4. Practical	5
4.1. Zeitplan	5
4.2. Unterkunft/Schlafplätze	5
4.3. Verpflegung	5
4.4. Anfahrt	6
4.5. Was ist mitzubringen?	6
5. In-Game	7
5.1. Setting	7
5.2. Wie ist das Larp aufgebaut?	9
5.2.1. Spielphasen	9
5.2.2. Charaktere	9
5.2.3. Fraktionen	10
5.2.4. Mission Zones	12
5.2.5. NSCs	13
5.2.6. Spielcodes	13
5.2.7. Datapads	14
5.2.8. Machtanwendung	14
5.2.9. In-Game Währung	14
6. Off-Game	15
6.1. Was gehört nicht zum Spiel?	15
6.2. Spielleitung	15
6.3. Off-Game-Room	15
6.4. Off-Game Regeln	16
6.4.1. Allgemeine Regeln	16
6.4.2. Regeln zur Darstellung	17
6.4.3. Regeln für besondere Spielinhalte	19
7. Links	19

1. Willkommen

Auf den folgenden Seiten findest du alle Informationen zum Star Wars - The Old Republic Larp: **Aeris V**.

Wir freuen uns, dass du mit uns eine Geschichte in einer weit entfernten Galaxis erleben, gestalten und spielen möchtest. Wenn du noch nie ein Larp gespielt hast und das Handbuch nicht alle Fragen beantworten kann, dann schreib uns gerne an "event@traumlande-larp.de".

Aeris V ist ein Larp von Benedikt Gröner, Marie Gröner und Julian Künkel, dass vom Traumlande e.V. organisiert wird und hoffentlich nur der erste Teil einer Reihe von Abenteuern in der alten Republik sein wird. Möge die Macht mit dir sein!

Alle Punkte in diesem Dokument sind sowohl für Spieler*innen als auch für Helfer*innen wichtig. Ein paar Abschnitte beziehen sich nur auf eine der Gruppen, sollten der anderen Gruppe aber bekannt sein.

2. Event Übersicht

<i>Wann?</i>	2021
<i>Wo?</i>	Larp Erlebniswelt Steinzeichen, Arensbürgerstraße 4, Rinteln
<i>Plätze?</i>	30 Spieler*innen, 10 Helfer*innen Die Spieler*innen Plätze teilen sich in 10 pro Fraktion (Republik, Sith Imperium, Huttenkartell)
<i>Kosten?</i>	Spieler*innen 100€, Helfer*innen 50€ Durch eine Förderung der Aktion Mensch! bekommen Jugendliche bis 27 Jahre eine Ermäßigung von 50€ auf den Beitrag für Spieler*innen.
<i>Was?</i>	Das Larp, Unterkunft, Verpflegung, Kostümteile für bestimmte Rollen
<i>Mindestalter?</i>	18
<i>Kontakt?</i>	event@traumlande-larp.de

Tags:

50% Plot Driven - 50% Character Driven

Geschlossene Welt

Play to Struggle, Play to Win, Play to Lift

Siehe [Terminologie](#)

3. Worum geht es bei Aeris V?

Aeris V ist ein Larp oder Liverollenspiel. Wenn du dich als Spieler*in anmeldest, wirst du während der Dauer des Spiels eine Rolle (im Folgenden Charakter genannt) spielen. Du entscheidest, was dieser Charakter in der Spielwelt tut und sagt, und bestimmst so, zusammen mit den anderen Spieler*innen, den Verlauf der Geschichte. Das Spiel selbst macht dabei einige Vorgaben und gibt Impulse zu weiteren Handlungen. Das, was du erlebst, hängt aber die meiste Zeit von dir ab.

Als Helfer*in spielst du die meiste Zeit auch einen Charakter, den du von uns vorgeschrieben bekommst, oder kleinere Rollen als Gegner für die Spieler*innen. Manchmal wirst du auch für das Vorbereiten von Szenen und Mission Zones (*siehe 5.2.4*) gebraucht.

Im Folgenden werden wir Charaktere sagen, wenn wir von den Rollen der Spieler*innen reden und NSC (NichtSpielerCharaktere) wenn wir von den Rollen der Helfer*innen reden.

Was kann erlebt werden, oder wie soll ich meinen Charakter spielen?

Zuallererst ist Aeris V ein Star Wars - The Old Republic Larp. Das heißt die Welt und das Gefühl des Star Wars Universums stehen im Vordergrund. Wir können keine Landschaften, Gebäude oder Raumschiffe eins zu eins nachbauen, sondern mit kleinen Details daran anknüpfen. Wir wollen aber auch nicht wie ein Themenpark sein, sondern unsere Teilnehmer*innen (also dich) dazu ermutigen die Star Wars Welt zum Leben zu erwecken. Auch wenn wir 3000 Jahre vor der klassischen Trilogie spielen, sind die Filme eine Referenz für den Spielstil den wir bevorzugen:

Drei wesentliche Punkte:

1. *Epik*. Auch wenn sich das Spiel nur um einen Planeten dreht, darf gerne eine epische Geschichte erzählt werden - mach große Dinge und lass andere daran teilhaben.
2. *Kampf*. Charaktere auf Aeris V werden etwas mit den Kampfeinheiten einer der drei Fraktionen zu tun haben. Es geht im Spiel um Konflikt im allgemeinen und auch Kampfsimulation im Speziellen. Wie diese im Spiel aussehen findest du unten.
3. *Gut und Böse*. Der Kampf zwischen Gut und Böse trägt sich nicht nur über die von den Charakteren als Gut und Böse definierten Fraktionen und ihre Handlungen aus, sondern ist insbesondere persönlicher Natur und nicht immer besteht eine klare Trennung zwischen beiden Konzepten. Inwiefern dein Charakter und seine Ansichten und Handlungen mit den Ansichten und Handlungen seiner Fraktion im Konflikt stehen, ist dir natürlich selbst überlassen. Wir geben aber gerne Anreize über das Spiel.

4. Practical

In diesem Teil findest du alle Informationen zum Drumherum. Also die Dinge die nicht nur das Spiel betreffen, sondern alles von der Ankunft bis zur Abreise.

Dieser Teil wird noch einige Updates bekommen.

4.1 Zeitplan

Donnerstag	Ankunft Essen Workshop Phase 1 - Location und Allgemeine Regeln Workshop Phase 2 - Fraktionen (Rang), Charaktere, besondere Klassen (Medic, Sprengstoffexperte, Techniker) Workshop Phase 3 - Spielmechaniken Workshop Phase 4 - The Old Republic Hintergrund (optional)
Freitag	Frühstück Spielbeginn Spielende für die Nacht
Samstag	Frühstück Spielbeginn Spielende
Sonntag	Frühstück Debriefing Abreise

4.2 Unterkunft/Schlafplätze

Geschlafen wird innerhalb der Gebäude auf Feldbetten. Diese können selbst mitgebracht oder für 10€ von uns gemietet werden. Schlafsäcke sind selbst mitzubringen. Wie viele Personen zusammen in einem Raum untergebracht werden und wie gut die Beheizung sein wird, ist zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht absehbar. Bring bitte eine ausreichende Wärmeisolierung mit (Decken, guter Schlafsack, etc.)

Die Räume in denen geschlafen wird sind Off-Game.

Sanitäre Anlagen stehen auf dem Gelände ausreichend zur Verfügung. Duschen werden derzeit noch installiert. Wie viele zur Verfügung stehen werden, ist derzeit nicht zu sagen.

4.3 Verpflegung

Die Verpflegung erfolgt über die Location. Es wird ein Frühstücksbuffet und eine warme Mahlzeit am Abend geben. Zusätzlich gibt es den ganzen Tag Snacks, wie Obst, Süßigkeiten und Knabbereien.

Wasser, Kaffee und Tee sind ebenfalls den ganzen Tag verfügbar.

Geschirr und Besteck wird von der Location zur Verfügung gestellt.

4.4 Anfahrt

Der Parkplatz befindet sich bei 52°13'14.7"N 9°07'18.1"E, oder auch Talbrücke Arensburg bei Google Maps.

Von der A2 in Richtung Hannover kommend Abfahrt 35 Bad Elisen West auf B83 in Richtung Rinteln, dann erste Kreuzung Links auf die L443, nach der ersten Kreuzung rechts die Einfahrt des Parkplatzes.

Von der A2 in Richtung Osnabrück Abfahrt 35 Bad Elisen, dann Links abbiegen auf L443, auf der linken Seite liegt die Einfahrt des Parkplatzes.

Vom Parkplatz aus führt ein Weg in südlicher Richtung über eine Bahnschwelle zum Check-In. Von dort geht es über eine Fußgängerbrücke zum Gelände.



4.5 Was ist mitzubringen?

- In-Game-Kleidung
- Wasserflasche, Thermoskanne (Insbesondere für Mission Zones)
- Schlafsack
- Kissen, Decken
- Feldbett (Für 10€ auch über uns beziehbar)
- Festes Schuhwerk
- Ggf. Tablet/Smartphone (als Datapads). Für Techniker verpflichtend.
- USB Kabel für Techniker Charaktere
- Wer möchte kann für die In-Game Basis der eigenen Fraktion Ausrüstung mitbringen, z.B. Kisten, Equipment etc. Sprecht uns gerne im Vorfeld an was ihr mitbringen möchtet.

5. In-Game

5.1. Setting

The Old Republic

Nachdem die Galaktische Republik die Sith im Jedi-Bürgerkrieg besiegt hatte, war eine Zeit des Friedens und Wohlstandes angebrochen. Doch 275 Jahre nach Ende des Krieges fielen im Jahr 28 VVC die Wahren Sith, die aus den Tiefen des Alls zurückgekehrt waren, über die Republik her. Der folgende Große Galaktische Krieg, in dem eine Vielzahl von Planeten verwüstet wurde, wütete 28 Jahre lang und die Sith konnten etwa die Hälfte der Galaxis erobern. Jedoch war der Sith-Imperator Vitiate mit dem Fortschritt des Krieges unzufrieden, weshalb er der Republik ein Friedensangebot zukommen ließ. Da die Republik sich nicht dazu in der Lage sah, noch viel länger durchzuhalten, stimmte sie Verhandlungen zu. Während sich die Diplomaten der Republik und Sith auf Alderaan trafen, wollten die Sith sich noch einen letzten Verhandlungsvorteil sichern. Sie schickten einen Einsatztrupp zur republikanischen Hauptstadt Coruscant. Dort töteten sie den Obersten Kanzler, zerstörten den Jedi-Tempel und bombardierten Teile der Stadt. Mit Coruscant als Geisel der Sith sah sich die Republik gezwungen, einen Vertrag zu unterschreiben, durch den sie gezwungen war, mehrere wichtige Welten wie Bothawui und Rodia abzutreten. Die Jedi verließen Coruscant und siedelten zu ihrer alten Heimat Tython um und die Republik versuchte, ihr Militär wieder aufzubauen, da der neue Frieden nicht stabil war und der Krieg mit den Sith jederzeit wieder ausbrechen konnte. Diese Zeit wird später als Kalter Krieg bezeichnet.

Dieses Larp spielt zur Zeit des Kalten Krieges, beginnend im Jahr 1 NVC. Nach 28 Jahren des Krieges liegen weite Teile der Galaxis in Trümmern. Während sich das Imperium auf manchen Welten konsolidieren konnte, muss es auf anderen noch mit Widerstand in der Bevölkerung kämpfen. Gleichzeitig sehen einige die momentane Schwäche der Republik als Gelegenheit, ihre Unabhängigkeit von dieser zu erlangen. Weitere Systeme haben ihre Neutralität gewahrt oder sind durch den Vertrag von Coruscant als neutral erklärt worden. Und auch die Hutten sind immer auf eine Ausweitung ihrer Macht bedacht.

Weitere Informationen zu den spielbaren Fraktionen findest du unten im Abschnitt [2.5.3 Fraktionen](#).

Der Planet Aeris V

Auf Aeris V wurden vor etwa 150 Jahren einige Bergwerke durch einen Konzern (Aeris Mining Corporation) der Republik gegründet, um die Vorkommen an Carvanium abzubauen (Ein seltenes Metall, welches benötigt wird um Durastahl herzustellen). Ein Großteil der Arbeiter rekrutierten sie von den Aarii genannten Ureinwohnern des Planeten. Vom Großen Krieg lange Zeit unbetroffen, gab es kurz vor Ende des Krieges noch ein kleineres Scharmützel. Eine kleine Abteilung der Sith-Flotte besetzte den Planeten für beinahe ein Standardjahr, bis sie in einem kurzen Gefecht von der Republik zurückgeschlagen wurde. Nach Ende des Krieges wurde der Planet laut den Bestimmungen des Vertrags von Coruscant

zu neutralem Gebiet. Zunächst kümmerte sich keiner um den Planeten und Aeris Mining Co., nun nicht mehr den Bestimmungen der Republik unterworfen, ersetzte einen Großteil der Arbeiter in den Minen durch Droiden und machten die Aarii mit einem Schlag arbeitslos. Vor kurzem begannen sich Teile des Republikanischen Militärs, des Imperiums und auch des Huttenkartells für den kleinen Planeten im Nirgendwo zu interessieren.

Aeris V ist insgesamt etwas heruntergekommen. Die Landschaft ist gesprenkelt mit ehemaligen Minen und Schachtanlagen. Große Städte gibt es nicht. Viele Wälder sind erst in letzter Zeit über früheren Steinbrüchen entstanden. Die Aarii leben in kleinen Dorfgemeinschaften, deren Gebäude wegen der Ressourcenknappheit verfallen und ungepflegt sind. Viele Häuser wurden von der Aeris Mining Co. gebaut und später aufgegeben.

Das Larp spielt die meiste Zeit in einem kleinen Dorf der Aarii, sowie den umliegenden Gebieten auf dem Planeten Aeris V. Dort treffen "zufällig" Einsatztrupps der drei Fraktionen, Galaktische Republik, Sith Imperium und Huttenkartell, aufeinander. Natürlich ist jeder öffentliche Konflikt untersagt, da er den brüchigen Frieden sofort zerstören könnte.

Was gibt es auf Aeris V, dass so großes Interesse geweckt wurde?

Und wer wird es zuerst finden?

Truppen des Militärs

Jeder Charakter wird Teil des Militärs seiner Fraktion sein, oder in Beraterfunktion diesem unterstellt sein. Es wird in jeder Fraktion einen Commander geben, der den anderen Charakteren Befehle erteilen kann und Missionen zuteilt, etc. (siehe 5.2.2 *Charaktere*).

Das Spiel soll aber keine Militärsimulation sein, sondern jeder*m Teilnehmer*in individuelles Spiel ermöglichen. Wichtig ist jedoch, dass jede Fraktion zusammen arbeitet und eine mögliche Hierarchie als Spielelement genutzt werden kann. Insbesondere bieten sich Charakterziele an, die mit dem Aufstieg oder dem Einfluss innerhalb der Fraktion zu tun haben.

5.2 Wie ist das Larp aufgebaut?

Das Spiel ist kein direktes Player vs. Player Konzept. Allerdings wird am Ende des Spiels nur eine der drei Fraktionen ihr Hauptziel erreichen. Durch den Vertrag von Coruscant ist jeder offene Konflikt von den Vorgesetzten der Fraktionen untersagt.

Durch verschiedene Missionen können Vorteile erlangt und Ziele erreicht werden, die am Ende zu einem Sieg führen können. Diese Mechanik ist aber nur das halbe Spiel. Der Rest dreht sich um die Bewohner des Planeten und die Konflikte innerhalb und zwischen den Fraktionen und soll durch die Teilnehmer*innen gestaltet werden.

5.2.1 Spielphasen

Das Larp ist in zwei Phasen unterteilt, die jeweils einen Spieltag dauern.

Phase 1: Freitag

In dieser Phase kommen die Charaktere auf Aeris V an und beziehen ihre Basis am Dorf der Arii. Es gibt erste Missionen zur Erkundung der Gegend und zum Aufbau der Kommunikation mit Vorgesetzten. (Siehe 5.2.4 *Mission Zones*)

Die Phase endet mit der Unterbrechung des Spiels in der Nacht.

Phase 2: Samstag

Diese findet drei Wochen nach der Ankunft statt. Es wird vor Beginn der Phase Informationen geben, was in den drei Wochen passiert ist. Die Missionen laufen jetzt auf ein konkretes Ziel hin und Konflikte unter und innerhalb der Fraktionen, sowie mit den Arii verstärken sich.

5.2.2 Charaktere

Grundsätzlich ist jede*r Spieler*in für die eigene Rolle zuständig, also für die Geschichte, Eigenschaften und Ausstattung des Charakters. Auf Wunsch können wir gerne Rollen schreiben oder mit dir zusammen eine passende Rolle erarbeiten. Kostüme können wir leider nicht zur Verfügung stellen. Wir werden aber Links und Tipps zu einfachen Star Wars Outfit Tutorials zur Verfügung stellen (*siehe 7. Links*).

Ein paar Vorgaben zu den Rollen gibt es aber von uns.

Rang: Jeder Charakter ist Teil der Kommando Struktur seiner Fraktion und muss die Befehle seines Vorgesetzten befolgen. (Safe Words zum Umgang mit In-Game Befehlen siehe 6.4.1 *Allgemeine Regeln*). Es wird einen Commander geben, der vor Ort den höchsten Offiziersrang bekleidet. Jede*r Teilnehmer*in kann sich für diese Position bewerben (Siehe Charakterbogen). An diesen Rang ist eine Verantwortung für den Spaß der anderen Fraktionsmitglieder gebunden und eine enge Kommunikation mit der Spielleitung notwendig. Zusätzlich ist es **verpflichtend** am Donnerstag vor Ort zu sein.

Ob es unter dem Commander weitere Rang Abstufungen gibt, oder alle Charaktere denselben Rang bekleiden, wird in den Workshops vor Ort entschieden.

Spezialisierung: Jeder Charakter kann neben oder anstelle seiner Funktion als Kämpfer auch eine Spezialisierung haben. An diese sind Anforderungen an das Spiel und die Ausstattung

gebunden. Zum Beispiel sollte ein Medic Requisiten für Wundbehandlung dabei haben und die Behandlung für die Verletzten interessant gestalten.

Zusätzlich bekommen die Spezialisierungen Spielangebot, dass den anderen nicht oder nur in Ausnahmen zur Verfügung steht. Jede Spezialisierung darf nicht- oder anderweitig spezialisierte Charakteren Anleiten, um die eigenen Spielangebote zu nutzen. Zum Beispiel kann jemand einen Droiden mit Anleitung eines Techniker reparieren ohne selbst Techniker zu sein.

Medics sind für die Erst- und Zweitversorgung von Verletzungen zuständig und bestimmen maßgeblich über den Einsatz von Bacta. (Bactainjekoren und -behälter werden von uns gestellt.)

Techniker sammeln und verwerten Daten von Datadiscs mit Hilfe der Datapads. Sie sind, zum Teil mit Spezialequipment, für die Interaktion mit komplizierter Technik ausgebildet.

Sprengstoffexperten entschärfen Minen oder Sensoren oder bauen diese auf.

Wenn du eine andere coole Idee für eine Spezialisierung und das dazugehörige Spielangebot hast, dann teile uns diese gerne mit und wir prüfen, ob es möglich ist.

Charaktertod: Ein aktives Töten durch einen anderen Charakter gibt es nicht. Jede Spieler*in entscheidet selbst, wann der eigene Charakter stirbt. Wenn du deinen Charakter sterben lassen möchtest, wäre es praktisch eine Ersatzrüstung dabei zu haben um eine zweite Rolle optisch von der Ersten unterscheiden zu können. Wir werden nicht unbedingt einen passenden Overall verleihen können, um einen erneuten Einstieg als NSC zu gewährleisten.

Alle Teilnehmer*innen können sich als Springer für Mission Zones zur Verfügung stellen.

5.2.3 Fraktionen

Die Fraktionen sind der Hauptspielpartner für jede*n Spieler*in. Die meiste Interaktion findet innerhalb der Fraktion statt. Jede Fraktion hat dabei andere Schwerpunkte.

Die Galaktische Republik

Die Galaktische Republik besteht seit Tausenden von Jahren. Von dem Senat auf Coruscant werden weite Teile der Galaxis regiert, wobei die einzelnen Systeme wiederum eigene, im Senat vertretene Regierungen besitzen. Seit dem Angriff des wiedergekehrten Sith Imperiums 28 VVC befand sich die Republik im Krieg mit diesem. Seit dem Angriff des Imperiums auf Coruscant besteht mit dem Vertrag von Coruscant ein Waffenstillstandsabkommen zwischen den beiden Mächten. Jedoch endete der Konflikt nie, sondern wurde als kalter Krieg fortgeführt, nicht auf großen Schlachtfeldern, sondern über Diplomatie, Spionage und Stellvertreterkriege.

Das Ziel der Republik ist die Wiedererlangung ihrer früheren Stärke und die Vernichtung des Sith Imperiums, um den Frieden wiederherzustellen. Dabei würde sie auch mit dem Huttenkartell handeln, auch wenn dieses sich nicht an Republikanische Gesetze hält.

Passende Charakterkonzepte für die Fraktion der Galaktischen Republik sind vor allem Angehörige des Militärs, wie Einfache*r Soldat*in, Offizier, Medic, Techniker*in, Sprengstoffspezialist*in, Scharfschütze*in oder Pilot*in. Aber auch andere Konzepte wie Jedi (begrenzt), Söldner*in, Forscher*in, Schmuggler*in, Industrielle*r oder Diplomat*in können passen.

Mögliche Charakterziele können sich mit den Zielen der Fraktion decken, sei es aus Überzeugung, oder um in den Rängen weiter aufzusteigen. Aber auch der Gewinn von Ansehen, Macht oder Reichtum kann einen Charakter antreiben. Das Streben nach anhaltendem Frieden kann einen Charakter ebenso antreiben, allerdings gibt es auch jene, welche sich eine Fortführung des Konflikts mit militärischen Mitteln herbeisehen.

Für die In-Game Kleidung bieten sich, neben Repliken aus dem Online-Rollenspiel, Blau und Weiß als Hauptfarben an, z.B. in Form von Overalls, Cargohosen, Hemden/Jacken etc.

Das Sith Imperium

28 VVC kehrten die besiegt geglaubten Sith aus den äußeren Regionen zurück und eroberten mehrere Systeme im Outer Rim. Damit begann der Große Krieg, der 28 Jahre dauerte und in dem das Imperium unter dem Imperator einen großen Teil der Galaxis eroberte. Als sich Vertreter des Senats mit Mitgliedern des dunklen Rats der Sith auf Alderaan zu Friedensgesprächen traf, tauchte eine Elite Armee des Imperiums über Coruscant auf. Sie zerstörten den Jedi Tempel und nahmen den Planeten als Geisel. Dadurch mussten die Unterhändler auf Alderaan dem Vertrag von Coruscant zustimmen, in dem sie die Kontrolle über mehrere Systeme und die Unterstützung von Verbündeten wie den Bothanern aufgeben mussten. Damit begann der Kalte Krieg. Nach Unterzeichnung des Vertrags zog sich der Imperator zurück, und hinterließ ein Machtvakuum, welches die anderen Sith durch Kämpfe untereinander zu füllen versuchen.

Das Ziel des Sith Imperiums ist die uneingeschränkte Kontrolle über die Galaxis. Dafür muss zunächst die Republik endgültig zerschlagen werden, und schließlich auch das Huttenkartell. Da es zu keinen offenen Kampfhandlungen mehr zwischen Truppen der Republik und des Imperiums mehr kommen darf, wird der Einfluss des Imperiums über Stellvertreterkriege, Korruption und andere Methoden vergrößert. Dabei ist jeder Sith und Imperiale auf seinen eigenen Vorteil bedacht, in einer Gesellschaft, in welcher nur die Stärksten in der Hierarchie nach oben gelangen.

Passende Charakterkonzepte für die Fraktion des Sith Imperiums sind vor allem Angehörige des Militärs, ob als Soldat*in, Offizier, Medic, Techniker*in, Sprengstoffspezialist*in, Scharfschütze*in oder Pilot*in. Aber auch andere Konzepte wie Sith (begrenzt), Söldner*in, Forscher*in, Schmuggler*in, Industrielle*r oder Diplomat*in können passen.

Charakterziele können oft der Gewinn von Macht, Einfluss, Ansehen, oder Reichtum sein, auch der Aufstieg im Rang. Aber auch der Wunsch nach Frieden und Sicherheit durch Festigung des Imperiums und Verständigung mit den anderen Fraktionen ist denkbar.

Für die In-Game Kleidung bieten sich, neben Repliken aus dem Online-Rollenspiel, Schwarz und Rot als Hauptfarben an, z.B. in Form von Overalls, Cargohosen, Hemden/Jacken etc.

Das Huttenkartell

Das Huttenkartell ist ein von den Hutten geführtes Verbrechersyndikat. Von ihrer Heimatwelt Nal Hutta mit dem vollständig bebauten Mond Nar Shaddaa aus kontrollieren sie nicht nur eine Region der Galaxis, den Huttenraum, sondern galaxisweite Operationen. Dabei stehen sie nicht nur in direkter Konkurrenz mit anderen Verbrecherorganisationen wie der Exchange, sondern tragen auch andauernd Rivalitäten untereinander aus, um mehr Macht, Reichtum und Ansehen zu erlangen. Während des Großen Krieges blieb das Kartell weitgehend neutral. Seit Beginn des Kalten Krieges profitieren sie von dem zunehmenden Chaos und Verbrechen in der Galaxis.

Ziele des Huttenkartells ist die Ausdehnung ihres Einflusses in der Galaxis, und allem voran der Profit, den sie erlangen können. Dazu gehört auch die Vernichtung ihres größten Rivalen, der Exchange Corporation.

Charaktere des Huttenkartells sind häufig Söldner*innen, Schläger*innen, Schmuggler*innen, Gladiatoren*innen, Spicedealer*innen und Kopfgeldjäger*innen in Diensten eines speziellen Hutts, können aber auch „Höflinge“ eines Huttenlords sein. Dabei haben manche von ihnen ihre Fertigkeiten in bestimmten Bereichen, wie der Wundversorgung, Umgang mit Sprengstoffen oder dem Reparieren, Zerstören oder Slicen von Technik, vertieft und sind zu anerkannten Spezialisten geworden.

Mögliche Ziele der Charaktere des Huttenkartells sind in der Regel die Anhäufung von Reichtum und die Freiheit, die dadurch erreicht wird. Es kann ihnen aber auch um den Gewinn von Einfluss innerhalb des Kartells und dem Erreichen einer Machtposition gehen.

5.2.4 Mission Zones

Neben dem Dorf der Arii wird es weitere Spielgebiete geben, die weiter entfernte Gegenden von Aeris V repräsentieren. Jede Fraktion bekommt im Verlaufe des Spiel Missionen, die in diesen Gegenden ausgeführt werden müssen. Deshalb der Name Mission Zones.

Missionen dauern ca. eine Stunde und sind für fünf bis sechs Charaktere ausgelegt. Jedes Team braucht dabei einen Einsatzleiter.

Die drei Fraktionen bekommen eigene Missionen und treffen während diesen nur auf feindliche NSCs (jeder Fraktion) aber nicht auf andere Spieler*innen Charaktere.

Die Missionen sind aus organisatorischen Gründen nur zu bestimmten Zeiten durchführbar die von der Spielleitung vorgegeben werden. Die Commander der Fraktionen werden dahingehend instruiert, um ein Team zusammenstellen zu können.

Um weitere Spielmöglichkeiten zu bieten und mehr Feindkontakt in den Missionen zu ermöglichen möchten wir, dass Spieler*innen einmal pro Tag als Missions-NSCs eingesetzt werden. Dies ist nicht verpflichtend, hilft dem Spiel aber ungemein.

5.2.5 NSCs

Alle Helfer*innen werden ebenfalls Charaktere spielen (NSCs). Dabei gibt es zwei verschiedene Arten:

1. Aarii, also Bewohner des Planeten Aeria V.

Dies wird ein Charakter sein, den alle Helfer*innen die meiste Zeit über spielen werden. Die Charaktere werden von uns geschrieben und untereinander verknüpft. Wir werden allen Helfer*innen eine Liste mit einer kurzen Beschreibung der Rollen zukommen lassen und dann nach Präferenzen fragen. Es wird sehr wahrscheinlich nicht möglich sein, alle Erstwünsche zu erfüllen.

Die Charaktere werden so geschrieben sein, dass ein Spiel allein unter NSCs möglich ist und gleichzeitig die anderen Teilnehmer*innen einbinden kann. Es wird dort insbesondere um persönliche Ziele, Verluste und Beziehungen gehen und nicht um die eine große Sache so wie im Rest des Spiels.

Genauere Hintergrundinformationen und Bildmaterial zu den Aarii bekommen die Helfer*innen von uns zugeschickt.

Wir werden Overalls zur Verfügung stellen, die als Kleidung ausreichen. Darüber hinaus dürfen gerne weitere Accessoires, Ausrüstung und Kleidungsstücke mitgebracht werden.

2. Eine Springer Rolle für die Mission Zones.

Diese werden in erster Linie Gegner sein, denen man während der Mission begegnet und können sowohl den drei Fraktionen angehören, als auch rebellische Aarii sein. Wer einen eigenen Nerf Blaster hat, darf diesen gerne dafür mitbringen. Ein paar werden wir selbst zur Verfügung stellen.

Es können aber auch andere Rollen, wie Verletzte oder Gefangene auftauchen, die in Sicherheit gebracht werden müssen. Die Kleidung darf schlicht sein.

Alle Teilnehmer*innen können sich als Springer für Mission Zones zur Verfügung stellen. Als Kleidung reicht Grundkleidung ohne Erkennungsmerkmale.

5.2.6 Spielcodes

Spielcodes sind Zeichen oder Symbole, die bestimmte Reaktionen oder Handlungsweisen im Spiel ermöglichen oder erfordern.

- Aus-X-en (Arme vor der Brust kreuzen) bedeutet, dass die Person nicht In-Game ist und ignoriert werden soll. (Dies wird vor allem von Helfer*innen benutzt werden, um an entsprechende Einsatzorte zu gelangen).
- An manchen Wegen werden Absperrbänder zu finden sein. Diese markieren die Mission Zones und sollen vermeiden, dass man ausversehen in eine laufende Mission gerät.

- Auf dem Spielgelände können an verschiedenen Stellen QR-Codes gefunden werden. Diese müssen mit der von uns zur Verfügung gestellten Datapad App gescannt werden, um Informationen zu erhalten. Die Codes findet man insbesondere auf Datadiscs.
- Spielleiter*innen, die nicht In-Game sind, werden als solche zu erkennen sein.
- NSCs in den Mission Zones werden eine Tasche dabei haben, die von dir durchsucht werden kann und aus der Gegenstände mitgenommen werden dürfen. Die restliche Ausrüstung der NSCs ist tabu.

5.2.7 Datapads

Zur Simulation von Datapads können Smartphones und Tablets genutzt werden. Passende Gehäuse sind sehr willkommen. Einfache, unauffällige Hüllen reichen aber aus.

Auf dem Spielgelände können an verschiedenen Stellen QR-Codes gefunden werden. Diese müssen mit der von uns zur Verfügung gestellten Datapad App gescannt werden, um Informationen zu erhalten. Insbesondere simuliert die App das Scannen von Datadiscs.

5.2.8 Machtanwendung

In jeder Fraktion können bis zu zwei Machtanwender gespielt werden.

Sollten Charaktere, welche die Macht nutzen können (Sith, Jedi) gespielt werden, dann gibt es folgende Möglichkeiten für die Darstellung der Macht:

Machtheilung: Ein Machtanwender kann einmal pro Stunde eine Wunde entsprechend der Wirkung von Bacta Heilen, dies geschieht in einer Art Heilungsmeditation, die durch den Machtanwender geleitet wird.

Geistestrick: Ein Machtanwender kann schwache Geister beeinflussen, dazu macht er die bekannte Geste mit Zeige- und Mittelfinger vor dem Gesicht des Opfers (Muss direkt vor ihm stehen). Dieser entscheidet selbst, ob er beeinflussbar ist. Sollte es funktionieren, wird er für 10 Minuten an das glauben, was der Machtanwender ihm gesagt hat.

Machtstoß: Ein Machtanwender kann einmal pro Kampf einen Machtstoß ausführen, um bis zu zwei Gegner direkt vor ihm nach hinten Taumeln zu lassen. Dazu hebt er demonstrativ ein Bein gewinkelt in die Luft und macht dann mit diesem einen Ausfallschritt nach vorne, wobei er parallel einen Arm mit der Handfläche nach vorne ausstreckt.

Machtgespür: Ein Machtanwender kann manchmal Bedrohungen spüren. Die Spielleitung wird ihn dann informieren.

5.2.9 In-Game Währung

Auf Aeris V haben Republikanische bzw. Imperiale Credits und Kartellmünzen quasi keinen Wert, da die Bewohner damit nichts anfangen können. Stattdessen nutzen sie Carvanium als Währung, in Form von Nuggets und als Chips. Eine begrenzte Menge wird zu Beginn des Spiels verteilt, mehr kann erspielt werden.

6. Off-Game

6.1 Was gehört nicht zum Spiel?

Star Wars ist eine sehr bunte Welt. Auch wenn es Spezies gibt, die sich eher zu einer Seite der Macht hingezogen fühlen, sind doch alle Wesen willkommen, um für eine gemeinsame Sache zu kämpfen. Das bedeutet, dass es auch im Spiel keine Rolle spielt, welcher Spezies oder welchem Geschlecht das Gegenüber angehört oder welche Sexualität es hat.

Diskriminierung aufgrund dieser Eigenschaften gehört **nicht** zum Spiel und wird auch außerhalb davon nicht toleriert.

6.2 Spielleitung

Die Spielleitung wird je nach Möglichkeit und Bedarf In-Game als Charakter anspielbar sein (hauptsächlich im Dorf), oder als Beobachter Off-Game (hauptsächlich in den Mission Zones).

Es wird ein, bis auf die Schlafzeiten, durchgängig besetztes Spielleitungs- und Orgabüro geben. Wenn du Fragen oder Probleme mit dem Spiel oder dem Drumherum hast, dann kannst du dort jederzeit vorbei kommen. Das Büro ist auch erste Anlaufstelle für die NSC und Spieler*innen, die sich als Gegner für die Mission Zones bereitstellen.

6.3 Off-Game-Room

Dieser Raum dient als Rückzugsort aus dem Spiel. Wenn dir irgendetwas zu viel wird, du erschöpft bist, oder mit jemandem reden willst, kannst du dich dahin zurückziehen. Wir werden den Raum so warm und gemütlich wie möglich machen und Snacks und Getränke bereit stellen. Wir hoffen, dass das Orga Büro in der Nähe sein kann, falls du jemanden zum Reden brauchst.

Der Raum ist nicht dafür da, dass ganze Gruppen sich dort unterhalten, sondern soll Ruhe schaffen. Wir bitten Alle, die den Raum nutzen, die Privatsphäre der anderen zu wahren.

6.4 Off-Game Regeln

Hinweise

Solltest du dich unwohl fühlen oder Probleme mit anderen Spielenden haben, kannst du dich **jederzeit** aus dem Spiel nehmen. Benutze dazu die **Safe Words** (Siehe unten), sprich eine Spielleitung an oder begib dich in den Off-Game Bereich. Mindestens eine Person unseres Teams wird jederzeit für Gespräche zur Verfügung stehen.

Off-Game Regeln:

1. *Allgemeine Regeln*
2. *Regeln zur Darstellung*
3. *Regeln für besondere Spielinhalte*

6.4.1 Allgemeine Regeln

Spielgelände

- Der Steinbruch darf nicht betreten werden. Zuwiderhandlung wird vom Betreiber mit Anzeigen geahndet.
- Die Gebäude dürfen nicht beschädigt werden, auch wenn sie bereits abgenutzt aussehen.
- Es dürfen keine Pflanzen beschädigt werden (also keine Äste von den Bäumen brechen, Sträucher ausreißen, etc.)
- Entsorge deinen Müll in den dafür vorgesehenen Tonnen und lasse ihn nicht im Wald zurück. Dasselbe gilt für die Pfeile der Dartblaster.

Sicherheit

- Pyrotechnik ist verboten.
- Scharfen Klingen oder ähnliches dürfen nicht offen mit sich herumgetragen werden.
- Es darf niemand real gefesselt oder eingesperrt werden.
- Unter dem Einfluss von Alkohol und anderen Drogen oder Medikamenten darf nicht gekämpft werden.
- Benutze deinen gesunden Menschenverstand.
- Den Anweisungen der Spielleitung und Orga ist Folge zu leisten.

Safe Words

Die folgenden Wörter oder Sätze sind Codes, die eine Bedeutung auf Off-Game Ebene haben und die Sicherheit und das Wohlbefinden der Spieler*innen und nicht des Charakters im Sinn haben.

- Der Ausruf „**Cut**“ unterbricht sofort das Spiel. Er sollte nur dann eingesetzt werden, wenn das Spiel aus Sicherheitsgründen (dazu gehört auch emotionale Sicherheit) nicht mehr fortgeführt werden kann
- Bei ernsten, echten Verletzungen ist sofort ein „**Sanitäter**“ zu rufen (In der Spielwelt ist „**Medic**“ gebräuchlich, um die Verletzungen eines Charakters zu versorgen).

- Um dich aus einer Szene oder Situation herauszunehmen, weil diese für dich zu unangenehm wird, aber du das Spiel dabei nicht unterbrechen willst, kannst du die Worte **“Bei der Macht”** einsetzen. Beispiel: “Bei der Macht du kommst mir viel zu nahe.”, um ein Gegenüber aufzufordern Abstand zu wahren.
- Sollte dein Charakter von einem Vorgesetzten einen Auftrag bekommen, den du aus Off-Game Gründen nicht tun kannst oder willst (z.B. aufgrund von Erschöpfung), gibt es Sätze, die das dem Vorgesetzten Off-Game kommunizieren. Eine Begründung ist nicht notwendig. Ohne diese Sätze kann eine Befehlsverweigerung als weiteres Spielelement dienen und eine In-Game Bestrafung nach sich ziehen.

Die Sätze sind:

- Als Mitglied des Huttenkartells: **“Das steht so nicht im Vertrag”**
- Als Mitglied der Republik oder des Imperiums: **“Der General hat gesagt ...”**
- Zum Beispiel: “Der General hat gesagt, dass die Toiletten von jemand anderem geputzt werden sollen.”

6.4.2 Regeln zur Darstellung

Du Kannst Was Du Darstellen Kannst

Wenn du irgendetwas tun willst, dann musst du es entweder selber tun können, oder die anderen davon überzeugen, dass du es kannst.

Zusätzlich gibt es Hinweise zur Darstellung:

1. Die Verabreichung von Bacta mit Hilfe eines Injektors heilt leichte Verletzungen innerhalb von wenigen Minuten, und kann schwere Verletzungen stabilisieren. Jede Anwendung verbraucht einen Behälter.
2. Rüstungsteile halten je nach Stärke 1-3 Blasterschüsse ab bevor eine Verletzung ausgespielt werden muss. Jeder Treffer verursacht aber dennoch Schmerzen und sollte eine kurze Reaktion hervorrufen.
3. Machtanwendung siehe oben (5.2.8 *Machtanwendung*)

Diese Regeln sind Anhaltspunkte, um das Spiel (insbesondere in den Mission Zones) einheitlich zu gestalten.

Verletzungen und Charaktertod

- Zur Behandlung von In-Game Verletzungen wird es Bacta-Injektoren geben. Die Verfügbarkeit wird durch die Spielleitung vor Ort reguliert.
- 3-Treffer Regel (Als Orientierung)
 - 1. Treffer: Schmerzhaft, getroffene Körperteile gelähmt
 - 2. Treffer: zu Boden gehen, stark eingeschränkt
 - 3. Treffer: Handlungsunfähigkeit, Lebensgefahr wenn nicht sofort behandelt
- Die Entscheidung deinen Charakter sterben zu lassen liegt bei dir. (siehe 5.2.2 *Charaktere*)
- Wir sind uns bewusst, dass nicht alle Treffer mit Dartblastern bemerkt werden, insbesondere wenn sie auf Rüstung treffen. Sieh es deinen Mitspieler*innen bitte nach wenn nicht immer reagiert wird.

Gefangennahme

Im Falle einer gespielten Festsetzung eines anderen Charakters gibt es folgende Regeln:

- Reales Fesseln und Einsperren ist verboten (siehe oben *Sicherheit*)
- Der Zeitraum der Festsetzung sollte nicht zu lange sein. Ca. eine halbe Stunde, es sei denn die gefangene Spieler*in kommuniziert eindeutig, dass länger okay ist.
- Die Spieler*innen, die für die Gefangennahme verantwortlich sind, sind auch für den Spielspaß der Gefangenen verantwortlich.
- Safe Words wie **“Bei der Macht”** und **“Cut”** beenden die Szene nach Ermessen der Gefangenen.

Verwendung von Kunstblut, Substanzen, Injektoren etc.

- Benutze kein Kunstblut oder ähnliche Substanzen, die Flecken hinterlassen können.
- Injektoren, Spritzen etc. sollten keine harte Spitze, also entweder weiche (Schaumstoff, Gummi) oder gar keine Spitzen haben.
- Substanzen, die im Spiel verabreicht werden sollen, müssen im Vorfeld mit der Spielleitung abgesprochen werden.

In-Game Stehlen und Glücksspiel

- Spielgeld darf In-Game gestohlen werden.
- In-Game Glücksspiel darf nur um Spielgeld betrieben werden.
- Die *Diebstahltaschen* (siehe 5.2.6 *Spielcodes*) gefallener Gegner dürfen durchsucht werden.

Kampfsimulation

- Kämpfe werden ausschließlich mit speziellen Polsterwaffen und Dartblastern simuliert.
- Rüstungen dürfen keine scharfen Kanten haben.
- Unter dem Einfluss von Alkohol und anderen Drogen oder Medikamenten darf nicht gekämpft werden.
- Jeder ist für die Sicherheit seiner Ausrüstung selber verantwortlich. Aus diesem Grund darfst du im Kampf nur deine eigenen Waffen benutzen (oder geliehene die du selber überprüft hast), niemals welche die eine andere Person fallen gelassen hat.
- Leistungsmods an Dartblastern sind verboten. Sollte ein Blaster aufgrund seiner Leistung als Sicherheitsrisiko angesehen werden, wird er aus dem Spiel entfernt.
- Kopfschläge und Stiche sind verboten. Gezielte Kopfschüsse sind zu vermeiden (soweit wie möglich).

6.4.3 Regeln für besondere Spielinhalte

Diese Regeln geben vor, was wir nicht im Spiel sehen wollen oder wie mit sensibleren Spielinhalten umzugehen ist.

Nicht erwünscht:

- Diskriminierung aufgrund von Spezies, Geschlecht oder Sexualität (siehe *6.1 Was gehört nicht zum Spiel?*)

Mit folgenden Regeln:

- *Beleidigungen* dürfen nur gegen Eigenschaften des anderen Charakters gerichtet sein, oder keinen wirklichen Sinn machen. (z.B. Hutten-Abschaum, Wookiee-Treiber, etc.)
- *Romantische Beziehungen* zwischen Charakteren müssen Off-Game besprochen werden, bevor es In-Game zu Annäherungen kommt. Die Workshops bieten dazu Gelegenheit, aber auch während des Spiels können Absprachen getroffen werden. Die Darstellung der Romantik geht nicht ins Sexuelle.
- *Explizite Gewaltdarstellung* muss ebenfalls mit allen Beteiligten ausreichend abgesprochen werden. Darunter fällt insbesondere Folter oder Körperliche Bestrafung durch einen Vorgesetzten. Solche Szenen sind darüber hinaus so zu spielen, dass niemand außerhalb der Szene etwas mitbekommt. Eine Teilhabe an der Szene entsteht nur durch **Opt-In**, also einer bewussten Entscheidung dabei zu sein.

Vorgesetzte dürfen keine direkten Befehle zu Gewalt zwischen Charaktere geben (außer es handelt sich um einen Kampf mit Dartblastern oder Polsterwaffen). Diese Befehle dürfen natürlich auch mit den passenden Safe Words ignoriert werden. Während der Szene muss **genau** auf Safe Words geachtet werden. Jede*r Beteiligte ist in der Verantwortung.

7. Links

[Jedipedia](#)

[Wookieepedia](#)

Eine [Sammlung](#) von Abbildungen von Zivilisten im SW-Universum der Nooli Orga