

Version 2.0

29.08.2021

Aeris V Online



Ein Larp Event des
Traumlande e.V.

Inhalt	Seite
Inhalt	1
1. Willkommen	2
2. Wie du mit diesem Dokument umgehst	2
3. Event Übersicht	3
4. Worum geht es bei AeriS V online	3
5. Allgemeines	4
5.1 Zeitplan	4
5.2 Was brauchst du für die Teilnahme?	5
5.3 Anmeldung	5
6. In-Game	6
6.1 Wie ist das Event aufgebaut	6
6.1.1 Space Adventure	7
6.1.2 Cantina	7
6.1.3 Missionen	10
6.1.4 ViewScream Torment	11
6.2. Setting	12
6.3 Dein Charakter	17
7. Off-Game	22
7.1 Gemeinsames Miteinander	22
7.2 Spielleitung und Off-Game-Discord	23
7.3 Regeln	23
8. Links	26
9. Team	27

1. Willkommen

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

Worum geht es, wie funktioniert es und welche Regeln und Mechaniken gibt es. Es ist ein Teil praktische Informationen, ein Teil Regelbuch und ein Teil Einführung in die Spielwelt.

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

Wenn du Anmerkungen zu diesem Dokument hast, z.B. zur Lesbarkeit, dann kannst du uns ebenfalls unter oben genannter Adresse erreichen.

Aeris V online ist ein Projekt des Traumlande e.V., das hoffentlich nur der erste Teil einer Reihe von Abenteuern in der alten Republik sein wird. Möge die Macht mit dir sein!

2. Wie du mit diesem Dokument umgehst

Lass dich nicht von der Länge dieses Dokuments abschrecken. Das meiste musst du nur einmal lesen und wir versuchen, alle wichtigen Informationen schnell nachlesbar zu machen.

Diese Punkte solltest du dir gut durchlesen: **5.**, **6.1**, **6.3**, **7.**

Wenn du Star Wars – The Old Republic noch nicht kennst, solltest du dir auch **6.2** ansehen.

Die Punkte **3.** und **4.** sind zur Übersicht.

3. Event Übersicht

<i>Wann?</i>	04.09.2021 - 11 bis 23 Uhr
<i>Wo?</i>	Discord, Gather.town, Zoom
<i>Plätze?</i>	30 Spielende
<i>Kosten?</i>	5€
<i>Mindestalter?</i>	16
<i>Kontakt?</i>	event@traumlande-larp.de

4. Worum geht es bei Aeris V online

Dieses Event vereint verschiedene Spiele und Spielkonzepte und ist ein Versuch, unsere Larp Ideen in die digitale Welt zu verlegen.

Es ist der Auftakt zu einer Reihe von Larps im **The Old Republic** Setting und macht hoffentlich Lust auf mehr.

Das Event wird mehrere Teile haben, zwischen denen es Pausen gibt, damit wir nicht den ganzen Tag vor dem Rechner sitzen.

Der Kern des Events wird die **Cantina** sein, die wir über die Plattform Gather.town simulieren. Dort wird das Spiel sehr frei und stark von dir und den anderen Teilnehmenden beeinflussbar sein. Hierfür kannst du dir selbst einen Charakter, also eine Rolle ausdenken. Wir werden dir unter Punkt **6.3 Dein Charakter** ein paar Hinweise geben, wie du deiner Rolle viele Handlungsmöglichkeiten gibst. Außerdem wird es in der Cantina einige Charaktere geben, die interessante Informationen haben, sowie weitere Geheimnisse, die du herausfinden kannst. Ergänzt wird das Spiel durch Events, wie z.B. Wettkämpfe.

Anstelle einer groben Handlung wird sich das Spiel aus deinen Interaktionen mit den anderen Charakteren und den Events ergeben.

Am Vormittag vor der Cantina wollen wir einen Workshop machen, den wir **Space Adventure** nennen. Was dort alles gemacht wird, können wir noch nicht verraten. Es wird aber die Möglichkeit geben, deinen Charakter für die Cantina schon mal auszuprobieren.

Am Abend bieten wir dann das Spiel **ViewScream** an, für das wir ein eigenes Szenario mit dem Titel **Torment** geschrieben haben. Es geht um ein fast zerstörtes Raumschiff irgendwo im Weltraum, vier Überlebende und einen Haufen von Problemen. Nicht alle werden es zu den Rettungskapseln schaffen.

Die Charaktere für dieses Spiel werden von uns vorgegeben und haben nichts mit den Charakteren für die Cantina zu tun.

Wir planen derzeit noch weitere Programmpunkte zum Event hinzuzufügen.

Auch wenn du dich nicht mit Star Wars und The Old Republic auskennst, bist du herzlich eingeladen mitzuspielen. Unter **6.2 Setting** haben wir ein paar Grundlegende Informationen zu Welt zusammengetragen.

5. Allgemeines

In diesem Teil findest du alle Informationen zum Drumherum. Also die Dinge die nicht nur das Spiel betreffen.

Wichtig!: Dieser Teil wird noch um weitere Informationen ergänzt.

5.1 Zeitplan

11:00 – 11:10 Uhr	Begrüßung in Zoom
11:10 - ca. 12:30 Uhr	Briefing und Space Adventure

14:30 - 18:30 Uhr	Cantina und Missionen
20:00 - ca. 22:00 Uhr	ViewScream Torment
22:00 Uhr	Abschluss in Zoom und Afterparty

5.2 Was brauchst du für die Teilnahme?

- Da das ganze Event online stattfindet ist eine **stabile Internet Verbindung** empfehlenswert. Wenn möglich, nutze ein Ethernet Kabel statt WLAN.
- Alle Spiele des Events lassen sich am besten über einen **PC** spielen. Im Videokonferenz Tool Gather.town steuert man zum Beispiel einen Avatar anhand der Pfeiltasten der Tastatur. Außerdem benötigst du eine **Webcam** und am besten ein **Headset**.
- Für die Plattform **Discord** benötigst du einen eigenen **Account**. Die Anwendung selbst kann im Browser oder als Desktop Anwendung genutzt werden. Wir empfehlen die Desktop Anwendung.
- Ein einfaches, zu Star Wars passendes **Kostüm** reicht aus. Unter Punkt **8. Links** haben wir dir eine Seite mit Tipps hinterlegt.+
- Ein Smartphone oder Tablet mit **QR-Scanner** ist **optional**, kann aber Teil des Spiels werden.

5.3 Anmeldung

- Die Anmeldung findest du [hier](#).

- Grundsätzlich meldest du dich für alle Teile des Events an. Wenn du aus irgendwelchen Gründen an einem der Spiele nicht teilnehmen kannst oder willst, dann schreibe uns bitte eine Nachricht, damit wir damit planen können.
- Nachdem du dich angemeldet hast, bekommst du von uns eine Mail mit deiner **Teilnahmebestätigung** und der Aufforderung den **Teilnahmebeitrag** zu überweisen. Schau vorsichtshalber auch in deinem Spam Ordner nach.
- Nach Erhalt der Bestätigung brauchen wir von dir einen **Charakterbogen** für die Rolle, die du in der Cantina spielen möchtest. Die Vorlage findest du [hier](#).
- Wir möchten dir vor dem Spiel ein kleines Paket zusenden. Deshalb fragen wir in der Anmeldung auch nach deiner Adresse.

6. In-Game

Hier findest du Informationen zu den einzelnen Spielen. Was du dort wie machen kannst und was du dazu brauchst.

6.1 Wie ist das Event aufgebaut

Wenn du schon auf anderen Larps warst, dann bist du es vielleicht gewohnt einen Charakter zu haben mit dem du überall hingehst und das eine Con ohne große Unterbrechungen eine Geschichte erzählt. Oder das diese Geschichte über weitere Cons fortgeführt wird. Für Aeris V online haben wir ein paar dieser Aspekte übernommen, aber auch Konzepte aus dem Bereich Mini- und Online-Larp einfließen lassen. Manche Teile dieses Events sind auch nicht mehr wirklich **Live-** aber sicherlich noch Rollenspiel.

Das Event besteht aus mehreren Spielen: Dem **Space Adventure**, der **Cantina** und **ViewScream Torment**. Alle Teile spielen in derselben Welt, aber zu anderen Zeiten und an anderen Orten. Und du wirst bei ViewScream einen vorgegebenen Charakter bekommen.

6.1.1 Space Adventure

Das Space Adventure wird in kleineren Gruppen über Discord oder Zoom stattfinden. Es besteht aus kurzen Workshops zum Kennenlernen und Verknüpfen der Charaktere, sowie dem eigentlichen Space Adventure.

Das Adventure wird wie ein Erzählspiel bzw. ein Pen & Paper Rollenspiel funktionieren. Du spielst dabei deinen Charakter, den du später auch in der Cantina verkörpern wirst.

Die Gruppen werden nach Fraktionen eingeteilt (mehr zu den Fraktionen unter **6.3 Fraktionen**). Wenn du mit deinen liebsten Bekannten in einer Gruppe sein willst, sollten eure Charaktere derselben Fraktion angehören.

6.1.2 Cantina

Dieses Spiel findet, wie der Name schon sagt, in einer Cantina statt. Es wird sich ausgetauscht und getrunken. Es werden Geschäfte gemacht, Verbrechen geplant und Gerüchte verbreitet. Nebenbei gibt es noch die Möglichkeit Karten zu spielen, oder Wetten abzuschließen.

Gather

Als Plattform nutzen wir gather.town, eine Videokonferenz Plattform, bei der ein Avatar, wie in einem Computerspiel gesteuert wird. Avatare, die sich nah genug stehen, sehen und hören die anderen über die Webcam, so dass nicht wie in anderen Videokonferenzen alle gleichzeitig im Bild sind, sondern nur die Personen, in deren Nähe man sich befindet.

Du benötigst keinen eigenen Account. Falls du die Anwendung über deinen Desktop anstelle des Browsers nutzen möchtest, kannst du aber einen Account anlegen.

Vor dem Spiel bekommst du von uns einen Zugang zu unserer Map auf der das Spiel stattfindet.

NSC

In der Cantina wird es ein paar Charaktere geben, die von uns kreiert wurden und die wertvolle Informationen haben können. Die meisten davon werden nicht offensichtlich als NSC zu erkennen sein, also halte die Augen und Ohren offen.

Konflikte

Wenn Republik, Imperium und Kartell aufeinanderstoßen, kann es leicht zu Konflikten kommen, aber auch zwischen Charakteren derselben Fraktion ist das nicht unüblich.

In der Cantina gibt es keine Gewalt! Waffen sind nicht erlaubt und Personen, die sich nicht daran halten, werden ganz schnell hinausgeworfen.

Da wir über eine Videokonferenz spielen, können Konflikte nicht mit dargestellter physischer Gewalt gelöst werden.

Stattdessen kann versucht werden andere zu bestechen oder zu erpressen. Jeder Charakter hat Geheimnisse oder würde für seine Ziele etwas über andere verraten.

Zusätzlich kann man **Vor die Tür gehen**. Wenn dein Gegenüber dir sagt "*Lass uns das vor der Tür regeln*" oder etwas sinngemäßes kannst du das mit "*Ja, lass uns das vor der Tür Regeln*" beantworten und beide Charaktere verlassen die Cantina um sich zu schlagen. Dazu könnt ihr eure Avatare in den Vorraum bewegen, der Off-Game ist. Dort

besprecht ihr dann wie der Konflikt für die Charaktere ausgeht. Oder ihr bestimmt es zufällig durch Schnick-Schnack-Schnuck. Du musst deinen Charakter nicht mit vor die Tür gehen lassen.

Events

Im Spiel wird es ein paar feste Events geben, an denen dein Charakter teilnehmen kann, aber nicht muss. Welche das genau sind und wie diese funktionieren wird noch ergänzt.

Pazaak Turnier:

Über die Brettspiel Website [Tabletopia](#) haben wir die Möglichkeit das beliebte Kartenspiel Pazaak anzubieten. Ein Account bei Tabletopia ist nicht erforderlich. Um die wichtigsten Funktionen von Tabletopia und die Spielregeln zu erklären haben wir ein Video gemacht, das du [hier](#) findest.

Um besser planen zu können ist es erforderlich, dass du uns vor dem Larp mitteilst, ob du bzw. dein Charakter am Pazaak Turnier teilnimmt. Wir werden dir dazu noch eine Mail schreiben.

Das Turnier wird, je nach Anzahl der Teilnehmenden, mit einem K.O. System oder Rundenturnier ausgetragen.

Gladiatorenkämpfe:

Die Kämpfe geben dir die Möglichkeit zu wetten oder einfach den Wettkampf zu genießen. Alle Kämpfe sind von uns im Vorfeld aufgezeichnet worden. In-Game werden sie live in der Cantina ausgetragen.

Versteigerung:

Bozko, der Besitzer der Cantina, wird einige Objekte an die gut zahlende Kundschaft versteigern lassen. Um was es sich genau handelt ist deinem Charakter nicht klar. Aber das lässt sich sicher irgendwie

herausfinden. Es wird sicher etwas Interessantes für deine Fraktion (**siehe 6.3 Dein Charakter**) geben.

Credits

Wir haben einen Discord Bot programmiert mit dem die In-Game Währung Credits simuliert werden kann. Du bekommst zu Beginn einen festen Betrag mit dem du machen kannst was du willst. Du kannst andere Charaktere bestechen, einen Handel abschließen oder das Geld auf die Gladiatorenkämpfe verwetten oder für das Pazaak Turnier einsetzen. Auch die Gegenstände der Auktion werden nur mit den vorhandenen Credits bezahlt.

Die genauen Funktionen des Bots, werden in den Workshops erklärt.

6.1.3 Missionen

Während der Cantina können kleine Gruppen von Charakteren (2-3) auf eine Mission geschickt werden, um weitere Informationen zu erhalten. Jede Person kann auf beide Mission gehen. Missionen dauern ca. 15-20 Minuten und werden über Discord oder Zoom gespielt. Du wirst im Spiel selbst von einem NSC deiner Fraktion auf die Missionen geschickt. Bitte beachte, dass die Zeitpunkte nicht sehr flexibel sein können.

Es gibt zwei verschiedene Missionen, die für alle die sie spielen denselben Ablauf haben.

Droidenbergung

“Ein Droide, der möglicherweise Daten über die Schlacht von Aeris V gespeichert hat, wurde bei einem lokalen Händler entdeckt und gekauft. Leider ist er stark beschädigt und muss repariert werden. Dafür wurde deine Hilfe angefordert.”

Diese Mission dreht sich um Physik (Elektrik) und ein wenig Mathematik. Allerdings setzt sie kein Wissen voraus, sondern bringt dir vielleicht sogar etwas Neues bei.

Infiltration

“Diese Versteigerung scheint etwas Besonderes zu sein, so geheimnisvoll wie sie beworben wird. Vielleicht gibt es in einer der Lagerhallen von Bozko, dem Besitzer der Cantina, genauere Hinweise. Unser Infiltrationsspezialist benötigt deine Unterstützung, um den Safe zu öffnen.”

Diese Mission nutzt klassische Escape Room Rätsel. Du wirst also einen kleinen Raum durchsuchen können und Codes zu knacken haben.

6.1.4 ViewScream Torment

Das Spiel **ViewScream** stammt nicht von uns, sondern von [Rafael Chandler](#). Du kannst es unter anderem auf [DriveThruRPG](#) erwerben (Das ist für diese Veranstaltung aber nicht erforderlich).

Wir haben selbst ein **Szenario** dafür geschrieben, das Ereignisse im The Old Republic Universum behandelt und welches bereits auf unserer Website verfügbar ist. Wir empfehlen es aber noch nicht zu spielen oder durchzulesen.

Was du aber gerne tun kannst ist dir die Regeln runterzuladen und mit deinen Freunden und Freundinnen zu spielen (das Spielmaterial ist auf Englisch).

Übersicht

Du bekommst die Regeln vor dem Event von uns und musst keine Erfahrung mit dem Spiel mitbringen.

ViewScream wird in Gruppen von **vier Personen** gespielt. Diese versuchen wir vor dem Event nach euren Wünschen zusammenzustellen.

Die **Themen** werden düster sein und Dinge wie **Tod** und **Verrat** behandeln.

Charaktere

ViewScream arbeitet mit **vorgegebenen Rollen**. Du musst dir also keine eigenen Gedanken zu einem Charakter machen. Das Spielmaterial wird auf Deutsch sein.

Du kannst gerne dasselbe **Kostüm**, dass du für die anderen Spiele benutzt hast verwenden, oder dir ein neues aussuchen.

Videokonferenz

Wir werden voraussichtlich über **Zoom** spielen. Dort gibt es die Möglichkeit **Custom Backgrounds** zu nutzen, also deinen Hintergrund zu verändern. Das funktioniert am besten mit einem Greenscreen oder einem einfarbigen Hintergrund. Ansonsten kannst du auch einfach dein Zimmer wie ein Raumschiff einrichten oder es sehr dunkel machen.

Zoom lässt sich ohne Anmeldung über den Browser oder mit einer Desktop Anwendung öffnen.

6.2. 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 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.

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). Einen Großteil der Arbeiter rekrutierten sie von den Aarii genannten Ureinwohnenden 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., die nun nicht mehr den Bestimmungen der Republik unterworfen war, 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 vielerorts heruntergekommen, da kein Geld für notwendige Instandhaltungen vorhanden ist. 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.

Die Dancing Tauntaun Cantina

Dieses Etablissement liegt mitten im Raumhafen von Darro, der Hauptstadt von Aeris V. Die Kundschaft besteht aus den Crews der Frachter, inoffiziellen Militärs und Kolonisten, die erst vor kurzem nach Darro gekommen sind. Es ist keine luxuriöse Einrichtung, aber auch kein heruntergekommener Schuppen. Gewalt wird hier nicht geduldet, aber über andere Dinge wird schon mal hinweggesehen.

Die Cantina gehört Bozko, einem einflussreichen Händler aus Darro. Er ist bereits lange im Geschäft und mit verschiedenen Interessensgruppen gut vernetzt.

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.

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, Korrumpierung 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.

Das Huttenkartell

Das Huttenkartell ist ein von den Hutten geführtes Verbrechersyndikat. Von ihrer Heimatwelt Nal Hutta mit dem vollständig bebauten Mond Nar Shadaa 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.

6.3 Dein Charakter

In diesem Abschnitt geht es darum, wie du dir einen Charakter für die Cantina ausdenkst. Für ViewScream gibt es vorgefertigte Charaktere (siehe Punkt 6.1 ViewScream Torment).

Grundsätzlich bist du selbst für deine Rolle zuständig, also für die Geschichte, Eigenschaften und Ausstattung. Auf Wunsch können wir 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 Punkt 8. Links**).

Spielbarkeit auf weiteren Larps im The Old Republic Universum

Du kannst den Charakter, den du dir für die Cantina ausdenkst, auch auf weiteren Larps von uns spielen. Alles was dein Charakter in diesem Spiel erfährt weiß er auch in den anderen Spielen.

Genauso steht es dir frei diese Rolle nur einmal zu spielen und dir andere Charaktere für weitere Events zu kreieren.

Professionen

Aeris V ist kein Planet für Tourismus. Die meisten Schiffe, die im Raumhafen von Darro (Hauptstadt von Aeris) landen haben geschäftliche Angelegenheiten oder sind auf der Durchreise. Deshalb gehören die meisten Gäste der Cantina "The Dancing Tauntaun" folgenden Professionen an:

Militär

Du bist Teil einer Einheit der Galaktischen Republik oder des Sith Imperiums. Offiziell bist du nicht dienstlich hier, da der Planet zum neutralen Gebiet erklärt wurde. Vielleicht warst du während der

Besetzung des Planeten durch die Sith im Jahr 2 VVC hier im Einsatz und möchtest dem Gedenken. Oder du bist hier, weil du eine Gesandtschaft bewachst.

Innerhalb des Militärs gibt es verschiedene Funktionen, die eingenommen werden: Neben den üblichen Streitkräften und Offizieren gibt es Charaktere, die sich mit Medizin, Technik oder Sprengstoff auskennen oder Raumschiffe fliegen.

Sold und Kopfgeld

Du stehst bei der Galaktischen Republik, dem Sith Imperium oder dem Hutten Kartell unter Vertrag, unterstützt deren Truppen oder erfüllst Aufträge alleine. Du bist auf Aeris V, um eine Lieferung zu überwachen, einen Konkurrenten auszuspionieren, oder Abgesandte deines Lords zu beschützen.

Genauso wie die Angehörigen des Militärs kannst du dich auch mit Medizin, Technik oder Sprengstoff auskennen oder Raumschiffe fliegen.

Kriminelle

Du schmuggelst Waren über Aeris V zu anderen Planeten. Außer Carvanium gibt es auf Aeris V nicht viel zu holen. Gerade deshalb ist dies ein idealer Ort um Geschäfte abzuschließen oder Ware an die Zielperson zu bringen. Niemand interessiert sich für dich und seit der Planet sich selbst überlassen wurde, können auch die lokalen Behörden nicht viel unternehmen. Allerdings solltest du aufpassen, dass deine Geschäfte nicht mit denen von Bosco, dem Eigentümer der Cantina, in Konflikt geraten.

Handel

Der größte und einzige Export von Aeris V ist Carvanium und Bosco, der Besitzer der Cantina, ist einer der einflussreichsten Händler. Zumindest behauptet er das. Eigentlich ist das Export Geschäft ziemlich langweilig. Viel interessanter ist der Import von Waren. Die Hauptstadt, als Umschlagplatz für fast alles was den Planeten erreicht und verlässt, benötigt ständig neue Güter um die vielen Menschen, die die Raumschiffe steuern, bei Laune zu halten. Aber auch die Aarii, die eigentliche Bewohnerschaft des Planeten, bieten sich als Handelspersonen an.

Diplomatie

Aeris V wird oft als Zwischenstation genutzt, um das Schiff zu inspizieren oder neuen Proviant zu laden. Deshalb bist du auch nicht die einzige Person, die in diplomatischer Mission, einen Zwischenhalt in der Cantina einlegt. Allerdings musst du aufpassen, dass du nicht aus Versehen zu viel über deine Reise preisgibst.

Forschung

Über Aeris V ist wenig bekannt. Er gehörte für lange Zeit zur Galaktischen Republik, die hier Carvanium abbaute. Jetzt ist er neutral und Teile des Planeten gehören verschiedenen Unternehmen oder den Aarii, den Einwohnenden des Planeten selbst. Wenn du etwas mehr über Aeris V herausfinden möchtest, brauchst du Informationen zu den Machthabenden, mehr Credits und Leute, die mit anpacken können.

Dein Charakter kann seinen Lebensunterhalt auch anders verdienen. Allerdings sollte das eher die Ausnahme sein. Wenn du eine Idee für ein Konzept hast und dir nicht sicher bist, sprich uns gerne an.

Ziele

Damit dein Charakter Gründe hat etwas zu tun, braucht er Ziele. Dabei gibt es kurzfristige Ziele, die während des Spiels erreicht werden können und langfristige Ziele, die der Charakter vielleicht niemals vollendet sieht, oder die viel Zeit benötigen. Letztere geben dem Charakter Tiefe, sind aber für das Cantina Spiel weniger wichtig. Hier sind ein paar Beispiele für beide Arten:

Kurzfristige Ziele

- Beeindrucken einer Führungskraft
- Abschließen eines Handels oder ein neuer Handelsvertrag
- Zugewinn von Credits
- Informationen über feindliche Truppen bekommen
- Ein neues Crewmitglied anheuern
- Etwas Neues lernen oder erleben

Langfristige Ziele

- Freiheit / Unabhängigkeit
- Aufstieg im Rang
- Gewinnen von Ansehen, Macht, Reichtum
- Frieden und Verständigung mit der anderen Fraktion
- Fortführung des militärischen Konflikts
- Ein Familienmitglied aus der Gefangenschaft befreien
- Seine Heimatwelt wiedersehen / retten

Fraktionen

Dein Charakter muss genau einer der drei Fraktionen angehören, oder zumindest Verpflichtungen (z.B. Soldvertrag, Abarbeiten einer Strafe, Handelsabkommen) mit dieser haben.

Es ist möglich während des Spiels mit einer anderen Fraktion zu sympathisieren. Ein Wechsel mit demselben Charakter ist aber erst zu einem späteren Larp möglich.

Die Galaktische Republik

Nach dem Angriff des Sith Imperiums beschränkt sich der Einfluss der Republik größtenteils auf die Kernregionen. Republikanische Rollen stammen beispielsweise von [Coruscant](#), [Corellia](#), [Taris](#) oder [Tython](#). 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

Während des Großen Krieges eroberten die Flotten des Sith Imperiums große Teile des äußeren Rands. Durch den Vertrag von Coruscant wurde ihr Einfluss konsolidiert. Zum Einflussgebiet des Imperiums gehören die Planeten [Dromund Kaas](#), [Balmorra](#) und [Korriban](#).

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

Der Einfluss des Huttenkartells verteilt sich über einen Großteil der Galaxis, allerdings gibt es auch einige Systeme, über den sie direkten Einfluss ausüben. Dazu gehören das Zentrum ihrer Macht, [Nal Hutta](#), und [Nar Shadaa der Schmugglermond](#).

Für die In-Game **Kleidung** bieten sich, neben Repliken aus dem Online-Rollenspiel, Erdfarben (Grün, Beige) als Hauptfarben an, z.B. in Form von Overalls, Cargohosen, Hemden/Jacken etc.

Die Macht

Du kannst einen machtsensitiven Charakter oder einen Jedi/Sith spielen. Allerdings gibt es keine Möglichkeit und Gelegenheit die *Macht* in der Cantina zu nutzen. Das bedeutet, dass dein Charakter nicht demonstrieren wird, dass er die Macht spüren oder nutzen kann und kein großes Aufheben darüber machen wird.

Verknüpfungen und Wissen

Sobald wir deinen Charakterbogen haben und ungefähr wissen was du spielen möchtest, werden wir versuchen Verknüpfungen zu anderen Charakteren herzustellen, die dir in der Cantina als Möglichkeit zur Interaktion dienen. Wenn du zusammen mit Freunden teilnimmst, könnt ihr eure Charaktere natürlich auch selbst verbinden.

Außerdem bekommst du je nach Rolle noch weiteres Wissen zu Aeris V, oder der Cantina.

7. Off-Game

7.1 Gemeinsames Miteinander

Wir wollen alle ein cooles Erlebnis zusammen haben. Damit das möglich ist, müssen einige Dinge beachtet werden.

Wir tolerieren keine Belästigung oder Diskriminierung aufgrund von Hautfarbe, Geschlecht, Identität, sexueller Orientierung, körperlichen oder geistigen Eigenschaften, etc.

Das bedeutet, dass es während des gesamten Events, also auch im Spiel, keine Rolle spielt, welche Hautfarbe dein Gegenüber hat, welchem Geschlecht es angehört oder welche Sexualität, etc. es hat.

7.2 Spielleitung und Off-Game-Discord

Während des gesamten Events steht unser Discord Server für Pausen und Gespräche mit der Spielleitung oder der Orga zur Verfügung. Bestimmte Teile des Servers sind ausschließlich Off-Game und du darfst dich gerne dort aufhalten, um eine Pause zu machen oder dich vom Spiel abzulenken.

Während der Spiele wird eine Spielleitung über den Sprachchat erreichbar sein. In den Pausen sind wir nicht immer im Sprachchat, aber du kannst uns schnell über eine Nachricht erreichen. Falls du Fragen oder Probleme mit dem Spiel oder dem Drumherum hast, dann kannst du jederzeit in den Sprachchat kommen oder uns eine Nachricht schreiben.

7.3 Regeln

Wichtig!

- Den Anweisungen der Spielleitung und Orga ist Folge zu leisten.
- Das Wohlbefinden der Spielenden ist immer wichtiger als das Spiel.
- Wer sich vorsätzlich nicht an Regeln hält wird vom Event ausgeschlossen.

Allgemeine Regeln

- Die Textkanäle der jeweiligen Videochatprogramme können für Absprachen zu Interaktionen zwischen den Spielenden genutzt werden und sind **nicht In-Game**.
- Um ein angenehmes Spiel für alle zu ermöglichen bitten wir dich darum **Alkohol verantwortungsbewusst** zu konsumieren.

Safety Mechaniken

Solltest du dich unwohl fühlen oder Probleme mit anderen Spielenden haben, kannst du dich **jederzeit** aus dem Spiel nehmen. Benutze dazu die **Safety Mechaniken** (Siehe unten) oder sprich eine Spielleitung an. Mindestens eine Person unseres Teams wird jederzeit für Gespräche zur Verfügung stehen.

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

- **Open Door**: Du kannst jedes der Spiele jederzeit verlassen, ohne dass du dich jemandem erklären musst. Wir würden uns aber natürlich sehr darüber freuen, wenn du einer Spielleitung Bescheid gibst, dass du aus dem Spiel aussteigst. Ebenso akzeptierst du wenn andere Personen das Spiel verlassen. Du kannst jederzeit wieder einsteigen.
- 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.
- Zusätzlich kannst du die **Arme** gut sichtbar vor deiner **Brust kreuzen**. In einem Videochat gehen Worte schnell unter, so dass ein zusätzlicher visueller Input hilft wahrgenommen zu werden.

- Sollte es im Spiel zu einer Situation kommen, die dir selbst und nicht deinem Charakter unangenehm ist, aber du möchtest das Spiel nicht verlassen oder unterbrechen, dann kannst du den anderen mitteilen, dass du in diesem Moment anders weiterspielen möchtest. Dazu sagst du: “**Bei der Macht, ...**” und ergänzt es um deinen konkreten Fall. Zum Beispiel: “Bei der Macht, rede nicht mehr über dieses Virus auf deinem Planeten”, oder “Bei der Macht, hör auf mir hinterherzulaufen”. Alle anderen haben dann das Thema zu wechseln oder die Handlung zu unterlassen.

Regeln für sensible Spielinhalte

Jeder Mensch geht unterschiedlich mit bestimmten Dingen um. Um ein gutes Spielerlebnis für alle zu ermöglichen, sind einige Themen mit besonderer Sorgfalt zu betrachten.

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

Nicht erwünscht:

- **Diskriminierung** anderer **Charaktere** aufgrund von Spezies, Geschlecht oder Sexualität. Das bedeutet, dass es keinen Unterschied macht ob jemand Twi'lek oder Zabrak spielt.

Mit folgenden Regeln:

- **Beleidigungen** dürfen nur gegen Eigenschaften des anderen Charakters gerichtet sein, oder keinen wirklichen Sinn machen (z.B. Kartell-Abschaum, Tauntaun-Treiber, etc.). Unerwünscht sind Beleidigungen, die sich auf die Eigenschaften der Person beziehen (z.B. Gewicht)

- **Romantik und Flirten** zwischen Charakteren ist möglich. Aber auch wenn ein großer Teil des Spiels in einer Cantina stattfindet, sind Anmachsprüche nicht erwünscht. Wenn das Gegenüber nicht auf das Spiel eingeht (egal ob es ein Nein gibt oder gar keine Reaktion), dann ist die Sache damit beendet. Die Darstellung und Sprache der Romantik und der Flirts geht **nicht** ins Sexuelle.
- **Explizite Berichte über Gewalt und Folter** sind in der Cantina **nicht** erlaubt. Im Spiel ViewScream können diese im Vorfeld mit den Teilnehmenden abgesprochen werden. Es dürfen **Andeutungen** gemacht werden.

8. Links

Star Wars Wikis

[Jedipedia](#)

[Wookieepedia](#)

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

Event

[Anmeldung](#)

[Event Seite](#)

Videochat Tools

[Gather](#)

[Discord](#)

Online Games

[ViewScream](#)

[Tabletopia](#)

9. Team

Idee

Benedikt Gröner

Speildesign

Benedikt Gröner, Victor Lange-Nowak

Requisiten & Kostüme

Maja Griem, Julian Künkel, Benedikt Gröner, Marie Gröner, Ivo Hewing

Projektmoderation

Ivo Hewing

Mediendesign

Maja Griem, Victor Lange-Nowak

Social Media

Svenja Heuer, Victor Lange-Nowak

