



P · R · I · M

STYLEGUIDE: BADGES

IMPRESSUM

P.R.I.M.

Regelwerk 2019

Version alpha - 1.0

Alle Rechte und Inhalte des nachfolgenden Regelwerkes liegen bei der Interessengemeinschaft Lost Ideas, welche gemeinsam an der Verwirklichung dieser SciFi-Larpveranstaltung gearbeitet hat.

Unter der Interessengemeinschaft sind zu verstehen: Alle beteiligten Mitwirker des Regelwerkes, der Veranstaltung und der PR. (Stand 2019)

Das uneingeschränkte Nutzungs- und Verwaltungsrecht dieses Werkes liegt bei der Villalobos & Groß-Bölting GbR, welche im Namen der Interessengemeinschaft Lost Ideas die Lizenzvergabe der Regelwerke an Dritte verwaltet.

Dieses Regelwerk ist als ein lebendes Werk zu betrachten, das sich stetig weiterentwickeln wird. An dieser Entwicklung darf sich jeder motivierte Leser beteiligen.

Teile uns Deine ausformulierten Konzeptideen über die prim-gameteam@lost-ideas.com mit, damit wir diese für die weitere Entwicklung berücksichtigen können.

Wichtig:

Das P.R.I.M. Regelwerk besteht inhaltlich aus verschiedenen Untermodulen. Wenn wir vom Regelwerk sprechen, dann ist damit immer die Gesamtheit dieser Module in Gänze gemeint:

Sicherheits- und Regelmodul

Modul 1 - Sicherheits- und Regelmodul

Hintergrundmodule

Modul 2 - Hintergrund des Settings

Modul 2.1 - Hintergrund der Berlin Kampagne

Charaktermodule

Modul 3 - SC-Modul

Modul 4 - NSC-Modul

Weiterführendes Modul

Modul 5 - Plotmodul

AddOn: Styleguide - Badges

Rechtlicher Hinweis:

Rang- und Sectionssymbole auf den Seiten 8 bis 13 von Carsten Wasserfuhr unterliegen der Lizenz CC-BY-SA: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Die Rechte des gesamten P.R.I.M.-Regelwerks inkl. des Phönixsymbols liegen bei der Villalobos & Groß-Bölting GbR

SOMMER 2022, BERLIN

Ein unangenehmer Geruch schlug ihr entgegen, als sie den verdreckten Seesack öffnete. Kurz wandte sie sich ab, schluckte, griff dann beherzt zu und entleerte den Inhalt auf den Boden vor sich.

Gefundene Kleidung - aus den Ruinen, von den Straßen und mitunter auch von jenen direkt, die es nicht geschafft hatten. Aussortieren, was noch brauchbar ist, was nur gereinigt und was geflickt werden muss. Entscheiden, was nicht mehr zu retten ist, weil die Reinigung oder das Wiederherstellen der Funktion mehr Ressourcen gekostet hätte, als das Kleidungsstück selbst.

Von unbrauchbaren Teilen all jenes abtrennen, was dennoch wichtige Ressourcen sind. In einer Welt, in der man nicht mal eben im Internet bestellen oder im Geschäft kaufen konnte, was man brauchte: Knöpfe, Reißverschlüsse, Laschen, Taschen, Schnallen, Bänder...

Sie griff zur Schere und entfernte die Knöpfe an einem Hemd, das kaum mehr als solches zu erkennen war. Der linke untere Teil zerfetzt, blutig. Etwas klebte an den Rändern und innen bis hoch hinauf zur Brusttasche. Eiserner Geruch, dezente Verwesung...

*...die Ärmel sind noch brauchbar...
...was der Träger wohl für ein Mensch gewesen war? Vater, Mutter, Gefährte? Ich hoffe er starb wenigstens schnell, musste nicht leiden.*

Aber er ließ sein Leben. Sein Leben für uns alle, für den Phönix... während ich hier tagein tagaus nur sortiere, reinige, flicke... eigentlich unwichtig wie so manches was die Trupps mitbringen und meinen, dass man es irgendwann noch nutzen könne..

Mit der Waffe umgehen müsste ich können, die Bots zur Hölle schicken, irgendwas tun was Hoffnung verbreiten kann. Aber nein... mit menschlichen Überresten an meinen Fingern freue ich mich über Knöpfe... KNÖPFE

Ein lautes Scheppern riss sie aus ihren Gedanken, Kisten wurden über den Boden geschoben, Stimmengewirr. Sie brauchte einen Moment bis sie registrierte, dass man sie direkt angesprochen hatte.

„Erde an Becky? Hier ist ne Lieferung aus der Null Zwo. Vom Aziz persönlich. Ziemlich schwer und es scheppert, wohl mal was anderes als versiffte Tücher.“ Private Michael grinste dabei.

„Ja sehr witzig Micha...nicht!“

Manchmal beneidete Becky ihn um seinen steten Optimismus. Sie lächelte schief zurück, wischte sich die Hände an ihrer Hose ab ohne nach zu denken und trat neugierig an die Kisten heran. Lieferungen von Faruq waren stets eine willkommene Abwechslung. Als gelernter Hauswirtschaftslehrer wusste der Squad Leader stets was wirkliche Perlen an Ressourcen waren, aber solch große Kisten aus Spandau waren auch für Becky überraschend.

Sie öffnete die erste Kiste, „Mach was schönes damit, und lächle mehr!“ stand in großen Buchstaben auf dem obenauf liegenden Zettel.

“Tischdecken? Na der hat Humor... aber... oh... nein, nicht wirklich oder... ich flipp aus.”

Becky stieß einen Laut aus, den man durchaus als kleinen Juchzer bezeichnen konnte. Michael schaute ebenfalls in die Kiste.

Ja gut eine Nähmaschine, doch in der Ecke stand bereits eine, mit der Becky Kleidung auch mal erweiterte oder gar völlig neu kombinierte. Er fragte sich warum sie diese so in Entzückung versetzte.

„Oh man ich glaub es nicht, mit Stickaggregat. Micha weißt Du was das bedeutet? Ich muß unbedingt zum Herzog, ich brauch ne Sondererlaubnis für Strom...“

Ihre Stimme überschlug sich, fast war sie schon an Michael vorbei, als sie mit einem lauten „Fuck... Moment“ auf dem Absatz kehrt machte und kurz zwischen den deckenhohen Regalen verschwand.

Mit einem Stück Stoff, etwas das wie Klettband aussah und einigen Garnrollen in verschiedenen Farben, stürmte sie schließlich an Michael vorbei, drückte ihm flüchtig einen Kuss auf die Wange.

Dass sie eine Garnrolle dabei verlor und der Privat nun ausnahmsweise völlig sprachlos regungslos da stand, merkte sie schon nicht mehr.

Drei Stunden später saß die mit Erim Yakin, der Adjutantin des Commanders der Zelle Alex wieder vor der Kiste und erklärte glücklich ihre Pläne, die Alexander Herzog tatsächlich genehmigt hatte.

Nach sehr langer Zeit fühlte Becky wieder so etwas wie Freude, ja sogar Hoffnung. Und endlich hatte sie eine zusätzliche Aufgabe, die auch anderen Hoffnung geben würde.

Hoffnung auf einen Platz in der Gemeinschaft der Phönixtreuen: Symbole des Widerstandes der Menschheit.

Sie würde Rangabzeichen sticken dürfen. Rudimentär, in den Augen mancher vielleicht überflüssig, aber für alle sichtbare Zeichen, dass man bereit ist den Invasoren in den Arsch zu treten.

Die Becky-Patches, wie sie diese nannte, waren auch für Becky selbst eine Art Metapher. Kein Regen würde mehr das Abbild des gemalten Phönix verschwimmen lassen, diese Fäden symbolisieren das neu entstandene Netzwerk des gemeinsamen Widerstandes...



HINTERGRUND

Das Manifest des Phönix ist das Kernstück des Widerstands und beschreibt unter anderem, wie sich Widerstandszellen mit Hilfe eines vereinfachten Rangsystems organisieren können.

Da die Beschreibung des Rangsystem allerdings in dem Datenpaket enthalten war und ohne technische Hilfsmittel nicht empfangen werden konnte, etablierte sich das Rangsystem langsamer als die allgemeine Idee des Widerstands.

Für Deinen Charakter stellt sich also die Frage, ob er überhaupt Kenntnis von den Symbolen und Rängen hat, die im Widerstand verwendet werden. Im SC-Modul (Modul 3, ab Seite 8) findest Du die verschiedenen Möglichkeiten Deines Spielstarts.

Grundsätzlich stehen Dir mit Deinem Charakter zwei Möglichkeiten zur Verfügung:

1. Als Neuankömmling im Widerstand
2. Als Mitglied des Widerstand



FÜR NEUANKÖMMLINGE

Dein Charakter hatte bisher noch keinen Kontakt zum organisierten Widerstand. Er hat daher keine Kenntnis über dessen Strukturen und verfügt somit auch über keine Abzeichen.

→ Dein Charakter startet OHNE Abzeichen.

(Dein Charakter muss sich im Spiel darum kümmern, wie er seine Abzeichen bekommt. Du als Spieler kannst dir deine Abzeichen aber natürlich schon vor dem Spiel basteln, vorbereiten oder bestellen.)

FÜR MITGLIEDER DES WIDERSTANDS

Dein Charakter hat seinen Platz bereits gefunden und gehört zum Widerstand. Als Mitglied des Widerstands bekleidet er einen Rang und hat eine Aufgabe in einer der Groups bzw. Sektionen. Beides wird über ein Abzeichen abgebildet.

Grundsätzlich gibt es drei Möglichkeiten für Widerstandscharaktere auf dem PRIM 1 ins Spiel zu starten (siehe dazu Modul 3, Seite 10):

- Widerstandsmitglied der alten Basis im Colbitzer Lindenwald
- Widerstandsmitglied aus Berlin
- Widerstandsmitglied aus einer anderen Widerstandszelle

Unabhängig davon wo Dein Widerstandscharakter herkommt:

→ Dein Charakter startet MIT Abzeichen.

ARTEN VON ABZEICHEN

Laut dem Manifest des Phönix, gibt es nur zwei Abzeichen:

Die Phönixarmbinde am linken Arm

Das kombinierte Funktions- und Rangabzeichen am rechten Arm

Optional wird von einigen Widerstandsmitgliedern das kombinierte Funktions- und Rangabzeichen zusätzlich auf der Brust oder dem Rücken getragen.



PHÖNIXARMBBINDE



ABZEICHEN DER COORDINATION GROUP CIC



Private
(Standardrang)



Private First Class
(Beförderungsrang)



Lance Corporal
(Beförderungsrang)



Corporal
(Bereichsleiter)



Sergeant
(Abteilungsleiter)



Master Sergeant
(Sonderrang)
(aktuell nicht bespielt)



Warrant Officer
(Sonderrang)



Lieutenant
(Sektionsleiter)

Die Symbole auf dieser Seite unterliegen CC-BY-SA.
Weitere Informationen siehe Impressum

ABZEICHEN DER COORDINATION GROUP ADMINISTRATIVE SECTION



Private
(Standardrang)



Private First Class
(Beförderungsrang)



Lance Corporal
(Beförderungsrang)



Corporal
(Bereichsleiter)



Sergeant
(Abteilungsleiter)



Master Sergeant
(Sonderrang)
(aktuell nicht bespielt)



Warrant Officer
(Sonderrang)



Lieutenant
(Sektionsleiter)

Die Symbole auf dieser Seite unterliegen CC-BY-SA.
Weitere Informationen siehe Impressum

ABZEICHEN DER SUPPORT GROUP MEDICAL SECTION



Private
(Standardrang)



Private First Class
(Beförderungsrang)



Lance Corporal
(Beförderungsrang)



Corporal
(Bereichsleiter)



Sergeant
(Abteilungsleiter)



Master Sergeant
(Sonderrang)
(aktuell nicht bespielt)



Warrant Officer
(Sonderrang)



Lieutenant
(Sektionsleiter)

Die Symbole auf dieser Seite unterliegen CC-BY-SA.
Weitere Informationen siehe Impressum

ABZEICHEN DER SUPPORT GROUP TECHNICAL SECTION



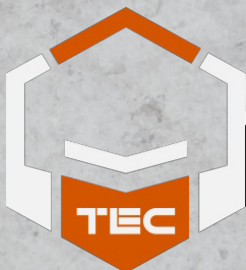
Private
(Standardrang)



Private First Class
(Beförderungsrang)



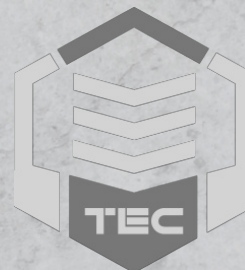
Lance Corporal
(Beförderungsrang)



Corporal
(Bereichsleiter)



Sergeant
(Abteilungsleiter)



Master Sergeant
(Sonderrang)
(aktuell nicht bespielt)



Warrant Officer
(Sonderrang)



Lieutenant
(Sektionsleiter)

Die Symbole auf dieser Seite unterliegen CC-BY-SA.
Weitere Informationen siehe Impressum

ABZEICHEN DER SUPPORT GROUP LOGISTIC SECTION



Private
(Standardrang)



Private First Class
(Beförderungsrang)



Lance Corporal
(Beförderungsrang)



Corporal
(Bereichsleiter)



Sergeant
(Abteilungsleiter)



Master Sergeant
(Sonderrang)
(aktuell nicht bespielt)



Warrant Officer
(Sonderrang)



Lieutenant
(Sektionsleiter)

Die Symbole auf dieser Seite unterliegen CC-BY-SA.
Weitere Informationen siehe Impressum

ABZEICHEN DER COMBAT GROUP



Private
(Standardrang)



Private First Class
(Beförderungsrang)



Lance Corporal
(Beförderungsrang)



Corporal
(Teamleader)



Sergeant
(Squadleader)



Master Sergeant
(Sonderrang)



Warrant Officer
(Sonderrang)



Lieutenant
(Platoonleader)

Die Symbole auf dieser Seite unterliegen CC-BY-SA.
Weitere Informationen siehe Impressum

MACHART

Es gibt zurecht unterschiedliche Meinungen und Sichtweisen, wie Abzeichen und Symbole im Spiel umgesetzt werden sollten. Ob man einen rein "optischen" Standpunkt oder einen "logischen" Standpunkt vertritt, spielt dabei keine Rolle - es gibt für alles pro und contra Punkte. Daher haben wir uns dazu entschieden, jede Möglichkeit der Herstellung zuzulassen.

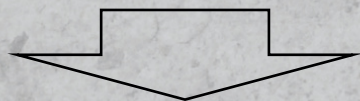
Gleichzeitig möchten wir aber unterstreichen, dass wir aus optischen und hintergrundtechnische Gründen, die zwei folgenden Herstellungsverfahren favorisieren:

- **gemalte Abzeichen**
- **gestickte Abzeichen**

GEMALTE ABZEICHEN

Es gibt viele unterschiedliche Möglichkeiten für die Umsetzung von gemalten Abzeichen. Am einfachsten umzusetzen (sowohl IT als auch OT) ist:

- selbst gemalt, frei Hand
- selbst gemalt, mit Hilfe einer Schablone



Siehe Stencilvorlage im Anhang

GESTICKTE ABZEICHEN

Wer für seinen Charakter keine gemalten Abzeichen haben möchte, kann gerne "produzierte" Patches verwenden. Wir würden uns allerdings wünschen, dass diese optisch einheitlich aussehen. Daher gibt es folgende Möglichkeiten:

- Sammelproduktion durch Nick von Atrimo
- Produktion in Eigenverantwortung nach Vorlage



Siehe Bestellinformationen im Anhang

ABMESSUNGEN UND FARBEN

Phönixarmbinde:

- Höhe der Armbinde: 12 cm
- Durchmesser des Phönix: 10 cm
- Hintergrundfarbe: Royalblau
- Phönixfarbe: Silbergrau

(Die Maße und Farben dienen als Orientierung.)

Sektions- und Rangabzeichen

- Durchmesser: 10 cm
- Hintergrundfarbe: Steingrau
- Grundfarbe des Symbols: Weiß
- Sektionsfarbe CIC: Dunkelblau
- Sektionsfarbe Administration: Türkis
- Sektionsfarbe Medizin: Rot
- Sektionsfarbe Technik: Orange
- Sektionsfarbe Logistik: Gelb

Download der Symbole und Stencilvorlagen unter:
www.regelwerk.prim-larp.de/PRIM-Symbole-2019.zip

WAS IST ZU EMPFEHLEN?

Im Grunde spielt es keine Rolle, in welcher Machart deine Abzeichen gefertigt sind. Wir empfehlen aber sich gründlich Gedanken zu machen, wie Dein Charakter an die Abzeichen gekommen ist oder noch kommt.

Die meisten Charaktere werden zum Spielstart lediglich Zugang zu einfachen Herstellungsmöglichkeiten gehabt haben. Professionelle Fertigungsmethoden gab es vor dem Spielstart nur in Berlin.

Daher empfehlen wir **für den Spielstart**:

“Neuankömmling im Widerstand”

“Widerstandsmitglied der alten Basis im Colbitzer Lindenwald”

“Widerstandsmitglied aus einer anderen Widerstandszelle”

gemalte Abzeichen

“Widerstandsmitglied aus Berlin”

gestickte Abzeichen

Im weiteren **Verlauf des Spiels**, kann Dein Charakter natürlich daran arbeiten, ebenfalls an die “offiziellen” gestickten Abzeichen zu kommen.

Unabhängig davon wie der Charakter es IT schafft, kannst Du dir als Spieler natürlich bereits gestickte Abzeichen bestellen. Für eine stimmige IT-Übergabe haben wir ein Spielangebot:



SPIELANGEBOT “ÜBERGABEZEREMONIE”

Für Charaktere, die als Neuankömmlinge oder Überlebende aus der Basis Colbitzer Lindenwald starten, gibt es (mangels Fertigungsverfahren und mangels detaillierter Informationen zur Widerstandsstruktur) eigentlich keine logische Erklärung bereits zum Spielstart über “professionell” gefertigte Abzeichen zu verfügen. Und natürlich empfehlen und begrüßen wir es, wenn möglichst viele Spieler dem improvisierten Style des Widerstands folgen und ihre Abzeichen malen oder anderweitig mit IT passenden Sachen fertigen.

Für alle, die ihre gestickten Abzeichen erst im Spiel erhalten wollen, oder die eine IT-Begründung für ihre produzierten Abzeichen brauchen, veranstalten wir eine kleine “Übergabeceremonie”, an der Du teilnehmen kannst.

Die Übergabeceremonie ist vollkommen IT und soll halb improvisiert und trotzdem mit einem Hauch Feierlichkeit am Abend des ersten Spieltags stattfinden. Wann und wo genau geben wir IT und OT rechtzeitig bekannt.

Die Teilnahme ist freiwillig und unabhängig

FAQ

Frage: *Ich habe keine Lust auf gestickte Abzeichen, kann aber auch nicht allzu gut malen. Wie ordentlich muss das gemalte Abzeichen sein bzw. welche Alternativen habe ich?*

Antwort: Die Abzeichen sollten so "genau" gemalt sein, dass man sie eindeutig erkennt. Dabei kommt es nicht auf einen perfekten Kreis oder gleich breite Ränder an. Die geometrische Form sowie die Rangzeichen müssen aber in jedem Fall erkennbar sein. Wenn das freihand Malen zu schwierig ist, kannst Du dir auch eine Schablone bauen. Wir stellen übrigens Schablonen sowohl vor, als auch während des Spiels zur Verfügung. So kannst Du dir sogar stimmungsvoll IT Deine Symbole auf die Kleidung malen und Dich möglicherweise durch andere Charaktere unterstützen lassen.

Frage: *Ich bin neu und will einen Charakter spielen, der noch nie etwas vom Widerstand gehört hat. Kann ich trotzdem schöne gestickte Abzeichen haben?*

Antwort: Ja natürlich. Du kannst dir ganz normal Deine Abzeichen bestellen und wählst als Übergabe "IT" aus. Den Spielstart im Feld beginnst Du mit deinem Charakter ohne irgendwelche Abzeichen. Wenn Du dann in der Basis angekommen bist und dich dem Widerstand angeschlossen hast, kannst Du an der "Übergabezeremonie" teilnehmen und IT-stimmig deine Abzeichen entgegennehmen. Solltest Du mit Klett arbeiten, kannst Du auch einfach schon den Klett annähen und das Symbol später draufkletten (Wichtig : Flauschseite auf die Klamotte).

Frage: *Ich will einen Charakter spielen, der schon zum Widerstand gehört und auch schon eine Funktion übernommen hat (z.B. Truppführer). Damit habe ich ja eigentlich schon Abzeichen. Nun möchte ich mir aber nicht erst Abzeichen aufmalen, um dann ein paar Stunden später gestickte Abzeichen drüber zu nähen. Was kann ich machen?*

Antwort: Du kannst dir deine ersten Abzeichen auf ein Stück Stoff malen und dir einfach umbinden. Sobald Du deine gestickten Abzeichen bekommst nimmst Du diese ab und nähst die Abzeichen auf. Deine Klamotten bleiben damit "unbemalt". Alternativ kannst Du deine gemalten Abzeichen auch einfach weglassen. Als IT Begründung kannst Du einfach anführen, dass Du Deine alte Jacken auf dem Rückzug von Colbitz verloren hast.

Frage: *Ich bin nicht sonderlich gut im nähen und will nicht erst im Spiel damit anfangen, mir meine Abzeichen auf die Klamotte zu nähen. Was kann ich machen?*

Antwort: Natürlich kann Du dir Deine Abzeichen auch schon vor dem Spielstart aufnähen. Wenn Du einen Charakter aus Berlin spielst, wäre das ja auch absolut richtig. Wenn Du einen Neuankömmling im Widerstand oder Widerstandsmitglied aus Colbitz spielst, kannst Du die Abzeichen auch zu Beginn abdecken. Zum Beispiel durch einen Verband oder ähnliches. Oder Du trägst einfach eine andere Jacke. Solltest Du mit Klett arbeiten, kannst Du auch einfach schon den Klett annähen und das Symbol später draufkletten (Wichtig : Flauschseite auf die Klamotte).

Frage: *Sind Abzeichen denn überhaupt Pflicht? Und wenn ja welche?*

Antwort: Es besteht keine Pflicht für Abzeichen. Vom Hintergrund und von der Spiellogik her hat sich aber jeder Charakter irgendwie freiwillig dem Widerstand angeschlossen. Und da Abzeichen eine wichtige Funktion erfüllen und schnell die wichtigsten Informationen transportieren stellt sich eher die Frage "Warum sollte ein Charakter keine Erkennungssymbole tragen"?

STENCIL-DIY

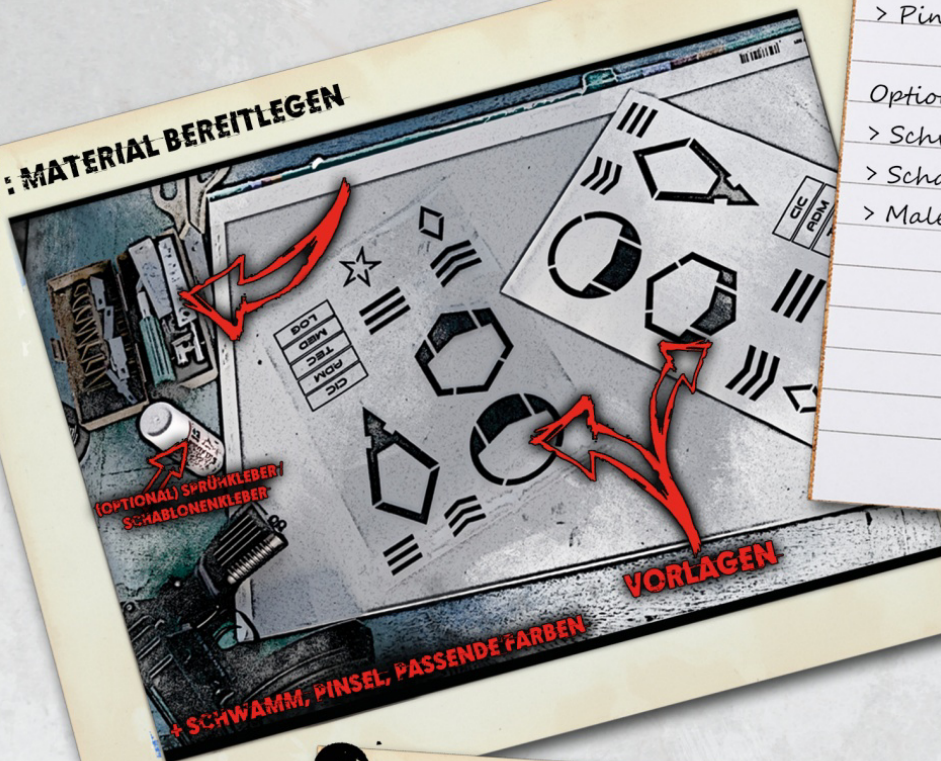
Materialliste

- > Ausdruck Vorlage (Folie oder Papier)
- > Cuttermesser
- > Nagelschere
- > Farben (Textil, Acryl...egal)
 - > Weiss + Sektionsfarbe
- > Pinsel

Optionales Material

- > Schwamm
- > Schablonenkleber / Sprühkleber
- > Malerkrepp

1: MATERIAL BEREITLEGEN



2

SCHABLONEN AUSSCHNEIDEN



STENCIL-DIY

3: SCHABLONE AUFLEGEN, FARBE AUFTRAGEN

MIT PINSEL ODER SCHWAMM AUFTUPFEN



Weniger ist mehr...

- > Schablone auf Stoff auflegen, ggf. mit Schablonenkleber oder Sprühkleber auf dem Stoff fixieren: wenig Klebstoff auf Schablonenrückseite sprühen
- > Nur wenig Farbe auf einmal, lieber mehrere Schichten auftragen
- > Farbe besser auftupfen als aufpinseln
- > Mit einem Pinsel ggf. die Ränder bearbeiten, die Farbe nicht unter den Schablonenrand pinseln.

4: SEKTIONS-FARBE AUFTRAGEN



STENCIL-DIY

4 : SEKTIONSKENNUNG AUFTRAGEN



...letzte Schritte

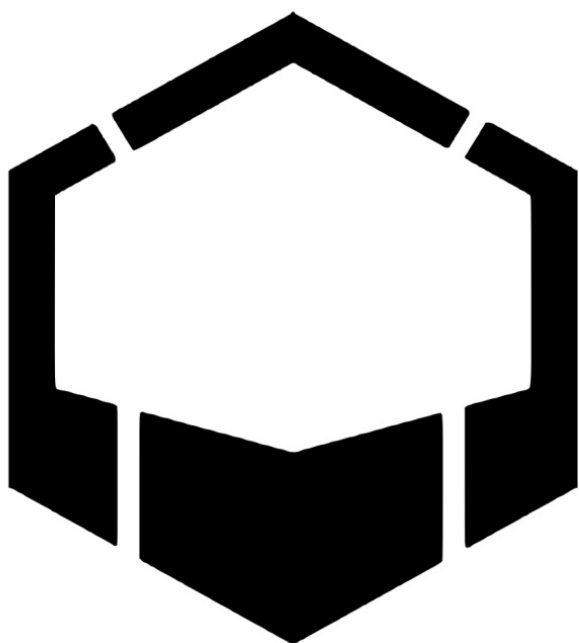
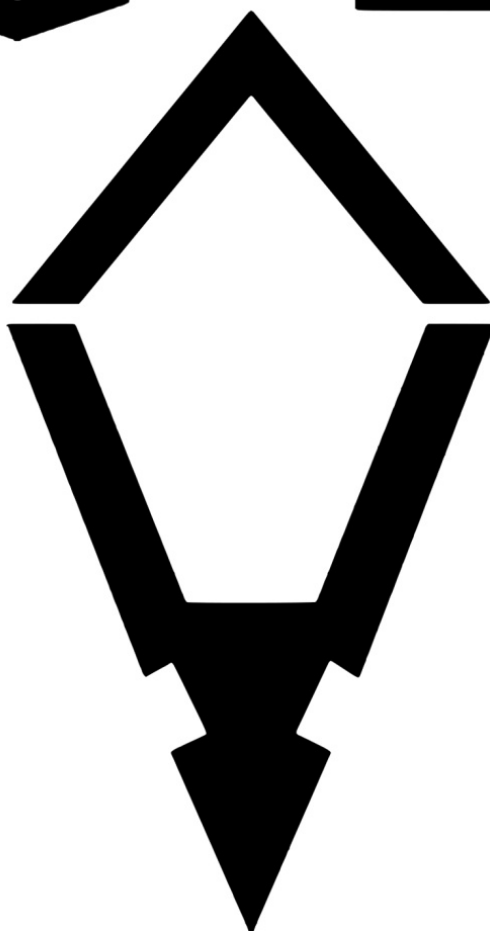
- > Sektionskennung ausschneiden. Skalpell oder Nagelschere helfen bei frickeliger Arbeit :)
- > Rangschablone ausschneiden
- > Badge am rechten Arm anbringen
- > Phönix am linken Arm anbringen
- Willkommen im Widerstand

5 : RÄNGE AUFTRAGEN



6 : WILLKOMMEN IM WIDERSTAND





CIC
ADM
TEC
MED
LOG

