



# PRIM

PLOTMODUL

# IMPRESSUM

## **P.R.I.M.**

Regelwerk 2019

Version alpha - 1.2

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](mailto: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



# VORWORT

Dieses Modul soll Dir eine Übersicht über Geschehenes geben und Dich mit verschiedenen Spielangeboten und Plotmöglichkeiten vertraut machen.

Das erste Kapitel umreißt die Vorgeschichte des PRIM und bietet einem Rückblick auf vergangene Veranstaltungen der PRIM-Hauptkampagne.

Das zweite Kapitel geht auf die Plotmöglichkeiten und Spielangebote während der Veranstaltungen ein.

Das dritte Kapitel stellt das Jigsaw-System und die verschiedenen Jigsaw-Kategorien vor.

Im vierten Kapitel erfährst Du schließlich, wie Du eigene Plots einreichen kannst und welche Rahmenbedingungen hierfür gelten.

# WAS BISHER GESCHAH

## PROLOG: EINE NEUE ÄRA

*Wir wollten glauben, dass sie in Frieden kamen.  
Aber sie brachten uns nur den Krieg.*

Ende 2021 wurden mit Teleskopen mehrere interstellare Objekte identifiziert, die Kurs auf die Erde genommen hatten. Es dauerte nicht lange, bis bekannt wurde, dass es sich um eine Flotte aus fremdartigen Raumschiffen handelte.

Es war ein historisches Ereignis. Der erste Kontakt mit einer extraterrestrischen Spezies stand bevor. Und die Menschheit entschied sich zu einem ebenfalls historischen Akt der Verständigung und des Friedens: Dafür, den Besuchern aus dem All nicht mit gezückten Waffen zu begegnen, sondern sie mit offenen Armen als Freunde willkommen zu heißen.

In diesen Tagen stand die Welt still. Alle Augen waren auf den Weltraum gerichtet. Die Menschheit hielt in einer Mischung aus Ungewissheit und Euphorie den Atem an, in dem Bewusstsein, dass der Übergang in ein neues Zeitalter bevorstand.

Dieses neue Zeitalter begann am 3. Januar 2022. Dem Tag, an dem die Welt unterging.

## ENDZEIT

Mithilfe ihrer fortschrittlichen Nanitentechnologie hatten die Aliens nicht nur einen vernichtenden Schlag gegen die irdische Infrastruktur vorbereitet, sondern auch die Kontrolle über orbitale Waffenplattformen mit verheerenden kinetischen Geschossen übernommen.

Auf einen Schlag gingen überall auf der Welt die Lichter aus. Zerstörung regnete vom Himmel herab und brachte Feuer und Tod.

Sämtliche Infrastruktur, die für einen Gegenschlag nötig gewesen wäre, war präzise ausgeschaltet worden.

Innerhalb weniger Stunden brach eine komplette Zivilisation zusammen. Unzählige Menschen starben.

Über den Trümmern der untergegangenen Welt wehte der eisige Wind eines unerbittlichen, extrem kalten Winters. Hunger, Kälte und Krankheit rafften in den folgenden Wochen unzählige derjenigen dahin, die den Erstschlag irgendwie lebend überstanden hatten.

Aber nicht alle von ihnen blieben tot. Die Gefallenen erhoben sich, nun gesteuert von den Nanomaschinen des Feindes, verwandelt in seine Arbeiter und Soldaten, die, teils begleitet von fremdartigen Drohnenkonstrukten, Jagd auf die überlebenden Menschen machten. Man gab ihnen den Namen "Bots".

Welche Ziele die Besatzer verfolgten, war unklar, doch bald wurde offensichtlich, dass eine reine Auslöschung der Menschheit nicht ihre Absicht zu sein schien: Sie machten Gefangene und verschleppten sie an unbekannte Orte.

## HOFFNUNG

Im Februar 2022, nicht einmal zwei Monate nach dem Beginn des 'neuen Zeitalters', war nur noch ein Bruchteil der Weltbevölkerung am Leben. Sämtliche Strukturen der alten Welt waren zusammengebrochen, die Überlebenden versprengt und am Ende ihrer Kräfte. Ein Ausweg schien nicht in Sicht.

Doch dann ging ein Signal durch den Äther. Von einer unbekanntem Sendestelle aus wurde eine weltweit empfangbare Funkübertragung gesendet, ein eindringlicher Aufruf zum Widerstand, der als das "Manifest des Phönix" bekannt wurde.

Die Botschaft war klar und gab vielen Überlebenden neuen Mut:

*Irgendwo da draußen ist jemand, der dieses Signal sendet. Jemand mit einem Plan. Irgendwo da draußen ist noch Hoffnung.*

Die ersten Widerstandszellen entstanden.

Eine dieser Widerstandszellen bildete sich um eine Gruppe aus Überlebenden aus dem Raum Magdeburg, die die Ruinen der zerstörten Stadt hinter sich gelassen hatte und nach Wochen auf der entbehrungsreichen Flucht vor dem Feind schließlich eine zumindest temporäre Zuflucht in einigen verlassenem Gebäuden im Lindenwald bei Colbitz fand.

## KEINE ATEMPAUSE

Die Basis Lindenwald war der erste Ort seit langem, an dem die Überlebenden so etwas wie Sicherheit fanden und ihre Kräfte neu sammeln konnten. Auch, wenn es an vielem mangelte und noch zahlreiche Probleme zu lösen waren, schien es dennoch bergauf zu gehen.

Es gelang, Kontakt zu einer größeren Gruppe von Überlebenden in Berlin - Sanctuary - herzustellen, die in den ehemaligen U-Bahn-Tunneln Zuflucht gefunden hatten. Lindenwald und der Berliner Widerstand begannen, zusammenzuarbeiten.

Es war die Geburtsstunde der Widerstandszone Berlin.

Sanctuary schlug die Erkundung der alten Militärbasis Mahlwinkel, in der größere Bunkeranlagen vermutet wurden, als Standort für eine neue, feste Basis vor. Die ausgeschickten Spähtrupps kehrten mit vielversprechenden Beobachtungen zurück, und so wurden weitere Voraustrupps nach Mahlwinkel geschickt, um alles für die Verlegung der restlichen Basis vorzubereiten.

Die neue Basis sollte den Namen *Echo Base* tragen.

Anfang September 2022 hatten die restlichen Mitglieder der Widerstandszelle ihre Vorbereitungen fast abgeschlossen. Die letzten Ausrüstungsgegenstände sollten verpackt, die endgültige Marschbereitschaft am nächsten Tag hergestellt werden.

Alles lief wie geplant - bis die Bots eintrafen.

Der Feind hatte die Basis Lindenwald aufgespürt und griff erbarmungslos von allen Seiten an. Einen kurzen Moment schien es, als ob hier die Geschichte der Widerstandszelle enden würde.

Nur durch einen wagemutigen und verzweifelten Gegenangriff gelang es, eine Bresche in die Reihe der Bots zu schlagen und durch diese Lücke aus dem Todeskessel auszubrechen.

Um seinen Brüdern und Schwestern die Flucht zu ermöglichen, blieb der erst vor kurzem ernannte Commander zusammen mit einigen Kämpfern zurück.

Sein letzter Befehl über Funk lautete: *”Brüder und Schwestern, blickt jetzt nicht zurück, marschiert weiter! Lasst unser Opfer nicht vergebens sein, sondern kämpft! Kämpft, bis sich der Phönix erheben und seine Schwingen über die ganze Welt ausbreiten wird! Kämpft - Denn wir sind der Widerstand!”*

Nach einem entbehrrungsreichen Marsch, der der Widerstandszelle noch einmal alles abverlangte, erreichten die Überlebenden Mahlwinkel.

Echo Base liegt zum Greifen nah.  
Die neue Heimat der Widerstandszelle.  
Deine neue Heimat.

Es ist der 14. September 2022, und der Kampf hat gerade erst begonnen.



## PRIM I: INSURRECTION

Echo Base.

Mehrere unterirdische Bunkeretagen, hunderte Menschen dicht an dicht zusammengepfercht. Der Geruch von Schweiß, Waffenöl, kleinen Kochstellen und der typischen Bunkerfeuchte der alten Gebäude.

Teilweise mit letzter Kraft hatten die Überlebenden aus Lindenwald es bis nach Mahlwinkel

geschafft, wo sie auf Widerstandskämpfer trafen, die zur Verstärkung aus Sanctuary geschickt worden waren. Bereits bei der Ankunft in dem Gebiet wurde klar, dass Sicherheit vor dem Feind hier nicht zu erwarten war. Im Gegenteil: Die Bots schienen dafür, dass es sich lediglich um ein altes Kasernengelände auf dem Land handelte, ungewöhnlich viele Truppen vor Ort zu haben, darunter auch fremdartige Drohnen, über die dem Widerstand bisher keine Daten vorlagen.

## FUNKFEUER

Dennoch blieb nur wenig Zeit, um zu Atem zu kommen: Die neue Widerstandsbasis hatte den Auftrag erhalten, schnellstmöglich eine Langstrecken-Funkverbindung nach Sanctuary aufzubauen. XO Titus Rheinfels war das jedoch noch nicht genug: Er legte der Basis seinen Plan dar, die dafür nötige Antenne zu nutzen, um weitere, bisher unbekannte Widerstandszellen zu finden. Er weigerte sich, zu glauben, dass Echo Base und Sanctuary allein waren. Da draußen musste es weitere Überlebende geben, die den Kampf aufgenommen hatten. Und mithilfe der Antenne würde Echo Base sie finden.

Erste Messungen und Erkundungen ergaben jedoch rasch, dass das starke Störfeld der Bots Langstrecken-Funkkommunikation so gut wie unmöglich machte. Einzig der Feind selbst schien dadurch in seiner Kommunikation nicht beeinflusst zu werden, wie Beobachtungen im Feld ergaben. Die Vermutung, dass die Antenne mit Bot-Technologie modifiziert werden musste, um effektiv arbeiten zu können, lag nahe.

Obwohl es durch den Einsatz der Widerstandskämpfer gelang, Alien-Funkkomponenten zu erbeuten, blieben diese Bestrebungen ein Spiel mit dem Feuer: Das menschliche Verständnis der fremdartigen Technologien war viel zu rudimentär für einen gezielten Einsatz, Versuch und Irrtum blieben die treibenden Kräfte. Eine Vorgehensweise, die sogar den XO, der immer wieder darauf drängte, die Forschungen voranzutreiben, fast das Leben kostete, als bei einem ersten Test der modifizierten Antenne zwar das Störsignal durchdrungen werden konnte, aber auch sämtliche Bots in der Umgebung angelockt wurden.

Schließlich jedoch wurde ein Weg gefunden - und mit Blut erkaufte - die Signale der Funkantenne zu tarnen und die Antenne in Betrieb zu nehmen. Die gesamte Basis hielt den Atem

## WEITERE EREIGNISSE

Die Ankunft in Echo Base stand in mehrfacher Hinsicht unter dem Zeichen der **Erkundung und Beobachtung**: Die Widerstandszelle musste sich nicht nur mit ihrem neuen Operationsgebiet und dessen Besonderheiten vertraut machen, sondern auch ihre Bemühungen intensivieren, Informationen über den Feind zu gewinnen. Hierbei wurde klar, dass nicht alle Bots gleiche Aufgaben und Fähigkeiten besitzen, sondern über bestimmte Spezialisten verfügen. Zudem konnte beobachtet werden, dass die Bots immer in Sechsergruppen agieren, deren Kampfstärke mit dem Ausschalten einzelner Bots immer weiter abnimmt.

Bereits bei der Ankunft vor Ort hatten Widerstandskämpfer eine bisher unbekannte, große, schwebende Alienstruktur in der Dunkelheit erkennen können. Dabei handelte es sich mutmaßlich um eine Drohne, die von der Sektion Forschung später den Spitznamen **“Fafnir”** erhielt. Charakteristisch für diese feindliche Einheit waren auch die lauten, fremdartigen und mechanischen Geräusche, die sie von sich gab. Abgesehen davon, dass Fafnir-Drohnen in der Regel schwer bewacht und von Handfeuerwaffen nicht zu beschädigen sind sowie oftmals einen bisher weitgehend unerforschten grün leuchtenden Schleim zurücklassen, ist bisher nichts über ihren Zweck und ihre weiteren Fähigkeiten bekannt.

an, als XO Rheinfels einen Funkspruch in den stillen Äther sandte, in dem bis auf Echo Base und Sanctuary bisher nur Schwärze gewesen war.

*Als Überlebende, als Kinder des Widerstands, als Echo Base und als Phönix aus der Asche, wir rufen euch. Lasst uns gemeinsam kämpfen, für die Zukunft der Menschheit. Lasst diesen Ruf nicht verhallen, sondern seid unser Echo, sagt: Hört ihr uns?*

Stille. Warten.

Keine Antwort. Noch einmal hallte der Funkspruch durch die Haupthalle des Bunkers. Ein zweiter, störrischer Versuch. Die Hoffnung, für die ganz Echo Base die letzten Tage übergekämpft hatte, lag wie greifbar in der Luft und fühlte sich mit jeder weiteren Sekunde der Stille doch umso fragiler an.

Bis eine Antwort erklang, eine bebende Stimme aus einem auf der Karte aufblinkenden Lichtpunkt irgendwo im Sauerland, ungläubig und erleichtert zugleich.

*Hier ist Hope-2. Wir hören euch.*

Der Rest ging im Jubel unter. Ebenso wie die zweite Antwort, ein weiterer Lichtpunkt, noch eine Widerstandsbasis, in Spanien.

Die Anspannung, die in diesem erlösenden Moment von den Widerstandskämpfern abfiel, die Gefühle, die auf sie einstürzten, all das ließ sich nicht in Worte fassen - es fand andere Wege. Manche lagen sich in den Armen. Manche weinten. Manche wagten zaghaft Hoffnung zu fassen. Und bei manchen entlud sich ein ganzes Gewitter an Emotionen in einem stillen, sanften Lächeln.

Nur eins hatten sie alle gemeinsam: Niemand, der sich zu diesem Zeitpunkt in der großen Halle der Echo Base befand, würde diesen Moment jemals wieder vergessen. Ebenso wenig wie den Funkspruch, der kurz darauf völlig unerwartet noch einmal jeden verstummen ließ:

*Hier spricht Horizon.  
Willkommen im Widerstand.*

## WEITERE EREIGNISSE

Aber auch Echo Base selbst hielt eine unerwartete Überraschung für seine neuen Bewohner bereit: Im Untergeschoss des Bunkers wurde ein mit giftigen Sporen kontaminierter Bereich entdeckt, in dem sich zuvor wohl ein von einer kleinen Überlebendengruppe eingerichtetes **Pflanzenlabor** befunden hatte. Nach der Dekontamination des Bereichs wurde das Labor durch die Forschung wieder in Betrieb genommen.

Die Beobachtungen im Feld ließen im Zusammenspiel mit bereits in Lindenwald gewonnenen Forschungserkenntnissen bald erkennen, dass die Natur sich seit der Ankunft der Aliens zu verändern begann. Es wurden Proben **mutierter Pflanzen** geborgen und erste Schritte eingeleitet, um diese in einem neuen Botaniklabor in Echo Base im Rahmen eines Langzeitexperiments zu studieren. Dabei mussten die beteiligten Forscher jedoch frühe Rückschläge hinnehmen, die zum Verlust der meisten Proben führten - die korrekten Laborbedingungen zur Durchführung des Experiments müssen erst noch ermittelt werden.

Weiterhin zeigte sich, dass der Bunker auch ein Pulverfass zwischenmenschlicher Spannungen war: Am 17. September 2022 kam es zu einem **Messerangriff auf XO Rheinfels** durch einen Fighter. Ella Porter aus der Sektion Forschung stellte sich zwischen den Angreifer und den XO und wurde dabei lebensgefährlich verwundet, sodass sie in der Basismedizin reanimiert werden musste und nur knapp überlebte. Während der Reanimation kam es zu seltsamen Interferenzen im Lautsprechersystem der Basis, das daraufhin ein lautes, fremdartiges Geräusch übertrug. Mehrere Personen innerhalb der Basis brachen daraufhin zusammen und mussten in der Basis-medizin behandelt werden.

Es verbreitet sich das Gerücht, dass der CO von Lindenwald, **Sandro Fichtner**, als Bot gesichtet wurde.



## PRIM 2: REIGNITION

Auch wenn die Kontaktaufnahme zu Horizon ein Signal der Hoffnung gewesen war, das dem Widerstand zahlreiche schwere Stunden erhellte, wurde die Lage in Echo Base dennoch nicht einfacher: Die Bots verstärkten seit der Inbetriebnahme der für den Widerstand mittlerweile unersetzlichen Antenne ihre Präsenz in Mahlwinkel stetig, offensichtlich mit dem Ziel, die menschliche Basis zu finden.

Um sich zumindest etwas Luft zum Atmen zu verschaffen, beschloss die Führung der Echo Base einen Gegenschlag: Unter Einsatz größerer Mengen von Fightern und der wenigen schweren Waffen, die der Basis zur Verfügung standen, sollte eine der großen "Fafnir"-Drohnen - mutmaßlich zentrale Kommandodrohnen des Feindes - abgeschossen werden.

Während diese schwer umkämpfte Operation im Gange war, erklang innerhalb des Bunkers ein lautes, fremdartiges, sich in einem regelmäßigen Muster wiederholendes Geräusch, das eindeutig nicht irdischen Ursprungs war und einige Minuten lang anhielt, bis es schließlich

von allein wieder verschwand. Die Forschung vermutete, dass es sich hierbei um einen auf Körperschall basierenden Scanner der Bots handelte, mit dem der Feind versuchte, die Basis aufzuspüren.

Für diese Theorie sprach - abgesehen von der Tatsache, dass die Bots der Basis unmittelbar nach dem ersten Auftreten des Geräuschs gefährlich nahe kamen und nur durch ein beherztes Eingreifen der nicht am Drohnenabschuss beteiligten Basisbesatzung abgewehrt werden konnten -, dass das Geräusch außerhalb der Basis nicht hörbar war und in der Nähe der Basis auch keine Drohnen am Himmel zu sehen waren. In Ermangelung besserer Alternativen und anderer gesicherter Erkenntnisse wurde bis auf weiteres befohlen, vorsichtshalber bei jedem Auftreten dieses Phänomens einen Alarm in der Basis auszulösen, bei dem sich alle möglichst still verhalten mussten.

In den folgenden Tagen wurden diese Alarme zu einer fast schon vertrauten, beklemmenden Regelmäßigkeit für die Basis.

Obwohl der Abschuss der Fafnir-Drohne ein Erfolg war - sie wurde in einer gewaltigen Explosion zerstört, und es gelang, aus den im weiten Umkreis verstreuten Trümmern noch

## WEITERE EREIGNISSE

Eine fünfköpfige **Delegation aus Berlin** war vor Ort, um die Verhandlungen zwischen Berlin und Sanctuary vorzubereiten. In den darauffolgenden Gesprächen sollte der zukünftigen Zusammenarbeit zwischen Berlin und Echo Base ein verbindlicher Rahmen gegeben werden, in dem für beide Seiten Rechte und Pflichten bestanden.

Nur wenige Tage nach dem Eintreffen der Delegation verschwand **Gabriel Herzog**, ein Mitglied der Delegation und Sohn von Alexander Herzog, dem CO von Sanctuary, jedoch spurlos. Auch das Fighter-squad S.A.N. kehrte zum ungefähr gleichen Zeitpunkt nicht mehr von einer Mission zurück.

CO Herzog reagierte mehr als ungehalten: Obwohl die Verhandlungen mit Berlin offiziell noch nicht einmal begonnen hatten, bedeutete

Gabriels Verschwinden einen schweren Rückschlag für die Gespräche.

Die Widerstandsbasis **Wolfsloch** - ein ehemaliger Bundeswehrebunker, der für Widerstandsverhältnisse schwer befestigt war - wurde von feindlichen Drohnen zerstört. Zwischen der ersten Sichtung feindlicher, bis dahin unbekannter Aufklärungsdrohnen und dem Kontaktabriss zum Wolfsloch vergingen lediglich knapp 48 Stunden.

Die Drohnen, die die Basis schließlich vernichteten, waren dem Widerstand bis zu diesem Zeitpunkt ebenfalls unbekannt. Klar ist jedoch: Ihrer Zerstörungskraft haben die Menschen nichts entgegenzusetzen und ihr Auftauchen ist gleichbedeutend mit der Auslöschung.

## WEITERE EREIGNISSE

Die Abteilung I&R (Forschung) wurde übergangsweise von einem Offizier aus Bunker Helena - LT **Dirk Harperscheidt** - geleitet, der unter anderem von Horizon damit beauftragt worden war, zu evaluieren, ob diese Abteilung zu einer eigenständigen Sektion erhoben werden sollte.

Es wurden ungewöhnliche, in einem unnatürlichen Grün gefärbte **Flechten** an Bäumen im Einsatzgebiet der Echo Base entdeckt. Nach ersten Untersuchungen der Forschung schien es sich um weitere Anomalien und Mutationen der irdischen Flora zu handeln, wie sie auch schon zuvor beobachtet werden konnten. In die gleiche Kerbe schienen Gerüchte über "mutierte grüne Kartoffeln" zu schlagen, die mit einer Vorratslieferung aus Sanctuary in die Echo Base gelangt sein sollten.

Es gab Gerüchte, dass einige Personen in der Basis nach direktem Hautkontakt mit Alien-Gegenständen begannen, zeitweise "Stimmen zu hören" und zusätzlich unter anderen Symptomen wie beispielsweise starken Kopfschmerzen litten.

Die Forschung führte im Feld eine **Obduktion eines Bots** durch und konnte dabei neue Erkenntnisse über die Anatomie des Feindes gewinnen - unter anderem, dass sich auch innerhalb des Körpers hexagonförmige Wucherungen oder Strukturen ausgebildet hatten, deren genaue Funktion jedoch noch unklar blieb.

Es gelang dem Widerstand, einen **Gefangenentransport** der Bots aus dem Hinterhalt zu überfallen und dabei mehrere entführte Menschen zu befreien. Dies war für den Widerstand ein bisher einmaliges Ereignis. Die teils schwer traumatisierten Gefangenen wurden vorerst in Echo Base aufgenommen.

einige Alien-Komponenten zu bergen, die für die Forschung von großem Interesse waren - brachte er doch nicht die erhoffte Entlastung, was das Verhalten, die Truppenstärke oder die Taktik der Bots anging.

Für die Echo Base bedeutete das vor allem eins: Die Bots suchten weiter unermüdlich nach der Basis, und über Kurz oder Lang würde es kein Entrinnen mehr geben. Die Evakuierung von Echo Base lag als durchaus realistische Option auf dem Tisch - und als einzige Option, die die Basis bisher hatte. Eine Möglichkeit, sich tatsächlich erfolgreich vor den Bots zu verbergen und so den Standort in Mahlwinkel nicht aufgeben zu müssen, war eine Hoffnung, der die Forschung nachjagte, aber letztlich nicht mehr.

Gleichzeitig schienen die Bots ihre eigene Infrastruktur in Mahlwinkel auszubauen: Späher sichteten ein großes, unbekanntes und vor allem gut bewachtes Bot-Objekt im Feld. Da dieses eine Flüssigkeit zu beinhalten schien, gab der Widerstand ihm den Spitznamen "Die Tankstelle". Nachdem die Basis diese Bot-Struktur beobachtet, genauer untersucht und schließlich sogar eine Probe der enthaltenen Flüssigkeit geborgen hatte, entschied die Führung schließlich, dieses für die Bots offenbar sehr wichtige Objekt zu zerstören.

Im Zuge dieser Operation gerieten die beteiligten Fighter unter stärkeren Druck als erwartet. Als XO Titus Rheinfels gemeinsam mit der TRF die unter schwerem Feuer liegenden Squads unterstützen wollte, wurde Rheinfels kritisch verwundet.

Während sein Leben in der Basismedizin am seidenen Faden hing und er auch danach weiter im Wachkoma lag, übernahm LT Mike Brenner als Interims-XO das vorübergehende Kommando über die Basis und beförderte sich im Zuge dessen selbst zum Lieutenant Commander.

Schließlich teilte die Medizin mit, dass für eine erfolgversprechende Behandlung des XO eine passende Stammzellenspende erforderlich sei.

Ein passender Spender konnte in der Basis nicht gefunden werden, allerdings hatte die spanische Basis El Bocho zu diesem Zeitpunkt bereits eine

Lieferung mit sogenannten "Typ-0-Stammzellen" an Sanctuary auf den Weg gebracht - ein spezielles Stammzellenpräparat, das auf einen beliebigen Empfänger geprägt werden konnte. Dieses Medikament war jedoch bereits einer Person in Berlin versprochen, die laut Sanctuary "entscheidende Bedeutung für den Widerstand" hatte.

In einer heiß diskutierten und emotional aufgeladenen Abstimmung darüber, ob Echo Base die Stammzellen entgegen des Versprechens gegenüber Berlin für sich selbst behalten sollte, entschieden die Widerstandsmitglieder in Echo Base schließlich gemeinsam, die Stammzellen nicht für Rheinfels einzusetzen, sondern sie wie geplant an Berlin weiterzugeben.

Nicht nur diese schwere, bittere Entscheidung legte sich drückend auf die Stimmung in der Echo Base. Mit jedem verstreichenden Tag schien der Feind die Schlinge enger zuzuziehen, und in diesem Würgegriff gewann eine bedrohliche Gewissheit immer mehr an Klarheit: Auch die Mauern des Bunkers boten keine Garantie auf Sicherheit. Die noch junge Echo Base würde sich ihr Überleben jeden weiteren Tag aufs Neue teuer erkämpfen müssen.

# SPIELANGEBOTE

## PLOTS

Grundsätzlich kann man Plots in drei Oberkategorien unterteilen: offizielle Plots des PlotTeams, freigegebene SpielerPlots und persönliche CharakterPlots.

Sämtliche offiziellen Plots des PlotTeams bestimmen die Haupt- und Nebenhandlung der Veranstaltung. Diese Plots sind abgewogen und in den Hintergrund eingepasst. Die Umsetzung obliegt dem GameTeam und der Orga. Alle offiziellen Plots sind in einem Plotbuch niedergeschrieben.

SpielerPlots sind von Spielern eingebrachte und umgesetzte Plots. Damit diese in den Hintergrund passen und nicht mit dem offiziellen Plot kollidieren oder unpassende Nebeneffekte erzeugen, müssen sämtliche SpielerPlots beim GameTeam angemeldet und von diesem freigegeben werden. Für die Umsetzung und für die Einhaltung der Vorgaben ist der jeweilige Spieler (bzw. Spielergruppe) verantwortlich. Freigegebene SpielerPlots werden in das Plotbuch aufgenommen.

Persönliche CharakterPlots bezeichnen Plots zwischen zwei oder mehreren Charakteren die keine Auswirkungen auf den Welthintergrund haben. Die Handlung und deren Auswirkung betrifft nur die Handelnden und sollten grundsätzlich mit den involvierten Spieler abgeprochen sein. Eine Freigabe durch das GameTeam ist nicht notwendig. CharakterPlots werden nicht ins Plotbuch eingetragen.

Wie du eigene Plots einreichen kannst, findest du in diesem Modul im Abschnitte "Eigene Plots".

## MISSIONEN

Um gegen die außerirdischen Besatzer vorzugehen und das Überleben der Basis zu sichern, müssen die Mitglieder des Widerstands immer wieder die Sicherheit des Bunkers verlassen und sich auf Missionen wagen.

Missionen dienen etwa dazu, Versorgungsgüter und Material für die Basis zu bergen, die Aktivitäten des Feinds im Operationsgebiet der Widerstandszelle zu stören wo immer möglich, Aufklärungsinformationen zu beschaffen oder Kameraden zu retten, die bei ihrer Außenmission in einen Hinterhalt der Bots geraten sind.

Für Angehörige der Combat Group sind Außenmissionen ihr "Alltagsgeschäft", aber auch Mitglieder der Coordination Group und der Support Group nehmen bisweilen an Feldeinsätzen teil, die ohne ihre Expertise nicht erfolgreich abgeschlossen werden könnten.

Missionen sind vielfältig und können die unterschiedlichsten Einsatzziele beinhalten. In manchen Missionen wird der Hauptplot weitergeschrieben, andere erzählen kleinere Geschichten, in denen es vielleicht "nur" darum geht, ein Ersatzteil für den Generator der Basis zu finden.

Aber jedes Menschenleben im Widerstand ist wertvoll, und daher hat jede Mission eine Bedeutung und eine Notwendigkeit für den Widerstand, die das Risiko rechtfertigen.



## ABLAUF EINER MISSION

Typischerweise werden Missionen vom CIC ausgeschrieben und vergeben.

Während der Sergeant des Squads im CIC ein Briefing über Ziele und Einsatzparameter der anstehenden Mission erhält, machen die Widerstandskämpfer sich einsatzbereit. Jeder hat dabei seine eigenen Rituale, um mit der Möglichkeit umzugehen, von diesem Einsatz vielleicht nicht lebend zurückzukehren.

*"Ich weiß nicht wieso, aber irgendwie hat immer Ann von der Sicherheit an der Schleuse Dienst, wenn mein Trupp gerade auf Mission geht. Es gibt dann immer diesen einen Moment. Wir gehen nacheinander Richtung Schleusentor, vorbei an den Sicherheitsleuten. Und da steht Ann. Sie sieht mir in den Augen und sagt leise: "Nicht heute." Und ich wiederhole ihre Worte: "Nicht heute."*

Hinter der Schleuse und außerhalb des Bunkers befindet das Squad sich auf vom Feind kontrollierten Terrain. Das Überleben hängt davon ab, sich auf die eigenen Kameraden verlassen zu können - und oft genug auch von purem Glück.

Was genau während einer Mission geschieht, lässt sich schwer voraussagen und kann sich von Mission zu Mission erheblich unterscheiden. Ebenso die Aufgaben, die ein Trupp erfüllen muss, um den Erfolg seiner Mission zu garantieren. Nicht immer hat man Feindkontakt, und oft hängt das Gelingen einer Mission auch davon ab, möglichst gar nicht vom Feind erkannt zu werden.

Unabhängig davon, ob eine Mission erfolgreich verläuft oder nicht, früher oder später macht sich das Squad allerdings auf den Rückweg.

Zurück in der Sicherheit des Bunkers geht der Sergeant ins CIC zum Debriefing, bei dem er



über den Verlauf der Mission berichtet und gewonnene Erkenntnisse weitergibt. Währenddessen führt der restliche Trupp seine Nachbereitung durch und ruht sich aus, Verwundete werden in der Sektion Medizin versorgt.

An schwarzen Tagen für das Squad haben es nicht alle lebend wieder zurück geschafft. Diese Verluste zu verarbeiten, Abschied zu nehmen und trotzdem irgendwie weiterzumachen, ist für viele Kämpfer zu einem traurigen Teil ihres Alltags geworden, an den man sich dennoch nie wirklich gewöhnt.

Aber irgendwie weitergehen muss es - denn eine lange Ruhepause zwischen den Einsätzen ist ein Luxus, den der Widerstand sich nicht leisten kann.

## **DAS WIRKLICHE ZIEL EINER MISSION**

Missionen ist die Gelegenheit, das Bedrohungsgefühl des Settings in sich aufzunehmen. Gefechte und taktische Situationen sind zwar zum einen spannende Actionszenen, zum anderen aber auch immer Gelegenheit, tiefer ins Rollenspiel einzutauchen und emotionale Szenen zu erleben.

Verwundung, Verlust, schmerzhaft Entscheidungen unter Stress, und vielleicht ab und zu sogar eine echte Heldentat.

Das Ziel der Missionen ist es also nicht, möglichst militärisch korrekte Kämpfe zu simulieren oder diese als Wettkampf zu verstehen, den man gewinnen müsste.

Was wir mit den Missionen erreichen wollen, ist, dass Du als Spieler erlebst und fühlst, was es bedeutet, ein Kämpfer zu sein, der aus einer verzweifelten Situation heraus um das eigene Überleben und das seiner Schwestern und Brüder im Widerstand kämpft.

## **BASISSPIEL**

Die Echo Base, unsere Basis, stellt das pulsierende Herz und Zentrum unserer Widerstandszelle dar. Sie ist vorrangig ein Stützpunkt, von dem aus Missionen ins Umland durchgeführt werden und der Kampf zu den Bots getragen wird. Für Angehörige der Combat Group ist Echo Base daher der Ausgangspunkt jeder Mission und der sichere Zielhafen. Für die Mitglieder der Coordination und der Support Group ist es der Ort, von dem aus sie die Außenmissionen planen und koordinieren, die Versorgung der Widerstandsmitglieder sicherstellen und neue Kampfaktiken und Technologien erforschen und weiterentwickeln, um den Kampf gegen die Invasoren zu ermöglichen.

Gleichzeitig ist Echo Base für alle hier stationierten Mitglieder des Widerstands ein gemeinsames Zuhause, egal, welcher Group sie angehören oder unterstellt sind. Dadurch lassen sich in

der Basis neben den rein funktionalen Bereichen unter anderem auch Wohnstätten, Parzellen der Squads, Aufenthaltsbereiche, eine Bar und eine Gedenkstätte für die Gefallenen und Vermissten (Remembrance Wall) finden.

## ERLEBNISSE IN DER BASIS

Das, was der Einzelne in der Basis erlebt und wie sein Tagesablauf hier aussieht, kann für jeden sehr individuell und unterschiedlich sein.

Für die Angehörigen der Coordination und Support Group sind beispielsweise die Art ihrer Erlebnisse in der Basis natürlich besonders stark durch ihren täglichen Dienst und ihre jeweilige Funktionen geprägt (siehe Modul 3 - Spielercharaktere).

Diejenigen Mitglieder des Widerstands, die wegen ihrer Aufgaben zu den einzelnen **Funktionsbereichen** nur begrenzt Zutritt haben, finden an anderen Orten der Basis viele weitere Möglichkeiten für Interaktion und Spielerlebnisse - und natürlich lässt sich der Zugang zu Bereichen auch erspielen.

Die **Parzellen der Squads** dienen nicht nur als Warteraum für die Zeit bis zur nächsten Mission, sondern diese durch die Squads personalisierten Bereiche eignen sich ideal als Anlaufpunkt, um Kontakt zu dem jeweiligen Squad zu knüpfen und dieses kennenzulernen, oder aber um bei dem Squad direkt um Unterstützung für eine Mission anzufragen.

Auch lassen sich so bestimmte Personen, deren Squadzugehörigkeit man kennt, besser finden.

Die **Bar und weitere Aufenthaltsbereiche** bieten Gelegenheit, sich abseits von den Funktionsbereichen und den Squadparzellen mit anderen Mitgliedern des Widerstands zu treffen, sich zu durchmischen und miteinander in Aktion

zu treten. So kann das Teilen von Neuigkeiten und Gerüchten und der Austausch von Informationen nicht nur interessant, sondern auch hilfreich für den gesamten Widerstand sein. Nicht selten wurde die Wichtigkeit und der Zusammenhang einzelner Informationen erst durch den gemeinsamen Austausch erkannt.

Abgesehen davon bietet das **Magazin** die Möglichkeit, durch Handel und Tausch selten gewordene Gebrauchs- und Luxusgüter zu erwerben. Sollte das Magazin das Gewünschte nicht auf Lager haben, dann bieten sich auch noch andernorts Möglichkeiten für den ein oder anderen guten Deal, vorausgesetzt man weiß, wonach man Ausschau halten muss (siehe Modul 2.1, Kapitel Handel und Schwarzmarkt).

Ergänzt werden diese fixen Treffpunkte durch **verschiedene Freizeitangebote** wie z.B. Lesungen und Spielkartenturniere, die teils von offizieller Widerstandsseite, teils von den Mitgliedern des Widerstands privat organisiert werden und weitere Möglichkeiten für gemeinsame Interaktionen bieten.

Neben den ganzen positiven hat die Basis allerdings auch ihre dunklen Seiten. Nicht jeder steckt die dauerhaft psychische Belastung und Anspannung weg und nicht jedes Mitglied des Widerstands ist in der Lage oder willens, spannungsfrei mit anderen auf engstem Raum zu leben.

Der Handel illegaler Substanzen, Unterschlagung oder Diebstahl von Eigentum des Widerstands oder sogar eine handfeste Schlägerei: All das sind Dinge, die Teil des täglichen Lebens in der Basis sind.



## EINE BASIS, VIELE GESCHICHTEN

Insgesamt stellt die Echo Base einen Mikrokosmos dar, in dem Menschen sich auf engem Raum begegnen und miteinander agieren. Dadurch bietet die Basis eine Plattform für das Erleben zwischenmenschlicher Beziehungen, die vom täglichen Kampf ums Überleben geprägt sind. Dies kann das Erleben von Freundschaft und Kameradschaft, Trauer und Verlust, aber auch Reibereien mit seinen Mitmenschen und das Fällen moralisch fragwürdiger Entscheidungen bedeuten.

Neben den kleinen und großen Geschichten

des täglichen Lebens werden in der Basis aber auch die Handlungsstränge von Haupt- und Nebenplots angestoßen, weitererzählt und/oder zusammengeführt. Dabei gehen viele Handlungsstränge aus dem Basisispiel ins Missionspiel nahtlos über und auch wieder zurück, so dass eine Vernetzung der Ereignisse außerhalb mit denen innerhalb der Basis stattfindet.

*Marc faltete den Brief zusammen. Das Papier war fleckig und die Zeilen darauf mit zwei verschiedenen Farben von Tinte geschrieben, dennoch war er glücklich. Dieser Brief aus Sanctuary bestätigte, dass er nicht der Letzte seiner Familie war. Sein Bruder lebte und war dort. Behutsam faltete er das Papier zusammen.*

*“Klopf, klopf”, hörte er eine weibliche Stimme sagen. Marc schaute auf, außer ihm war niemand mehr in der Parzelle seines Squads. Der Rest hatte sich nach einem schweren Tag voller entbehrungsreicher Missionen zur Bar begeben. Er wollte nachkommen.*

*Doch jetzt stand eine etwas verschmizt lächelnde Sergeant vor dem Eingangsbereich der Parzelle. In den Händen hielt sie einen kleinen braunen Beutel.*

*“Hi!” Begrüßte Marc die Besucherin und bat sie in die Parzelle.*

*Lena, so hieß die Besucherin, kam auf Marc zu und reichte ihm den Beutel: “Mein Squad und ich wollten euch danke sagen. Dafür, dass ihr uns heute Nacht bei der Mission aus der Patsche geholfen habt. Wir haben ein bisschen gesammelt.”*

*“Oh, öhm, kein Problem, gerne geschehen”, antwortete Marc etwas überrumpelt und nahm den Sack entgegen. Er blickte hinein: “Wow!” Mehr brachte er erst einmal nicht heraus. In dem Sack waren ein paar Dosen Wurst, originalverpackte Reinigungstücher fürs Gesicht und sogar ein kleines Päckchen echter Kaffee..echter Kaffee.*

*“Wow” sagte Marc noch einmal.*

*“Danke.”*



# JIGSAWS

Jigsaw-Plots bieten die Möglichkeit Ambiente, Gesuche, Mini-Plot-Fäden, Informationen, Head Hunts, Trophäen, Arbeitsangebote und vieles mehr ins Spiel zu bringen.

Auch Einladungen oder andere Plots können über das Jigsaw-System verteilt werden, um auf neue Gruppen aufmerksam zu machen oder neue Mitstreiter zu gewinnen.

Jede Gruppe hat die Möglichkeit Jigsaws als Teil ihrer Plots zu schreiben und somit vielfältige Verknüpfungen zu schaffen, gesuchte Gegenstände oder verhasste Erkennungszeichen an Spieler und somit ihren Charakter geben!

Charaktere können aktiv in den eigenen Handlungsstrang mit eingebunden oder passiv zum Spielball ihres Schicksals werden.

Zu einigen Jigsaws gibt es ein oder mehrere Gegenstücke, die gefunden werden müssen oder die um denselben Gegenstand konkurrieren.

Unsere eiserne Grundregel: Jigsaws sollen bereichern und den Weg für gutes Spiel ebnen - sexistische, über das Maß lächerliche/diffamierende oder deplatzierte Jigsaws sortieren wir aus!

Jigsaws können am Check-In gezogen werden. Die Behälter sind entsprechend der unterschiedlichen Jigsaw-Kategorie gefärbt und stellen

die Art des Jigsaws sowie das Ausmaß des Einflusses auf Euren Charakter oder das Spielgeschehen dar. Ihr könnt Euer Glück jederzeit ein weiteres Mal versuchen, wenn Euch der Jigsaw nicht zusagt.

Wenn Euer Charakter im Spiel stirbt, bevor Ihr den Plot beendet habt, könnt Ihr den Jigsaw mit Eurem Zweitcharakter „mitnehmen“, wenn er nicht bereits eng mit Eurem toten Charakter verknüpft ist.

## JIGSAWFORMAT

Zuerst wird die Kennung des Jigsaws genannt:  
**P=PRIM-Kategoriekürzel-interne ID** (wird vom Plotteam vergeben) sowie der Titel

Im nächsten Schritt wird die **Aufgabe** bzw. das **Spielangebot** genannt:

3-5-Zeiler der den Jigsawplotansatz möglichst genau beschreibt mit 1-2 Sätzen Einleitung

Weiterhin sollten **zusätzliche Informationen** wie mögliche Ansätze/Charaktereinflüsse genannt werden.

Falls ein **Gegenstand** benötigt wird, füge bitte folgenden Satz hinzu und schreibe welcher Gegenstand benötigt wird:

*Achtung! Zu diesem Jigsaw-Plot bekommst du einen Gegenstand! Gegenstand: \_\_\_\_\_*

Wenn der Jigsaw mehrfach ausgegeben werden soll bitte vermerkt auch dies z.B. mit (3x rausgeben)



# JIGSAW KATEGORIEN

Der Einfluss, den ein Jigsaw auf euch und das Spiel haben kann ist unterschiedlich. Der Härtegrad der Umsetzung ist euch überlassen.

## **BACKGROUND-JIGSAWS (B - FARBCODE BLAU)**

Hier bekommt ihr einen Jigsaw mit Schwerpunkt auf Hintergrundinformationen und Gerüchten. Sie liefern euch Infos rund um Storyline und die euch bekannte Welt, womit ihr tiefer ins Spiel einsteigen könnt.

## **CHARAKTER-JIGSAWS (C - FARBCODE LILA)**

Hier bekommt ihr einen Jigsaw mit Schwerpunkt auf Charaktereigenschaften oder -entwicklung. Diese Jigsaws sollen eurem Charakter eine neue Facette geben, den Spieleinstieg erleichtern oder über Ticks die Interaktion mit anderen Charakteren fördern. Wie eure Charaktere damit umgehen bleibt zu großen Teilen euch überlassen.

## **ASSIGNMENT-JIGSAWS (A - FARBCODE GELB)**

Hier bekommt ihr einen Jigsaw mit Schwerpunkt auf aktive Aufgaben, welche teils die Storyline beeinflussen und die euch bisher bekannte Welt im Spielgeschehen beeinflussen und weiterführen können. Die Aufgaben sind vielfältig und geben euch die Möglichkeit innerhalb der Spielwelt mit den verschiedensten Charakteren zu interagieren und teils euren Charakter mit Belohnungen bei erfolgreich gelösten Aufgaben weiterzubringen.

## **INTERACTION-JIGSAWS (I - FARBCODE GRÜN)**

Hier bekommt ihr einen Jigsaw mit dem Schwerpunkt auf Kommunikation und Hintergrundspiel, die über die euch bekannte Welt hinausgeht. Über die Nutzung verschiedenster Medienfunktionen, bspw. Telefon oder Schriftverkehr, bieten wir euch hier die Möglichkeit euch mit anderen Überlebenden auszutauschen und euren Charakter emotional weiter zu entwickeln oder für den Widerstand potentiell wichtige Informationen in Erfahrung zu bringen.

## **PRIM JIGSAW BEISPIEL: P-C-EP- "IT'S ME!"**

Wenn alle nur an sich selber denken ist an jeden gedacht! Du bist ein Egoist wie er im Buche steht, du wünschst deinem Umfeld zwar das Beste, nimmst dir aber selbst immer das Bessere ... DU bist ein egoistisches Arschloch und willst immer der Erste sein, der eine Kiste, einen Karton oder sonst was öffnen darf um sich das beste herauszunehmen. Du bestehst darauf, immer mehr zu bekommen, als die anderen, auch wenn du es nicht brauchst. Deine Sicherheit geht vor, solange dir nichts passiert können ruhig andere ins Gras beißen.

**Mögliche Charaktereinflüsse:** Egal worum es geht, Dein Vorteil ist Dir grundsätzlich wesentlich wichtiger als alles andere.

Deine Bedürfnisse stehen über allem und vor allen Anderen, ob dabei jemand drauf geht ist Dir egal, solange es Dir niemand direkt ankreiden kann.

Mach Deine Grenzerfahrung! Hier kannst du mal so richtig egozentrisch sein! Nutze LARP mal, um eine negative Erfahrung zu machen!

# EIGENE PLOTS

Das spannende und dichte Setting der P.R.I.M. Kampagne bietet eine hervorragende Bühne um eigene Ideen umzusetzen.

Die Möglichkeiten sind vielfältig um sich und anderen Spielern eine besondere Situation zu ermöglichen.

In einer geschlossenen Kampagne ist es nötig, behutsam mit Plots umgehen um die Welt und die Stimmung nicht zu gefährden. Aufgrund der Dichte und Verschränktheit der Handlung und der Mechanismen ist die Tragweite von eigenen Plots nur schwer einzuschätzen. Daher gibt es ein PlotTeam, welches sämtliche Plots mit der Welt in Einklang bringt und hält. Für Spieler gelten damit folgende verbindliche Vorgaben:

## SPIELERPLOTS

...von Spielern eingebrachte Plots mit Auswirkung/Wechselwirkung auf den Hintergrund müssen vom PlotTeam freigegeben werden und werden ins Plotbuch eingetragen

## CHARAKTERPLOTS

...von Spielern eingebrachte Plots mit Auswirkung auf zwei oder mehr Charaktere und ohne Auswirkung/Wechselwirkung auf den Hintergrund müssen nicht freigegeben werden

Zur Planung eigener Plots gilt Folgendes zu beachten: Auch wenn es nicht vorgesehen ist, können persönliche Plots schnell Auswirkungen auf den Hintergrund haben. Daher ist es ratsam, diese immer dem PlotTeam anzuzeigen.

## BEISPIELE

**(1)** Ein Spieler möchte einen drogensüchtigen Charakter spielen. Nach Absprache mit seinen Freunden sind diese begeistert und schließen sich dem Vorhaben an. Da jetzt mehrere Personen IT mit Drogen versorgt werden müssen, entscheidet sich ein Spieler, die Rolle des Dealers zu übernehmen.

**Erklärung:** Die Idee, einen drogensüchtigen Charakter zu spielen, kann man als Charakter-Plot verbuchen. Auch das Spiel von einer Gruppe von Drogensüchtigen kann man noch dazu zählen. In dem Augenblick, wo allerdings ein Charakter zum Dealer wird, greift er in den Hintergrund ein. Denn er impliziert damit, dass es entweder Versorgungswege in die Echo Base gibt oder dass es innerhalb der Echo Base eine Drogenküche gibt. Beides stellt einen Eingriff in den Hintergrund dar, was ohne Absprache unzulässig ist.

**(2)** Die Gruppe hat erkannt, dass sie mit dem Plot in den Hintergrund eingreifen würde und entscheidet sich, den Plot so umzubauen, dass weitere Spieler an dem Plot teilhaben können. Sie planen also die Lieferung der Drogen zu Beginn der Veranstaltung auszuspielen und reichen den Plot beim PlotTeam ein.

**Ergänzung:** Mit dem Einreichen des Plots sichern sich die Spieler, dass ihr Plot spielbar bleibt. Spieler, die ähnliche Ideen haben, erhalten den Hinweis, dass es bereits eine Spielergruppe gibt, die IT Drogen ins Spiel bringt. Um eine unlogische Drogenflut zu vermeiden und um die Spielbarkeit dieser Idee zu erhalten, kann das PlotTeam hier steuernd eingreifen und verschiedene einzelne Plotideen zu einer schlüssigen Nebenhandlung zusammenführen.

# PLOTANLEITUNG

Bei der Planung und Umsetzung von eigenen Plotideen gibt es eine Reihe von Stolpersteinen, die es zu beachten gilt um einen schönen und stimmigen Plot zu erschaffen.

Jeder nähert sich einem Plot anders. Mancher hat eine bestimmte Spielszene im Kopf die er erleben möchte. Ein Anderer verfolgt ein bestimmtes Ziel im Spiel. Und wieder ein Anderer möchte vielleicht lediglich eine angefangene Geschichte zu Ende bringen. Egal wieso und weshalb man einen Plot machen möchte und vollkommen unabhängig davon was eigentlich passieren soll, über folgende Punkte sollte jeder Plotschreiber nachdenken:

Die erste zentrale Frage die sich jeder Plotschreiber überlegen sollte, ist die Frage nach dem Sinn und Zweck, bzw. nach der **Motivation des Plots (OT Ziel)**. Soll der Plot allgemeines Spiel generieren, eine Heldensituation erschaffen, einen angefangenen Plot zu Ende bringen, eine Belohnung oder eine Bestrafung sein, einen Erfolg liefern oder doch die Bedrohung von außen spüren lassen? Es ist von zentraler Bedeutung, dass man sich klar macht, was man mit einem Plot im Spiel erreichen will.

Die zweite wichtige Frage ist: **Was soll mit dem Plot erreicht werden? (IT Ziel)**. Darin ist auch die Frage eingeschlossen, warum die Spieler den Plot bespielen sollten. Geht es darum Nachschub zu bergen, jemanden zu retten oder neue Erkenntnisse zu gewinnen? Ein Plot muss gespielt werden wollen.

Als Nächstes stellt sich die Frage: **Was ist für die Umsetzung notwendig?** Welches Equipment wird gebraucht, welche Infrastruktur (Gebäude, Strom etc.), welche Personen (Spieler, NSCs, bestimmte Charaktere etc.) und auch welche Situation (Tag/Nacht, vorhergehendes Ereignis etc.) wird benötigt damit der Plot funktioniert?

Nachdem die wichtigsten Punkte geklärt sind, sollte man im Folgenden auch das **Aufwand-Nutzen-Verhältnis** bewerten.

Welchen Aufwand verursacht der Plot VOR der Con und AUF der Con? Ist der Aufwand gerechtfertigt?

Ein weiterer wichtiger Punkt ist die **Risikobewertung oder Fehlersuche**. Dabei muss der Plot auf mögliche Schwachstellen hin untersucht werden. Klassische Gefahren für einen Plot sind Sackgassen in denen sich ein Plot verfahren kann (z.B. wenn zur Lösung ein bestimmter Gegenstand benötigt wird, dieser aber im Spiel nicht gefunden wird), unlogische Schlussfolgerungen, unklares Ziel, fehlende Hinweise, zu detaillierte äußere Bedingungen (z.b. eine ganz bestimmte Person, zu einer ganz bestimmten Zeit an einem ganz bestimmten Ort) oder schlicht und ergreifend unverständlich.

# PLOT DIY

## Der Beispielplot

**Plotname** Drogenlieferung  
**Thema** Ein Drogenpaket aus dem Feld in die Basis schmuggeln.  
**Ort** Feld um Basis  
**Zeit** Egal

**Beschreibung** Ein IT Drogenpaket wird im Feld in einem toten Briefkasten versteckt. Über das IT Postsystem der Sektion Administration wird die Nachricht, wo sich das Paket befindet, an XY geschickt. (Sollte die Nachricht falsch zugestellt werden, kann eine andere Person den Plot bespielen; das Paket bergen.) Das Paket muss im Feld an der genannten Position gefunden und anschließend in die Basis gebracht werden.

**Notwendiges**

- > Ein Paket gefüllt mit IT Drogen (Tic Tac in Zip Tütchen). [Spieler]
- > Paket muss im Feld versteckt werden und Lagebeschreibung [SL]
- > Brief für die Administration [Spieler]

**IT Ziel** Die Basis soll mit Drogen versorgt werden.

**OT Ziel** Sinnige Versorgungsdarstellung, Drogenspiel fördern, Konflikt mit Sicherheit

**Kontakt** IT: SGT Heinz (Team: ForXampel)  
 OT: Mustermann  
 (email: mustermann@mustermail.de)

**Plotname** Jeder Plot sollte einen Namen haben

**Thema** Ein Schlagwort zur Eingliederung (z.B. Mission, Sozialplot usw.)

**Ort** Wo der Plot stattfinden soll

**Zeit** Wann der Plot stattfinden soll

**Beschreibung** Eine Beschreibung des Plots

**Notwendiges** Alles, was für den Plot benötigt wird und wer sich daran kümmert

**IT Ziel** Was soll mit diesem Plot im Spiel erreicht werden?

**OT Ziel** Was ist der Sinn oder die Motivation hinter diesem Plot?

**Kontakt** Ansprechpartner (IT/OT)

