



P R I M
S P I E L E R M O D U L

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 primgameteam@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 Seetings

Modul 2.1 - Hintergrund der Berlin Kampagne

Charaktermodule

Modul 3 - SC-Modul

Modul 4 - NSC-Modul

Weiterführendes Modul

Modul 5 - Plotmodul



SPIELERMODUL

I. CHARAKTERE IN DER P.R.I.M. KAMPAGNE

MINDSET FÜR CHARAKTERE

Beim P.R.I.M. liegt der Hauptfokus auf dem möglichst immersiven Erleben des Settings einer dystopischen nahen Zukunft. Einen wesentlichen Beitrag zu diesem Ziel leistet jeder einzelne Spieler mit einer stimmigen, das Setting verkörpernden Darstellung seines Charakters - über seine Optik (siehe Kapitel 5 - Styleguide), aber natürlich auch über Spiel und Mindset.

WIE WIR WURDEN, WAS WIR SIND

Die Welt nach der Invasion der Aliens ist ein Ort voller Zerstörung, Tod, Verlust, Trauer und Mangel. Die Menschheit wurde fast vollständig ausgelöscht, und jeder der wenigen Überlebenden - der Charaktere - ist zusätzlich zu seiner individuellen Vorgeschichte in der einen oder anderen Form gezeichnet durch das, was er seit dem Erstschlag erlebt hat. Niemand ist den Verheerungen des Angriffs der außerirdischen Feinde oder dem entbehrungsreichen Winter entkommen, jeder einzelne hat fast alles verloren und wurde brutal aus seinem vorherigen Leben in eine Situation des nackten Überlebenskampfes gerissen.

Mache Dir bei der Gestaltung Deines Charakters bewusst, dass Dein Charakter einer der letzten Überlebenden ist und dass er furchtbare Dinge gesehen, durchlebt und vielleicht auch gezwungenermaßen getan hat, um bis zum heutigen Tag zu überleben. Jeder hat seine eigene Art, mit diesen Erlebnissen umzugehen, aber ohne Spuren sind sie an niemandem vorbei gegangen.

GEMEINSCHAFT

Alle Mitglieder des Widerstands haben während der Invasion und des erbarmungslosen Winters von 2022 geliebte Menschen und Familienmitglieder verloren - viele sogar jeden, den sie kannten. Um so wichtiger und wertvoller sind heute die Beziehungen zu anderen Überlebenden. Die Bedrohung durch den gemeinsamen, übermächtigen Feind und das Leben in zuvor unvorstellbaren Extremsituationen haben die wenigen Überlebenden zusammengeschweißt, und viele Widerstandsmitglieder bezeichnen die Mitglieder ihres Squads oder ihre Kollegen aus ihrer Sektion als ihre neue Familie. Auch innerhalb der Basis und im Widerstand allgemein herrscht ein starkes Gemeinschaftsgefühl, andere Widerstandsmitglieder werden als Brüder und Schwestern gesehen.

Natürlich sind deswegen nicht immer alle einer Meinung, was die Gestaltung des gemeinsamen Zusammenlebens angeht, aber jede*r weiß und hat selbst erlebt, dass Zusammenhalt und Zusammenarbeit in der Gruppe die einzige Chance ist, die die Menschen haben, wenn sie überleben wollen.

FREIWILLIG FÜR EIN GEMEINSAMES ZIEL

Um das angesprochene Kameradschaftsgefühl entstehen zu lassen, ist es wichtig, dass alle Charaktere sich grundsätzlich bewusst sind, dass der Widerstand an einem Strang ziehen muss. Egoismus stößt in unserer bespielten Welt schnell an seine Grenzen - und alle, die sich für diesen Weg entschieden haben, sind

mittlerweile tot oder kämpfen unabhängig vom Widerstand irgendwo um ihr Überleben.

In Echo Base leben Menschen mit verschiedensten Sichtweisen, Geisteshaltungen und Persönlichkeiten, aber sie haben sich dennoch alle einer gemeinsamen Sache verschrieben: Dem vereinten Kampf um das Überleben der Menschheit.

Echo Base ist Sanctuarys Kampfposten. Jeder, der dort für den Widerstand kämpft, hat sich freiwillig dazu entschieden, dort und nicht in einer der "sicheren Zonen" seinen Beitrag zu leisten. Jeder weiß, wie ernst und ausweglos die Lage ist. Und jedem ist bewusst, dass die Ziele des Widerstands nur durch Leistung, Aufopferung und persönliche Opferbereitschaft erreicht werden können.



ANTRIEB

Jeder im Widerstand hat irgendeinen Grund, weiterzumachen, irgendetwas, für das er weiterlebt. Vielleicht ist dieser Antrieb Rache, Hoffnung, eine Verpflichtung gegenüber einem geliebten Menschen oder auch etwas ganz anderes.

Überlege Dir, wie das "Warum" Deines Charakters aussieht.

Es wird Momente geben, in denen dieses Warum in Frage gestellt wird, und wieder andere, in denen es Deinem Charakter Kraft gibt. Nutze beide, um für Dich und andere intensives Spiel zu generieren

DAS EIGENE CHARAKTERKONZEPT

Wir bespielen im Rahmen der P.R.I.M.-Kampagne nur einen kleinen Ausschnitt der gesamten Hintergrundwelt: Die Widerstandszone Berlin, bestehend aus Berlin und Echo Base in Mahlwinkel (siehe Modul 2.1) und ihre Geschichte im Kampf gegen die Aliens.

Daher ist nicht alles, was theoretisch in der Hintergrundwelt möglich wäre, auch für unsere Kampagne passend und gewünscht.

Der wichtigste Punkt: Beim P.R.I.M. geht es nicht um Helden (oder Heldengruppen), sondern um das Gefühl des Überlebenskampfes in einer kaputten Welt am Rande des Abgrunds. Die Protagonisten in dieser Geschichte sind normale Leute mit Schwächen, Stärken, Ängsten und Fehlern. Natürlich sind Momente, in denen diese Menschen über sich hinauswachsen und heldenhaft handeln, ebenfalls Teil dieser Geschichte - aber Superhelden, Alleskönner, Helden, abgebrühte Spezialagenten und ähnliche Konzepte sind fehl am Platz.

Halte dein Konzept möglichst einfach und bodenständig. Der "Archetyp" eines P.R.I.M.-Charakters ist ein durchschnittlicher, eigentlich unbedeutender Niemand, der in eine außergewöhnliche, extreme und überfordernde Situation geworfen wurde und seinen ganz persönlichen Weg durch die Hölle gegangen ist - und jetzt versucht, mit diesem neuen Leben zurechtzukommen und irgendwie seinen Beitrag zu leisten, um die Lage zum Besseren zu wenden.

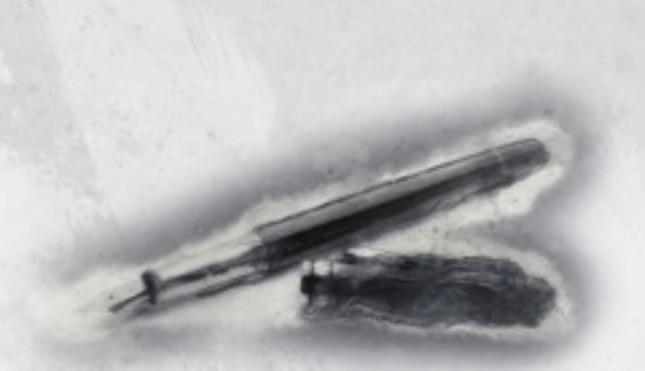
Bis auf wenige Ausnahmen waren die Charaktere vor der Invasion einfach nur Zivilisten ohne großartige militärische Vorkenntnisse. Und auch, wenn sie sich mittlerweile Grundwissen im Umgang mit Waffen oder auch der taktischen Vorgehensweise im Feld angeeignet haben

mögen: Sie sind keine Profis, sie wurden nicht für den Kampf ausgebildet, sie machen Fehler, sie können das erlittene Trauma nicht einfach so abschütteln - und sie sind das einzige "Material", das dem Widerstand zur Verfügung steht.

Zudem solltest du dir im Vorfeld überlegen, wie es Deinen Charakter nach Mahlwinkel verschlagen hat - oder ob er sogar aus der Region kommt, was es Dir ermöglicht, dein Konzept enger mit der Geschichte von Echo Base zu verbinden. Mögliche Hintergrundoptionen dafür findest du in Kapitel 2 dieses Moduls.

Für die Ausarbeitung des darüber hinausgehenden Lebenslaufs Deines Charakters vermeide für alle Stationen nach dem Tag des Angriffs der Aliens zu präzise Orts- und Zeitangaben, sondern halte diese Rahmenbedingungen eher vage. Auf diese Weise vermeidest Du Kollisionen und Inkonsistenzen mit noch nicht ausgearbeiteten bzw. veröffentlichten Hintergrundinformationen sowie den individuellen Hintergrundgeschichten anderer Charaktere.

Der Lebenslauf Deines Charakters kann ansonsten natürlich so detailliert oder auch vage gehalten werden, wie es für Dich am zweckmäßigsten ist.



DAS GRUPPENKONZEPT

Die meisten Charaktere auf dem P.R.I.M. sind Teil einer Gruppe - entweder eines Fightersquads in der Combat Group oder der Gemeinschaft in einer der Sektionen der Coordination oder Support Group.

Während das Gruppenkonzept innerhalb der Sektionen vorgegeben ist (siehe dazu Kapitel 3), kann es für Deinen Squad von Dir und Deinen Mitspielern definiert werden. Diese Entscheidung sollte sorgfältig getroffen werden, denn Deine Gruppe und ihr Konzept werden prägenden Anteil daran haben, was Du auf dem P.R.I.M. erlebst und welchen Schwerpunkt Dein Spiel haben wird.

Bei der Ausarbeitung eines Gruppenkonzepts gelten dieselben Grundsätze wie für jeden einzelnen Charakter: Ein Gruppenkonzept sollte einfach, bodenständig und wenn möglich mit einem regionalen Bezug versehen sein. Die Gruppe sollte festlegen, wie die Charaktere sich kennengelernt haben, was sie verbindet und wie sie innerhalb und außerhalb der Basis agieren.

Weiterführende Informationen zum Entwurf eines Gruppenkonzepts für ein Squad in der Combat Group findest du in Kapitel 3 - Besonderheiten zum Spiel in der Combat Group.

CHARAKTERE AUS ANDEREN SETTINGS / KAMPAGNEN

Obwohl das P.R.I.M. 1 den Beginn einer neuen Kampagne markiert und auch die Geschichte von Echo Base erst dort ihren Anfang nehmen wird, ist es möglich, die Veranstaltung mit einem grundsätzlich kompatiblen Charakter zu besuchen, der schon in anderen Settings gespielt wurde/wird.

Der Charakter muss dafür zuvor entsprechend, und unter Beachtung der Vorgaben im P.R.I.M.-Regelwerk, an den P.R.I.M.-Hintergrund angepasst werden. Hierbei gelten dieselben Grundsätze wie bei der Erschaffung eines komplett neuen Charakters für das P.R.I.M..

Allgemein gilt:

Das Outfit des Charakters muss den Vorgaben des P.R.I.M.-Styleguides entsprechen. Persönlichkeit und Eigenarten des Charakters können übernommen werden. Charakter- oder Gruppenplots können übernommen werden, müssen jedoch so angepasst werden, dass sie sich in den P.R.I.M.-Hintergrund einfügen.

Wenn in der Hintergrundgeschichte Deines Charakters gemeinsame Erlebnisse mit anderen bespielten Charakteren und/oder Gruppen eine Rolle spielen, die sich während der gemeinsamen Zeit im Widerstand ereignet haben sollen, bietet es sich an, festzulegen, dass alle Beteiligten schon zur Echo-Base-Widerstandsgruppe gehörten, als diese noch in der Basis Colbitz ("Lindenwald") untergekommen war und sich dort gegen die Bots zur Wehr setzte. Weitere Informationen dazu findest du in Modul 2.1, Kapitel 2. Beachte, dass derartige Hintergrund"ereignisse" sich immer nur in einem Rahmen bewegen sollten, der weder Auswirkungen auf den übergeordneten Hintergrund noch auf nicht direkt beteiligte Charaktere hat.

Diese Momente können beispielsweise dazu dienen, eine zu Spielbeginn bereits bestehende Beziehung/Bekanntheit zwischen Charakteren mit zusätzlichem Leben zu füllen oder die Geschichte hinter einer auffälligen Narbe Deines Charakters ausschmücken. Sie sollten aber niemals Fakten für den allgemeinen Hintergrund setzen.

2. SPIELSTART UND CHARAKTERVORGESCHICHTE

Es gibt unterschiedliche Möglichkeiten, mit deinem Charakter ins Spiel zu starten und ihn mit dem Hintergrund der Widerstandszone Berlin zu verknüpfen. Im Folgenden sind verschiedene Optionen für deinen Einstieg zusammengefasst.

Egal, für welche Variante du dich entscheidest, beachte beim Entwickeln deines Charakterhintergrunds folgenden Grundsatz:

Es gibt keinen global oder auch nur überregional vernetzten Widerstand!

Die von uns bespielte Widerstandszone Berlin (Sanctuary Berlin + Echo Base) ist der einzige Widerstandsverband, von dem sicher bekannt ist, dass er existiert und kämpft.

ALS NEUANKÖMMLING IM WIDERSTAND

Dein Charakter hat sich bisher allein oder mit einer kleineren Gruppe allein durch geschlagen und ist noch nicht Teil des organisierten Widerstands in der Widerstandszone Berlin. Irgendwie hat es ihn aber dennoch nach Mahlwinkel verschlagen - vielleicht durch schlichten Zufall, vielleicht, weil er auf die Zeichen des Widerstands im Gelände aufmerksam geworden ist, vielleicht, weil er gehofft hat, dass in einer großen Stadt wie Berlin und deren weiterem Umfeld noch irgendjemand überlebt hat.

Als Neuankömmling im Widerstand kennt dein Charakter bisher vor allem das Leben auf der Flucht. Entbehrungen, Machtlosigkeit, Verlust und das Gefühl, niemals sicher vor dem Feind zu sein, waren die prägenden Erfahrungen, die ihn in den letzten Monaten begleitet haben.



ÜBERLEGUNGEN FÜR DEINEN CHARAKTER

- Hat der Charakter bereits vom Manifest des Phönix gehört oder nicht? Wenn ja: Hat es ihn beeinflusst oder veranlasst, sich auf die Suche nach dem Widerstand zu machen?
- Hat der Charakter noch die Hoffnung, dass es einen organisierten Widerstand gibt, oder hatte er diese innerlich bereits aufgegeben? Was wird er empfinden, wenn er zum ersten Mal die Basis Echo Base betritt, einen "sicheren" Ort voller Kämpfer, voller Leben?
- Ist der Charakter Teil einer Gruppe? Wenn ja: Wie sah euer gemeinsamer Weg Richtung Mahlwinkel aus, welche prägenden Erlebnisse verbinden euch?
- Wo soll der Charakter seinen Platz im Widerstand finden?



WIE SIEHT DER SPIELSTART AUS?

Für den Spielstart hast du zwei Möglichkeiten:

1. START IN DER BASIS

Du beginnst das Spiel direkt an der Tür zur Basis, so als ob du gerade erst dort eingetroffen bist.. Die ersten Stunden nach Spielbeginn wirst du damit verbringen, dich als Teil des Widerstands registrieren zu lassen, die Basis und ihre Sektionen kennenzulernen und herauszufinden, wo inmitten von all dem dein Platz sein wird.

2. START IM FELD

Alternativ kannst du das Spiel außerhalb der Basis beginnen. Du hast also bisher noch gar keinen Kontakt zu Echo Base gehabt und musst nun den Weg dorthin selbstständig finden. Die Spielleitung begleitet Dich an deinen Startpunkt auf dem Gelände, und deine erste Aufgabe wird es sein, dich bis zu Echo Base durchzuschlagen... oder erst einmal im Feld zu überleben, bis es zu deiner ersten Begegnung mit den Widerstandskämpfern kommt.



START ALS MITGLIED DES WIDERSTANDS

Dein Charakter ist bereits Teil des Widerstands. Er kennt das Manifest des Phönix und hat sich bewusst dazu entschieden, den Kampf aufzunehmen und seinen Beitrag (nicht zwingend an der Waffe!) zu leisten.

Charaktere, die bereits Teil des Widerstands sind, machen den Großteil der Charaktere aus - anders ließe sich unsere bespielte Basis gar nicht darstellen. Diese Charaktere teilen, auch wenn sie sich vielleicht noch nicht persönlich kennen, bestimmte gemeinsame Erfahrungen, die wichtig sind, damit der bespielte Hintergrund in dichter und konsistenter Form zum Leben erwachen kann.

HINTERGRUNDOPTIONEN

I. TEIL DES TRECKS

Dein Charakter stammt aus Magdeburg und Umgebung oder es hat ihn nach dem Erstschlag der Aliens irgendwie dorthin verschlagen. Anschließend wurde er Teil der Gruppe von Überlebenden, die auf der Suche nach einem sicheren Ort die zerstörte Stadt hinter sich ließ und Richtung Colbitz marschierte. Der Gruppe, die erst die Basis Colbitz ("Lindenwald") und schließlich Echo Base gründen würde. Dein Charakter hat das entbehrungsreiche Leben auf der Flucht erlebt und mit den anderen Mitgliedern des Trecks schon einiges durchgemacht - mit einigen von ihnen hat er sich vielleicht zu einer festen Gruppe zusammengeschlossen, aus der später ein regulärer Fightertrupp wurde.

Vielleicht war Dein Charakter von Anfang an Teil des Trecks, vielleicht Teil einer kleineren Widerstandsgruppe, die sich ihm unterwegs anschloss, vielleicht ein Zivilist, der von der

Gruppe gerettet wurde.

Weitere Informationen zum Treck und der Geschichte von Echo Base findest du in Modul 2.1, Kapitel 2.

2. AUS DEM SANCTUARY

Dein Charakter kam mit dem Widerstand erstmals in Berlin in Kontakt und hat eine gewisse Zeit im Sanctuary verbracht. Beispielsweise könnte der Charakter aus Berlin stammen, sich zum Zeitpunkt des Erstschlags dort aufgehalten haben oder nach dem Angriff der Aliens auf eigene Faust dorthin gewandert sein, weil er hoffte, dort andere Überlebende zu finden.

Später hat er sich freiwillig für den Einsatz in Mahlwinkel / Echo Base gemeldet bzw. wurde als Verstärkung für die neue Basis dorthin verlegt.

Dein Charakter hat einen Eindruck davon, wie die Menschen im Sanctuary leben, und vermutlich kennt er dort auch noch die eine oder andere Person, mit der er vielleicht im Briefkontakt steht. Einige Widerstandskämpfer haben sich auch entschlossen, ihren Beitrag als Kämpfer in Echo Base zu leisten, während ihre Familie im Sanctuary lebt.

Weitere Informationen zum Sanctuary Berlin findest du in Modul 2.1, Kapitel 1.

3. AUS EINER ANDEREN WIDERSTANDSGRUPPE

Viele Charaktere stammen aus anderen Teilen Deutschlands oder Europas und sind am Ende auf die eine oder andere Weise in Mahlwinkel gelandet. Und obwohl es bisher keinen koordinierten oder vernetzten Widerstand gibt, wollen wir Dir die Möglichkeit erläutern, wie Du Widerstandsgruppen in Deinen

Charakterhintergrund einbinden kannst, auch wenn letztlich die unmittelbare Vorgeschichte des Charakters auf eine der oben beschriebenen Hintergrundoptionen hinauslaufen wird. Es ist möglich, dass Dein Charakter ursprünglich aus einer anderen Widerstandsgruppe stammte, aber dann muss Folgendes gelten:

- Diese Widerstandsgruppe wurde durch den Feind oder aufgrund anderer Umstände (Hunger, Krankheit...) zerstört

oder

- Das Schicksal der Gruppe ist ungewiss und die Prognose ist düster. Dein Charakter hatte keinen Kontakt mehr zu dieser Widerstandsgruppe, seit er sich auf den Weg Richtung Berlin gemacht hat.

Wenn Du einen solchen Hintergrund bespielen möchtest, ist es besonders wichtig, den eingangs erwähnten Grundsatz "Es gibt keinen vernetzten Widerstand" zu berücksichtigen, damit der bespielte Hintergrund insgesamt konsistent bleibt.

ÜBERLEGUNGEN FÜR DEINEN CHARAKTER

- Wie lange ist der Charakter schon Teil des Widerstands?
- Welche anderen Charaktere/Gruppen kennt Dein Charakter aus dieser Zeit schon, in welcher Beziehung stehen sie zueinander? Kennt der Charakter jemanden im Sanctuary Berlin?
- Welche Hoffnungen/Gefühle verbindet der Charakter mit der neuen Basis, Echo Base?
- Welchen Beitrag leistet der Charakter als Teil des Widerstands, wo ist sein Platz?

WIE SIEHT DER SPIELSTART AUS?

Für den Spielstart hast du zwei Möglichkeiten:

1. Start in der Basis (P.R.I.M. 1)

Du beginnst das Spiel direkt in der Basis, denn Dein Charakter war Teil des Vorauskommandos, das die neue Basis Echo Base vorbereiten sollte. Die letzten Tage und Woche hast Du damit verbracht, Material zu transportieren, die Infrastruktur der Basis auszubauen oder für die Sicherheit der noch jungen Echo Base zu sorgen. Nun wartest du auf das Eintreffen der restlichen Basisbesatzung, lange kann es nicht mehr dauern...

2. Start im Feld (P.R.I.M. 1)

Die Vorbereitungen für die Verlegung der Widerstandszelle aus der alten Basis Lindenwald nach Mahlwinkel waren fast abgeschlossen, aber kurz vor dem geplanten Abmarsch wurde Lindenwald doch noch vom Feind aufgeklärt und überrannt. Während der Commander mit einigen Kämpfern den Rückzug deckte, gelang Dir und vielen Deiner Mitstreiter gerade noch die Flucht. Doch es gibt auch viele, die es nicht geschafft haben, darunter aller Wahrscheinlichkeit auch der Commander selbst.

Nach dem Angriff war die Stimmung gedrückt, aber das einzige, was blieb, war der Weg nach vorn. Die Überlebenden sammelten sich und zogen zusammen Richtung Mahlwinkel. Du bist Teil dieses Zugs, und nach Tagen des Marschierens, immer darauf bedacht, dem Feind wo möglich auszuweichen, habt ihr euer Ziel - Echo Base - nun fast erreicht.

Die Spielleitung wird Dich an Deinen Startpunkt im Gelände begleiten, von wo aus du zusammen mit dem Großteil der anderen Spieler Richtung Basis marschierst.

3. DAS SPIEL

Hast Du Deine groben Überlegungen zu Deinem Charakterhintergrund und dem bevorzugten Spielstart gemacht, stellt sich die Frage, wie sich das Spiel in der Basis für Deinen Charakter fortan gestaltet. Um Deinem Konzept den letzten Schliff zu geben, findest Du im folgenden Kapitel einige Informationen zu den Besonderheiten des Spiels in der Basis Echo Base und den verschiedenen bespielten Groups.

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 Kampftaktiken 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.

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 die Art ihrer Erlebnisse in der Basis natürlich stark durch ihren täglichen Dienst und ihre jeweilige Funktionen geprägt

Hintergrund und organisatorischen Aufbau der Basis findest Du in Modul 2.1.

ALLGEMEINES

EIN HIERARCHISCHES SYSTEM

Der gesamte Widerstand ist hierarchisch aufgebaut und verwendet ein militärisches Rangsystem. Oft werden Entscheidungen von jemandem gefällt, der in der Hackordnung über einem steht.

Der Widerstand setzt sich aus Freiwilligen zusammen, aber gleichzeitig ordnen die Mitglieder des Widerstands sich freiwillig seinen Strukturen unter. Jedes Widerstandsmitglied weiß, dass diese hierarchischen Strukturen etabliert wurden, um den Kampf gegen die Aliens auf möglichst effektive Weise führen zu können. Doch im Rahmen dieser Strukturen gilt: Ein Befehl ist ein Befehl. Und auch innerhalb des Widerstands hat Befehlsverweigerung entsprechende Konsequenzen.

Innerhalb der einzelnen Sektionen und Groups wird das mitunter unterschiedlich strikt ausgelegt, generell gilt das jedoch für jeden der Bereiche. Entsprechend solltest Du OT kein Problem damit haben, wenn jemand anders im Spiel IT Entscheidungen für Dich trifft oder Dir IT Aufträge erteilt.

Charaktere, die IT ein Problem mit Autoritätspersonen haben und dies ab und an durch Nörgeln oder Unmut zeigen, können durchaus noch passend sein, sofern sie sich dennoch dem Gesamtgefüge der Widerstandsstruktur beugen. Mit wirklicher Befehlsverweigerung solltest Du deswegen sehr umsichtig umgehen, da dies in der Regel auch immer andere Charaktere bindet und unter Umständen eine ganze Spielgruppe beeinflussen kann.

AUSSENMISSIONEN

Außenmissionen gehören für viele Mitglieder des Widerstands zu ihrem "Alltagsgeschäft". Dadurch ergeben sich ein paar besondere Herausforderungen. Diese Punkte gelten grundsätzlich auch für alle, betreffen aber die Mitglieder der Combat Group im Besonderen.

KÖRPERLICHE BELASTUNG

Das Tragen der Ausrüstung, das Laufen mehrerer Kilometer pro Tag durchs Gelände, plötzliche kurze Sprints, Kämpfe, die Einwirkung durch Hitze, Kälte und Niederschlag, das alles sind Faktoren die bei einer Außenmission auf einen einwirken. Dadurch ist eine Außenmission körperlich deutlich anstrengender als ein abendlicher Waldspaziergang.

Eine durchschnittliche körperliche Fitness ist im Normalfall dennoch mehr als ausreichend, um an Außenmissionen teilzunehmen. Ein wichtiger Einflussfaktor ist hierbei allerdings auch die Spielweise und Ausrichtung der Gruppe/des Squads mit dem man die Basis verlässt.

Dennoch unterschätze nicht die körperliche Belastung, die eine Außenmissionen mit sich bringen kann.

DAS GELÄNDE

Mahlwinkel ist ein etwas verwildertes, ehemaliges Militärgelände. Dadurch ergeben sich im Gelände Gefahrenquellen wie Schrottteile, Glasscherben, Erdlöcher usw. Als Mitglied des Widerstandes, das an Außenmissionen teilnimmt, musst Du Dir durch Dein vermehrtes Spiel in diesem Gelände über die grundsätzlichen Gefahren besonders bewusst sein.

Wir tun zwar unser Möglichstes, um Gefahrenstellen zu entfernen oder zu kennzeichnen, dennoch wird immer ein Restrisiko verbleiben (siehe Modul 1: Geländeregeln). Es ist daher wichtig, dass Du Dich auf dem Gelände umsichtig und mit Bewusstsein für eventuelle Gefahrenstellen bewegst.

Falls Du das Gelände noch nicht kennst, empfehlen wir Dir, Dich im Vorfeld bei erfahrenen Spielern über die üblichen und bekannten Gefahrenquellen zu informieren.

UMGANG MIT AIRSOFT

Wenn du als Mitglied des Widerstands an Außenmissionen teilnimmst, wird eine Airsoftwaffe dein ständiger Begleiter sein. Da wir hier den Schwerpunkt klar auf LARP legen, ist es grundsätzlich nicht schlimm, wenn Du mit Airsoftgefechten noch keine Erfahrung hast.

Du solltest Dich dennoch vor dem Event mit Deiner Airsoftwaffe ernsthaft auseinandergesetzt und deren Funktionen verstanden haben. Es geht hier um den sicheren Umgang mit einem Gegenstand, der bei falscher Benutzung durchaus ernste Verletzungen verursachen kann. Du bist beim Umgang mit der Airsoftwaffe für Deine Sicherheit und die Sicherheit der Menschen in Deiner Umgebung verantwortlich.

Auch wenn es keine Pflicht ist, empfehlen wir jedem Airsoftneuling, vor dem Con bereits einmal auf einem kleinen Airsoftevent gewesen zu sein. Sogenannte Beginner- oder Anfängertage eignen sich dafür besonders. Zum einen kannst Du Dich dort mit dem Verhalten deiner Airsoftwaffe vertraut machen, zum anderen baust Du so eventuelle Ängste ab, getroffen zu werden oder mit der Airsoft auf andere zu schießen.

UNGEPLANTE MISSIONEN

Der Kampf des Widerstands gegen die Aliens ist geprägt von harten Notwendigkeiten. Es ist ein Kampf, der hauptsächlich von den Feinden kontrolliert wird und in dem die Menschen oftmals schlicht zum Reagieren gezwungen werden. Um dieses Gefühl in das Spiel zu transportieren, kann es manchmal vorkommen, dass Dein Squad/Deine Gruppe auch in Situationen für Missionen angefordert wird, in denen ihr das eigentlich nicht geplant hattet. Vielleicht wird das CIC euch für einen dringlichen Einsatz anfordern, während ihr gerade gemeinsam esst oder gemütlich an der Bar sitzt. In diesem Fall wird von euch erwartet, dass ihr mit Blick auf die IT-Kommandostruktur und die IT-Notwendigkeit in dieser Situation die Mission antretet. Wir möchten dadurch bewirken, dass Missionen sich nicht wie eine Dienstleistung anfühlen, die die Squads/Gruppen nach dem Selbstbedienungsprinzip in Anspruch nehmen, sondern tatsächlich wie eine Notwendigkeit im Überlebenskampf der Menschheit.

Falls du aus OT-Gründen eine Pause brauchst, ist das natürlich überhaupt kein Problem. Dies kannst du jederzeit unkompliziert mit der "Wirklich wirklich"-Regel zu verstehen geben (siehe Modul 1.1 Regelmechanismen).

VERLÄSSLICHKEIT

Das IT bespielte hierarchische System dient auch einem OT-Zweck: Fast jeder größere Plot ist mit Außenmissionen verknüpft, und um hier Planbarkeit und ein Voranschreiten der Handlung zu ermöglichen, müssen das CIC und die Spieler, die Außenmissionen bestreiten, trotz des selbstorganisierten Spiels mit der Spielleitung Hand in Hand arbeiten.

Wenn eine Mission an ein Squad vergeben wird, das die Mission dann jedoch nicht wie besprochen antritt oder erst mit großer Verspätung ausrückt, kann dies im Worst-Case einen kompletten Showstopper für ganze Plotstränge darstellen. Abgesehen davon, dass dadurch langfristige Planungen und Vorbereitungen umsonst gewesen sind oder NSCs und SLs irgendwo vergeblich und frustriert im Feld warten, bedeutet es auch, dass anderen Spielern, die Teil dieser Geschichte hätten sein können, dieses Erlebnis verwehrt bleibt.

Da jedes Squad nur so zuverlässig ist wie die Summe seiner Teile kommt Dir als Spieler eine wichtige Rolle dabei zu, sicherzustellen, dass Dein Squad/Deine Gruppe Absprachen mit dem CIC und anderen Stellen einhalten kann.

Achtung, hier geht es nicht darum ob Du und Dein Squad/Deine Gruppe eine Mission IT erfolgreich absolvieren oder nicht, sondern es geht darum, Absprachen und Vorgaben einzuhalten und verlässlich zu sein.

Und bitte denke daran, dass wichtige Missionen nicht unbedingt als solche gekennzeichnet sind. Manchmal stellt sich die Wichtigkeit einer Mission erst im Feld heraus.

DAS SPIEL IN EINER BASISSEKTION

Sich einer Basissektion anzuschließen, bedeutet Teil einer Familie zu werden. Dabei tauscht man einen Teil seiner „freien“ Spielzeit in „gebundene“ Spielzeit. Für diese „Bindung“ wirst Du allerdings mit exklusiven Spielangeboten entschädigt. Während die gebundene Spielzeit (Dienst) hauptsächlich durch den Spielbetrieb in der entsprechenden Sektion geprägt ist, kannst Du deine freie Spielzeit (Freiwache) beliebig gestalten. So ist z.B. die Teilnahme an Missionen außerhalb der Dienstzeit in der Regel jederzeit möglich.

Die gewählte Sektion drückt aus, in welchem Bereich man den Widerstand unterstützt. Es ist daher nicht möglich, dass ein Charakter mehreren Sektionen angehört. Ein Wechsel zwischen den Sektionen ist aus Gründen der OT Planungssicherheit nur von Veranstaltung zu Veranstaltung erwünscht. Unabhängig davon sind weitere IT oder OT Gruppenzugehörigkeiten (Trupps) natürlich nicht vollkommen ausgeschlossen.

Jedes Sektionsmitglied im Mannschaftsdienstgrad kann somit auch Teil einer bestimmten Gruppierung oder eines Ausschusses sein und diese z.B. auf einigen Missionen begleiten. Unteroffiziere dürfen aufgrund ihrer wichtigen Position nur informell Mitglied eines Teams sein. Dienstzeiten bzw. die Diensteinteilung und die allgemeine Verpflichtung der gewählten Kategorie haben immer Vorrang gegenüber anderen Verpflichtungen.

Obwohl für einen Zweitcharakter natürlich keine Pflicht besteht in der gleichen Kategorie wie der Erstcharakter zu dienen, wird hier aus OT Planungsgründen erwartet, dass Deine Zusage zur Sektion

auch mit dem Zweitcharakter (zumindest

für die laufende Veranstaltung) beibehalten wird. Dieser muss nicht zwangsläufig der entsprechenden Sektion angehören, sondern kann dort auch in Form eines Aushilfs- oder Ersatzdienstes eingesetzt werden. Zur nächsten Veranstaltung kannst Du diesen Charakter dann natürlich gerne in seiner neuen Sektion spielen.

Grundsätzlich steht es jedem Spieler frei, sich seinen Charakter und die damit verbundene Einbindung in den Widerstand selbst festzulegen (zumindest was seine Aufgabe angeht, nicht aber den Rang). Die Besetzung der genauen Posten, kann aber nur in Abstimmung mit dem Spielervertreter der Sektionen (Kontakte siehe unten) erfolgen. Sonderposten werden ausschließlich durch die Orga vergeben.

Aushilfskräfte oder Neuzugänge, welche sich während der Veranstaltung einer Sektion anschließen, werden entsprechend dem bestehenden Bedarf zugeteilt. Dabei wird natürlich versucht, Deine Wünsche zu berücksichtigen.

DIENSTZEITEN

Innerhalb der Basis “Echo Base” besteht folgender Dienstplan:

09:00 - 15:00 - Frühschicht
15:00 - 21:00 - Spätschicht
21:00 - 03:00 - Nachtschicht
03:00 - 09:00 - Kein Dienst

SCHICHTEN UND FREIWACHE

Standardmäßig wird von jedem Sektionsmitglied eine Schicht (6h) pro Tag oder zwei Schichten insgesamt erwartet. Zur Abstimmung der Schichten werden in der Regel in jeder Sektion bereits vor der Veranstaltung Dienstpläne erstellt. Während einer Schicht ist der Charakter für seine Sektion aktiv im Einsatz und folgt den Anweisungen seines Vorgesetzten.

Außerhalb der Schicht besteht für den Charakter Freiwache (ca 18h pro Tag). Diese Zeit steht zur freien Verfügung und kann mit beliebig gestaltet werden. Ob man während dieser Zeit auf Mission geht, etwas isst, schläft, an der Bar seine Zeit verbringt oder doch noch eine weitere Schicht abgeleistet ist jedem freigestellt.

Sollte ein Charakter während der Freiwache in der Basis unterwegs sein, muss man damit rechnen angespielt und wieder in den aktiven Dienst geholt zu werden wenn die Spielsituation es erfordert. Dies trifft besonders auf IT Notfälle zu, in denen von dem Charakter (also der Spielfigur, nicht von dir als Spieler) erwartet wird, zu helfen. An dieser Stelle entscheidet jeder Spielende für sich selbst wie viel er sich zumutet. Alle sind dazu angehalten auf sich selbst (und auch auf die Kollegschaft) zu achten, genügend Pausen einzulegen und sich rechtzeitig aus dem Spiel zu nehmen, bevor der positive Stress des Spiels in negativen umschlägt. Achtet auf euch selbst, achtet auch auf eure Teammitglieder!



BESONDERHEITEN ZUM SPIEL IN DER COORDINATION GROUP

“Whiskey Sierra Zwo Zwo, hier Echo Base, habe verstanden, halten Sie durch. Ende.” Nachdem sie den Funkspruch beendet hatte, blickte Sarah in Richtung der Lieutenant, die das Kommando über das CIC und damit auch der Missionsplanung hatte. Sarah musste nichts sagen, ihr Lieutenant stand neben ihr, hatte den letzten Funkspruch mitgehört. Ihr Lieutenant schüttelte den Kopf, ihre Stimme wirkte bestimmend kalt während sie sagte: “Alle einsatzfähigen Squads in Prioritätseinsatz gebunden. Wir können keine Hilfe schicken.” doch Sarah hatte gelernt, hinter die Fassade zu blicken und sah den Schmerz der Lieutenant tief in ihren Augen. Sarah drehte sich zu ihrem Funkgerät um und begann zu Funken: “Whiskey Sierra Zwo Zwo, hier Echo Base. Wir können keinen, wiederhole, keinen Entsatz schicken. Brechen sie selbstständig aus und setzten sie sich vom Feind ab! Kommen.” Als der Funker des Squads antwortete konnte sie seine hoffnungslos klingende Stimme aufgrund der Kampfgeräusche und Schreie im Hintergrund nur schwer verstehen. “Hier Whiskey Sierra Zwo Zwo, haben verstanden. Wir sind der Widerstand. Ende.”

Unter dem übergeordneten Begriff Coordination Group gliedern sich die Hauptsektionen:

- **Combat Information Center (CIC)**
- **Administrative Section**

Diese Sektionen bilden sich aus je einer zusammenhängende Spielergruppe. Und wie in jeder Spielergruppe, gibt es auch für die **Coordination Group** eine Übereinkunft, wie und auf welcher Basis zusammen gespielt wird.

Die **Coordination Group** ist eine ausgewählte Gruppe von Spielern (was nicht heißt, dass Du hier nicht willkommen wärst). Da sie als Teil des Hintergrunds und angesichts der zentralen Rolle innerhalb des Widerstandes agieren, ist eine vorherige Absprache zwingend nötig. Aus diesem Grund gelten für die Sektionen und deren Spieler einige besondere Regeln.

Vor dem Spiel

- Unterstützung und Beteiligung, auch zwischen den Cons, wird erwartet.
- Die Regeln, sowie den Hintergrund muss jeder kennen.
- Der Aufbau und der Abbau werden gemeinsam gestemmt.
- Mit einem Patenprogramm unterstützen erfahrene Spieler Neulinge in den Sektionen.

Während des Spiels

- Klare Zugehörigkeit und Priorität zur jeweiligen Sektion
- Die Einhaltung der vereinbarten Schichten ist für jeden verbindlich.
- Besetzung der Posten nach Casting und Absprache
- Plots werden unter die SCs gestreut und nicht „einbehalten“. Es findet keine Fokussierung (Bevorzugung/Benachteiligung) auf eine Person oder Squad statt.
- Zusagen für übernommene Aufgaben sind einzuhalten

BESONDERHEITEN ZUM SPIEL IN DER SEKTION CIC

Schichtplan und Spielanforderungen

Der Dienst im CIC gilt als besondere Herausforderung. Im Zentrum des Krieges, wo jede Fehlentscheidung den Fortbestand der Menschheit gefährdet, gilt es stets den vollen Überblick und einen kühlen Kopf zu behalten.

Im Gegensatz zu den meisten Aufgaben- und Tätigkeitsbereichen innerhalb des Widerstands, ist das CIC nicht frei zugänglich. In Frage kommen nur überdurchschnittlich motivierte und pflichtbewusste Menschen die sich zudem noch mit den Verfahrensweisen und Zuständigkeiten innerhalb des Widerstands auskennen. Der Umgang im CIC ist, im Vergleich zum restlichen Widerstand, recht militärisch geprägt. Darüber hinaus ist uneingeschränkte Loyalität gegenüber Vorgesetzten, ein absolutes Muss. Es ist aber nicht blinder Gehorsam, sondern der Glaube und das Vertrauen in die Kommandostruktur, dass alles Menschenmögliche unternommen werden muss, um das Überleben der Menschheit zu gewährleisten.

Besonderheiten zum Spiel in der Abteilung Tactical Information System

Das T.I.S. (Tactical Information System) verbindet die Truppen im Feld mit dem C.I.C, es stellt das Kleinhirn in der Ablaufkette dar und ist verantwortlich für die Weitergabe von Befehlen, Informationen und Rückmeldungen. Hier agieren Funker zusammen mit dem Mapoperator.

Wer Interesse an einem Praktikum oder einer festen Position als Funker oder Mapoperator hat, sollte:

- eine hohe Auffassungsgabe
- ein gutes Gehör
- klare Aussprache
- hohe Disziplin
- Stressresistenz
- vorausschauendes Handeln und Planen
- erhöhte Kommunikationsfähigkeiten
- anhaltende Konzentrationsfähigkeit
- sichere Beherrschung von Schrift und Sprache bevorzugterweise auch parallel
- Fähigkeit zur parallelen Koordination vieler, nicht zusammenhängender Aufgaben mitbringen

...und sich über die angegebene Emailadresse melden.

command.cic-section@prim-larp.de

Aufgrund des hohen Einbindungsgrades des Funkers wird bei dieser Position abgeraten, sich als Raucher oder mit einer Dackelblase zu bewerben da es nur selten vorkommt, dass man innerhalb seiner Schichtzeiten den Platz verlassen kann.

Gerne möchten wir den Einsatz von Praktikanten/Volunteers ermöglichen und durchsetzen.

Aushilfskräfte oder Neuzugänge, welche sich während der Con dem CIC anschließen, werden entsprechend dem bestehenden Bedarf einer Abteilung zugeteilt. Dabei wird natürlich versucht, Spielerwünsche zu berücksichtigen.

BESONDERHEITEN ZUM SPIEL IN DER ABTEILUNG SECURITY

Die Abteilung Security ist für essentielle, sicherheitsrelevante Aufgaben zuständig. Besetzung, Bewachung des Basis-Eingangs, und Schutz neuralgischer Personen, Objekte und Bereiche gehören zu ihren Aufgabenbereichen.

Ängste, Sorgen und Entbehrungen bestimmen jetzt unseren Alltag. Die allgegenwärtige Bedrohung des Feindes lässt uns kaum mehr in den Schlaf finden. Sicherheit ist längst zu einer Floskel geworden.

Die Security Abteilung möchte uns aber genau dies in den Mauern der Echo Base wieder angeeignet lassen. Es sind die Frauen und Männer, genau dieser Abteilung, für die es mehr als eine Pflicht ist, die Widerständler gegen die vorherrschende Bedrohung von außen zu verteidigen.

Unter ihrem Schutz und ihrer taktischen Führung wagen sich selbst Sektionsspieler, ohne viel Erfahrung in Feldeinsätzen, raus und vertrauen hierbei vollkommen auf die Fähigkeiten der Security.

So vielfältig der Arbeitsbereich der Abteilung Security ist, so hoch ist auch ihre Anforderungen an den Spieler, der sich ihnen anschließen möchte. Jeder Spieler dieser Abteilung, wird dazu angehalten, die geistige Haltung und Mentalität der Security, in Auftreten und Optik zu unterstützen.

Die Abteilung Sicherheit ist eine geschlossene Gruppe mit besonderen Anforderungen, und kann daher leider nicht jeden Bewerber annehmen. Gerne führen wir aber mit jedem adäquaten Interessenten ein Bewerbungsgespräch und entscheiden im Anschluss über die Aufnahme (Casting-Prinzip).

BESONDERHEITEN ZUM SPIEL IN DER ABTEILUNG INTELLIGENCE & RESEARCH

Die Abteilung Intelligence & Research (I&R) ist die wissenschaftliche Abteilung der Basis, sowohl in der Basis selbst als auch wissenschaftlicher Aufklärer im Feld. Aufgabe ist Erforschung des Gegners und das im weitesten Sinne. Das beinhaltet die Aufklärung unklarer Dinge im Feld, sei es ABC/Hazmat, unerklärte Phänomene oder auch die soziologische Beobachtung der Feinde.

In Zusammenarbeit mit der Logistic Section werden im Labor biologische, chemische und physikalische Analysen durchgeführt. Als Forschungsabteilung beschäftigt sich I&R auch mit der Entwicklung und Nutzbarmachung neuer Technologien.

Da wissenschaftliche Analysen, besonders in Labor, nicht immer OT real durch zu führen sind, offensichtliches Telling aber vermieden werden soll, werden wissenschaftliche Prozeduren häufig durch Minigames dargestellt - diese präsentieren wir auch gerne abteilungsfremden Spielern.

Fight together – play together – win together!

Die Abteilung I&R ist eine geschlossene Gruppe. Vorherige Kontaktaufnahme potentieller Interessenten ist notwendig (wir sind aber freundlich und bemühen uns, für jeden Interessierten eine passende Rolle zu finden).



Schichtplan, Dienste und Freiwache

Für das CIC gilt der normale Dienstplan der Basis. Aufgrund der komplexen Aufgaben sind vor und nach jeder Schicht sind jeweils mindestens 15 min. Übergabe einzuplanen.

Erweiterter Styleguide

Zusätzlich zu dem Styleguide in Kapitel 4 gilt:

- Leitfarbe für Kleidung: grau
- Tendenziell militärischer Look (passend zum Rang)
- CIC Armbinde
- Zusätzlich für die Abt. intelligence & research: zweckmäßige Kleidung z.B. weisser Kittel für Arbeit im Labor, Schutzanzug für Hazmat Aufklärung im Feld
- Zusätzlich für die Abt. security: Blaue Barretts

Kontakt

command.cic-section@prim-larp.de

security.cic-section@prim-larp.de

research.cic-section@prim-larp.de



BESONDERHEITEN ZUM SPIEL IN DER ADMINISTRATIVEN SEKTION

Koch Maximilian besorgt regelmäßig besonderes Essen und hat für jeden Fighter eine Portion und ein Lächeln übrig. Er macht das, weil er genau weiß, dass dieses Lächeln eventuell dem Fighter vor ihm die Motivation gibt, sich in die Todesmaschine des Widerstandes zu werfen. Schließlich ist es notwendig, mehr humanes Kapital zu erhalten, damit der Kampf weitergeht. Um jeden Preis.

Leutnant Müller führt ihre Abteilung mit strenger und gerechter Hand und sorgt dafür, dass hauptsächlich positive Berichte ihren Weg an die allgemeine Basis Bevölkerung finden. Übermäßige Verluste werden von ihr als geheim deklariert. Sie tut das, damit die Fighter nicht den letzten Überlebenswillen verlieren, denn sie macht sich Sorgen um sie. Sie will nicht, dass die Menschen aufgrund der negativen Berichte in Barbarei und Depression verfallen und so einen geistigen oder seelischen Tod sterben.

In der administrativen Sektion findet man vor allem Menschen, die zutiefst von der Mission überzeugt sind. Sie gehen vielleicht nicht davon aus, dass sie siegen werden, aber sie würden trotzdem alles dafür geben, dass die Basisbewohner weiterkämpfen und dabei ein Hauch Menschlichkeit erhalten bleibt. Der zynische Kämpfer, der sich mit einem spöttischen Spruch immer wieder in die Arbeit stürzt, passt genauso in die Sektion wie der Unteroffizier, der jeden Morgen mit dem Glauben an den Sieg aufwacht und durch nichts zu erschüttern ist.

Innerhalb der Administrative Section herrscht trotz der üblichen militärischen Ränge ein sehr lockerer Umgang miteinander. So hat beispielsweise Lt. Nikiforos das joviale „Du“ etabliert. Das erfordert natürlich von den Offizieren einen entsprechenden Führungsstil, unterstreicht aber die Sonderstellung dieser Sektion.

Sonstige Spielangebote

Aus der administrativen Sektion heraus können sich auch militärfremde Spielangebote entwickeln, wie beispielsweise Gesprächsrunden, Kulturprogramme, Köche und Streetworker. Diese sind nominell dann einer passenden Abteilung zugeordnet.

Schichtplan und Dienste

Für die administrative Section gilt die normale Dienstzeit der Basis. Einen Schichtplan gibt es aber nur für die Personalabteilung. Die meisten Sektionsangehörigen brennen derart für die Aufgabe und den Widerstand, dass man sie auch zu sonstigen Zeiten häufig im Umfeld der Verwaltung auffindet.

Kontakt

administrative-section@prim-larp.de



BESONDERHEITEN ZUM SPIEL IN DER SUPPORT GROUP

“Clarissa trug eine 36 in ihre Liste ein und ging zur nächsten Schachtel mit Medikamenten über. Ein Blick sagte ihr, dass vielleicht zwei oder drei Einheiten seit der letzten Zählung heute Morgen fehlten, aber sie hatte den Auftrag, den aktuellen genauen Materialbestand zu ermitteln, also fing sie an zu zählen. 1,2,3... Bisher war es heute sehr ruhig gewesen. 7,8,... Ein Techniker, der sich bei Wartungsarbeiten die Hand verbrannt hatte. 11,12,13... und zwei Kämpfer, die wohl ein paar verdorbene Süßigkeiten gegessen hatte, die sie irgendwo draußen von einer Mission mitgebracht hatten. 16,17,18,19... Ihr meditatives Zählen wurde durch einen Ruf “VERWUNDETE KOMMEN REIN!” unerwartet unterbrochen. Sie schaute auf, als bereits der erste blutüberströmte Körper auf einer Trage von seinen Kameraden hereingetragen wurde. Sie hatte gerade noch Zeit, Klemmbrett und Stift beiseite zu legen, als sie bereits mit einem kurzen “Wohin?” nach einem Platz für den Verwundeten gefragt wurde. Instinktiv wies sie den ersten Behandlungstisch zu, als bereits der nächste Verwundete herein getragen wurde. Ein Verwundeter nach dem anderen wurde in den Behandlungsraum geschleppt, medizinisches Personal lief hin und her, um die Verwundeten zu versorgen, und Clarissa stand mittendrin. Vor ihr auf dem Behandlungstisch lag der erste Verwundete, sie knöpfte sein Hemd auf der Suche nach der Wunde auf, dunkelrotes Blut strömte aus einem Loch aus seinem Bauch. Clarissa nahm eine bereitliegende Kompresse und presste sie auf das Loch. Sie wollte einem ihrer Kollegen etwas zurufen, doch sie kam nicht dazu als der vor ihr liegende Kämpfer auf einmal nach ihrer Hand griff und röchelnd fragte: “Doc, muss ich jetzt... sterben?”

Unter dem übergeordneten Begriff **Support Group** gliedern sich die Sektionen:

- **Medical Section**
- **Technical Section**
- **Logistic Section**

BESONDERHEITEN ZUM SPIEL IN DER SEKTION MEDIZIN

Disclaimer: Die Basismedizin stellt eine IT-medizinische Einrichtung dar. Für die Versorgung sämtlicher OT-Verletzungen auf der Veranstaltung sind die Sanitäter vor Ort zuständig. In der Basismedizin werden ausschließlich IT-Verletzungen behandelt. Um Verwirrungen zu vermeiden werden IT keinerlei Rote-Kreuz Symbole genutzt. Diese sind den OT-Rettungs-/Versorgungseinrichtungen vorbehalten.

Die **Medical Section** ist eine der Sektionen auf dem P.R.I.M. und für die medizinische Versorgung des Widerstands verantwortlich.

Obwohl in den Trupps zumeist mindestens ein Combat-Medic seinen medizinischen Grundversorgungsaufgaben nachkommt, ist eine zentrale Versorgungsstelle für die Basis essentiell. Hier sind alle um die Erhaltung der Kampfkraft und der Gesundheit des gesamten Widerstandes im Einsatz. Dabei spielt es keine Rolle, ob es sich um eine Papierschnittverletzung aus dem CIC oder einen Pneumothorax aus dem Feld handelt. Grundsätzlich genießt das Personal der Sektion Medizin ein hohes Ansehen, da sie neben dem Retten von Menschenleben auch die medizinischen Ressourcen wie Schmerzmittel und Psychopharmaka verwalten.

Aufgrund des sehr begrenzten Platzes, dem hohen Aufkommen an Verletzten und des permanenten Personalmangels ist ein stationärer Aufenthalt in der BasisMedizin nicht möglich. Dieser Luxus, wie er im Krankenhaus üblich wäre, kann nicht geboten werden. Von Schürf- und Schusswunden, über komplizierte operative Eingriffe, bis zu psychischen Problemen, wird alles in der BasisMedizin behandelt. Die Sektion BasisMedizin orientiert sich am Aufbau und in der Struktur der verschiedenen Aufgaben an einer Notaufnahme eines Krankenhauses oder einem Feldlazarett.

In möglichst kurzer Zeit soll hier die verwundeten Kämpfer maximal effizient stabilisiert werden, damit sie sich in ihren Bunkerbetten auskurieren können oder aber direkt für den nächsten Einsatz verfügbar sind. Weiter übernimmt die Section Medizin die medizinische Kontrolle neu ankommender Überlebender und legt hierbei auch direkt eine Akte über diese an, um beispielsweise in Notfällen auf wichtige Informationen zurückgreifen zu können. Darüber hinaus ist sie das Verwaltungsorgan über die Herausgabe des Rapid Care. Nur hier erhalten akkreditierte Combat-Medics im Austausch gegen eine leere Dose, eine volle Dose dieser wertvollen Ressource. Natürlich steht die BasisMedizin auch für weniger dramatische Belange, wie ein CheckUp oder die Linderung eines Rückenleidens zur Verfügung. Psychologische Betreuung bietet die BasisMedizin ebenso an. Hier muss allerdings unter Umständen mit Wartezeit gerechnet werden. Zusammengefasst ist die Sektion Medizin dafür verantwortlich jeden, unabhängig von Sektion und Rang, gesund zu halten.

Das Spiel in der Sektion Medizin zielt zum überwiegenden Teil auf die Behandlung und Versorgung von Verwundeten aus dem Feld ab. Zurückkehrende Fighter-Gruppen bringen Verwundete in die Basis, welche im OP oder

an einfacheren Behandlungsplätzen versorgt werden. Es kommt immer wieder zu größeren Wellen an Verwundeten, sodass in der Medizin auch echter Stress und die Atmosphäre einer realen Notaufnahme entsteht. Wer in der Sektion Medizin mitspielen will, muss also explizit Medizinspiel wollen, es führt kein Weg daran vorbei!

Wenn du die Section Medizin bespielen möchtest, so melde Dich bitte vor dem Ticketkauf bei der Spielervertreterin dieser Sektion. Und keine Sorge: Um in der Sektion Medizin zu spielen sind keine aufwendigen medizinischen Kenntnisse notwendig.

Dienst in der Sektion Medizin

Die Arbeitsbereiche des medizinischen Personals der Echo Base teilen sich in zwei Orte auf. Zu Beginn jedes Dienstes – welcher dem aushängenden Dienstplan zu entnehmen ist – wird sich bei seiner/m Vorgesetzten gemeldet. Der Dienst wird in Schichten á 6 Stunden verrichtet. Dabei wird zwischen Schleuse und Basis Bereich rotiert.

Dienst in der Schleuse

Während des Schleusendienstes werden neu – oder wiederkommende Kämpfer oder Angehörige des Widerstands behandelt. Hierbei wird ausschließlich eine Erstversorgung durchgeführt, sodass die Verletzten ausreichend stabil sind, um in den Basisbereich zur abschließenden Behandlung verbracht zu werden. Wichtig hierfür ist eine anständige Übergabe der Field- und/oder Combat-Medics und die korrekte Einschätzung des akuten Behandlungsbedarfs.

CHARAKTERBEISPIELE

Im Grunde genommen kann fast jeder Spieler einen Arzt/in, Pfleger/in oder Psychologen/in in der Medizin spielen. Egal, ob er im IT Vorleben Arzt/in, Medizinstudent/in, Pfleger/in, Ersthelfer oder einfach nur ein engagierter Mensch gewesen ist. Einige der wichtigsten Grundaspekte sollten aber selbstloses Handeln und Hilfsbereitschaft sein. Medizinisches Grundwissen ist nicht erforderlich, im Grunde reicht es, sich den Erste- Hilfe- Kurs seiner Fahrprüfung ins Gedächtnis zu rufen. Alles andere lernt man mit der Zeit und mit der Hilfe der IT Kollegen.

FIELD-MEDICS DER SEKTION MEDIZIN

Da Field-Medics (FM's) eine Hybrid-Rolle aus Basis- und Kampf-Rolle sind, haben sie insgesamt ein großes Einsatzspektrum auf dem P.R.I.M.

Grundsätzlich gilt für einen Field Medic wie für jedes andere Mitglied, dass pro Tag mindestens eine 6-Stunden-Schicht in der Basismedizin (oder in entsprechenden Feldeinsätzen, siehe unten) verbracht werden müssen. Darüber hinaus ist es erwünscht, dass sich jeder Basismedizin Spieler weiter in der Medizin einbringt und sich freiwillig zur Verfügung stellt. Für einen Field-Medic gliedert sich das Aufgabengebiet in zwei Teile, den Basisdienst und den Feldeinsatz.

Basisdienst:

Damit ein schneller Einsatz möglich ist werden pro Schicht zwei FM's bestimmt, welche sich in direkter Bereitschaft halten. Ist ein Field-Medic in seiner regulären Bereitschaft in der Basismedizin, so unterstützt er das Basismedizin Personal wo er kann.

Feldeinsatz:

Field-Medics können von Fighter Trupps angefordert werden, oder werden Missionen zugeteilt. Tritt so ein Fall ein, so rücken eine (oder zwei) FM's in direkter Bereitschaft in Richtung Schleuse ab (oder andere mit dem Trupp vereinbarter Treffpunkt). Innerhalb von 3 Minuten muss ein Verlassen der Basis möglich sein. Im Einsatz ist der FM dem Truppführer untergeordnet, dessen Befehle gelten! Die Aufgabe des FM ist im Feld in erster Linie die Versorgung von Verletzten und deren Stabilisierung bis sie wieder in der Basis sind. Weiterhin kann und soll ein FM Unterstützung im Kampf liefern, allerdings ist diese Aufgabe zweitrangig!

Bei der IT Versorgung von Verletzten wird in erster Linie versucht die Blutung zu stillen (mit oder ohne Rapid Care) und unter Umständen ein schmerzstillendes Mittel verabreicht. Je nach Situation und Spieler kann es auch nötig sein den Kreislauf zu stabilisieren und zu überwachen. Hier sind dem Spiel und den Möglichkeiten nur grobe Grenzen gesetzt: Es werden keine operativen Eingriffe im Feld durchgeführt, dazu zählt es auch Steckschüsse aus einem Verwundeten zu entfernen.

Bewaffnung:

Field-Medics begeben sich regelmäßig in den Feldeinsatz hinaus, sodass eine Waffe geführt werden soll. Er führt im Kampf aber lediglich eine unterstützende Funktion aus. Er ist bewaffnet, kann sich verteidigen und ebenfalls mit bei offensiv Aktionen wirken, jedoch ist seine Hauptaufgabe im Feld die Versorgung von Verletzten.

MINDSET

Jedes Mitglied der BasisMedizin muss von sich aus den Willen haben anderen Mitgliedern des Widerstands (medizinisch) helfen zu wollen. Wir bespielen eine medizinische Abteilung, die essentiell ist um die EchoBase widerstandsfähig zu halten. Daher sind Charakterkonzepte, die darauf ausgelegt sind die medizinische Versorgung bewusst schlecht oder falsch durchzuführen, bewusst größere Konflikte unter den Mitgliedern der BasisMedizin aufzuwerfen, nicht mit der BasisMedizin vereinbar. Ein „Brechen“ dieses Mindsets, insbesondere während des Spiels, führt für alle zu unangenehmen (OT-)Situationen und Frust unter den Spielern.

KÖRPERLICHE UND PSYCHISCHE KONDITION

Als Mitglied der BasisMedizin im Innendienst braucht man nicht besonders viel Kraft, sondern eher Ausdauer und allgemein eine gute körperliche Verfassung. Die meiste Zeit ist man auf den Beinen und hat selten die Gelegenheit für eine (IT-)Pause. Gefordert ist hier eher die psychische Stabilität, denn zwischen Blut, Schweiß, Geschrei und Tränen gilt es einen kühlen Kopf zu bewahren.

SCHICHTPLAN, DIENSTE

Für die Medical Section gilt der normale Dienstplan der Basis. Vor jeder Veranstaltung wird ein Dienstplan erstellt, idealerweise haben Menschen, die dieses Setting schonmal bespielt haben mit einem ohne Vorerfahrung zusammen Dienst. Leider ist das nicht immer umsetzbar. Sollte wenig Arbeit anfallen, werden stets Diensthabe bevorzugt! Wer sich während der eigenen Freiwache in der Medizin aufhält, beispielsweise im Aufenthaltsbereich, ist IT, anspielbar und muss damit rechnen sofort

eingesetzt zu werden, wenn es brenzlich wird.

Die Erfahrungen der letzten Jahre haben gezeigt, dass häufig deutlich mehr Arbeit anfällt als die Schichthabenden Spielenden bewältigen können. Es wird daher erwartet, dass Spielende sich über ihre Schicht hinaus freiwillig weiter in das Medizin-Spiel in der BasisMedizin einbringen.

An dieser Stelle entscheidet jeder Spielende für sich selbst wie viel "Arbeit" er sich zumutet. Alle sind dazu angehalten auf sich selbst (und auch auf die Kollegschaft) zu achten, genügend Pausen einzulegen und sich rechtzeitig aus dem Spiel zu nehmen, bevor der positive Stress des Spiels in negativen umschlägt. Achtet auf euch selbst, achtet auch auf eure Teammitglieder!

ERWEITERTER STYLEGUIDE

Zusätzlich zu dem Styleguide in Kapitel 4 gilt:

(Die Dokumente hierzu sind über Sektionsleitung erhältlich)

Ärztinnen und Ärzte

- weißer Kittel, Kleidung darunter frei wählbar
- Equipment: Klemmbrett mit Kugelschreiber und Folienstift, Verbandsschere, Stauschlauch, Stethoskop und Augenlampe

Pflegepersonal

- ausschließlich grüne Kassakjacke
Kassakhose optional

- Equipment: Klemmbrett mit Kugelschreiber und Folienstift, Verbandsschere, Stauschlauch

FieldMedics

- Grüne Kassakjacke für den Basisdienst
- praktische, stabile und zivile Kleidung für den Feldeinsatz

- Unerwünscht sind: Tarnfarben-/muster, Einsatzkleidung von Militär, Polizei, u.ä., taktische Tragesysteme, Helme und andere militärische Kopfbedeckungen

- Waffen (gemäß Modul 1)

- Med. Ausrüstung: Verbände und Kompressen, Schmerzmittel, Leukosilk bzw. Klebeband, Verbandsschere

Kontakt

medical-section@prim-larp.de



BESONDERHEITEN ZUM SPIEL IN DER SEKTION TECHNIK

“Im schwachen Lichtschein ist eine Gestalt im dunklen Overall zwischen Werkzeugen und Maschinen zu erkennen. Das Licht flackert unruhig, bis der Teil der Basis mit Licht erleuchtet wird, der das Herzstück der Instandhaltung bildet: die Technical Section.

Techniker wuseln geschäftig durch die Werkstatt. Einer trägt einen großen Vorschlaghammer über der Schulter, der nächste beugt sich mit LötKolben über eine Waffe. Kabel werden in der gesamten Basis verlegt, um eine Kommunikationsstruktur aufzubauen. Ein Anderer steht am Tresen und nimmt Reparaturaufträge an, während aus dem Radio neben ihm die neusten Ereignisse des Tages verkündet werden.”

Die **Technical Section** ist ein Menschenschlag von etwas eigensinniger Art. Sie sind wie Schatten in der Basis, denn kaum einer nimmt sie richtig wahr. Trotzdem ist es essentiell, dass jeder von ihnen täglich sein Können unter Beweis stellt, damit das Überleben der Menschheit gesichert ist. Dieser Teil des Support Departments ist bekannt für sein technisches Verständnis und seine stets vorausgesetzte Hands-on-Mentalität. Denn hier heißt es: anpacken oder stirb!

Es ist selbstverständlich, dass man sich eigenständig und schnell in gebietsfremde Aufgaben einarbeitet, so wie es die Lage eben erfordert. Für viele zu lösende Probleme gibt es schließlich keine Handbücher mehr - da muss improvisiert werden! Ein gewisser Mut und Hang zur Experimentierfreudigkeit wird deshalb vorausgesetzt. Und wird eine Lösung gefunden, so wird diese als selbstverständlich abgetan. Nicht getadelt zu

werden ist Lob genug. Der Dreck an den Händen ist Lohn guter Arbeit und vollkommen ausreichend.

Wie ein Zahnrad greift die Technical Section mit den anderen Sections lückenlos ineinander und bildet somit das verbindende Segment, damit alle Getriebe am Laufen bleiben und die Menschheit fortbestehen kann.

Du willst Teil der Technical Section werden? Dann solltest Du keine Angst davor haben, Dir die Hände schmutzig zu machen. Auch wenn Du von den anderen wenig beachtet wirst. Ohne Dich läuft gar nichts, ohne Deinen Beitrag bleibt das ganze Gefüge stehen und bricht in sich zusammen. Die Techniker sind immer am Arbeiten, damit alle anderen leben können und es herrscht oft ein rauer Ton, nach dem Motto: hart, aber herzlich. Und genau das ist es, was die Technical Section zusammenschweißt. Denn in der Instandhaltung sind die Werkzeuge nicht nur aus Metall und Holz, sondern auch aus Fleisch und Blut!

Bei uns befinden sich viele Teilnehmer, die auch OT technische Fertigkeiten besitzen z.B. Elektriker-Meister, Netzwerktechniker, etc. Somit können Ausrüstungen und Waffen wie z.B. Softairs daher meistens auch auf Absprache OT repariert werden, sofern dies der Spieler wünscht

Die Technical Section ist eine geschlossene Gruppe und behält sich vor Mitglieder nur durch eine vorige Bewerbung (siehe Kontakt unten) oder durch interne persönliche Empfehlung aufzunehmen (Casting-Prinzip)

Sonstige Spielangebote

Das Resistance Radio besitzt einen Sendeplan, in welchem nicht nur Mitarbeiter der Technical Section, sondern auch Externe

eingeladen sind mitzuwirken. Die Eintragung im Schichtplan verpflichtet zum Antreten des Dienstes. Bei Ausfall muss dies rechtzeitig mit der Radioleitung (IT: Hanna Schwarz) abgesprochen und ggf für Ersatz gesorgt werden. Sendezeit ist hierbei gewöhnlich von 09:00 bis 00:00 Uhr.

Schichtplan und Dienste:

Für die Technical Section gilt die normale Dienstzeit der Basis. Einen Schichtplan gibt es nicht wirklich, da sich situationsbedingt Umstände ergeben können, in denen Personal kurzfristig zur Verfügung stehen muss.

Erweiterter Styleguide

Zusätzlich zu dem Styleguide in Kapitel 4 gilt:

- praktische Kleidung mit Gebrauchsspuren
- Equipment wie Werkzeuggürtel, Westen mit vielen Taschen, Overalls, Blaumänner, etc.

Kontakt

technical-section@prim-larp.de

BESONDERHEITEN ZUM SPIEL IN DER SEKTION LOGISTIK

Mit besorgter Miene überprüfte Sergeant Renate Wittke die Parzelle. Essensreste neben der Kochstelle hatten bereits Fliegen angelockt. Stiefelabdrücke aus noch feuchten Schlamm hatten ihr schon verraten, dass die Kämpfer noch nicht lange zurück aus dem Feld waren und hier Fingerspitzengefühl gefragt war. "Wer von euch will sich sein heißes Wasser verdienen?" - sprach sie mit

einem Lächeln den Besen zückend die Truppe an. "Drei Duschmarken hab ich noch."

Bei einer Außenmission hat Pawel in einem Fahrzeug neben dem ehemaligen Fahrer eine Schachtel Zigaretten, Kaugummis und ein paar Getränkedosen gefunden. Alles Gegenstände, die er vor der Invasion liegen gelassen hätte. Doch er wusste, dass er etwas heraus schlagen kann wenn er es damit zurück zur Basis schafft. Vielleicht eine Dose Birnen oder etwas anderes Genießbares, denn bei den letzten Verteilungen an Rationen hatte er kein Glück gehabt. Ihm lief das Wasser im Mund zusammen, entschlossen zog er an der Fahrertür. Das Heulen der Alarmanlage verriet ihm, dass er sehr schnell sein musste, um noch etwas davon zu haben.

Ohne die **Logistic Section** würde im Widerstand wenig reibungslos funktionieren. Alles was die Widerstandskämpfer benötigen muss in die Basis geschafft werden.

Sinnvolle Verteilung der herein kommenden Güter, Anforderungen an Sanctuary schreiben, Waren verwalten, Magazin und Bar unterhalten und beliefern - ohne den Beitrag der fleißigen Logistiker wäre in der Basis vieles im Argen. Jemand muss die Händler unterstützen oder auch kontrollieren - je nachdem, ob sie sich an ihre Lizenzen halten.

Das Spiel in der Logistik ist jedem offen, der auch Spaß daran hat, zusätzlich ein paar OT Notwendigkeiten in sein IT Spiel zu integrieren. Softair-Akkus müssen am Magazin geladen werden, kein Problem für Dich, diese Angelegenheit in einen IT Rahmen zu setzen. Du schreckst auch nicht davor zurück, einmal eine Runde in der Basis zu machen und den ein oder anderen Mülleimer

in die Hand zu nehmen, um ihn zu leeren. Insgesamt wirst Du aber in dieser Sektion mit viel Kontakt zu allen Arten von Menschen belohnt. Auch erfährst Du oft schnell von den Lastern und Vorlieben einiger Deiner Mitmenschen, sowie die neuesten Gerüchte, Infos oder einfach nur Sorgen. Und außerdem: Du weißt als Erster, welche neuen Waren in der Basis angekommen sind.

Sonstige Spielangebote

Der Erhalt der Sauberkeit der Basis dient der Vermeidung von Krankheiten und es steht jedem Widerstandskämpfer frei, selbst einen der bereitgestellten Besen, Kehrbleche und Feudel zu nutzen um seinen Beitrag dazu zu leisten.

Schichtplan und Dienste:

Für die Logistic Section gilt der normale Dienstplan der Basis.

Kontakt

logistic-section@prim-larp.de

Disclaimer: Diese Sektion befindet sich noch im Aufbau. Hier gibt es sehr viel Möglichkeiten das tatsächliche Spielleben kooperativ und bereichernd mitzugestalten. Im Sinne des Mindsets geht es darum einen aktiven Marktplatz zu etablieren und das Basisleben zu bereichern. Gerade beim P.R.I. M. 1 wird es daher möglich sein, auch Querschnittaufgaben aller Abteilungen abzubilden. Wenn Du dich für den Aufbau einer neuen Sektion interessiert ist, bist Du hier goldrichtig und hast viele Möglichkeiten gestalterisch tätig zu werden.



BESONDERHEITEN ZUM SPIEL IN DER COMBAT GROUP

"Bevor wir rausgehen, gehe ich jedes Mal zur Remembrance Wall. Die Stille dort und die Namen und Gesichter all jener, die ihr Leben für den Widerstand gegeben haben, helfen mir, mich zu fokussieren. Es ist okay, Angst zu haben. Aber wenn ich nach dem Einsatz wieder in die Basis komme und wieder vor der Gedenkwall stehe, dann will ich ihnen in die Augen sehen können. Ihnen sagen können, dass ich alles gegeben habe, um ihr Opfer zu ehren."

Die **Combat Group** ist die mit Abstand größte Group in Echo Base und vereint Charaktere mit verschiedensten Ansichten, Stärken, Schwächen und Hintergründen in sich.

Für das Spiel in der Combat Group sind vor allem die bereits eingangs genannten Besonderheiten zu den Themen IT-Kommandostruktur und Außenmissionen von Bedeutung. Zusätzlich haben Spieler in der Combat Group gegenüber Spielern in den Basissektionen größere individuelle Freiheiten, was die Gestaltung ihres Gruppenkonzepts als Squad angeht. Dafür gelten einige grundsätzliche Richtlinien, die im Folgenden kurz zusammengefasst sind.

SQUADS

Die Kämpfer der Combat Group sind in Squads organisiert, festen Teams und in den meisten Fällen engen Gemeinschaften, die auf engstem Raum zusammenleben und Missionen gemeinsam bestreiten.

Für Dich als Mitglied der Combat Group wird ein wesentlicher Teil Deines Spielerlebnisses durch Dein Squad bestimmt werden. Mit diesem wirst Du mit hoher Wahrscheinlichkeit den größten Teil Deiner

Zeit verbringen. Ohne Dein Squad wirst Du die Basis im Regelfall nicht verlassen können, es wird einen wesentlichen Einfluss darauf haben, wie Du bei Außenmissionen agieren und welche Art von Spielschwerpunkt Du erleben wirst. Es ist daher sehr wichtig, dass Du Teil eines Squad bist, das Deine Vorstellungen des Spiels teilt und mit dem Du kompatibel bist.

TAKTISCHE AUSRICHTUNG UND KONZEPT

Die meisten Squads bestehen aus Widerstandskämpfern, die zuvor einfache Zivilisten ohne besondere militärische Vorkenntnisse waren. Auch wenn die meisten Kämpfer sich mit der Zeit taktische Grundkenntnisse aneignen, sollte der Fokus nicht auf einer möglichst effektiven taktischen "Performance" im Feld liegen, sondern weiterhin auf Rollenspiel und dem Erleben des Settings.

Ein typisches Squad besteht überwiegend aus Leuten, die zur Waffe gegriffen haben, weil sie ihren Beitrag im Widerstand leisten wollen. Sie bringen keine besonderen Fähigkeiten mit und lernen - manchmal durch schmerzhaft Erfahrungen - mit jeder Mission dazu. Sie schlagen sich irgendwie zusammen durch, dennoch immer konfrontiert mit einem übermächtigen Feind, der ungleich effizienter vorgeht und keine Skrupel kennt.

Diese zivil geprägten, "normalen" Trupps sind ein tragender Bestandteil des Settings und verkörpern den Kern der gewünschten bodenständigen Charakter- und Gruppenkonzepte.

SPEZIALISIERTE GRUPPENKONZEPTE

Trotz dessen ist es möglich, das Gruppenkonzept eines Squads auf eine besondere Spezialisierung auszurichten; beispielsweise könnte ein Kämpfersquad festlegen, dass die Gruppe besonders auf technische Missionen spezialisiert ist und entsprechend über eigene Technikexperten mit passender Ausrüstung verfügt.

Wichtig: Die Wahl einer Spezialisierung sollte immer so erfolgen, dass sie auch Einschränkungen mit sich bringt: Wer eine bestimmte Sache besonders gut kann, hat auf anderen Gebieten Schwächen. Spezialisierungen sollten somit immer eine Einladung zur Kooperation mit Spielern aus anderen Gruppen sein und niemals so

beschaffen sein, dass sie es einer Gruppe theoretisch ermöglichen würden, alle Probleme selbst zu bewältigen.

Die Entscheidung für oder gegen eine Spezialisierung bringt - abgesehen von einem etwas anderen Spielfokus - im Spiel keine besonderen Vorteile mit sich. Das CIC wird zwar versuchen, spezialisierte Trupps gemäß ihrer Spezialisierung für passende Missionen einzusetzen, das bedeutet jedoch nicht, dass solche Trupps bei der Missionsvergabe bevorzugt behandelt werden oder mehr Missionen und generell "wichtigere" Missionen erhalten.

Kontakt :

combat-group@prim-larp.de



SONDERFUNKTIONEN

Grundsätzlich steht es jedem Spieler frei, ein Charakterkonzept nach seinen Vorstellungen zu erschaffen. Dazu gehören auch Konzepte von Charakteren die über eine entsprechende Fachkompetenz verfügen. Dem gegenüber steht ein Setting, welches durch alltäglichen Mangel geprägt ist. Und obwohl nach IT Logik der Einsatz von Fachkräften in direkten Kampfeinsätzen absolut unpassend ist, wollen wir solche Charakterkonzepte dennoch ermöglichen.

Da viele Teilnehmer genau solche Charakter mit Sonderfunktionen spielen wollen, diese aber in der bespielten Welt entsprechend selten sind, braucht es einige Regeln um einen gesunden und spielförderlichen Mittelweg zu finden.

Das Thema Sonderfunktionen werden wir in der Beta Version des Regelwerks ausführlich erläutern.

4. DER CHARAKTER IM WIDERSTAND

Nachdem Du in Kapitel 1 alles über die grundsätzliche Einstellung und Ausrichtung sowie in Kapitel 2 alles über den Spielstart und die Charaktervorgeschichte eines PRIM-Charakters erfahren hast, und in Kapitel 3 einen Überblick über das allgemeine Spiel sowie das Spiel in den Groups und Sektionen erhalten hast, möchten wir nun aufzeigen, wie Du dein Charakter einbinden kannst.

DAS PHÖNIXSYMBOL

Jeder im Widerstand kennt das Manifest des Phönix, welches so vielen Menschen neue Hoffnung geschenkt hat. Daher hat sich auch der Phönix als Zeichen des Widerstands etabliert und wird als selbstverständliches Symbol von jedem auf einer Armbinde getragen.



EINGLIEDERUNG IM WIDERSTAND

Die Aufgaben und Herausforderungen im Widerstand sind vielfältig, doch gut Aufgeteilt. Entsprechend den Ideen aus dem Manifest, ist der bespielte Widerstand in drei Groups unterteilt (siehe Modul 2, Kapitel 2 Der Widerstand, und Modul 2.1, Kapitel 2 Widerstandszelle Mahlwinkel). Jede Group hat dabei ein eigenes **Grundsymbol**.



DAS RANGSYSTEM

Nachdem sich die ersten Gruppen von Überlebenden zusammengeschlossen hatten, hat sich schnell die Notwendigkeit gezeigt, Aufgaben und Verantwortungen zu teilen. Daher hat sich das im Manifest beschriebene Rangsystem schnell durchgesetzt, da es eine klare Regelung von Zuständigkeiten, sowie deren Kennzeichnung, enthält.

MANNSCHAFTEN IM WIDERSTAND

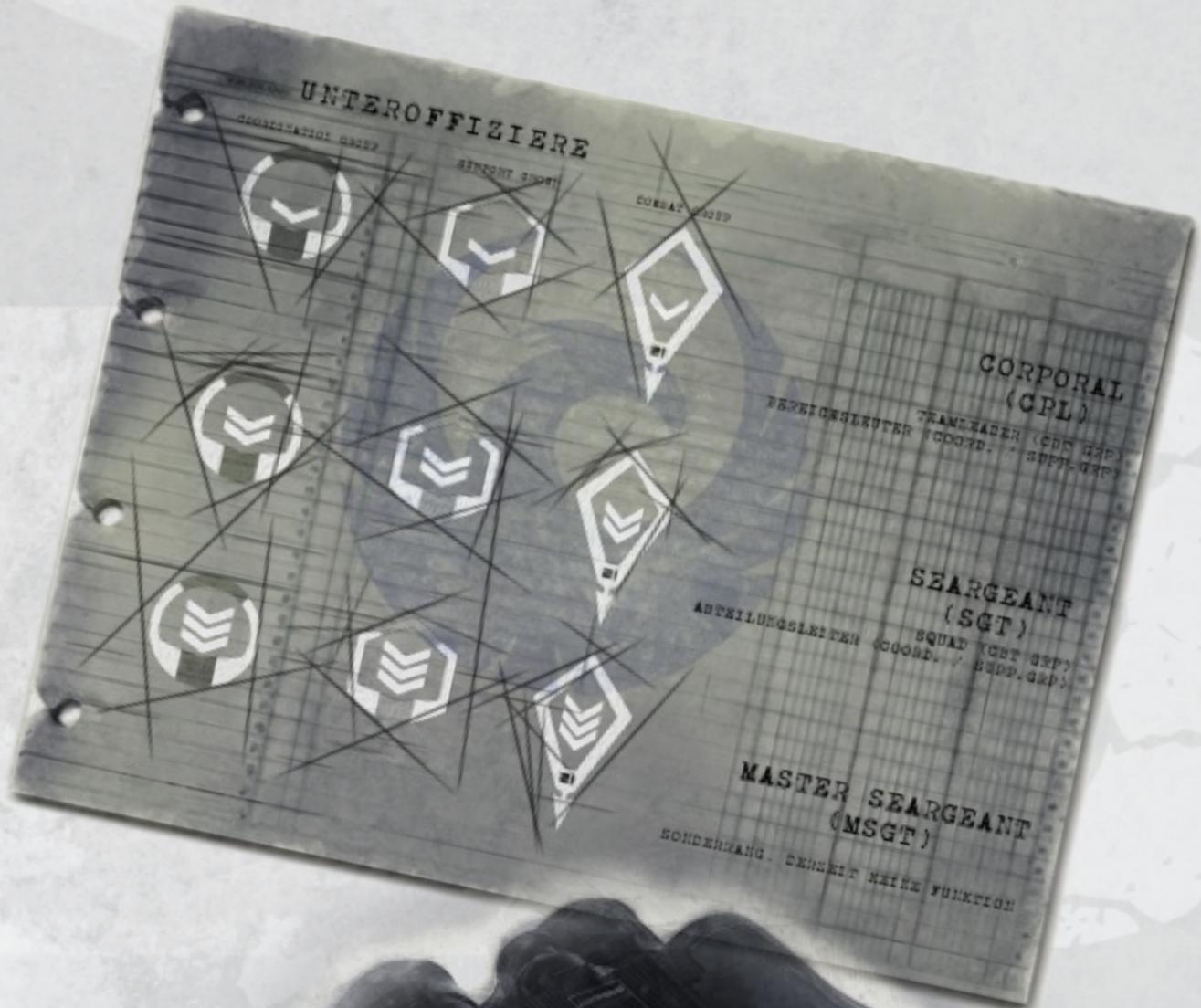
Der normale Widerstandskämpfer gehört zu den Mannschaften. Der reguläre Rang ist der eines Private.



UNTEROFFIZIERE IM WIDERSTAND

Unteroffiziere im Widerstand bilden die mittlere Führungsebene ab. Als Team oder Squadleader in der Combat Group, oder als

Bereichs- oder Abteilungsleiter in der Coordination bzw. Support Group haben sie eine gewisse Befehlsgewalt.



OFFIZIERE IM WIDERSTAND

Offiziere im Widerstand sind von zentrale Bedeutung und wichtige Führungspersonen. Sie übernehmen wichtige Aufgaben, verrichten aufopferungsvoll ihren Dienst und sind ein Vorbild für alle Widerstandsmitglieder.



BEFEHL UND GEHORSAM

Innerhalb des Widerstands gibt es keine formale Vorschrift wie mit Befehl und Gehorsam umgegangen wird. Es gehört aber zum Selbstverständnis eines jeden Widerstandsmitglied, einen erteilten Befehl folge zu leisten.

In Fällen sich überschneidender Zuständigkeiten oder widersprüchlicher Befehle, hat sich (angelehnt an vergangene

Armeen) folgende Verfahrensweise durchgesetzt an die sich alle Widerstandsmitglied freiwillig halten:

Erhält ein Widerstandsmitglied einen Befehl, der einem bereits bestehenden Befehl entgegensteht, so hat der Befehlsempfänger den Befehlsgeber darüber zu informieren. Der Befehlsgeber hat nun selbstständig zu bewerten, ob er den Befehl aufrechterhält oder zurücknimmt.

- 1. Weisungsbefugnis durch Sonderauftrag (Sektionsübergreifend) vor
- 2. Weisungsbefugnis durch Aufgabenbereich (Sektionsübergreifend) vor
- 3. Weisungsbefugnis durch Rang (gilt nur innerhalb der eigenen Organisationseinheit)

Mannschaftsstände haben in der Regel keine Weisungsbefugnis.

Als Organisationseinheit ist jeder abgegrenzter Tätigkeitsbereich zu sehen. So sind Fighter-Teams, Sektionen und Abteilungen innerhalb von Sektionen als Organisationseinheit zu betrachten.

Beispiele für "Weisungsbefugnis durch Rang"

Innerhalb eines Fighterteams ist ein Corporal allen Mannschaftsständen weisungsbefugt.

- Innerhalb eines Fighterteams ist ein Sergeant allen Corporals und Mannschaftsständen weisungsbefugt.
- Ein Sergeant ist gegenüber Mitgliedern anderer Fighterteams nicht weisungsbefugt (andere Organisationseinheit).
- Ein Abteilungsleiter ist gegenüber den Mitarbeitern seiner Abteilung weisungsbefugt.
- Ein Abteilungsleiter ist gegenüber Mitarbeitern anderer Abteilungen nicht weisungsbefugt (andere Organisationseinheit).

Beispiele für "Weisungsbefugnis durch Aufgabenbereich"

- Während einer Schicht ist der Schichtleiter jedem in seinem Aufgabenbereich Weisungsbefugt. (Damit kann es zu der

Situation kommen, dass ein Corporal, als stellvertretender Abteilungsleiter, gegenüber einem aushelfenden Sergeant weisungsbefugt ist.)

- Im Rahmen eines Missionsbriefing ist ein CIC-Mitglied rangunabhängig gegenüber dem Missionsführer weisungsbefugt.
- Während einer medizinischen Behandlung ist das medizinische Personal (unabhängig vom Rang) gegenüber dem Patienten weisungsbefugt.
- Sicherheitspersonal (unabhängig vom Rang) ist in Sicherheitsfragen jedem Weisungsbefugt.
- Während einer Mission ist der Missionsführer (i.d.R. ein Sergeant) in taktischen Belangen jedem Missionsteilnehmer gegenüber Weisungsbefugt. Dabei spielt es keine Rolle welchen Rang die befehlsempfangende Person hat oder welcher Organisationseinheit (Team / Kategorie) sie angehört.
- Das für die Erfüllung eines Missionsziels erforderliche Fachpersonal (z.B. Techniker oder Wissenschaftler) ist in diesem Belang auch gegenüber dem Missionsführer Weisungsbefugt.

Beispiele für "Weisungsbefugnis durch Sonderauftrag"

Im Rahmen einer Prioritätsmission ist der Missionsführer gegenüber anderen Missionsführern Weisungsbefugt.

Ein CIC-Mitglied als Befehlsträger eines Befehls des Commander ist in diesem Rahmen jedem gegenüber Weisungsbefugt.

RANGÄNDERUNG

Während des Spiels gibt es mehrere Möglichkeiten die zu einer Rangänderung führen können.

...durch Wechsel des Aufgabengebietes

Da einige Ränge reine Funktionsränge sind, kann ein Wechsel des Aufgabengebietes zu einer Rangänderung führen. Zum Beispiel bei der Übernahme einer leitenden Funktion innerhalb einer Sektion. Ein Wechsel des Aufgabengebietes mit daraus folgender Änderung des Rangs kann völlig unabhängig von einer disziplinarische Maßnahme erfolgen und sind daher völlig Wertfrei zu betrachten.

...durch die Änderung der Teamgröße

Die Größe eines Fighter-Teams bestimmt, welchen Rang der führende Unteroffizier inne hat. Ändert sich die Team-Größe, kann es passieren, dass sich auch innerhalb des Team die Ränge der Unteroffiziere ändern. Es

handelt sich im Grunde dabei um einen Fall von Rangänderung durch Wechsel des Aufgabengebietes und ist daher ebenso Wertfrei zu betrachten.

...durch Beförderung oder Degradierung

Beförderungen und Degradierungen sind in den Mannschaftsdienstgraden als disziplinarische Maßnahme möglich. Beförderungen und Degradierungen bei Unteroffizieren oder Offizieren gehen in der Regel immer mit einer Änderung des Aufgabengebietes einher.



STYLEGUIDE

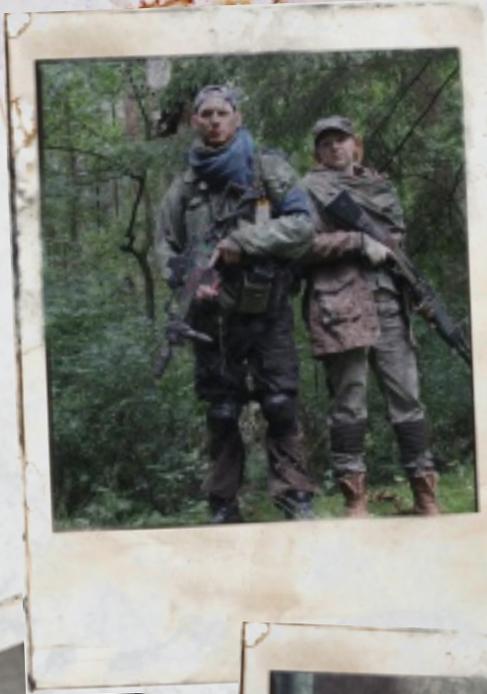
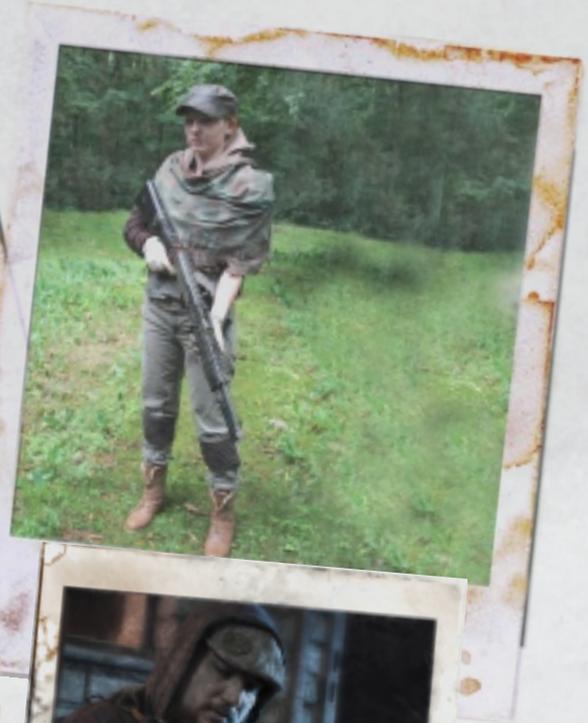
AUSRÜSTUNGS- UND KLAMOTTEN- STYLE FÜR DEINEN P.R.I.M.- CHARAKTER

Als Spieler im P.R.I.M. stellst du einen Menschen dar, der sich dem allerletzten Rest der Überlebenden anschließt. Du hast schon jede Menge Scheiße hinter Dir. Du hast Dein Zuhause verloren. Du hast viele Deiner liebsten Menschen - Freunde und Familie - verloren. Nichts ist mehr so, wie in deinem früheren Leben. Du hast im Vorüberrennen Zeug an Dich gerafft, von Leichen genommen, aus zerstörten Häusern geborgen. Ob es Dir passt, ob es Deine Lieblingsfarbe hat, ob es dreckig ist - egal. Ist es warm? Hat es Taschen, um eine gefundene Konservendose schnell einzustecken? Ist es unauffällig genug, um Dich in den Ruinen vor Bots und Plünderern zu verstecken?

Wir wollen ein überwiegend ziviles Bild erschaffen, um uns ganz in einen Haufen letzter Überlebender hineinzusetzen. Wir haben keine Profis mehr, an die wir die Aufgabe der Verteidigung delegieren könnten. Gestern noch ganz normale Leute, heute der Widerstand gegen die Ausrottung. Cargohosen, Stiefel, Hoodies, Pullover, Sweatshirts, wattierte Westen, Outdoorjacken, Parkas, Handschuhe, Beanies, Arbeitsklamotten etc. sind gut geeignet, wenn Du in einem "professionellen" Abenteurer-/ Survivor-Look dieser letzten Tage unterwegs sein willst. Es darf auch gerne unprofessioneller sein. Der Style Deiner Ausrüstung soll das Gesamtkonzept der Veranstaltung unterstreichen. Kein MilSim.

Was hast Du im Jahr 2022 schnell zur Hand, wenn die Lichter ausgehen? Die Ausrüstung Deines Charakters soll eine Geschichte erzählen, die von Kampf, Mangel und Not geprägt ist. Man soll sehen, dass Dein Charakter improvisieren und damit klarkommen musste, was verfügbar war. Dein Ziel bei der Charaktererschaffung und -ausstattung soll nicht sein Dir eine möglichst "realistische" oder optimal ausgestattete Überlebens-Ausrüstung zusammenzustellen. Statte Deinen Charakter so aus, dass die Ausrüstung auch ohne jede Erklärung das Setting repräsentiert: Wir sind kurz davor alles zu verlieren. Welche Verluste hat Dein Char durchgemacht? Wie kannst Du diese Verluste in die Erscheinung dieser Figur einfließen lassen? Dabei geht stimmungsvoller, filmreifer Style vor "IT-Logischer" Erklärbarkeit. NIEMAND war auf so eine Katastrophe vorbereitet. NIEMAND hat das gut überstanden.





ABNUTZUNG

Uns ist wichtig, dass deine Klamotten dabei genauso benutzt, fertig, geflickt, kaputt und wieder geflickt aussehen, wie es dem allerletzten Rest der menschlichen Zivilisation zukommt. Deine Ausrüstung ist stark gebraucht und soll so aussehen, als wärst du damit direkt aus dem Gefecht gekommen. Man sollte auf den ersten Blick erkennen, was Dein Charakter durchgemacht hat. Abnutzung bedeutet aber nicht, dass alles was du trägst, völlig zerstört ist. Du kannst Deine Ausrüstung in den Unterschlupfen der Apokalypse in Schuss gehalten haben. Aber auch das geht nicht ohne deutliche Spuren an Deiner Ausrüstung vorbei: Deine Kleidung hast Du offensichtlich geflickt, teilweise mit anderem Stoff. Teile Deiner Ausrüstung gingen kaputt und du musstest schnell Ersatz finden - selten 100% passend... Bei Deinen Waffen reibt sich die Brünierung großflächig ab. Schon lange konntest du nur noch die Waffenteile wirklich

sauber halten, die zur Funktion unbedingt nötig sind: Öl und Bürste für Verschluss, Schlagbolzen, Magazinschacht etc. klaust, bettelst und lügst du dir zusammen. Dreck am Handschutz oder an der Schulterstütze ist völlig unbedeutend für den Überlebenskampf und interessiert niemanden mehr.

Bitte mach dir für den den P.R.I.M.-Style klar: "IT-logisch" erklären zu können, warum man mit sauberer Ausrüstung und Klamotte auftaucht, ist keine Bereicherung des Spiels und auch kein Spielangebot ("Habe ich in einem Bunker gefunden, war wie neu..."). Wenn Du der Meinung bist, dass ein Stück Ausrüstung OT zu teuer war, um es ordentlich ans Setting anzupassen, dann trage es lieber nicht und hole Dir einen billigen Nachbau. Für das Event reicht es.





Bekleidung - so bitte nicht

Um das spezielle Setting unserer Veranstaltung zu betonen (kein MilSim) ist der Einsatz von Flecktarn (Tarnmuster der Bundeswehr) ausgeschlossen. Wenn du Ausrüstungsteile in Flecktarn hast und benutzen willst, MUSST du sie so "verdrecken", dass das Muster nicht mehr sichtbar ist. Es wäre dann wahrscheinlich einfacher gleich etwas anderes zu nehmen...

Für den zivilen Style bitten wir dich auch auf andere Klamotten in Volltarn und auf durchgestylte Uniformen zu verzichten. Es wird freigegebene Sonderkonzepte im P.R.I.M. geben, die sich für alle Spieler sichtbar von den übrigen Spielern unterscheiden lassen sollen und dadurch erkennbar und anspielbar werden - dort wird es ggf. Uniformen bzw. Volltarnmuster geben. Daher sind auch die Kryptek-Tarnmuster für Sonderkonzepte reserviert. Außerdem reserviert sind blaue Barretts sowie Armbinden mit den Schriftzügen "Wache" und "MP".

Wir bitten dich auch, auf besonders kreative Spaßkleidungen, Kostüme, Manga- und Cosplayanteile zu verzichten, die das düstere Setting und den beschriebenen Style nicht unmittelbar unterstützen, sondern sehr erklärungsbedürftige Interpretationen darstellen würden... Für kreative LARPer gibt es immer noch genug Möglichkeiten sich auszutoben. Bspw. kann sich Mode im P.R.I.M. von 2022 von unserer etwas unterscheiden.

Hat Deine Kleidung einen asymmetrischen Schnitt? Das könnte passen.

Techlevel

In der P.R.I.M.-Welt von 2022 ist eine Menge HighTech den Bach runter gegangen. EMP, Staub, Dreck, Sand, Feuchtigkeit, mangelnde Energieversorgung - das P.R.I.M.-Setting ist viel düsterer und viel weniger bunt und blinkend, als man in der Zukunft erwarten könnte. Wenn Du Ausrüstungsteile hast, die DEZENT mit LEDs beleuchtet sind, setze sie nur ein, wenn es auch wirklich passt und dann sehr sparsam. Reservierte und für Dich NICHT nutzbare Lichtfarben sind pink und grün. Im Zweifel wähle bei deinem ersten P.R.I.M. eher die LowTech-Variante.

Zusammengefasst:
Etwas futuristischer Look ist o.k., aber HighTech insgesamt bitte äußerst sparsam.

Ausrüstung

Alle Spieler in der gelben und roten Schusszone sind verpflichtet permanent eine Schutzbrille zu tragen. Wenn du außerdem einen Gesichtsschutz tragen möchtest, bitten wir dich darum dir eine Gitterhalbmaske zu besorgen und diese im zivilen P.R.I.M.-Style zu modden (z.B. dünnes Tuch drüber). Vollmasken und "cool gestylte" Halbmasken möchten wir im P.R.I.M. nicht sehen.



Helme unterstützen den zivilen Style grundsätzlich eher nicht. Deshalb bitten wir dich auf einen Helm zu verzichten.

Taktische Westen sind sehr praktisch für das bespielte Setting. Allerdings prägen taktische Westen in großer Zahl das Bild in einer unerwünschten Richtung. Bitte denke über eine Alternative zur taktischen Weste nach: Umhängetasche (Messenger Bag), Werkzeuggürtel mit einem Sammelsurium an Gürteltaschen, ein oder zwei Daypacks ...

WAFFEN

Deine Waffe sieht abgenutzt und gebraucht aus - gepflegte Vitrinenstücke gibt es seit Tag X nicht mehr. Du kannst verschiedene Techniken (drybrush, washing, Schlämmkreide etc.) anwenden, um Deiner Waffe den (ab)used Look zu verpassen, den wir auf dem P.R.I.M. sehen wollen.

Reparaturen erzählen von Deinen Bemühungen, dieses lebenserhaltende Stück Stahl weiter einsatzbereit zu erhalten.

Niemand erwartet von Dir, dass Deine Waffe nur so vor Dreck strotzt. Es soll aber auf den ersten Blick erkennbar sein, dass Du mit dieser Waffe bereits durch die Hölle und zurück gegangen bist.

Du kannst Deine Waffen mit "case-moddings" äußerlich etwas futuristisch anpassen oder nützliche Aufbauten an deinen Waffen haben.

Style und Ambiente werden im Spiel u.a. auch durch Elemente wie MFG (Mündungsfeuer- bzw. Muzzleflash-Generator) und den Verzicht auf HighCaps (Magazine mit großer Kapazität) bereichert.

Der MFG ist PFLICHT für Deine Hauptwaffe. Solltest Du mit einer Kurzwaffe oder Langwaffe ohne passendes Gewinde als Hauptwaffe ins Spiel gehen, musst du dir dafür eine MFG-Lösung einfallen lassen - die Community hilft Dir mit Ideen und Beispielen.

Solltest du nur HighCap-Magazine für Deine Waffe bekommen, dann vermeide trotzdem ein unrealistisches Dauerfeuer und dämpfe das typische Rasseln der HighCap-Magazine.

Hier empfiehlt es sich einfach mehrere HighCaps zu benutzen und diese mit jeweils ca 100 BBs zu befüllen.

Der Einsatz von Granaten und Schilden ist in Modul 1.1 Kapitel 2 genauer erläutert.



WIDERSTAND IN DER ECHO BASE

“Unser Zeichen ist der Phoenix.

Wir erheben uns aus der Asche der Vergangenheit. Neugeboren aus dem Feuer, das der Feind über uns gebracht hat. Bereit zu kämpfen. Bereit zu leben! Bereit alles zu tun, was nötig ist, um das Feuer des Krieges zu unserem Feind zu tragen.”

-- aus dem Manifest

Der Phoenix ist zum Symbol des Widerstands geworden. Als weißes Abzeichen auf blauem Grund tragen es die Menschen in Echo Base auf dem Arm.

Außerdem sind verschiedene Funktionen, Groups, Sections etc. an ihrer Kleidung zu erkennen (siehe unten). Der Styleguide hierfür wird nach und nach erweitert.



