NSC-MODUL
PRIM
WELCOME TO BOTLAND

IMPRESSUM

P.R.I.M.
Regelwerk 2019
Version alpha - 1.0

Alle Rechte und Inhalte des nachfolgenden Regelwerkes liegen bei der Interessengemeinschaft Lost Ideas, welche gemeinsam an der Verwirklichung dieser SciFi-Larpveranstaltung gearbeitet hat.
Unter der Interessengemeinschaft sind zu verstehen: Alle beteiligten Mitwirker des Regelwerkes, der Veranstaltung und der PR. (Stand 2019)

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

Dieses Regelwerk ist als ein lebendes Werk zu betrachten, das sich stetig weiterentwickeln wird. An dieser Entwicklung darf sich jeder motivierte Leser beteiligen.
Teile uns Deine ausformulierten Konzeptideen über die prim-gameteam@lost-ideas.com mit, damit wir diese für die weitere Entwicklung berücksichtigen können.

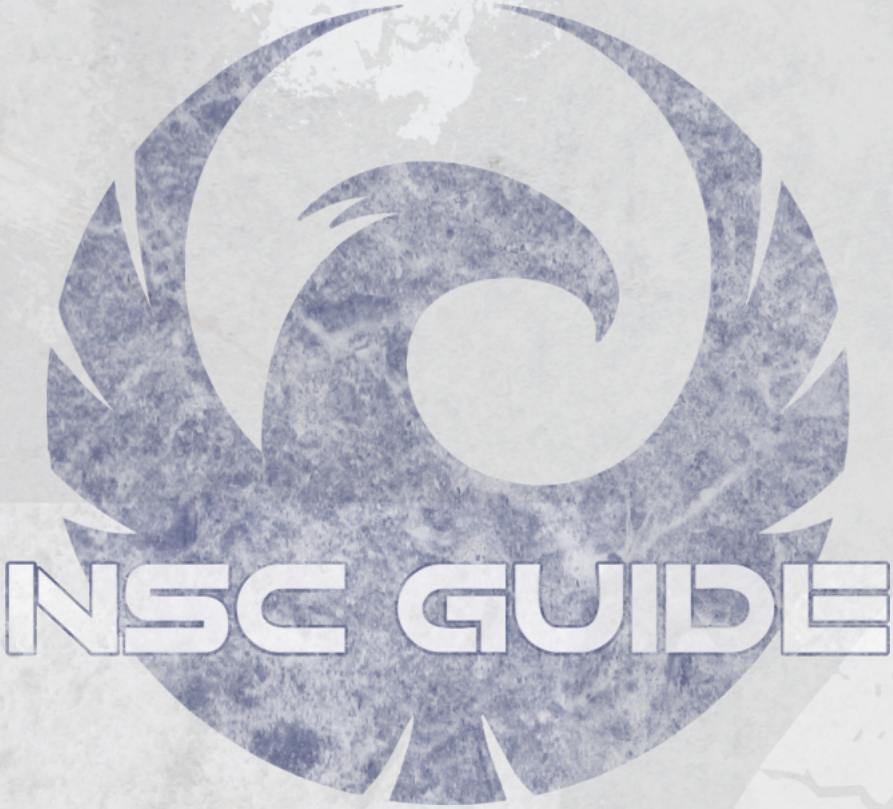
Wichtig:
Das P.R.I.M. Regelwerk besteht inhaltlich aus verschiedenen Untermodulen. Wenn wir vom Regelwerk sprechen, dann ist damit immer die Gesamtheit dieser Module in Gänze gemeint:

Sicherheits- und Regelmodul
Modul 1 - Sicherheits- und Regelmodul

Hintergrundmodule
Modul 2 - Hintergrund des Seetings
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 als NSC einen Überblick über alles geben, was Du für dein Spiel auf dem P.R.I.M. wissen musst.

Im ersten Kapitel erwartet Dich eine kurze Geschichte zur Einstimmung auf das neue NSC-Spiel auf dem P.R.I.M.

Darauf folgt eine Zusammenfassung wichtiger Begriffe und Regeln, sowie der Strukturen, die wir um das Spiel herum für die NSC geschaffen haben.

Im Kapitel "Die Bots - IT Struktur" erfährst Du mehr über die Existenz der Bots, ihre Fähigkeiten und was sie ausmacht, bevor Dir der erweiterte Styleguide erklärt, was du an Deiner Klamotte vorbereiten musst.

Im Fünften Kapitel eklären wir dir wie du dich als Bot im Spiel und vor allem im Kampf mit dem Spielern verhältst.

Als letztes haben wir für Dich weitere Hintergrundinformationen zu den Bots und Spielangebote zusammengefasst.

Viel Spaß!

WILLKOMMEN IM TEAM

LIEBER NSC,

willkommen in unserem P.R.I.M.-NSC-Team. Wir freuen uns, dass Du Teil dieser einzigartigen Community werden möchtest und gemeinsam mit vielen anderen den Spielern der neuen P.R.I.M.-Kampagne ein Abenteuer ermöglichen wirst.

Dieses Modul befasst sich mit speziellen Regelungen und Hintergründen, die Du für Dich und Deine NSC-Rolle/n gelten.

Bitte beachte: das Lesen dieses Moduls ersetzt nicht die Lektüre des restlichen Regelwerkes! (Dazu gehören auch unsere AGBs!) Du musst nicht zwingend alle Module lesen, aber auf jeden Fall Modul 1 - dieses beinhaltet die für alle Teilnehmer verbindlichen und auch für die Sicherheit relevanten Regeln

Modul 2 und Modul 2.1 beschreiben den Hintergrund des Settings - diesen Teil zu lesen ist für NSC sinnvoll, da es hilft sich der Rolle, die Du spielst bewusst zu werden.

Wenn du eine NSC-Rolle übernehmen willst, die in der Basis spielt, musst Du auch den Aufbau der Basis und das Spiel dort kennen, auch diese Informationen findest Du in Modul 3, dem SC-Modul. Modul 5 erklärt welche Plotarten es in der Kampagne von P.R.I.M. gibt.

Wir wünschen Dir spannende Momente in der Welt unserer P.R.I.M.-Kampagne.

Hast Du Fragen speziell zu einem NSC-Anliegen, melde Dich unter alien@prim-larp.de.

LIEBER SC,

falls Du diesen Text in Händen hältst, möchten wir Dich darauf hinweisen, dass Du Dir einen erheblichen Teil der Spielspaßes und der “Magie des Neuen und Unbekannten” nehmen wirst, wenn Du hier weiterliest.

Jegliche Information, die Du in diesem NSC-Modul finden wirst, wird Dir als Spieler über das Spiel zuteil.

Die verschiedenen NSC-Rollen und der gesamte P.R.I.M.-Welthintergrund werden Dir als Spieler über spektakuläre Spielszenarien, aufwändige Kostümen, Requisiten und Aufbauten, sowie komplexe Plotstränge vermittelt und lassen diese Welt für Dich real werden. Lass Dir dieses Abenteuer nicht nehmen, indem Du das NSC-Modul liest.

Liebe Grüße, Dein NSC-Team

WAS BIST DU ?

IM SPIEL: "DU BIST EIN BOT"

Es war das Ende des zweiten Zeitabschnitts des Planetenumlaufes. Die Flora stand hoch auf der einst agrarwirtschaftlich genutzten Fläche. Es war ruhig. Die Schüsse hatten die ortsansässige Fauna zum Schweigen gebracht. Ein Teil der verholzten Flora bot ihm Deckung. Er wartete. Sein Cluster stand bei ihm. Nach einer Weile setzten die Lautäußerungen einiger zweibeiniger Wirbeltiere wieder ein. Sein Interface filterte die Geräusche selektiv aus.

Die Unit neben ihm gab Handzeichen und er löste sich daraufhin aus seinem Cluster um die Fläche ohne nennenswerte Deckung zu betreten. Seit der ersten Sichtung der Ziele bot ihm sein optisches Interface die Koordinaten und er steuerte direkt auf das Primärziel zu. Ein weibliches Individuum mittleren Alters, kräftig und gesund. Ein idealer Host.

Sein Cluster hatte während ihrer letzten Tätigkeiten Units verloren und sie mussten für Materialnachschub sorgen, bevor der Cluster eine kritische Menge an Einzel-Units unterschreiten und handlungsunfähig werden würden. Der potentielle Host lag auf seiner Vorderseite. Er drehte ihn mühelos um und übermittelte die optischen Eindrücke an seinen Cluster. Das übergeordnete neuronale Netzwerk des potentiellen Hosts war beim Ausschalten stark beschädigt worden. Der Aufwand der Reparaturarbeit würde den Nutzen des makellosen Körpers überschreiten. Er war unbrauchbar geworden.

Er blickte sich um. Anhand der Ressourcen und Gepäckstücke, die die Gruppe auf ihrer Flucht bei sich getragen hatten, müssten sie in Eile aufgebrochen sein. Ihr Gepäck lag nun verstreut auf der überwucherten Fläche. Der Cluster hatte kein Interesse daran. Sie hatten die Gruppe ausgeschaltet, um einen geeigneten Host zu erhalten. Die kleine Gruppe an Individuen lies nicht viel Auswahl.

Er erhob sich und ging zum nächsten Zielobjekt. Ein männliches Individuum, älter. Er sog Luft in die olfaktorischen Öffnungen. Seine Chemorezeptoren meldeten Ethanol. Rückstände dieser Art ließen darauf schließen, dass der Körper der Substanz langfristig ausgesetzt gewesen war. Kein guter Host. In diesem Fall war die Steuereinheit jedoch unbeschädigt und die Schäden, die die Schusswaffe am Körper hinterlassen hatte waren letal aber leicht zu reparieren.

In einer fließenden Bewegung formierte er die Nanobots in seiner Hand neu. Sein Zeigefinger begann sich zu verlängern. Eine graue Spitze, die das Tageslicht leicht reflektierte, wuchs auf etwa die doppelte Länge seines natürlichen Fingers an. Mehr war nicht nötig. Diese Spitze stach er dem potentiellen Host zwischen die Halswirbel. Ein Teil seines Schwarmes würde er an die neue Unit abgeben. Nichts, was er als Carrier später nicht aus dem Brüter wieder auffüllen lassen könnte.

Es würde einige Zeit brauchen, bis der Teilschwarm den Host in eine Unit umgewandelt hatte. Die Nanobots müssten sich erst im übergeordneten neuronalen Netzwerk koordinieren, sich ausreichend organisieren, um dann den Körper zu kontrollieren. Später würde auch diese Unit aus dem Brüter zur vollen Schwarmgröße aufgefüllt werden.

Er erhob sich und ging zu einem weiteren Individuum. Dieses war ebenfalls zu schwer beschädigt für eine Unit. Er rollte es beiseite

um den verborgenen Körper darunter zu sichten. Der Körper darunter war nicht völlig regungslos, sein Stoffwechsel war noch intakt. Für einen geeigneten Host müssten alle Stoffwechselprozesse ausgeschaltet werden und die neuronalen Netzwerke vollständig inaktiv sein. Dieser Körper war jedoch zu klein um eine gute Unit zu ermöglichen. Er beugte sich über das weibliche Individuum und sog Luft ein. Anhand der hormonellen Zusammensetzung im Körpergeruch befand sich das Individuum vermutlich im Reifeprozess. Der Blutverlust des Körpers würde bald zum Erliegen aller Stoffwechselprozesse führen.

Den Eindruck, den er über das Individuum erhielt, wurde automatisch an seinen Cluster übertragen. Über den Hive-Verstärker erhielt sein Cluster das Signal zum Verwerten. Er gab eine affirmative Kopfbewegung als Bestätigung und begann mit seiner Arbeit. Die Beschädigung, die am Individuum für den meisten Blutverlust sorgte, stammte von einem Steckschuss. Erneut formierte er die Nanobots seiner Fingerglieder neu und ließ die stilettscharfe Spitze auf die Schusswunde zuwachsen. Beim Kontakt mit der Oberfläche der Wundränder schmolz die Spitze und bildete eine silbern glänzende, undurchsichtige Lache in der runden Wunde. Er trennte die wenigen Nanobots von seinem Schwarm ab, erhob sich und beugte sich über den kleinen Körper. Um keine weiteren Schäden zu verursachen, legte er sich den Körper über die Schulter statt ihn zu schleifen. In der Verwertung würde man das beschädigte und geschwächte weibliche Individuum wieder in einen gebrauchsfähigen Zustand versetzen. Das Ernten müsste jedoch bis zu ihrer vollständigen Reife warten.

Er verließ die Fläche und schloss die Reihen seines Clusters in der Deckung der verholzten Flora. Der Cluster wartete. Als die Dunkelheit hereinbrach passte er sein visuelles Interface an. Die ausgeschalteten Individuen auf der freien Fläche waren durch den langsam kondensierenden Wasserdampf in der Luft kaum noch zu sehen. Eine Bewegung im Dunst fokussierte seine Aufmerksamkeit.

Die neue Unit, die seinen Cluster auffüllen würde, erhob sich.

AUF DEM EVENT: "DU BIST EIN NSC"

Du bist ein Nicht-Spieler-Charakter (NSC) im Universum des P.R.I.M. und als solcher hilfst du den Spielern in diese Welt einzutauchen. Dabei handelt es sich bei einem NSC mitnichten um einen Charakter, der nicht spielt. Du bist eine Spielfigur, deren Charakterhintergrund, Verhaltensweisen und teilweise auch Entscheidungen von der P.R.I.M.-Orga und dem Welthintergrund vorgegeben werden, wohingegen der Spieler-Charakter in seinen Entscheidungen vollkommen frei ist. Innerhalb der von der Orga gesteckten Vorgaben, kannst du als NSC-Charakter aber eigenständig handeln.

Die Spieler sind die Protagonisten des Spielverlaufs, während Du als NSC teils Akteur der Handlung und teils auch Statist sein kannst. Du wirst von der P.R.I.M.-Orga mit dem nötigen Hintergrundwissen für Deine Rolle(n) versorgt und es wird Deine Aufgabe sein das Setting der P.R.I.M.-Welt, sowie ihre Geschichten und ihre Antagonisten mit Leben zu füllen.

Du bist im Kampfspiel der Gegenspieler, indem Du zusammen mit den anderen NSCs das Spielfeld durchstreifst und den Spielern spannende Gefechte lieferst und Du bist im Plotspiel der Darsteller, der es den Spielern ermöglicht die Welt zu erkunden und zu begreifen.

Also nicht vergessen lieber P.R.I.M.-NSC: ohne Dich würde es keine P.R.I.M.-Welt geben.

HERZLICH WILLKOMMEN!

ORGANISATORISCHES

WICHTIGE BEGRIFFE: IT, OT, ORGA UND SL

Beim Lesen der Infos zur Veranstaltung und auch vor Ort wirst Du immer wieder auf diese Begriffe treffen.:

Orga
Mitglieder von LostIdeas, die als Veranstalter fungieren

SL
Spielleitung, Personen, die das Event OT betreuen und von der Orga für bestimmte Bereiche eingesetzt werden

IT
InTime, alles was „im Spiel“ passiert. Wenn eine Person "in-time" handelt oder spricht, dann spricht oder handelt der Charakter (nicht der Spieler).

OT
OutTime, alles was außerhalb des Spiels passiert. OutTime bedeutet nicht im Spiel befindlich, der wirklichen Welt zugehörig. Wenn eine Person "out-time" handelt oder spricht, dann spricht oder handelt der Spieler (nicht der Charakter).

Wichtig ist hierbei, dass Du als NSC grundsätzlich erst mit Betreten des Spielfeldes IT bist. Für das Umwandern des Geländes trägst Du bitte trotzdem ein OT-Tuch! Für Dich gelten die unten stehenden Verhaltensregeln in Abschnitt 5 dieses Moduls. Nach dem Tod Deines Bot-Charakters kannst Du Dich mit Deinem OT-Tuch als OT kennzeichnen und Dein Charakter ist somit im Spiel nicht mehr vorhanden. Denk aber bitte daran, dass du als Spieler natürlich trotzdem zu sehen und zu hören bist und unterlasse daher auch mit OT-Tuch eventuell störendes Verhalten (lautes Reden, durchs Gefechtwandern etc.)

Orga, Orgahelfer und Spielleitung sind Vertreter der Veranstalter, entsprechend ist ihren Anweisungen zu folgen. Sie tragen außerdem in der Regel ein Funkgerät mit sich, Du kannst sie also in Notfällen ansprechen, um die Sanitäter zu rufen.

FLATTERBAND UND NO-GO-AREAS - ZUSATZREGELN FÜR NSCS

Wir verwenden in Mahlwinkel zwei verschiedenen Farben von Flatterband rot-weiß und schwarz-gelb. Rot-weißes Flatterband markiert zwei verschiedenen Dinge: Den Spielfeldrand und Gefahrenstellen.

Während der Spielfeldrand eine Grenze ist die, die NSC OT durchschreiten können, um sich um das Feld herum bewegen zu können, sind Gefahrenstellen in keinem Fall zu betreten /berühren.

Das schwarz-gelbe Flatterband nutzen wir zur Markierung von Zonen, die nur mit Ansage der SL betreten werden dürfen. Für die NSCs gibt es hier einen Sonderfall: Im Spielfeld befindet sich ein Aufenthaltsgebäude, in dem du Wasser findest und dich ausruhen kannst. Dieses ist ebenfalls durch schwarz-gelbes Flatterband und zusätzliche Schilder gekennzeichnet.

Unterbringung und Verpflegung

Die NSC-Unterkunft ist gleich in der Nähe des Parkplatzes und damit auch der Toiletten und Duschen, Du wirst in einem festen, trockenen Gebäude untergebracht. Auch hier brauchst Du ein Feldbett und ein Schlafsack. Wenn Du magst, kannst ein kleines Iglu-Zelt oder ähnliches mitbringen, um Dir ein wenig Privatsphäre zu schaffen. Wir bitten Dich darum Deinen Schlafplatz als solchen und ansonsten den Aufenthaltsbereich zu nutzen.

Unser Event ist eine Selbstverpflegerveranstaltung. Bitte bedenke dabei, dass Grillen je nach Wetterlage (Kein regenfester Grillplatz, etwaige Waldbrandstufe!) nicht möglich sein kann. Um den Teilnehmern der anderen Schichten einen einigermaßen ruhigen Schlaf zu ermöglichen, ist das Zubereiten von Speisen im Schlafbereich verboten! Weiche hierzu einfach in den Aufenthaltsbereich aus. Bitte beachte auch, dass wir den NSC-Schlafbereich nicht beleuchten. In der Regel gibt es auch die Möglichkeit auf einem OT-Zeltplatz zu übernachten, hierzu gibt es in der Regel vor der Veranstaltung eine gesonderte Information.

NSC-Magazin und Aufenthalts-bereich

Auf der Etage des Schlafbereiches wird ein NSC-Magazin eingerichtet. Hier kannst Du Deine Waffen laden (Stromabnehmer außerhalb sind auf Grund der Generatorlast untersagt), einen Plausch mit der SL und NSC-Koordination halten, sowie Munition, gängige Ersatzakkus, -waffen und –teile und zusätzlich zu frei verfügbaren Wasser noch andere Getränke kaufen.

Der angrenzende Aufenthaltsbereich dient Dir außerhalb Deiner Schicht zum Ausspannen. Wir statten ihn wieder mit Sofas, Sesseln und Tischen aus und sorgen für ausreichend Licht, um auch nach Einbruch der Dunkelheit noch ein gemütliches Beisammensitzen zu ermöglichen.

Zusätzlich steht ein Schmink/Briefingraum zur Verfügung. Hier wird Dir unser Schminkteam beim Anbringen der Nanoplasten und einer angemessen Maske im richtigen Grades des “tot Seins” helfen. Ebenso finden hier die Briefings vor Schichtbeginn statt.

NSC-Ansprache(n)

Um Dich vor Beginn des Events einzustimmen und Dich über eventuelle Besonderheiten und die Örtlichkeiten zu informieren, findet wieder eine Ansprache vor Spielstart statt. Es wird nach Anlaufen der Con eine weitere Ansprache für die spät Angereisten geben. Da bei der Ansprache auch OT-sicherheitsrelevante Dinge angesprochen werden, ist die Teilnahme verpflichtend. Wir teilen Handgelenkbändchen an die Anwesenden aus. Ohne dieses Bändchen geht kein NSC ins Feld!

Schichten

Die Bots werden in Schichten auf dem Spielfeld unterwegs sein, um eine möglichst umfassende Abdeckung zu gewährleisten. Die Schichten werden wir erst festlegen können, wenn wir die Teilnehmerzahl kurz vor der Veranstaltung in etwa abschätzen können.

Es wird ein Plan ausgehängt, in den sich Trupps (mit Stärke) und Einzelspieler für die Schichten eintragen können. Sollte uns eine Schicht als „zu voll“ im Vergleich zu den anderen erscheinen, wird das Eintragen so lange gesperrt, bis die anderen Schichten auf

einem vergleichbaren Stand sind. Treffpunkt für jede Schicht ist eine halbe Stunde vor Beginn am NSC-Magazin. Dabei bekommst Du aktuelle Infos zum Stand des Spiels und den geplanten Aktionen in der Zeit der Schicht.

Solltest Du außerhalb Deiner Schicht am Spiel teilnehmen wollen, entweder als einzelner Bot oder als Trupp, melde Dich dafür kurz bei der zuständigen SL. Wichtig ist, dass Du in Deiner Schicht fit bist!

DIE BOTS - IT STRUKTUR

Du als NSC stellst einen “Bot” dar, eine sogenannte Human-Nanobot-Unit (kurz HNU), die aus einem toten menschlichen Wirt (einem Host) und einem Nanitenschwarm (kurz Schwarm) besteht. Ein Nanitenschwarm ohne einen menschlichen Host ist nur zu wenig komplexen Handlungen in der Lage. Erst der Zusammenschluss menschlichen Gewebes mit der Naniten des Schwarmes lässt einen Bot sein ganzes Potential entfalten.

BEGRIFFE UND STRUKTUREN

Viele dieser Begriffe werden im Spiel lediglich von den Spielern genutzt. Ob Du Dich zB als “Bot” selbst so bezeichnen würdest, ist fraglich. Da diese Begriffe jedoch in den Hintergrundtexten und von Seiten der Spieler so für Dich und Dein Team verwendet werden, solltest Du sie als NSC auch kennen.

- Der **Nanobot** (Pl. die Nanobots) = ein einzelner Nanit
- Der **Schwarm** (Pl. die Schwärme) = ein Zusammenschluss von Nanobots ohne organischen Wirt oder technisches System
- Der **Host** (Pl. die Hosts) = ein toter Mensch, der zusammen mit einem Schwarm zu einer Unit wird.
- Die **Unit** (Pl. die Units) = eine handlungsfähige Einheit
- Die **HNU** (die Human-Nanobot-Unit) = Host und Schwarm bilden eine HNU
- Die **TNU** (die Tech-Nanobot-Unit) = Nanobots können auch technische Systeme infiltrieren und mit diesen zu einer Unit werden.
- Der **Bot** (Pl. die Bots) = der umgangssprachlicher Begriff für eine HNU
- Das **Interface** (Pl. die Interfaces) = ein durch Naniten verbessertes Sinnesorgan eines Hosts
- Die **Nanoplasie** (Pl. die Nanoplasien, gesprochen Nano-Pla’si) = Nanitenauswüchse auf oder aus dem Körper
- Der **Cluster** (Pl. die Cluster) = Zusammenschluss von Units, zB eine Kampf-Einheit von Bot-Soldaten
- Der **Hive** (Pl. die Hives) = Zusammenschluss von getrennten Clustern via Hiveverstärker
- Der **Hiveverstärker** (Pl. die Hiveverstärker) = Getrennte Cluster können nur über einen Hive-Verstärker miteinander kommunizieren
- Die **Farm** (Pl. die Farmen) = Ort an dem aus verschiedenen Gründen Menschen als Ressourcen gehalten werden.
- Der **Brüter** (Pl. die Brüter) = Ein spezieller Tank in dem Nanobots repliziert werden. Wenn ein Bot zu viele Naniten verliert, muss er seinen Schwarm aus einem Brüter wieder auffüllen lassen.

BOT-ANATOMIE

Ein Nanitenschwarm kann nur einen toten Menschen als Host nutzen. Bei lebenden Menschen kann der Schwarm das Gehirn nicht übernehmen, da der Mensch selbst noch Zugriff darauf hat und es dann widersprüchliche Signale gibt. Der Schwarm kann das Gehirn des Hosts übernehmen und auf dessen Motorische Felder und andere Gehirnareale zugreifen. Durch elektrische Impulse im Gehirn kann die Unit alle lebenswichtigen Systeme wieder in Gang setzen und sich koordiniert bewegen. Der Schwarm hat keinen Zugriff auf den Geist, die

Persönlichkeit, die Erinnerungen oder das gespeicherte Wissen des Wirtes. Die Units essen und verdauen wie ein lebender Mensch. Sowohl das Verdauungssystem als auch die Bakterien der Darmflora sind jedoch hoch spezialisiert und optimiert und sie entziehen der Nahrung maximal die Nährstoffe.

Genauere Beschreibungen und vertiefende Informationen zu diesem Thema findest du im Kapitel 6 am Ende des Moduls.

BOT-FÄHIGKEITEN

NANOPLASIEN

Bei einer Nanoplasie handelt es sich um Naniten-Auswüchse. Hierbei können die Naniten auf dem Körper oder aus dem Körper heraus funktionale Strukturen bilden. Diese können sich mit der Zeit auch auf Kleidung und Ausrüstung ausbreiten (Zur Gestaltung von Nanoplasien siehe Kapitel 4 in diesem Modul.) Nach dem Motto “form follows function”, lässt sich die Gestalt und äußere Form der Nanoplasien aus ihrer Funktion ableiten. Im besten Fall lässt sich also aus der Lage und der Form der Nanoplasie deren Funktion oder ihr Zweck erkennen. So kann eine flächige Nanoplasie an bestimmten schützenswerten Körperstellen als Körperpanzerung dienen.

Die erste äußerliche Nanoplasie, die ein Bot kurz nach der Bildung der neuen Unit (Stufe-0-Bot) bildet, ist eine Veränderung am Kopf, meist im Augenbereich. Diese Veränderung besitzt jeder Bot, unabhängig von seiner Stufe. Sie gibt dem Bot die Fähigkeit andere Bots und Lebewesen zu erkennen. Er erkennt speziell menschliche Gestalten und kann die Schwere von Verwundungen interpretieren (leicht verletzt, schwer verletzt, außer Gefecht, …) da unverletzte Menschen ihm in diesem Zustand noch sehr gefährlich werden könnten. Durch die Nanoplasie kann er zusätzlich mit anderen Bots in seiner unmittelbaren Nähe Basisinformationen zu seinem Zustand austauschen. Echte Kommunikation ist noch nicht möglich.

Wie Du die Nanoplasien optisch darstellen sollst, findest du im Kapitel 4 im NSC-Styleguide.

BOT-STUFEN

Es gibt verschiedene Reifestadien der Human-Nanobot-Units (Bots). Ein Schwarm der erst frisch einen Host übernommen hat, ist eine Stufe 0-Unit. (Plot-NSC) Erst wenn der Schwarm durch weitere Nanobots aus dem Brüter ergänzt wird und eine bestimmte Menge bzw. Größe erreicht hat, wird er zu einer Stufe I-Unit (Standard NSC)

<u>Stufe 0 (Bot)</u>

Es handelt sich dabei um kürzlich übernommene Hosts. Der Nanitenschwarm im Körper muss sich erst einmal selbst koordinieren und sich zur vollen Menge auffüllen lassen. Ein Stufe 0-Bot hat kaum Fähigkeiten, er kann sich lediglich unkoordiniert vorwärts bewegen und den nächsten Brüter zur Auffüllung aufsuchen. Stufe 0-Bots können sich noch nicht zu einem Cluster vereinen und daher noch nicht koordiniert agieren.

Stufe 0-Bots sind keine Standard-NSCs, sondern werden in speziellen Ploteinsätzen bespielt und dargestellt. Jeder NSC, der das möchte, darf aber gerne als Stufe 0-Bot ins Spiel einsteigen und sich dann im Laufe der Veranstaltungen weiterentwickeln.

Äußerlich tragen diese neuen Units nur eine einzelne Nanoplasie, die Standard-Naniten-Veränderung, die alle Bots gemeinsam haben (siehe dazu Kapitel 4 NSC-Styleguide).

<u>Stufe I (Bot Soldier/Bot Scientist/Bot Mechanic…)</u>

Die Schwärme der Stufe I-Bots haben eine ausreichende Größe und Menge an Einzel-Nanobots im Hostkörper erhalten. Sie haben alle Fähigkeiten eines Bots, können Cluster bilden und miteinander kommunizieren.

Stufe I ist für alle NSCs bespielbar und gilt als Standard NSC-Rolle. Die Bots tragen über die Standard-Nanoplasie hinaus an einzelnen oder mehreren Körperstellen individuelle Naniten-Veränderungen. Die NSCs dürfen ihre Bots im Rahmen der Vorgaben des Style-Guides eigenständig mit Nanoplasien bestücken. In dieser Stufe kann man gerne anhand der Nanoplasien und dem Auftreten der Bots ihr Tätigkeitsgebiet erkennen.

Stufe II (Bot Specialist)

Stufe II ist die höchste Stufe, die man als normaler Bot erreichen kann. Es handelt sich dabei um besondere NSC-Rollen innerhalb eines Clusters oder auf Hive-Ebene, wie z.B. der Hive-Verstärker, der Carrier oder der Kommandant einer Einheit (siehe dazu auch Kapitel 6 Sonderrollen). Stufe II Bots sind stark mit Naniten durchsetzt. Dies muss auch optisch vom NSC durch verschiedene Nanoplasien dargestellt werden. Ein besonderer Bot, der voller Nanoplasien ist, die vielleicht eine besondere Körperpanzerung darstellen, könnte z.B. auch der Endgegner eines einzelnen Events sein. Bots der Stufe 2 sind Sonderrollen und müssen in jedem Fall mit der Orga im Vorfeld abgesprochen werden (unter alien@lost-ideas.com).

Stufe III (Bot Kreatur)

Bei Stufe III handelt es sich um außergewöhnliche Bots und damit um plotgesteuerte Kreaturen. Diese Kreaturen gehen nicht aus einem normalen Bot hervor, sondern sind bereits bei ihrer Bildung mit speziellen Nanobots ausgestattet. Diese Kreaturen sind über und über mit Nanoplasien überzogen und sehen nicht mehr menschlich aus. Diese Bot-Stufe ist ein Angebot für Bastler und wird von den Plotschreibern im Plot und Hintergrund berücksichtigt. Die Bot Kreaturen sind für besondere Auftritte und werden nicht dauerhaft bespielt. Auch diese Rollen müssen in jedem Fall vorher mit der Orga besprochen und geplant werden (unter alien@lost-ideas.com).

FÄHIGKEITEN

Eine ausführliche Beschreibung der Fähigkeiten findest Du im Kapitel 6. Hier wird nur ein kurzer Überblick aufgelistet. Die meisten Fähigkeiten erhält ein Bot erst ab Stufe I (Standard-NSC). Die wenigen Fähigkeiten der Stufe 0 Bots findest Du im Abschnitt über die Stufe 0 Bots oben.

- Schmerzunempfindlichkeit
- Kontrollierte Hormonausschüttung
- Erhöhte Leistung der Sinnesorgane durch Interfaces
- Körperpanzerung
- Regeneration
- Erste Hilfe
- Kommunikation innerhalb des Clusters

Die Fähigkeiten, die ein Bot ab Stufe II erhält, hängen eng mit seinen Nanoplasien zusammen und damit mit der Kreativität und der Bastelfreude der NSCs. Wenn Du Dir zB ein Nachtsichtgerät in einer coolen Nanoplasie um die Augen bastelst, dann wird Dein Bot-Specialist auch nachts sehen können.

CLUSTER

Jedes NSC-Team (im Spiel “Cluster” genannt) umfasst sechs Bots. Diese sind oft alle aus Stufe I, doch einige Cluster haben ein oder zwei Stufe-II-Bot-Mitglieder. Die meisten Cluster sind Kampfeinheiten, in denen es verschiedene Tätigkeitsfelder gibt. Zum Beispiel Soldaten (“Killbots”) Aufklärer, Kommandanten, Techniker, usw. Alle Bots sind durch die Übertragung eines Teils ihres Schwarmes in der Lage einem anderen Bot “Erste Hilfe” zu leisten (siehe dazu Kapitel 6), daher gibt es keine spezialisierten Medics.

Viele Cluster haben einen Hive-Verstärker bei sich (siehe Kapitel 6 Sonderrolle) und teilweise haben sie auch einen Carrier bei sich (siehe Kapitel 6 Sonderrolle).

Es gibt auch Bot-Teams, die keine Kampfeinheit bilden und zu einem anderen Zweck zusammenarbeiten (zum Beispiel Forscher- oder Wissenschafts-Teams), diese sind aber plotgebunden und nur nach Rücksprache spielbar.

STYLEGUIDE

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

Als NSC im P.R.I.M. stellst Du einen Menschen dar, dessen toter Körper von Nanobots übernommen wurde. Deine Ausrüstung spiegelt daher in etwa die der Spieler wieder.

Styleguide der Spieler wird in einer Folgeverion eingefügt, bitte solange Modul 3 Kapitel 5 als Referenz verwenden.

SPEZIELLER NSC STYLEGUIDETEIL

DIE ALIEN ZAHL 6

Die Naniten eurer Bots wurden von den Aliens programmiert und daher haben die Aliens einen Einfluss auf die Optik der Nanobots und den von ihnen geformten Strukturen, wie z.B. die Nanoplasien. Für die Aliens ist die Zahl 6 aufgrund des Alien-hintergrunds eine wichtige Einheit. Die Zahl 6 und sechseckige Formen finden sich daher immer wieder in den Alien- und Naniten-strukturen.

BEKLEIDUNG

Da Dein Nicht-Spieler-Charakter einst ein Mensch aus dem P.R.I.M-Universum war, der erst im Verlauf der Alieninvasion zum Bot wurde, sollte sich Deine Kleidung am Stil der Spieler-Charaktere orientieren. Dein Bot trägt das, was er bei seinem Tod getragen hat und daher können sich verschiedene Tätigkeits-gebiete wie Mechanic, Scientist, Soldier, usw. auch in Deiner Kleidung widerspiegeln. Falls Du mit Deiner Gruppe ein Gruppenkonzept planst, solltest du das vorher bitte mit der Orga absprechen (unter alien@lost-ideas.com).

Die Vorliebe der Aliens für die Zahl 6, darf sich gerne in der Gestaltung Deiner Bekleidung oder Ausrüstung zeigen. Bestimmte Gegenstände, Symbole oder Accessoires können gerne als Easter-Egg in sechsfacher Ausführung vorhanden sein.

Da Dein Bot ja bereits einmal verstorben ist, wäre es sehr gut, wenn man die Spuren des Todes an Deiner Kleidung sehen könnte. Ein-schusslöcher, Blutflecken oder Reste eines durchgesifften Verbandes sind da gute Möglichkeiten. Im Zweifel lassen diese sich auch auf einzelnen Kleidungsstücken gut anbringen. Auch bieten solche Löcher gute Plätze, um eine Nanoplasie einzubauen.

Ebenso sollte Deine Kleidung praktisch sein! Unterhaltsame Konzepte mögen zwar durchaus ihren Reiz habe, aber Mahlwinkel verzeiht wenig und im Zweifel ist der Weg aus dem Spielfeld sehr lang und nass/staubig/heiß.

NANOPLASIE

Jeder Bot (egal welcher Stufe) verfügt über Nanoplasien. Je höher die Stufe eines Bots, desto mehr werden herausgebildet.

Sie sind ein wichtiges Erkennungsmerkmal damit Du als Bot schnell erkannt wirst. Vor allem aber sollen Nanoplasien ein Stilelement sein, welches dir die Möglichkeit gibt, deinen Bot-Charakter einen schönen und passenden SF-Alien-Look zu verpassen.

<u>Gestaltung der Nanoplasien</u>

Nanoplasien bestehen in der Regel aus flächigen Gebilden deren Oberfläche sich aus Sechsecken zusammensetzt. Nanoplasien treten aber auch als Volumenkörper auf deren Grundform ebenfalls aus Sechsecken

besteht. Sie glänzen metallisch, silbern oder auch leicht grünlich.

Die Grundgröße der Sechsecke variiert von 1cm bis maximal 2cm.

Die Höhe bei dreidimensionalen Nanoplasien sollte je nach Art und Ausführung zwischen 1 mm und maximal 3 cm liegen.

Sämtliche Gebilde haben einen metallischen Look. Die Grundfarbe sollte daher zwischen Silber und Anthrazit liegen.

Jede Nanoplasie benötigt grüne Akzente. Entweder sind die Zwischenräume zwischen den Sechsecken grün, vielleicht sogar mit grünem Licht hinterlegt oder die Sechsecke sind mit grünen Umrisslinien auf einen Untergrund aufgezeichnet. Die Sechsecke könnten selbst Grün schimmern (auch hier ist eine Hinterlegung mit Licht bei halbtransparentem Material denkbar) oder sie erhalten durch verschiedene Beschichtungen und Topcoats einen grünen Glanz.

Die Auswahl des Materials, für selbst gebastelte Nanoplasien, ist Dir vollkommen freigestellt. Es sollte stabil sein, aber gerade im Kopf- und Gelenkbereich, keine scharfen oder zu harten Kanten aufweisen.

Anzahl der Nanoplasien

Mindestanforderung

Dein Bot-Charakter hat mindestens eine Nanoplasie. Dabei handelt es sich um die Standard-Nanoplasie im Augen-/Kopfbereich. Da Du als NSC im Spielfeld immer eine Schutzbrille tragen wirst, haben wir uns überlegt, diese Nanoplasie möglichst mit der Brille zu verbinden. Für ein solches Paar Nanoplasien haben wir eine Reihe von Prototypen mit 3D-Druck erstellt. Diese lassen sich einfach an die Brillenbügel klipsen oder binden. Auf dem Event wird es Dir möglich sein, diese zum Selbstkostenpreis zu erwerben.

Natürlich steht es Dir frei, auch einfach ein eigenes selbstgestaltetes Nanoplasien-Paar zu basteln. Oder Du bastelst Dir etwas ganz individuelles für den Kopf- bzw. Augenbereich.

Weitere Möglichkeiten

Jeder “normale” Bot (Stufe I) besitzt neben den Kopf/Augen-Nanoplasien auch mindestens eine weitere am Körper. Diese weiteren Nanoplasien dürfen sich sowohl auf freien Körperstellen als auch auf Kleidungsstücken befinden. Die Kleidung stellt dann keine echte Bekleidung mehr dar, sondern ist vielmehr mit Deinem Charakter als Nanoplasie verwachsen. Je weiter sich Dein Bot entwickelt bzw. heranreift, desto mehr Nanoplasien können ihn zieren. Hierbei gilt es optisch dem im Kapitel Nanoplasien beschriebenen Motto „form follow function“ zu folgen.

Bitte achtet darauf, es mit den Nanoplasien nicht zu übertreiben. Für einen normalen Stufe I Bot gilt daher maximal eine große Nanoplasie (bis etwa DIN-A4) sowie eine Handvoll kleine Nanoplasien als Obergrenze.

Beispiele für kleine Nanoplasien:

- Eine flächige Hexogonstruktur die sich, ähnlich der Standard-Nanoplasien, über die Bügel der Schutzbrille als auch über den Rahmen der Schuztbrille erstrecken.
- Eine münzgroße Nanoplasie welche eine Einschusswunde verschließt

Beispiele für große Nanoplasien:

- Für einen Rüstschutz aus Nanoplasien könnte man zum Beispiel das Sechseck-Muster flächig auf der Vorderseite einer Weste auftragen, aufmalen oder anbringen.
- Nach einer schweren Unterarmverwundung, könnte sich direkt auf der Haut eine flächige Struktur bilden. Wenn in diesem Bereich die Kleidung stark verschlissen ist oder ganz fehlt, kommt die Struktur auch gut zur Geltung.

Bei der ganzen Gestaltungsfreiheit ist es wichtig sich gegenseitig abzustimmen damit ein gemeinsamer Look geschaffen wird. Wir bitten daher darum, dass Du Deine Ideen mit

dem GameTeam und der (NSC) Community teilst. Wir werden noch weiter Beispiele vorstellen und zusammen mit euren Ideen einen Prob-Katalog erstellen.

Aufwendige Konstruktionen, die in den Bereich Stufe II Bot fallen, müssen vorher via alien@lost-ideas.com abgestimmt werden!

Wenn alles klappt, kannst Du neben den Brillen-Nanoplasien auch solche kleinen, modularen Nanoplasien auf dem Event erwerben und noch vor Ort auf der Kleidung anbringen. Außerdem werden wir versuchen, die Druckdatein online zu stellen, so dass jeder mit Zugang zu einem 3D-Drucker sie nachbauen kann.

In allen von uns angebotenen Nanoplasien wirst Du die Möglichkeit haben ein grünes Knicklicht einzusetzen, um nachts die Beleuchtungsvorgaben zu erfüllen. Bei selbstgebauten Nanoplasien entfällt die Pflicht natürlich, trotzdem musst du dann nachts grüne Leuchtelemente an Deiner Kleidung haben.

BELEUCHTUNG

Um es kurz zu machen: Bots leuchten **nachts leicht grün**!

Nachts sind alle(!) Bots durch mindestens(!) zwei grüne Leuchtquellen (Knicklickter, kleine LED etc.) zu erkennen. Davon muss je eines vorn und hinten am Körper befestigt werden. Die Kopf-Nanoplasien müssen NICHT beleuchtet sein. Es ist möglich ein Knicklicht oder etwas anderes in einer Nanoplasie zu verbauen. Ebenso ist möglich, einfach je ein Knicklichtvorne und hinten an der Jacke/Weste zu befestigen.

Da auch Du an die Gegebenheiten Deines Hostgebunden bist, empfiehlt es sich eine Lampe für dunkle Stunden mitzunehmen. Um Setting und Nachtsicht nicht zu sehr zu stören, empfiehlt es sich auch hier, sie mit grüner Folie farblich anzupassen.

Natürlich kannst du für Notfälle und das Geschäft auf dem Dixi auch eine normale kleine LED/Kopflampe einstecken.

VERHALTENSREGELN IM FREIEN SPRIEL

GRUPPENSPIEL - BOT, AUFTRAG, CLUSTER

Der Fokus der Bots liegt auf ihrem Auftrag und ihrem Cluster. Neben der Erfüllung des Auftrages gilt es die Struktur des Clusters stabil zu halten. Soweit es möglich ist, streben sie dabei die Zahl von sechs Bots pro Cluster an, wobei ein Wechsel zwischen ihnen fließend möglich ist. Sofern Platz ist, nehmen die Cluster in Bewegung und Stillstand die Form eines Hexagons ein. Dasselbe gilt für das Einrichten von Posten o.Ä.

Sollte ein Cluster schwere Verluste (50%) erleiden, verlieren die Bots aufgrund der geringen Zahl verbundenen Naniten-schwärme die Fähigkeit zum koordinierten Vorgehen (er wird instabil). Meist versuchen die Bots sich zurückzuziehen, um sich mit anderen neu zu formieren. In dieser Phase sind die Reste eines Cluster relativ leichte Beute.

Hier kannst Du oft entscheiden, ob Du den Spielern ein schönes Gefecht lieferst und mit Deinem Cluster untergehst, oder als versp-rengter und orientierungsloser Bot durchs Gelände stolperst, auf der Suche nach einer neuen Gruppe.

NSC IM KAMPF

Als Bot bist Du kein Killer-Alien, das vom Ziel beseelt ist, die Menschheit einfach auszurotten. Du bist eine Kampfmaschine mit einem Auftrag. Bei der Erfüllung Deines Auftrags stehen Dir die bewaffneten Reste der Menschheit im Weg. Wo dies der Fall ist, werden sie vernichtet. Wichtig ist hier das richtige Maß zwischen aggressivem Vorgehen und gutem Spiel zu finden. Es geht Dir als NSC nicht darum möglichst viele Spielercharaktere zu töten! Das passiert durch die Natur des Gefechtes quasi nebenher. Vielmehr sollten sie lernen, dass jede Begegnung mit Dir tödlich verlaufen kann, während Dein Bot eben keine Angst vor dem Tod kennt, sondern versucht seinen Auftrag zu erfüllen und dabei sein Cluster stabil zu halten.

SPIEL DURCH VERWUNDUNG

Ein verwundeter Charakter erzeugt Spiel, sowohl für den Spieler selbst, als auch für seine Kameraden: Bergung, Abtransport und Versorgung binden Viele ein und erzeugen bei Allen, die beteiligt sind ein Gefühl dafür, wie gefährlich es draußen ist. Gleichzeitig sind die Bots daran interessiert möglichst wenig Material zu verschwenden. Jemand der seinen Verletzungen erliegt ist, im Gegensatz zur Leiche mit Kopfschuss, meist gut als Host für die Naniten geeignet! Besteht die Gelegenheit zum gezielten Schuss sollte daher auf den Bauch- und Oberschenkelbereich geschossen werden. "Todesstöße" in Form von Hinricht-ungen Verwundeter sind hingegen Verschw-endung wertvollen Materials und uner-wünscht.

KAMPF MIT SPIELERN

Sobald der Kontakt mit einer Spielergruppe unmittelbar bevorsteht mach Dir nochmal klar, dass es darum geht eine möglichst coole und intensive Szene für die Spieler zu erzeugen. Die Erfahrung zeigt, dass es bei guter Führung bereits reicht, eine gleichstarke Spielergruppe, mit 20 % der möglichen Intensität zu beharken, um deren Mission zum Scheitern zu bringen. Gerade in den Anfangsphasen der Missionen muss man die Intensität mit Bedacht steuern. So reicht es für die Gefechtseröffnung auch erstmal eine Salve neben die Spieler zu schießen. Im Idealfall gegen eine Blechtonne oder Holzwand, was viel Krach macht und sie in Deckung zwingt.

Sobald ein Spielertrupp 3-5 Verwundete hat, wird er seine aktuelle Mission abbrechen müssen. Verwundung und Rettung von Trupps ,die sich nicht aus eigener Kraft befreien können, gehören zum Spiel. Hier ist aber Augenmaß gefragt und Dein Gruppenführer oder die SL kann Dir behilflich sein das richtige Maß an Intensität zu finden. Im Zweifel steig lieber niedriger ins Gefecht ein von der Intensität als zu hart.

FREUND-FEIND-ERKENNUNG UND FRIENDLY-FIRE

Die Nanoplasien am Kopf erlauben den Bots neben dem Zustand eines Lebewesens auch dessen Kontrolle durch einen Nanitenschwarm zu erkennen. Dementsprechend kommt Friendly-Fire zwischen Ihnen kaum vor und lässt sich auch durch menschliche Eingriffe nicht provozieren.

GRANATEN

Granaten sollten prinzipiell nur so eingesetzt werden, dass Spieler eine Chance haben darauf zu reagieren. Die Regeln für Granaten und Minen sind im Modul 1 Kapitel 5 beschrieben. Handgranaten sind äußerst effektiv im Häuserkampf. Das macht sie aber noch zu keinem guten Darstellungsmittel im Larp. Eine Granate in einen Raum voller Spieler zu werfen, tötet im Zweifel eine ganze Gruppe im Spiel ohne groß weiteres Spiel zu generieren. Wenn Granaten eingesetzt werden, dann nur um Druck aufzubauen. Die Spieler müssen mitbekommen, dass ein Granateneinsatz kurz bevor steht. Effektiv bietet sich der Granateneinsatz somit mehr im freien Feld und nur in einem sehr begrenzten Rahmen im Häuserkampf an. Eine Granate mit 5 Sekunden Timer in einen Gang zu werfen um die Spieler zurück zu treiben ist in Ordnung und erzeugt Druck. Eine Granate mit Impact Zünder aus dem toten Winkel in einen Raum zu werfen in dem sich mehrere Spieler aufhalten tut das nicht. Bedenke auch hier, dass du eine IT Motivation hast möglichst viele intakte Hosts zu hinterlassen!

UMGANG MIT LOOT

Als NSC kannst Du, wenn Du möchtest “Loot” also Plündergut dabei haben, welches Dir die Spieler abnehmen können, sollten sie Deine Bot-Leiche durchsuchen. Es ist Dir freigestellt, was Du abgeben möchtest. Manche NSCs packen hierfür extra kleine Taschen mit der Aufschrift “Loot” damit die Spieler sie nicht wirklich durchsuchen müssen. Auf keinen Fall “musst” Du Teile Deiner Ausrüstung abgeben. Ein Spieler darf Dir nichts abnehmen, was Du ihm nicht ausdrücklich erlaubt hast. Auch keine Munition, Knicklichter, Magazine oder sonstiges (siehe dazu auch Modul 1 Kapitel 7 Looten und Diebstahl).

Damit es nicht zu Irritationen und Missverständnissen im Spiel kommt, bitten wir Dich Loot das nichts mit der IT-Welt zu tun hat (Süßigkeiten, Kondome etc.) via “OT”-Aufschrift zu kennzeichnen. IT-Diskussionen der Wissenschaftler und Biologen über den Kalorienverbrauch oder das Zeugungsverhalten der Bots ziehen erfahrungsgemäß sonst zu viel unnötige Aufmerksamkeit der Spieler.

TREFFER UND VERWUNDUNG

Auch wenn die Bots keinen Schmerz spüren und wenig anfällig für schwere Verletzungen sind, sind sie nicht immun gegen Treffer. Wirst Du getroffen, spiele es daher deutlich sichtbar aus. Ein Zucken beim Bemerken des Treffers, hängen/schleifen-lassen von verletzten Gliedmaßen, in die Knie gehen bei einem Torsotreffer etc. helfen den Spielern zu erkennen, dass Du ihren Treffer erkannt hast. Das vermeidet Frust und Kugelorgien.

Sollte ein Gefecht länger dauern machen, sich die Regenerationsmechaniken der Naniten ans Werk. Verletzte Gliedmaßen oder einschränkende innere Verletzungen (Treffer am unteren Rückenmark/Becken etc.) regeneriert Dein Bot in etwa 15 Minuten.

Denk daran, dass ihr ein Kollektiv seid, ihr unterstützt euch auch durch Deckungsfeuer und helft euch in Deckung zu humpeln um eure Kampfkraft wiederherstellen zu können!

"TOD" DES BOTS

Sollte Dein Bot mehrere Torso- oder einen Kopftreffer erhalten, das Nervensystem durch einen direkten Treffer im Hals/Nacken/Schulterbereich zerstört werden oder anderweitig kampfunfähig werden (beide Arme nutzlos beispielsweise) endet Dein Dasein. Es lohnt sich für den Nanitenschwarm nicht mehr den Host zu reparieren und der Schwarm gibt ihn auf. Wichtig für Dich ist:

Wer zu Boden geht ist tot!

Um zu verhindern, dass es zu vermehrtem Beschuss erledigter NSC kommt, gilt die Regel, dass jeder zu Boden gegangene Bot als tot gilt. Jegliche Bewegungen (beispielweise Verändern der Liegeposition aufgrund des Untergrunds) sind daher OT und sollen von den Spielern nicht beachtet werden!

Bedenke dies vor allem beim Ausspielen von Beintreffern, hier ist ein Einknicken/ auf die Knie gehen, die sinnvollere Alternative.

RESPAWN

Da Du und die anderen NSCs die schier endlosen Heerscharen der Bot-Armee darstellt, ist es euch, anders als den Spielern, möglich ohne Wechsel des Charakters zeitnah wieder ins Spiel einzusteigen. Dies geschieht jedoch nicht „einfach so", sondern es gibt verschiedene Möglichkeiten:

- Eine anwesende SL sagt, dass Du jetzt respawnen kannst. Dies geschieht in der Regel an einem zuvor ausgemachten Sammelplatz, im Extremfall auch am Rand des Kampfes, außerhalb des direkten Sichtfeldes der Spieler.
- In Absprache mit der SL (Funk oder vorher) gehst Du zu einem vereinbarten Punkt im Spielfeld oder an dessen Rand und spawnst dort neu.
- Im freien Spiel ist es möglich, dass ein NSC-Trupp, nachdem das Gefecht vorbei ist und die Spieler abgezogen sind, mit OT-Tuch das Gefechtsfeld verlässt und an einem spielerleeren Platz gesammelt neu spawned. Dies erfordert ein gutes Timing und es sollte darauf geachtet werden, dass danach ein anderer Bereich aufgesucht wird, so dass die Spielergruppe nicht erneut auf dieselben Bots trifft.

Versuche beim Respawn immer wieder mit anderen Bots ein Cluster zu bilden, auch wenn es nicht Dein "angestammter" Trupp ist, damit das Bild der Sechsergruppen erhalten bleibt.

NO-GOS

Sich als NSC tot zu stellen und dann auf arglose Spieler zu schießen führt nur dazu, dass Spieler irgendwann anfangen werden auf die am Boden liegenden NSCs zu schießen. Dieses No-Go wird auch andersherum an die Spieler kommuniziert.

Es fördert kein Spiel verwundete Spieler zu töten. Daher gibt es keine Todesstöße oder Vergleichbares und ein Schießen auf bereits am Boden liegende Verwundete.

Absolutes No-Go ist das Kommunizieren mit Spielern. Weder Handzeichen, noch sonstige kommunikative Gesten und auf keinen Fall so etwas wie “letzten Worte”. Die Kommunikation der Bots und der Aliens wird einen eigenen Plot- und Spielstrang umspannen und darf nicht durch unbeholfenen oder “lustige” Kommunikationsversuche zerstört werden.

Zur Kommunikation innerhalb des Clusters findest Du Informationen im Kapitel 6.

Bitte denke daran, dass Du als NSC gern mal sehr lange unterwegs bist. Entsprechend sollten Ersatzakkus, Platz für Munition und Wasser für Dich mitgeführt werden. Wir werden zwar versuchen Dich mit Letzterem ausreichend zu versorgen, aber je nach Situation kann es schon einige Zeit dauern, bis wir neue Flaschen im Feld haben und Du die Zeit zum Trinken findest.

VERTIEFENDE HINTERGRUNDINFORMATION

OT-ANATOMIE

DER HOST

Ein Nanitenschwarm kann nur einen toten Menschen als Host nutzen. Bei lebenden Hosts kann der Schwarm das Gehirn nicht übernehmen, da der Mensch selbst noch Zugriff darauf hat und es dann widersprüchliche Signale gibt. Zusätzlich verhindern die vielen kleinen elektrischen Strömchen der Hirnaktivität des lebenden Körpers eine richtige Integration der Naniten. Ein toter Menschenkörper ist jedoch nicht schwer zu bekommen oder herzustellen.

Der Schwarm nutzt die Funktionen des menschlichen Körpers weiter, d.h. die Grundsubstanz des Körpers sollte zwar tot, aber in gutem Zustand sein. Nicht zu alt, nicht zu jung, nicht körperlich beeinträchtigt oder verstümmelt und ohne schwere Vorerkrankungen. Im Idealfall war der Host zwischen 20-30 Jahren alt, gesund und fit.

Die Übernahme des Hosts muss nach dem Hirntod, aber vor der einsetzenden Verwesung des Körpers stattfinden. Solche Körper findet man entweder auf den Schlachtfeldern, wo ein besonders dafür “programmierter” Bot - ein sogenannter Carrier - neue Körper auswählt und Schwärme überträgt. Oder man findet solche Körper in Farmen. Diese wurden eigens dafür gefangen und am Leben gehalten, bis man sie zur passenden Zeit, direkt für eine Übernahme, tötet.

Nicht alle Schwärme können sich den idealen Wirt auswählen und es werden auch Abweichungen vom Ideal genutzt.

ZENTRALE STEUEREINHEIT

Der Schwarm kann das Gehirn des Hosts übernehmen und auf dessen Motorische Felder und andere Gehirnareale zugreifen. Durch elektrische Impulse im Gehirn kann die Unit alle lebenswichtigen Systeme wieder in Gang setzen und sich koordiniert bewegen. Der Schwarm hat keinen Zugriff auf den Geist, die Persönlichkeit, die Erinnerungen oder das gespeicherte Wissen des Wirtes – da diese Konzepte nicht an einem spezifischen Ort im Gehirn abgebildet werden und für den Schwarm kaum auslesbar sind.

Durch das sogenannte Muskelgedächtnis ist es für eine Unit möglich, die zu Lebzeiten ausgeführten körperlichen Tätigkeiten seines Wirtes einfach zu replizieren. Ein zu Lebzeiten sportlicher, ausdauernder Host ist daher eher geeignet für einen „Killbot“ und ein ehemaliger Neurochirurg eher für einen Bot mit der Fähigkeit für ein ruhiges Händchen.

Über den Zugriff auf die Gehirnareale werden alle lebenswichtigen Prozesse des Körpers wieder in Gang gesetzt.

STOFFWECHSELPROZESSE

Der Nanitenschwarm setzt nach Übernahme des toten Körpers alle wichtigen Stoffwechselprozesse wieder in Gang. Dies gilt sowohl für die großen Organsysteme wie das Herz-Kreislauf-System und die Verdauung, als auch für weniger prominente Systeme wie das vegetative Nervensystem und das Hormonsystem. Alle Gewebe und Organe werden auf die neue Aufgabe angepasst. Systeme, die zum Beispiel dem Arterhalt dienen, werden ausgesetzt. Andere Prozesse werden so optimiert, dass sie schneller und stärker ablaufen (auch wenn

dies langfristig nicht für den gesunden Erhalt des Körpers förderlich ist.)

Die Units essen und verdauen wie ein lebendiger Mensch. Sowohl das Verdauungssystem als auch die Bakterien der Darmflora sind jedoch hoch spezialisiert und optimiert und sie entziehen der Nahrung maximal die Nährstoffe.

BOT-FÄHIGKEITEN

Ein Schwarm muss aus mindestens 10.000 Nanobots bestehen um einen Host richtig zu koordinieren. Im Schnitt hat eine Unit (Host mit Schwarm) um die 100.000 Nanobots. Nanobots können sich auch als Schwarm in einem Host NICHT eigenständig replizieren. Sie benötigen dafür einen Brüter. Verliert eine Unit zu viele Nanobots, wird sie handlungsunfähig. Die Unit kann sich aber dafür entscheiden eine kleine Anzahl an Nanobots für bestimmte Zwecke (z.B. Erste Hilfe) vom Schwarm abzulösen, er sollte seinen Schwarm aber später wieder auffüllen. (siehe: der Brüter)

Eine Ausführliche Beschreibung, der Fähigkeiten folgt in der beta Version dieses Dokumentes.

- Schmerzunempfindlichkeit
- Kontrollierte Hormonausschüttung
- Erhöhte Leistung der Sinnesorgane durch Interfaces
- Körperpanzerung
- Regeneration
- Erste Hilfe
- Kommunikation innerhalb des Clusters

SPRACHE UND KOMMUNIKATION

Aus mehreren Gründen hat sich das NSC-Team dagegen entschieden, die NSCs IT auf deutsch oder in einer anderen irdischen Sprache miteinander sprechen zu lassen. Das Bedürfnis und die Notwendigkeit sich als NSC-Team auszutauschen sehen wir aber natürlich auch. Es ist immer möglich, sich OT abzusprechen. IT, und vor allem im direkten Kontakt zu den Spielern, sollte es jedoch vermieden werden zu sprechen. Für Kommandos innerhalb des NSC-Teams, die im Feld laut und deutlich hörbar sein sollten, wird den NSCs ein einfaches Vokabular der außerirdischen Sprache zur Verfügung gestellt. In dieser Sprache können die NSCs IT auch direkt vor Spielern kommunizieren.

Jede Unit ist für sich genommen ein eigenständiger Organismus. Doch der Cluster kann als Einheit über kurze Distanz - metaphorisch gesprochen - über Gedanken kommunizieren. Die Units haben innerhalb ihres Clusters eine direkte kommunikative Verbindung untereinander. Der Cluster bildet damit einen übergeordneten Organismus, gleich eines tierischen Schwarms, wie ein Bienenschwarm. Der Prozess ist deutlich komplizierter, wird aber hier im NSC-Modul nicht in Gänze beschrieben.

Die Informationen eines Clusters laufen gesammelt zum Hive-Verstärker (siehe Sonderrollen), der die Infos in einen bildlichen Eindruck codiert und diesen an die nächsthöhere Stelle weiter leitet. Dort werden die eintreffenden Eindrücke ebenfalls gebündelt und als Sammeleindruck weitergeleitet. Dadurch erhalten hohe Kommandostrukturen der Bots für jede Region ein bestimmtes Bild der Lage.

SONDERROLLEN

Sonderrollen können entweder reine Plotrollen sein und dadurch teilweise nur kurz bespielt werden oder auch spezielle wichtige Aufgaben innerhalb eines Clusters übernehmen und dabei dauerhaft im Team im Spiel sein. Sonderrollen müssen optisch an ihre Funktion angepasst sein und mit der P.R.I.M.-Orga im Vorfeld abgesprochen werden.

Es steht Dir offen, dir auch über das Angebot an Sonderrollen hinaus eine Rolle auszudenken (zB eine Bot-Kreatur), wenn du sie logisch ins Spielkonzept integrieren kannst, sie darstellen kannst und natürlich auch hier alles im Vorfeld (noch bevor du

beginnst ein Kostüm zu basteln, o.ä.) mit der P.R.I.M.-Orga abgesprochen wurde. Die Orga und das Plotteam freuen sich auf Deine Ideen und sind gerne bereit dich mit Plot- und Hintergrundideen ins Spiel zu integrieren.

Einige wichtige Sonderrollen im Überblick

- Stufe-0-Bots
- Stufe-II-Bots
- Hive Verstärker
- Carrier
- Farmer

Eine detaillierte Beschreibung der Sonderrollen folgt in der beta-Version dieses Moduls.

SPIEL IN DER BASIS

Die NSC sind auf dem P.R.I.M. eigentlich anonyme Feinde im Feld. Damit Du als Teilnehmer, aber auch die Spielerbasis besuchen kannst, um dort ein Getränk zu trinken oder Deine Softair dort reparieren zu lassen, wollen wir Dir natürlich solche Ausflüge nicht verwehren. Es gibt aber, um den Spielfluss nicht zu zerstören einige Regeln dazu:

- Du bist nicht als Bot zu erkennen: Schminke, Nanoplasien und Kleidung mit den Spuren tödlicher Wunden werden in der Basis nicht getragen.
- Du hast Modul 3 gelesen und weisst grob, wie die Basis und der Widerstand funktionieren.
- Ohne vorherige Absprachen mit der SL zettelst du keinen Streit oder ähnliches in der Basis an, klaust (IT) Dinge oder sonstiges. Es stecken sehr viele Leute sehr viel Herzblut in die Plots und Abläufe und es wäre Schade, wenn eine zufällige Prügelei (die IT vielleicht sogar sinnig und konsequent wäre) einen Handlungsstrang stört oder gar vereitelt.
- Du merkst Dir die von uns am Conbeginn erstellte SID (Survior-ID, Personalnummer) für die NSC. Diese erlaubt es der Sicherheit bei IT-Überprüfungen Dich als NSC zu identifizieren, so dass Du nicht unnötig lange zur “Überprüfung” aufgehalten wirst.
-

...wird fortgesetzt