



P.R.I.M.

SC MODUL

MODUL 3



IMPRESSUM

P.R.I.M.

Modulversion: 2.00

Stand: 06/2025

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 Mitwirkenden des Regelwerkes, der Veranstaltung und der PR.

Das uneingeschränkte Nutzungs- und Verwertungsrecht 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 dürfen sich alle motivierten Lesenden 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:

Stammregelwerk

Modul 1 - Stammregelwerk

Hintergrundmodule

Modul 2 - Hintergrund des Setting

Modul 2.1 - Hintergrund der Berlin Kampagne

Charaktermodule

Modul 3 – SC Modul

Modul 4 – NSC-Modul

Modul 4.1 – NSC Styleguide

Modul 4.2 – NSC Hintergrundmodul

Weiterführendes Modul

Modul 5 – Plotmodul



VORWORT

Dieses Modul bildet die Grundlage für alle Charaktere im P.R.I.M. Universum. Es beschäftigt sich mit allen Punkten, die im Laufe der Charakterentwicklung wichtig sind.

Das Modul ist so aufgebaut, dass es Dich logisch durch die Charaktererschaffung führt. Beginnend mit den wichtigsten Fragen in Kapitel 1 zum Charakterkonzept und Deiner Charaktergeschichte. Über die Möglichkeiten zum Spielstart in Kapitel 2 bis hin zu den zentralen Fragen in Kapitel 3, wo im Widerstand der Charakter seinen Platz finden soll.

In den Kapiteln 4 findest Du alle wichtigen Informationen darüber, wie das Spiel als Widerstandscharakter funktioniert. Auch Spielende, die schon lange im Widerstand angekommen sind, finden hier wertvolle Informationen.

Der Styleguide in Kapitel 5 dient dazu, ein Verständnis zu bekommen, welchen Rahmen wir für Kleidung, Ausrüstung und alles andere gesetzt haben, um die gewünschte Stimmung auf dem Event zu erreichen.

INHALTSVERZEICHNIS

1. Charaktere in der P.R.I.M. Kampagne	5	4. Das Spiel	18
Mindset für Charaktere	5	Tagesablauf	18
Charakterkonzept	7	Das Spiel in einer Basissektion	19
Gruppenkonzept	8	Schichten und Freiwache	20
Charaktergeschichte	9	Das Spiel in der Combat Group	21
Neu im Widerstand	9	Squads	21
Mitglied des Widerstands	10	Das Spiel mit Befehl und Gehorsam	22
2. Spielstart	12	Weisungsbefugnis	23
Start als Neuankömmling	12	Beförderung und Degradierung	24
Start als Mitglied der Echo Base	12	Aussenmissionen	24
Start als Verstärkung aus Sanctuary	12	Körperliche Belastung	24
Start aus einer anderen Basis	12	Umgang mit Airsoft	25
3. Charakter im Widerstand	13	Das Gelände	25
Zugehörigkeit	13	Ablauf einer Mission	25
Sektionen der Coordination Group	13	Mindset	27
Sektionen der Support Group	14	5. Styleguide	28
Combat Group	14	Phönixsymbol	29
High Command	14	Zugehörigkeits- und Rangabzeichen	29
Rangsystem	15	Kleidung und Ausrüstung	30
Mannschaften im Widerstand	15	Immersion und Logik	30
Unteroffiziere im Widerstand	16	Kleidung	31
Offiziere im Widerstand	17	Ausrüstung	32
		Techlevel	32
		Abnutzung	33
		Waffen	34
		So bitte nicht	35
		Styleguide Basis	36
		Einrichtung	36
		Ordnung und Müll	37
		Farbguide	37

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

Beim P.R.I.M. liegt der Hauptfokus auf dem möglichst immersiven Erleben des Settings einer dystopischen nahen Zukunft. Dabei stehen vor allem persönliche Schicksale und die Auswirkungen einer ständigen Bedrohung im Mittelpunkt. Einen wesentlichen Beitrag zu

diesem Ziel leistest Du mit einer stimmigen Darstellung Deines Charakters. Dabei spielen sowohl Charakterhintergrund als auch die passende Optik eine Rolle. Vor allem aber ist das richtige Mindset wichtig, damit der Charakter durch seine Darstellung das Setting bereichert.

MINDSET FÜR CHARAKTERE

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 durch das, was er seit dem Erstschat erlebt hat, gezeichnet.

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 gerissen und in eine Situation des nackten Überlebenskampfes geworfen.

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.

Neben all dem Schmerz und Verlust, den Dein Charakter erlitten hat, hat er einen Weg gefunden, mit all dem umzugehen und weiterzumachen. Vielleicht ist Dein 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.

EIN GEMEINSAMES ZIEL

Jeder Überlebende hat 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.

Der von uns bespielte Widerstand ist eine Gemeinschaft, der sich die Überlebenden freiwillig angeschlossen haben. Für einige mag es nur eine Zweckgemeinschaft sein. Für die meisten stellt diese Gemeinschaft aber eine neue Heimat oder sogar eine neue Familie dar. Unabhängig von den persönlichen Beweggründen ist aber jedem bewusst, dass nur die Gemeinschaft als Ganzes bestehen kann. Charaktere, die sich nur aus egoistischen Motiven dem Widerstand angeschlossen haben, sind daher in der P.R.I.M. Kampagne nicht gewollt.

In Echo Base leben Menschen mit unterschiedlichen Persönlichkeiten, Geisteshaltungen und Sichtweisen. Bei der Gestaltung des gemeinsamen Zusammenlebens werden immer wieder verschiedene Vorstellungen aufeinander treffen. Die dabei entstehenden Fragen und Spannungen sind elementarer Bestandteil des Spiels. Genauso wie die Herausforderung, trotz der vielfältigen Hindernisse, der ständigen Bedrohung und aller Meinungsverschiedenheiten einen gemeinsamen Weg zu finden. Denn jeder in der Echo Base 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.

CHARAKTERKONZEPT

Beim P.R.I.M. geht es um das Gefühl des Überlebenskampfes in einer kaputten Welt am Rande des Abgrunds. Die Protagonisten in dieser Geschichte sind normale Menschen mit Schwächen, Stärken, Ängsten und Fehlern. Es geht nicht um Helden, die jede Herausforderung meistern und auf schwierige Entscheidungen immer die richtige Antwort haben. Natürlich sind Momente, in denen diese Menschen über sich hinauswachsen, ebenfalls Teil dieser Geschichte. Aber Superhelden, Alleskönner, abgebrühte Spezialagenten und ähnliche Konzepte sind fehl am Platz.

Wir bespielen im Rahmen der P.R.I.M. Kampagne nur einen kleinen Ausschnitt der gesamten Hintergrundwelt. Daher ist nicht alles, was theoretisch in der Hintergrundwelt möglich wäre, auch für unsere Kampagne passend und gewünscht. Halte Dein Konzept daher möglichst einfach und bodenständig. Der "Archetyp" eines P.R.I.M.-Charakters ist ein durchschnittlicher, eigentlich unbedeutender Niemand, der in eine außergewöhnlich extreme und überfordernde Situation geworfen wurde und seinen ganz persönlichen Weg durch die Hölle gegangen ist - und jetzt versucht, mit diesem neuen Leben zurechtzukommen um irgendwie seinen Beitrag zu leisten.

Der Widerstand besteht fast ausschließlich aus Menschen, die vor der Invasion einfach nur Zivilisten waren. Militärische Vorkenntnisse sind somit die absolute Ausnahme. 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 - aber sie sind das einzige "Material", das dem Widerstand zur Verfügung steht.

Einfache und bodenständige Charakterkonzepte müssen nicht gesondert abgestimmt werden.

BESONDERE KENNTNISSE UND SONDERFUNKTION

Grundsätzlich steht es jedem frei, ein Charakterkonzept nach seinen Vorstellungen zu erschaffen. Bei Charakteren, die über eine besondere Fachkompetenz verfügen oder eine Sonderfunktion ausüben sollen, gilt es allerdings besonders darauf zu achten, dass diese spielfördernd und logisch in die Welt integriert werden.

Wenn Du einen Charakter spielen willst, der innerhalb eines Fighter Squads oder innerhalb einer Sektion eine besondere Funktion übernehmen soll, fokussiere Dich auf eine Funktion und vermeide mehrere Funktionen gleichzeitig abzudecken. Ein Charakter, der Squadleader, Funker und Medic in einer Person vereint, ist nicht nur unpassend und nimmt anderen Teilnehmenden die Möglichkeit ebenfalls eine Sonderfunktion zu bespielen, sondern er kann auch niemals allen Ansprüchen gleichzeitig gerecht werden.

In der von uns bespielten Welt des P.R.I.M., die vom alltäglichen Mangel geprägt ist, sind Menschen mit besonderer Fachkenntnis eine hohe und schätzenswerte Ressource. Charaktere mit besonderen Fähigkeiten oder Wissen würden daher nur in bestimmten Positionen eingesetzt werden. Ein Herzchirurg würde nicht als Medic in einem Fighter Squad dienen, sondern geschützt in einem Bunker. Ein Charakter mit einer besonderen Expertise würde sich da einbringen, wo er den Widerstand am besten unterstützen kann.

Achte bei der Planung Deines Charakters darauf, dass der Hintergrund zur beabsichtigten Spielposition passt. Bleibe möglichst bodenständig.

Zur Abstimmung von besonderen Charakterkonzepten steht dir das P.R.I.M.-GameTeam zur Verfügung (prim-gameteam@lost-ideas.com). Bedenke aber, dass solche Charakterkonzepte nur selten für unser Event passend sind.

GRUPPENKONZEPT

In einer zerrissenen Welt ist die Zugehörigkeit zu einer Gemeinschaft besonders wertvoll. Daher ist das Gefühl - Teil einer Gemeinschaft zu sein - ein ganz wichtiger Bestandteil des P.R.I.M. Um dieses Gefühl zu erzeugen, werden auf dem P.R.I.M. ausschließlich Charaktere bespielt, die dem Widerstand angehören. Und damit ist der Widerstand selbst das rahmengebende "Gruppenkonzept" für alle Charaktere.

Innerhalb dieses Widerstands gibt es aber natürlich unterschiedliche Spielgruppen, welche durch den Hintergrund und die unterschiedlichen Aufgaben innerhalb des Widerstands definiert sind.

Jede Sektion hat dabei nicht nur besondere Aufgaben und Zuständigkeiten, sondern ist auch eine eigene Gemeinschaft.

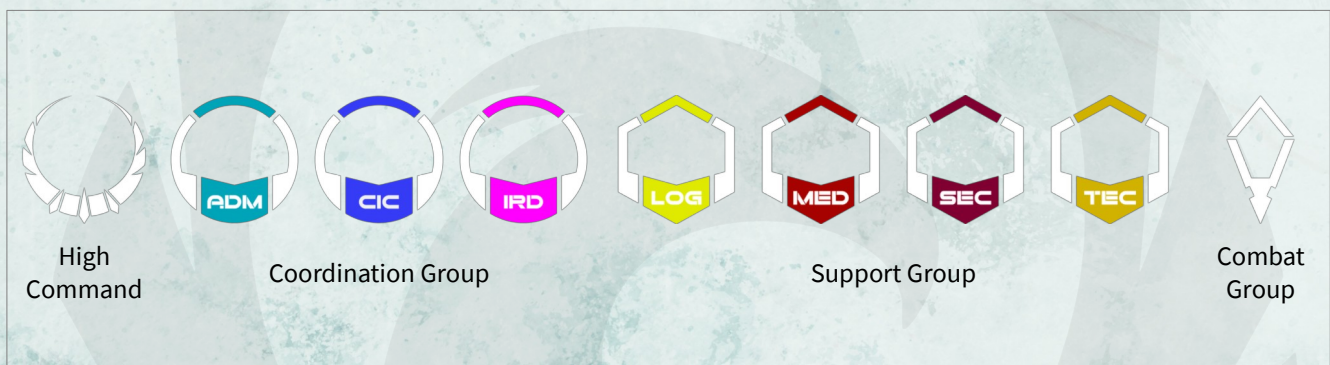
Entsprechend der Organisation des Widerstands gibt es fest definierte Sektionen, welche die zentralen Strukturen der Basis darstellen. Organisatorisch sind die Sektionen in zwei Groups unterteilt. Der Coordination Group und der Support Group. Zu jeder Sektion gibt es auch eine Spielgruppe, deren Gruppenkonzept mit dem GameTeam abgestimmt ist. Die Spielangebote und beispielbaren Posten orientieren sich dabei an den Aufgaben der jeweiligen Sektion.

Neben den beiden Groups für die zentralen Aufgaben der Basis gibt es die Combat Group, in welcher alle kämpfenden Charaktere des Widerstands organisiert sind. Innerhalb der Combat Group bietet sich die Möglichkeit, dass sich Spielende zu eigenen Fighter Squads mit einem eigenen Gruppenkonzept zusammenschließen.

Bei der Ausarbeitung eines solchen Fighter-Konzepts gelten dieselben Grundsätze wie für jeden einzelnen Charakter: Ein Gruppenkonzept sollte einfach, bodenständig und wenn möglich mit einem regionalen Bezug versehen sein. Ein Gruppenkonzept ist mehr als die Geschichte, welche die Gruppe erlebt hat. Für ein gut ausgearbeitetes Gruppenkonzept sollte die Gruppe festlegen, wie die Charaktere sich kennengelernt haben, was sie verbindet und zusammenhalten lässt. Wie ist das Verhältnis der einzelnen Charaktere untereinander? Wie wird innerhalb der Gruppe mit dem Tod eines Charakters umgegangen - IT wie OT? Welche Stärken und Schwächen hat die Gruppe und wie agiert die Gruppe innerhalb und außerhalb der Basis? Was macht das Zusammenspiel mit der Gruppe zu einem schönen Erlebnis?

Es gibt viele Möglichkeiten für passende Gruppenkonzepte. Man braucht keine ausgefallene Gewandung, verrückte Geschichten oder besondere Bewaffnung. Bodenständig mit eigener Charakteristik ist ein gutes Maß.

Weitere Informationen zu den Sektionen sowie den Fighter Squads und was das Spiel innerhalb einer solchen Spielgruppe auszeichnet, findest du in Kapitel 3



CHARAKTERGESCHICHTE

Jeder Charakter hat seine eigene Geschichte, die ihn einzigartig macht. Überlege dir, was Dein Charakter vor der Invasion gemacht hat. Wofür hat er gelebt? Was für ein Mensch war er? Was hat die Invasion mit ihm gemacht? Wen hat er verloren? Wie hat er es geschafft, trotz aller Verluste nicht zu zerbrechen? Und wofür lebt er heute?

Dein Charakter gehört zu den wenigen Menschen, die die Zeitenwende überlebt haben. Zeichne für Deinen Charakter die Geschehnisse nach. Von der Invasion, über den tödlichen Winter bis zu dem Tag, an dem Dein Spiel beginnt.

Da in der P.R.I.M. Kampagne ausschließlich der Widerstand bespielt wird, führt jede Charaktergeschichte - auf kurz oder lang - immer zu der von uns bespielten Echo Base.

Ob Dein Charakter zum Spielstart aber schon Teil des Widerstands ist oder nicht, ist dir überlassen. Für Deinen Spielstart stehen dir also verschiedene Möglichkeiten offen. Nähere Informationen dazu findest Du in Kapitel 2.

Dein Charakter ist noch nicht Teil des Widerstands

Dein Charakter ist bereits Teil des Widerstands, gehört aber noch nicht zur Echo Base

Dein Charakter ist bereits Teil des Widerstands und ist bereits Teil der Echo Base

NEU IM WIDERSTAND

Dein Charakter hat sich bisher allein oder mit einer kleineren Gruppe durchgeschlagen und ist noch nicht Teil des organisierten Widerstands. Irgendwie hat es ihn aber dennoch nach Mahlwinkel verschlagen - vielleicht durch schlichten Zufall, vielleicht, weil er auf die Zeichen des Widerstands 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 hat 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?

MITGLIED DES WIDERSTANDS

Dein Charakter ist bereits Teil des Widerstands. Nach einer langen hoffnungslosen Zeit hat er eine Widerstandsgruppe gefunden und sich dieser angeschlossen. 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.

Als Teil des Widerstands weiß Dein Charakter bereits, wie der Widerstand organisiert ist und funktioniert. Er kennt die täglichen Abläufe, die ständigen Sorgen und Nöte. Er weiß welche Sektionen es gibt und welche Aufgaben diese haben. Er kennt die Ränge, deren Bedeutung und weiß damit umzugehen.

Weder Du als Teilnehmender noch Dein Charakter muss dabei alle Details kennen und wissen, wie alles funktioniert. Wichtig ist, dass Dein Charakter - entsprechend seiner individuellen Charaktergeschichte - über das passende und stimmige Hintergrundwissen verfügt.

Wo Dein Charakter das erste Mal auf den Widerstand gestoßen ist, ist dir überlassen. Bedenke aber, dass wir in der Hauptkampagne grundsätzlich nur den bekannten Widerstands bespielen und das Reisen in der P.R.I.M. Welt extrem risikobehaftet ist. Nicht alles, was theoretisch möglich ist, ist passend für das Spiel. Daher möchten wir Dir einige geeignete Möglichkeiten vorstellen:

Der Charakter ist bereits Teil der Echo Base

Nach langer Zeit voller Angst und Entbehrung hast Du in der Echo Base ein neues Zuhause gefunden. Wie lange Dein Charakter schon Teil der Echo Base ist, ist Dir überlassen. Vielleicht erst seit ein paar Tagen, vielleicht aber auch schon seit Monaten.

Als Teil der Echo Base sind dir die täglichen Abläufe sowie die wichtigsten Personen bekannt. Du hast Deinen Platz im Widerstand gefunden. Entweder in einer der Basis-Sektionen oder als Teil in einem Fighter-Squad. Details zum Aufbau und Hintergrund der Echo Base und ihrer bewegten Geschichte findest Du in Modul 2.1. Als Charakter der Echo Base startest Du in der Regel in der Basis. Details findest Du in Kapitel 2 – Spielstart.

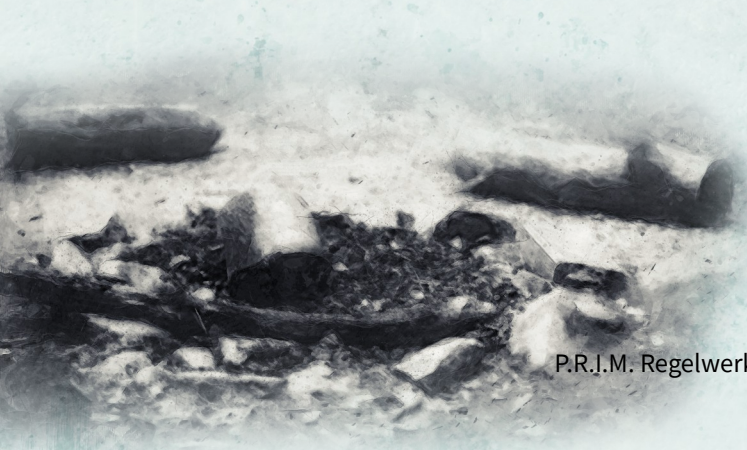
Der Charakter kommt aus Sanctuary

Dein Charakter kam mit dem Widerstand erstmals in Berlin in Kontakt und hat eine gewisse Zeit in Sanctuary verbracht. Beispielsweise könnte der Charakter aus Berlin stammen, sich zum Zeitpunkt des

Erstschlag dort aufgehalten haben oder nach der Invasion auf eigene Faust dorthin gewandert sein, weil er hoffte, dort andere Überlebende zu finden.

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. Weitere Informationen zu Sanctuary findest Du in Modul 2.1.

Später hat sich Dein Charakter freiwillig für den Einsatz in Mahlwinkel / Echo Base gemeldet bzw. wurde als Verstärkung für die neue Basis dorthin verlegt. Wie Du als Charakter aus Sanctuary am besten ins Spiel starten kannst, erfährst Du in Kapitel 2 – Spielstart.



Der Charakter kommt aus einer anderen Widerstandsbasis

Das Manifest des Phönix wurde weltweit gesendet und in vielen Kellern und ähnlichen Verstecken empfangen. Manche Überlebende haben sich zu Gruppen zusammengeschlossen und sich nach dem Vorbild des Manifestes organisiert. Einige davon haben sich mit der Zeit zu eigenständigen Widerstandsbasen entwickelt.

Welche Widerstandsbasen es überhaupt gibt, ist Teil des gesetzten Hintergrunds (siehe Modul 2). Alle Widerstandsbasen sind in der fortlaufenden Geschichte verankert und werden durch den Plot aktiv weiterentwickelt. Aus diesem Grund sind Charaktere aus anderen Basen nur in Absprache mit dem GameTeam spielbar. Entsprechende Charakterideen müssen mit dem P.R.I.M. GameTeam abgestimmt und freigegeben werden. Wende Dich mit Deiner konkreten Idee an

→ **prim-gameteam @ lost-ideas.com**

Der Charakter kommt aus einer bisher nicht definierten Widerstandsgruppe

Viele Charaktere stammen aus anderen Teilen Deutschlands oder Europas und sind am Ende auf die eine oder andere Weise in Mahlwinkel gelandet. Auch wenn es bis auf die in Modul 2 definierten Widerstandsbasen (bisher) keine weiteren größeren Widerstandsgruppen gibt, wollen wir Dir die Möglichkeit erläutern, wie Du eine Widerstandsgruppe in Deinen Charakterhintergrund einbinden kannst.

Für nicht definierte Widerstandsgruppen gilt:

- Die Widerstandsgruppe war nicht sonderlich groß und hatte für das Gebiet, in dem sie sich aufgehalten hat, keine besondere Bedeutung. Es war ein Zusammenschluss von einfachen Menschen, die gemeinsam versucht haben zu überleben.
- 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.

Beachte, dass es für viele Städte und Regionen bereits Ideen und Hintergrund gibt, welcher aber noch nicht veröffentlicht wurden. Bleibe daher mit Deinen Ideen vage. Auf diese Weise vermeidest Du Kollisionen und Inkonsistenzen mit noch nicht ausgearbeiteten bzw. veröffentlichten Hintergrundinformationen sowie den individuellen Hintergrundgeschichten anderer Charaktere.

2. SPIELSTART

Es gibt unterschiedliche Möglichkeiten, mit Deinem Charakter ins Spiel zu starten und ihn mit dem Hintergrund der Widerstandszone Berlin zu verknüpfen.

Da wir in der P.R.I.M. Kampagne eine organisierte Widerstandsbasis bespielen und alle Charaktere Teil des Widerstands sind, ist es hilfreich, sich im Vorfeld darüber Gedanken zu

machen, wo Du nach Deiner Ankunft in der Basis Anschluss findest. Und vielleicht hat diese Überlegung wiederum Einfluss auf die Überlegung, wie Du ins Spiel startest.

Abhängig von der Hintergrundgeschichte Deines Charakters gibt es für Deinen Spielstart folgende Optionen:

START ALS NEUANKÖMMLING

In der Regel starten Charaktere, die noch nicht zum Widerstand gehören (siehe Seite 9) oder aus einer bisher nicht definierten bzw. vernichteten Widerstandsgruppe kommen (siehe Seite 11), im Feld. Deine erste Aufgabe wird es sein, Dich bis zu Echo Base durchzuschlagen.

START ALS MITGLIED DER ECHO BASE

Als Teil der Echo Base befindest Du Dich zum Spielstart normalerweise in der Basis. Für Dich startet Dein Spiel "mitten im täglichen Ablauf". Was unmittelbar zum Spielstart passiert, ist abhängig von Deiner Rolle und Deiner Spielgruppe. Abhängig vom jeweiligen Plot besteht auch die Möglichkeit für Charaktere der Echo Base im Feld zu starten. Zum Beispiel im Rahmen einer gerade laufenden Aufklärungsmission oder auf dem Rückweg von einer längeren Versorgungsmission.

START ALS VERSTÄRKUNG AUS SANCTUARY

Die Versorgung der Echo Base erfolgt aus Berlin. Für neue Charaktere besteht in der Regel die Möglichkeit, als Verstärkung aus Berlin nach Echo Base geschickt worden zu sein. Charaktere, die als Verstärkung entsandt worden sind, starten als Trek im Feld und spielen die Anreise zur Basis aus.

START ALS CHARAKTER AUS EINER ANDEREN BASIS

Charaktere aus anderen Widerstandsbasen als Berlin sind die Ausnahme und müssen daher immer abgestimmt und freigegeben werden (siehe Seite 11). Im Rahmen dieser Abstimmung wird auch der Start ins Spiel besprochen.

Die genannten Optionen zeigen die grundsätzlichen Varianten auf, wie Dein Charakter ins Spiel starten kann. Abhängig von dem geplanten Plot gestaltet sich der Spielstart jedes Jahr anders. Welche Möglichkeiten es bei dem nächsten Event gibt und wie Du daran teilnehmen kannst, wird rechtzeitig über unsere News Kanäle veröffentlicht (siehe www.prim-larp.de).

3. CHARAKTER IM WIDERSTAND

In der P.R.I.M. Kampagne bespielen wir alle gemeinsam eine Basis, die zur Widerstandszone Berlin gehört - die Echo Base. Nach Deinen Überlegungen zum Charakterhintergrund und

Deinem bevorzugten Spielstart möchten wir dir in diesem Kapitel alle wichtigen Punkte aufzeigen, wie Du Deinen Charakter in den Widerstand einbinden kannst.

ZUGEHÖRIGKEIT

Der Widerstand gliedert sich in drei Groups mit verschiedenen Sektionen bzw. einzelnen Fighter Squads. Alle Sektionen sowie die Fighter Squads sind Spielgruppen, welche durch SC's wie Dich zum Leben erweckt werden.

Die Sektionen sind dabei fest im Hintergrund verankerte Spielgruppen, welche mit ihren Aufgaben und Spielmechaniken den Betrieb der Basis abbilden. Daher werden die Sektionen auch oft Basissektionen genannt.

Die in der Combat Group organisierten Fighter Squads sind Spielgruppen, welche sich ihr Gruppenkonzept als Kämpfer selbst gestalten können.

Jeder Charakter ist entweder Teil einer der genannten Sektionen oder Teil eines Fighter Squads. Die Zugehörigkeit wird durch ein kombiniertes Rang- und Sektionssymbol auf dem rechten Arm angezeigt. Details zum Styleguide findest Du in Kapitel 5.

SEKTIONEN DER COORDINATION GROUP



Administrative Section

Die Administration agiert sektions- bis basisübergreifend und übernimmt unterschiedliche Aufgaben im Bereich gesellschaftlicher und sozialer Arbeit, Justiz, News, Basisevents, Widerstandskommunikation bis Fernmelder-Einsätzen im Feld.

Spielpositionen: Gemeinwesenarbeit/Justiz, Nachrichten, Fernmelder, Gesellschaftsfragen

Kontakt: [prim-adm @ lost-ideas.com](mailto:prim-adm@lost-ideas.com)



Combat Integration Center

Das CIC ist für die Koordination sämtlicher Feldeinsätze verantwortlich. Als zentrales Lagezentrum nimmt das CIC eine besonders wichtige Rolle ein.

Spielangebote: Missions- und Einsatzbetreuung, Basisfunk

Spielpositionen: Mission Operator (MO), Base Radio Operator (RaOp), Map Operator (MaOp)

Kontakt: [prim-cic @ lost-ideas.com](mailto:prim-cic@lost-ideas.com)



Intelligence, Research & Development

Die Sektion IRD, oder kurz auch Forschung genannt, ist verantwortlich für die wissenschaftliche Aufklärung von Aliens und ihrer Technologie. Zusammen mit dem CIC werden Missionen durchgeführt, die der Gewinnung von Wissen dienen.

Spielangebote: Autopsien, Laboranalysen, Alien-Tech-Untersuchungen, Wissenschaftsspiel

Kontakt: [prim-ird @ lost-ideas.com](mailto:prim-ird@lost-ideas.com)

SEKTIONEN DER SUPPORT GROUP



Logistic Section

Die Logistik ist für die Versorgung mit Munition, Nahrung und allem was für das Überleben notwendig ist verantwortlich und bildet so eine zentrale Säule für den Betrieb der Basis.
Spielangebote: Versorgungskisten, Rationsmarken, Feldbergungen, Magazin
Spielpositionen: Field Logistician, Base Logistician, Facility Manager & Bar Staff

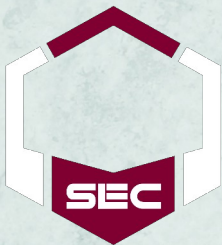
Kontakt: prim-log@lost-ideas.com



Medical Section

Die Medizinische Sektion, oder auch Basismedizin genannt, ist für die medizinische Versorgung zuständig und sichert damit das Überleben von allen in der Echo Base.
Spielangebote: Verletzen- und Verwundetenspiel, Heilerspiel. Schnittstelle zu IRD
Spielpositionen: Ärztinnen und Ärzte, Medical Assistent, FieldMedics

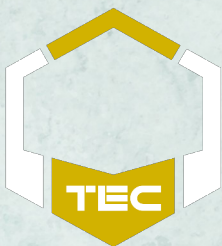
Kontakt: prim-med@lost-ideas.com



Security Section

Die Sicherheit kümmert sich darum, dass innerhalb der Basis ein Zusammenleben der vielen unterschiedlichen Menschen überhaupt erst möglich ist.
Spielangebote: Fußstreife in der Basis, Ersteinschreiter bei Vorfällen, Objekt- und Personensicherung im Feld

Kontakt: prim-sec@lost-ideas.com



Technical Section

Die Sektion Technik ist für den technischen Betrieb der Basis zuständig.
Spielangebote: Instandhaltung der Basis (Lüftung, Telefonanlage), Betreuung der Tarnung, Feldmissionen mit technischem Schwerpunkt, Radio,
Spielpositionen: TechnikerIn im Bereich Radio, Waffen, Kraftwerk, Netzwerk oder Telefon

Kontakt: prim-tec@lost-ideas.com

COMBAT GROUP



Innerhalb der Combat Group sind alle Fighter Squads vereint. Geführt wird die Combat Group vom Fighter Command welches auch bei großen Operationen im Feld die Führung übernimmt.

Kontakt: prim-combatgroup@lost-ideas.com

HIGH COMMAND



Das High Command Office unterstützt den Commander und den Executive Officer bei den täglichen Aufgaben und der Führung Basis.
Spielangebote: Anspielmöglichkeit für zentrale und übergeordnete Themen

Kontakt: über prim-gameteam@lost-ideas.com

Details zum Aufbau des Widerstands in der Echo Base findest Du in Modul 2.1, wo alle Sektionen mit ihren Aufgaben vorgestellt werden.

Weitere Informationen, wie sich das Spiel innerhalb einer Sektion oder innerhalb eines Fighter Squad gestaltet, findest Du in Kapitel 4.

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.

In der P.R.I.M. Welt werden die Ränge genutzt, um die Funktion und den Verantwortungsbereich einer Person zu kennzeichnen. Der Rang ist daher abhängig von der aktuellen Spielposition und kein erspielbares Leistungsabzeichen.

Als Mitglied des Widerstands findet das Rangsystem auch für Deinen Charakter Anwendung. Es dient in erster Linie dazu, die Funktion und den Verantwortungsbereich darzustellen. Daher ist die Kennzeichnung des Ranges auch immer in das Sektionssymbol bzw. Groupsymbol eingebettet.

Weitere Informationen zum Spiel mit Rängen findest Du in Kapitel 4.

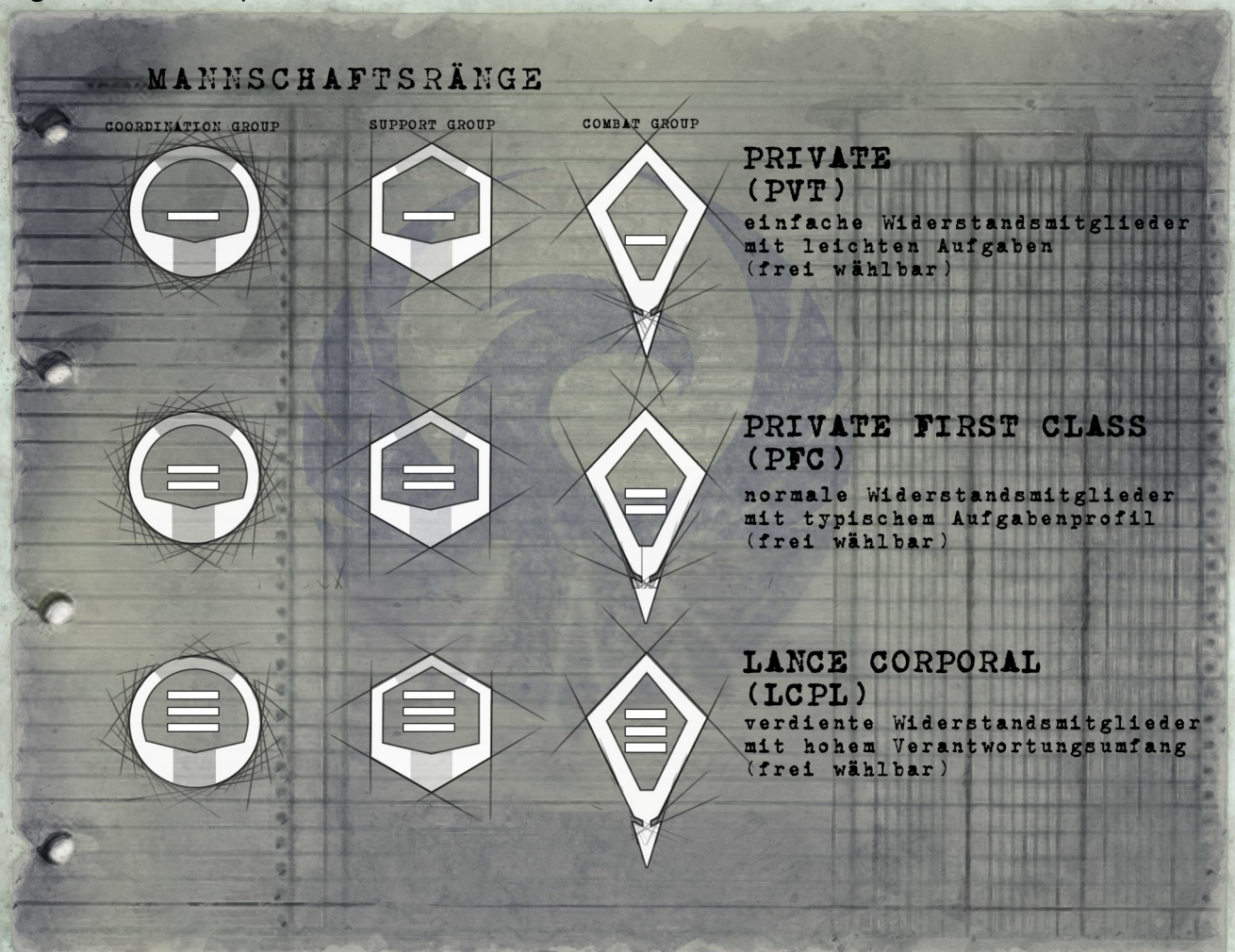
Details zur Darstellung der Symbole findest Du im Styleguide in Kapitel 5.

MANNSCHAFTEN IM WIDERSTAND

Das normale Widerstandsmitglied gehört zu den Mannschaften. Der reguläre Rang ist der eines Private. Höhere Mannschaftsränge werden erfahrenen Mitgliedern verliehen oder an Mitglieder, die eine besondere Verantwortung tragen (zum Beispiel bei der Übernahme

mehrerer Aufgaben innerhalb eines Squads oder einer Sektion).

Mannschaftsränge können frei gewählt werden, sollten aber zum jeweiligen Charakterkonzept passen.



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 Führungsverantwortung und Weisungsbefugnis.

Unteroffiziersränge sind reine Funktionsränge die sich aus der Funktion ableiten, die der Charakter ausübt. Sie können daher nicht direkt frei gewählt werden. Ein Charakter bekommt den jeweiligen Rang automatisch, wenn er den entsprechenden Posten antritt.



UNTEROFFIZIERE			
COORDINATION GROUP	SUPPORT GROUP	COMBAT GROUP	
			CORPORAL (CPL) Teamleader in einem Fighter Team (2 bis 6 Personen) stellv. Squadleader in einem Fighter Squad (2 bis Teams) Bereichsleitung in einer Basissektion
			SERGEANT (SGT) Squadleader in einem Fighter Squad Abteilungsleitung in einer Basissektion
			MASTER SERGEANT (MSGT) Sonderrang mit besonderen Aufgaben und Befugnissen (Casting durch Game Team)

OFFIZIERE IM WIDERSTAND

Offiziere im Widerstand sind von zentraler Bedeutung und wichtige Führungspersonen. Sie übernehmen wichtige Aufgaben, verrichten aufopferungsvoll ihren Dienst und sind ein Vorbild für alle Widerstandsmitglieder. Offiziere übernehmen sektionsübergreifende Funktionen, leiten eine ganze Sektion oder Group und sind immer eine Sonderrolle, die nicht frei gewählt werden kann.



OFFIZIERE

COORDINATION GROUP	SUPPORT GROUP	COMBAT GROUP	
			WARRANT OFFICER (WO) stellv. Sektionsführung oder Sonderaufgabe (kein eigenes Kommando) <i>(Casting durch Game Team)</i>
			LIEUTENANT (LT) Sektionsführung oder Groupführung (eigenes Kommando) <i>(Casting durch Game Team)</i>
			LIEUTENANT COMMANDER (LCDR) EXECUTIVE OFFICER (XO) stellv. Kommandat einer Widerstandsbasis <i>(Casting durch Game Team)</i> COMMANDER (CDR) COMMANDING OFFICER (CO) Kommandat einer Widerstandsbasis <i>(Casting durch Game Team)</i>

4. DAS SPIEL

Nach Deinen Überlegungen zu Deinem Charakterkonzept, Deinem bevorzugten Spielstart und Deinen zukünftigen Aufgaben im Widerstand stellt sich die Frage, wie sich das Spiel in der Basis für Deinen Charakter und Dich als Spielerin oder Spieler fortan gestaltet. Daher möchten wir dir in diesem Kapitel die wesentlichen Elemente vorstellen, die das Spiel in der P.R.I.M. Welt ausmachen.

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.

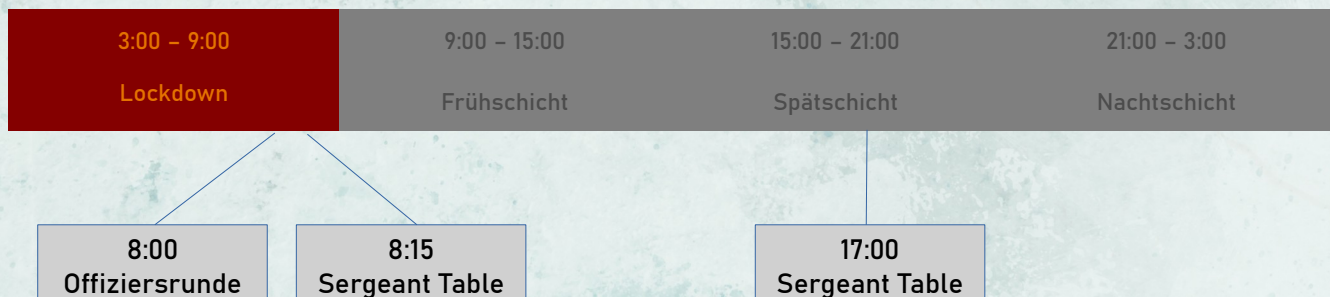
TAGESABLAUF

Auch wenn in der Echo Base kein Tag dem anderen gleicht, gibt es dennoch eine gewisse Routine. Der tägliche Lockdown ist dabei das bestimmende Element. In dieser Zeit, von Nacht 3:00 Uhr bis morgens 9:00 Uhr, ist kein Betreten oder Verlassen der Basis möglich

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, ist sehr individuell. Für die Angehörigen der Coordination und Support Group ist die Art ihrer Erlebnisse in der Basis natürlich stark durch ihren täglichen Dienst und ihre jeweiligen Funktionen geprägt. Wohingegen für Angehörige der Combat Group der tägliche Missionsbetrieb im Fokus steht.

sowie sämtliche Funkkommunikation untersagt. OT dient der Lockdown dazu, um allen SC's, den NSCs und der Orga ein Schlaffenster zu ermöglichen. Es ist aber durchgehend IT, auch wenn während dieser Zeit die meisten schlafen.



DAS SPIEL IN EINER BASISSEKTION

“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 die 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 Trupp zur Hilfe schicken. Brechen sie selbstständig aus und setzen 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.”

Jede Sektion hat in der P.R.I.M. Spielwelt eine konkrete Funktion, welche für das Überleben des Widerstands essentiell ist. Daher hat jede Sektion ein eigenes Gruppenkonzept, in dem die Aufgaben und Spielangebote definiert sind.

Die Sektion drückt aus, in welchem Bereich man den Widerstand unterstützt. Abhängig von der gewählten Sektion und der jeweiligen Position, gestalten sich die Aufgaben, mit denen der Charakter betraut wird. Die Aufgaben der Sektionen sind Teil der tragenden Spielmechaniken des Events und damit elementarer Bestandteil der gesamten Immersion.

Für die Besetzung der genauen Posten sowie die Verteilung der konkreten Aufgaben ist immer die Sektionsleitung verantwortlich. Diese ist sowohl für den IT-Ablauf als auch für den OT-Ablauf Deine erste Ansprechperson.

Mit der Zugehörigkeit zu einer Sektion ist man auch Teil dieser Spielgruppe, was aus Gründen der OT Planungssicherheit auch eine gewisse Verbindlichkeit mit sich bringt. Dies gilt auch über den Charaktertod hinaus. Für einen Zweitcharakter besteht natürlich keine Pflicht der gleichen Sektion anzugehören wie der Erstcharakter, aber aus Planungsgründen wird

erwartet, dass Deine Zusage auch mit dem Zweitcharakter (zumindest für die laufende Veranstaltung) beibehalten wird. Dieser kann auch in Form eines Aushilfs- oder Ersatzdienstes eingesetzt werden. Zur nächsten Veranstaltung kannst Du diesen Charakter dann natürlich gerne in seiner neuen Sektion spielen.



Als Mitglied einer Basissektion trägst Du dazu bei, dass die Basis funktioniert, womit das Überleben aller gewährleistet werden kann. Der Dienst in den geschützten Mauern der Basis mag zwar für den Augenblick nicht so gefährlich sein, allerdings wiegt die Verantwortung und das Pflichtgefühl dafür umso stärker. Was für Deinen Charakter der Dienst in einer Basissektion bedeutet, solltest Du für das Mindset Deines Charakters bedenken.

Von der Sektionszugehörigkeit unabhängig ist der Charakterhintergrund. Dieser ist frei wählbar und kann natürlich auch mit anderen Spielgruppen (Sektionen oder Fighter Trupps) verknüpft werden. Genauso ist auch Dein persönliches Spiel nicht ausschließlich auf die gewählte Sektion begrenzt.

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 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 macht, ist jedem freigestellt.

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.



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 Kollegenschaft) zu achten, genügend Pausen einzulegen und sich rechtzeitig aus dem Spiel zu nehmen, bevor der positive Stress des Spiels in negativen Stress für den Spielenden umschlägt. Achtet auf euch selbst, achtet auch auf Eure Teammitglieder!

DAS 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 Gedenkwand 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 verschiedenen Ansichten, Stärken, Schwächen und Hintergründen. Für den Widerstand ist die Combat Group das Rückgrat, um den Kampf zum Feind zu tragen. Sie besteht im Wesentlichen aus kleinen selbstorganisierten Squads, welche in den meisten Fällen auf engstem Raum zusammenleben, enge Gemeinschaften bilden und gemeinsam Missionen bestreiten.

Für Dich als Mitglied der Combat Group wird ein wesentlicher Teil Deines Spielergebnisses durch Dein Squad bestimmt werden. Mit diesem wirst Du vermutlich 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.

Kämpfende, die sich keinem Squad anschließen wollen oder noch kein passendes Squad gefunden haben, können über das Fighter Command Anschluss suchen oder selbst mit den unterschiedlichen Squads in Kontakt treten, um ihre Schützenhilfe anzubieten.

SQUADS

Squads sind Spielgruppen, welche ihr Gruppenkonzept als Kämpfer individuell gestalten können.

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 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.

Gruppenkonzepte mit einer Spezialisierung können Auswirkungen auf die Spielbalance oder das Spielerlebnis von anderen Teilnehmenden haben und sind daher immer Sonderfälle, die gesondert abgestimmt werden müssen.

Generell gilt aber: Möchtet ihr ein neues Fightersquad gründen, dann setzt euch mit der Fighter-Betreuung in Verbindung, damit wir euch kennenlernen und euer Konzept möglichst gut ins Spiel eingliedern können.

Kontakt : **combat-group @ prim-larp.de**

DAS SPIEL MIT BEFEHL UND GEHORSAM

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

Der Widerstand besteht ausschließlich aus Freiwilligen. Jeder bespielte Charakter hat sich bewusst dazu entschieden und dieser Struktur untergeordnet. Dieser Punkt der Freiwilligkeit ist besonders wichtig, um auch im laufenden Spiel immer wieder daran zu erinnern, dass man nur gemeinsam eine Überlebenschance hat und dass sich alleine durchschlagen den fast sicheren Tod bedeutet.

Für Charaktere, die ein Problem mit Autorität oder Hierarchie haben, stellt der Widerstand eine zusätzliche Herausforderung dar. Der stetige Druck des Feindes verlangt dem Widerstand alles ab, sodass es keine Ressourcen gibt, um sich mit Querulanten herum zu schlagen. Wer sich nicht dem Widerstand nicht unterordnen kann, dem steht es frei, jederzeit zu gehen.

Du kannst solche opponierenden Eigenschaften gern für deinen Charakter verwenden, solltest dir aber bewusst darüber sein, dass die IT Strukturen des Widerstands dafür nur sehr bedingt Verständnis haben. Charaktere, die durch Nörgeln ihren 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.

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 eine Befehlsverweigerung entsprechende Konsequenzen.

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

An dieser Stelle ist aber wichtig zu erwähnen, dass es absolut gewollt ist, dass es in bestimmten Spielsituationen zu moralisch herausfordernden Spielsituationen kommt. Genau das ist beabsichtigter Spielinhalt. Wie Du bzw. Dein IT Charakter mit solchen Situationen umgehst, ist liegt in Deinen Händen. Spielsituationen, die OT für Dich nicht machbar oder gewollt sind, kannst Du die "Wirklich Wirklich" Regel anwenden - siehe Stammregelwerk (Modul 1, Kapitel 7).



WEISUNGSBEFUGNIS

Innerhalb des Widerstands gibt es keine formale Vorschrift wie mit Befehl und Gehorsam umgegangen wird. Es gehört aber zum Selbstverständnis eines jeden Widerstandsmitglied, einem 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)

Mannschaftsränge haben in der Regel keine Weisungsbefugnis.

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

Beispiele für "Weisungsbefugnis durch Rang"

- Innerhalb eines Fighterteams ist ein Corporal allen Mannschaftsrängen weisungsbefugt.
- Innerhalb eines Fighterteams ist ein Sergeant allen Corporals und Mannschaftsrängen weisungsbefugt.
- Ein Sergeant ist gegenüber einem anderen Squads 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 in taktischen Belangen jedem Missionsteilnehmer gegenüber Weisungsbefugt. Dabei spielt es keine Rolle welchen Rang die befehls-empfangende 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.

BEFÖRDERUNG UND DEGRADIERUNG

Da sich die Ränge innerhalb des Widerstands vorwiegend an der übernommenen Funktion orientieren, gibt es im Spiel verschiedene Möglichkeiten, wie sich der Rang eines Widerstandsmitglied ändern kann.

...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, wodurch sich auch der Rang ändern kann.

Beförderungen und Degradierungen von Widerstandsmitgliedern, die einen Mannschaftsrank bekleiden, sind durch vorgesetzte Unteroffiziere möglich. Beförderungen und Degradierungen von Unteroffiziersrängen sind nur durch vorgesetzte Offiziere möglich und gehen in der Regel mit der Übertragung eines neuen Aufgabengebietes einher.

...durch Wechsel des Aufgabengebietes

Da Unteroffiziersränge und Offiziersränge 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 disziplinarischen Maßnahme erfolgen und ist daher völlig wertfrei zu betrachten.

...durch die Änderung der Teamgröße

Die Größe eines Fighter Squad 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.



AUSSENMISSIONEN

In einer Welt, die von einem übermächtigen Feind dominiert wird, gleicht der Kampf des Widerstands gegen die Bots einem stetigen Ringen nach Luft. Und trotzdem gehören Außenmissionen für viele Mitglieder des Widerstands zu ihrem "Alltagsgeschäft".

Missionen sind ein wichtiger Teil des Spiels, was sowohl der Selbstorganisation als auch dem persönlichen Umgang einiges abverlangt.

KÖRPERLICHE BELASTUNG

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

Eine durchschnittliche körperliche Fitness ist im Normalfall dennoch ausreichend, um an Außenmissionen teilzunehmen. Dennoch unterschätze nicht die körperliche Belastung, die eine Außenmission mit sich bringen kann.

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. Auch bei technischen Problemen kannst Du damit spielen und dies als Spielangebot betrachten.

Du solltest Dich dennoch vor dem Event mit Deiner Airsoftwaffe ernsthaft auseinandergesetzt und deren Funktionen verstanden haben. Du musst wissen, wie Du Deine Waffe sicher lädst, wieder entlädst und mit einem Leerschuss überprüfst, dass sie wirklich leer ist. Du bist beim Umgang mit jeder Airsoftwaffe für Deine Sicherheit und die Sicherheit der Menschen in Deiner Umgebung verantwortlich.

Beachte in jedem Fall die Sicherheits- und Zonenregelung im Stammregelwerk (Modul 1).



DAS GELÄNDE

Mahlwinkel ist ein ehemaliges Militärgelände. Gefahrenquellen wie Schrottteile, Glasscherben, Erdlöcher usw. sind keine Seltenheit. 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 zu jeder Zeit umsichtig und mit vollem Bewusstsein für eventuelle Gefahrenstellen bewegst.

ABLAUF EINER MISSION

Missionsanmeldung - "Ich will raus, wie mach ich das?"

Missionen werden an Squads vergeben - kleinere Spielendengruppen oder Einzelpersonen müssen sich daher an bestehende Squads anhängen. Um auf Mission zu gehen, braucht ein Squad mindestens einen Funker und einen Medic. Sollte der eigene Funker oder Medic verhindert sein, so kann man sich an das CIC bzw. die Basismedizin wenden, um fachkräftige Unterstützung zu bekommen.

Um sich für eine Mission anzumelden, geht ein Vertreter des Squads (in der Regel der Sergeant) ins CIC und meldet das Squad in Bereitschaft. Dabei werden auch Informationen wie die aktuelle Personenstärke des Squads oder die nötige Zeit vom Briefing bis zum Ausrücken erfasst.

Nach der Anmeldung wartet der SGT mit seinem Squad in Bereitschaft auf Abruf in der Basis, bis das CIC das Squad für eine Mission eingeplant hat. Bereitschaft heißt: Ihr solltet in der Regel innerhalb von 15 Minuten fertig und marschbereit sein. Das CIC ruft dann den SGT via Lautsprechersystem zum Briefing aus, sobald ihr für eine Mission eingeplant wurdet.

Hinweis: Es ist sowohl Ziel der Orga als auch Ziel des CIC, die Bereitschaftswartezeiten kurz zu halten. Manchmal wird es doch passieren, dass es - aus den verschiedensten Gründen - länger dauert. Denkt in solchen Momenten daran, dass die Spielenden im CIC ebenso versuchen ihre Aufgabe bestmöglich zu erfüllen und nicht nur eine Mission zu koordinieren haben. Bevor es OT frustrierend wird, nutzt bitte die Möglichkeit, vor Ort auf die SL zu zukommen. Gemeinsam finden wir eine Lösung. Versprochen.

Start der Mission

Im CIC-Briefing erhält der SGT Informationen zum Ziel der Mission, dem geplanten Ablauf sowie allen weiteren relevanten Parametern - soweit sie dem Widerstand bekannt sind. Danach hat der SGT die Aufgabe, diese Information in einem squadinternen Briefing an das Squad weiterzugeben. Bitte nehmt diese Aufgabe als SGT überaus ernst! Alle haben mehr Spaß auf Mission, wenn sie wissen, wofür und warum sie hier gerade ihr Leben riskieren. Auch für uns als Orga ist das einer der wichtigsten Kanäle, um Plotinformationen an alle Teilnehmenden weiterzugeben.

Nach dem Squadbriefing setzt das Squad sich in Bewegung Richtung Schleuse, zeigt dort die MissionCard vor (diese erhält der SGT beim CIC-Briefing, sie signalisiert der Schleusenbesatzung, dass das Squad zum Ausrücken freigegeben ist), und dann verlässt ihr den Schutz des Bunkers, um (hoffentlich) euren Auftrag zu erfüllen und lebend zurückzukehren ...

Im Feld

Wie genau eine Mission abläuft, hängt stark vom jeweiligen Auftrag ab. Mal geht es direkt ins Gefecht, mal ist es besser, heimlich vorzugehen und Feindkontakt zu meiden. Bei anderen Gelegenheiten müsst ihr vielleicht eine wichtige Person eskortieren und schützen oder ein Bot-Artefakt bergen und in die Basis bringen.

Während der Mission steht euer Funker dabei in der Regel via Funk mit dem CIC in Verbindung. Regelmäßige Meldungen über Position und Missionsstatus sind dabei für das CIC sehr wichtig, um ein aktuelles Lagebild zu erhalten und euch und die anderen Squads im Feld zielgerichtet zu unterstützen.

Hinweis: Das P.R.I.M. ist ein Airsoft-Larp, aber Missionen sind nicht nur Airsoftgefechte! Sie sind vor allem eine Gelegenheit für dramatisches Spiel auf dem schmalen Grat zwischen Leben und Tod, für die Darstellung intensiver Gefühle in Extremsituationen, für Adrenalin, Verzweiflung und schwierige Entscheidungen. Das, was ihr auf Missionen erlebt, wird euch

auch in die Basis begleiten und dort neues Spiel anstoßen. Die immersivste P.R.I.M.-Erfahrung habt ihr, wenn ihr Missionen und Basisspiel gleichermaßen als Gelegenheit für intensives Rollenspiel nutzt. Siehe dazu auch den Abschnitt "Mindset".

Zurück in der Basis

Eine Mission endet mit der Rückkehr des Squads in die Basis. Der SGT schließt die Mission offiziell mit einem Debriefing im CIC ab.

Ganz so glatt läuft es in der Realität der Echo Base natürlich nicht immer - meist müssen noch Verwundete versorgt, Tote betrauert oder Geschehnisse erst einmal verarbeitet werden. Gönnst euch und eurem Squad eine Ruhepause, spielt in der Basis mit dem Erlebten weiter, entdeckt die Spielangebote, in der Basis Und schließlich, wenn ihr wieder bereit seid, meldet ihr euch erneut in Bereitschaft.

Variante: Die Quick Reaction Force (QRF)

Zusätzlich zur regulären Missionsanmeldung gibt es die Möglichkeit, sich im CIC als QRF zu melden. Die QRF ist ein Werkzeug des CIC, das immer dann zum Einsatz kommt, wenn die Lage im Feld besonders brenzlich geworden ist und schnelle Unterstützung benötigt wird.

Dazu gibt es direkt in der Schleuse einen eigenen QRF-Bereich. Dort wartet das als QRF eingeteilte Squad komplett einsatzbereit auf den Einsatzbefehl - und wenn er kommt, geht es direkt nach draußen! Das Briefing findet in diesem Fall kurz über das Schleusentelefon oder direkt über Funk statt.

Typische Einsätze für die QRF sind: Schnelle Unterstützung bei harten Gefechten im Feld, Sicherung von Verwundeten, Medevac-Eskorte.

Hinweis: Wie lange die Wartezeit ist, bevor die QRF in Marsch gesetzt wird, ist weder IT noch OT planbar. Es kann sein, dass ihr nach nur 5 Minuten ausrückt, manchmal vergeht aber auch eine Stunde, ohne dass etwas passiert. Meldet euch nur als QRF, wenn ihr auch mit letzterem leben könnt! Ihr habt jederzeit die Möglichkeit, die QRF-Bereitschaft nach entsprechender Meldung an das CIC wieder zu beenden.

MINDSET

Das Missionsspiel ist ein zentraler Kern des Spiels in der Combat Group. Die Mitwirkung aller Spielenden in der Combat Group an der Umsetzung des Missionsspiels ist daher auch ein entscheidender Faktor, damit das Spiel an sich in der Combat Group funktioniert und allen Beteiligten Spaß macht.

Das Missionsspiel ist nicht als kompetitiver Wettkampf zwischen SC und NSCs zu verstehen. Weder sind die Missionen so gestaltet, dass sie sich für einen OT sportlichen Airsoftwettkampf eignen, noch ist es für das gemeinsame oder eigene Spielerlebnis förderlich, diese als solche zu betrachten.

IT mag es wichtig sein, dass Missionen gelingen, OT besteht keine Notwendigkeit, jede Mission zu erfüllen. Gerade auch das Scheitern gehört zum Missionsspiel dazu und trägt einen wichtigen Teil zur Immersion und Atmosphäre des Events bei.

Durch die Möglichkeit, Anspannung, Erleichterung, Hoffnung, Angst und Verlust zu erleben, dienen die Außenmissionen als Katalysator für emotionales und tiefgründiges Spiel, das von draußen in die Basis getragen und dort weiter bespielt wird. In der Basis ist dieses Spiel nicht nur für die Spielenden der Combat Group selbst erfahrbar, sondern prägt auch das Spielerlebnis der Basissektionen entscheidend mit.

Missionen stellen aber nicht nur ein Kernelement der Spielerfahrung für das Spiel in der Combat Group dar. Sie sind zudem einer der Bausteine, die für das Funktionieren des gesamten Spielerlebnisses auf der Veranstaltung notwendig sind: Die Forschung spielt mit den

Erkenntnissen, die bei Missionen gewonnen werden, die Logistik ist auf Nachschub angewiesen, der im Feld geborgen wird, die Basismedizin versorgt Verwundete der Missionen, usw.

Die Spielenden der Combat Group sind mit ihrem Missionsspiel daher nicht nur für ihre eigene Immersion verantwortlich, sondern gestalten das Spielerlebnis aller Spielenden auf der Veranstaltung mit.

Daher ist es besonders wichtig, dass sich Squads an Zusagen und Abläufe halten. Die Pünktlichkeit und Zuverlässigkeit jedes einzelnen Squads beeinflusst nicht nur den eigenen weiteren Spielverlauf, sondern kann durch Ketten- und Seiteneffekte das Spiel vieler weiterer Spielenden, ganzer Basissektionen und auch die Spielerfahrung der NSCs stark beeinflussen.

Es ist daher wichtig zu verstehen, dass Missionen keine OT-Dienstleistung für die Spielenden der Combat Group darstellen, sondern dass die Spielenden der Combat Group ihrerseits damit ebenfalls hier einen wichtigen Teil zum Funktionieren des gesamten Events beitragen.

Die Verlässlichkeit eines Squads ist daher OT sehr wichtig. Unzuverlässigkeit ist kein Spielangebot.

Hierzu gehört auch eine gesunde Selbsteinschätzung, was ein Squad leisten kann und ob Zeitpunkte haltbar sind. OT ist es immer vollkommen in Ordnung, Missionen oder Anfragen abzulehnen, selbst dann, wenn sie von höchster IT-Stelle kommen. IT wird euch dies niemals zum Nachteil ausgelegt werden! Seid hier ehrlich zu euch selbst, was ihr leisten könnt und was nicht.

5. STYLEGUIDE

Als Spielender im P.R.I.M. Universum stellst Du einen Menschen dar, der zum allerletzten Rest der Menschheit gehört. 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. Völlig egal, ob es dir passt oder gefällt.

Deine Ausrüstung soll den Kampf, den Mangel und die Not transportieren, welche Dein Charakter erlebt hat. Man soll sehen, dass Dein Charakter improvisieren und damit klar-kommen musste, was verfügbar war. Dein Ziel bei der Charaktererschaffung und -ausstattung soll nicht sein, Dir eine möglichst "realistische" oder optimal ausgestattete Überlebensausrüstung zusammenzustellen.

Statte Deinen Charakter so aus, dass Dein gesamtes Erscheinungsbild ohne jede Erklärung

die Kernaspekte des Settings erkennen lässt: Wir sind kurz davor, alles zu verlieren. Wir befinden uns in einem ständigen Kampf. Es mangelt an allen Ecken und Enden. Achte dabei auf eine ausgewogene Mischung aus Realismus und filmreifer Erscheinung.

Wir wollen gemeinsam das Bild eines überwiegend zivilen Widerstands erschaffen. Einen Widerstand aus ganz normalen Menschen, die sich gegen ihre Vernichtung zur Wehr setzen. Dabei geht es nicht darum, möglichst zerschlagen herumzulaufen oder seine Kleidung möglichst individuell in Szene zu setzen. Genauso wenig wollen wir uniformierte Charaktere oder perfekt ausgerüstete Kämpfer. Wir wollen Menschen darstellen, die aus ihrem normalen Leben herausgerissen wurden und sich nun in einem Kampf um Leben und Tod befinden. Dein gesamtes Erscheinungsbild soll dieses Gesamtkonzept - eines improvisierten und zivil geprägten Widerstands - mittragen und unterstreichen.

RECHTER ARM



LINKER ARM



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.

ZUGEHÖRIGKEITS- UND RANGABZEICHEN

Die Zugehörigkeit eines jeden Charakters wird durch das kombinierte Sektions- und Rangabzeichen dargestellt. Der Rahmen des Symbols

wird dabei durch die Group und die Farbe und Beschriftung durch die Sektion bestimmt, welcher der Charakter angehört.

Details zur Gestaltung der Armbinde und des richtigen Symbols siehe das **Addon zu Modul 3.**



KLEIDUNG UND AUSTRÜSTUNG

Die Kleidung und Ausrüstung eines Charakters sind das größte Aushängeschild des Settings. Nichts transportiert das Gefühl eines zivilen Widerstand besser als die Menschen, die ihn darstellen. Daher trägt jeder einzelne Teilnehmende eine Mitverantwortung, das Setting zu stützen und zu bereichern.

IMMERSION UND LOGIK

In Bezug auf den gesamten Styleguide ist wichtig zu betonen, dass es bei der Gestaltung Deines Erscheinungsbildes nicht darum geht, was real möglich, wahrscheinlich oder sinnvoll ist. Sondern es geht darum, die Immersion der Spielwelt aufrechtzuerhalten und zu unterstützen.

Natürlich ist es möglich, dass sich Dein Charakter in den Monaten nach der Invasion mit Tarnkleidung und militärischer Ausrüstung eingedeckt hat. In Anbetracht des von uns bespielten Szenarios ist das absolut sinnvoll und logisch. Wenn man dieser Logik aber folgt, beginnt die Immersion eines zivil geprägten Widerstands zu bröckeln. Stelle Dir nur mal vor, jeder Charakter hat sich Stück für Stück mit Tarnkleidung und guter Ausrüstung versorgt. Würde eine solche Gruppe noch zivil wirken? Sicher nicht.



Die Erklärung - warum Deine Ausrüstung noch sehr neu aussieht oder warum Deine Waffe gut geputzt ist - ist für das Setting absolut logisch und nachvollziehbar. Aber die Tatsache, etwas "logisch" erklären zu können, ist keine Bereicherung des Spiels. Versuche daher Deinen persönlichen Style nicht anhand von "logischen Argumenten" zu finden, sondern orientiere Dich viel mehr an Bildern und Stimmungen. Versuche die Immersion eines zivilen Widerstands, der kurz vor der Auslöschung steht, durch filmreife Akzente zu fördern und damit das Setting für alle zu bereichern.



KLEIDUNG

Der Widerstand besteht aus ganz normalen Menschen, die aus ihrem normalen Leben herausgerissen wurden. Versuche diese Geschichte durch die Kleidung Deines Charakters zu transportieren. Bleibe bodenständig und orientiere Dich bei der Kleidung und Ausrüstung deutlich an einem zivil geprägten Erscheinungsbild.

Cargohosen, Stiefel, Hoodies, Pullover, Sweatshirts, wattierte Westen, Outdoorjacken, Parkas, Handschuhe, Beanies, Arbeitsklamotten etc. sind gut geeignet, wenn Du in einem "professionellen" Abenteuer-/ Survivor-Look dieser letzten Tage unterwegs sein willst.

Wenn Du militärische Kleidung oder Ausrüstung verwenden willst, achte auf eine ausgewogene Mischung. Zum Beispiel eine verdreckte und als solche kaum mehr zu erkennende Tarnhose kombiniert mit einem löchrigen Pullover und einem verschlissenen Tagesrucksack - oder - eine taktische Weste über einer Outdoorjacke zusammen mit einer geflickten Jeans.

Als Orientierung: verwende maximal ein militärisches / taktisches Kleidungs- oder Ausrüstungsstück.



AUSRÜSTUNG

Achte auch bei Deiner Ausrüstung darauf, möglichst zivil zu bleiben. Perfekte militärische Ausrüstung für jede Situation ist ebenso unpassend für das Setting wie unnötig. Fokussiere Dich auf Deine Funktion und spiele mit der Situation, vielleicht nicht immer optimal ausgerüstet zu sein.

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

Helme unterstützen den zivilen Style grundsätzlich nicht. Deshalb sind (militärische) Einsatzhelme generell nicht gestattet.

TECHLEVEL

HighTech ist in der P.R.I.M.-Welt ein rares Gut. Viel ist im Laufe der Zeit zerstört worden. Der eisige Winter, Staub, Dreck, Feuchtigkeit, mangelnde Energieversorgung und nicht zuletzt die Naniten des Feindes haben sämtlicher Technik hart zugesetzt. Das P.R.I.M.-Setting ist daher viel düsterer und viel weniger bunt und blinkend, als man 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. (Bedenke: die Lichtfarben pink und grün sind reserviert und für Dich nicht nutzbar).

Wenn Du technische Ausrüstung Verwenden willst, orientiere Dich eher an einer LowTech Variante. Verwende lieber eine Papierkarte anstatt einer digitalen Variante. Nutze eine Taschenlampe anstatt eines Nachtsichtgerätes. Schicke jemanden vor, anstatt eine Drohne zu benutzen.

Zu Deiner Ausrüstung gehört auch die Schutzbrille, die für alle Spielenden in der gelben und roten Schusszone verpflichtend zu tragen ist (siehe Stammregelwerk (Modul 1 – Kapitel 5)). Wenn Du zusätzlich 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.



Insbesondere Smartphones solltest Du mit Bedacht einsetzen. Als wertvolles und gut inszeniertes Werkzeug welches sorgsam eingesetzt wird, kann es das Setting bereichern. Als Alltagsgegenstand, was man genauso handhabt wie im realen Leben, ist es eher störend. Nutze dafür lieber einen echten Notizblock, ein Kurbelradio, eine große klobige Kamera oder eine Karte aus Papier.

Zusammengefasst:

Ein paar für Dich essentielle technische Spielereien und ein futuristischer Look sind ok, aber HighTech insgesamt bitte äußerst sparsam.

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.



WAFFEN

Deine Waffe sieht abgenutzt und gebraucht aus - gepflegte Vitrinenstücke oder perfekt gewartete aus der Waffenkammer gibt es nicht mehr. Reparaturen erzählen von Deinen Bemühungen, dieses lebenserhaltende Stück Stahl weiter einsatzbereit zu halten. 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.

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 "casemoddings" 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.

Wir empfehlen den breiten Standard, den es sowohl im echten Leben als auch im Airsoft gibt und der oft in Filmen und Reportagen gesehen wird. Hierfür gibt es auch die meisten Ersatzteile und Zubehör. Solltest Du nur HighCap-Magazine für Deine doch exotisch gewählte 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 im Stammregelwerk (Modul 1 - Kapitel 5) genauer erläutert.



SO BITTE NICHT

Um das spezielle Setting unserer Veranstaltung zu bewahren, bitten wir darum, die nachfolgenden Punkte wirklich ernst zu nehmen und sich daran zu halten.

Achte bei der Gestaltung Deines Charakters darauf, möglichst bodenständig zu sein. Insbesondere einige Larp-Tipps, die z.B. darauf abzielen, einen bestimmten Aspekt des Charakters besonders zu betonen und damit als Spielangebot zu präsentieren, sind im P.R.I.M. Setting sehr schnell deplatziert. Witzige, alberne oder bunte Elemente sind sehr sehr schnell "zu viel".

Wir möchten in jedem Fall vermeiden, dass der Eindruck einer MilSim-Veranstaltung entsteht. Daher ist der Einsatz von Flecktarn (Tarnmuster der Bundeswehr) generell 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 bordeauxrote Barretts sowie Armbinden mit den Schriftzügen "Wache" und "MP".

Wir bitten Dich auch, auf besonders kreative Spaßkleidungen, Kostüme, Manga- und Cosplay-anteile 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.

- alberne, witzige oder zu bunte Styles
- Flecktarn (Kleidung oder Ausrüstung)
- Kryptek
- Volltarn (einheitlich oder gemischt)
- Komplette Uniformen
- (Einsatz-) Helme
- Mittelalter / Fantasy Waffen
- Science-Fiction Waffen
- Bunte / Spaß Kostüme

STYLEGUIDE BASIS

Die Echo Base ist zentraler Ausgangspunkt für das gesamte Spiel und damit Mittelpunkt der Veranstaltung. Hier verbringen alle Teilnehmenden die meiste Spielzeit. Daher ist es besonders wichtig, dass die Basis eine gute und starke Immersion eines vom Krieg beschädigten Bunkers vermittelt.

EINRICHTUNG

Ebenso wie für Deine Kleidung, gibt es auch für die Einrichtung der Basis gewisse Vorgaben bezüglich des gewollten Styles und der beabsichtigten Stimmung.

Der Bunker ist mit begrenzten Mitteln eingerichtet worden. Auf vieles muss verzichtet werden. Luxus oder Bequemlichkeit sind fehl am Platz. Die verwendete Einrichtung ist stark gebraucht, zum Teil defekt oder repariert worden. Es soll der Eindruck von Mangel, notdürftigen Kompromissen und entbehrungsreicher Lebensweise entstehen, ohne dabei in zusammengepressten Schrott abzurutschen. Alles sollte einen gewissen Grad der Abnutzung aufweisen, neue Gegenstände können zwar vielleicht logisch erklärt werden, tragen aber nicht zur Immersion beim Spiel bei.

Alltagsgegenstände sollten ebenso dem Setting und Ambiente angepasst werden. Herumstehende bunte Plastikflaschen sind zwar erklärbar, aber unglaublich störend. Gegenstände, die sich schlecht "modden" lassen, sollten daher gut kaschiert werden. Essensverpackungen jeglicher Art sowie Shampoo und Duschgel kann man im Notfall auch in eine entsprechende größere ambientetaugliche OT-Kiste packen oder noch besser vorher in passende Behältnisse umfüllen.

Die Einrichtung ist alles andere als lebenswert, doch einzelne Bilder von Vermissten oder eine kleine Kerze spiegeln Deinen letzten Hoffnungsschimmer wider. Es ist und bleibt aber ein kalter und trister Bunker, der so etwas wie Schutz bietet und bei dessen Einrichtung wir Eure Hilfe benötigen.

Wann immer man etwas in die Basis mitnimmt, sollte man sich fragen, ob es das Settings bereichert. Die Modellbausammlung mitzunehmen macht wenig Sinn, aber vielleicht gibt es dieses eine verkratzte, kleine Spielzeugauto, mit dem der Sohn des Charakters (dessen Schicksal ungeklärt ist) so gerne gespielt hat, dass er es als Andenken direkt auf einem halb verwitterten Stuhl neben seinem Bunkerbett stehen hat. Mach Deinen Bereich mit persönlichen Gegenständen lebendig, aber müll ihn nicht zu. Weniger ist dahingehend oft mehr.

Dies gilt insbesondere auch für Dekoration (im weitesten Sinne). Pflanzen sind in einem Bunker ohne Sonnenlicht nicht nur dem Tode geweiht und damit einfach unnötig, sie passen auch einfach nicht in die beabsichtigte Stimmung der Echo Base. Auch wenn es in einer Welt, die dem Untergang geweiht ist, absolut verständlich ist den eigenen Bereich "gemütlich" zu machen, so ist die Grenze schneller überschritten als gedacht und es herrscht Wohnzimmer- oder Campingatmosphäre. So wäre eine dezent platzierte Lichterkette in einer Parzelle absolut stimmig. Lichterketten in jeder zweiten oder sogar jeder Parzelle machen es schnell zu gemütlich und zerstören damit das gewollte Bunkerambiente.



Die Orga ist bemüht, die Basis stimmungs- und stilvoll mit Bunkerbettern, Stahl-Tischen und Stühlen einzurichten. Für alle, die selber einen Stuhl mitbringen wollen: wir verwenden den Stuhl "ADDE" aus einem bekannten großen schwedischen Möbelhaus.

Selbst mitgebrachte Einrichtungsgegenstände sind in einem gewissen Rahmen geduldet. Wir möchten an dieser Stelle keine festen und streitbaren Grenzen definieren. Als einfache Richtlinie sind kleine Einrichtungselemente wie Kisten und Waffenstände (in den vorgegebenen Farben) ohne Probleme möglich und müssen nicht mit dem GameTeam abgesprochen

So soll es sein:

- Einrichtungsgegenstände nur in Grau bzw. Silber (nicht glänzend)
- dunkle und gedeckte Farben (siehe Farbguide)
- abgenutzt oder repariert
- spärlich, schlicht und schmucklos
- Schlafsäcke, Bettzeug, Decken in gedeckten Farben (oliv, braun, anthrazit, grau, etc.)
- Alltagsgegenstände dem Ambiente angepasst

ORDNUNG UND MÜLL

Es ist immer darauf zu achten, dass der eigene Bereich aufgeräumt ist. Ein mit Flaschen und Essensverpackungen voll gestellter Tisch sieht nicht nur unordentlich aus, sondern vermittelt auch einen gewissen Überfluss, der absolut unpassend ist. Generell gilt, dass Behältnisse, die nicht IT tauglich sind, aus dem Blickwinkel zu räumen sind.

Müll ist immer direkt zu entsorgen und aus dem Blickfeld zu schaffen. Volle Müllsäcke nicht irgendwo sammeln, sondern regelmäßig aus der Basis schaffen. Essensreste, gebrauchtes Geschirr, Umverpackungen gleich entsorgen bzw. reinigen und wegräumen. Die Benutzung von Mülleimern, das Leeren und das Aufräumen kann gerne ausgespielt werden. Das gehört genauso dazu. Für die Sauberkeit und das Entfernen von Müll ist stets die Gruppenleitung verantwortlich - IT wie OT.

werden. Sowas fördert die Optik und das Ambiente und sind gern gesehen. Größere selbstgebaute / mitgebrachte Dinge wie Tische, Regale, Schränke, Podeste, Wände, Teppiche oder ähnliches stören schnell den optischen Gesamteindruck der Basis. Solche Gegenstände sind daher im Vorfeld mit dem GameTeam abzusprechen. Nicht abgesprochene oder unpassende Einrichtungsgegenstände sind nach Aufforderung des GameTeams aus der Basis zu entfernen. Alle selbst mitgebrachten Einrichtungsgegenstände müssen in jedem Fall wieder mitgenommen werden. Eine Einlagerung oder eine Entsorgung vor Ort sind nicht möglich.

So bitte nicht:

- BW-Flecktarn und Kryptek
- moderne Campingausrüstung und Campingmöbel in hellen Farben
- Sessel oder Sofas
- herumstehenden Einkaufstüten und Kartons
- unbehandelte Eigenbauten aus Holz (müssen immer deckend gestrichen werden)

FARBGUIDE

Gemäß eines dystopischen Settings sollen die Einrichtungsgegenstände und die Basis an sich in gedeckten, eher tristen und gebrochenen Farben gehalten werden. Dazu werden vor allem Grautöne benutzt : Lichtgrau (RAL 7035), Silbergrau (RAL 7001) sowie Anthrazitgrau (RAL 7616). Um Highlights oder auch Signalschrift auffällig zu gestalten, werden Gelbtöne verwendet (als Orientierung dient RAL 1016, Schwefelgelb).

Bitte verzichtet auf auffällige, nicht gebrochene, knallige Farben wie neonpink, rot, orange, hellgrün bei eurer Basiseinrichtung.