



earth4sale - Design-Dokument

Inhaltsverzeichnis

Organisatorisches	3
Datum der Veranstaltung	3
Wer ist der Veranstalter?	3
Wie komme ich hin?	3
Kontakt zur Veranstaltung	4
Unterstützung der Veranstaltung	4
Verpflegung und Unterkunft	4
Zeitplan	4
Packliste	5
Wichtige Hinweise	5
Teilnahmebeitrag	6
Informationen zum Setting	6
Wo sind wir? / Die Welt	6
Die Hintergrundgeschichte	6
Die Erde	7
Erdartefakte	8
Das Sol System	8
Die Station - Stellaris Plaza	10
TecTech Tactics	11
Aktuelle Ereignisse	11
Liste der Besatzung	12
Liste der zu erwartenden Gäste	13
1. Grundlagen	13
1.1. Nordic LARP	13
1.2. Vorbereitung	14
1.3. Ein unbeschwertes Spiel	14
1.4. Casting der Rollen	15
1.5. Kostüme	15

2. Die wichtigsten Grundregeln	16
2.1. Die Spielleitung	16
2.2. Die "Weißhelme"	17
2.3. Spielerverhalten	17
2.4. Computer und Kabel	17
2.5. Alkohol	17
3. Spielmechanismen	17
3.1. Kommunikation	18
Spielbeginn und Ende	18
STOPP-Befehl	18
Das Rote Kreuz	18
Fluchen als Spielanheizer	18
„Cool down“ als Situationsentschärfer	18
Türschlösser	19
Wirklich wirklich	19
3.2. Intimität und Sex	19
3.3. Tod und Verletzungen	19
3.4. Gefangenschaft	19
3.5. Kampf, Gewalt und Waffen	20
3.6. Diskriminierung/Rassismus/Sexismus	20
3.7. Alarm	21
3.8. Die Stationstechnik	21
3.9. Verhandlungen	21
3.10. Feste Events	21
3.11. Geld	22
3.12. Erdgeschichte schreiben	22
4. OutTime-Zonen	22

Neuerungen:

- Zeitplan
- Packliste

Organisatorisches

Datum der Veranstaltung

10. November 2023 - 12. November 2023

Wir treffen uns am Freitag zum Start um 18 Uhr im Tagungshaus des Waldritter e.V..
Wir starten mit einem Workshop, um in die Regeln und das Setting einzuführen. Das LARP endet am Samstagabend. Nach einer Reflexion des Spiels am Sonntag endet die Veranstaltung um 13 Uhr.

Wer ist der Veranstalter?

Pädagogische Fachkräfte des Waldritter e.V. begleiten und veranstalten dieses Larp.

Waldritter e.V.

Ewaldstr. 20, 45699 Herten

www.waldritter.de

Geschrieben wurde dieses Larp von jungen Larpwriter*innen im Rahmen der Veranstaltung "Larpwriter Summer Camp". Diese gehören auch zum Orga-Team dieses Larps.

Wie komme ich hin?

Der Veranstaltungsort ist:

Kreativ.Campus Herten

Ewaldstr. 16

45699 Herten

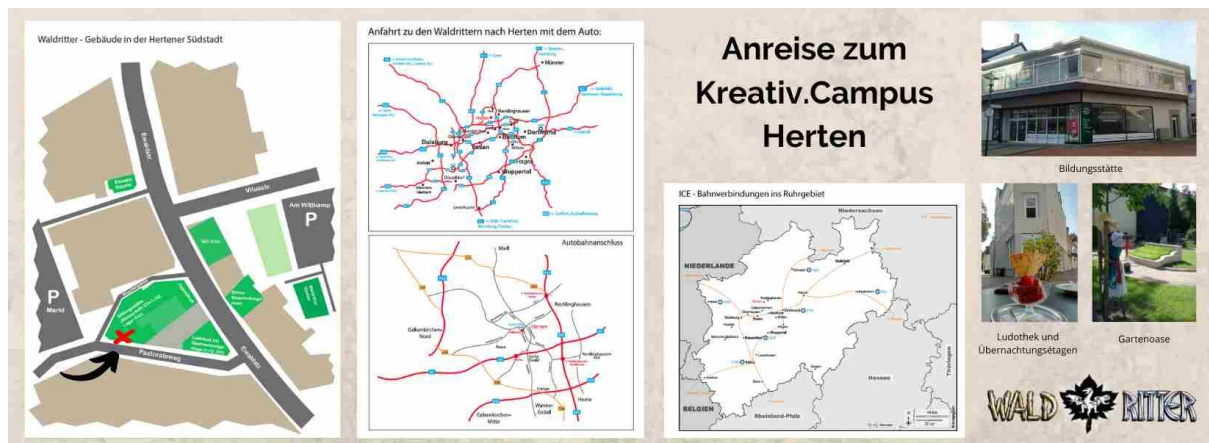
Parkmöglichkeiten:

Kostenpflichtig (werktags 8 – 18 Uhr) kann recht nahe der Location auf dem „Marktplatz 45699 Herten“ gehalten und ausgeladen werden. Kostenloses Parken ist im Anschluss beispielsweise in den Straßen „In der Feige“, „Nimrodstraße“ und „Wilhelmstraße“ möglich.

Anreise mit Bus / Bahn:

Bislang gibt es die Möglichkeit, die letzte Strecke bis Herten mit dem Bus zu bewältigen (Haltestelle "Herten Mitte"). Seit Dezember 2022 gibt es in Herten einen Haltepunkt der Bahn "Herten(Westf)".

Wir **treffen** uns **in der Messe des Raumschiffs** in der Ewaldstr. 16 (siehe rotes Kreuz auf dem Bild). Der Zugang liegt im Pastoratsweg. Wir werden um 16.30 Uhr die Seitenfenster/-tür öffnen.



Solltet ihr vorab ankommen, empfehlen wir euch die Eisdielen Calamini nebenan. Wir werden noch in Vorbereitungen begriffen sein, sodass wir euch vor 16.30 Uhr noch nicht empfangen können - wir bitten um Verständnis.

Kontakt zur Veranstaltung

Fragen zum Event können ab sofort unter folgender Mailadresse gestellt werden:

earth4sale@waldritter.de

Bitte meldet euch hier und nicht im Büro.

Unterstützung der Veranstaltung

Ein Larp ist stets eine gemeinschaftliche Veranstaltung, in der sich Aufgaben und Kosten geteilt werden. Wir freuen uns, gemeinsam mit Euch etwas Großartiges zu erschaffen! Fragen und konstruktives Feedback sind erwünscht!

Verpflegung und Unterkunft

Wir bieten Vollverpflegung inklusive nicht-alkoholischer Getränke. Wenn ihr uns Bescheid gebt, nehmen wir auf Unverträglichkeiten/Allergien und spezifische Ernährungsstile Rücksicht. Ihr seid in Mehrbettzimmern im Kreativ.Campus Herten untergebracht. Bitte bringt Bettlaken, Kissen- und Deckenbezüge sowie Handtücher mit.

Zeitplan

Freitag

- ab 16.00 Uhr Anreise möglich
- ab 16.30 Uhr Check-In mit Zimmer-beziehen, Listen und Schlüssel, usw.
- 17-17.30 Uhr optionaler **Impro-Workshop** von Nils
- 18 Uhr offizieller Start** mit Abendessen (inkl. Check-In, Fragen zu den Charakteren und zum Umziehen)

Stand: 08.11.2023

19 Uhr verpflichtender Regel-Input und Workshops

ab 2 Uhr Spielpause

Samstag

9-10 Uhr OT-Frühstück

10 Uhr Start der 2. Episode

abends Spielende und Party

Sonntag

9-10 Uhr Frühstück

10 Uhr Reflexion

13 Uhr Abreise und Aufräumen

Packliste

Für die Übernachtung wird benötigt:

- Bettlaken 90x200, Bettbezug 135x200, Kissenbezug 80x80
- ersatzweise Bettlaken und Schlafsack
- Handtuch und persönliches Waschzeug
- optional: eine Kuscheldecke für Personen, die schnell frösteln

Kleidung/Gewandung:

In den Charakteren sind Kleidungsempfehlungen vermerkt. Manchen Charakteren wird ein Overall gestellt. Mehr dazu unter *1.5 Kostüme*.

Da es auf der Spielfläche im Winter durchaus frisch werden kann, empfehlen wir Personen, die schnell frösteln, die Planung mit einer zweiten warmen Kleidungsschicht.

Wichtige Hinweise

- Fotografie
Wir werden auf der Veranstaltung Fotos machen - sowohl für Euch als Erinnerung als auch für unsere Bewerbung von Folgeveranstaltungen.
Wir nehmen das persönliche Recht am Bild sehr ernst, freuen uns allerdings auch über Eure Unterstützung zur Bewerbung unserer Veranstaltungen!
Bitte macht während der Veranstaltung keine eigenen Bilder - das stört leider. Wir bieten an, während des Spiels Portraitfotos von Euch zu machen.
- Im Orga-Raum oder direkt bei der Orga findet ihr Unterstützung bei Fragen oder Problemen.

Teilnahmebeitrag

Bitte überweist den Teilnahmebeitrag an:

Kontoverbindung:

Waldritter e.V.

Volksbank Dortmund

BLZ 441 600 14

Konto-Nr. 638 25 25 300

IBAN DE80 4416 0014 6382 5253 00

BIC GENODEM1DOR

Die Waldritter sind anerkannter Träger der bpb - Bundeszentrale für politische Bildung. Der Event wird von dieser gefördert und ist eine Bildungsveranstaltung mit anschließender Auswertung am Sonntag. Wir bitten daher, bis zum Ende der Veranstaltung zu bleiben.

Informationen zum Setting

Wo sind wir? / Die Welt

Das Spiel wird auf der Raumstation "Stellaris Plaza" im Orbit der Erde stattfinden. Nach historischen Ereignissen, die in Vergessenheit geraten sind, hat sich ein Teil der Menschheit in das Sonnensystem bewegt und dort neue Zivilisationen gegründet. Auf Raumstationen und in Kuppeln leben sie in materiellem Wohlstand und konnten durch ihren Zugang zu Ressourcen einen großen technologischen Fortschritt gegenüber der Erde erreichen.

Durch einen großen Verlust an Wissen haben sowohl die Menschen auf der Erde (Erdlinge oder Terraner) als auch die Menschen auf den Raumstationen (Sols) lange Zeit den Kontakt zueinander verloren. Die Erde hat für die Sols als Ursprungsplanet eine mystische Qualität angenommen, manche bezweifeln sogar, dass die Erde der erste Heimatplanet der Menschheit war. Die Sols blicken aufgrund ihrer technologischen, wirtschaftlichen und militärischen Überlegenheit auf die Erde und Erdlinge (eine abwertende Bezeichnung der Sols für die Terraner) hinab und haben dem Planeten in den letzten Jahrhunderten kaum Beachtung geschenkt, wobei jetzt immer mehr Arbeitskräfte von der Erde angeworben werden und Artefakte von der Erde verkauft werden. Gerüchteweise wird auch eine Aufteilung des Planeten von einigen Sols geplant.

Die Hintergrundgeschichte

Historiker*innen der Sols sind sich uneinig darüber, was dafür gesorgt hat, dass man viele Dinge aus der Vergangenheit vergessen hat. Eine der anerkanntesten Theorien ist, dass es zu mehreren großen Katastrophen kam, die unter anderem alle damaligen Datenträger fast vollständig bereinigt haben. Andere Theorien gehen von einem großen Krieg aus, der aufgrund seiner Brutalität aus der Geschichte gestrichen wurde oder die Menschen in der Vergangenheit wollten absichtlich die Vergangenheit ruhen lassen, um ein neues Zeitalter einzuläuten. Fakt ist, dass die Menschheit weder genau weiß, wann die Katastrophen passiert sind, noch wie lange das her sein könnte. Jede einheitliche Zeitrechnung, die es hätte geben können, wurde auch in dem Kataklysmus vernichtet.

Auf der Erde sind deutlich mehr Fragmente ihrer Vergangenheit erhalten, wobei die Menschen dort auch keine eindeutige Erklärung für den Verlust an Wissen haben. Da die Ressourcen der Erde aber scheinbar vor dem Zeitalter des Vergessens geplündert wurden und sich zum Teil nicht mehr auf dem Planeten befinden, geben viele Menschen von der Erde den Sols die Schuld dafür. In alten Schriften, Legenden oder Darstellungen des blauen Planeten wird dieser als deutlich fruchtbarer, ressourcenreicher und schöner dargestellt, aber diese Zeiten sind lange vorbei. Viele Menschen glauben, es handele sich dabei um ebensolche Hirngespinnste wie die Idee, dass die Erde mal einen Mond gehabt haben könnte und nicht einen großen Asteroiden- und Schrottgürtel, der Raumschiffreisen und Orbitalstationen für die Einheimischen aktuell quasi unmöglich macht. Experte*innen der Sols sprechen von einem Kessler-Syndrom.

Die Erde

Die Erde befindet sich in einer langsamen Phase der Erholung von den letzten großen Krisen. Auch hier wurde viel über die Vergangenheit der Menschheit vergessen, wobei es zumindest Geschichten und Legenden darüber gibt, dass die Sols für die große Krise verantwortlich waren. Der Planet verfügt nur noch über wenige Ressourcen, aber die Erdbewohner*innen, die sich selbst Terraner*innen nennen, sind in der Lage, sich selbst mit Wasser und Nahrungsmittel zu versorgen. Verschiedene gesellschaftliche Konstrukte sind über den Planeten verteilt, die meistens nicht ins Staatskonzept der Sols passen. Die verschiedenen politischen Entitäten befinden sich dabei immer wieder in militärischen Konflikten. Trotzdem haben die Menschen von der Erde ein gewisses Selbstbewusstsein entwickelt und auch hier wird die eigene Geschichte erforscht, wobei vielen Historiker*innen von der Erde der Zugriff auf die moderne Technologie der Sols fehlt.

Mithilfe von mündlicher Überlieferung und Legenden konnten trotzdem viele Fortschritte bei der Forschung erzielt werden, wobei diese von den Sols ignoriert werden. Die Schere zwischen Arm und Reich auf dem Planeten ist deutlich geringer. Auch deshalb, weil es generell weniger Wohlstand gibt. Auf der Erde leben mehr Menschen als im restlichen Sonnensystem, aber es fehlt ihnen an Möglichkeiten, Raumschiffe für eine Reise innerhalb des Sol-Systems zu bauen. Dies liegt auch daran, dass der Orbit der Erde mit Weltraumschrott und großen Asteroiden übersät ist. Mit ihren modernen Raumschiffen sind die Sols in der Lage, trotzdem dadurch zu fliegen und sogar eine Raumstation in diesen Orbit zu setzen.

In den letzten Jahren reisen die Handelsschiffe Kallistos (Mond des Jupiter) und von anderen Sols immer häufiger auf die Erde und schließen Geschäfte mit den Einheimischen ab. Entweder werben sie Arbeitskräfte an oder sie kaufen agrarische Luxusgüter, die auf den verschiedenen Stationen nicht hergestellt werden können. Den Arbeitskräften werden faire Löhne und sozialer Aufstieg in Aussicht gestellt, wobei immer wieder Berichte zur Erde zurückkehren, dass es sich dabei um leere Versprechungen handelt. Im Zuge des zunehmenden Kontaktes mit der Erde hat sich bei den Sols ein Interesse an der Erforschung der Erde entwickelt. Schatzsucher*innen und Entdecker*innen erkunden den Planeten und bringen dabei Reiseberichte und seltsame Artefakte der Kultur von der Erde

zurück, die sich bei den Sols großer Beliebtheit erfreuen und Gegenstände von der Erde zum Trend werden lassen, weshalb immer mehr Güter auf semilegalen Wegen in Anspruch genommen und dann verkauft werden. Das wachsende Interesse an der Erde führt auch dazu, dass immer mehr Sols eine direkte Intervention auf dem Planeten fordern, um humanitäre Hilfe zu leisten und die Geschenke der Zivilisation und Technologie mit den "Erdlingen" zu teilen. Historiker*innen der Sols beginnen auch damit, die Geschichte der Erde anhand von verschiedenen Artefakten zu erforschen. Auch erste Urlaubsreisen für Sols auf der Erde werden angeboten.

Die Menschen auf der Erde sehen sich nicht als politische Einheit. Sie kommen aus verschiedenen gesellschaftlichen Konstrukten oder Gruppierungen, die teilweise eine lange Tradition und Geschichte aufweisen. Konflikte zwischen diesen Gruppen kommen immer wieder vor, aber sie beschränken sich meistens auf diplomatische Streitigkeiten oder kleine Scharmützel. Für die Menschen aus dem Sol-System sind sie schlichtweg "Erdlinge": Eine abwertende Sammelbezeichnung für alle Menschen, die von dem Planeten kommen oder Wurzeln auf dem Planeten haben.

Erdartefakte

Die ersten Händler*innen und Reisenden der Sols, die die Erde besucht haben, haben abgesehen von exotischen Nahrungsmitteln und Gewürzen auch viele sogenannte Erdartefakte mitgebracht. Dabei handelt es sich um Überreste aus der als primitiv empfundenen Vergangenheit der Erde. Historiker*innen haben damit begonnen, die Geschichte der Erde zu interpretieren, doch die schlechte Überlieferung vieler Objekte erschwert diese Arbeit.

Trotzdem haben die Artefakte bei den Sols einen regelrechten Hype ausgelöst und viele Reiche oder solche, die es gerne wären, erwerben Artefakte von der Erde, um sie als Dekoration in ihren Wohnungen auszustellen oder damit vor Freund*innen zu prahlen. Vor allem alte Unterhaltungsobjekte von der Erde sind dabei hoch im Kurs.

Auch wenn die Anbieter*innen dieser Artefakte versichern, dass diese legal erworben wurden, entspricht das in den seltensten Fällen der Wahrheit. Täuschung, Gewalt und Betrug sind ebenso Teil dieser Beschaffungskette wie auch die Bestechung von Menschen auf der Erde, um sie zur Abgabe der Objekte zu bringen.

Das Sol System

In den Raumstationen und Kuppeln, die sich über das komplette Sol-System verteilen, leben viele Millionen Menschen. Mithilfe von Raumschiffen innerhalb des Sol-Systems sind sie in der Lage, innerhalb weniger Wochen das komplette System zu durchqueren und unterhalten ein großes Handelsnetz zwischen den verschiedenen Gebieten der Sols. Trotzdem bilden die Stationen keine politische Einheit, sondern teilen sich in verschiedene politische Blöcke auf. Die beiden mächtigsten sind die Freien Marsianischen Stationen, sowie die Demokratische Republik von Kallisto, einem Mond des Jupiter. Weitere Beispiele sind die OAJ (Orbitale Allianz des Jupiters), die Merkurförderer, das Kaiserreich Pluto, Die

Republik Neptun, die Kuiper-Minenförderung, der Ionische Bund, die VST (Vereinigten Stationen von Titan) und die Republika Venus.

Die Sols sehen sich generell als den Terranern (die sie abfällig Erdlinge nennen) überlegen an und versuchen sich klar von ihnen abzugrenzen. Trotz dieser Abgrenzung stehen auch die verschiedenen Mächte der Sols, allen voran Mars und Kallisto, in einem stetigen Wettstreit um Einfluss, Prestige, Macht und Ressourcen. Der Wohlstand innerhalb der Stationen ist zwar generell höher als auf der Erde, aber es gibt große Unterschiede zwischen den reichsten Bürgern der Habitate und den regulären Staatsbürger*innen. Das gilt auch für ihren politischen Einfluss. Um von der Ungleichheit auf den Stationen und Habitaten abzulenken, zeigen Politiker*innen der Sols in letzter Zeit immer häufiger auf die Erdlinge, um den schlechter gestellten Sols zu zeigen, wie viel schlimmer es ihnen doch gehen könnte.

Nahrungsmittel, Sauerstoff und Wasser werden auf den Stationen und Habitaten sowie im Raum der Sols in adäquaten Verhältnissen produziert oder auf technologischem Wege recycelt. Für die Menschen in den Raumstationen und Habitaten ist die Vorstellung irrsinnig, innerhalb einer planetaren Atmosphäre zu leben, und der Konsum von ungefiltertem Sauerstoff oder Trinkwasser wird als primitiv empfunden. Für die abenteuerlustigen Sols ist die Erde mit ihrer freien Natur maximal ein exotisches Reiseziel.

Mars

Die Freien Marsianischen Stationen werden von einem hohen Rat regiert, dessen Mitglieder zu den besten und kompetentesten aus Wissenschaft, Militär, Verwaltung und Wirtschaft gehören. Ein strenger Katalog an Voraussetzungen wird auf mögliche neue Mitglieder des Rates angelegt. So streng, dass niemand genau weiß, wie die Aufnahmebedingungen genau aussehen.

Der Mars ist bekannt für seine industriellen Produktionskapazitäten, hohe Effizienz und die Schlagkraft der Marsianischen Armee, wobei sich die Raumflotte des Mars aktuell noch nicht mit der von Kallisto messen kann. Abgesehen vom Mars selbst befinden sich auch viele kleinere Stationen direkt oder indirekt in der Einflusssphäre des roten Planeten. So beispielsweise auch die Kuiper-Minenförderung, die wirtschaftlich und politisch quasi vollkommen vom Mars abhängig ist. Den Anspruch auf die Erde begründet der hohe Rat alleine schon durch die Nähe zu dem Planeten. Immerhin sei nur das Marsianische Militär dazu in der Lage, Frieden auf dem Planeten zu sichern.

Die Gesellschaft auf dem Mars ist militaristisch. Jede Bürger*in legt einen verpflichtenden Wehrdienst ab und die Armee ist nicht nur ein Ort der Disziplinierung, sondern auch des Aufstieges. Hier haben auch Staatsbürger*innen aus niedrigeren Schichten die Chance, durch Fleiß und Disziplin schnell Karriere zu machen. Ein Versprechen, das zwar offiziell auch für den Rest der Marsianischen Gesellschaft gilt, aber dort, vielleicht mit Ausnahme von TecTech Tactics, selten eingehalten wird. In den letzten Jahren bildet sich auf dem Mars eine immer größere Rivalität zur Raummacht Kallisto aus, die langsam in die Bevölkerung durchsickert und den Patriotismus verstärkt. Auch aufgrund dieser Konkurrenz und der

zunehmenden Präsenz von Handelsschiffen Kallistos auf der Erde fordern viele Menschen des Mars eine Intervention auf der Erde.

Kallisto

Kallisto wird demokratisch regiert, wobei das Wahlrecht natürlich nur den Staatsbürger*innen Kallistos offensteht. Unter der Fahne des Jupitermondes segeln die meisten Handelsschiffe und Transporter durch das Sol-System. Der dadurch generierte Wohlstand sorgt für eine hohe Konzentration an Vermögen innerhalb Kallistos Eliten und der Staat finanziert viele große Projekte für Wissenschaft, Kultur und Kreativität. Deshalb kommen auch viele Innovationen und Modetrends von den Habitaten des Mondes.

Die Menschen auf Kallisto sind aufgrund ihrer großen Errungenschaften und technologischen Fortschritte von ihrer eigenen Überlegenheit überzeugt, obwohl natürlich nicht alle Menschen auf dem Mond in Luxus leben, sondern viele Raumschiffcrews, Fabrikarbeiter oder sonstige Angestellte ähnlich gut oder schlecht leben wie auf anderen Stationen und Planeten. Der einzige Vorteil ist, dass sich auf Kallisto viele Güter aus dem gesamten Sonnensystem sammeln.

Durch verbesserte Raumschiffe sind die Pilot*innen Kallistos in den letzten Jahren immer besser dazu in der Lage, auch die Erde zu besuchen und mit den Erdlingen, zu handeln. Abgesehen von Erdartefakten, die sich in letzter Zeit immer größerer Beliebtheit erfreuen, lockt der Planet vor allem mit einer Vielzahl an Gewürzen und Esspflanzen, die sich im Sol-System ausbreiten. Im Gegenzug liefern sie Technologie- und Industrieprodukte, die um ein Vielfaches besser sind, als alles, was auf der Erde hergestellt werden könnte.

Die Station - Stellaris Plaza

Stellaris Plaza ist eine moderne Raumstation im Orbit der Erde, die gerade erst eröffnet wird. Die Station fungiert vornehmlich als Auktionshaus und zentraler Umschlagplatz für Erdartefakte, aber sie wird ebenfalls als Casino und Hotel für Tourist*innen aus Sol, die die Erde besuchen wollen, verwendet. Weiterhin macht die Abgelegenheit sie zu einem idealen Ort, um hier politische Verhandlungen zu führen. Auch das ein oder andere Raumschiff auf dem Weg von oder zu der Erde macht hier halt.

Um die Atmosphäre für politische Verhandlungen und Tourist*innen möglichst angenehm zu gestalten, gibt es an Bord der Station keine Waffen. Eine Regel, die von den Mitarbeitenden der Stationskontrolle streng durchgesetzt wird. Die Crew an Bord der Station kommt zum großen Teil von den Stationen und Habitaten im Sol-System, aber es wurden auch Erdlinge für die einfachen Aufgaben angeworben. Zwar fliegt die Station offiziell unter der Flagge Kallistos, aber als eigenes Unternehmen verfügt sie über extrem hohe Autonomie.

Da sich ohnehin viele Artefakte von der Erde an Bord der Station befinden, wurden auch Historiker*innen und Restaurator*innen für Erdartefakte eingestellt. Sie sorgen nicht nur dafür, dass die Gegenstände möglichst gut verkauft werden können, sondern sie dienen auch dazu, die Gäste der Station zu unterhalten, indem sie Führungen anbieten oder ihre Arbeit vorstellen. Um die Gegenstände vor Diebstahl zu schützen, gibt es an Bord der Station abgesehen von der Stationskontrolle auch andere Sicherheitsmechanismen.

TecTech Tactics

TecTech Tactics ist der größte Technologiekonzern innerhalb des Sol-Systems. Die Menschen arbeiten und leben für diesen Konzern - auch, weil die Mitarbeitenden in unternehmenseigenen Siedlungen wohnen und meistens auch andere Mitarbeitende von TTT heiraten. Eigentlich spielt sich ihr gesamtes Leben innerhalb des Unternehmens ab, das nach dem Motto funktioniert: "Keine Firma, sondern ein Zuhause". Gerüchte darüber, dass Mitarbeitenden, die den Konzern verlassen, das Leben zur Hölle gemacht wird und dass die Angestellten deutlich weniger verdienen als die Mitglieder des höheren Managements, werden von der Konzernleitung mit eiserner Hand bekämpft.

Viele technische Geräte der Sols werden von TecTech Tactics produziert und auch die Software kommt in vielen Fällen von dem Konzern. Offiziell angesiedelt auf Kallisto besitzt das Unternehmen aber Außenstellen in jeder größeren Nation der Sols. Vor allem die Zweigstelle auf dem Mars konkurriert in ihrer Größe mit jener auf Kallisto. Auch am Bau des Stellaris Plaza hat sich TecTech Tactics beteiligt, um einen besseren Zugriff auf die Erde zu erhalten. Diese soll ebenfalls in das Netzwerk der Konzernstruktur eingegliedert werden und TTT bereitet bereits einzelne Erdlinge darauf vor, bald Außenstellen auf dem Planeten einzurichten.

Aktuelle Ereignisse

In den letzten Jahren sind vermehrt Schiffe der Sols zur Erde geflogen. Haben sich dies früher aufgrund des Asteroidengürtels nur die mutigsten Pilot*innen getraut, ermöglichen es jetzt neue Technologien, sicher den Planeten zu besuchen.

Bei Besuchen der Sols auf der Erde kam es in den letzten Monaten zu zwei großen Vorfällen, die es in die Nachrichten des Sonnensystems geschafft haben.

Das erste war ein Überfall von Erdlingen auf ein kallistanisches Transportschiff. Dies geschah laut Aussagen eines der Crewmitglieder wohl, um die legal erworbenen Erdartefakte zu stehlen. Bei dem Angriff kam es zu einer Explosion im Raumschiff, dessen Ladung vollständig zerstört wurde. Eines der beiden Crewmitglieder wurde schwer verletzt. Aufgrund dieses Vorfalles hat der solare Museumsverbund dazu aufgerufen so viele Erdartefakte in sicheren Archiven im Sol System unterzubringen, um eine weitere Zerstörung zu verhindern.

Einige Wochen später kam es zu einem diplomatischen Vorfall, als ein*e unter der Flagge des Mars operierende*r Reisende*r grundlos von Erdlingen gefangengenommen wurde und vor ein Erdlingsgericht gestellt werden sollte. Die marsianische Regierung hat schnell

reagiert und eine militärische Expedition entsandt, um die gefangene Person zu befreien. Eine militärische Konfrontation konnte zwar durch Verhandlungen vermieden werden, aber viele Sols fürchten um ihre Sicherheit bei Besuchen auf der Erde, weshalb in Reaktion auf diese Vorfälle eine Konferenz über die Zukunft der Erde angesetzt wurde. Eingeladen sind Vertreter aus allen organisierten Zivilisationen des Sol Systems (die Erde ist damit ausgenommen).

Im Vorfeld dazu trifft sich eine kleine Abordnung von Mars und Kallisto mit einigen Vertreter*innen der Erde, um über den Bau eines ersten Raumhafens auf der Erde zu verhandeln. Viele Beobachter gehen davon aus, dass es auch darum geht herauszufinden wie Beziehungen zwischen Erde und Sols aussehen können.

Bei den Sols hat sich in der Zivilbevölkerung eine kleine Gegenbewegung zu der Einflussnahme auf der Erde gebildet. Diese Sols fordern, dass die Erde unabhängig belassen werden soll und es keine Einflussnahme von außen geben darf. Die Erdlinge sollen in Frieden ihre Existenz in ihrer natürlichen Umgebung ausleben dürfen, so ihre Hauptforderung. Bezogen auf die Erdartefakte sind sie der Meinung, dass sie alle in Sol-Museen gesammelt werden sollten, um sie zu bewahren und zu schützen und nicht in den Privatbesitz gehören. Kontakt mit Terraner*innen hatte diese Gruppe noch nicht. Sie nennen sich selbst SOLidarium.

Vor wenigen Wochen wurde auf der Erde ein spektakulärer Fund gemacht. Ein besonders gut erhaltenes Artefakt aus der Erdgeschichte wurde gefunden und verschiedene Sammler*innen, Historiker*innen und reiche Investor*innen haben ein Interesse an diesem Artefakt, das sich auf dem Weg zum Stellaris Plaza befindet. Stimmen, die die unlautere Beschaffung des Objektes kritisiert haben, wurden von der Leitung des Auktionshauses zum Schweigen gebracht, indem daran erinnert wurde, dass solche wertvollen Artefakte auf der Erde ja ohnehin nur zerstört werden würden.

Gerüchte besagen, dass sich auf der Erde ebenfalls Widerstand gegen den Diebstahl der Kulturgüter bildet. Radikalere Organisationen versucht sich immer wieder den Artefaktjäger*innen in den Weg zu stellen, aber dabei haben sie nicht immer Erfolg. Für sie geht es darum, das kulturelle Erbe ihres Planeten zu bewahren und ein klares Zeichen zu setzen.

Liste der Besatzung

Name	Funktion
L. Newton	Stationsleitung
K. Jelen	Leitung Stationskontrolle und Haustechnik
Z. Fidan	Leitung Service
E. Schrödinger	Auktionator*in
Dr. H. Nommsen	Restaurator:in/Historiker:in
T. Flint	Kurator:in

M. O'Connell	Tour Guide
A. Beaverbrook	Stationskontrolle
R. Workins	Stationskontrolle
D. Chen	Haustechnik
A. Leitung	Haustechnik
N. Jones	Service
J. Alfred	Service
I. Arreko	Praktikant*in

Liste der zu erwartenden Gäste

Name	Funktion
T. Hassan	Politiker*in Kallisto
G. Demoux	Assistenz von T. Hassan
F. Jurado	Politiker*in Mars
K. Lucas	Assistenz von F. Jurado
V. Krup	Investor*in
P. Prentis	Unternehmer*in
E. Durand	Unternehmer*in
C. Peristerus	Museumsdirektor*in
T. Silber	Versicherung
M. Sulante	Presse
P. Brambilla	Presse
L. Vogel	Influencer*in
W. Graves	Politiker*in Erde
S. Marquez	Politiker*in Erde
E. Rodriguez	Assistenz von S. Marquez

Spielregeln

1. Grundlagen

1.1. Nordic LARP

Das Spiel „Earth 4 sale!“ wird in der Tradition des Nordic LARP gespielt:

- Beachte: Du bist nicht dein Charakter! Du wirst nicht für die Taten deiner Figur im Spiel verurteilt, so gemein oder anstrengend dein Charakter auch sein soll. Sorge

dich nicht darum, ob du im Spiel gehasst wirst. Wir erwarten von allen Spieler*innen, dass sie sich im Spiel so behandeln, wie es ihre Charaktere auch tun würden. Dies soll keinen Einfluss auf Beziehungen außerhalb des Spieles haben!

- Was du siehst, bekommst du - Jeder Charakter sollte so aussehen, wie die*der Spieler*in, die*der ihn darstellt. Wenn du schön sein willst: Mach dich schön. Willst du stark sein: Stämme Gewichte. Gleiches gilt für Requisiten und Effekte. Ein Computer funktioniert wie ein Computer, eine Waffe wie eine Waffe.
- Berührt euch - Umarmen, Tätscheln und Schulterklopfen sind normale Bestandteile eines Nordic LARP. Dein Charakter muss dies nicht mögen, aber als Spieler*in solltest du mit normalem physischem Kontakt klarkommen. Du kannst natürlich immer „nein“ sagen oder jemand entsprechend zurückweisen.
- Simulierte Aktionen - Einige Aktionen sind mit einem einfachen Satz von Regeln simuliert, um sicherzustellen, dass niemand physisch oder emotional verletzt wird. Gewalt, Drogen, Verletzungen und Gefangenschaft zählen dazu. Siehe die weiteren Regeln in diesem Dokument.
- Beachtet, dass auch Abmachungen unter Spieler*innen für extremes Spiel immer noch unter deutsches Recht fallen und mit gesundem Menschenverstand getroffen werden sollten.
- Konsequenzen im Spiel - Wenn du etwas Dummes und/oder Risikoreiches tust, rechne mit den Konsequenzen. Es gibt kein Sicherheitsnetz für deinen Charakter, der ihn vor Konsequenzen seiner Handlungen schützt. Wenn du dich unbeliebt machst, erwarte nicht, nett behandelt zu werden. Falls du einen anderen Charakter verletzt, sei darauf vorbereitet, ein ähnliches Schicksal zu erleiden.

1.2. Vorbereitung

“Earth 4 sale” soll mit so wenig Vorbereitungsaufwand wie möglich für die Spieler*innen gespielt werden können. Ein kleiner Teil der Spieler*innen, vor allem die Stationscrew, bekommt Kostüme von der Spielleitung gestellt. Alle anderen Spielenden erhalten mit ihrer Rolle gleichzeitig Empfehlungen für ein Kostüm. Für die meisten Gruppen werden Moodboards und Empfehlungen gegeben.

Der Ticketpreis enthält einen Platz im Spiel, einen vorgefertigten Charakter, Kontakt und Unterstützung vor und während des Events, einfache Verpflegung, einen Schlafplatz im Mehrbettzimmer, ggf. Charakter-Requisiten, einen Vorbereitungsworkshop kurz vor dem Spiel, eine Party am Ende des Events und eine Abschlussreflexion. Das Spiel findet in einer Location statt, die so gestaltet ist, dass sie einer Raumstation nachempfunden ist.

1.3. Ein unbeschwertes Spiel

Die Stimmung soll funny-serious sein. Beschwingte Musik schallt durch die Gänge, während Pläne geschmiedet, im Casino gespielt und die spektakulärsten Kunstschatze der Erde gezeigt werden.

Ein Objekt, das alle wollen: es wird Aufgaben/Ziele geben, die vermutlich nicht erreicht werden können - und das ist okay. Habt Spaß - sowohl am Versuch als auch beim (glorreichen) Scheitern!

Auch wenn die Welt von "Earth 4 sale" nicht der schönste Ort ist und im Verlauf des Spieles durchaus ernste Themen bespielt werden sollen, geht es bei dem Spiel nicht darum, eine Revolution anzuzetteln.

1.4. Casting der Rollen

"Earth 4 sale" ist ein gecastetes Spiel. Das heißt: Die Rollen und Charaktere sind von der Orga vorgegeben und werden den Teilnehmenden anhand eines Fragebogens (folgt noch) zugeteilt. Die Spieler*innen erhalten vor dem Spiel vorgefertigte Charakterbögen. Diese enthalten den Namen, einen eventuellen Rang oder eine Position der Figur, eine Kurzbeschreibung, eine kleine Lebensgeschichte, eine Übersicht über die wichtigsten Fakten, die diese Figur kennt und wie sie zu einigen der anderen Personen steht. In dem Workshop vor Spielbeginn lernen sich einzelne Charaktere und Gruppen kennen. Das Charakterspiel steht ganz klar im Mittelpunkt von „Earth 4 sale“. Unter Umständen erhalten einige Spieler*innen gezielte Informationen vor dem Spiel. Diese, sowie die Geheimnisse der Charaktere sollten für ein spannenderes Spiel möglichst geheim bleiben und nicht vorher verraten werden.

Die Rollen werden spätestens einen Monat vor dem Larp bekannt gegeben.

1.5. Kostüme

Von der Spielleitung gibt es einen [Mode-Guide](#) mit Kostümeempfehlungen für verschiedene Personengruppen. Mit ihrem Charakter erhalten die Spieler*innen die Information darüber, welcher Personengruppe sie angehören. Ein paar wenige Charaktere erhalten von der Spielleitung Overalls als Kostüme.

Alle anderen Outfits werden von den Teilnehmenden selbst mitgebracht und können je nach Wunsch einfach gehalten sein.

Als Minimalanforderungen gelten:

- Einfach und günstig zu machen
- Aller zusätzlicher Aufwand ist optional. Ideen dazu folgen in einem Modedesign-Guide.
- Alles ist unisex, es gibt keine geschlechtsspezifischen Vorgaben



Planeten:

Erde: Ein simples, neutrales Outfit in braun-warmen Farben genügt

Kallisto: Ein simples, weißes Outfit genügt

dazu: Wir leihen euch dazu je etwas "Rüschiges", das mit Sicherheitsnadeln befestigt werden kann.

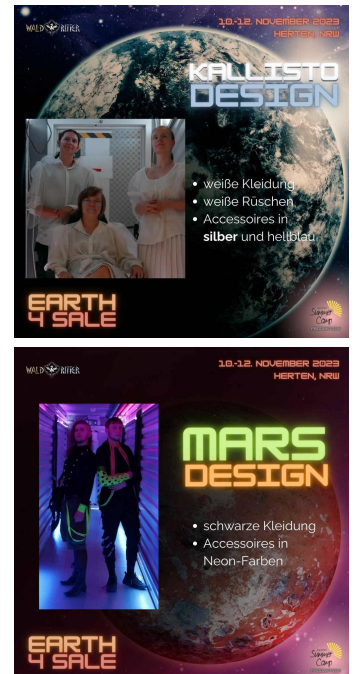
Mars: Ein simples schwarzes Outfit genügt

dazu: Wir leihen euch dazu je ein einfaches Neon-Accessoire.

Andere:

Techniker*innen/ Stationskontrolle: bekommen Overalls gestellt, diese können gerne mit einem 'touch' des eigenen Heimatplaneten versehen werden

Service-Personal und Historiker*innen: können als eine Art 'Cosplay' Accessoires von der Erde tragen, oder komplett in einem bunten Gemisch aus historischen Kleidungsstilen der Erde aller Epochen (eingeschlossen der Neuzeit) gekleidet sein. Das kann geschmackvoll, aber auch einfach dumm aussehen.



2. Die wichtigsten Grundregeln

Sicherheit ist oberstes Gebot. Die Projekt- und Spielleitung gibt ihr Bestes, um die Sicherheit aller Teilnehmer*innen zu gewährleisten und Gefahrenquellen zu beseitigen. Dennoch sind alle Teilnehmer*innen verpflichtet, stets für die eigene Sicherheit und die der anderen Teilnehmer*innen zu sorgen. Wenn die Sicherheitsbestimmungen nicht eingehalten werden, kann das zum sofortigen Ausschluss des Spielers führen.

2.1. Die Spielleitung

Jeder Teilnehmer*in hat sich an die Anweisungen der Spielleitung zu halten. Für den Ablauf des Spiels trägt die Spielleitung die Verantwortung, daher muss sie manchmal Entscheidungen zum Wohle aller treffen. Die Spielleitung kann Regeln ändern, hinzufügen oder verwerfen. Wie im Sport sind die Entscheidungen der Spielleitung endgültig und es macht keinen Sinn, sie während des Spiels auszudiskutieren. Dafür ist nach dem Spiel Zeit.

Spielleitung und eigene Ideen/Fragen während des Spiels

Wollt ihr während des Spiels mit der Spielleitung in Kontakt treten, weil es eine dringende Frage gibt oder ihr eine Idee fürs Spiel habt, könnt ihr im "Out-Time-Flur" die dortige Spielleitung ansprechen. Bitte nutzt diese Möglichkeit nur in besonderen Fällen.

2.2. Die "Weißhelme"

Im Spiel werden sogenannte Weißhelme an Bord sein. Hierbei handelt es sich um Personen, die mit khakifarbenen Overalls bekleidet und einem weißen Schutzhelm durch die Station gehen werden. Sie sind im Auftrag der Spielleitung unterwegs und ihren Aufforderungen ist stets unhinterfragt Folge zu leisten. Sie nehmen nie aktiv am Spiel teil und sind nicht in gespielte Szenen einzubeziehen.

2.3. Spielerverhalten

Eigentlich gibt es nur eine einzige Grundregel, die Du als Teilnehmer*in beachten muss: vernünftiges Verhalten. Vernunft schließt dabei andere Eigenschaften wie zum Beispiel Fairness, Rücksichtnahme, Verhältnismäßigkeit und Selbstbeherrschung mit ein.

Dieses LARP ist ab 16. Das bedeutet, dass von allen Teilnehmer*innen ein angemessenes Verhalten erwartet wird.

Wir erwarten, dass die Teilnehmer*innen für die Dauer der Episoden in ihrer Rolle bleiben und keine Seitengespräche führen, die nicht in das Spiel gehören (sogenannte Out-Time-Gespräche). Wer aber während der Spielzeit kurz Ruhe braucht, gefrustet oder verärgert ist, sollte sich (vorübergehend) aus dem Spiel zurückziehen, aber bitte nicht die anderen Spieler*innen bei ihrem Rollenspiel stören. Ein guter Ort dafür ist der OT-Raum.

2.4. Computer und Kabel

Jegliche Kabel und Computersysteme dürfen unter keinen Umständen manipuliert werden. Dazu zählt auch das Beenden von Programmen, das Ausschalten von Computern und das Herausziehen von Kabeln oder Steckern. Die Unterweisung in die Bedienung der Computer erfolgt in den Workshops.

2.5. Alkohol

Das Trinken von Alkohol ist während des Spiels untersagt. Wir werden Alkohol aber im Spiel durch nichtalkoholische Ersatzgetränke simulieren.

3. Spielmechanismen

3.1. Kommunikation

Spielbeginn und Ende

Der Beginn des Spiels und der jeweiligen Episode wird durch ein Musikstück eingeleitet und auch wieder beendet.

STOPP-Befehl

Der STOPP-Befehl wird verwendet, wenn eine reale Gefahrensituation eintritt (z.B. wenn sich jemand real verletzt hat, seine Brille verloren gegangen ist, o.ä.). Diesen Befehl darf und soll jeder verwenden, um mögliche Personen- oder Sachschäden abzuwenden. Alle Spieler*innen in diesem Spielbereich stellen SOFORT das Rollenspiel ein und warten ab, bis sich die Lage geklärt bzw. die Situation entschärft worden ist. Die*Der Spieler*in, die*der STOPP gerufen hat, erklärt die Situation und nur sie*er kann den STOPP-Befehl (durch WEITER) aufheben. Das In-time-Geschehen in diesem Spielbereich wird für die Dauer des STOPP- Befehls unterbrochen.

Das Rote Kreuz

Ist ein*e Spieler*in ernsthaft verletzt, ruft man laut nach dem "ROTEN KREUZ". Damit ist die*der nächste reale Ersthelfer*in gemeint, die*der sich um die*den Verletzte*n kümmert und sie*ihn ggf. ins nächste Krankenhaus bringt. Diesen Befehl darf jeder verwenden.

Wenn jemand eine Verletzung simuliert, kann „Arzt“ oder „Sanitäter“ gerufen werden. Dabei handelt es sich um Spielfiguren, die eine Behandlung simulieren. Die beiden Begriffe „ROTES KREUZ“ für reale Notfälle und „Arzt“ oder „Sanitäter“ im Spiel dürfen niemals durcheinander gebracht werden.

Fluchen als Spielanheizer

Um eine Situation anzukühlen, fluche. Damit kannst du eine Auseinandersetzung härter gestalten, allerdings kann es auch in romantischen Situationen eine Option sein. „Küss mich, verdammt.“, „Halt dich fern von mir, du arschloch“. Ein solcher Fluch ist für deine*n Gegenüber ein Zeichen dafür, dass sie*er den In-time-Konflikt gerne noch heftiger ausgestalten würde. Wichtig: Deine Spielpartner*innen müssen darauf nicht eingehen, wenn sie sich damit nicht wohl fühlen.

„Cool down“ als Situationsentschärfer

Um eine Situation für dich zu entschärfen, senke deine Stimmlage und mach eine Beschwichtigungsgeste und sage „cool down“. Die umliegenden Spieler*innen müssen dann sofort die Härte des Spiels zurückfahren. Wenn du dich in einem gespielten Konflikt nicht wohlfühlst, ein Thema angesprochen wird, dass dir nicht recht ist, kannst du so die Situation entschärfen. Bitte verlasse wenn nötig die Situation, um evtl. anderen Spieler*innen ein Weiterspielen zu ermöglichen.

Türschlösser

Alle Türen, die nicht verschlossen sind, sind auch im Spiel unverschlossen und können geöffnet werden. Ausnahmen sind Türen, die deutlich gekennzeichnet sind. Türen, die mit einem Zahlencodeschloss oder einer RFID-Kartenleser versehen sind, gelten im Spiel als automatisch verschlossen, solange die rote Lampe leuchtet. Sie können nur mit der entsprechenden Zahlenkombination oder Zugangskarte geöffnet werden. Die Tür ist offen, wenn die grüne Lampe leuchtet und die rote erlischt. Zusätzlich sind Türen zu Bereichen, die nicht zum Spielbereich gehören tabu - diese werden bei der Locationführung vorgestellt und entsprechend gekennzeichnet. Generell dürfen keine Türen bzw. Schlösser - auch nicht von Schränken - manipuliert werden. Dazu zählt auch das Versperren von Durchgängen oder Blockieren von Türen und Durchgängen. Spieler*innen sollten hierzu Wache stehen, wenn sie verhindern wollen, dass andere Spieler*innen einen Raum betreten oder verlassen (siehe Kapitel 3.4 "Gefangennahme").

Wirklich wirklich

Mit "wirklich wirklich" werden OT-Informationen im Spiel geteilt. Zum Beispiel: "Ich muss wirklich wirklich da durch" (Bspw. weil die Person aufs Klo muss).

3.2. Intimität und Sex

Die Standardgrenze für das intime Spiel mit jemanden, die*den du nicht kennst, sind Umarmungen und Berührungen an Schulter, Armen und Rücken. Ausdrücklich verboten ist jegliche Art der Darstellung von Vergewaltigungs- oder Missbrauchsszenen.

Jegliche expliziten Darstellungen sind zu unterlassen.

3.3. Tod und Verletzungen

Auf der Station sollte es weder zu Todesfällen noch zu schweren Verletzungen kommen.

Bei Todesfällen gibt es von Orgaseite keinen Ersatzplan für Spieler:innen.

3.4. Gefangenschaft

Ein sehr häufiges Ergebnis von Konflikten ist die Gefangennahme oder die Unterbringung in einer improvisierten Gefängniszelle. Wenn du einen Charakter gefangen hältst, beachte folgende Richtlinien: Verhindere nicht die Möglichkeit von Spieler*innen zur Flucht, falls ein echter Out-time-Notfall vorliegt. Türen sollten daher beispielsweise nie tatsächlich abgeschlossen werden. Als Wärter*in ist es deine Verantwortung dafür zu sorgen! Lass nie eine*n Gefangene*n allein, außer um bewusst eine Fluchtszene zu starten oder zu ermöglichen. Allein in einem Schrank zu spielen, macht KEINEN Spaß! Überprüfe Handschellen und Fesseln auf ihren ungefährlichen Sitz, aus dem OT jederzeit entkommen

werden kann. Stelle sicher, dass Gefangene ausreichend Wasser und Nahrung bekommen. Wenn du von der Gefangenensituation oder -szene gelangweilt bist, ist es an der Zeit, eine Lösung zu finden und die Szene zu beenden. Als Gefangene*r kannst du die Szene beenden, indem du deinen Bewacher*innen die Informationen gibst, die sie wollen oder ein wichtiges Angebot oder eine entsprechende Drohung aussprichst. Die*Der Wärter*in sollte diesen Dingen zustimmen, wenn sie glaubwürdig vorgetragen worden sind und das Zustimmung plausibel erscheint. Die*Der Wärter*in kann die Szene jederzeit beenden, indem sie*er den Gefangenen freilässt, ihn gegen andere Geiseln austauscht oder der*dem Gefangenen die Flucht (bewusst oder unbewusst) ermöglicht.

3.5. Kampf, Gewalt und Waffen

An Bord der Raumstation befinden sich keine tödlichen Waffen. Die Stationskontrolle ist mit Tasern ausgestattet, die in der Lage sind, Personen kurzzeitig zu lähmen. Sollte ein*e Spieler*in von einer solchen Waffe getroffen werden, muss sie*er mindestens eine Minute gelähmt bleiben.

Selbst diese Waffen sind nur im absoluten Notfall zu gebrauchen, da sich die Station einen Ruf als gutes Hotel erarbeiten will. Auch wenn diese Waffen nicht tödlich sind, ist die Erfahrung damit getroffen zu werden mehr als unangenehm und ein*e Spieler*in mit einer Waffe kontrolliert immer die Szene, in der sie*er sich befindet.

Weitere Gewalt zwischen Charakteren sollte sich auf ein Mindestmaß begrenzen und ist in jedem Fall vorher mit der*dem anderen Spieler*in abzuklären.

3.6. Diskriminierung/Rassismus/Sexismus

Intoleranz und Diskriminierung sind eine traurige Tatsache in der Welt von „Earth 4 sale“. Die Sols sehen sich gegenüber den Bewohner*innen der Erde als überlegen an und bezeichnen sie abwertend als „Erdlinge“. Auch die kulturellen Unterschiede zwischen Mars und Kallisto oder Standesunterschiede sind Teil des Spieles.

Die Abwertung in der Bezeichnung „Erdling“ leitet sich von der These ab, dass Wörter mit der Endung „-ling“ meist im negativen Sinne verwendet werden oder verniedlichen, bspw. Sträfling, Häftling, Säugling und auch Flüchtling. Aus diesem Grund gibt es eine Bewegung, die statt „Flüchtling“ die Begriffe „Geflüchtete“ (Flucht abgeschlossen) oder „Flüchtende“ (in der Flucht begriffen) bevorzugt.

Differenzen kommen vor, aber mehr als schwelender Konflikt, der nicht eskalieren wird. Es ist nicht angedacht, einen Aufstand anzuzetteln oder sich offen aufzulehnen. Es wird als Zustand bespielt. Beispielsweise werden Diskriminierungen von Erdenbewohner*innen als Unhöflichkeiten der galaktischen Gäste auf der Station abgetan und Vorgesetzte halten ihre Untergebenen gut im Zaum.

Jedes rollenspielerische Darstellen von Intoleranz ist auf die gespielten Charaktere zu beschränken.

Mobbing und jegliches intolerantes Verhalten gegen Eigenschaften der Spieler*innen oder Diskriminierungen mit realem Hintergrund, wird im Spiel nicht toleriert werden. Auch Sexismus und Queerfeindlichkeit sind ausdrücklich kein Spielinhalt!

3.7. Alarm

Alarm an Bord der Station wird durch rot flackerndes Licht simuliert.

3.8. Die Stationstechnik

TBD

3.9. Verhandlungen

Im Spiel werden verschiedene Charaktere miteinander in Verhandlungen treten. Ob einem Mitarbeitenden der Station Geld angeboten wird, um Informationen zu erhalten oder eine Politiker*in eine Kolleg*in auf ihre Seite ziehen möchte - solche Verhandlungen sind ein Kernelement von "Earth 4 sale". Dazu können entweder Objekte oder Geld, aber auch Informationen oder Versprechungen Teil der Verhandlungen sein.

Für die politischen Verhandlungen erhalten die Spielenden vor Beginn des Spieles ein Briefing mit Zielen, die sie im Verlauf der Verhandlungen erreichen sollen.

3.10. Feste Events

In der Geschichte von "Earth 4 sale" werden immer wieder Ereignisse ausgelöst, die zum Teil auch nach einer festen Reihenfolge passieren. Viele von diesen Ereignissen werden vor dem Spielbeginn den relevanten Spieler*innen mitgeteilt, damit sie sich darauf vorbereiten können. Vor allem an den Ereignissen, die für ihren Charakter von Interesse sind oder bei denen sie benötigt werden, sollten die Spieler*innen auf jeden Fall teilnehmen. (Eine Auktion ohne eine Auktionator*in wäre beispielsweise problematisch.)

Für andere Parteien kann es wiederum interessant sein herauszufinden, wann welches Ereignis stattfindet und in diesem Zeitraum möglicherweise andere Dinge an Bord der Station durchzuführen.

3.11. Geld

Die Spieler*innen werden vor Beginn des Spieles mit Geldmitteln ausgestattet, die ihrem Charakter entsprechen. Dieses kann einerseits zur Ersteigerung von Artefakten verwendet werden, um im Casino zu spielen, aber auch um andere Charaktere zu bestechen oder zu bezahlen.

Die Geldmittel werden auf der Station mit Murmeln dargestellt. Eine Murmel entspricht dem Monatsgehalt eines Erdlings im Sol System. Die Charaktere haben entweder im Vorfeld an ihren Aufenthalt Währung in Murmeln eingetauscht oder sie wurden in Murmeln bezahlt. (Das gilt für die Angestellten der Station)

3.12. Erdgeschichte schreiben

In "Earth 4 sale" haben viele Charaktere Interesse an der Geschichte der Erde oder arbeiten aktiv an ihrer Erforschung. Da nur noch ein Bruchteil der historischen Gegenstände und Texte die Katastrophen überlebt hat, ist diese Arbeit nicht besonders einfach.

Die Spieler*innen können anhand ihnen gegebener Artefakte/Quellen oder kleinen Informationsfetzen ihre eigene Version der Erdgeschichte schreiben und ihre Position verteidigen. Als Inspiration für dieses Vorgehen kann die sogenannte Kaiser-Kennedy-Legende verwendet werden, die ebenfalls Historiker*innen einer fernen Zukunft die Geschichte der Erde erforschen lässt. (Die Informationen aus dem Beispiel-Artikel sind nicht Teil des Spiels.)

<https://docplayer.org/53824869-Die-kaiser-kennedy-legende-eine-neue-anthropologische-debatte.html>

4. OutTime-Zonen

Befindet sich ein*e Spieler*in also außerhalb der Station z.B. im OT-Raum, auf der Toilette oder in den Schlafräumen, so befindet sich ihr*sein Charakter für diese Zeit in den "privaten" Räumen der Station und kehrt von dort ins Spiel zurück.

Rauchen im Haus ist unter allen Umständen verboten und führt zum sofortigen Ausschluss von der Veranstaltung. Rauchen ist AUSSCHLIEßLICH in dem dafür vorgesehenen Raucherbereich gestattet. Dies ist unbedingt zu beachten.