

Player's Guide

1.0 - Setting

1.1 - Was genau ist "The Old Republic"

1.2 - Wann spielen wir?

1.3 - Timeline

1.4 - Unterschied zwischen Star Wars Filmen und TOR?

2.0 - Fraktionen zu dieser Zeit

2.1 - Großmächte

2.2 - Andere Mächte

2.3 - Kriminelle Gruppierungen

3.0 - Spezies und Herkunft

4.0 - Technik, Heilung, Drogen Waffen

4.1 - Technik

4.2 - Heilung

4.3 - Drogen

4.4 - Bezahlen auf Nar Shaddaa

4.5 - Waffen

5.0 - Machtnutzer

Impressum: Das vorliegende Dokument wurde erstellt in Absprache, auf Grundlage und mit Dank an die Orga der Spice Oro Cantina: Ronja, Steffi, Michi und Gilles.

Überarbeitet von: Dénes

(Orga von Nar Shaddaa Nights)

Setting

Was genau ist "The Old Republic"?

The Old Republic oder die alte Republik spielt 3000 Jahre vor der Handlung der originalen Filmen. Der größte Unterschied zu den Filmen liegt darin, dass es sowohl die Republik mit den Jedis als auch das Sith Imperium mit den Sith gibt.

T.O.R. weist also auf eine Zeitspanne hin, welche von der Gründung der alten Republik (25'053 BBY) bis hin zur (vermeintlichen) Vernichtung (1'000 BBY) der Sith (gegründet 6'900 BBY) reicht und vom Konflikt der Galaktischen Republik und dem Sith Imperium geprägt ist.

In Medien ist The Old Republic zum Beispiel in der Spieleserie "SW: KotOR" und im MMORPG "SWTOR" dargestellt. In unserem LARP orientieren wir uns lose an diesem Setting, denn die Galaxie ist unendlich gross und vielfältig. (Ausserdem: Star-Wars Lore zu geschichtlichen Prozessen wurde immer schon stark vereinfacht gehandhabt.)

Wann spielen wir?

Unser Larp spielt spezifisch im Jahr 3'652 BBY*. Zu dieser Zeit herrschte ein Kalter Krieg zwischen der Republik und dem Sith Imperium.

Nach einem großen Krieg zwischen den beiden Galaktischen Mächten verlor das Imperium und wurde vernichtet geglaubt, nur um nach 300 Jahren wieder vom Rande der Galaxie zurückzukehren. Dies begann einen erneuten Krieg dieser beiden Fraktionen welcher dann schließlich, nach einer Niederlage der Republik, in einem Friedensvertrag und anschließendem Kalten Krieg endete. Nun befinden sich beide Seiten in einer Zeit des Friedens, welche in Wahrheit nur ein Trugbild ist. Beide Seiten lusten nach Krieg und suchen nur nach der nächsten Entschuldigung, diesen zu beginnen.

Timeline

25'053 BBY* / 21'400 BTC** - Gründung der Republik

6'900 BBY / 3'247 BTC - Die dunklen Jedi finden Korriban und Gründen das Sith Imperium

3'950 BBY / 297 BTC- Ende erster Sith Kriege

3'681 BBY / 28 BTC - Rückkehr der Sith, Beginn des großen Galaktischen Krieges

3'653 BBY / 0 ATC** - Eroberung von Coruscant durch die Sith, Zerstörung des Jedi Tempels und Beginn des Kalten Krieges

21'401 NR*** / 3'652 BBY / 1 ATC - Wir sind hier!

* BBY = Before battle of Yavin 4 - Vor der Schlacht von Yavin 4 (Star wars Episode IV)

** BTC/ATC= Before/After Treaty of Coruscant - Vor/Nach dem Vertrag von Coruscant

*** NR = nach Gründung der Republik

Ingame wird BTC/ATC oder veraltet NR genutzt als Zeitrechnung

Fraktionen zu dieser Zeit

Grossmächte

- Sith Imperium (inklusive den Sith)
- Galaktische Republik (inklusive dem Jedi Orden)

Andere Mächte

- Chiss Ascendancy
- Mandalorianer

Kriminelle Gruppierungen

- Huttenkartell
- Czerka Corporation
- Exchange Syndicate

Grossmächte

Sith Imperium:

Das Imperium kontrolliert einen Teil der bekannten Galaxie. An der Spitze steht der Sith Imperator, doch die meisten Entscheidungen werden durch den Dunklen Rat der Sith gemacht. Wie der Name schon vermuten lässt, sind die Sith ein wichtiger Bestandteil des Imperiums und sie halten alle Macht darin.

- Aufgebaut auf den Überresten des alten Sith-Imperiums
- Eine viel kleinere Bevölkerung als die Republik
- Eine in Sith und Nicht-Sith gespaltene Gesellschaft

Verbündete:

- Chiss Ascendancy
- Mandalorianer

Galaktische Republik:

Die Republik ist ein Zusammenschluss vieler Planeten in der bekannten Galaxie. An der Spitze steht der Galaktische Senat. Ein starker Verbündete der Republik ist der Orden der Jedi und sie sehen sich als Beschützer der Republik

- Hunderte Sternensysteme sind im Galaktischen Senat vertreten
- Verfassung basiert auf Demokratie, Freiheit und den Rechten des Individuums
- Erleidet seit Beginn des Krieges eine massive Wirtschaftskrise

Verbündete:

- Orden der Jedi

Andere Mächte:

Chiss Ascendancy:

Die blauhäutigen Chiss stammen aus den unbekannten Regionen der Galaxie und zählen als die ersten richtigen Verbündeten des Sith Imperiums. Lange Zeit lebten sie isoliert in ihrer Region, bis das Imperium Kontakt zu ihnen aufnahm. Chiss können nur in der Fraktion "Sith Imperium" angemeldet werden.

Mandalorianer:

Als eine Kultur von Kriegern waren die Mandalorianer von Mandalor schon oft involviert in Kriege. Einer der nennenswertesten ist ihr Krieg gegen die Republik und ihr Angriff auf Coruscant. Nun sind sie mit dem Sith Imperium verbündet.

Trotz ihres Bündnisses mit dem Imperium gibt es Mandalorianer, die sich ihren eigenen Weg suchen und unabhängig agieren. Mandalorianer können in den Fraktionen "Sith Imperium" oder "Unabhängig" angemeldet werden.

Kriminelle Gruppierungen:

Huttenkartell:

Die Hutten sind eine Macht, mit der sich nur wenige anlegen wollen und sie kontrollieren einen erheblichen Teil der Galaxie. Gegen aussen hin ist das Huttenkartell ein Zusammenschluss verschiedener Hutten-Clans welche ihre Geschäfte vertreten. Doch in Wirklichkeit sind sie ein Syndikat, welche untereinander ständig in einem Macht-Streit stehen.

Das Huttenkartell steht in Konkurrenz zur Czerka Corporation und zum Imperium.

Nar Shaddaa, der regierungslose, anarchistische Austragungsort dieses Larps ist unter der (losen) Kontrolle der Hutten.

Czerka Corporation:

Czerka ist eine galaxie-weite Mega Corporation welche zu einer der erfolgreichsten der ganzen Galaxie gehört. Sie besitzen zahlreiche Planeten und sind sogar im Senat der Republik vertreten. Sie handeln primär mit Waffen, Droiden und Technologien, doch haben sie ihre Finger auch in zahlreichen anderen Gebieten im Spiel. Durch ihr Vermögen und ihren Einfluss kommen sie mit fast allen kriminellen Machenschaften durch und sind daher eine erhebliche Macht in der Unterwelt.

Exchange Corporation

Schmuggel, Sklaverei, Drogen, Kopfgeldjägerei, Söldner. Die auch als Tauschhändler bekannten Mitglieder des Verbrechersyndikates bieten alles, was ihr Ruf vermuten lässt.

Spezies und Herkunft

In dieser weit weit entfernten Galaxie gibt es viele verschiedene Planeten mit noch mehr Spezies und Kulturen. Ihr seid frei zu spielen, was ihr wollt, solange es zu der Zeit und der Fraktion passt, welche ihr bespielen wollt.

(Hinweis: Im Imperium sind vor allem Menschen willkommen, entsprechend finden sich in den anderen Fraktionen vermehrt "Aliens".)

Wenn ihr euch über etwas nicht sicher seid, dann zögert nicht, im Discord oder via Mail zu fragen.

Spezies:

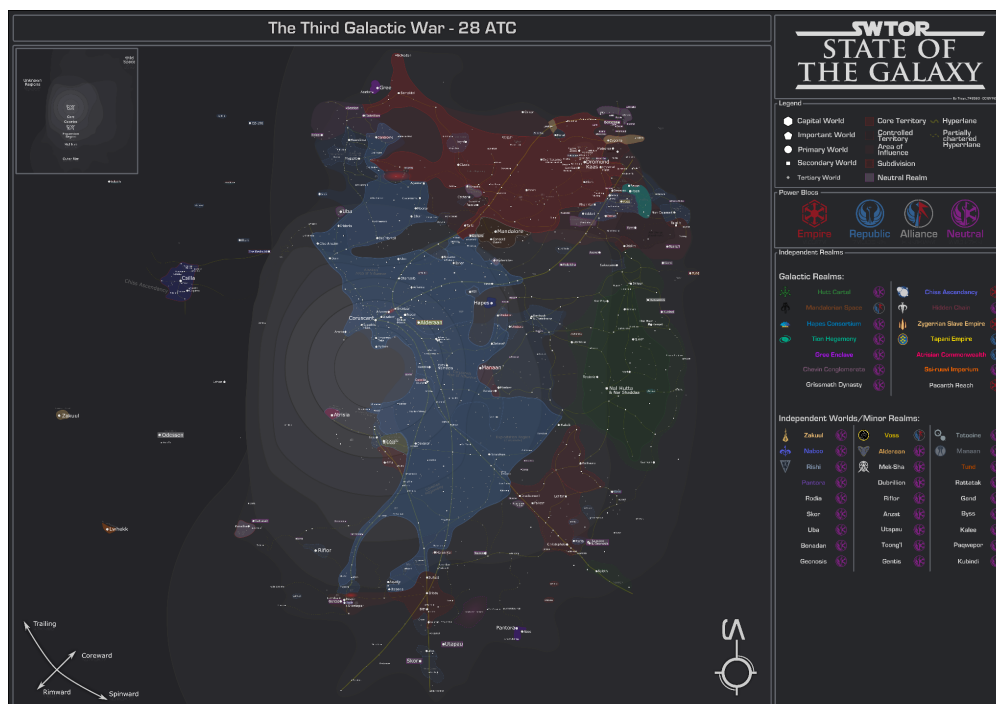
Auf diesen Webseiten: [Webseite Englisch](#), [Webseite Deutsch](#) findet ihr eine Liste an Spezies welche es in der Welt von Star Wars gibt. Diese Liste ist sehr lang und nicht jede Spezies kann man gut darstellen. Cyborgs können als eigene Spezies zählen. Droiden sind eine eigene Spezies.

Herkunft:

Die Herkunft beschreibt, woher euer Charakter kommt. Der Heimatplanet oder die Kultur. Menschen zum Beispiel gibt es überall, doch die Kulturen unterscheiden sich. Schreibt dort auch hin, wenn ihr einen Mandalorianer spielt.

Die Galaxie zu dieser Zeit

Dieser [Link](#) führt euch zu der Karte



Technik, Heilung, Drogen Waffen

Technik (Darstellungsbeispiel):

- Raumschiffe: [Liste Englisch](#), [Liste Deutsch](#) (wird nicht dargestellt, aber erwähnt)
Republik: BT-7 Thunderclap, Defender, XS-Frachter
Imperium: D5-Mantis, Fury, X-70B Phantom
- Droiden: [Liste Englisch](#), [Liste Deutsch](#) (Eimer auf Rädern mit einem Beamer als Kopf, Spielzeugroboter, Roomba, verzierte Kiste mit Lautsprechern [GONK], etc.)
- Cybernetics: Prothesen, Verbesserungen (Armschiene mit Kabeln, Kontaktlinsen, etc.)
- Rüstung: Beskar ist selten (nur wenige Teile), die meisten Rüstungen können einige Blasterschüsse abhalten (3D-Druck, dickes Plastik, Plexiglas, lackiertes Metall)
- Energie: Tibanna-Gas für Blaster, Coaxium und andere Hypermaterie für Raumschiffantrieb; dazu Plasma, Solar, Fusion, Ionisierung, Geothermal, etc. (z.B. mit Hülsen, Behälter, Plasmalampe, etc.)
- Schutzfelder, Schildgeneratoren: (Vorhänge mit LEDs, LED-Schnur um Türe, etc.)
- Schwerkraft: Traktorstrahlung, Antischwerkraftantrieb & daher auch (funktionierende) Speeder (wird nicht dargestellt, aber erwähnt)
- Hologramme: Life-Projektionen (Ventilator mit LED, Projektoren)
- Kommunikation: Comlinks, Holonet (PMR-Funk, Internetseiten, Discord - auch für das Galactic Credit System nutzbar, für grössere Geldbeträge)

Heilung (Darstellungsbeispiel):

- **Kolto** ist eine Flüssigkeit, die als Medikament zur Wundheilung angewendet wird. Die Substanz wirkt entzündungshemmend und stark wundheilend. Kolto wird neben der Verwendung von Kolto-Tanks auch in Form von Pflastern oder Injektionen verwendet. Kolto ist relativ günstig zu erwerben, hat aber eine geringere Heilkraft als Bacta. (Spritzen (ohne Nadeln) oder grosse Pflaster, leicht eingefärbtes Wasser)
- **Bacta** gilt als perfektes Mittel, um Wunden fast jeder Spezies der Galaxis zu versorgen. Die dickflüssige Flüssigkeit kann den Zeitraum der medizinischen Behandlung rapide beschleunigen und selbst tiefe Wunden ohne Narbenbildung heilen. Bacta wird neben der Verwendung von Bacta-Tanks auch in Form von Pflastern oder Injektionen verwendet. Bacta ist relativ teuer, hat aber eine stärkere Heilkraft als Kolto. (Spritzen (ohne Nadeln) oder grosse Pflaster, dickflüssiges Desinfektionsmittel oder Duschmittel)
- Verbände, Nadel und Faden: eine leichte Wunde kann auch konventionell mittels Verbänden, desinfizieren, auswaschen, etc. behandelt werden. Ein Streifschuss benötigt kein teures Bacta. (Gazeverbände, Nadel und Faden, ungefärbtes Wasser, Kunstblut)

Drogen (Darstellungsbeispiel):

- Stims (Verschiedenfarbige Tic Tac's)
- Spice (Zimt)
- Death Sticks (Glowsticks)
- Enhancements / Cybernetics (Tech-Gegenstände offen zur Interpretation)

*Achtung! Zur Klarifikation, da wir zur späteren Stunde einen Rave bespielen: echte (OT) Drogen sind am Veranstaltungsort ausdrücklich verboten!
Rauchen: bitte nur abseits des bespielten Areal.*

Bezahlen auf Nar Shaddaa (Darstellungsbeispiel)

- Credits (offizielle oder 3D-gedruckte chips aus Plastik oder Metall)
- GSC - das Galaktische Credit System (Geld- und Inventar Management über Discord, kann über das personal pad (Handy) in-game bedient werden)
- Nar Shaddaa Casino Chips™ (Poker Chips oder Ähnliches)
- Wertgegenstände und Tauschhandel nach individueller Verhandlung (metall-Münzen, Edelsteine, IT-Wertgegenstände)

Waffen (Darstellungsbeispiel)

- Blaster, Blasterpistole, Blastergewehr (NERF-Dartblaster, bevorzugt mit Sound und evtl. Licht)
- Nahkampfwaffen (LARP-Schaumstoffwaffen wie z.B. Eisenrohr, Schraubenschlüssel)
- Lichtschwerter (nur nach Absprache!) (schaukampftaugliche Lichtschwerter mit LED, aus Aluminium mit Polycarbonatklinge, evtl. mit Sound)

Machtnutzer

Verbindliche Regeln für Lichtschwertkampf (Schaukampf):

- nur im fahrtüchtigen Zustand!
- nur nach vorheriger Absprache der Beteiligten und mit gründlicher Auswahl des Kampforts, sodass nichts und niemand zu Schaden kommen kann!

Darstellung der Macht (Darstellungsbeispiel):

- DKWDDK (dein Gesicht ist wütend verzerrt, du kanalisiert deinen Hass und willst jemandem mit der Macht weh tun, du zeigst die dunkle Seite mit Stimme, Mimik, Auftreten; dein Geist, Mimik und Stimme sind ruhig, nichts kann dich aus der Ruhe bringen, deine innere Gefühlswelt ist balanciert und friedvoll, du leitest die Macht, ohne sie zu zwingen)
- Gesten mit Plot-Gegenständen (die erhobene Hand drückt langsam zu, als ob sie jemanden erwürgen will; die erhobene Hand macht eine Geste, als ob sie eine Erinnerung wegwischen würde. Dazu: Farbiges Licht in der gestikulierenden Hand zum darstellen und unterstreichen, dass die Machtwirkung stattfindet - rotes Licht: dunkle Seite der Macht, grünes und blaues Licht: helle Seite der Macht, weisses Licht - unbekannt)
- IT-Ansagen ("Ersticke an deiner Arroganz!", "Das sind nicht die Artefakte die ihr sucht.")

Es kann mit Macht nur gewirkt werden, was im LARP sinnvoll darstellbar ist (Beispiele: Machtheilung, Geistesbeeinflussung, Machtwürgen, Machtstoss). Wer glaubhaft(!) einen Machtblitz darstellen kann, darf das gerne tun. Da wir nach den zwei Regeln: "Wenn du angespielt wirst, zeige irgendeine Reaktion." / "Wenn du jemanden anspielst, erwarte keine bestimmte Reaktion." spielen, kann es auch sein, dass nicht das geschieht, was man vorhatte. Machtdarstellung lebt, wie die Magiedarstellung im Fantasy, von Klischees - und der Kooperation der Mitspielenden. (Seid nett zueinander!)

Machtnutzer gegeneinander:

Falls sich Machtnutzer aneinander raten, stellt sich oft die Frage, wer in dem Moment stärker in der Macht ist, und wer "gewinnt" oder "recht hat". Hier gilt das neue "GSC?-Schere-Stein-Papier-Zurücktreten" System: Während einer auffälligen Geste mit der einen Hand wird in der anderen Hand ein (best of 1) Schere-Stein-Papier ausgefochten, um zu entscheiden, wer gewinnen wird. Es sei denn: jemand hat eine auffällige GSC-Karte und gewinnt automatisch, oder jemand zeigt stattdessen einen Daumen runter, um eine freiwillige Niederlage darzustellen. (Hint hint: Padawane/Acolyten, je nach Situation).

Jedi Kodex:

Es gibt keine Gefühle, nur Frieden.

Es gibt keine Unwissenheit, nur Wissen.

Es gibt keine Leidenschaft, nur

Gelassenheit.

Es gibt kein Chaos, nur Harmonie.

Es gibt keinen Tod, nur die Macht.

Sith Kodex:

Es gibt keinen Frieden, nur Leidenschaft.

Durch Leidenschaft erlange ich Stärke.

Durch Stärke erlange ich Macht.

Durch Macht erlange ich den Sieg.

Durch den Sieg zerbersten meine Ketten.

Die Macht wird mich befreien.