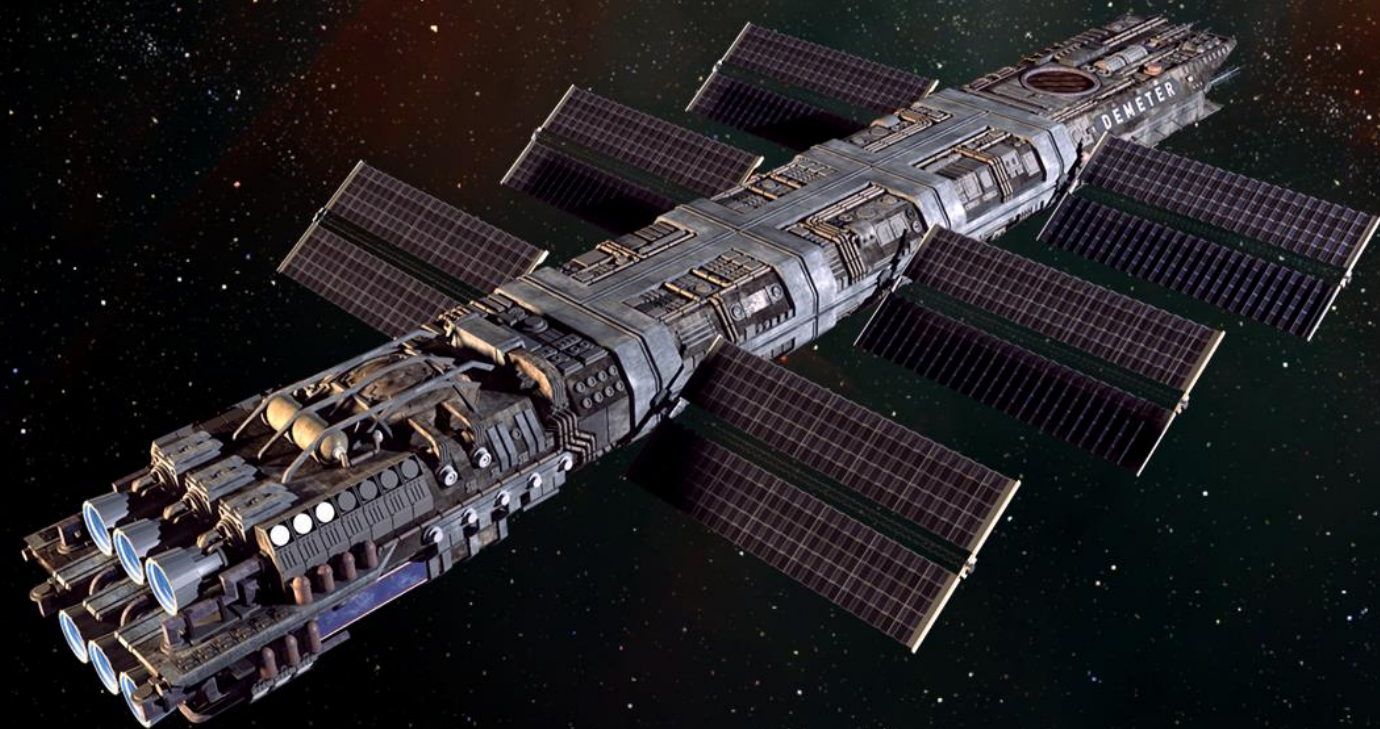


WALDRITTER E.V. PRÄSENTIERT

INS DUNKEL

EIN SCIFI-HORROR-LARP



DESIGNDOKUMENT UND REGELWERK ^{V 1.5}

"Hölle ist nur ein Wort. Die Realität ist viel, viel schlimmer."

Ins Dunkel - Design Dokument und Regelwerk

1. Allgemeine Informationen zum Setting

- 1.1 Spielinformationen
- 1.2 Naturalistische Science Fiction
- 1.3 Politische Relevanz
- 1.4 Moralität

2. Grundlagen

- 2.1 Nordic LARP
- 2.2 Ready to Play
- 2.3 Play for Drama
- 2.4 Ein dramatisches Spiel
- 2.5 Casting der Rollen

3. Die wichtigsten Grundregeln

- 3.1 Die Spielleitung
- 3.2. Die „Weißhelme“
- 3.3 Spielerverhalten
- 3.4 Computer und Kabel
- 3.5 Alkohol

4. Spielmechanismen

- 4.1 Kommunikation
 - Spielbeginn und Ende
 - STOPP-Befehl
 - Das Rote Kreuz
 - Fluchen als Spielanheizer
 - „Cool down“ als Situationsentschärfer
 - Türschlösser
- 4.2 Intimität und Sex
- 4.3 Tod und Verletzungen
- 4.4 Gefangenschaft

4.5 Kampfsystem & Waffenregeln

Unbewaffnet

Waffen

Nahkampfaffen

Schusswaffen

Schusswechsel

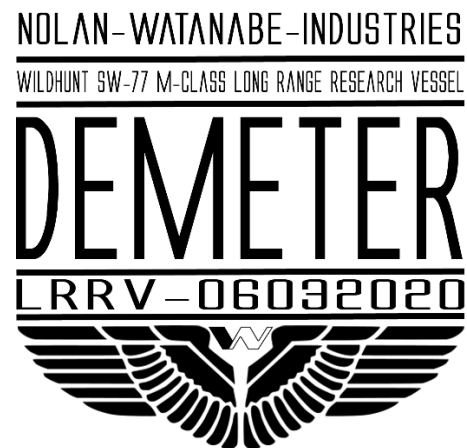
Waffenausgabe und Verwaltung:

4.6 Kulturelle Differenzen/ Rassismus/ Sexismus

4.7. Radioaktivität, Sauerstoff-Mangel, Feuer

4.8. Das Schiff

5. *OutTime*-Zonen



1. Allgemeine Informationen zum Setting

Dies ist ein Spiel über normale Menschen die in den dunklen Tiefen des Weltalls auf sich alleine gestellt sind und mit ihrem persönlichen Horror konfrontiert werden. Wieweit ist dem eigenen Verstand und der Wahrnehmung zu trauen.

Es ist ein Spiel über Ängste: irrationale und rationale Angst vor dem Unbekannten. Ein Spiel über eine Welt, aus der es kein Entkommen gibt...

1.1 Spielinformationen

Das Raumschiff

Das Langstreckenforschungsschiff „Demeter“ ist von Nolan-Watanabe Industries gebaut und wurde mit einer KI-Technologie von der Anubis Corporation ausgestattet. Es ist ein Modell der "Wild Hunt SW-77 Klasse" die ungefähr vor 20 Jahren konstruiert wurde und sich im Besitz des Nolan-Watanabe-Konzerns befindet.

Ein Teil der Crew ist seit ca. 10 Jahren an Bord und wird von M. Rosendahl wohlwollend kommandiert.

Das Schiff ist dafür ausgestattet, über lange Zeit tief in den Weltraum vorzudringen, mit modernen Sensoren Signale zu empfangen und diese in Laboren auszuwerten. Der Laborbereich ist modular einsetzbar für verschiedene wissenschaftliche Teams. Die Bord-Crew der Demeter ist für den Transport der Wissenschaftsteams zuständig - fast wie eine Fracht, nur eben lebendig. Aufgrund dieser Begebenheit haben sich Menschen von einem gewissen Schlag auf der Demeter gesammelt – zum einen hoch spezialisierte Wissenschaftler*innen und zum anderen Menschen, die fern von Zivilgesellschaft, Hektik und/oder Verordnungen ihre Ruhe haben oder aber Abenteuer erleben wollen. Die Mannschaft hat sich eingerichtet und ihre Routinen entwickelt, wie sie miteinander auf dem Schiff zurechtkommen.

Auf diesem Missionsflug ist jedoch alles ein bisschen anders. Nolan-Watanabe Industries hat U. Heiderich als Vertretung des Konzernvorstandes als offizielle Leitung der gesamten Mission der Demeter mit an Bord entsandt. Vielen Crew-Mitgliedern passt das überhaupt nicht. Sie befürchten eine Überprüfung und Bewertung ihrer Arbeit und Leistung. Dann werden wieder Leute entlassen und Mittel gekürzt. Das war es dann mit der Ruhe!

Offiziell geht es um ein Plasma-Energie-Projekt, bei welchem im Hades-Nebel, eine Raumanomalie aus hochenergetischem Plasma (Nolan'sches Plasma), mit der die Wissenschaftler sich Erkenntnisse erhoffen, um die Energieprobleme der Menschheit zu lösen. Die Demeter ist nun auf dem Weg, diese zu erforschen. Ihr seid nun schon seit ein paar Monaten gemeinsam unterwegs, jedoch waren die meisten in Stasis und immer eine Not-Crew war im Einsatz.

Liste der Crew

Stammbesetzung der Demeter

Die Stammbesetzung wird von der/dem Kapitän*in kommandiert. Der/die Erste Offizier*in ist seine Vertretung und hat die Leitung über die Brücken-Crew, mit den Pilot*innen, Navigator*innen und den Leuten aus der Kommunikation. Der/die Chefingenieur*in hat die Leitung über die Techniker*innen-Crew, mit den Ingenieur*innen, Techniker*innen der Lebenserhaltung, Reaktortechniker*innen und Lagerarbeiter*innen des Raumschiffs. Ein ständiges wissenschaftliches Team, bestehend aus einem*r Biolog*in und einem*r Astrophysiker*in und untersteht direkt dem Kapitän. Sie kennen die Labore, weisen die wissenschaftlichen Gäste ein und sorgen im Biolabor u.a. für die Ernährung. Ein medizinisches Team und eine psychologische Fachkraft - ebenfalls direkt dem/der Kapitän*in unterstellt - gewährleisten das physische und seelische Wohl in den weiten den Alls, in welchem schon so manche*r dem Wahnsinn nahe kam. Des Weiteren gibt es eine Bordkatze, die positiv auf die Crew wirken soll. (Hinweis für Allergiker: Es wird keine reale Katze im Spiel auftauchen)

Position	Name	Station	Name
Kapitän*in	M. Rosendahl	Chef*in der Reaktortechnik	A. Grüter
Erste Offizier*in	J. Bock	Reaktortechniker*in	J. Peters
Pilot*in	M. Berger	Reaktortechniker*in	P. Pollmann
Pilot*in	R. Young	Reaktortechniker*in	R. Stapler
Navigator*in	D. Hillinger	Reaktortechniker*in	B. Koch
Navigator*in	C. Gerber	Lagerarbeiter*in	V. Wegener
Kommunikation	J. Kuhn	Lagerarbeiter*in	M. Zott
Kommunikation	B. Bachmann	Arzt*in	O. Feldberg
Kommunikation	J. Kuhn	Medizinische Assistenz	N. Aidin
Kommunikation	L. Otto	Psycholog*in	W. Simons
Chefingenieur*in	C. Rodriguez	Biolog*in	M. Rosendahl
Sensoren-Ingenieur*in	I. Illner	Astrophysiker*in	W. Eckhardt
Lebenserhaltung	U. Lange	Robotik- Ingenieur*in (Androiden)	L. Thomas
Lebenserhaltung	B. Schell	Robotik-Ingenieur*in (Drohnen)	H. Lenzen

Lebenserhaltung	K. Udes	Bordkatze	Perry
Lebenserhaltung	U. Kopeck		

Wissenschafts Crew der derzeitigen Mission

Die Missionsleitung von Nolan-Watanabe-Industries ist Leitung der gesamten Reise und steht damit formell in der Konzernhierarchie über dem/der Kapitän*in. Sie reist mit einem Sicherheitsteam, was äußerst ungewöhnlich für die Stammcrew ist. Sie bringt ein wissenschaftliches Team an Bord mit einer Wissenschaftlichen Leitung, einer Assistenz der wissenschaftlichen Leitung, Astrophysiker*innen, ein/e Biochemiker*in und einer Biolog*in. Diese Leute sind nun - für eine Zeit - Teil der Crew und müssen sich mit der Stammcrew und den Gegebenheiten an Bord arrangieren.

Position	Name	Station	Name
Nolan Watanabe Missionsleitung	U. Heiderich	Astrophysiker*in	O. Keppler
Assistenz der Missionsleitung	R. Esser	Theoretische/r Physiker*in	V. Kurz
Sicherheitsoffizier*in	I. Jäger	Astrophysiker*in und Astronom*in	K. Hirsch
Sicherheit	A. Walter	Astrophysiker*in	T. Gerlach
Wissenschaftlicher Leitung	K. Kleber	Biochemiker*in	N. Sanchez
		Biolog*in	J. v. Hutten

Chronologie

2035 – Errichtung der Mondkolonie

2037 – Vorstellung der 1. Androiden Generation

2042 – Erste bemannte Mars-Mission

2043 – Androiden-Aufstand der Androiden der 2. Generation

2045 – Aufgrund von dramatischen klimatischen Veränderungen, kommt es zu einer Weltwirtschaftskrise. Kriege und Hungersnöte brechen aus und es kommt zu Flüchtlingsströmen in die gemäßigeren Klimazonen

2046 – Ausbruch des zweiten Bürgerkriegs in der wirtschaftlich zusammengebrochenen USA

2049 – Gründung der Marskolonie

2055 – Zerfall der Europäischen Union und nationalistische Einheitsparteien sind an der Macht. Deutschland erhöht den Sicherheits-Etat drastisch und wandelt sich mit der Zusammenlegung von Militär und Polizei zu einem Überwachungsstaat, der die Rolle einer weltweiten Ordnungsmacht übernimmt.

2065 – Nuklearexplosion in Deutschland führt zum Niedergang der Faschistischen Regierung

2070 – Der Physiker und smarte Visionär John Nolan, der Begründer von Nolan Industrie, erhält den Nobelpreis zur Erforschung des Nolan'schen Plasmas. Seine Reaktoren lösen die Energie-Probleme der Krisenzeit

2085 – John Nolan entwickelt Raumschiffe mit Überlicht-Antrieb mit einer Weiterentwicklung der Nolan'schen Plasmareaktoren

2087 – Für die Entwicklung von Fernraumschiffen, steigt Haruto Watanabe, der Entwickler der Stasis-Technik die es Menschen ermöglicht weite Strecken im Weltraum in einem schlafähnlichen Zustand zurückzulegen, in Nolan Industries ein. Der Konzern wird umbenannt in Nolan-Watanabe-Industries.

2102 – Kolonialisierung erster Planeten außerhalb des Sonnensystems. Beginn der ersten Terraforming-Experimente

2103 – Entwicklung der Langstreckenraumschiffe der Wildhunt-Klasse

2108 – Ausbruch des Bürgerkriegs in Chile

2113 – Der Kontakt zum Langstreckenraumschiff „Artemis“ bricht ab und es gilt seither als verschollen.

2115 – Ein Feuer bricht aus unerklärlichen Gründen auf dem Raumtransporter „Hera“ aus. Ein großer Teil der Besatzung wird getötet und das Schiff so beschädigt, dass es außer Dienst gestellt wird

2120 – Heute

Nolan-Watanabe-Industries

Der Konzern ist mittlerweile die mächtigste und einflussreichste Organisation im Sonnensystem. Er betreibt Forschung auf einer Vielzahl von Gebieten u.a. Grundlagenforschung in der Physik, Biologie und Chemie. Neben der Entwicklung von Raumschiffen, Raumstationen und Kolonien auf fernen Welten, wird die Technik des Konzerns im Bereich des Terraformings, der Energiegewinnung und im militärischen Bereich genutzt.

Anubis Corporation

Eric Wuhan bildete in den 30er Jahren des letzten Jahrhunderts den Grundstein für den führenden Konzern in der Entwicklung von Androiden und Künstlicher Intelligenz. Er selbst erlebte die Hochzeit der Entwicklung jedoch nicht mehr, da er früh verstarb. Als ein tragischer Programmierfehler in der Künstlichen Intelligenz der Androiden in den 40er Jahren zu einem Massaker führte, wurde die Entwicklung von KI unter strenge staatliche Aufsicht gestellt und die Entwicklung menschenähnlicher Roboter verboten. Die Anubis Corporation entwickelt die zentrale Software und Steuerungsprogramme für die Raumschiffe von Nolan-Watanabe-Industries.

Nolan'sches Plasma

Plasma ein Zustand, indem man einem Gas so viel Energie zuführt, dass eine kritische Anzahl von Elektronen die Atomhüllen verlässt. Das Ergebnis sind positiv geladene Ionen, umgeben von freien Elektronen. Ein solches ionisiertes Gas ist elektrisch leitfähig. Plasma wird häufig als der vierte Aggregatzustand bezeichnet, da die so zerlegte Materie eine Vielzahl neuer Eigenschaften besitzt. Tatsächlich ist Plasma im Universum viel häufiger anzutreffen als die Aggregatzustände fest, flüssig und gasförmig. Das Nolan'sche Plasma ist eine selten anzutreffende Form des Plasma, die von einigen Wissenschaftlern und von John Nolan selbst als der fünfte Aggregatzustand bezeichnet wird. Es ist ein „interdimensionaler“ Zustand, der Große Energiemengen aus einem Riss im Raum-Zeitgefüge bezieht. Deshalb ist es eine Art „unerschöpfliche“ Energiequelle, die die Physiker vor neuen theoretischen Herausforderungen stellt. Die Wirkung auf Menschen und anderen Lebewesen ist noch nicht abschließend erforscht und Organismen reagieren sehr unterschiedlich, wenn sie Energiefeldern aus Nolan'schen Plasma ausgesetzt sind. Nicht selten treten jedoch Krankheiten auf, wie Krebs und der Strahlenkrankheit verwandte Symptome. Aber auch von unterschiedlichsten positiven Effekten auf den Metabolismus wird berichtet. Zur Sicherheit müssen jedoch Techniker, die in den versiegelten Reaktorkammern arbeiten, sich schützen und dürfen nur kurzer Zeit dem Plasma ausgesetzt sein. Auch wenn das Nolan'sche Plasma die ertragreichste Energiequelle darstellt, sind für die anstehenden Großprojekte der Menschheit wie z.B. dem Terraforming von unwirtlichen Planeten größere mobile Energiequellen nötig. Deshalb ist die Entdeckung der Raumanomalie mit einer gemessenen 10.000fachen Feldstärke als die bisherigen Erscheinungsformen des Nolan'schen Plasmas, ein für die Forschung nach neuen Energiequellen vielversprechendes Forschungsobjekt.

1.2 Naturalistische Science Fiction

Das Spiel „Ins Dunkel“ orientiert sich an verschiedenen dystopischen Weltraum-Horror-Settings, wie „Event Horizon“, „Solaris“ und „Alien“.

Gleichzeitig entfernt sich dieses Konzept von aufgeblasenem Techno-Gebabbel, flachen stereotypen Charakteren und klassischen Erzählstrukturen. Den Ansatz, Realismus in ein Science-Fiction Setting zu bringen, nennen wir zusammengefasst "Naturalistische Science Fiction".

Die Atmosphäre an Bord der Demeter gleicht also eher einem einsamen U-Boot als den glatten, hellen Räumen einer USS Enterprise. Echte Menschen werden sie steuern und Entscheidungen zwischen Überleben und Vernichtung treffen, ohne dabei von Schutzschilden oder Wurmlöchern gerettet zu werden.

1.3 Politische Relevanz

Das Rollenspiel an Bord eines "Langstrecken Forschungsraumschiffs" bringt die Teilnehmenden in Dilemma-Situationen, die von ihnen schwierige Entscheidungen verlangen und die ihre bisherigen Moralvorstellungen auf den Prüfstand stellen. Diese Form des Erlebens macht das Projekt für die politischen Bildung interessant. Dabei geht es nicht darum, den Spielern einen einseitigen politischen Bildungsinhalt zu vermitteln, sondern das Setting als Parabel auf aktuelle Themen und Probleme unserer realen Gesellschaft anzuwenden. So entsteht ein spannendes Sci-Fi-Drama, bei dem es sich im Nachgang lohnt, nochmals einen Blick darauf zu werfen. Aus diesem Grund wird es am Sonntag noch eine thematische Auswertung und Reflexion geben.

1.4 Moral

Es gibt kein einfaches „Gut“ und kein „Böse“ in den Hintergrundgeschichten der Charaktere von „Ins Dunkel“. Jede Spielfigur hat ihre realistischen Motivationen mit ihren Licht und Schattenseiten. Es gibt keine unabänderlichen moralischen Prinzipien und keinen echten Helden. Die Geschichte handelt von Menschen, die versuchen, in einer extremen Situation zu überleben.

2. Grundlagen

2.1 Nordic LARP

Das Spiel „Ins Dunkel“ 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 Spielern, 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 der Spieler, 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, Strahlung 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 oder tötest, sei darauf vorbereitet, ein ähnliches Schicksal zu erleiden.

2.2 Ready to Play

Projekt „Ins Dunkel“ ist eine Ready-To-Play-Veranstaltung, die auch Spieler*innen ansprechen soll, denen Zeit, Geschicklichkeit oder Lust fehlt, aufwendig ein Kostüm vorzubereiten oder bereits Monate vor dem Spiel entsprechende Workshops zu besuchen. Die Veranstaltung besteht aus einem Szenario für Erwachsene, die hochwertige Requisiten und eine intensive und stimmige Geschichte erwarten. Der Ticketpreis enthält einen Platz im Spiel, einen vorgefertigten Charakter, ggf. ein Kostüm bzw. eine Uniform, Kontakt und Unterstützung vor und während dem Event, einfache Verpflegung, einen Schlafplatz im Mehrbettzimmer, ggf. Charakter-Requisiten, einen Vorbereitungsworkshop kurz vor dem Spiel, eine Party am dem Ende des Events und eine Abschlussreflexion. Das Spiel findet in einer Location statt, die so gestaltet ist, dass sie einem Raumschiff nachempfunden ist.

2.3 Play for Drama

Vorrangiges Konzept bei Projekt „Ins Dunkel“ ist das “Play for Drama”. Hierbei steht nicht das “Gewinnen” im Vordergrund, sondern das Drama und das Rollenspiel. So wird der Fokus auf ein gemeinsames für alle stimmiges Spiel gelegt und nicht auf einen Wettstreit zwischen den Spielern um die coolste und beste Heldenrolle. Meist heißt das: Die Gefahr und Wahrscheinlichkeit zu sterben oder zu scheitern ist sehr hoch. Daher soll das “schöne” und dramatische Scheitern in dem Spielen der Rolle einkalkuliert werden.

2.4 Ein dramatisches Spiel

Die Demeter ist ein Schiff in einer Krisensituation angefüllt mit konflikträchtigen Spielfiguren und Gruppierungen. Aktive Spieler werden kein Problem haben, die über 40 Stunden Spielzeit mit Dramatik und emotionalen Momenten zu füllen. Wir legen besonderen Wert darauf, dass es keine unwichtigen Rollen gibt. Letztendlich soll jeder Teilnehmer das Gefühl haben, die Hauptrolle in seiner eigenen Geschichte zu spielen.

„Ins Dunkel“ ist ein Liverollenspiel, das für Spieler physisch und psychisch sehr anstrengend sein kann. Achte auf dich und deine Mitspieler. Lasse dich nur auf Situationen ein, die du auch zulassen möchtest.

2.5 Casting der Rollen

„Ins Dunkel“ ist ein gecastetes Spiel. Das heißt: Die Rollen und Charaktere sind von der Orga vorgeben und werden den Teilnehmenden anhand eines Fragebogens bei der Anmeldung zugeteilt. Unterschiede in der Aufwändigkeit der Kostüme oder der des "Ranges" einer Figur liegen so nicht in der Hand der Teilnehmenden.

Die Spieler 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 „Ins Dunkel“.

Unter Umständen erhalten einige Spieler gezielte Informationen vor dem Spiel. Diese sowie einige Teile der Charaktere sollten für ein spannenderes Spiel möglichst geheim bleiben und nicht vorher verraten werden.

3. Die wichtigsten Grundregeln

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

3.1 Die Spielleitung

Jeder Teilnehmende 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 dem Spiel

Wollt ihr während des Spiels mit der Spielleitung in Kontakt treten weil es eine dringende Frage gibt oder ihr eine Idee fürs Spiel habt (siehe Beispiel Schiffssysteme und das eigene Spiel) könnt

ihr im "Out-Time-Flur" die dortige Spielleitung ansprechen. Bitte nutzt diese Möglichkeit nur in besonderen Fällen.

3.2. Die „Weißhelme“

Im Spiel werden sogenannte Weißhelme an Bord sein. Hierbei handelt es sich um Personen, die mit khaki-farbenen Demeter-Overalls bekleidet und einem weißen Schutzhelm durch das Schiff 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.

3.3 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 ein Spiel für Erwachsene, deshalb wird von allen Teilnehmenden ein angemessenes Verhalten erwartet, insbesondere beim Sozialverhalten und bei der Konfliktlösung. Das In-time-Verhalten der Charaktere darf hiervon in gewissen Grenzen natürlich abweichen. Wir erwarten, dass die Teilnehmer 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 seine Ruhe braucht, gefrustet oder verärgert ist, sollte sich (vorübergehend) aus dem Spiel zurückziehen, aber bitte nicht die anderen Spieler bei ihrem Rollenspiel stören.

Ein ganz wichtiger Punkt ist die Unterscheidung zwischen Spiel und Realität. Wenn z.B. ein Charakter im Spiel von einem anderen eine „Standpauke“ erhält, richtet sich das gegen den Charakter und nicht gegen den Spieler.

3.4 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 und die Möglichkeit des "Hackings" erfolgt in den Workshops.

3.5 Alkohol

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

4. Spielmechanismen

4.1 Kommunikation

Spielbeginn und Ende

Der Beginn des Spiels 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 in diesem Spielbereich stellen SOFORT das Rollenspiel ein und warten ab, bis sich die Lage geklärt bzw. die Situation entschärft worden ist. Der Spieler, der STOPP gerufen hat, erklärt die Situation und nur 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 Spieler ernsthaft verletzt, ruft man laut nach dem "ROTEN KREUZ". Damit ist der nächste reale Rettungssanitäter gemeint, der sich um den Verletzten kümmert und ihn ggf. ins nächste Krankenhaus bringt. Diesen Befehl darf jeder verwenden.

Wenn jemand eine Verletzung simuliert, ruft kann ein „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 anzuheizen, 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 dein Gegenüber ein Zeichen dafür, dass er den In-time-Konflikt gerne noch heftiger ausgestalten würde. Wichtig: Deine Spielpartner 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 Beschwichtigungsgesteund sage „cool down“. Die umliegenden Spieler 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 Spielern ein Weiterspiel 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 versehen sind, gelten im Spiel als automatisch verschlossen solange die rote Lampe leuchtet und können nur mit der entsprechenden Zahlenkombination 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 sollten hierzu Wache stehen wenn sie verhindern wollen das andere Spieler einen Raum betreten oder verlassen. (siehe Kapitel Gefangename)

4.2 Intimität und Sex

Auch wenn die Besatzung der Demeter in Ausnahmesituationen gerät, heißt das nicht, dass man auf Liebe und körperliche Anziehung verzichten muss – im Gegenteil eigentlich. Gefahr ist aufregend und Liebe das Letzte, das dem Menschen in schlimmen Situationen verbleibt. Einsame, verlorene Menschen finden vielleicht Sicherheit in den Armen eines anderen.

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

4.3 Tod und Verletzungen

Siehe Verletzungen ernst aus. Es gibt keine spontane Heilung. Riskiere nicht deinen Kopf, wenn du nicht den Rest des Spiels humpeln willst oder auf der Krankenstation liegen möchtest. Und habe Angst vor Waffen. Sie haben die Kraft, dein Spiel nachhaltig zu verändern. Versucht Konflikte untereinander mit Worten zu lösen.

Man kann auch durch externe Effekte wie Strahlung, elektrische Schläge etc. verletzt werden.

Wenn man verletzt worden ist, muss man den Schiffsarzt aufsuchen, außer es handelt sich um triviale Verletzungen wie Kratzer.

Der Einsatz von Schusswaffen gegen Charaktere kann lebensbedrohliche Verletzungen für die Charaktere nach sich ziehen. Gespielte Folter kann in Einverständnis mit dem zu folternden Charakter vorkommen. Wichtig ist hierbei immer, dass du dir vorher versicherst, dass dein Gegenüber damit einverstanden ist. Beschränkt euch also auf angedeutete Schläge, angedeutetes Fesseln etc.. Reale Schläge sind absolut tabu.

Jeder Charakter kann sterben. Erst einmal kann jeder Spieler selber entscheiden, ob sein Charakter tot oder nur sehr schwer verwundet ist. Eine solche Verwundung kann in einer

aufwändigen Not-Operation mit jeder Menge Morphium geheilt werden. Der Charakter kann nach einer solchen Situation wieder ins Spiel kommen, muss jedoch lange in der Krankenstation ausharren.

4.4 Gefangenschaft

Ein sehr häufiges Ergebnis von Konflikten ist die Gefangennahme oder die Unterbringung in einer improvisierten Brig (Gefängniszelle). Wenn du einen Charakter gefangen hältst, beachte folgende Richtlinien:

Verhindere nicht die Möglichkeit eines Spielers zur Flucht, falls ein echter Out-time-Notfall vorliegt. Türen sollten daher beispielsweise nie tatsächlich abgeschlossen werden.

Als Wärter ist es deine Verantwortung dafür zu sorgen! Lass nie einen Gefangenen 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. Stelle sicher, dass Gefangene ausreichend Wasser und Nahrung bekommen. Wenn du von der Gefangenen-situation oder -szene gelangweilt bist, ist es an der Zeit, eine Lösung zu finden und die Szene zu beenden.

Als Gefangener kannst du die Szene beenden, indem du deinen Peinigern die Informationen gibst, die sie wollen oder ein wichtiges Angebot oder eine entsprechende Drohung aussprichst. Der Wärter sollte diesen Dingen zustimmen, wenn sie glaubwürdig vorgetragen worden sind und das Zustimmung plausibel erscheint.

Der Wärter kann die Szene jederzeit beenden, indem er den Gefangenen freilässt, ihn gegen andere Geiseln austauscht oder dem Gefangenen die Flucht (bewusst oder unbewusst) ermöglicht.

Folter sollte als letztes Mittel gewählt werden und bringt immer ein Geständnis, wenn es nicht nach ein paar Minuten (variiert je nach Charakter - ein Zivilist hält weniger lang durch als ein harter Charakter mit militärischer Ausbildung) unterbrochen wird.

4.5 Kampfsystem & Waffenregeln

Das Kampfsystem hat zum Ziel, coole Szenen zu kreieren und die Geschichte voranzutreiben. Es geht dabei nie um das Gewinnen. Sicher gibt es kurzzeitige Erfolge, wenn man eine Geisel nimmt, Kontrolle über einen Raum oder eine Konsole gewinnt. Die engen Verhältnisse an Bord der Demeter sorgen aber dafür, dass alles, was du tust Konsequenzen haben kann und auf dich zurückfallen wird. Und dann bist du der nächste, dem eine Waffe an die Nase gehalten wird. Waffen sind für uns Symbole für Macht. Es wird nicht viele davon im Spiel geben.

Unbewaffnet

Es gibt KEINE unbewaffneten Faustkämpfe mit angedeuteten oder sogar realen Schlägen. Was passieren kann ist, dass sich Charaktere gegenseitig anfassen, ein Schubsen andeuten oder auf ähnliche Weise gespielte Gewalt anwenden.

Waffen

Es gibt nur zwei Arten von Waffen: Schusswaffen und Nahkampfwaffen wie Schaumstoff-Messer oder -Rohre. Andere ungepolsterte Gegenstände dürfen nicht als Waffen verwendet werden. Alle Waffen im Spiel können frei gestohlen oder konfisziert werden. Behalte deine Waffen also im Auge. Ein Handgemenge gibt es nicht. Sobald jemand die Hand auf einer Waffe hat, ist es seine. Eine Waffe darf nicht aus einem Halfter gestohlen werden, es sei denn, der Waffenbesitzer schläft, ist ohnmächtig oder ähnliches.

Nahkampfwaffen

Mit Nahkampfwaffen können NIE Kämpfe entstehen. Mit Nahkampfwaffen werden Bedrohungen ausgespielt. Sobald jemand z. B. ein Messer zieht und jemanden, der in direkter Reichweite des Messers ist, bedroht, hat er Kontrolle über die bedrohte Person. Die bedrohte Person darf dann nicht fliehen oder eine Waffe ziehen. Sie wird aus Angst um ihr Leben nach dem Willen des Waffenträgers handeln. Der Nahkampfwaffenträger entscheidet, was er mit dem Bedrohten tut und ob dieser verletzt werden soll. Ein Schnitt, Stich oder Schlag wird mit einer vorsichtigen Berührung mit der flachen Seite der Waffe angedeutet.

Wenn jemand weiter weg ist (etwa 2m und mehr), kann er fliehen oder ebenfalls eine Nahkampfwaffe ziehen. Es kann mit einer Nahkampfwaffe nur eine Person gleichzeitig bedroht werden. Wenn du dir nicht sicher bist, ob du in Reichweite des Messers bist oder nicht, dann bist du in Reichweite des Messers (playing for drama).

Andere Personen, die die Szene mitbekommen, können ebenfalls Waffen ziehen und so in die Bedrohungssituation eingreifen. Wenn eine dritte Person den Nahkampfwaffenträger bedroht, hat sie die Macht über den Träger und könnte ihn zwingen, die Nahkampfwaffe fallen zu lassen. Erst in dieser Situation könnte der Zuerst-Bedrohte eine andere Waffe ziehen, falls er eine bei sich trägt.

Bei einem möglichen Gleichstand, wenn beide zur gleichen Zeit eine Nahkampfwaffe ziehen oder auf beiden Seiten gleichviele Kämpfer stehen, passiert nichts. Beide können sich einigen, dass sie sich zurückziehen oder abwarten, bis noch mehr Leute kommen.

Eine gezogene Schusswaffe beendet die Situation sofort.

Schusswaffen

Eine Schusswaffe kann einen ganzen Raum und alle Personen, die sich im Sichtbereich des Waffenträgers darin befinden, kontrollieren. Es ist die Aufgabe aller bedrohter Personen die Tödlichkeit und Ernsthaftigkeit der Situation zu spielen. Im Spiel bekommt der Schusswaffenträger die volle Aufmerksamkeit und man macht exakt das, was er sagt. Natürlich nicht ohne schreien, weinen, fluchen oder drohen. Wenn der Schusswaffenträger bekommen hat was er wollte, ist es seine Aufgabe die Waffe wegzustecken oder auf anderer Art und Weise die Situation wieder aufzulösen.

Eine weitere Schusswaffe von jemand anderem kann nur gezogen werden, wenn man sich außerhalb des Sichtbereichs des Schützen (zum Beispiel deutlich hinter der Person) befindet.

Wenn du dir nicht sicher bist, ob du außerhalb des Schussfeldes bist, dann bist du es nicht und kannst keine Waffe ziehen. Ansonsten lass zwischen dem Ziehen von Waffen einige Minuten verstreichen, damit Spieler aus ihrem Ziehen etwas Spiel ziehen können und nicht sofort vom nächsten Zug neutralisiert werden. Die zweite Waffe dominiert die erste, wenn sie auf den Rücken des Trägers der ersten Waffe gerichtet ist.

Wenn zwei bewaffnete Gruppen mit gezogenen Waffen aufeinandertreffen, zählt ein Gewehr oder eine Maschinenpistole wie zwei normale Pistolen. Eine Person kann auch zwei Pistolen in der Hand halten, zwei Gewehre allerdings nicht.

Durch die Anzahl der Waffen (rechnet Pistole mit 1 und Gewehre mit 2) entscheidet es sich, wer die Oberhand und somit die Kontrolle bekommt oder ob es gar zu einem Patt kommt, der wie oben beschrieben aufgelöst werden kann.

Diese Regeln hören sich komplizierter an, als sie sind und werden im Workshop noch einmal ausführlich erklärt und an Beispielen ausprobiert.

Schusswechsel

Eine Schusswaffen-Bedrohungssituation kann beendet werden, indem das Feuer eröffnet wird. Bitte nutzt dies nur als Ultima Ratio. Nun zählt, wer zuerst wen erschießt. Wer erschossen wird (simuliert durch ein Abdrücken der Waffe mit einem entsprechenden Geräusch aus der Waffe) kann nichts mehr tun außer sterben oder schwer verletzt zu Boden gehen. Jeder Schuss ist sofort ein Treffer. Unbewaffnete Zeugen, die grob in der Schusslinie stehen, werden von Querschlägern getroffen und gehen zu Boden. Sie sind ebenfalls verletzt oder tot.

Die wichtigste Regel für diese Art von Showdown ist es Spaß zu haben und eine schöne gemeinsame Geschichte zu erzählen! Spielen, nur um zu gewinnen, ist ausdrücklich nicht Teil des Spielkonzepts. Bei Schusswechseln zwischen zwei Gruppen werden alle Mitglieder der kleineren Gruppe verletzt bzw. getötet und bei der größeren Gruppe so viele wie der Anzahl der kleineren Gruppe.

Waffenausgabe und Verwaltung:

Auf die Waffen (Nahkampfwaffen und Softair) ist gut acht zu geben. Die Waffen dürfen die Location nicht verlassen! Wollt ihr aus dem Haus gehen, um zu Rauchen oder ähnliches, legt eure Waffe im OT-Bereich ab. Dort könnt ihr sie später wieder abholen.

Am Ende des Spieltages gebt ihr eure Waffen am Flur zur SL ab bevor ihr das Haus verlasst.

4.6 Kulturelle Differenzen/ Rassismus/ Sexismus

Intoleranz und Diskriminierung ist eine traurige Tatsache in der Welt von „Ins Dunkel“. Die Terraner sehen sich den Bewohnern der Mars- oder anderen Kolonien als kulturell überlegen und Arbeiter auf den unteren Ebenen des Schiffs, wie Reaktortechniker, Lagerarbeiter und Lebenserhaltungstechniker werden als Bürger zweiter Klasse behandelt. Manche organisierten, politischen Bewegungen bezeichnen Androiden als Gefahr für die Menschheit. Es gibt hochmütige Wissenschaftler, die auf ungebildete herabblicken und sie schlecht behandeln.

Jedes rollenspielerische Darstellen von Intoleranz ist auf die gespielten Charaktere zu beschränken. Mobbing und jegliches intolerantes Verhalten gegen Eigenschaften der Spieler oder Diskriminierungen mit realem Hintergrund, wird im Spiel nicht toleriert werden. Auch Sexismus ist ausdrücklich kein Spielinhalt!

4.7. Radioaktivität, Sauerstoff-Mangel, Feuer

Grünes Licht simuliert Radioaktivität. In diesen Bereichen darf sich nicht länger als 5 Minuten aufgehalten werden ohne Schädigungen zu bekommen. Wer radioaktiv verstrahlt wird, muss mit Konsequenzen entsprechend der Regeln rechnen. Verstrahlungen in grünen Arbeitsbereichen von Techniker*innen werden mit "Dosimetern" und einer Stopp-Uhr gemessen und müssen von einem Arzt oder einer Ärztin behandelt werden. Durch Strahlenschutz Türen, erkennbar an entsprechenden Radioaktivitäts-Warnschildern, dringt grundsätzlich keine Strahlung.

Blaues Licht steht für Sauerstoffmangel. Diese Bereiche müssen in wenigen Sekunden verlassen werden, um nicht zu ersticken.

Feuer wird durch Nebelmaschinen und gelb-rotes flackerndes Licht simuliert.

4.8. Das Schiff

Computersysteme dürfen nur in ihrer gewollten Funktion genutzt werden. Dazu zählt auch simuliertes „Hacking“ innerhalb der Chat/Eingabecomputer. Nicht erlaubt ist das Ausschalten, umschalten oder beenden von Programmen auf den Computersystemen, welches nicht durch die Handbücher bzw. durch die Workshop-Einführung abgedeckt ist.

Graphische Terminals

Schiffsysteme und das eigene Spiel

Die Anzeigen und Ausgaben des simulierten Raumschiffs sind wahr. Wollt ihr beispielsweise eine großes und gefährliches Reaktorleck spielen, dann tut nicht einfach so als seien die Anzeigen entsprechend falsch sondern gebt uns kurz Bescheid und wir werden euch dann nach Möglichkeit der Technik unterstützen dieses Szenario zu liefern. Natürlich nur wenn es gerade aus Spielleitungs-Sicht Sinn ergibt. Kleinere Schäden z.B. die keine wesentlichen Auswirkungen auf das große Ganze haben könnt ihr natürlich sehr gern improvisieren.

Eingabe - Schiffssysteme

Die Eingabecomputersysteme (anders als die Terminals mit graphischer Oberfläche) auf der Demeter können von jedem Spieler bedient werden. Hierzu ist keine wirkliche Computererfahrung nötig. Ist euer Charakter geschulter im Umgang mit dem System wird dies von der Spielleitung berücksichtigt. Denkt euch Befehle und Eingaben aus die ihr für funktional haltet und seht was passiert. Einzige Regel: Wenn ihr vor einem Rechner mit einer Eingabefunktion sitzt oder steht: Der erste Befehl um den Computerzugang zu starten lautet immer: „Login System [LoginID]“ Dabei ersetzt ihr [LoginID] mit eurer Spielernummer. Beispiel: Ist eure Spielernummer 23 dann gebt ihr „Login System 23“ ein. Der Spielercode beim Login ist OT und immer wahrheitsgemäß einzugeben, damit die SL euch identifizieren kann. Anschließend werdet ihr noch unter Umständen gebeten einen Namen und/oder Passwort einzugeben. Diese Anmeldung ist nun IT und kann auch z.B. gestohlene oder erzwungene falsche Eingaben ermöglichen. Beispielsweise wenn Charakter Peter (23) den Namen und Passwort von Charakter Marie (12) weiß, so gibt er immer(!) erst „Login System 23“ und dann „Name: Marie Passwort: [Passwort von Marie]“ ein.

5. *OutTime-Zonen*

Die Toiletten befinden sich im Obergeschoss der Location und gelten als Out-time-Zonen. Die Durchgänge zu den gekennzeichneten OT-Bereichen des Schiffes bilden den Eingang zu den Wasch- und Toilettenräumen der Demeter. Befindet sich ein Spieler also außerhalb des „Schiffes“ z.B. im OT-Raum oder auf der Toilette, so befindet sich sein Charakter für diese Zeit in den "privaten" Räumen des Raumschiffs 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 den dafür vorgesehenen Raucherbereich gestattet. Dies ist unbedingt zu beachten.

"Da wo wir hingehen, brauchen wir keine Augen, um zu sehen!"