

STATION SELACHIS

DESIGN DOKUMENT

Herzlich willkommen zu unserem Larp «Station Selachis».

In diesem Design Dokument findet ihr alle nötigen Informationen zum Larp.

Inhalt:

- 1. Ausschreibung**
- 2. Das Setting**
- 3. Charaktererschaffung**
- 4. Ausrüstung und Props**
- 5. Spielmechaniken**
- 6. Ablauf des Spiels**
- 7. Out-Time-Informationen**

Viel Spass beim Lesen!

Chrissie, Claudio, Corinne und Diego

1. AUSSCHREIBUNG

Auf unserer Homepage, auf Facebook und im Larpkalender findet ihr folgende Ausschreibung und Erklärung:

Datum: 21.-23.Januar 2022

Preis: 100 Fr. für SCs und GSCs, 80 Fr. für NSCs.

Ort: Pfadiheim Uri, Erstfeld

„Alles bereit machen zum Andocken!“

Dieser Befehl ist dir bereits gut bekannt. Dies ist nicht der erste Aussenposten, an dem ihr andockt. Doch du bist dir sicher, hier werdet ihr finden, was ihr sucht. Die Station Selachis ist bekannt dafür, dass sich dort viele Crews mit nützlichen Gütern und Mitgliedern herumtreiben. Hier werdet ihr euer Ziel erreichen.

„Alles klar, bereit zum Andocken!“

Das wohl vertraute Geräusch erklingt. Ihr seid bereit.

Genau so ein Abenteuer möchtest du erleben? Dann bist du beim LARP „Station Selachis“ richtig.

Gemeinsam mit deiner Crew verfolgst du ein persönliches Ziel, das ihr auf diesem Aussenposten der Erde zu lösen hofft. Was wird euch dort erwarten?

Du hast die Qual der Wahl:

Möchtest du eine eigene Crew erstellen und deinen Charakter selber schreiben? Finde mindestens ein weiteres Mitglied für deine Gruppe und ihr seid dabei.

Du würdest dich lieber einer vorgeschriebenen Crew anschliessen und einen Charakter von der Orga bekommen? Kein Problem. Auch das bieten wir.

Am liebsten würdest du uns als GSC mit klarem Ziel und eventuell Aufgaben für den Plot unterstützen? Ja, wir brauchen dich!

Natürlich brauchen wir auch klassische NSCs, die ihre Rolle während des Spiels auch wechseln.

Das LARP ist inspiriert von diversen Sci-Fi-Serien, Games und Filmen wie Space Sweepers, Star Trek, Mass Effect oder The Expanse.

Wir haben uns jedoch dafür entschieden, ein eigenes Universum zu kreieren, basierend auf tatsächlichen Fakten, angereichert mit etwas Fantasie. Um euch gut zurecht zu finden, lest euch das Setting im Design Dokument durch und meldet euch, falls ihr Fragen habt oder eigene Ideen einbringen möchtet. Wir geben euch darin eine generelle Übersicht zur Welt, zur Raumfahrt und wichtigen Ereignissen der Geschichte.

Wir bieten euch als Idee drei Rassen an, die ihr gerne spielen könnt: Menschen, Orioner (Alienrasse aus dem Orion-Nebel) und Gum-Gums (Rasse aus dem Gum-Nebel). Diese werden unten etwas genauer und im Design Dokument ausführlich erklärt.

Für eigene Ideen hat es auch Platz: Kreiert eure einfache Ein-System-Rasse, wenn ihr eine gute Idee habt. Natürlich immer in Absprache mit der Orga und ohne bei einem anderen bekannten Epos zu stark abzukupfern.

Hier schon einmal eine grobe Übersicht über das Setting:

Das Setting spielt im Orion-Cygnus-Arm in der Milchstrasse, zwischen dem Sonnensystem bzw. dessen solarer Nachbarschaft, dem Orion-Nebel und dem Gum-Nebel.

In einem Joint-Venture mit den Orionern errichten die Menschen der Vereinigten Erde (UE) die Förderstation für das seltene Peperit. Diese Förderstation ist der Ort des Spielgeschehens. Dort ist es wüstenartig, es herrscht 1.8 G und es gibt Strahlung, sowie gelegentliche Meteoritenschauer.

Nach der Etablierung mehrerer Kolonien kommt es 2239 zu einem grossen ideologischen Krieg unter den Kolonien, der eine Zäsur in der Geschichte der Menschheit bedeutet - Massenvernichtungswaffen werden endgültig verboten und formell geächtet.

Es gibt neben den Menschen zwei Haupt-Alien-Rassen: Orioner (humanoid, mit violetter Haut, demokratisch, haben einen Reichskanzler) und GumGums (heissen eigentlich Atrianer, grauhäutig, humanoid, wirken durch ihr feudalistisches Gesellschaftsmodell rückständig, wirken eher phlegmatisch).

Daneben gibt es viele kleine Alienrassen (sog. Ein-System-Reiche).

Die interstellare Fortbewegung funktioniert mit 2 Arten von Antrieben:

Ionenantrieb: Landung/Abflug von Planeten und reisen innerhalb eines Sonnensystems (bis max. 99% Lichtgeschwindigkeit)

Einstein-Rosen-Antrieb (ERA): für Sprünge zwischen Sonnensystemen

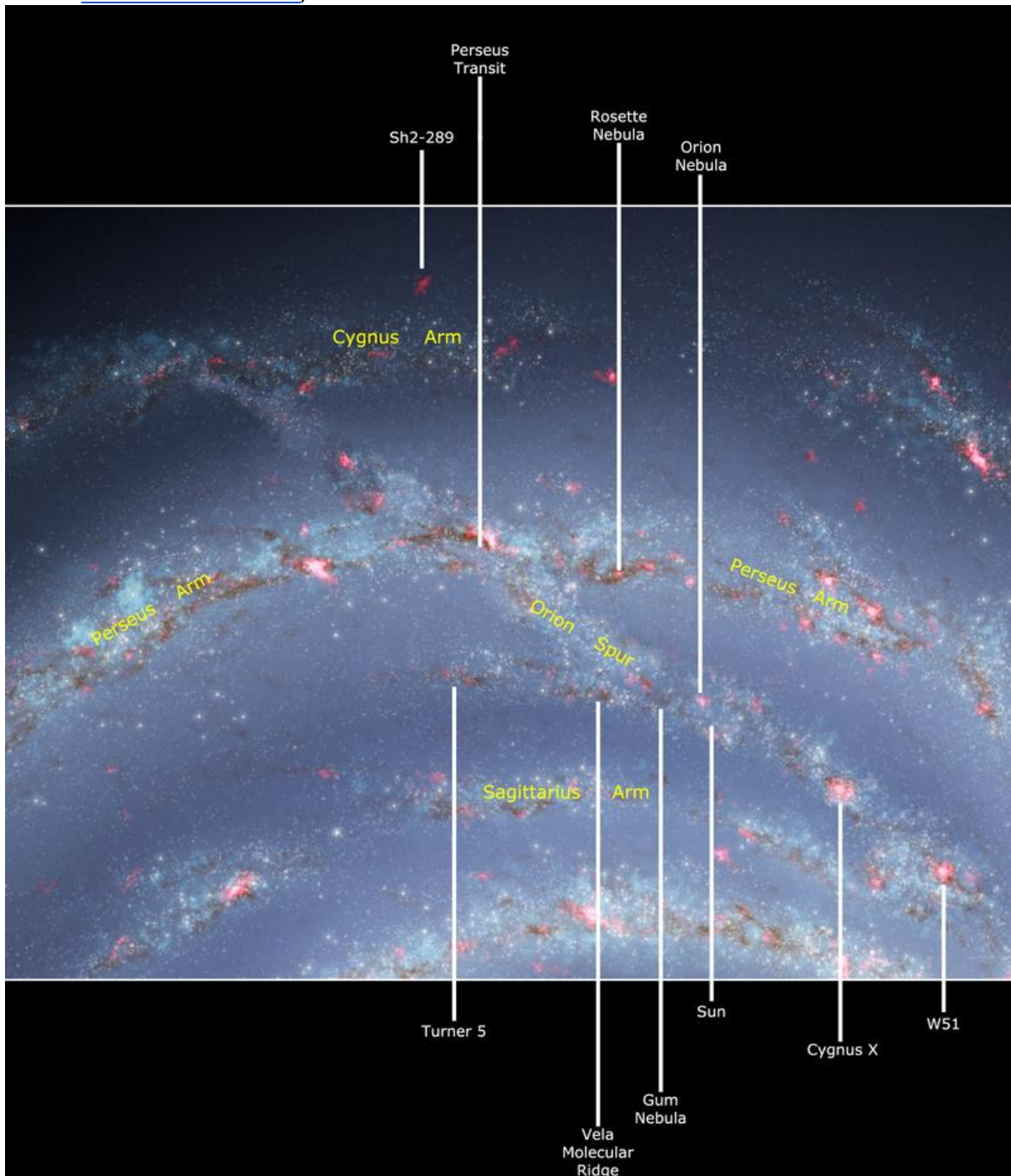
Es wird immer in die Nähe eines Sterns gesprungen, dieser bildet eine Art Ankerpunkt für den Sprungantrieb. Je nach Reichweite des Sprungantriebes bildet sich die Route.

2. DAS SETTING

Hier findest du die wichtigsten Dinge, die du über das Setting wissen musst. Wir haben einige tatsächliche Gegebenheiten mit von uns erdachten Dingen ergänzt.

VERORTUNG

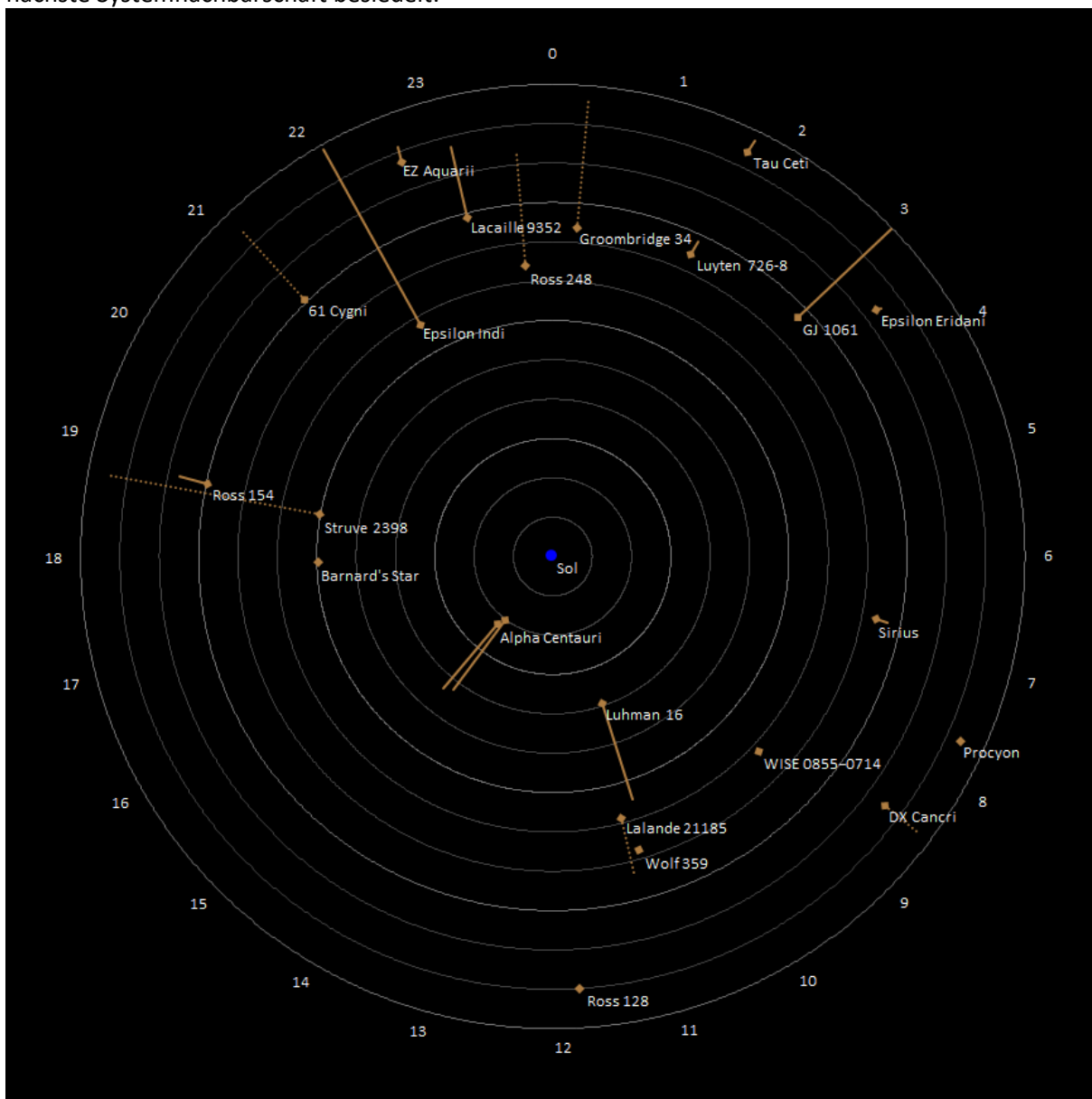
Das Setting spielt im [Orion-Cygnus-Arm](#) in der Milchstraße, zwischen dem Sonnensystem bzw. dessen [solarer Nachbarschaft](#), dem Orion-Nebel und dem Gum-Nebel:



In einem Joint-Venture mit den Orionern errichten die Menschen der Vereinigten Erde (UE) die Förderstation für das seltene Peperit. Diese Förderstation ist der Ort des Spielgeschehens. Von der anfänglichen Euphorie und dem strengen Protokoll ist schon bald wenig übrig, befindet sich die Förderstation doch ausserhalb der orionischen und menschlichen Kernsysteme. Das System Zeta Selachis liegt leicht abseits zwischen dem Nebel des Orion und des Sonnensystems in Richtung Perseus-Arm. Als einziger erschlossener Planet in diesem Abschnitt mit regelmässigem Frachtverkehr zieht er jedoch eine beträchtliche Anzahl an Weltraumjobbern, Flüchtlingen und Glücksritter an, welche sich hier Zwischenverpflegen möchten oder auf eine gute Gelegenheit hoffen. Die Station liegt auf dem vierten Planeten, Zeta Selachis III. Dieser ist Wüstenartig, die Atmosphäre ist nicht atembar und von gefährlicher Strahlung und Meteoritenschauer geprägt. Der Planet hat ca. 1.8 G, welche in der Station zwar durch Schwerkraftgeneratoren gemildert werden kann, Arbeiten ausserhalb jedoch sehr erschweren.

KURZE GESCHICHTE DER ERDE

Die Vereinigte Erde hat nach der Gründung der ersten Kolonie auf Alpha Centauri nach und nach ihre nächste Systemnachbarschaft besiedelt:



Diese stellen die Kernsysteme der menschlichen Hegemonie dar.

Nach der Etablierung mehrerer Kolonien kommt es 2239 zu einem grossen ideologischen Krieg unter den Kolonien, der eine Zäsur in der Geschichte der Menschheit bedeutet - Massenvernichtungswaffen werden endgültig verboten und formell geächtet. Sämtliche nuklearen Waffenbestände werden vernichtet.

Erste Kontakte mit ausserirdischem, intelligentem Leben werden 2272 mit den Orionern aus dem Orion-Nebel geknüpft. Es folgen weitere Kontakte mit den GumGums und weiteren kleinen Reichen.

BEKANNTE KOLONIEN

- Alpha Centauri A: erste Erdkolonie, gegründet 2103. Sie stellt einen Meilenstein in der Geschichte der Menschheit dar.
- Maokolonie: gegründet von kommunistischen Gruppierungen, welche 2187 China als unerwünschte politische Elemente verliessen, um ausserhalb der Erde ein neues Sozialistenreich zu gründen.
- Hubbart I + II: Kolonie von Scientologen, die aufgrund des Wertewandels bezüglich Religion die Erde verliessen.
- Al-Mourabitoun: Kolonie von extremen [Salafisten](#) aus Mali, Niger und Libyen.

Nach dem grossen ideologischen Krieg 2239 sind die Kolonien nach und nach zum demokratischen Wertegefüge ihrer Mutterwelt, der Erde, zurückgekehrt. Ideologische Tendenzen und Spuren sind jedoch nicht komplett verschwunden..

ALIENS

Orioner: Violetthäutige humanoide Lebensformen. Sie ähneln den Menschen, sowohl in der Grösse wie auch in den Proportionen. Männer tragen traditionell einen Bart; Sklaven aus den dunklen Jahrhunderten der Orioner Geschichte mussten ihr Gesichtshaar rasieren. Sie sind intelligent und nach einer wilden Vergangenheit an Austausch und Kooperation interessiert, aber auch eher aufbrausend. Die Orioner leben in einer Demokratie, bei der jede Welt und Kolonie eine gewisse Anzahl an Abgeordneten für den Rat stellt. Oberster Regierungsbeamter ist der Reichskanzler.

GumGums: Etwas phlegmatisch scheinende, misstrauische humanoide Lebensformen. Sie sind grauhäutig. Hat man ihr Misstrauen überwunden, so gelten sie als loyal und gesellig. Die Gesellschaftsformen sind für heutige Begriffe vielleicht rückständig, sie sind jedoch tüchtige Bauer und Forscher. Sie leben in einem feudalen Matriarchat. Sie selber bezeichnen sich als Atrianer, nach ihrem Heimatplaneten Atro.

Kleinere Völker: Neben den beiden wichtigen Nachbarvölker der Menschheit gibt es noch eine grosse Anzahl an kleinen Reichen, welche nicht im Einzelnen genannt werden. Unsere Galaxie ist gross und bunt!

INTERSTELLARE FORTBEWEGUNG

2 Arten von Antriebe pro Schiff wie folgt:

- [Ionenantrieb](#): Landung/Abflug von Planeten und reisen innerhalb eines Sonnensystems (bis max. 99% Lichtgeschwindigkeit)
- [Einstein-Rosen-Antrieb](#) (ERA): für Sprünge zwischen Sonnensystemen

IONENANTRIEB

wird benötigt um die Planetenumlaufbahn verlassen zu können und somit das Gravitationsfeld zu überwinden. Ferner wird damit innerhalb eines Sonnensystems gereist. Der Ionenantrieb verwendet Radiowellen, um das Treibmittel (Wasserstoff und Helium) zu ionisieren und zu erhitzen, wodurch ein Plasma gebildet wird. Gleichzeitig bildet sich ein Magnetfeld, welches das sich ausdehnende Plasma einzuschliesst und es beschleunigt, wodurch Schub erzeugt wird. Eine Magnetdüse lenkt das Plasma in die gewünschte Richtung für den Schub.

Nebeneffekt: gefährliche Strahlung - Schiffe müssen sowohl gut gepanzert, auch als mit elektronischen Schutzschilden ausgestattet sein.

ENERGIEQUELLE

Wasserstoff und Helium - Tanks müssen regelmässig aufgefüllt werden.

Grundlage: Ein maximaler ERA-Sprung je Schiffstyp benötigt 10% des Tanks. Entsprechend haben sich in den Kernsystemen Tankstellen etabliert. Ein Tankvorgang inkl. Weg von Stern zu Tankstelle/Station eines 12 LJ-Schiff (s. unten) dauert durchschnittlich 4 h, bei denen relativ einfach und schnell die benötigten Materialien angeschafft werden können. Zur Not können Schiffe die Gase auch selber von den entsprechenden Planeten und Sternen aufsammeln, dies dauert aber je nach Tankgrösse und Ausstattung 18-32 Stunden.

EINSTEIN-ROSEN-ANTRIEB (ERA)

Hyperantrieb, welche Sprünge zwischen den einzelnen Sonnensystemen via Generierung eines Wurmloches ermöglicht. Sprünge benötigen viel Energie, denn je schneller ein Objekt ist, desto schwerer ist es und desto mehr Energie wird benötigt um es weiter Beschleunigen zu können. Zur Generierung wird die aus dem Ionenantrieb gewonnene Energie benutzt. Die maximale Sprungdistanz ergibt sich aus der Masse des Schiffes und der Güte des Einstein-Rosen-Antriebsmoduls.

Das Erreichen des Sprungpunktes (i.e. bis das Raumschiff die Gravitationskräfte des Sterns verlassen hat, welche den Sprung verhindert) dauert auf Grund der hohen Gravitationskräfte der Sonne etwas länger. Die Sonne des Zielsystems dient hierbei als Ankerpunkt/Gravitationsziel für den nächsten Sprung. Bevor man die nächste Sonne anpeilen kann, muss man das unmittelbare Gravitationsfeld der Sonne des gegenwärtigen Systems verlassen. Entsprechend ist auch diesbezüglich eine Strahlenpanzerung nötig. Beim Springen landet man weit genug von der Sonne entfernt, dass das Schiff nicht mit einer unüberwindbaren Geschwindigkeit in die Sonne gezogen wird, aber doch nahe genug, dass man nicht gleich wieder Springen kann, sondern zuerst das unmittelbare Gravitationsfeld verlassen muss (i.e. Kraft $\leq 1g$), damit man überhaupt das Wurmloch aufbauen kann.

Folglich kann folgende Formel verwendet werden um die Distanz von der Sonne zu berechnen, welche man haben muss, bevor der nächste Sprung erfolgen kann:

Landedistanz zur Sonne $\times 4.71 =$ Startpunkt von Sonne für nächsten Sprung

4.71 ist die Ok-Kwon-Konstante, welche von Ok-Kwon Gok in 2079 entdeckt wurde.

Die einzelnen Sprünge sind kurz (Zeit im Wurmloch wird von den Reisenden unterschiedlich wahrgenommen), aber bis man die richtige Distanz von der jetzigen Sonne hat, bevor man den nächsten Sprung initiieren kann, kann dauern. Somit kann eine Reise von 50 Sprüngen bei einem Schiff mit 25 Lichtjahren gut 3 Wochen dauern.

Minimale Distanz Sprung: 5 Lichtjahre (darunter wird mit dem Ionenantrieb oder gar nicht von System zu System gereist)

Berechnungsbasis für Entfernung: Distanz Erde zu Alpha Centauri: 4.3 Lichtjahre

GROBE ÜBERSICHT SPRUNGLEISTUNG:

“Billiger Klapp“: 5 Lichtjahre

Mittelgrosser Frachter: 12 Lichtjahre

Gutes Forschungsschiff: 25 Lichtjahre

Ultramoderner Explorer: 34.7 Lichtjahre

3. CHARAKTERERSCHAFFUNG

Wie bereits in der Ausschreibung erklärt hast du die Auswahl zwischen:

-SC mit selbstgeschriebenem Charakter

-SC mit vorgegebenem Charakter

-GSC

-NSC

Du wirst bei der Anmeldung mit spezifischen Fragen durch den Anmeldeprozess geführt. Einige Dinge musst du dir aber vorher überlegt haben, deshalb findest du in folgendem Abschnitt zu jedem der vier Möglichkeiten weitere Informationen.

SC MIT SELBSTGESCHRIEBENEM CHARAKTER

Diese Option ist für dich am aufwändigsten, garantiert dir aber die grösste Mitgestaltungsmöglichkeit.

Überlege dir vor dem Anmeldeprozess folgende Dinge, die dann bei der Anmeldung auch abgefragt werden:

Crew

Du brauchst mindestens ein weiteres Crewmitglied, das du selber organisierst. Gemeinsam habt ihr ein Raumschiff und jede/-r hat auf dem Schiff seine Aufgaben. Sprecht vor der Anmeldung ab: *Eure Namen, Name des Raumschiffes, eure Funktionen innerhalb der Crew* und *eure Beziehungen* zueinander. Lasst uns auch wissen, *wie eure Crew zusammengefunden hat*. Bei den Funktionen innerhalb der Crew habt ihr viele Möglichkeiten, zum Beispiel Captain, Crewmitglied (Allrounder), TechnikerIn, Koch oder Arzt.

Charakter

Lass uns etwas über die *Geschichte deines Charakters* wissen. Ausserdem werden wir fragen, wie dein Charakter zu *Body Modifications* (künstliche, technisch hochwertige Körperteile) steht und welcher *Rasse* er angehört.

SC MIT VORGEGEBENEM CHARAKTER

Wir werden folgende Dinge von dir abfragen: Welche Charaktereigenschaften du gerne bespielst und welche nicht.

Ausserdem: Mit wem du gerne zusammespielen möchtest und welche Funktionen innerhalb der Crew du gerne spielen würdest. Dazu stehen zur Auswahl: Captain, Crewmitglied (Allrounder), TechnikerIn, Koch, Arzt. Wir werden dich ebenfalls nach der Rassenpräferenz fragen.

Einige dieser Fragen sind optional.

Danach musst du dich einige Monaten gedulden, bis du dein speziell für dich kreierte Charaktersheet erhältst.

GSC

Bei dieser Option fragen wir dich, welche Charaktereigenschaften du gerne spielen würdest und welche nicht.

NSC

Wenn du dich als NSC anmeldest, brauchst du keine weiteren Fragen zu beantworten. Wir werden dir eine oder mehrere Charakter zuteilen.

4) AUSRÜSTUNG UND PROPS

Bei der Wahl der Kostümierung seid ihr grundsätzlich frei. Es ist nicht zwingend notwendig, eine Uniform zu tragen. Es kann auch sein, dass euer Charakter Zivilkleidung trägt. Dabei gibt es viele Möglichkeiten. Lasst euch von der Art eurer Crew und eurer gemeinsamen Geschichte leiten. Bei Fragen stehen wir euch gerne zu Verfügung.

Das gilt grundsätzlich auch für GSCs, ausser wir sagen euch etwas anderes.

NSCs werden zum Teil von uns ausgestattet. Weitere nötige Kostümteile (z.B. schwarze Hose) habt ihr vermutlich sowieso schon.

Auf dem Larp werden wir euch viele Props zur Verfügung stellen, deshalb auch der etwas höhere Preis. Raumanzüge für Ausseneinsätze zum Beispiel könnt ihr im Aussenposten Selachis finden und benutzen. Da die Atmosphäre des Planeten Zeta Selachis III etwas anders beschaffen ist als auf der Erde (1.8G, Meteoritenschauer), muss draussen ein Raumanzug getragen werden. Natürlich dürft ihr auch gerne eigene Raumanzüge mitbringen, falls ihr so etwas habt.

Geschirr werden wir das vom Lagerhaus benutzen, ausser ihr möchtet etwas Besseres mitbringen und benutzen.

Eure Packliste könnte dann in etwa so aussehen:

- Persönliches Kostüm
- Persönliche Ausrüstungsgegenstände
- gute Schuhe
- saubere und optisch passende Schuhe für drinnen (wir werden meistens drinnen spielen)
- warme Kleidung für drunter für Ausseneinsätze (Januar!)
- Ein Smartphone oder ein Tablet. Vor Ort gibt es Wifi. Wir werden eine eigene Webseite haben, die ihr im Spiel anschauen könnt und ihr könnt euch ebenfalls über einen IT-Discord schreiben.
- OT-Kleidung
- Schlafsack
- persönliches Snacks und Medikamente
- Nécessaire und Duschsachen
- ev. persönliche alkoholische Getränke, eine IT-Bar wird aber vorhanden sein

5) SPIELMECHANIKEN

Hier findest du eine Liste unserer Spielmechaniken. Grundsätzlich spielen wir nach dem **DKWDDK-Prinzip** («Du kannst, was du darstellen kannst»). Wir benutzen auch die **Opferregel**. Das bedeutet, du entscheidest, wie du eine Aktion ausspielst. Erwarte also eine Reaktion, wenn du etwas tust, aber keine *bestimmte* Reaktion. Derjenige, der angespielt wird, entscheidet, wie etwas auf ihn wirkt. Wenn du also zum Beispiel jemanden schlägst, kann es sein, dass der zu Boden geht und ohnmächtig wird oder aber dass er zurückweicht, böse lächelt und zurückschlägt.

HORUS BELMONT

Wenn du im Spiel dazu angehalten wirst, etwas zu machen, was du nicht OT tun willst, kannst du sagen: «Ich werde es Belmont sagen.» Damit sagst du deinem Gegenüber, dass du den Auftrag OT nicht durchführen wirst, ohne das Spiel zu unterbrechen.

Du kannst das Codewort auch benutzen, wenn du z.B. einen Termin verschlafen hast, aber nicht ausspielen möchtest, dass du dafür Ärger bekommst. Dann sagst du: «Ich war noch bei Belmont». Damit lässt dein Gegenüber das Problem fallen und spielt weiter.

OPT-IN

Versuche, wenn immer möglich, Situationen «Opt-in» zu gestalten. Das bedeutet, dein Gegenüber kann selber entscheiden, ob es darauf eingehen möchte oder nicht.

Beispiel: Wenn du dich mit jemandem streitest, sage: «Wenn du noch einmal so etwas sagst, dann werde ich dir eine verpassen!» So kann dein Spielpartner selber entscheiden, ob er eine Schlägerei ausspielen möchte oder nicht, indem er noch eine Beleidigung ausspricht oder eben nicht.

Übrigens: Die Zimmer sind auch Opt-in. Gerne könnt ihr euer Zimmer bespielen. Optisch gleichen diese natürlich nicht einer Raumstation, deshalb überlassen wir das euch. Macht das in eurer Zimmergruppe ab. Somit gehst du auch nur IT in andere Zimmer, wenn dich der Zimmerinhaber dazu auffordert. Damit weißt du, dass das okay ist.

INFIGHT

Generell: Halte einen Infight eher kurz. Wenn du dich gerne mit jemandem prügeln möchtest, schlag dir gut sichtbar auf die Brust. Tut dein Gegenüber dies auch, weißt du, dass es für euch beide okay ist, in den Infight zu gehen. Versucht einen Infight zu vermeiden, wenn ihr nicht genug Platz dafür habt (Stichwort: Innenräume).

6) ABLAUF DES SPIELS

FREITAG

18.00-20.00 Uhr: Eintreffen, Anziehen, Kennenlernen

20.00: Ansprache

20.30: Beginn IT: Crews treffen im Aussenposten Selachis ein oder sind schon da

Danach: IT-Essen, Station bespielen

SAMSTAG

ganzer Tag-Schlafengehen: Larp. Das Spiel endet in der Nacht auf Sonntag.

SONNTAG

09.00-10.00: Frühstück

10.00: Verabschiedung, Packen, Aufräumen, Putzen und dann Abreise

7) OUT-TIME-INFORMATIONEN

Wir spielen im Gruppenhaus «Pfadiheim Uri» in Erstfeld: <https://pfadiheim-uri.ch/>

Es gibt 10-12er Massenschläge. Ihr werdet von uns in ein Zimmer eingeteilt.

Das Pfadiheim hat viele Gruppenräume, die wir bespielen können (Sitzungszimmer, Krankenstation etc.). Es befindet sich mitten im Wohngebiet, wir werden deshalb selten draussen spielen. Es wird ein Larp sein, das vorwiegend drinnen stattfindet.

Parkplätze sind beim Haus vorhanden.

Der Bahnhof Erstfeld ist nur 3 Minuten entfernt, ihr könnt also bequem zum Haus hochlaufen und es gibt somit keinen Shuttledienst.