

Conundrum: Schatten über Ostmerkopa

ein Nordic Larp von "Not Great Not Terrible"

[Anmeldung Runs 2 & 3](#)

Setting	1
Vision	2
Was bespielt wird	3
Dieses Larp ist für dich, wenn Du	3
Spiel- & Safety-Regeln	4
Praktisches	4
Fotos & Videos	8
Spielbereich	8
Charaktere	9
Was macht mein Charakter?	14

Setting

Das Larp spielt in der fiktiven Welt vom Videospiel [Suzerain](#). Angelehnt an den Kalten Krieg gibt es zwei große Weltmächte, eine kapitalistisch-liberal und eine sozialistisch-autoritär, die versuchen, ihre Einflusssphäre auszuweiten. Unzählige weitere Nationen, mit unterschiedlichen Staatsformen, existieren in Ostmerkopa. Jeweils mit ihren eigenen Problemen.

Die Lage spitzt sich zu! Es droht an mehreren Stellen zu eskalieren. Deswegen haben die Nationen Ostmerkopas entschieden, einen Krisengipfel zu organisieren. Hier versammelt sich der Verband Ostmerkopäischer Nationen (VON), um über die aktuellen Probleme zu verhandeln. Die beiden dominierenden Weltmächte, Industriemogule und Journalist*innen verschiedener Länder sind ebenfalls anwesend. Durch Druck und Einfluss auf andere Staaten versuchen sie so ihr Interesse zu wahren.



(Flagge vom Verband Ostmerkopäischer Nationen)

Das Videospiel Suzerain kann im Vorfeld gespielt werden, um einen detaillierten Einblick in die Welt zu erlangen, dies ist aber keine Voraussetzung zur Teilnahme an diesem Larp. Wir werden die für das Larp relevanten Infos in Dokumente zusammenfassen und den Spielenden zur Vorbereitung geben. Die Charaktere aus dem Videospiel kommen im Larp nicht vor oder sind abgeändert. Wir haben das Setting teilweise ergänzt oder verändert, um das Larp näher an unsere Vision zu bringen.

OT-Sprache ist Deutsch. Wir haben die Bezeichnungen der Nationen bewusst eingedeutscht, um "Denglisch" zu verhindern. Wir wollen keine realen Stereotypen aufgrund der Sprachen/Akzente in das Spiel einbringen und Sprachbarrieren stellen keinen Teil des Spiels dar. Wir verwenden im Spiel Deutsch stellvertretend für die "Lingua Franca" von Suzerain. Alle Teilnehmenden der Konferenz beherrschen diese Sprache gut genug, um sie quasi akzentfrei zu sprechen.

Vision

Was wollen wir mit Conundrum bewirken?

Wir möchten ein Larp schaffen, in dem sich Menschen mit aktuellen politischen Themen auseinandersetzen können. Dabei wollen wir uns aktiv mit den Themen befassen, die aktuell und in naher Vergangenheit in unserer Welt geschehen sind. Wir wollen, dass sich Menschen über politische Themen Gedanken machen und durch die Sensibilisierung von einem "die da oben" Ohnmachtsgedanken wegkommen. Zusammen mit dieser Grundprämisse sollen interessante, dramatische und bewegende persönliche Geschichten der einzelnen Charaktere genauso viel Einfluss auf euer Erlebnis haben und zu spannenden Momenten führen.

Unser Ziel ist es, einen fiktiven Kalten Krieg erlebbar und beispielbar zu machen. Gemeinsam wollen wir dieser Welt Leben einhauchen und interessante, bewegende und zum Nachdenken anregende Geschichten schaffen. Wir wollen zeigen, dass jede Entscheidung (auch Nichtstun) Konsequenzen mit sich bringt. Bei Conundrum geht es um Verhandlungen, Intrigen, Spionage, Manipulation und den Machtkampf. Um Überzeugungen, Ideale, Wünsche und das Streben nach einer besseren Welt. Politik steht im Zentrum der Thematik von Conundrum. Es geht darum, eine fiktive Welt nachträglich zu beeinflussen und im Zuge dessen den Effekt der eigenen Entscheidungen auf unsere Welt zu übertragen.

Wie wollen wir das bewirken?

Ausgearbeitete Charaktere mit tiefen persönlichen Verknüpfungen sollen das Drama und die Komplexität der Probleme anschüren. Keine Seite soll ultimativ Recht haben und es soll kein endgültiges Gut oder Böse geben. Jede Entscheidung soll widerspiegeln, dass es zu einem Thema mehr als eine richtige Antwort geben kann. Alles in allem geht es darum, dass die Spielenden aktiv in der Rolle der Entscheidungsträger und für das Wohl der Bürger ihrer Nationen verantwortlich sind. Jeder Fehler und jeder Erfolg soll spürbar und erlebbar sein.

Dafür möchten wir sorgen, indem wir die Medien zu einem essentiellen Thema in unserem Larp gestalten. Entscheidungen und deren Konsequenzen sollen aus verschiedenen Richtungen beleuchtet, beeinflusst oder gar zensiert werden. Propaganda, bzw. politische Manipulation der Medien und was diese mit den Menschen machen, ist ein Bestandteil dessen, was wir bespielen wollen. Wir denken, dass eine Mischung aus high-stakes Polit-Thriller, Spionage, persönlicher Dramatik und Medien, die alles auf den Kopf drehen oder zerreißen, ein spannendes Konzept ist, um einige sehr interessante Geschichten zu erleben.

Was bespielt wird

Themen, die wir aktiv bespielen wollen:

- Realpolitik und Idealismus
- Un-/Gerechtigkeit
- Manipulation und Korruption
- Loyalität/Verrat
- Epidemien
- Konflikte
- Ideologien und Revolutionen
- Unterdrückung
- Ausbeutung
- Erpressung
- Macht der Medien
- Elitarismus und Populismus
- Fremdenfeindlichkeit

Was nicht bespielt wird

- Sexismus und Geschlechterrollen
- Sex und sexuelle Gewalt
- Rassismus
- Ableismus
- Sprachbarrieren

Dieses Larp ist für dich, wenn Du...

- gerne kollaborativ Geschichten und Erlebnisse schaffst
- dich mit aktuellen politischen Themen beschäftigen möchtest
- an ruhigen, thematischen Larps Spaß hast
- gerne verhandelst
- kreative Lösungen für die Probleme deines Charakters finden möchtest
- erleben willst wie es ist, gravierende Entscheidungen treffen zu müssen
- reflektieren kannst und dich kritisch mit deinen und den Handlungen anderer auseinandersetzen möchtest
- dich gerne schon im Vorhinein in eine umfangreiche fremde Welt hineinliest

Dieses Larp ist nicht für dich, wenn Du...

- gewinnen willst
- dich (aktuell) nicht mit Politik auseinandersetzen möchtest
- Action im Larp erwartest
- ein Blockbuster Larp erwartest
- nicht mit emotional stressigen Situationen umgehen kannst oder möchtest
- dich nicht mit Dilemmata auseinandersetzen möchtest

Spiel- & Safety-Regeln

Bitte lesen: [NGNT Larpkonzept](#)

Praktisches

Preise

- Standardticket: EUR 300.-
- Sponsorticket (ermöglicht je ein Solidaritätsticket): EUR 360.-
- Solidaritätsticket: EUR 240.-

Spielablauf

Das Spiel findet in zwei IT-Episoden statt. Episode 2 ist IT etwa einen Monat nach Episode 1. Beide Episoden stellen je eine Konferenz des Verband Ostmerkopäischer Nationen (VON) dar, wobei es je zwei Ratssitzungen pro Konferenz geben wird. Bevor eine Episode endet, wird ein NSC angekündigt, dass die Abreise innerhalb einer Stunde stattfindet. Wir prüfen derzeit noch, ob es praktikabel ist, die Episoden mit einem Musikstück zu beenden (ob man die Musik im Spielbereich überall gut genug hört). Wir werden an den Workshops am Anfang des Larps kommunizieren, ob wir ein Musikstück nutzen.

Zeitplan

20.03.2025, Donnerstag

- von 16:00 bis 18:30: Anreise & Check-in (falls es knapp wird oder ihr euch nicht sicher seid ob ihr das schafft, haltet bitte mit uns Rücksprache)
- 19:00: OT-Abendessen
- 20:00: Obligatorische Workshops
- danach: Gemütlich den Abend ausklingen lassen und schlafen gehen

21.03.2025, Freitag

- 08:00: OT-Frühstück und parallel Zeitfenster für Gruppenfotos
- 09:00: Episode 1 beginnt (Time-in)
- 12:30: IT-Mittagessen
- 13:30: Erste Ratssitzung Start
- 14:30: Erste Ratssitzung Ende
- 18:00: IT-Abendessen
- 19:00: Zweite Ratssitzung Start
- 20:00: Zweite Ratssitzung Ende & Galaabend Start
- (30-60min Ankündigung vor Ende)
- ca. 23:00: Galaabend Ende & Episode 1 Ende
- ab ca. 23:00: Schlafengehen und/oder OT-Kalibrierung untereinander möglich
- ab 24:00: Nachtruhe

22.03.2025, Samstag

- 08:30: Episode 2 beginnt, IT-Frühstück
- 09:30: Frühstück Ende
- 12:30: IT-Mittagessen
- 13:30: Dritte Ratssitzung Start
- 14:30: Dritte Ratssitzung Ende
- (ab hier ist ein flexibles Spielende möglich mit 30-60min Ankündigung vor Ende)
- 18:00: IT- oder OT-Abendessen
- 19:00: (falls noch nicht Spielschluss:) Vierte Ratssitzung Start
- 20:00: Vierte Ratssitzung Ende
- ca. 21:00: Spielschluss (falls noch nicht schon passiert)
- 30min nach Spielschluss: Epilog (langfristige Konsequenzen)
- nach Epilog: obligatorischer Debrief (ca. 30min)
- danach After-Party
- ab 24:00 Uhr: Nachtruhe in den Schlafzimmern

23.03.2025, Sonntag

- Wikingyfrühstück (Selbstbedienung von Resten und übrigbleibenden Lebensmitteln)
- Abreise und Abbau bis spätestens 12:00 Uhr

Standort

Das gesamte Larp findet statt im großen Schloss des [“Château de Blier”](#) in Liège (Lüttich), Belgien, nahe der deutschen Grenze. Das Schloss ist ausgestattet mit einer modernen Küche, sanitären Anlagen und schönen Schlafzimmern.

Bettwäsche wird vom Schloss zur Verfügung gestellt. Der Deal war, dass wir alle gemeinsam gut putzen und dafür keine Reinigungsgebühr zahlen müssen.

Der Außenbereich darf von uns auch genutzt werden.

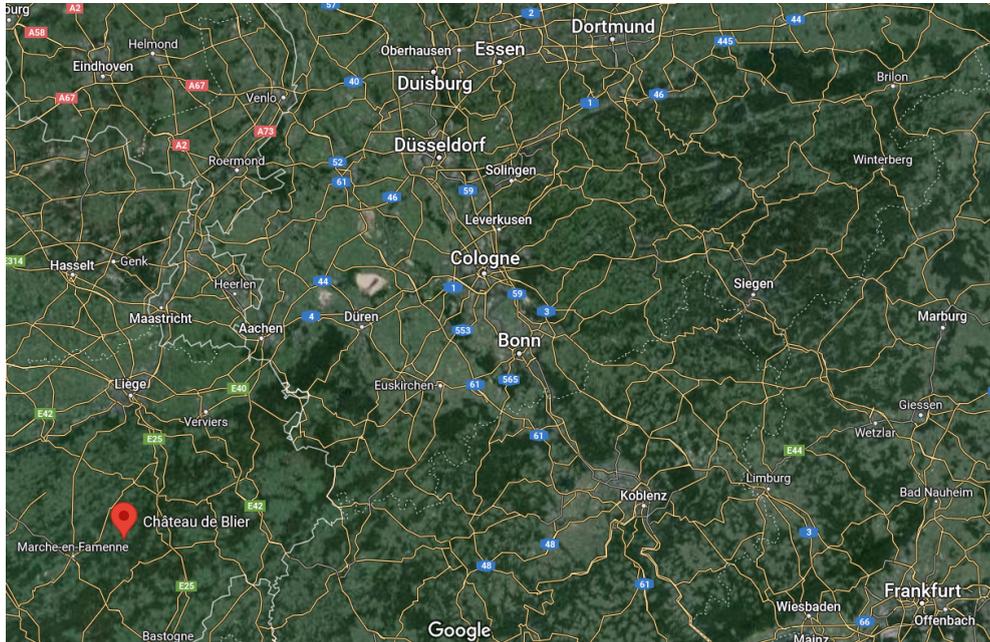
Fotos vom Schloss:



Anreise

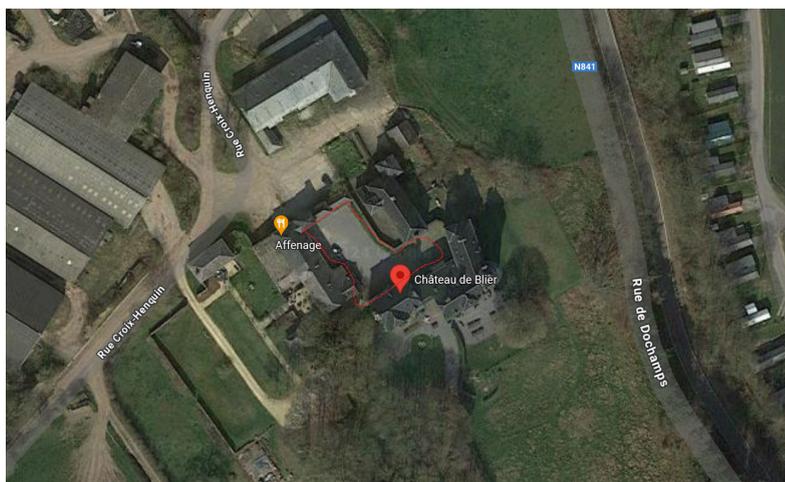
Autobahnen in gelb, nationale Grenzen in weiss:

<https://maps.app.goo.gl/knJ6He1w53nxGm1X6>



Die Anreise mit öffentlichen Verkehrsmitteln ist z.B. über den Bahnhof “Melreux-Hotton” möglich, mit dem man den Bus bis zur Haltestelle “BLIER Val d’Aisne” nehmen kann. Von da sind es noch 5min zu Fuss.

Parken mit dem Auto kann man während der ganzen Veranstaltung direkt vor dem Schloss auf dem Schotterplatz. Hier rot umrandet:



Verpflegung

Wir machen eine vegetarische Vollverpflegung mit veganer Option. Das bedeutet, dass man kein Essen mitnehmen muss.

Alkohol

Während des Spiels ist Alkohol OT verboten. Es wird aber IT-Alkohol geben (Eistee als Whiskey und Traubensaft als Wein). Nach dem Spiel, wenn wir OT sind, ist Alkohol in Maßen erlaubt. Wir behalten uns vor Leute, die sich nicht an diese Vereinbarung halten, von der Veranstaltung zu verweisen.

Packliste

Ihr braucht KEIN Bettzeug (wird zur Verfügung gestellt). Hier was ihr sicher braucht:

- IT-Kleidung
- freiwillig: zusätzliche IT-Kleidung für Galaabend
- Handtuch und Badeschlappen (Duschhygiene in öffentlicher Dusche)
- Hygiene- und Pflegeprodukte
- potentiell Medikamente (falls ihr zu bestimmten Zeitpunkten Medikamente einnehmen müsst, egal, welche, meldet das bitte der Orga, sodass wir euch daran erinnern könnten sollte es während dem Spiel vergessen gehen)
- Begeisterung 😊

Ausrüstung

Beim Check-in erhaltet ihr:

- ein IT-Namensschild
- characterspezifische Dokumente (z.B. Charaktermittel und -projekte)
- als Journalist*in je eine Instant-Kamera und Instant-Photos

Fotos & Videos

Wir versuchen pro Run je eine*n Fotograf*in zu organisieren, der*die von uns vor und während des Spiels Fotos schießt. Bei der Casting-Umfrage gibt es folgende Möglichkeiten:

- Ja, man darf Fotos von mir öffentlich teilen.
- Man darf Fotos von mir mit Teilnehmenden des gleichen Conundrum-Run teilen, aber nicht öffentlich.
- Nein, ich will nicht, dass es Fotos von mir gibt.

Spielbereich

Das gesamte Schloss, mit Ausnahme der sanitären Anlagen, darf bespielt werden. Wer nicht will, dass das Schlafzimmer, in dem man schläft, während der Episoden bespielt wird, muss mit einem entsprechenden Klebeband das OT-Bereiche designiert an die Tür machen. Dieses Klebeband stellt die Orga zur Verfügung.

Telefon & Telegramme

Im Raum soll es ein (potenziell "abhörbares") Telefon geben, mit dem man die Spielleitung jederzeit erreicht, um wen auch immer anrufen zu können. Z.B. mit Anweisungen oder Fragen an Behörden, Unternehmen oder andere Organisationen oder an persönliche Verknüpfungen z.B. aus den Charakterbögen. Das Telefon ist eine Schnittstelle zur Außenwelt und soll ermöglichen, mit dieser zu interagieren.

Sollte das Telefon gerade besetzt sein, nicht funktionieren oder ihr es nicht verwenden wollen könnt ihr Bediensteten auch eine Nachricht geben um es als Telegramm an den*die jeweilige*n Empfänger*in zu schicken. Die Spielleitung reagiert dann entsprechend. Über das Telefon oder Telegramme kann die Spielleitung bei Bedarf aber auch Charaktere von Spielenden anrufen oder benachrichtigen.

Beachtet auch beim Telefonieren und Telegramme schreiben bitte Play to Struggle / Play to Lose, siehe [Larpkonzept](#).

Nachrichten im Radio

Im Raum soll es ein Radio geben. Dieses strahlt eine Nachrichtensendung zu den Geschehnissen und Konsequenzen der Entscheidungen auf der Veranstaltung aus, wenn diese nicht ohnehin schon als Medienartikel der Journalist*innen an die dafür vorgesehene Pinnwand hängen.

Zeitungen

Es wird für beide Spielepisoden je eine Zeitung geben. Diese werden vor dem Larp bereits erstellt mit Infos darüber, was in der Welt so passiert, um ein besseres Gefühl für die Weltlage zu haben und den Spielenden Hintergrundinfos zur Verfügung zu stellen.

Charaktere

Nach der Auslosung werden wir einen Casting Fragebogen abschicken, um Spielpräferenzen abzufragen. Damit ihr aber schonmal wisst, was für Funktionen vorkommen, haben wir sie folgend aufgelistet. Zusätzlich zur Funktion hat ein Charakter noch Verknüpfungen und Geheimnisse. [Hier sind die Charakter-Teaser](#).

Bedienstete

Vier NSC spielen Bedienstete, mit welchen man auch gerne interagieren darf. Eure Charaktere sind sich den Bediensteten aber schon so gewöhnt, dass sie auch bei geheimen Gesprächen nicht beachtet werden. Was sollen sie auch machen? Das gibt uns die Möglichkeit, dass die NSC der Spielleitung Bescheid gibt, was im Spiel so läuft.

Fraktionen

☰ _Geschichte aller Fraktionen

📁 _CSO-Geschichte-aller-Fraktionen-vertont.mp3



(Karte von Ostmerkopa)

Republik Agnolia

☰ Fraktion Agnolia

(zentralistische Parlamentarische Demokratie)



- Präsident*in Nelemaans (Liberale Union)
- Verteidigungsminister*in E. Danya (Liberale Union)
- Finanzminister*in U. Verbeek-Broeke (Bündnis Starkes Agnolia)
- Innenminister*in O. Broeke (Patriotische Bewegung)

Republik Lespia

☰ Fraktion Lespia

(zentralistische parlamentarische Demokratie)



- (NSC) Premierminister*in Patricio Alvarez (Partei für Wachstum und Fortschritt)

Königreich Rumburg

☰ Fraktion Rumburg

(semi-konstitutionelle Erbmonarchie)



- Thronfolge Rumburgs K. Livingston
- Seneschall und designierte*r Regent*in T. Evin
- Generalfeldmarschall M. Fitzgerald
- Premierminister*in L. Finch (Partei "die Moderaten")

Republik Sordland

☰ Fraktion Sordland

(demokratische parlamentarische Republik)



- Präsident*in M. Senan (Gemeinsam Sordland)
- Wirtschaftsminister*in K. Jerde (Gemeinsam Sordland)
- Innenminister*in H. Durik (Front für Heimat und Werte)
- Verteidigungsminister*in G. Kari (Sozialistische Partei Sordlands)

Demokratische Republik Valgsland (DRV)

☰ Fraktion Valgsland

(föderal-syndikalistische Republik nach valgsländisch-sozialistischer Ideologie)



- Repräsentant*in des Kanzlers Komred M. Fisk
- Repräsentant*in der Syndikatskammer Komred A. Fisk
- Repräsentant*in der Gewerkschaftskammer Komred J. Hauser

Republik Wehlen

Fraktion Wehlen

(de jure präsidentielle Demokratie, de facto autoritäre Diktatur)



- Präsident*in I. Wojtura
- Nachrichtendienstdirektor*in und "rechte Hand" J. Pawlik
- Kultur- und Bildungsminister*in E. Nowak
- Verteidigungsminister*in P. Ostrowski

Republik Arcasia

Fraktion Arcasia

(Großmacht; präsidentielle konstitutionelle Republik)



- Abteilungleiter*in Friedensförderung S. Murot
- Delegierte*r "Programm Ostmerkopa" L. Ivaneau

Vereinigte Sozialistische Republiken von Contana (VSRC)

Fraktion Contana

(Großmacht; föderale malenyevistische Republik mit Einparteiensystem)



- Komred Direktor*in für Gesundheit und Forschung D. Baranov
- Vertreter*in des Direktorats für Internationale Solidarität Komred E. Yiranek

Journalist*innen

Valgsländische FAM (Föderale Agentur für Mitteilungen)



- Journalist*in von "Föderale Agentur für Mitteilungen" Komred J. Oldenhof

Tagesblitz

(Medienhaus mit populistischen Ruf und großer Leserschaft)



- Journalist*in B. Coupart

Geopolitico

(Medienhaus mit professionellem Ruf und großer Leserschaft)

Geopolitico

- Journalist*in F. Wolkner

Industrie

Fraktion Industrie

Znopek (Znopek Stahl- und Chemiewerke)

Schwerindustrie (Stahl, Chemie und Ähnliches)



- Vertreter*in D. Znopek

KEMRA (Kohle- Erdgas- und Mineralölförderung und -raffinierung AG)

Energieindustrie (Kohle-, Erdgas- und Mineralölförderung, -raffinierung)



- Gründer*in, Großaktionär*in und Geschäftsführer*in G. Murot

Pantonex AG

Pharmaindustrie (Forschung und Herstellung von Arzneimitteln, Impfstoffen und Ähnliches)



- Großaktionär*in und Geschäftsführer*in Dr. F. Heller

Nicht-Regierungsorganisationen

ANMR (Allianz der Nationen Büro für Menschenrechte)

☰ Fraktion ANMR



- Koordinator*in humanitäre Flüchtlingshilfe und ANMR-Delegationsleitung A. Lemaire
- Koordinator*in humanitärer Kinderschutz H. Kästner
- Koordinator*in humanitäre Gesundheitshilfe P. Siemansky

Was macht mein Charakter?

Im Kern geht es bei Conundrum darum, sich bei Problemen und Dilemmata, die dir als Spieler, deiner Fraktion und der Welt gestellt werden, zu entscheiden und mit den Konsequenzen zu leben oder daran zu verzweifeln. Wenn bei der Spielleitung die Entscheidungen eintreffen oder wenn Deadlines ablaufen, werden die Entscheidungen der verschiedenen Charaktere, Gruppen und Fraktionen miteinander abgewogen und im Gesamtkontext betrachtet.

Die Spielleitung simuliert währenddessen die fiktive Außenwelt und erarbeitet aus den Entscheidungen Konsequenzen für die Spielwelt, die als Input, d.h. neue Projekte und Dilemmata wieder zu den Spielenden zurückgebracht wird. Diese Konsequenzen können

über Telegramme, Dokumente, die Radio-Nachrichten, Telefonate, Zeitungsartikel der Journalist*Innen und NSC-Einsätze präsentiert werden. Hierbei unterscheidet sich lediglich das Format/Medium, der Kern bleibt aber gleich: Auf Spielendenentscheidungen für die Spielleitung folgen Spielleitungskonsequenzen an die Spielenden.

Konferenz

Die offiziellen Themen für welche die Konferenz einberufen wurde sind diese:

- Heljiland-Konflikt (Valgsland erhebt Anspruch auf ein ehemaliges Territorium das derzeit de facto Teil von Agnolia ist)
- Rumisch-Sordischer Konflikt (die Beziehungen zwischen Rumburg und Sordland haben sich verschlechtert und eine Eskalationsrhetorik hat begonnen)
- Blutische Flüchtlinge (Bluden die auf beiden Seiten der Grenze von Wehlen und Sordland leben erleben Diskriminierung und reagieren mit Gewalt auf Gewalt – viele Bluden flüchten seit Jahrzehnten in der Hoffnung auf ein besseres Leben)
- (Neu)Verhandlung von Handelsverträgen

Inoffiziell ist der Öffentlichkeit bekannt, dass derzeit auch diese Themen viel Fokus auf sich nehmen:

- Revolutionsherd (in einigen Ländern haben sowohl syndikalistische als auch malyevenistisch-sozialistische revolutionäre Bewegungen an Stärke gewonnen)
- Arcasische Einflussphäre (Arcasia versucht in Ostmerkopa die eigenen Interessen durchzusetzen)
- Contanische Einflussphäre (Contana versucht in Ostmerkopa die eigenen Interessen durchzusetzen)
- Agnolischer Wahlkampf (Agnolia steht kurz vor dem Wahlkampf und die Umfragen melden: es wird knapp)
- Sordischer Wahlkampf (Sordland steht kurz vor dem Wahlkampf und die Umfragen melden: es wird knapp)

Projekte (Nationen)

Als Projekte bezeichnen wir in Conundrum von einem Komitee/Ministerium/Taskforce erarbeitete Entscheidungsmöglichkeiten, d.h. Varianten, was man in der Nation verordnen kann, z.B. ein Schienennetz ausbauen, Universitäten fördern, Spitäler errichten etc. Letztlich spiegeln Projekte indirekt alles wider, was im Land schief läuft oder was für Erfolg genutzt werden könnte.

Jedes Projekt hat einen Mindesteinsatz, der (IT vom Komitee in Erfahrung gebracht, OT um eine Orientierung zu geben) notwendig ist, um das Projekt überhaupt zu versuchen. Man kann mehr von den angegebenen Ressourcen oder mit guter Begründung eine zusätzliche Ressource investieren, um die Wahrscheinlichkeit und/oder Geschwindigkeit eines Erfolgs zu verbessern. Je nachdem, was andere Nationen machen, kann ein Erfolg trotzdem teilweise oder ganz vereitelt werden und selbst ein erfolgreiches Projekt hat meist Konsequenzen, die je nach Situation auch negativ sein können.

Je nach Projekt gibt es (IT vom Komitee erarbeitete) unterschiedliche Varianten. Das soll unterschiedliche Herangehensweisen und/oder Meinungsverschiedenheiten im Komitee repräsentieren, wie man ein Problem angehen kann. Z.B. kann man steigende Arbeitslosigkeit, die im bevorstehenden Wahlkampf ein schlechtes Licht auf die Regierung wirft, mit öffentlichen Arbeitsstellen oder mit Informationskampagnen staatlich kontrollierter Medien und Schmiergeldern für privat kontrollierte Medien bekämpfen. Dieses Beispiel zeigt auch, dass Projekte nicht immer offizielle Varianten sein müssen und deren Offenbarung einen Skandal auslösen könnte.

Mögliche Taktik: Bewusst das Minimum oder wenig in eine niedrige Priorität investieren, damit man nicht "untätig" war, wenn man versuchen will, Kritik der Medien zu vermeiden.

Bei all dem ist wichtig zu verstehen, dass Projekte nicht nur von uns vorgegeben werden, sondern ihr auch zu jeder Zeit die Möglichkeit habt, euch eure eigenen Projekte zu erarbeiten und gemeinsam auszudenken. Wir wollen eine kollaborative Geschichte erzählen, in der ihr aktiv die Möglichkeit habt, auf die Welt Einfluss zu nehmen.

Projekte werden einfachheitshalber mit Dokumenten dargestellt: Eine A4-Seite pro Projekt, das auf dem Blatt direkt auch beschrieben wird, mit potenziellen Varianten, wo die jeweilige angekreuzt wird und Platz für Unterschriften. Ein Charakter einer Fraktion erhält ein Dossier mit allen Projekten der Fraktion. Projekte können auch unter Charakteren aufgeteilt werden, je nach deren Funktion. Vielleicht gibt es auch Herzensprojekte, die im Charakterhintergrund erwähnt werden und der Person emotional viel bedeuten. Ein anderer Charakter (OT Begründung: aufteilen von Verantwortungen ist lustiger) erhält ein Dossier für alle derzeitigen Mittel der Fraktion.

Unternehmensziele (Industrien)

Die Repräsentanten/Vertreter von Unternehmen haben Unternehmensziele. Diese funktionieren gleich wie Projekte von Nationen, sind aber anders formuliert, da es sich nicht um die Probleme und Möglichkeiten einer Nation, sondern die eines Unternehmens handelt.

Ressourcen & Mittel

Um beim Verhandeln den Überblick zu vereinfachen (vor allem auch für Spielende, die keine Politiker*innen oder sonstige Entscheidungsträger sind und sich komplexe, verworrene Sachverhalten nicht gewöhnt sind; auch so wird es schon genügend komplex sein) abstrahieren (vereinfachen) wir für Projekte benötigte Ressourcen in Einheiten. Wir nennen diese Einheiten "Ressourcen". Dabei gibt es unterschiedliche Ressourcen (z.B. Kriegsmaterial, Budgetüberschüsse, administrative Mittel).

Ein Stück einer Ressource nennen wir ein Mittel. Dieses wird mit Fluff beschrieben, das begründet, wieso eine Fraktion dieses Mittel besitzt (z.B. besitzt Arcasia am Anfang das Mittel "moderne Kampffjets" welches ein Stück der Ressource "Kriegsmaterial" ist). Ein Mittel wird als eine A5-Seite dargestellt, auf der IT-Fluff steht, was das Mittel IT genau ist. Damit alle Spielenden sofort wissen, um welche Ressource es sich bei dem Mittel handelt, hat jede Ressource eine eigene Farbkodierung und/oder Seitenformatierung für die zugehörigen Mittel. So sieht "Kriegsmaterial" z.B. aus wie ein militärischer, klassifizierter Bauplan von Bunkern, Sturmgewehren, Kampffjets, Taktiken etc., während Budgetüberschüsse aussehen wie Bilanzen, also lange Listen von Positionen und Geldwerten.

Dilemmata

Charaktere haben Motivationen und Ziele, die sie selbst bereits vor Dilemmata stellen, was oder wen sie wie unterstützen. Hierbei soll Wert darauf gelegt werden, dass jede Entscheidungsmöglichkeit Schlechtes wie Positives hat, man also keine objektiv bessere Variante hat.

Kleingruppen von intensiv verknüpften Charakteren können je nachdem auch Dilemmata haben, die die Gruppe auch spalten können.

Nationen und Industrie werden zum einen vor ein Dilemma gestellt für welche Projekte sie sich mit den begrenzten anfangs verfügbaren und später erhandelten Ressourcen entscheiden (was sind die Prioritäten; eine Entscheidung für A ist vielleicht eine Entscheidung gegen B) und zum anderen, je nach Projekt für welche Variante man sich entscheidet. Die Möglichkeit besteht, auch Projekte zu haben, die keine oder sehr wenige Ressourcen benötigen, aber die Dilemmata darstellen, wo der Fokus dann nicht auf der Realpolitik des Verhandeln mit anderen Ländern und der Priorisierung der Projekte bzw. Probleme in dem Land ist sondern bewusst die Entscheidung für die eine oder die andere Variante.

OT-Regeln

Um zu verhindern, dass Spiel zerstört wird und Frust entsteht gelten folgende OT-Regeln für Projekte, Unternehmensziele und Ressourcen:

1. Man darf ihre Größe nicht verändern (z.B. nicht verkleinern);
2. Man darf sie nicht vernichten;
3. Man darf OT Unterschriften nicht fälschen;
4. Man darf Projekte/Ressourcen stehlen, um sie anzuschauen, muss sie aber so schnell wie möglich zurück ins Spiel bringen (immer möglich einfach in den Briefkasten zu werfen, dann bringt SL zurück an Fraktion).

Journalist*innen

Das Spiel als Journalist*in sieht so aus:

1. Fraktionsbeschreibungen mit Wahlkampfversprechen und bekannten Agenden und Pläne anschauen.
2. Politiker*innen oder Industrievertretende zu einem oder mehrere Themen befragen/interviewen/beobachten, um möglichst spannende Infos rauszukriegen.
3. Artikel schreiben.
4. Artikel auf die Pinnwand aufhängen. Durch das Aufhängen werden Artikel direkt in Echtzeit veröffentlicht und können im Nachhinein nicht mehr angepasst werden. Akteur*innen können natürlich trotzdem per Projekt versuchen, diese Informationen zu zensieren oder einen zusätzlichen Artikel schreiben, welcher sich für die Fehler des vorgängigen Artikels entschuldigt.

Entscheidungsfindung

Fraktionsmittel

Jede Fraktion hat ein Dossier/Vorrat an Mittel, über das grundsätzlich (es gibt Ausnahmefälle) kein Charakter alleine verfügen kann. Stattdessen gibt die jeweilige Fraktion vor, wie über diese Mittel verfügt werden kann:

Agnolia & Sordland

Bei den Demokratien **Agnolia** und **Sordland** müssen alle drei Regierungskoalitionsparteien, d.h. Ihre Parteivorsitzenden (bei Sordland Senan, Durik und Kari und bei Agnolia Nelemaans, Verbeek-Broeke und Broeke) einem Entscheid zustimmen, weil sie sonst keine einfache Mehrheit im Parlament erreichen würden. Das gilt für Projekte, Austausch von Mitteln und Verträgen/Vereinbarungen mit anderen Akteur*innen. Auch dafür, dass Mittel aus dem gemeinsamen Dossier/Vorrat eingesetzt werden können, bedarf es der Zustimmung der ganzen Koalition.

Wenn in Sordland Jerde oder in Agnolia Danya vom*von der Parteivorsitzenden übergangen wird, hat das für die jeweilige Partei wahrscheinlich negative Auswirkungen für den Wahlkampf. De facto wird also auch von Nelemaans in Agnolia und Senan in Sordland eine Einstimmigkeit aller vier Beteiligten angestrebt, auch wenn man für die eigene Partei entscheiden könnte.

Es ist auch immer möglich, eine Entscheidung mit einer Oppositionspartei durchzuringen (per Telefon und/oder Telegramm) statt mit einer anwesenden Partei, sofern alle Parteien eine einfache Mehrheit erreichen. Das könnte aber zu einem Koalitionsbruch führen (bitte frühestens ab Episode 2).

Bei einem Koalitionsbruch kommt es zur einer Regierungskrise. Hier kann die stärkste Partei zuerst versuchen, nochmals eine Regierungskoalition zu bilden, auch mit oppositionellen Parteien. Die Partei kann sich auch entscheiden, alleine oder mit einer oder mehreren anderen Parteien als Minderheitsregierung zu regieren und für jeden einzelnen Entscheid genügend Stimmen im Parlament zu finden, das heißt von der Delegation vor Ort oder telefonisch oder per Telegramm von anderen Oppositionsparteien.

Wenn die Bildung einer Regierungskoalition scheitert und die Partei keine Minderheitsregierung machen will geht der Auftrag einer Regierungsbildung an die nächstgrößere Partei. Wenn auch das scheitert, gibt es eine Minderheitsregierung.

Neuwahlen werden spieltechnisch nicht zwischen oder während den Episoden möglich sein, deswegen bitte frühestens in Episode 2 einen Koalitionsbruch erwirken.

Wehlen

Bei der Diktatur **Wehlen** und der Monarchie **Rumburg** muss eigentlich nur der*die König*in oder der*die Diktator*in einem Projekt, Mittelaustausch oder Vereinbarung/Vertrag zustimmen, damit es entschieden wird und dafür Mittel aus dem gemeinsamen Dossier/Vorrat eingesetzt werden können. Ausserdem kann der*die Herrscher*in auch immer ein Veto einlegen. Der*Die Diktator*in und der*die König*in hat aber ein Interesse daran, dass alle der Delegation einstimmig einem Entscheid zustimmen. Alles andere wäre eine innenpolitisch eskalative Ausnahme.

Speziell für Rumburg: Die rumische Königin Beatrice Livingston ist an der Duru-Konferenz mindestens am Anfang nicht anwesend und nur per Telefon oder Telegramm erreichbar und übergibt alle Entscheidungsbefugnisse dem königlichen Rat, also der anwesenden rumischen Delegation. Diese können Entscheide nur einstimmig fällen. Wenn der*die König*in stirbt oder zurücktritt hat erstmal der*die Seneschall die Befugnisse der*s König*in und erst nachdem der*die Seneschall die Krönungszeremonie der*s Thronerb*in vollzogen hat, erhält diese Person die Befugnisse der*s König*in.

DRV (Demokratische Republik Valgsland)

Bei der Föderation **Valgsland** müssen alle drei stimmberechtigten Fraktionsmitglieder (d.h. ohne der*die Journalist*in) **einstimmig** einem Projekt, Handel oder Vereinbarung zustimmen, damit es entschieden wird und dafür Mittel aus dem gemeinsamen Dossier/Vorrat eingesetzt werden können.

Arcasia & VSRC (Contana)

Bei den Delegationen **Arcasias** und **Contanas** müssen jeweils alle 2 Fraktionsmitglieder **einstimmig** einem Handel oder Vereinbarung zustimmen **und per Telefon** die Zustimmung der heimischen Regierung einholen, damit es entschieden wird und dafür Mittel aus dem gemeinsamen Dossier/Vorrat eingesetzt werden können. Meistens ist der Anruf bei der heimischen Regierung eine rein formelle Angelegenheit: Grundsätzlich wird alles abgenickt. OT können wir als Orga aber intervenieren, falls zu früh zu viel eskaliert oder zu spät zu viel deeskaliert wird. Das gibt den Grossmachtspielenden auch die Sicherheit, nicht die Angst haben zu müssen, evtl. zu schnell zu heftig zu eskalieren.

ANMR (Allianz der Nationen: Büro für Menschenrechte)

Bei der humanitären Organisation **ANMR** muss der*die leitende Koordinator*in (am Anfang des Spiels **A. Lemaire**) einem Projekt, Handel oder Vereinbarung zustimmen, damit es entschieden wird und dafür Mittel aus dem gemeinsamen Dossier/Vorrat eingesetzt werden können. Die anderen beiden Fraktionsmitglieder können aber jederzeit gemeinsam ein Misstrauensvotum einlegen, um die Funktionen von Lemaire und einem von ihnen auszutauschen (das lässt sich auch beliebig wiederholen). Dies hätte aber IT gravierende Folgen, was das Ansehen von und Vertrauen in ANMR angeht.

Industrie

Die drei Industrievertreter*innen sind jeweils ihre eigene Fraktion und haben daher kein gemeinsames Dossier/Vorrat sondern nur ihre eigenen des jeweiligen Unternehmens.

Charaktermittel

Zusätzlich verfügt jeder Charakter über ein eigenes Dossier/Vorrat an Mittel, über die nur der Charakter Entscheidungsgewalt hat. Von einer oder zwei der vier Ressourcen hat der Charakter jeweils passend zum Ministerium/Funktion, die der Charakter einnimmt, mehr Mittel als die anderen der jeweiligen Fraktion, sofern der Charakter in einer Fraktion ist (z.B. hat ein*e Verteidigungsminister*in vielleicht doppelt so viel Kriegsmaterial wie je Budgetüberschuss, administrative Mittel oder nachrichtendienstliche Fähigkeiten).

Diese Mittel können für eigene Projekte eingesetzt werden (z.B. Nachrichtendienst beauftragen, über jemanden skandalöse Infos für Erpressung herauszufinden), für andere Projekte hinzugefügt werden (sofern diese wie entschieden wurden) oder allgemein zum Feilschen eingesetzt werden. Bei eigenen Projekten müssen die anderen Fraktionsmitglieder trotzdem eine Unterschrift "zur Kenntnis genommen" machen, wodurch die Orga die Entscheidung über Nachrichtendienste, Spion*innen und Konsequenzen wieder ins Spiel bringen kann.

Die IT-Legitimation für eigene Mittel ist, dass jedes Ministerium oder Schlüsselperson über eigene Mittel verfügt, um die jeweiligen Aufgaben zu bewältigen.

Der OT-Grund für eigene Mittel ist sicherzustellen, dass jede*r Spieler*in die Möglichkeit hat direkt Dinge zu bewirken, selbst wenn sich in der Fraktion Dynamiken entwickeln sollten, wo die Mehrheit jeweils gegen den Charakter stehen (auch wenn wir versuchen, die Charaktere in einer Fraktion zueinander balancieren, kann das passieren). Außerdem bietet es interessantes Spiel mit dem Feilschen über Mittel/Ressourcen.

Wie bereits oben erklärt, spielt das Larp in zwei Episoden, wobei eine Episode je ein Tag ist und die beiden Tage IT etwa einen Monat auseinander liegen. In der ersten Episode/Tag erhalten alle Fraktionen und Charaktere ihre Mittel-Dossiers/-Vorräte und an der zweiten Episode/Tag einen Zuschuss, wobei man noch nicht verwendete Mittel, sofern es dann noch Sinn ergibt, weiterhin verwenden kann. Auch nicht erfolgte Projekte bzw. Entscheidungsmöglichkeiten kann man an Episode 2 natürlich immer noch ausführen.