EXOTERRA

Designdokument und Regelwerk

Mars.

In der südlichen Hemisphäre des Planeten,
errichtet in der Sperrzone der Hellas Planitia,
liegt eine Hochsicherheitseinrichtung die in vielen Teilen des Sol-Systems für ein Gerücht gehalten und deren Name selbst in zwielichtigen Ecken nur geflüstert wird:

ExoTerra.

ExoTerra ist ein Gefängniskomplex und ein Endlager für Menschen, die aus verschiedenen Gründen von der Bildfläche verschwinden sollen.

Das Gefängnis ist ein kollaboratives Projekt planetarer Unternehmen, die offiziell niemals zusammenarbeiten würden.

Laut dem marsianischen Militär ist die Hellas-Tiefebene aufgrund ihrer Nähe zum vulkanischen Gebiet des Hadriacus Mons nicht zur Besiedlung geeignet und wird deshalb als militärisches Testgebiet verwendet.

Dennoch ist auf einigen wenigen Videoaufnahmen, die von todesmutigen Aufklärungs-Journalisten beim Überflug gemacht wurden, eine Kuppelstadt in der Mitte der Planitia zu erkennen.

Doch mehr als eine Hand voll Gerüchte und diese verwackelten, offiziell als gefälscht bewerteten Aufnahmen sind der Öffentlichkeit nicht bekannt...

Bild: https://images.nasa.gov/details/PIA19394

Vorwort

Dieses Dokument ist zum Lesen auf dem Desktop und mit weißem Hintergrund optimiert, wir können leider nicht garantieren, dass in der Mobilversion/im Dark Mode alles richtig angezeigt wird.

Inhalt:

Allgemeine Informationen..... 4
Vorbilder und Atmosphäre..... 4
Casting der Rollen..... 5
Politische Relevanz..... 5
Die Spielwelt..... 6
ExoTerra..... 6
Leben in der Schwarzen Stadt..... 7
Insassen..... 9
Wachen..... 10
Springer..... 10
Forschung..... 10
Gangs..... 11
Exodus..... 11
Zero G Crew..... 11
Lucky 93..... 11
Lords of Mars..... 11
Chronologie der Spielwelt..... 12
Widerstand gegen Androiden und Künstliche Intelligenz..... 13
Konzerne..... 14
Nolan-Watanabe-Industries..... 14
Anubis Corporation..... 14
Estrada-Industrie-Konglomerat..... 14
Chiang Mai Technologies..... 14
Planeten im Sol-System..... 15
Erde..... 15
Luna..... 16
Mars..... 18
Ceres..... 19
Io..... 21
Callisto..... 23

Tethys 24
Grundlagen des Spiels 25
Modern LARP 25
Ready to Play 26
Play for Drama 26
Die Spielleitung 27
Spielverhalten 27
Computer und Kabel 28
Videoüberwachung 28
Spielmechanismen 28
Spielbeginn und Ende 28
Sicherheitsmechanismen 28
STOPP-Befehl 28
“Wirklich, Wirklich” 29
Daumen-Check 29
Fluchen als Spielanheizer 29
”Cool down“ als Situations Entschärfer 30
Diskriminierungs Opt-In durch Buttons 30
Intensive Verhöre und Folter 30
Toilettengang 30
Alkohol und Drogen 31
Soma 31
Türschlösser 32
Intimität und Sex 32
Tod und Verletzungen 33
Kampfsystem & Waffenregeln 33
Waffenschaden 34
Einschüchterung 34
Schusswaffen 34
Gegner und Opfer 34
Kulturelle Differenzen/ Rassismus/ Sexismus 35
Umwelteinflüsse, Lichtsignale 35
Die Computersysteme 36
Out-Time-Zonen 36

Allgemeine Informationen

ExoTerra ist ein **Liverollenspiel für Erwachsene** in einem Hochsicherheitsgefängnis in der roten Wüste des Mars. Nach *ExoTerra* kommen in der Regel nur Schwerverbrecher oder Menschen, mit denen irgendjemand noch etwas bestimmtes vor hat. Auch die Wärter sind oftmals hierhin strafversetzt worden.

ExoTerra ist ein LARP,

- bei dem es an die Psyche geht
- bei dem Du Dich in einer bedrückenden Atmosphäre befindest
- bei dem wir mit Dunkelheit und Soundkulisse arbeiten
- bei dem Insassen nach Kategorien eingeteilt werden
- bei dem Du nicht gewinnen kannst und Dein Charakter durchaus verletzt werden oder sogar sterben wird

Du solltest an *ExoTerra* teilnehmen, wenn:

- Du intensives und herausforderndes Rollenspiel in einer sicheren Umgebung erleben willst
- Du menschliche Abgründe erforschen möchtest
- Du ein schwieriges Genre erkunden und sehen willst, wohin es dich und deine Mitspielenden führen kann

Was *ExoTerra* nicht ist:

- Eine Gefängnisausbruch-Simulation
- Ein ausschließliches "Wachen-Mobben-Gefangene" Spiel
- Ein gerailroadeter Cataclysmus, bei dem am Ende alle tot sind

Vorbilder und Atmosphäre

Das Spiel *ExoTerra* orientiert sich an verschiedenen dystopischen Gefängnis-Settings. Inspirationen stammen unter anderem aus "Alien 3", "Chronicles of Riddick" und "The Expanse".
Wir planen eine **düstere Atmosphäre**, die weniger den Alltag in Einzelzellen, sondern viel mehr die Interaktionen untereinander behandelt. Wir planen keine langwierigen Verhör- und Folterszenen, sondern legen den Fokus auf das Ausspielen der Charaktere mit ihren Hintergrundgeschichten.

Casting der Rollen

ExoTerra ist ein **gecastetes Spiel**.

Das heißt: Die Rollen und Charaktere sind **von der Orga vorgegeben** und werden den Teilnehmenden anhand eines **Fragebogens** nach der Anmeldung zugeteilt. Unterschiede in der Aufwendigkeit der Kostüme oder der Zuteilung zu einem der Sektoren liegen so nicht in der Hand der Teilnehmenden.

Die Spieler:innen erhalten vor dem Spiel vorgefertigte **Charakterbögen**. Diese enthalten den Namen, eine eventuelle Position oder die Zuordnung zu einem Sektor in *ExoTerra*, eine Kurzbeschreibung, eine kleine Lebensgeschichte, eine Übersicht über die wichtigsten Fakten, die diese Figur kennt und wie sie zu einigen der anderen Personen steht.

Das **Charakterspiel** steht ganz klar im Mittelpunkt von *ExoTerra*.
Unter Umständen erhalten einige Spieler:innen gezielte Informationen vor dem Spiel. Diese sowie einige Teile der Charaktere sollten für ein spannenderes Spiel möglichst **geheim** bleiben und **nicht vorher verraten** werden.

Politische Relevanz

ExoTerra spielt mit Themen, die Impulse zur politischen Bildung der Teilnehmenden setzen.
Zum einen produziert das Spiel **ethische Probleme** mit oftmals realen Bezügen, für die es oft **keine mustergültige Lösung** in der Tradition uptopischer SciFi geben wird.
Zum anderen schafft das Spiel ein persönliches Erlebnis rund um die **Themen Freiheit**, **Gerechtigkeit**, **Menschlichkeit** und **Macht**. In einem Gefängnis wie *ExoTerra* sind Rechtsstaat und Privatwirtschaft ein problematisches Verhältnis eingegangen und für Teilnehmende wird dieses auf emotionale Weise erlebbar.
ExoTerra ist kein politisches Lehrstück mit klar definiertem Lernziel. Das Ausloten der Facetten von staatlicher Macht und institutionalisierter Strafe ist jedoch eine politische Übung.
Jede Spielfigur hat ihre **realistischen Motivationen** mit ihren Licht- und Schattenseiten. Es gibt keine unabänderlichen moralischen Prinzipien und **keine echten Held:innen**.
Die Geschichte handelt von Menschen, die versuchen, in einer extremen Situation zu überleben. Aus diesem Grund ist am Sonntag Zeit für eine Auswertung des Erlebten und eine Reflexion der Spielerfahrung eingeplant.

Die Spielwelt

ExoTerra

ExoTerra ist ein **Gefängniskomplex**, ein Endlager für Menschen die von der Bildfläche verschwinden sollten:

Massenmörder:innen, Terrorist:innen, psychisch kranke Gewalttäter:innen, politische Gefangene, zu neugierige Reporter:innen und all jene, die den falschen Personen ein Dorn im Auge waren. Die meisten Insassen leben nur noch, da ihre Exekution politische Auswirkungen hätte oder sie noch einen Nutzen für die wissenschaftlichen oder wirtschaftlichen Interessen der Konzerne haben.

ExoTerra liegt völlig isoliert in der südlichen Hemisphäre des Planeten in der satellitenüberwachten Sperrzone der "*Hellas Planitia*" - fernab von Recht und Regulierungen der planetaren Behörden.

Das Gefängnis liegt zum größten Teil **unterirdisch** und ist stark befestigt. Mit meterdicken Metallpanzerwänden und fortschrittlichen Sicherheitssystemen wird versucht, die Insassen in Schach zu halten. Selbst wenn es einem Insassen gelänge, diese Hindernisse zu überwinden, wäre er immer noch mit der rauen und **unbarmherzigen Umgebung** des Mars konfrontiert: mit extremen Temperaturen, der hohen Radioaktivität, tödlichen Staubstürmen und dem Mangel an Luft und Wasser.

Keine Nachrichten dringen aus der Einrichtung nach draußen und die meisten Menschen kennen nicht mehr als die wenigen verschwommenen und verwackelten Videoaufnahmen, die von todesmutigen Aufklärungs-Journalist:innen beim Überflug gemacht wurden und die eine **dunkle, metallene Kuppel** in der Mitte der Planitia zeigen.

Im Inneren sind die Gefangenen in beengten Räumen untergebracht, die rund um die Uhr von Wachen und Überwachungskameras kontrolliert werden.

Die Atmosphäre im Inneren des Gefängnisses ist angespannt und bedrückend, da die Insassen ständig unter dem wachsamen Auge der Security stehen und ihnen selbst bei der kleinsten Übertretung drastische Strafen drohen. Die harten Bedingungen in *ExoTerra* sind darauf ausgerichtet, den Willen der Insassen zu brechen und ihre völlige Gehorsamkeit zu erzwingen.

Gleichzeitig ist *ExoTerra* eine **Stadt mit eigener Verwaltung**:

Um den Komplex herum wuchs mit der Zeit eine Anzahl von Wohnblöcken für die Wachmannschaften und Verwaltungsangestellten mit angeschlossenen Einrichtungen für alles, was sie dort zum Leben brauchen.

Denn egal ob als Gefangene:r oder Angestellte:r, in einem Punkt sind sich alle gleich:

Wer von *ExoTerra* in die *Hellas Planitia* gerufen wird, kehrt in der Regel nicht zurück.
So machten mit der Zeit viele **alternative Bezeichnungen** unter den (mehr oder weniger freiwilligen) Bewohnern die Runde:
Die ***Schwarze Stadt***, ***Terra Nigra***, ***Hell's Plains*** oder ***Planitia Mortis***.

Leben in der Schwarzen Stadt

ExoTerra ist ein in sich geschlossenes System, regiert vom berüchtigten **Vorstand** der Einrichtung:

Fünf Personen, die das Gefängnis, die Kuppelstadt, den Waren- und Datenverkehr und alles andere in und um *ExoTerra* kontrollieren und somit Regierung, Konzernführung und Sicherheits-Kommandatur in einem sind. Sie überwachen alles, von der Zuteilung der Ressourcen bis zur Durchführung von Sicherheitsmaßnahmen, und sie haben die **vollständige Kontrolle** über das Leben der Insassen und des Wachpersonals.

Desweiteren gibt es in *ExoTerra* diverse laufende psychologische Studien, die sowohl Wachen als auch Insassen genau unter die Lupe nehmen.
Die internen Untersuchungen sprechen eindeutig von Grausamkeiten, unmenschlichen Behandlungen und massiver Nichtachtung von Mitmenschen, die bei allen Teilnehmern unübersehbar präsent waren. Es ist eine **"friss oder stirb"-Mentalität**, die sich sowohl durch die Reihen der Gefangenen als auch die der Security zieht.
Gefangenen-Gangs und Sicherheits-Teams stehen in ständiger Konkurrenz mit- und gegeneinander und Konflikte verschiedener Intensitäten schwelen in den dunklen Gängen vor sich hin.
Kriminalität, Korruption und **Schwarzmarkt-Geschäfte** florieren hinter den Gefängnismauern und werden vom Vorstand nicht nur geduldet, sondern teilweise gefördert - so lange niemand es wagt, gegen den Vorstand selbst zu rebellieren.

Seit der Gründung von *ExoTerra* passierte dies nur einmal in erwähnenswerten Umfang: **The Riot** ging in die Geschichte der Einrichtung ein. Damals hatten sich eine Hand voll Gangs mit Teilen der Wachmannschaft und einigen höherrangigen Sicherheitsoffizieren unter der Führung des Serienmörders *Alexander Cain* verschworen und starteten einen Putschversuch, der nur unter Zuhilfenahme von exzessiver Brutalität niedergeschlagen werden konnte.

Seitdem kommt es immer wieder zu kleineren bis mittelgroßen Aufständen, die ebenso gnadenlos gestoppt werden. Oftmals hätten diese Aufstände bereits im Keim erstickt werden können, aber der Vorstand lässt Terrorzellen meist gewähren - aus Langeweile und zur Bespaßung der Offiziere.

ExoTerras florierendes Gangleben hat auch diverse Tattoo-Trends hervorgebracht:

Am weitesten verbreitet unter den Wachen und in *ExoTerra* ausgebildeten Spezialeinheiten ist das Symbol eines zersplitterten Mondes, oft in kombination mit einem *"ExoTerra"*-Schriftzug, der die Schwarze Stadt symbolisieren soll: dunkel, abgeschnitten von allem und in sich zerbrochen.

Auch unter den Gefangenen ist der *"ExoTerra"* Schriftzug mit dem zersplitterten Mond ein weit verbreitetes Motiv, doch mit einer schwarzen Kette die sich um den Mond windet. Sie symbolisiert mehrere Aspekte: für einige die Ausweglosigkeit ihrer Situation, für andere ein Ansporn, sämtliche Ketten zu sprengen und die Hoffnung, irgendwann über die eiserne Wand am Horizont hinauszukommen.

Viel genutzte Tattoo-Motive sind desweiteren die Symbole, Namen und Erkennungszeichen der einzelnen Gangs und die alternativen Bezeichnungen *ExoTerras* (*Schwarze Stadt*, *Terra Nigra*, *Hell's Plains* oder *Planitia Mortis*) erfreuen sich ebenfalls einiger Beliebtheit.

Insassen

Die Insassen von *ExoTerra* sind in **vier Sektoren** eingeteilt. Diese Sektoren bedeuten hauptsächlich, in welchen Bereichen die Gefangenen ihre Arbeit verrichten müssen. Gefangene der Sektoren II-IV teilen sich die selben Essens-, Schlaf- und Aufenthaltsbereiche und werden nur für die tägliche Arbeit in Sektorspezifische Areale gebracht.

Theoretisch ist ein Aufstieg in einen höheren Sektor möglich, doch häufig wird eher von Sektorenabstiegen als -aufstiegen berichtet.

In **Sektor IV** sind Intensivtäter:innen und Mörder:innen untergebracht. Ihr Alltag wird durch harte Arbeit bestimmt, denn genau unter *ExoTerra* befindet sich ein reichhaltiges Unobtan-90-Erzvorkommen. Die Erzvenen gelten jedoch aufgrund der Lage und der Festigkeit als nahezu unabbaubar, außer mit harter körperlicher Arbeit. Genau dafür setzt man die Gefangenen ein.

In **Sektor III** sind die Arbeiten nicht ganz so schwer. Überwiegend werden Experimente im Labor und Feinelektroarbeiten durchgeführt, die vor allem viel Geduld brauchen. Die Platinen, Bauteile und ähnliches technisches Gerät werden dann nicht selten mit den Arbeitsergebnissen der Biolabore kombiniert und unter dem Deckmantel von Tochterkonzerne wie *Terracon*, *E-Volve* oder *Hadriacus Electronics* verkauft - auch Konzerne wie *Anubis* und *Nolan-Watanabe Industries* profitieren hier von diesen Erzeugnissen.
Wegen giftiger Chemikalien und Dämpfe sind die Arbeiten jedoch auch sehr gefährlich und dauerhaft gesundheitsschädlich.

Sektor II bietet deutlich mehr Komfort. Hier wird das Essen ausgegeben - weshalb auch die Insassen aus den unteren Sektoren diesen Bereich bereits kennen -, Kleidung genäht und es gibt eine Überwachungszentrale, in der sich die Security die meiste Zeit aufhält.

Sektor I ist das Ziel vieler Insassen in *ExoTerra*. Er liegt überirdisch in einer separaten Habitatkuppel mit eigen Schlaf- und Aufenthaltsräumen, die von keinem der unteren Sektoren und auch nur von bestimmten Wachen betreten werden kann. Es gibt dort leichtere Bürotätigkeiten, Entspannungsbereiche und eine Gefängnisbibliothek mit Büchern aus Papier. Jeder Insasse der angeblich in Sektor I befördert wird, kommt allerdings nie wieder zurück.

Wachen

Das **Wachpersonal** rekrutiert sich zumeist aus (oft strafversetzten) ehemaligen Soldat:innen, Polizist:innen und privaten Sicherheitskräften mit eher zweifelhaftem Ruf.

Sie sind von der Außenwelt **isoliert**, von ihren Familien und Freunden abgeschnitten und gezwungen, unter denselben harten und bedrückenden Bedingungen zu leben wie die Insassen.

Aufgrund ihrer **Machtposition** können die Wärter:innen jedoch im Vergleich zu den Gefangenen in relativem Komfort leben und haben Zugang zu besserem Essen, Annehmlichkeiten und Wohnräumen.

Springer

Neben Gefangenen und Wachpersonal wird die Stadt auch von den sogenannten **Springern** frequentiert:
Unter dem Deckmantel von Geheimhaltungs-verpflichtungen wird die Tiefebene tatsächlich als militärisches Testgebiet verwendet.
Spezialeinheiten des Mars-Militärs werden hier ausgebildet und es gibt etliche biologische und medizinische Labors, in denen mehr als fragwürdige Testreihen abgehalten werden - oftmals auch mit der (mehr oder weniger freiwilligen) Teilnahme von Gefangenen.
Diese **Springer** - Soldaten, Wissenschaftler und Doktoren - werden hauptsächlich mit Misstrauen und Neid betrachtet, sie gehören nicht zum Gefüge der *Terra Nigra* und haben das wertvolle Privileg, die Stadt wieder verlassen zu können.

Forschung

Die Wissenschaftler:innen des **Forschungsteams** gelten für die meisten Bewohner *ExoTerras* als **Springer**, egal wie lange sie sich bereits in der *Planitia* aufhalten. Sie werden natürlich gut geschützt und haben freien Zugang zu allen Sektoren.

Um einen Sektor aufzusteigen, ist es Gefangenen möglich, sich freiwillig als Proband:in zu melden. Es gibt unterschiedlichste Versuchsreihen, unter anderem werden auch Cyborg-Komponenten an den Insassen getestet. Die Forschungen sind **streng geheim** und währen auf der Erde sicherlich **illegal**, weshalb sie bewusst in *ExoTerra* stattfinden. Verschiedene Industriekonzerne bieten viel Geld und oft auch Schmiergeld, damit sie Experimente in *ExoTerra* durchführen können.

Gangs

Exodus

Menschen haben materielle Bedürfnisse. Wer mit dem Privileg der Freiheit ausgestattet ist, kann in der Regel mit etwas Aufwand diese Bedürfnisse befriedigen. Es braucht nur einen simplen Austausch von Gütern gegen Credits. Leider wurden Dir deine freiheitlichen Privilegien entzogen und Dich trennen nun meterdicke Wände von der Erfüllung Deiner materiellen Wünsche. Zum Glück gibt es die guten Leute von *Exodus*, die Dich jetzt unterstützen. Es ist ganz einfach: Du willst etwas und *Exodus* besorgt es. Zum fünffachen Draußen-Preis, aber dafür in zweifelhafter Qualität.

Zero G Crew

Sucht bringt viele ins Gefängnis und andere treibt das Gefängnis in die Sucht. Daraus lässt sich Kapital schlagen. Die *Zero G Crew* lässt Waren und Reagenzien über *Exodus* nach *ExoTerra* schmuggeln. Die Gefängnisgang wurde in den Haftanstalten des Sonnensystems gegründet und ist darauf spezialisiert, unter widrigsten Bedingungen *Soma* herzustellen, um die Kundenbedürfnisse zu befriedigen.

Lucky 93

Der Alltag im Knast ist hart. Hart langweilig unter anderem. Jeder Tag hat Struktur und es gibt wenig, auf das Häftlinge sich freuen oder hinarbeiten könnten. Karten- und Würfelspiele während der freien Stunden sorgen für ein wenig Abwechslung. Interessanter wird es aber, wenn um etwas gespielt wird: Geld, verirrte Gummiprojektile, die man im Fall einer Revolte nochmal nutzen könnte, Somabrocken, Dienstleistungen... Das ist natürlich verboten. *Lucky 93* schafft einen Rahmen, in dem trotzdem mit Einsätzen gespielt oder gewettet werden kann, damit der Alltag in *ExoTerra* ein bisschen interessanter wird.

Lords of Mars

Kontrolle gehört dem, der sie sich nimmt. Sei es über sich selbst, andere Menschen, oder einen Planeten der vor uns nichts als Staub für das Universum übrig hatte. Der *Mars* nährt ein Volk von Kriegern, während die Erder in ihren Elfenbeintürmen faul und fett werden. *Luna*, das ist nichts weiter als ein besserer Raumhafen und die Bewohner der äußeren Planeten sind so weit weg von der Sonne, dass man sie kaum noch Menschen nennen kann. Aber der *Mars*? Hier wird die nächste evolutionäre Stufe der Menschheit geboren und perfektioniert. Awakening a world that never asked to bloom.

Chronologie der Spielwelt

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 gemäßigteren 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 Industries*, erhält den Nobelpreis zur Erforschung des *Nolan'schen Plasmas*. Seine Reaktoren lösen die Energie Probleme der Krisenzeit .

2085 – *John Nolan* entwickelt Raumschiffe mit Hochgeschwindigkeits-Antrieb mit einer Weiterentwicklung der *Nolan'schen Plasmareaktoren*.

2086 – Eröffnung des Hochsicherheitsgefängnisses *ExoTerra* auf dem Mars

2087 – Für die Entwicklung von Langstreckenraumschiffen, steigt *Nanami Watanabe*, die Entwicklerin 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*.

2095 – "The Riot": Großflächiger Putschversuch in *ExoTerra* führt beinahe zu einer feindlichen Übernahme der Einrichtung und wird mit exzessiver Gewalt niedergeschlagen.

2102 – Beginn der ersten Terraforming-Experimente auf Pluto, die aber aufgrund der immer noch langen Flugdauer und mangelnder Energieversorgung nur langsam vorankommen.

2103 – Entwicklung der Langstreckenraumschiffe der Wildhunt-Klasse.

2108 – Ausbruch des Bürgerkriegs in Chile .

2113 - Das Langstrecken-Forschungsraumschiff *"Artemis"* bricht zu seinem Jungfernflug auf. Kurze Zeit später bricht der Kontakt zu ihr ab. Seitdem gilt die *Artemis* als verschollen.

2114 – Große Finanzkrise durch das Platzen der Immobilienblase auf *Io* - ausgelöst durch die Finanzfirma *„Hart Invest"*.

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

2115 - Heute (hier spielen wir)

2120 – Geplanter Start des Forschungsraumschiffs *"Demeter"* zum Hades-Nebel.

Widerstand gegen Androiden und Künstliche Intelligenz

Durch die Entwicklung **Künstlicher Intelligenz** hat sich die Gesellschaft immer weiter verändert und große technologische Fortschritte gemacht. Doch die Versprechungen, dass sich das Leben jedoch für ALLE Menschen verbessert, sind nicht eingetreten.

Androiden übernahmen bis vor 80 Jahren immer mehr unangenehme Aufgaben und solche, die sie schneller, effektiver und zuverlässiger übernehmen konnten. Dadurch verloren viele Menschen ihre Arbeit. Insbesondere traf dies die Armen, während die Reichen von dieser Form der Ökonomisierung immer mehr profitierten.

So ist es nicht verwunderlich, dass der Hass auf Androiden immer mehr wuchs. Die Situation eskalierte nach dem **Androiden Aufstand von 2043**, bei dem es viele Tote zu beklagen gab. Es formierte sich organisierter und **bewaffneter Widerstand** und die Organisation "*Maat*" – benannt nach der ägyptischen Göttin der Gerechtigkeit - wurde gegründet, um jegliche Ansätze an der Weiterentwicklung dieser mittlerweile verbotenen Technologie zu unterdrücken und im Keim zu ersticken. Sie verübte **Terroranschläge** und bekam große Aufmerksamkeit durch Entführungen und Ermordungen von Konzernmanagern und KI-Experten.

Im Fokus liegt die **Kritik** an der Erschaffung und dem Einsatz von menschlichen Androiden und anderer künstlicher Lebensformen und ist damit insbesondere gegen die "*Anubis Corporation*" gerichtet.
Die *Maat* Anhänger glauben, dass durch den Bau von Androiden und der Entwicklung künstlicher Intelligenz **menschliches Leben heruntergestuft** und als unwichtig und überflüssig angesehen werden wird. Daher versuchen sie mit allen Mitteln der Welt die Augen zu öffnen und die schnell voranschreitenden Entwicklungen auf diesem Gebiet zu verhindern. **„2043 darf sich nicht noch einmal wiederholen"** ist die Devise.
Der politische und etwas gemäßigte Arm von „*Maat*" ist die "*Anti Android Alliance*".

Konzerne

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 Medizin, 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 des letzten Jahrhunderts 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*.

Estrada-Industrie-Konglomerat

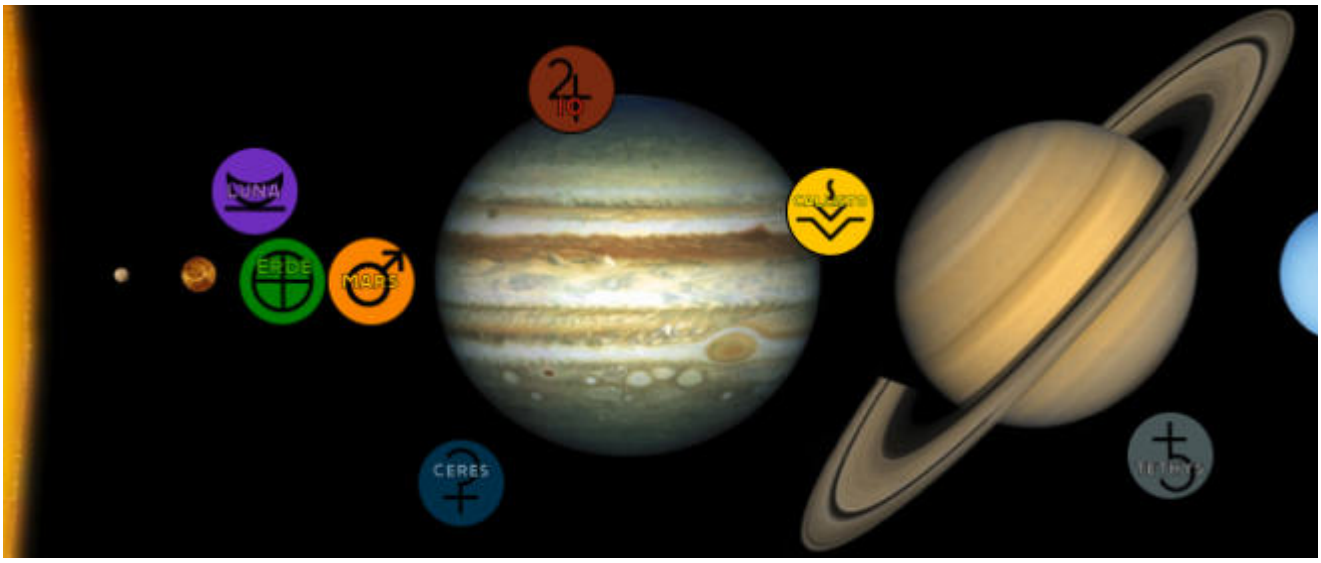
Die *Estrada*-Familie unterhält ihre gigantischen Minen- und Industrieanlagen auf *Luna* und in entlegenen Außenposten. Der Konzern ist ein Zulieferer für alle großen Technologieunternehmen und versorgt sie mit allen nötigen gewöhnlichen aber auch seltenen Ressourcen. Zudem sind sie der größte Waffenhersteller im Solarsystem. Es häufen sich Berichte, dass die Arbeiter:innen schlecht bezahlt und in schlimmen Bedingungen arbeiten müssen. Immer wieder gibt es Nachrichten über Betriebsunfälle, bei denen es zu Todesfällen kommt.

Chiang Mai Technologies

Der europäisch-asiatische Technologie Konzern ist der größte Konkurrent von *Nolan-Watanabe Industries* und unterhält Niederlassungen und Produktionsstätten im ganzen Sonnensystem. Die Konzernzentrale hat ihren Sitz im Berlin-Megaplex. Lange Zeit war *Chiang Mai* im Bereich Sensortechnik führend, aber durch das Abwerben von ganzen Abteilungen und - wie es behauptet wird - durch gezielte Industriespionage hat *Nolan-Watanabe* seinen Konkurrenten um Längen überholt.

Planeten im Sol-System

Grundsätzlich gilt:
Je weiter der Herkunftsort eines Charakters von der Erde entfernt ist, desto niedriger ist dessen Ansehen in der Gesellschaft des Sonnensystems.



Erde

Trotz aller Bemühungen, während des Fortschreitens der Besiedlung des Sonnensystems die *Erde* zu "*Terra*" - einem Planeten unter vielen - zu transformieren, ist dies bei weitem noch nicht gelungen. Noch immer ist der Planet im Kopf der Menschen gleichbedeutend mit der eigentlichen Heimat der Menschheit, auf der es allen gut gehen würde, wenn nicht die strengen Besiedlungsvorschriften die Vorrechte derjenigen verteidigen würden, die dort leben.

Kinderbücher erzählen auch dem kleinsten Kind auf *Thetys*, das seine Umwelt niemals ohne Atemmaske wird betreten werden können, von Wiesen mit zwitschernden Vögeln, dem Rauschen des Meeres und dem Duft eines Regentages. Doch das ist längst nicht mehr die Realität. Die Gründe, aus denen die Menschen sich ins Weltall wagten – Überbevölkerung, Umweltverschmutzung, Klimawandel und Artensterben – sind immer noch vorhanden und die wenigen Erdbewohnenden, die in der Nähe einer natürlichen Grünfläche leben, wissen um das Privileg, das ihnen dadurch zuteil wird.

Es ist heiß auf der *Erde* und mancherorts, besonders auf der Südhalbkugel, beneidet man insgeheim die Kuppelbewohnenden im übrigen Sonnensystem, die zwar aufbereitete Luft atmen, deren Umfeld dafür aber auch komplett klimatisiert ist.

Dennoch ist der Neid der Außenweltler:innen nicht gänzlich unberechtigt, kann auf *Terra* doch immerhin noch Landwirtschaft in einem ausreichenden Maße betrieben werden, wodurch die kulinarischen Möglichkeiten hier um einiges höher sind als auf den Welten, auf denen vor allem mit weit transportierten Zutaten oder dem wenigen, was die hoch technologisierten Gewächshäuser hergeben, gekocht werden muss. Auch der Platz pro Person und die Mobilität sind entsprechend höher, da man nicht darauf angewiesen ist, überall, wo man seinen Fuß unbedeckt hinsetzen will, erstmal eine Kuppel zu bauen. Dies führt auch dazu, dass es auf der *Erde* immer noch eine Vielzahl an Kulturen gibt und man von „der *Erde*" genauso wenig sprechen kann wie vor 100 Jahren – ohne die Beschränkung des Lebensraumes, welche eine gewisse Zentrierung der menschlichen Besiedlung nötig machen und es kaum ermöglichen mehr als 100 Millionen Menschen unterzubringen, wie es im sonstigen Sonnensystem der Fall ist.

Diese Vorteile führen aber auch dazu, dass das Leben auf der *Erde* konfliktträchtiger ist. Länder, die um Zugänge zu den noch übrigen Ressourcen Krieg führen, sind an der Tagesordnung, planetenweite Entscheidung müssen immer in einem komplexen und angespannten Verhältnis unzähliger Akteur:innen getroffen werden. Dennoch – und dies vor allem dank der historischen Gewachsenheit dieser Strukturen – ist die Infrastruktur auf der *Erde* unübertroffen. Die besten Schulen und Universitäten finden sich hier, ebenso eine flächendeckende Versorgung mit Kanalisationssystemen, Wasser und Strom.

Das nachts das Licht ausfällt kann vorkommen, doch hier muss man am Ende nicht selbst zur Tat schreiten, sondern kann sich darauf verlassen, dass das Problem innerhalb des nächsten Tages von der zuständigen Behörde gelöst wird. Dadurch haben viele Konzerne auch hier ihren Hauptsitz – obwohl die Steuern im Vergleich zu *Ceres* oder *Serenitatis* auf *Luna* um einiges höher sind.

Besonders das Gebiet der früheren Volksrepublik China, heute Teil der *Pan-Asian-Union*, ist beliebt, da die Zentralregierung hier über mehrere Generationen die zuverlässigste Abdeckung mit Highspeed-Internet aufgebaut und parallel Eliteuniversitäten gefördert hat, die die gefragtesten Fachkräfte des Sonnensystems ausbilden.

Luna

Die Besiedlung des Mondes begann quasi ausschließlich durch die Bemühungen des *Estrada*-Konzerns, der dort Helium, Wasser und Mineralien abbauen wollte. So stand der Erdtrabant lange Zeit in dem Ruf, eigentlich nur eine bessere Industrieanlage der Firma zu sein, in der die Angestellten nach der Arbeitsschicht aufgrund des langen Anflugweges eben auch noch schliefen.

Aufgrund der relativ entspannten Umweltbedingungen und den daher günstigen Kosten auch für große Kuppelbauten, siedelt sich tatsächlich besonders die schwere Industrie gerne mit ihren massiven Anlagen auf *Luna* an, was die Nachfrage nach entsprechenden Fachkräften zusätzlich erhöht, doch stimmt dies nur noch bedingt.

Spätestens seit der Eröffnung des Raumhafens (um Langstreckenschiffe aufgrund der geringeren Schwerkraft mit weniger Treibstoffverbrauch starten lassen zu können, als von Terra aus) und den Pionier:innen, die eigentlich ins Sonnensystem aufbrechen wollten, dann aber an diesem gestrandet sind, hat sich auf dem Mond eine komplexe Gesellschaft gebildet, die sich in Folge eines längeren Konflikts zwischen den größten Parteien des Erdtrabanten sogar in 2 Nationen aufgeteilt hat.

Dies ist ein Novum, das es bisher in keiner anderen extraterristischen Kolonie gibt und Reihen von Jurist:innen jahrzehntelang beschäftigt hat, da plötzlich Verträge nicht mehr nur zwischen dem Gemeinsamen Rat der Erdregierungen und den Vertretenden des Mondes beschlossen werden konnten, sondern auch bilaterale Abkommen zwischen Ländern der *Erde* und denen des Mondes möglich wurden.

Nach einem ebenso langen Streit, ob eine der Nationen sich den Namen *Luna* geben darf, sind sie nun unter den Namen *Vapori* (nach der Lage am Mare Vaporum) und *Serenitatis* (durch die Lage am Mare Serenitatis) bekannt.

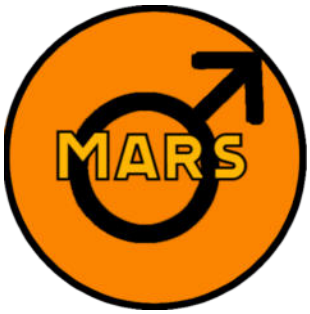
Beide Nationen haben aufgrund der Nähe zur *Erde* einen akzeptablen Lebensstandard und sind durch die gemeinsame Vergangenheit auch ansonsten noch sehr ähnlich, doch es kristallisieren sich langsam erste Eigenheiten heraus.

Beispielsweise steht *Vaporis* Gründungspartei den Gewerkschaften näher, weswegen der *Estrada*-Konzern seinen Hauptsitz nach *Serenitatis* verlegte, nachdem *Vapori* den Mindestlohn drastisch erhöhte. Andere Firmen folgten dem Beispiel. Doch da *Serenitatis* vom Raumhafen aus schwerer zu erreichen ist, sieht die Regierung von *Vapori* dies - noch - gelassen und fürchtet nicht darum, wirtschaftlich ins Abseits zu geraten, besonders, da sich spezialisierte Facharbeitende durch die Sozialpolitik eher hier niederlassen.

Serenitatis dagegen baut seinen Einfluss aus, indem mächtige Konzerne, die im gesamten Sonnensystem über politische Macht verfügen, durch Steuergeschenke angelockt werden. Der Raumhafen wird durch beide Nationen gemeinsam verwaltet und trotz aller Differenzen stehen sie stark nebeneinander gegen die Versuche des Gemeinsamen Rates der Erdregierungen, alle extraterrestrischen Siedlungen lediglich als Kolonien Terras anzusehen.

Auch die Kulturförderung wird von beiden Regierungen groß geschrieben, so dass sich besonders im Bereich um den Raumhafen Künstler:innenkollektive sammeln, die von den hohen Kunstförderungen profitieren und dazu beitragen, dass *Luna* immer weniger als Industriestandort und mehr als lebendige Gesellschaft gesehen wird.

Mars



Mit der Gründung im Jahr 2049 war die *Mars*kolonie das zweite Besiedlungsprojekt außerhalb Terras und während die Besiedlung des Ersten - *Luna* - stark von Konzerninteressen vorangetrieben wurde, war die *Mars*besiedlung das Herzensprojekt des Gemeinsamen Rates der Erdregierungen. Hier sollte es entstehen: Das Vorzeigeprojekt, eine Gesellschaft außerhalb der *Erde*, die Zukunft der Menschheit, die ihren ersten Planeten zugrunde gerichtet hatte.

Daher wurde bei der Besiedlung neben dem Aufbau wichtiger Infrastrukturen sehr viel Wert auf Lebensqualität gelegt, um das Leben dem:der Ottonormalbüger:in schmackhaft zu machen und nicht nur abenteuerlustigen Pionier:innen.

Diese zogen es aber zunächst vor, ihren jährlichen Abenteuerurlaub hier zu verbringen, anstatt fest einzuziehen. Besonders beliebt bei Tourist:innen sind die unterirdischen Höhlensystemen mit ihren durch vulkanische Aktivität erwärmten Seen. Rund um diese entstanden Hotelanlagen, wie es sie früher an Stränden auf Terra gab - allerdings ist Urlaubssaison aufgrund des stabilen "Wetters" der Luftaufbereitungsanlage das ganze Jahr. Und wer es nicht schafft, sich die roten Wüsten als romantisch zu imaginieren, findet hier auch das ein oder andere Partyhotel.

In der Lücke zwischen Pionier:innen und Pauschalurlauben finden sich allerdings auch solche, die den *Mars* vor allem als Wander- beziehungsweise Bergsteigeregion für sich entdeckt haben. So klettern jedes Jahr mehrere tausend Personen auf den Olympus Mons, der mit seinen 22 Kilometern Höhe dennoch leichter zu besteigen ist, als die Achttausender der *Erde*, vorausgesetzt man sichert sich genügend ab und ist das Klettern unter geringerer Schwerkraft gewöhnt.

Obwohl die jährliche Zahl der Tourist:innen immer noch hoch ist, hat sich die Zahl der Einwohner:innen über die Zeit angenähert. Längst nicht mehr ist jede:r außerhalb der Touristikbranche hier im Bergbau beschäftigt. Stattdessen finden sich einige der beliebtesten modernen Schulen, Universitäten und Ausbildungseinrichtungen - die zu spät gegründet wurden, um noch einen Platz auf Terra zu finden - hier. Der *Mars* ist der Planet des Bildungsaufstiegs, nirgendwo im Sonnensystem ist die soziale Mobilität so hoch und das alltägliche Leben profitiert stark von den jungen Visionär:innen, die hier in die Selbstständigkeit starten.

Die meisten Akademiker:innen wechseln nach abgeschlossener Ausbildung und einigen Jahren des Aufbaus allerdings doch den Heimatort, ziehen entweder zurück auf ihren Herkunftsplaneten oder suchen eine Anstellung auf *Erde*, *Luna* oder sogar *Ceres*. Die Regierung des *Mars* beschäftigt sich schon viele Jahre damit, wie sie diesen Effekt

bekämpfen kann, wodurch die Steuersysteme des *Mars* mittlerweile zu einem undurchschaubaren Detailgrad angewachsen sind.

Ein weiteres großes Problem des *Mars* liegt in seiner südlichen Hemisphäre. Dort befindet sich das Hochsicherheitsgefängnis *Exo Terra*. Bekannt ist darüber in der Öffentlichkeit sehr wenig, doch Gerüchte beschädigen den Ruf des *Mars* massiv und die auf Selbständigkeit bedachte *Mars* Obrigkeit versucht daher schon mehrere Jahrzehnte lang die Erdregierung dazu zu bringen, ihre gefährlichsten Leute doch einfach auf dem eigenen Planeten einzusperren. Dieser Zwist belastet die diplomatischen Beziehungen zwischen *Erde* und *Mars* immer mehr, sieht man doch in keinem anderen Fakt so stark, dass der *Mars* eigentlich immer noch eine Kolonie der *Erde* ist.

Ceres

Ceres ist ein Zwergplanet zwischen *Mars* und *Jupiter*, dessen politischer und kultureller Einfluss auf die gesamte Gesellschaft des Sonnensystems exorbitant größer ist als ihm aufgrund seiner Größe oder seiner Bevölkerungszahlen zustünde.

Hervorgegangen ist die heutige Bevölkerung des *Ceres* aus der erfolglosen Besiedlung durch Ex-*Mars*-Kolonist:innen, die sich nach mehr Freiheiten sehnten, als die Besiedlungskoordination ihnen einräumte, und auf *Ceres* einige Jahre versuchten, über den Abbau von Bodenschätzen eine stabile Wirtschaft aufzubauen. Dies scheiterte an den widrigen Bedingungen des Zwergplaneten - eine kaum vorhandene Atmosphäre und eine den gesamten Boden bedeckende Schicht aus pulvrigem Gestein, die in Kombination mit der geringen Schwerkraft schnell zu einer sichtverdeckenden und Technik zerstörenden Staubwolke wird. Doch dabei fand sich unter der dünnen Kruste ein Mantel aus Wassereis und schlagartig wurde *Ceres* interessant als Wasserlieferant für weiter außerhalb liegende Besiedlungsprojekte. Die an solchen Projekten interessierten Firmen begannen einen Wettlauf um den Kauf von Schürfrechten und errichteten Abbauanlagen nebst der zugehörigen Infrastruktur.

Da die Ausbreitung der Menschheit im Sonnensystem politisch stark gefördert wurde, mussten für die Gewinne dieser Industrien kaum Steuern gezahlt werden - was bald dazu führte, dass *Ceres* trotz der widrigen Umstände als möglicher Standort für kostenintensive Industriezweige und Forschungsstationen in Betracht kam.

Um Störungen durch Staub entgegenzuwirken, sind solche Stationen und Industrieanlagen allerdings von hermetisch abgeriegelten und höchsten Sicherheitsvorschriften entsprechenden Kuppeln bedeckt, die bis weit in die eisigen Schichten der Kruste hineinreichen. Dies hat auch den Vorteil, dass Strahlung abgeschirmt

wird, weshalb *Nolan-Watanabe* hier auch Experimente am *Nolanschen Plasma* durchführen lässt.

Mit der Zeit wandelte sich die Bedeutung des Planeten. Von der Wassertankstelle des äußeren Sonnensystems zu einem Kulminationspunkt von Industrie, Forschung und dadurch auch Politik. Was auf *Ceres* entwickelt wurde, beeinflusste das restliche Sonnensystem und mit dem Export von Technik begannen sich auch Mode und Kultur des Planeten anderen Kolonien als anstrebsames Ziel - oder Spleen der High Society - zu präsentieren.

Ein Leben auf *Ceres* Oberfläche wird nur den Besten der Besten finanziert, beispielsweise schickt *Nolan Watanabe* nur die 0.5% vielversprechendsten seiner Wissenschaftler:innen in das dort ansässige Forschungszentrum. Dafür haben diese dort beinahe vollkommene Forschungsfreiheit - solange alles Entwickelte in der Hand des Konzerns bleibt.
Die Lebensgewohnheiten sind daher geprägt von einer Mischung aus Workaholismus und ausschweifendem Savoir-Vivre. Die Kleidung der *Ceres*bewohnenden ist am Saum oft aufwändig bestickt, meist mit Perlen, aus denen großflächige Muster gebildet werden. Beliebt sind dabei Sternenkonstellationen oder Darstellungen von Pflanzen. Dies entwickelte sich zunächst aus dem praktischen Gedanken, der geringen Schwerkraft etwas entgegenzusetzen, wurde dann aber zum Trend - zumal man es sich dort leisten kann, viel Geld für Handarbeiten auszugeben. Um sich präsentieren zu können, gibt es fast täglich große After-Work-Partys, die an Opulenz kaum zu überbeiten sind und Wetten und Spiele mit hohen (und oft auch unsinnigen) Einsätzen werden gerne als Zeitvertreib genutzt.

Da aufgrund der vielen fortschrittlichen und einträglichen Arbeit, die auf *Ceres* geleistet wird, die Arbeitgeber ein besonderes Interesse haben ihre Angestellten bei der Stange zu halten, haben die meisten Forschungs- und Industriekomplexe eine hohe Anzahl Angestellter im Servicebereich. Diese sorgen dafür, dass es dem Schlüsselpersonal an nichts fehlt. Sie bringen Getränke, machen die Betten oder Reinigen die Unterkünfte. Dies prägt im restlichen Universum das Bild der faulen, Party machenden Oberschicht auf *Ceres*, welches aber nicht ausreicht, um den Lebensstil der Ceresianer:innen als Lebenstraum vieler Menschen abzulösen.

Die normalen Industriekräfte allerdings leben dort kein zu gutes Leben - viele müssen sich mit unter der Oberfläche liegenden Unterkünften zufrieden geben, in die regelmäßig der *Ceres*staub eindringt, was Lungenkrankheiten begünstigt.

Io

Io ist der innerste der vier großen Monde des *Jupiters*. Mit einem Durchmesser von 3643 Kilometer weist er ungefähr 1/3 der Größe der *Erde* auf. Durch die Benennung des Mondes nach einer Geliebten des Zeus nutzen Menschen, die sich dem Mond verbunden fühlen, weibliche Pronomen für sie und nennen ihren Herkunftsort „Die *Io*". Diese Eigenart wurde von anderen Bewohnenden des Sonnensystems nie übernommen und ist eines der ersten Zeichen für die Herkunft einer Person.

Bekannt ist der Mond für seinen ausgeprägten Vulkanismus, doch außerhalb der aktiven Vulkane ist die Oberfläche so kalt, dass jede Person, die ungeschützt eine der Wohnkuppeln verlässt innerhalb von Sekunden erfriert. Teile der *Io* sind von einem Höhlensystem durchzogen. Eins davon - die Pluton-Höhlen - sind seit wenigen Jahren militärisches Sperrgebiet und bereits jetzt ranken sich die seltsamsten Mythen um diese Höhlen.

Jegliches Wasser auf dem Mond wird nur unter Zuhilfenahme einer großen Menge an Energie gewonnen, wodurch Wasserherstellung der Kern der gesamten Industrie des Io wurde und Wasser zum kostbarsten Gut – welches sich trotz einiger Versuche von terranischen Firmen allerdings nicht monopolisieren oder anderweitig in Geld aufwiegen ließ. Zu stark sind die Menschen der *Io* abhängig voneinander, um sich eine Monetarisierung ihrer Grundbedürfnisse leisten zu können.

Die Bewohnenden der *Io* leben in voneinander separierten Wohnkuppeln in Verbünden von ca. 50 Menschen. Kontakte zwischen unterschiedlichen Kuppeln sind wegen des großen logistischen Aufwands zwar regelmäßig, aber selten und nie ohne praktischen Nutzen. Allerdings werden durch den vorherrschenden Vulkanismus häufig Wohnkuppeln beschädigt oder zerstört, woraufhin sich die betroffenen Bewohnenden auf die umliegenden Kuppeln aufteilen. Dadurch entsteht ein Austausch an Informationen und eine gemeinsame Kultur. Auch sind biologische Familienbande hier viel weniger relevant als die Kuppelgemeinschaft, Pflegeelternschaften sind eher Regel als Ausnahme.

Durch diese Abhängigkeit voneinander ist die Hauptregel der *Io*, die man selbst in größtem Zwist beherzigt: „Wenn jemand um Wasser oder Wärme bittet, wird ihr dieser Wunsch nicht verwehrt". Diese Regel bezieht sich seit den Unabhängigkeitsaufständen im Jahre 2097 noch klarer explizit nur noch auf andere Menschen von *Io*, um eine Ausnutzbarkeit durch andere Sonnensystemer:innen zu verhindern. Die Aufstände, die sich über lange Zeit aufbauten, entzündete sich am Frust der auf *Io* geborenen über die fehlende Anerkennung ihrer Kultur und daraus erwachsenen Politik und führten letztendlich zu

einer Absetzung des durch den Gemeinsamen Rat der Erdregierungen eingesetzten Kommunalregierungsstabs. Doch damit war der Zwist noch nicht beendet. Besonders der militärische Flügel des Widerstandes, der auch vor Anschlägen auf der *Erde* nicht zurück schreckte, spaltet immer noch die Geister, da sie einerseits als Volkshelden verehrt, ihre Methoden aber andererseits vielerorts kritisch gesehen werden. Dennoch wäre die teilweise Unabhängigkeit, die die Io nun hat, ohne sie vermutlich nicht möglich gewesen. Da viele dieser Volksheld:innen noch in Exo-Terra festsitzen, bietet sich hier ständig neuer Raum für Diskussionen und Wuttiraden gegen die Erdregierungen.

Diesen erst kurz zurückliegenden Änderungen in der Selbstverwaltung und somit auch der Selbstwahrnehmung ist es letztendlich zu verdanken, dass die Menschen der *Io* sich zunehmend mit ihrer Heimat identifizieren. Um diese Verbundenheit zu unterstreichen ist es mittlerweile Teil der ionischen Tradition, eine:r heranwachsenden Person, die ins Erwachsenenalter übertritt mit einem Farbstoff, der aus den Schwefelseen des *Io* gewonnen wird, Muster auf die Hand zu tätowieren. Diese wirken erst gelblich, verdunkeln sich dann im Laufe der Jahre zu einem Braunton. Mit dem Eintritt ins Erwachsenenalter geht ein kleiner Teil der Verantwortung für die Wasserversorgung der eigenen Kuppel auf eine Person über.

Menschen der *Io*, die ihre Heimat verlassen mussten - ein großer Teil davon junge Menschen, die eine höhere Bildung erhalten wollen, welche durch die Lebensweise in Kleingruppen auf der *Io* nicht realisiert werden kann - erkennen sich untereinander an diesen Tattoos und halten auch in der Fremde die Traditionen aufrecht, indem sie beispielsweise beim Essen in Gruppen immer einen weiteren vollen Becher Wasser an einem leeren Platz bereithalten, um diesen jederzeit einer Hilfe suchenden Person gleicher Heimat anbieten zu können. Auch gilt der letzte Blick des Abends immer den Wasserreserven, um der erwachsenen Verantwortung gerecht zu werden und die ausreichende Versorgung jederzeit sicherzustellen. Dies hat sich so sehr im kulturellen Gedächtnis verwurzelt, dass die wenigsten Ausgewanderten diesen Habitus einstellen.

Durch das Leben in Kuppeln bilden sich auf der *Io* häufig verschworene Gemeinschaften. Dies passiert meist in seismisch schwach aktiven Gebieten, bei denen der Preis für die erhöhte Sicherheit in der Abgeschiedenheit von anderen Kuppeln liegt. Zwar werden Kuppeln in diesen Gebieten seltener durch Naturereignisse zerstört, wenn dies jedoch mal der Fall ist, sind andere Kuppeln nur schwer rechtzeitig zu erreichen, um das eigene Leben zu retten. Die Gemeinschaften dieser Kuppeln sind daher stärker voneinander und weniger von der gesamten Gesellschaft auf *Io* abhängig und bilden dadurch häufig nach innen stabilisierende religiöse Orientierungen aus.

Durch die seismische Aktivität ist auch jeder hier lebenden Person klar, dass die Großkuppeln mit ihren ausufernden Wohnanlagen, die seit knapp 10 Jahren gebaut werden und die als die zukünftigen Wohnräume für Aufsteiger:innen von *Mars* und *Luna*

propagiert werden, irgendwann einem Erdbeben zum Opfer fallen werden. Dennoch investieren viele Firmen ungeheure Geldsummen in das Projekt - mit der Hoffnung auf satte Gewinne. Die Bewohnenden des Mondes kommentieren dies meist mit einem Ausspruch à la "Ruinen sind auch eine schöne Aussicht", bevor sie sich wieder ihrer Arbeit zuwenden.

Callisto

Callisto ist mit seiner 200 Kilometer dicken Eisschicht, die von zahlreichen Kratern bedeckt ist, einer der optisch schönsten Himmelskörper, wenn man mit einem Raumschiff darauf zufliegt. Manche munkeln, dass dies auch der Hauptgrund für die Besiedlung gewesen sei, denn viel mehr kann der Jupitermond nicht bieten. Doch unabhängig der Gründe ist *Callisto* das jüngste Siedlungsprojekte im All - und nach dem Scheitern der Besiedlung von *Tethys* soll hier mit allen Mitteln gezeigt werden, dass die Menschheit sehr wohl noch in der Lage ist, auch ohne Terraforming fremden Welten ihren Willen aufzuzwingen.

Besonders ist auch, dass dieses Projekt nicht einfach vom Gemeinsamen Rat der Erdregierungen initiiert wurde, sondern besonders die Regierungen von *Vapori* und *Serenitatis* wert darauf gelegt haben, mit an der Entscheidung beteiligt zu sein. Auch die Regierung des *Mars* wollte an der Unterzeichnung des Besiedlungskontraktes beteiligt sein, wurde aber durch diplomatische Spitzfindigkeiten einiger Erdenvertreter:innen davon abgehalten. Diese fürchteten, dass dies dem *Mars* das letzte Quäntchen Selbstbewusstsein geben würde, sich mittelfristig vollkommen unabhängig zu erklären.

Seit 2100 werden nun in langen und teuren Flügen Materialien für eine Besiedlung nach *Callisto* geflogen und die ersten Arbeiter:innen leben mit ihren Familien bereits dort. Dennoch handelt es sich immer noch eher um ein kleines Dorf und die wirtschaftliche Abhängigkeit von den anderen Planeten ist immens.

Stark involviert in den Prozess ist *Chiang-Mai-Industries*, die einige neue Technologien hier langfristig in größerem Maße testen wollen und die Besiedlung daher mit viel Geld subventionieren. Dies ist der Regierung *Vaporis* aufgrund der Hintergrundgeschichte *Lunas* und dem *Estrada*-Konzern ein Dorn im Auge, fürchten sie doch darum, das *Callisto* am Ende eine Firmensiedlung statt einer eigenständigen Gesellschaft sein wird. Daher drängen sie auch darauf, bereits in drei Jahren die ersten Wahlen zur Kommunalverwaltung des *Callisto* durchzuführen, was bei anderen Kolonien, die in der Vergangenheit ähnliche Gegründungsgeschichten hatten, erst nach zwei oder drei Jahrzehnten des Bestehens umgesetzt wurde. Den Bewohnenden *Callistos* selbst ist dies bisher weniger ein Anliegen, war doch bisher kaum genug Zeit, überhaupt ein Verbundenheitsgefühl mit dem neuen Lebensraum aufzubauen.

Tethys

Der *Saturn*mond *Tethys* enthält die am tiefsten im Raum liegende menschliche Ansiedlung - allerdings nur inoffiziell.

Das Besiedlungsprojekt für Thetys stand vielen Problemen gegenüber. Das Hauptproblem ist die Helligkeit des Himmelslkörpers. Durch seine Bedeckung mit Eis ist *Tethys* Oberfläche sehr hell - so hell, dass vollkommen neue Tönungen für Scheiben entwickelt werden mussten, um zu verhindern, dass Menschen sofort erblinden. Dies stellte auch vollkommen neue Anforderungen an die Konstruktion von Kuppeln, die plötzlich nicht nur vor Staub, Strahlung und Temperatur, sondern auch vor Licht schützen mussten.
So stiegen die Kosten für das Besiedlungsprojekt nach wenigen Monaten ins Unermessliche. Parallel dazu brachen die ersten Konflikte auf *Luna* aus, die zur Spaltung in zwei Nationen führen sollten. Somit wurde Projekt *Tethys* zu den Akten gelegt.

Heute befindet sich lediglich ein kleines Kuppelsystem im Ithaca Chasma, einem riesigen Tal, an dessen Wänden sich genug Schatten fand, um mit den alten Scheiben arbeiten zu können. Da sich dank der gleichen Länge von Tag und Monat auf *Tethys* dieser Schatten nie verschiebt, war die Lösung naheliegend, doch nicht ausreichend, um hier im großen Stil Menschen unterzubringen. Die Menschen, die hier heute noch leben, sind übriggebliebene Handwerkende, die sich bei der Montage der Kuppeln in *Tethys* helle Weiten verliebt haben oder die aus irgendwelchen Gründen möglichst weit weg von zuhause sein wollten. Alle weiteren Hinzugezogenen gehören eher zur zweiten Kategorie, was zu einem gesellschaftlichen Schmelztiegel an Ausgestoßenen führt, die versuchen, sich hier unter dem Radar des Gemeinsamen Rates der Erdenregierungen eine halbwegs tragfähige Zukunft aufzubauen.

Von den ca. 3000 Personen, die *Tethys* bewohnen, ist jede:r handwerklich so fähig, wie die best ausgebildeten Fachkräfte des *Mars.* Der harte Kampf ums Überleben macht erfinderisch und schult die Fähigkeiten.

Da sie sowieso keinen Außenkontakt anstreben und durch ihre kleine Personenanzahl wenig auf Wahlen oder ein organisiertes politisches System geben, sind die Tethyaner:innen in einer Mischung aus anarchistischen Rätesystem und Clansystem organisiert, welches für Außenstehende nicht durchschaubar ist. Es basiert stark auf der Basis von jeder kennt jeden und jeder hat jeden schon mal vor dem Tod bewahrt. Damit ist *Tethys* ein Sehnsuchtsort für Sozialromantiker:innen und gleichzeitig das absolute Feindbild für autoritäre Zentralregierungen. Im Großen und Ganzen des Sonnensystems ist es aber vor allem einfach eins: irrelevant.

Grundlagen des Spiels

Modern LARP

Das Spiel *ExoTerra* wird in der Tradition des Modern LARP gespielt.

● Beachte: Du bist nicht dein Charakter! Du wirst nicht für die Taten deiner Figur im Spiel verurteilt, so gemein oder anstrengend dein Charakter auch sein soll. Sorge dich nicht darum, ob du im Spiel gehasst wirst. Wir erwarten von allen Spieler:innen, dass sie sich im Spiel so behandeln, wie es ihre Charaktere auch tun würden. Dies soll keinen Einfluss auf Beziehungen außerhalb des Spieles haben!

● Was du siehst bekommst du - Jeder Charakter sollte so aussehen, wie der:die Spieler:in, der ihn darstellt. 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 Modern LARP. Dein Charakter muss dies nicht mögen, aber als Spieler:in solltest du mit solchem physischen 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 Spielenden 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.

Ready to Play

Unser LARP *ExoTerra* ist eine **Ready-To-Play-Veranstaltung**, das bedeutet ihr bekommt (fast) alles, was ihr zum Spielen braucht, von uns bereitgestellt.

Auch Spielende, denen Zeit, Geschicklichkeit oder Lust fehlt, aufwändig ein Kostüm vorzubereiten oder bereits Monate vor dem Spiel Vorbereitungen zu treffen sind bei *ExoTerra* richtig.

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**, **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 nach dem Ende des Spiels** und eine **Abschlussreflexion**. Das Spiel findet in einer Location statt, die so gestaltet ist, dass sie optimal in ein Science-Fiction-Setting passt.

Play for Drama

Vorrangiges Konzept bei *ExoTerra* ist das "**Play for Drama**".

Hierbei stehen 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 Spieler:innen 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 im Spielen der Rolle einkalkuliert werden.

In *ExoTerra* ist **Krise vorprogrammiert**, denn spielen in einem bedrückenden Setting voller Schwerverbrecher:innen und zwielichtiger Gestalten. Aktive Spieler:innen 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 sollen alle Teilnehmenden das Gefühl haben, die Hauptrolle in ihrer eigenen Geschichte zu spielen.

ExoTerra ist ein Liverollenspiel, das für Spieler:innen physisch und psychisch sehr anstrengend sein kann. Achte auf dich und deine Mitspieler:innen. **Lasse dich nur auf Situationen ein, die du auch zulassen möchtest.**

Die Spielleitung

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

Spielleitung und eigene Ideen/Fragen während des Spiels
Wollt ihr während des Spiels mit der Spielleitung in Kontakt treten, weil es eine dringende Frage gibt oder ihr eine Idee fürs Spiel habt, findet Ihr in jedem Sektor ein Terminal, um eine Spielleitung anzufordern. Bitte nutzt diese Möglichkeit nur in besonderen Fällen.

Spielverhalten

Eigentlich gibt es nur eine einzige Grundregel, die Du als Teilnehmer:in beachten musst: **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:innen bei ihrem Rollenspiel stören.

Unsere Veranstaltung ist **kein Player-vs-Player-Erlebnis** sondern beruht auf dem Streben aller Teilnehmenden, gemeinsam eine düstere und spannende Geschichte zu erleben. Eure Rollen können und sollen selbstverständlich schwere Konflikte miteinander haben. Aber spielt dabei **miteinander** um des Dramas willen und um die Erfahrung für alle Beteiligten zu intensivieren, nicht um "erfolgreich" zu sein oder gegen eure Mitspielenden zu “gewinnen”.

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.

Videoüberwachung

Die Spielleitung überwacht während der Veranstaltung einen Großteil der Spielräume mit Hilfe von Kameras. Es werden grundsätzlich **keine Aufzeichnungen** angefertigt. Einige Kameraeinstellungen werden jedoch live im Spiel auf Monitoren wiedergegeben.

Spielmechanismen

Spielbeginn und Ende

Das Spiel wird in Episoden gespielt. Dabei bildet je ein Spieltag eine Episode. Der Beginn des Spiels und der jeweiligen Episode wird durch ein Musikstück eingeleitet und auch wieder beendet.

Sicherheitsmechanismen

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 der teilnehmenden Person führen.

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 jede:r verwenden, um mögliche Personen- oder Sachschäden abzuwenden. Alle Spieler:innen in diesem Spielbereich stellen SOFORT das Rollenspiel ein und warten ab, bis sich die Lage geklärt bzw. die Situation entschärft worden ist. Die Person, die STOPP gerufen hat, erklärt die Situation und nur sie kann den STOPP-Befehl durch ein explizites WEITER aufheben. Das In-time-Geschehen in diesem Spielbereich wird für die Dauer des STOPP- Befehls unterbrochen.

“Wirklich, Wirklich”

Die "wirklich, wirklich"-Regel besagt, dass du die Wörter "wirklich, wirklich" in einer Aussage verwendest, um deine realen Bedürfnisse als Spieler von den spielinternen Aussagen deiner Rolle zu unterscheiden. Zum Beispiel: "Ich möchte wirklich, wirklich etwas essen gehen". Durch die Anwendung dieser Regel wird klar hervorgehoben, dass du ein persönliches Anliegen hast, das außerhalb des Rollenspiels liegt und nicht, dass du deine Rolle aus einer unangenehmen Spielsituation entfernst, um einen Vorteil im Spiel zu bekommen.

Daumen-Check

Der "Daumen-Check" ist eine Methode, um sicherzustellen, dass die Intensität deines Rollenspiels für dein Gegenüber angemessen ist und sich die andere Person wohlfühlt. Um dies zu tun, etabliere Augenkontakt mit deinem Mitspieler und zeige einen Daumen nach oben. Die möglichen Antworten darauf sind:

- **Daumen hoch**: Diese Geste signalisiert, dass alles in Ordnung ist und das Spiel wie bisher fortgesetzt werden kann.
- **Daumen waagrecht**: Diese Handhaltung deutet darauf hin, dass die Intensität des Spiels akzeptabel ist, aber noch Unsicherheit besteht oder dass die andere Person noch nicht ganz sicher ist, wie sie sich fühlt.
- **Daumen runter:** Zeigt jemand den Daumen nach unten, bedeutet dies, dass er sich unwohl fühlt oder das Spiel als zu intensiv empfindet.

Es ist wichtig zu beachten, dass jegliche Antwort außer einem Daumen nach oben bedeutet, dass du dein Spiel in dieser Situation vorsichtiger gestalten solltest. Ein "Ja" ist das einzige klare "Ja". Dies bedeutet nicht, dass jede Szene im Voraus abgesprochen werden muss, sondern dass du sensibel auf die Reaktionen deiner Mitspielenden achten und gegebenenfalls Anpassungen vornehmen musst.

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:innen müssen darauf nicht eingehen, wenn sie sich damit nicht wohl fühlen.

"Cool down" als Situationsentschärfer

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

Diskriminierungs Opt-In durch Buttons

Du erhältst beim Check-In neben den persönlichen Gegenständen deines Charakters Buttons mit dem Symbol des Planeten, von dem der Charakter stammt. Wenn du Diskriminierungs-Spiel aufgrund der Herkunft deines Charakters haben möchtest, trage diesen Button **gut sichtbar** an der Brust deines Outfits.

Charaktere, die **einen Heimatwelt-Button tragen**, **dürfen** im Spiel für ihre Herkunft **diskriminiert werden**.

Charaktere, die **keinen Button tragen**, **dürfen nicht** für ihre Herkunft **diskriminiert werden**.

Du kannst dich während des Spiels jederzeit umentscheiden und deinen Button an- oder ablegen.

Intensive Verhöre und Folter

In diesem Spiel kann es durchaus zu intensiven Verhören kommen. Die Darstellung von Folter ist ausschließlich nach Absprache möglich. Beachtet bei all solchen Szenen, dass diese vorher zwischen allen Beteiligten abgestimmt sein müssen. (Dargestellte) sexuelle Gewalt ist bei uns kein Spielinhalt und darf niemals eingesetzt werden.

Toilettengang

Auch wenn *ExoTerra* eines der strengsten Gefängnisse überhaupt ist, wird einem - besonders aufgrund des Infektionsschutzes - der Toilettengang niemals verwehrt. Alle Insassen dürfen also jederzeit zur Toilette gehen. Es ist ein ungeschriebenes Gesetz - auch aufgrund der erwarteten drastischen Strafen -, dass niemand den Toilettengang für andere Zwecke ausnutzt. Dies hat in all den Jahren, seit Exoterra existiert, für innere Stabilität gesorgt und dies wird auch so bleiben. Um das nochmal ganz klar outtime zu sagen: Lasst jeden zur Toilette gehen und nutzt den Toilettengang nicht für Spielaktionen, Flucht in einen anderen Sektor etc. aus. Unser Gebäude hat leider baulich nicht in jedem Sektor eine Toilette. Gleiches gilt für Getränke und Essen, die immer überall zugänglich gemacht werden müssen.

Alkohol und Drogen

Das Trinken von Alkohol sowie der Konsum von Cannabis ist während des Spiels untersagt. Vapen und Rauchen von Zigaretten ist AUSSCHLIESSLICH in dem dafür vorgesehenen Raucherbereich gestattet. Im Anschluss an das Spiel ist das Trinken von Alkohol jedoch möglich.

Alkohol wird im Spiel durch nichtalkoholische Ersatzgetränke simuliert.

Soma

Soma ist eine IT-Droge, die in *ExoTerra* weit verbreitet ist.

Soma besteht aus einem **flüchtigen Wirkstoff**, der in einen passenden Träger eingearbeitet und inhaliert wird. Auf mehr als 10 cm Entfernung von Mund und Nase ist es zu stark mit der Atemluft verdünnt, um zu wirken. Direkter Kontakt mit den Schleimhäuten verätzt diese.

Als Trägerstoff bewährt sich in den hermetischen Habitaten Dichtungspaste und ähnliches. Die Paste wird ohnehin viel verwendet, um Wasser- und Sauerstoffleitungen abzudichten oder um in Form von Leitpaste Wärme in unzähligen Maschinen besser abzuleiten. Etwas davon dabei zu haben und zur Beruhigung zu kneten, ist nicht verboten.

Wird das ausdünstende Mittel etwa fünf Atemzüge lang aufgenommen, setzt die Wirkung des *Somas* ein. **Negative Gefühle** wie Angst, Schuld und Selbstzweifel **treten in den Hintergrund**. Konsument:innen sind **enthemmt und euphorisch**, wenn auch körperlich etwas **verlangsamt**. Der Rausch klingt bereits nach Minuten wieder ab und Konsumierende müssen nachlegen, wenn sie länger berauscht sein wollen.

Ohne Luftdichte Verpackung, ist ihr *Soma*-Klumpen dabei abhängig von der Größe schnell ausgegast.

Bei **höheren Dosen** treten **leichte Halluzinationen** auf.

Überdosen äußern sich in **psychotischen Zuständen** oder **Bewusstlosigkeit**.

Die **Abhängigkeit** ist weniger körperlicher Natur als **psychisch**. Entzug bedeutet, ein Stück heile Welt zu verlieren und seine elende Existenz nicht mehr für ein paar Minuten hinter sich lassen zu können.

Die **körperlichen Folgen** eines starken Konsums sind **angegriffene Schleimhäute** und ein erhöhtes **Risiko für Hirnblutungen**. Unter intensivem oder langfristigem Gebrauch leidet auch die **geistige Gesundheit**.

Da Menschen auf *Soma* an Industriestandorten und in Raumschiffen Unfälle produzieren, ist die Droge an vielen Orten verboten.

Türschlösser

Alle Türen, die nicht verschlossen sind, sind auch im Spiel unverschlossen und können geöffnet werden. Ausnahmen sind Türen, die deutlich gekennzeichnet sind.

Türen, die mit einem **Zahlencodeschloss** oder einer **RFID-Kartenleser** versehen sind, gelten im Spiel als automatisch verschlossen, solange die rote Lampe leuchtet und können nur mit der entsprechenden Zahlenkombination oder Zugangskarte geöffnet werden. Die Tür ist offen, wenn die grüne Lampe leuchtet und die rote erlischt.

Andere Türen sind mit **Keypads** und **Magnetschlössern** gesichert. Diese können nur mithilfe der richtigen Zahlenkombination geöffnet werden. Die roten Notschalter sind nur für Outtime-Notfälle gedacht.

Zusätzlich sind Türen zu Bereichen, die nicht zum Spielbereich gehören **tabu** - diese werden bei der Locationführung vorgestellt und entsprechend gekennzeichnet.
Generell dürfen keine Türen bzw. Schlösser - auch nicht von Schränken - manipuliert werden. Dazu zählt auch das Versperren von Durchgängen oder Blockieren von Türen und Durchgängen. Spieler:innen sollten hierzu Wache stehen, wenn sie verhindern wollen, dass andere Spieler:innen einen Raum betreten oder verlassen.

Intimität und Sex

Auch wenn man sich in *ExoTerra* dauerhaft in einer Ausnahmesituation befindet, heißt das nicht, dass die Charaktere auf Liebe und körperliche Anziehung verzichten müssen – im Gegenteil. Gefahr ist aufregend und Liebe das Letzte, das den Menschen in schlimmen Situationen bleibt. Einsame, verlorene Menschen finden vielleicht Sicherheit in den Armen eines anderen.

Die **Grenze** für das intime Spiel mit jemandem, den du nicht kennst, sind **Umarmungen** und Berührungen an **Schulter**, **Armen** und **Rücken**. Ausdrücklich **verboten** ist jegliche Art der Darstellung von **Vergewaltigungs- oder Missbrauchsszenen**. (Dargestellte) sexuelle Gewalt darf bei diesem Spiel **niemals** als Mittel eingesetzt werden.

Tod und Verletzungen

Spiele Verletzungen ernsthaft 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.
Habe Angst vor Waffen: sie haben die Kraft, dein Spiel nachhaltig zu verändern.
Man kann auch durch externe Effekte wie Strahlung, elektrische Schläge etc. verletzt werden. Wenn man verletzt worden ist, muss man die **Krankenstation** 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. Allerdings kann jede:r Spieler:in selber entscheiden, ob sein:ihr Charakter tot oder nur sehr schwer verwundet ist. Eine solche Verwundung kann in einer aufwändigen Notoperation mit jeder Menge Morphium geheilt werden. Der Charakter kann nach einer solchen Situation wieder ins Spiel kommen, muss jedoch lange in der Krankenstation ausharren. Wir spielen nach der **Opfer-Regel**. Solange ein Charakter nicht aktiv selbst entscheidet, nun getötet worden zu sein, können Verletzungen auf der Krankenstation geheilt werden.

Kampfsystem & Waffenregeln

Konflikt ist ein Plottreiber und produziert dramatische Szenen, dissenz unter Charakteren kann und darf eskalieren. Die Eskalationsstufen führen von Einschüchtern über waffenlose Auseinandersetzung bis hin zum bewaffneten Kampf. Dabei spielen Spieler:innen miteinander, ihre Charaktere gegeneinander.

Generell gilt das oberste Gebot der **Vorsicht** und des gesunden Menschenverstandes.
Kämpft nicht in gefährlichen Umgebungen (also z.B. auf Treppen oder Leitern).
Eure Gegner:innen tragen keine Rüstungen, schlagt also im Nahkampf kontrolliert und ohne Kraft zu.
Kopftreffer sind generell verboten.

Waffenschaden

Es gibt keine Kampfwerte oder Trefferpunkte, stattdessen gilt der Grundsatz: **"Du kannst, was du darstellen kannst."** (DKWDDK) Ergänzt wird dieser durch die **Opfer-Regel**. Diese besagt, dass der:die getroffene Spieler:in bei einem Treffer entscheidet, welche Konsequenz das für den Charakter hat. Gutes Spiel beinhaltet gleichzeitig, Treffer nicht einfach zu ignorieren, weil der Charakter "hart" ist. Realismus oder reale Kampfkunstskills sind weniger wichtig als eine schöne Szene. Verletzungen eines Charakters können auf der **Krankenstation** in dem Maße behandelt werden, dass selbst schwerverletzte Charaktere nach einer längeren OP wieder ins Geschehen einsteigen können.

Einschüchterung

Gewalt und die Androhung schwerer Gewalt können auch ohne Kampf zur Einschüchterung anderer Charaktere eingesetzt werden. Eingeschüchterte Charaktere tun in der Regel, was von ihnen verlangt wird. Sie geben beispielsweise Informationen oder Gegenstände raus oder befolgen widerwillig Anweisungen. Um jemanden einzuschüchtern, braucht es einen unbewaffneten Angriff oder eine Drohung mit vorgehaltener Waffe.

Während gespielte Ohrfeigen außer zur Einschüchterung weniger effektiv sind, wirken Faustschläge bereits effizienter. **Wer im Kampf eine improvisierte Klinge, ein Shiv, ein Eisenrohr oder eine Schusswaffe nutzt, ist einem unbewaffneten Kontrahenten immer überlegen.** Versucht um der Theatralik und Sicherheit willen bitte nicht, euch gegenseitig Waffen abzurangeln. Sprecht Kämpfe im Zweifel kurz out-time ab.

Schusswaffen

Die Bewaffnung des Sicherheitspersonals entspricht dem Standard von Raumstationen und -schiffen. Durchschlagende Projektile oder Energiewaffen beschädigen lebenswichtige Außenhüllen, daher setzen Sicherheitskräfte systemweit auf Schrot und Gummigeschosse. Auf ExoTerra sind letztere das Mittel der Wahl. Die Treffer sind schmerzhaft, schmerzhafter sogar als die von Projektilwaffen, wenn man den Erfahrungsberichten glauben möchte – und gleichzeitig sind Gummigeschosse meist non-letal.

Generell gilt, dass ein Treffer aus einer Schusswaffe euch sofort außer Gefecht setzt. Entsprechend effektiv ist ein Blaster beim Bedrohen anderer Charaktere.

Gegner und Opfer

Schätzt, wenn ihr Konfliktspiel betreibt, an der Reaktion eures Gegenübers ein, welche Intensität der Gewaltdarstellung angemessen ist. Wer euch mit herausgestreckter Brust und einem kampfbereiten Messer in der Hand entgegentritt, ist wohl bereit für einen ausgespielten Kampf.

Hält jemand z. B. die Hände schützend über seinen Kopf, dann akzeptiert die Geste als den Wunsch, keine Kampfhandlung auszuspielen.

Kulturelle Differenzen/ Rassismus/ Sexismus

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

Intoleranz und Diskriminierung ist eine **traurige Realität** in der Welt von *ExoTerra*. Um diese im Spiel darzustellen, wird sich jedoch ausschließlich auf **Eigenschaften der Charaktere**, wie z.B. ihre **Heimatwelten**, **Gang-Zugehörigkeiten** oder **Arbeits-Sektoren bezogen**.
Grundsätzlich gilt: Je weiter der Herkunftsort eines Charakters von der Erde entfernt ist, desto niedriger ist dessen Ansehen in der Gesellschaft des Sonnensystems. Die Terraner sehen sich den Bewohnern der Mars- oder anderen Kolonien als kulturell überlegen und so weiter.
Zusätzlich werden die Gefangenen niedrigerer Sektoren von Gefangenen höherer Sektoren herablassend behandelt.

Umwelteinflüsse, Lichtsignale

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 den 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 Strahlenschutztüren, 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.

Rot/Orange flackerndes Licht steht für **Feuer**. In diesen Bereichen kann man sowohl durch die Flammen als auch durch das einatmen von Rauch schaden nehmen, spielt es entsprechend aus.

Die Computersysteme

Wir nutzen nur sehr wenige Computersysteme bei diesem Spiel. Jeder Sektor hat ein Terminal, um outtime die Spielleitung zu informieren. Außerdem gibt es ein Terminal in der Medizinstation. Die Gefängnisleitung hat die Möglichkeit, Durchsagen zu machen. Alles andere werden wir weitgehend analog darstellen.

Out-Time-Zonen

Toiletten befinden sich im **Erd- und im Obergeschoss der Location** und gelten als Out-Time-Zonen.

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