

LOST  IDEAS



STADT GSC KONZEPT

„TC INKRASSO“

VERSION 1.0 - 2022

“TRADING COMPANY INKRASSO” – DIE KRANKENINKASSO

★EINLEITUNG

Die „TC Inkrasso“ (Name setzt sich aus „Trading Company“ & „Krankenkasse“ und „Inkasso“ zusammen), ein Standbein der TC, vergibt Behandlungsgutscheine für das „MedCorps“ und das „H.A.R.T.“ Jede*r kann dieses Angebot wahrnehmen und unabhängig seiner gegenwärtigen Zahlungsfähigkeit damit eine sofortige Behandlung in Anspruch nehmen. Der/die „Schuldner*in“ erklärt sich im Gegenzug bereit der TC Inkrasso einen Gefallen zu schulden. Diese Gefallen sind IMMER Spielangebote z.B. Aufträge, Personensuche, Diebstähle, Aufklärung, Experimententeilnahme uvm. Die TC Inkrasso unterhält ein „Schuldenbrett“ und setzt überfällige Personen im äussersten Fall zur Kopfgeldjagd aus oder verfolgt diese aus eigenem Antrieb um sie zum Zahlen oder Ableisten ihrer Schulden zu bewegen. Dafür sind der TC Inkrasso fast alle Mittel recht, ausser der Tod des Charakters.

★HINTERGRUND + ZIELSETZUNG DER IDEE

Das strenge Wirtschaftssystem, dass die Endzeit lebendig macht, führt manchmal zu OT Frust bei Teilnehmer*innen, da ihnen das erwartete Gruppenspiel/Charakterplanung/FALLEN- Erlebnis durch das Krankheitsspiel bzw. Charaktertod verwehrt zu bleiben droht. Einige Spieler*innen sind so fest in ihren Gruppenstrukturen eingebunden, dass tagelanges Erspielen von Bullets und Medis unmöglich scheint. Andere wollen dem Ableben des langjährigen Charakters unbedingt entgehen.

Die Idee einer *Krankenkassenartigen* Einrichtung hat zwei große Motivationen: Zum Einen soll es dem OT Frust der Spieler*innen entgegenwirken. Zum Anderen soll das Spiel der Medicgruppen gefördert bzw. sichergestellt werden, damit es unter dem harten Wirtschaftssystem nicht einbricht.

Zusätzlich soll eine Möglichkeit auf „Heilung“ angeboten werden, die unabhängig von der IT Währung „Bullets“ existiert. Durch die Inanspruchnahme des Services schuldet man der TC automatisch „einen Gefallen“ ODER die Summe der Behandlungskosten in Bullets. Zweites ist aber freiwillig und wird von der TC Inkrasso niemals verlangt, denn für sie ist der „Gefallen“ mehr wert. Das Ziel: Spielangebot kreieren, anstatt Spiel aufgrund fehlender „Bullets“ zu verwehren. Die Gefallen können jeder Natur sein, solange sie nicht „unangenehm albern bis peinlich“ sind und ins Setting passen.

Der eigentliche „Wert“ einer medizinischen Behandlung spielt keine übergeordnete Rolle, wenn sich „Gefallen“ auch mit erinnerungswürdigen Endzeit-Momenten wie großartige Pub-Schlägereien, Kopfgeldjagden, unfreiwilligen Organspenden oder humorvollen Mahnungs- und Pfändungsandrohungen begleichen lassen. Allen Spieler*innen der „TC Inkrasso“ sollte immer bewusst sein, dass die Förderung von gutem Rollenspiel und kinoreifen Situationen im absoluten Fordergrund stehen.

Zusätzlich können alle Spielergruppen, Teilnehmer*innen und NSCs sowie die TC selbst Ideen einbringen, Plots anbieten, Aufträge erstellen, die dann über die TC Inkrasso als „Gefallen“ ins Spiel gebracht werden.

★GRUPPENBESCHREIBUNG

Die Spielergruppe und deren Charaktere, die die TC Inkrasso mimen, sind absichtlich nicht näher beschrieben. IT Hintergrund, Herkunft, Politik und Aussehen bleiben den Spielern überlassen und müssen sich lediglich in das FALLEN Setting einfügen.

Um ernst genommen zu werden, sollte die TC Inkrasso eine Gruppenstärke von 10 Menschen aufbringen und vor hartem, flexiblen und humorvollem Spiel nicht zurückschrecken. Eine feste Anbindung an die TC und die Zugehörigkeit zum Wirtschaftssystem ist weder IT noch OT verhandelbar und muss akzeptiert werden (bringt aber keine Nachteile mit sich)

Die TC zahlt Lohn: 2 NanoClean und ein ausreichendes Taschengeld pro Kopf (wenn gewünscht)

★ORT + UNTERBRINGUNG

Der TC Inkrasso wird ein eigener Baubereich innerhalb der Stadt zugeteilt, wenn gewünscht. Dieser darf nach den Vorgaben des FALLEN - Stadt Guides bebaut werden. Wenn das nicht gewünscht ist, dann erfolgt die Ausgabe der Schuldscheine, durch die Mitglieder der TC Inkrasso, im Bürgerbüro. Schlafplätze sind von der Gruppe frei wählbar.

★IT ABLAUF

Sollte ein in Not geratener Charakter einen Schuldschein haben wollen, begibt er sich zum TC Inkrasso HQ/Bürgerbüro in der Stadt und lässt sich diesen aushändigen.

Dafür muss der Charakter ein Formular ausfüllen in dem der Grund für Behandlung, der IT Name des Charakters, IT Gruppenzugehörigkeit, IT Aufenthaltsort/Unterbringung der Gruppe - und eine Foto des Charakters (mit Polaroid Thermodrucker Cam) eingetragen wird. Auch der OT Vorname der*s Teilnehmer*in und die Emailadresse müssen eingetragen werden (zwecks Absprachen, Planung). Das so entstehende "Schuldenbuch" verbleibt bei der Lost Ideas Orga. Beim aushändigen des Schuldscheines wird eine sinnvolle Frist zur Begleichung der Schulden gesetzt - idealerweise noch beispielbar auf der gleichen Con z.b. am Folgetag/Folgeabend. Bei Schuldscheinen, die am letzten Tag ausgegeben werden, liegt der Ablauf der Frist automatisch auf dem Folgeevent. Dieser Umstand und die Notwendigkeit der Emailadresse/OT Namen wird mit einem OT Hinweis auf dem auszufüllenden Formular deutlich erklärt.

Der Schuldschein, kann bei den Großgruppen "MedCorps" & "H.A.R.T" für eine lebensrettende Behandlung eingelöst werden. Die Bullets für die Behandlung bekommen. "H.A.R.T" und "MedCorps" direkt von der TC ausgezahlt.

Sollte die Frist zum Begleichen der Schulden verstreichen, ohne das der Schuldner sich bei der TC Inkrasso meldet/zahlt, landet er automatisch auf der Kopfgeldliste (Schuldenbrett)

Es ist auch möglich, dass ein lebensbedrohlich verletzter- oder erkrankter Charakter ohne seine Zustimmung, im bewusstlosen Zustand, zu diesen Gruppen gebracht wird. Nach seiner Genesung wird er dann von seinen Rettern an die "TC Inkrasso" überstellt und sieht sich mit einem "TC Inkrasso" -Schuldschein konfrontiert.

★EIN BEISPIEL

[„Hugo Ninefinger“, seines Zeichens verstohlener Buchhalter einer kleinen Badlandgang, ist pleite und kann kein Nanoclean auftreiben - er ist im dunkelgelben Bereich und braucht dringend die Ration um seinem angebeteten nicht Blut ins Gesicht zu husten, wenn er ihn ausführt. Kurzerhand entscheidet sich der Verzweifelte für einen Schuldschein der TC Inkrasso. Er tigert zum TC Inkrassobüro, erhält den Schein direkt nachdem er das Formular ausgefüllt hat und ein Foto von ihm gemacht wurde. Mit seiner Unterschrift verspricht er binnen 36 Stunden bei der Inkrasso vorstellig zu werden, damit diese den versprochenen Gefallen einfordern können. Mit 300 Bullets könnte er sich innerhalb dieser Frist von dem Gefallen „freikaufen“. Er geht zum H.A.R.T. und erhält für den Schuldschein eine erfolgreiche Behandlung. Leider ist das Date ein Flop. Hugo wird von seinem Liebhaber umgeboxt und ausgeraubt...so schafft er es nicht in den 36 Stunden die 300 Kröten aufzubringen...]

Wenn die Charaktere das nötige Kleingeld nicht aufbringen können oder wollen, müssen sie sich dem „Gefallen“ stellen und sich einen Arbeitsauftrag abholen. Rosinen picken gibt es nicht. Es ist der Laune des anwesenden TC Inkrasso Members vorbehalten mehrere Gefallen anzubieten.

[...Nach Ablauf der 36 Stunden steht Hugo Ninefinger ziemlich dumm dar. Er hetzt vor Ablauf der Frist zur TC Inkrasso und die zahnlose, breit grinsende Frau hinterm Tresen drückt ihm ein Bild in die Hand. Er muss aus einem Soldaten der Armee eine Information herausquetschen. Wie, ist egal - Hauptsache der überlebt es...Ein kleiner Hinweis auf die Schwäche für Tire Liquor und eine kleine Flasche davon, liegen dem Foto bei...]

Um zu gewährleisten, dass es diesen Charakter wirklich gibt und er von der Information und seiner Schwäche für Tire Liqueure weiss, kann die TC Inkrasso das FALLEN Jigsaw System oder das Plotsystem nutzen.

★VERBINDUNG DURCH PLOTSYSTEM/ JIGSAWS/ GRUPPEN

Der Spielergruppe rund um die TC Inkrasso ist es größtenteils frei überlassen, die „Gefallen“ selbst zu entwerfen. Einige werden aber auch von der restlichen TC vorgegeben und decken andere Wirtschaftsmechanismen ab (Dienst im Bürgerbüro, Botengänge, Raymessungen, Stadtsicherheit, „medizinischen Testreihen“ etc.)

Um einfache, stimmige, kreative Gefallen zu kreieren, kann die TC Inkrasso mit dem FALLEN Plot-und Jigsawsystem verbunden werden, so können die Gefallen quer durch das ganze Spielgebiet der Badlands miteinander verwoben werden. Das Jigsaw System bekommt mit Einführung des Inkrasso Konzeptes eine eigene Kategorie „Inkrasso Gefallen“. Jede*r Teilnehmer*in kann beim CheckIn ein „Gegenstück“ zu einem Gefallen ziehen und somit in das Geschehen der BadLands eingebunden werden.

★SCHULDENBRETT

Tauchen die Charaktere nicht in der vereinbarten Frist auf/zahlen den Betrag, landen sie automatisch auf der Kopfgeldliste. Diese wird am Schuldenbrett ausgehängen. (eine Wand/Brett direkt bei der TC Inkrasso bzw. am Bürgerbüro) Für die Ergreifung einer der LEBENDEN TOP 5 Schuldner*innen zahlt die TC Inkrasso eine feste Summe zwischen 100-300 Bullets. Diese Kopfgeldliste ist für JEDEN*ER Teilnehmer*in einseh- und umsetzbar. Nach Lust und Laune kann die Inkrasso Crew sich natürlich auch selbst auf den Weg machen - dafür empfiehlt sich ein entsprechend gestaltetes Fahrzeug.

★NACH DER CON

Die Nachbereitung ist simpel. Via Email kommuniziert die Gruppe mit den Schuldner*innen und erfragt ob und wie sie auf dem Folgeevent anwesend sein werden (auch genaue Absprachen sind möglich aber keine Pflicht) Alle besprochenen Informationen sollten als kompakte Kurzinfo auch an die TC SL weitergegeben werden. Deadline dafür: 4 Wochen vor dem Eventtermin.

Der Worstcase: jegliches Spielangebot wird nicht angenommen, der Spieler antwortet nicht auf die Mail. Die Konsequenz: der/die Schuldner*in kommt auf eine Liste im Schuldenbuch, sodass er den „Inkrasso Service“ nicht erneut in Anspruch nehmen kann. Sollte ein*e Teilnehmer*in sich des Spielangebotes komplett verweigern (auch OT), muss die Inkrasso Crew nicht weiter auf die Person einwirken.

★FESTE ECKPUNKTE

- Die TC Inkrasso ist eine gecastete SC Gruppe mit folgenden Eckpunkten:
- ca. 5 -10 Spieler
- Ticketrabat: GSC Ticket für 85€ ohne Staffelung
- Herkunft/IT Hintergrund frei wählbar
- klare, nicht verhandelbare Zugehörigkeit zur Trading Company (TC)
- Mitgestaltung des TC Hintergrundes & TC spiel wenn gewollt
- fester Anlaufpunkt im TC Bürgerbüro in der Stadt oder Inkrasso HQ
- freies, dynamisches Spiel im Umgang mit den „Schuldner*innen“
- Größtenteils freie Ausgestaltung der „Gefallen“ oder Zusammenarbeit mit den anderen Spielergruppen des FALLENS/GSC Gruppierungen/Jigsaws
- „Herumkommen“ in den Bad Lands ist möglich
- Stadtspiel als „Städter“
- Möglichkeit auf OT Plotbudget

★DO'S

- Ausbau eigener TC Inkrasso Räume in der Stadt
- cineastisches, schönes, hartes, humorvolles Spiel
- Wiedererkennungswert (Art der Uniformierung, gleicher Stil, Gangartiges Aussehen)
- Eigene Bereicherung in angemessenem Rahmen
- TC Inkrasso „eigenes Gesicht“ verleihen

★DONT'S

- peinliche, vorführende, sexistische, einfallslose, repetitive „Gefallen“
- Bestehen auf das Zahlen mit Bullets
- offensichtliche, übermäßige, langweilige Bestechlichkeit (Schaden der TC)
- Charaktertod herbeiführen (nur im äussersten Notfall!)

★ZEITAUFWAND

Wir schätzen den jährlichen Zeitaufwand zwischen den FALLEN Veranstaltungen auf ca 10-20 Stunden, je nach Aufwand für Stadtkulissenbau, Gefallen entwerfen und Kommunikation.

★ANMELDUNG UND CAST

Um euch für das TC Inkrasso Konzept anzumelden, schreibt ihr einfach eine Mail an:

fallen-gameteam@lost-ideas.com.

Während der Gruppengründung wünschen wir uns eine kleine Gruppe LARPer*innen, die sich nicht gänzlich fremd sind, vielleicht schon eine konkrete Idee für die Umsetzung haben und sich nicht davor scheuen Unbekannte aufzunehmen.

Nach einer Eingewöhnungs- und Orientierungsphase, würden wir das Konzept gerne in eure Hände geben, damit ihr selbstständig nach weiteren Mitgliedern suchen könnt und das Konzept auf eure Weise zum Leben erweckt.

★ RFID + WIRTSCHAFTS TEAM

EIN SUBTEAM DES FALLEN GAME TEAMS