



Die *Galaktische Enzyklopädie* definiert Arbeit als:

*"Die zielgerichtete, planmäßige und bewusste menschliche Tätigkeit, die unter Einsatz physischer, psychischer und mentaler Fähigkeiten und Fertigkeiten erfolgt."*



Der Reiseführer *Per Anhalter* durch die *Galaxis* definiert Arbeit als:

*"Ein Phänomen nicht unähnlich dem extrem seltenen und wertvollen Halbunsichtbaren Giftigen Krallenbeißerstinktler von Barstabron IV: Sucht man danach, scheint es nirgends zu finden zu sein. Hat man es dann schließlich doch gefunden und sich eine Weile damit beschäftigt, würde man innerhalb kürzester Zeit mehrere Gliedmaßen dafür geben, es wieder los zu werden."*

Er erwähnt ebenfalls, dass die größte Arbeitsbeschaffungsagentur im bekannten Universum die Firma *JobSec* vom Planeten Maximegalon ist.



**FERTIGE  
AUSBILDUNG?**



**SOLIDE  
FÄHIGKEITEN?**



**TROTZDEM  
ARBEITSLOS?**

# KEINE PANIK!



DAS **JOBSEC**-TEAM

SUCHT **DICH!**

EINE INFORMATIONSBROSCHÜRE  
DER JOBSEC CORPORATION

# ***JOBSEC***

**SIEH DAS UNIVERSUM!**

**ERLEBE ABENTEUER UND GROÙE TATEN  
IN FREMDEN UND EXOTISCHEN WELTEN!**

**UNBEGRENZTE AUFSTIEGSMÖGLICHKEITEN  
BEI AUSGEZEICHNETER BEZAHLUNG!**

**WIR STELLEN EIN:**

**KOHLENSTOFFBASIERTE HUMANOIDE ZWEIBEINER  
(SAUERSTOFFATMER BEI GLEICHER EIGNUNG BEVORZUGT)  
MIT GÄNGIGEN SCHLÜSSELQUALIFIKATIONEN.**

**MOMENTAN BESONDERS GESUCHT:**

**PILOTEN  
TECHNIKER  
MEDIZINER  
SICHERHEITSPERSONAL  
COMPUTERTECHNIKER  
EXOBIOLOGEN**

**(KEINE VOGONEN ODER KLEINE PELZIGE WESEN  
VOM ALPHA ZENTAURI!)**

**WILLST AUCH DU ENDLICH DEIN VOLLES  
POTENTIAL AUSLEBEN?**

**DANN MELDE DICH NOCH HEUTE BEI:**

***JOBSEC***

**AKQUIRATOR  
FROTZ FNORDGROK**

**(FFNORD@JOBSEC.MAX\*  
#00476732986142  
\*PIP/POP/WTF/LOL/^\_^)**

**ZARQUON-ALLEE 15-97  
MAXIMEGALON**



***"Danke, JobSec!"***

**(GRIP BUNKEL, ORION BETA)**



## INHALTLICHES:

- Die Welt, in der wir spielen, ist das Universum der "Per Anhalter durch die Galaxis"-Romane von Douglas Adams. Es kann nützlich sein, wenn man sich in dieser Welt auskennt, Vorkenntnisse sind aber ausdrücklich nicht erforderlich. Zeitlich wird "Keine Zeit für Erklärungen!" eine Weile vor dem ersten Buch spielen.
- Wir suchen eine Shuttlebesatzung (6 Spieler) und viele viele Leute (etwa 20 NSCs), die die Raumstationen, die Planeten etc. bevölkern und den Spielern das Leben schwer machen ;). Als NSCs werdet ihr voraussichtlich während des Cons in mehrere verschiedene Rollen schlüpfen.
- Zur Stimmung: Der Plot wird weniger in Richtung dramatische Space Opera (Star Wars) oder realistische düstere Zukunftsvision (Blade Runner, Shadowrun) gehen sondern eher in Richtung leicht absurde Comedy. (Was nicht heißt, dass es nicht trotzdem dramatische und spannende Szenen geben wird...)
- Für die Spielercharaktere: Wir suchen relativ normale Charaktere (die eine oder andere Spezialfähigkeit oder Exzentrik darf ruhig dabeisein, ihr dürft auch gerne eine Rasse sein, die vom Standard-Menschen-Schema abweicht, oder ein Roboter), aber bitte keine Charaktere aus anderen bekannten Sci-Fi-Universen (z.B. keine Klingonen oder Wookiees), keine direkten Personen aus den *Anhalter*-Büchern (z.B. nicht Ford, Marvin, Slartibartfaß oder Agrajag), keine Leute mit riesigen Superkräften und keine Erdlinge. Euren Heimatplaneten könnt ihr uns gerne vorschlagen, er wird dann mit der Spielleitung abgesprochen. Die Erde ist, bis auf einen obskuren Ein-Wort-Eintrag im *Anhalter*, unseren Charakteren unbekannt und spielt in "Keine Zeit für Erklärungen!" keine Rolle.
- Es wird ein plotlastiger Con, der Kampfanteil wird also gering sein. Genauere Waffen- und Kampfregeln (z.B. für futuristische Schusswaffen) schicken wir euch noch zu, sobald wir selbst darüber Bescheid wissen. **Spieler:** bitte unbedingt dahingehende Ausrüstung mit uns absprechen.
- Grundprinzip ist "du kannst was du (darstellen) kannst".

- Prinzipiell sind wir für eigene Charaktersvorschläge, auch von NSC-Seite aus, dankbar und offen (spart uns Arbeit ☺), wir bitten allerdings um Verständnis dafür, dass wir nur Vorschläge akzeptieren können, die sich auch in das Rahmensetting integrieren lassen.
- Spieler: Zur Charaktererstellung genügt uns vorerst eine anschauliche Beschreibung verschiedener W's: wer ist er, was macht er, wo kommt er her, wo will er hin, warum ist er hier, was kann er ungefähr, was kann er nicht (die letzten beiden Punkte werden dann noch eventuell von uns angepasst), welche Stärken hat er und welche Schwächen. Ausführlichere Charakterbeschreibungen sind natürlich auch gerne gesehen.
- Wir spielen nicht 24h In-Time, d.h. mit offiziellem Out-Time ab einer gewissen Zeit nachts; es wird allerdings für die Spieler eventuell nächstens die eine oder andere (vorgeplante) Szene geben.
- Des weiteren wird es auf jeden Fall eine kleine Out-Time Ecke geben, in die man sich mal zurückziehen kann, ohne den In-Time-Fluß des Spiels zu stören.
- Im Haus ist Rauchen nicht erlaubt, es wird aber draußen eine Raucherecke geben.
- Des weiteren bedingt das Rahmensetting, dass bestimmte Rollen nicht doppelt oder mehrfach vergeben werden können; so kann es halt z.B. nur einen Piloten geben.

## ZUR INSPIRATION:

Um in die geeignete Stimmung zu kommen sind hier ein paar Bücher und Filme, in die reinzuschauen sich lohnen könnte:

**Bücher:** Natürlich die Anhalter-Bücher von Douglas Adams, vor allem die ersten beiden: "Per Anhalter durch die Galaxis" und "Das Restaurant am Ende des Universums". Geeignet sind auch die klassischen "Sternstagebücher" von Stanislav Lem

**Fernsehserien:** Die klassische BBC-Serie von "Per Anhalter durch die Galaxis" (der Film von 2005 eher weniger), "Raumpatrouille Orion", "Raumschiff Enterprise" (und zwar die alte 1960er Serie mit Captain Kirk), "Ijon Tichy – Raumpilot" (Anschaubeispiele auf [www.ijontichy.de](http://www.ijontichy.de)), "Red Dwarf" und die alte "Flash Gordon"-Serie, für "Raumschiff Voyager"-Experten: Alle Folgen mit Tom Paris' altem Schwarz-Weiß-Trash-Sci-Fi-Hologramm



**Filme:** "Plan 9 From Outer Space", "Galaxy Quest", "Sky Captain and the World of Tomorrow"

## FORMALES:

- **Beginn für die NSCs** (soviele wie an dem Tag schon kommen können) ist am Donnerstag, 13.03.07 gegen Nachmittag/Abend mit Briefing, Aufbau, gemeinsamem Essen und, wenn das Wetter mitspielt, abends Grillen
- **Beginn für die Spieler** ist Freitag, der 14.03 mittags! Es ist wichtig, dass alle Spieler gemeinsam anfangen können.
- **Spielende** ist Samstag, der 15.03.07 (nachts), und am Sonntag wird gemeinsam gefrühstückt und aufgeräumt.

- Der **Unkostenbeitrag** ist diesmal gestaffelt.

Bis Ende des Jahres 2007:	40 Euro
Bis 15. Februar 2008:	45 Euro
Alles spätere und Conzahler:	50 Euro

- Wir wollen für ausreichend Getränke und eine warme Mahlzeit pro Tag sorgen, sowie Frühstück und Snacks zwischendurch.

Wenn jemand **Vegetarier** ist oder **Nahrungsunverträglichkeiten** hat, bitte schnell bei uns melden, damit wir beim Essen planen können. Wir würden euch allerdings bitten, eventuell mitgebrachten Alkohol bis zum offiziellen Spielende im Gepäck zu lassen.

- **Spielort** ist das CVJM-Haus "Sägemühle" in Großerlach. (Richtung Ludwigsburg/Heilbronn, ca. 100 km von Tübingen entfernt). Die Wegbeschreibung folgt noch.

Das Haus hat 25 Betten, Heizung, Warmwasser (auch auf den Zimmern), WCs und Duschen. Es ist schön abgelegen in einem Waldstück mit großer Wiese, Feuerplatz beim Haus sowie einem kleinen See und einem Bach direkt neben dem Gebäude.

Bitte meldet euch möglichst bald an bei Uli, Peter oder Diane und überweist den Unkostenbeitrag.

- **Überweisung** bitte an:  
[Kontodaten für die Download-Version gelöscht]

Bitte gebt als Verwendungszweck "Anhalter" und euren (echten) Namen an.



## JEDER MUSS FÜR SICH SELBST MITBRINGEN:

- Geschirr und Besteck (gerne futuristisch aussehend – Plastik, Tupperware o.ä.)
  - 1 tiefe Schüssel (Müsli)
  - Löffel und Messer
  - Teller
  - Trinkgefäß
- Ausrüstung:
  - Schlafsack
  - Matratzenbezug/Leintuch, Bettdecken- und Kopfkissenbezug
  - Hausschuhe
  - warme Kleidung zum Wechseln
  - feste Schuhe zum Wechseln
  - Spieler: Verkleidung für den eigenen Charakter (in Notfällen bitte bei uns melden, dann können wir schauen, ob wir aus unserem Fundus noch das eine oder andere Teil raussuchen können).
  - NSCs: Falls ihr etwas Ausgefallenes als Verkleidung mitbringen könnt, sagt uns bitte bescheid, wir können es mit Sicherheit verwenden.
- Essen und Trinken:
  - Bisher ist bei uns noch jeder satt geworden, aber besondere Wünsche muss man sich hier verständlicherweise selbst erfüllen.

## DIE SPIELLEITUNG:

Peter Geier

Ulrich Schreitmüller

Diane Wenzelburger

[Telefonnummern und Mailadressen für die Download-Version gelöscht]

```
An: JobSec Arbeitsagentur
Von: Megadodo Verlagsgesellschaft
Betr.: Ihre Broschüre
```

Sehr geehrte Damen, Herren und Hermaphroditen,

unsere Quellen haben uns darauf hingewiesen, dass in Ihrer Broschüre "Das JobSec-Team sucht DICH!" sowie in Ihren aktuellen Radiowerbespots unser urheberrechtlich geschütztes Motto "KEINE PANIK!" verwendet wird.

Sicher war Ihnen bisher nicht bewusst, dass das galaktische Urheberrechtsgesetz eine derartige unautorisierte Nutzung leider nicht zulässt. Um die Situation für beide Seiten einvernehmlich zu klären, werden sich in Kürze unsere Rechtsvertretungs- und Assassinenroboter-Abteilungen mit Ihnen in Verbindung setzen.

mit Freundlichen Grüßen,

```
Fentelgrix Blant
in Vertretung von Zarniwoop Vann Harl
in Vertretung von Lig Lury jr.
Megadodo Verlagsgesellschaft
Ursa Minor Beta
```