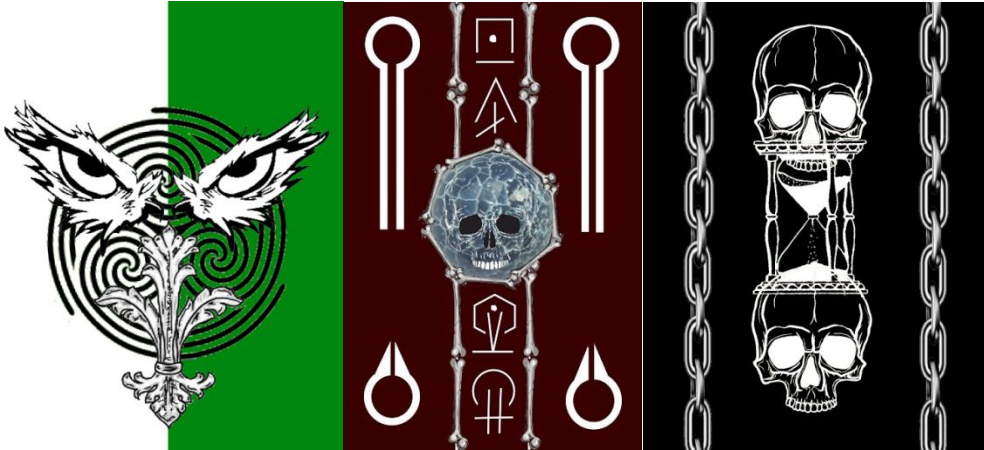


Das Totenbuch

Informationsleitfaden des NSC-Lagers Vers. 1.0



Allgemein/Einleitung

1. Was ist die Grundlegende Spielphilosophie des NSC-Lagers?
2. Welche OT-Informationen sind wichtig für Außenstehende/Neubewerber?
3. Was ist das Minimum an Gewandung eines Charakters in diesem NSC-Lager?
4. Was ist das Minimum an Spielvermögen eines Charakters in diesem NSC-Lager?
5. Welche absoluten NO-GOs gibt es/ was ist auf keinen Fall erwünscht?
6. Wie soll die Lagerorganisation aufgebaut sein/Lagerhierarchie/Struktur - OT/IT?
7. Warum solltest Du in das NSC-Lager kommen?
8. Welche Ziele hat das NSC-Lager IT? Was will das NSC-Lager erreichen IT?
9. Lagergestaltung und ambientige Ausstattung
10. Schlusswort

1. Was ist die Grundlegende Spielphilosophie des NSC-Lagers?

Das NSC-Lager Anderswelt-Tartaros gliedert sich in mehrere Bereiche. Diese sind wie folgt:

- Anderswelt – Vorhof zum Totenreich und dem Labyrinth der verlorenen Seelen
- Labyrinth der verlorenen Seelen – der Weg in die Verdammnis oder die Freiheit
- Tartaros die Unterhölle – Reich der Folter und Qualen und dem ewigen Nichts
- Friedhof der Verdammten – Hoffnung gibt es hier keine
- kleiner NSC-OT-Zelt-Lagerbereich

Dieses Lager wird geführt von 3 Haupt-NSC-Charakteren. Diese sind:

- Dem Totenwächter – Urelement der Finsternis und des Todes
- Vrakaz – Totengott der wilden letzten Jagd
- Kruchung – Herr der entkörpernten Seelen und Meister des Tartaros

Die grundlegende Spielphilosophie des Lagers ist es, den Teilnehmern selbst nach deren IT-Tod einen weiteren Spielanreiz zu ermöglichen und ihnen eine weitere Möglichkeit zu geben an dem Veranstaltungsgesamtspiel teilzunehmen, auch wenn Sie sich für das endgültige Versterben ihres Charakters entschieden haben. Daher sehen wir dieses Lager nicht nur als NSC-Lager an, sondern auch in einer gewissen weiße als eigenständiges SC-Lager mit einigen Einschränkungen auf die Charaktere und deren Spiel selbst.

Um den Teilnehmern an der Veranstaltung der Dark World eine einfache Möglichkeit zur Selbstbestimmung über den Werdegang ihres Charakters nach dessen Tod zu geben, haben wir die, auf die Darkcrypt-Orga lizenzierte Regel, von Gnade oder Tod entwickelt. (Alle Rechte dazu unterliegen einzig und allein der Darkcrypt-Orga) Diese ist eine OT-Aussage, welche sich IT „tarnt“ und damit unauffällig im Spiel angewandt wird, aber allen unmissverständlich klar macht, ob ein Charakter wirklich endgültig versterben soll oder wieder in das Leben und damit das Spiel zurückkehren darf. Die genaue Regelung könnt ihr unter Dokumente auf der Website einsehen wie auch in unserem Forum unter Regelwerk.

Jeder NSC, der sich als NSC für die Dark World-Veranstaltungen anmeldet, wird erstmal in den Bereich der Anderswelt-Tartaros eingegliedert, wenn er keine vorherig fest von

der Orga bestimmt NSC-Aufgabe bekommen hat. Hier wird er dann in einem der Lagerbereiche von der Orga oder der Lagerleitung (Haupt-NSCs) in seine Aufgabe eingeteilt. Natürlich ist es auch möglich innerhalb des Lagers den Aufgabenbereich nach täglicher Rücksprache zu wechseln, damit man als NSC auch etwas Abwechslung im Spiel selbst hat. Genau dazu dient auch der OT-Zelt-Lagerbereich hinter dem Spiellager. Hier könnt ihr auch ungestört Pause machen in Ruhephasen und Euch austauschen. Bitte achtet aber darauf, dass die Lautstärke und Euer Verhalten entsprechend so gewählt ist, dass es die anderen Teilnehmer, besonders die, die im Spielbereich aktiv spielen, nicht gestört werden. Dies gilt tagsüber wie auch des Nachts, da der Spielbereich bis tief in die Nacht offen steht, evtl. auch durchgehend.

Genauere Informationen und Absprachen könnt ihr in unserem Forenbereich unter dem geschlossenen Lagerbereich Anderswelt-Tartaros erhalten bzw. treffen.

2. Welche OT-Informationen sind wichtig für Außenstehende/Neubewerber?

Wer als NSC bei der Dark World Veranstaltung teilnimmt, der muss sich an die Anweisungen der Orga und der Lagerleitung halten und den ihm aufgegebenen Aufgaben nachkommen. Hier gibt es keine Diskussionen, aber durchaus sind kreative Vorschläge und Eure Meinung immer erwünscht. Ihr dürft Euch als NSC jederzeit mit Ideen und Wünschen einbringen und an die Orga wie auch die Lagerleitung wenden. Auch wenn es mal irgendwelche Probleme geben sollte sind wir für Euch da.

Bitte macht Euch auch klar, dass bei uns ein NSC genauso Anrecht hat auf ein schönes Spiel wie ein SC. Ihr seid bei uns kein Schlachtvieh und dürft auch selbstständig denken und auch handeln. Klar gibt es einen gewissen Handlungsrahmen, doch in der Grundauführung lassen wir Euch gerne freie Hand, da wir wissen, dass ihr dann viel natürlicher das Spiel vermittelt und es dadurch allen viel mehr Spaß macht. Macht Euch bitte aber auch klar, dass ihr als NSC immer eine gewisse Vorbildfunktion habt und spielt daher die Sachen immer bestmöglich aus und macht vor allem keine leichtfertigen Sprüche, schon gar nicht, wenn SCs in Eurer Nähe sind. Dies gilt auch, wenn ihr den SC aus dem OT nicht mögt oder seinen Charakter nicht passend für Euch empfindet.

Wir haben einige Gewandungen und Ausstattungen für Euch und Euren Spielbereich da und stellen diesen zur leihweise zur Verfügung. Bitte achtet auf die geliehenen Sachen und sorgt dafür, dass diese im einwandfreien und ordentlichen Zustand zurück kommen zu uns. Zerstörte Waffen oder Gewandungen wie auch Dekorationen werden wir Euch in Rechnung stellen. Denn auch wir haben dadurch nicht unerhebliche Mehrkosten und Mehraufwendungen.

Unter dem Punkt 3 werden wir auf die Gewandung nochmals näher eingehen!

Grundlegend ist hier auch fest anzumerken, dass das Spiel in diesem NSC-Lager für jeden was bietet und damit sowohl für Anfänger wie auch alte Larphasen sehr geeignet ist. Vor allem für diejenigen, die sich nicht wirklich groß einen Kopf um einen Charakter machen wollen oder ihren eigenen Charakter nicht gefährden wollen als SC-Teilnehmer. Dazu braucht es nur ein Minimum an Lagerausstattungen und da das NSC-Lager hinter dem Spielbereich verborgen ist und nicht zugänglich für die anderen Teilnehmer, können hier auch OT-Zelte aufgestellt werden. Im OT-Bereich gibt es auch eine zentrale Lagerfeuerstelle, um welche ihr Eure Zelte aufstellen könnt mit etwas Abstand. Das fördert die Lagergemeinschaft und den Austausch unter Euch selbst.

3. Was ist das Minimum an Gewandung eines Charakters in diesem NSC-Lager?

Wie unter Punkt 2 bereit mitgeteilt, stehen einigen Gewandungen zum Ausleihen bei der Orga zur Verfügung. Auch entsprechende Masken sind vorhanden wie auch einige Larpwaffen und sonstige Ausstattungen für den Gewandungsbereich und auch entsprechendes Schminkmaterial. Das bedeutet nicht, dass ihr Euch komplett auf die Gewandungsausstattung durch die Orga verlassen könnt. Die Sachen sind limitiert und vor allem sind sie Unisize, was bedeutet, sie spiegeln keine eigene Persönlichkeit eines Charakters wieder. Wenn ihr also nicht sicher seid, ob ihr für die einwandfreie Rückgabe von Leih Sachen gewähren könnt und/oder Eurem NSC-Charakter eine persönliche und individuelle Note verpassen wollt, dann empfehlen wir Euch ein gewisses Gewandungsminimum einzuhalten. Dieses führen wir wie folgt auf:

- Gewandung für einfache Untote, typische Horror-Zombiegewandung, gerne mit Ketten und anderen sonstigen Dekomaterialien des Genres
- Gewandung für entkörperte Seelen, typische Geistergewandungen (nicht nur einfache Bettlaken), vorzugsweise in schwarz und mit verhülltem Gesicht (z.B. Morphgesichtsnetzmasken, etc.)
- einfache dämonenartige Wesen, was so der Horror- und Larpladen hergibt
- Gewandungen für interaktive Personen (z.B. Schreiber, Foltermeister, Folterknecht, etc.), entsprechend der Rolle aufwendigere und eindeutiger Gewandungen, die aber auch ein Wesen des Totenreiches repräsentiert
- Friedhofswesen, Skelettgewandungen, Leichengewandungen, Guhl, gefallener Krieger/Ritter, etc.

- ihr müsst keine Waffen für die meisten Rollen haben, aber es ist nie verkehrt, wenn ihr zumindest einen Dolch oder eine Kette oder eine grobschlächtige und schartige Waffe als Deko am Körper sichtlich habt oder zum meucheln nutzen könnt

- Kunstblut und sonstige Schminksachen sind auch immer von vorteilhaft

Wichtig ist vor allem, dass ihr Euch wohl fühlt in den Sachen und längere Zeit in diesen aktiv spielen könnt und Euch darin auch gut bewegen könnt. Und sie sollte Euch auch zumindest zeitweise warm und trocken halten falls das Wetter mal umschlägt und ihr im Außeneinsatz seid. Nichts ist schlimmer als eine Erkältung oder gar Grippe auf einer Veranstaltung zu bekommen und damit das ganze Spiel zu verpassen.

4. Was ist das Minimum an Spielvermögen eines Charakters in diesem NSC-Lager?

Da es keine festen Charakterhintergrundvorgaben, bis auf die Haupt-NSC-Rollen gibt in diesem Lagerbereich und die Wesen, Wesen des Totenreiches sind gibt es hier keine großen Anforderungen an das Spielvermögen. Somit ist das Spiel bestens geeignet für Larpanfänger und Neueinsteiger. Aber auch für alte Larphasen bietet das Spielumfeld des Totenreiches eine abwechslungsreiche und intensive Spielwelt in sich auf der Dark World Veranstaltung.

Wichtig ist jedoch, dass ihr es mögen müsst schaurige Spielemotionen zu erzeugen und Euch auch grausem geben könnt. Ihr müsst Spaß daran haben andere Teilnehmer zu erschrecken und in die Irre führen zu können und auch IT zu foltern und zu quälen.

Gerade bei dem Thema Folter und Qual ist aber besonders darauf zu achten, dass es nicht übertrieben wird und vor allem, dass es nicht in sexistische Bahnen führt. Auch gegenüber Kindern ist hier besondere Vorsicht geboten. Bitte klärt gegeben falls kurz ab, ob jemand irgendwelche Phobien oder sonstige Ängste hat und ob er mit einer IT-Folterung einverstanden ist. Am besten vereinbart ein kurzes IT-Wort als Signal für die Grenze und haltet Euch dann auch daran.

Habt bitte auch immer im Kopf, dass ihr Vorbilder für gekonntes Ausspielen seid. Solltet ihr Euch unsicher sein, dann zieht Euch lieber zurück oder übergebt an einen erfahrenen Mitspieler/in. Das ist keine Schande, sondern dient auch Eurem eigenen Wohl und Schutz.

5. Welche absoluten NO-GOs gibt es/ was ist auf keinen Fall erwünscht?

Ganz klar sind hier alle Arten von sexistischen Handlungen und verbalen Äußerungen zu benennen, aber auch jegliche Art von OT-Gewalt und Aggression. Auch ein Spiel im berauschten Zustand ist streng verboten. Bitte seid auch vorsichtig, wenn es sich um eine Frau oder Kinder handelt, welche zu Euren Spielpartnern werden. Hier kommt es

schon schnell mal zu unbeabsichtigten Überreaktionen, gerade wenn man diesen Personengruppen festhält oder von hinten angeht. Teilt Eure Absichten vorab mit.

Kinder unter 18 Jahre dürfen nicht durch den Labyrinthbereich der Erwachsenen und auch der Tartaros ist für diese gesperrt. Es gibt einen speziell Kriechtunnel für Kinder und einen separaten Ausgang aus der Anderswelt selbst. Wie schon gesagt, klärt auch ab ob jemand Phobiker ist oder andere Angstzustände hat und ob er vielleicht auf gewisse Sachen allergisch reagiert. Das ist unbedingt zu vermeiden. Gerade auch in Bezug auf Lichteffekte durch Stroboanlagen, etc.

Gewandungstechnisch gehen keine Jeans oder moderne Kleidung. Auch wenn diese noch so verrannt sind. Wir spielen mittelalterliches Fantasy und nichts Anderes. Entsprechend sollten auch Eure Gewandungen sein. Und auch hier gibt es keine Überdämonen oder sonstiges in dieser Art.

Auch ein Zombie, Goal oder sonstiger Untoter kann sterben oder vernichtet werden. Das sollte ebenfalls ausgespielt werden. Natürlich könnt ihr als NSC dann mit ein paar Minuten Wartezeit einfach zurück in das Spiel kommen, aber ein stetiges und sofortiges neues auftauchen oder Unsterblichkeit ist ebenfalls für NSCs bei uns absolute NO-GOs. Es zeigt einfach nur Ignoranz und das wollen wir überhaupt nicht.

Ganz klar ist auch, wir wollen hier keine Hab-mich-lieb-Bärchies oder irgendwelche Glitzer-pink-sonstwas-Wesen haben in diesem Spielfeld. Dieser NSC-Spiellagerbereich ist ein ernsthafter Spielbereich und keine Amüsiershow.

Und natürliche gehen laute OT-Gespräche, welche gar über die anderen Teilnehmer sind oder welche aus dem OT-Lagerbereich kommen nicht. Diese sind entsprechend abzdämpfen und von den Ohren der anderen Teilnehmer fern zu halten. Ebenfalls ist der OT-Lagerbereich keine Partyzone und entsprechend ordentlich und sauber zu halten und vor allem sind Alkohol, etc. in Maßen zu genießen.

6. Wie soll die Lagerorganisation aufgebaut sein/Lagerhierarchie/Struktur - OT/IT?

Das recht einfach, weil die Spielhierarchie auch die Lagerhierarchie ist und diese für die Ordnung zu sorgen hat. Dies bedeutet

Der Totenwächter und Vrakaz sind die obersten Leiter in dem Lagerspielbereich, danach kommt Kruchun und danach deren direkte „Mitarbeiter“. Alle anderen unterstehen diesen Personen und haben sich an diese zu wenden bzw. bekommen über diese ihre Informationen für ihr Spiel. Der Totenwächter und Vrakaz sind hierbei in erster Linie für die Anderswelt zuständig und was davor passiert. Kruchun hat die

Aufgabe über die Aktionen im Tartaros und auch dem geschehen im Labyrinth. Zusammen haben sie auch die Aufsicht über das OT-Lager.

Natürlich kann es sein, dass auch eine SL mal anwesend ist oder in diesen Bereich kommt. Dieser ist von allen streng Folge zu leisten. Gleiches gilt auch für die Orga, wenn diese Anweisungen gibt oder in den Lagerbereich kommt.

7. Warum solltest Du in das NSC-Lager kommen?

Das ist an sich nicht ganz einfach und zum anderen auch wieder sehr einfach. Vieles haben wir oben schon benannt. Du brauchst Dir keine großen Charakterentwicklungs- und Hintergrundgedanken machen, wenn Du nicht willst. Du brauchst keine aufwendigen und umfangreichen Gewandungs- und Lagerambiente-Ausstattungen mitbringen. Du gefährdest nicht einen eigenen privaten SC-Charakter. Und ja, das Ticket ist dazu auch noch wesentlich günstiger.

Wir sehen aber eher als wichtigeren Punkt, dass Du Spaß und Freude daran hast anderen Spielen ein schönes Spielerlebnis bieten zu wollen und das mit dem Hintergrund und der Spielumgebung eines Totenreiches. Eine gewisse Affinität zur Selbstdarstellung wie auch zu Horrorgenre sollte Dir natürlich im Blut liegen. Eigene Phobien und Ängste solltest Du nicht wirklich haben, aber gekonnt mit den natürlichen Grundängsten, welche jeder hat und mit unterschwelligen Emotionsträgern (Geräusche, Licht, Rauch, etc.) umzugehen zu wissen.

Und was auch sehr wichtig ist, Du willst mit Deinem Spiel bereichern und schönes Spiel, vor allem Ausspielen den anderen Teilnehmern vorleben und vermitteln.

8. Welche Ziele hat das NSC-Lager IT? Was will das NSC-Lager erreichen IT?

Um dies genauer zu spezifizieren, müssen wir auf die einzelnen Spielbereiche des Spiellagers eingehen. Voran steht aber als Hauptziel, dass die Anderswelt mit ihren Nebenbereichen der einzige Punkt und die einzige Möglichkeit ist für die Teilnehmer zu Respawnen (zurück ins Leben mit dem eigenen Charakter) zu gelangen. Ausnahme ist eine göttliche Wiedererweckung durch einen Lagergott.

In der Anderswelt hat der Tod bzw. Vrakaz den Hauptsitz du wird selbst oder durch seinen Schreiber und seine „Mitarbeiter“ die verstorben bzw. gefallenen Teilnehmercharaktere empfangen. Er wird sie befragen und sie bewerten, ihnen Aufgaben stellen oder sie direkt in das Labyrinth schicken. Oder vielleicht auch direkt in das Leben zurückstoßen. Vielleicht nimmt er sich auch einige der Seelen selbst an und ruft zur wilden Jagd aus. Das alles entscheidet rein das dortige IT-Spiel. Ziel ist es den toten SC-Teilnehmern ein weiterführendes Spiel zu geben und neue Grenzen zu

erfahren. Das Wissen geht jedoch verloren, wenn die Person ins Leben zurückgefunden hat, es sei denn, der Tod bzw. Vrakaz hat das Wissen entsprechend in den Verstand des Charakters eingebrannt.

Das Labyrinth ist der verzweifelte Durchgangsweg durch das Reich des Nichts. Hier sind ruhelose Seelen wie auch entkörperte Seelen und andere Wesen des Todes gefangen oder gehen ihrer Aufgabe nach, welche sie von Kruchun erhalten haben. Es ist das Spiel mit dem eigenen Glück und Geschick eines jeden Charakters. Ein Weg führt hinein, ein Weg führt hinaus zurück ins Leben über den Friedhof und ein Weg führt in den Tartaros zu unendlicher Folter und Qual und schlimmeren.

Der Tartaros ist die Endstation für die meisten Charaktere. Hier erwartet Sie eigentlich nur noch die endlose Seelenqual und die Folterung bis zur endgültigen Auflösung jedweden Seins und der Sturz ins absolute Nichts. Vielleicht erwartet einen auch nur eine endlos erscheinende Gefangenschaft oder auch eine neue Aufgabe im Dienste des Kruchuns selbst. Entweder im Labyrinth oder auf dem Friedhof oder gar gebunden an Kruchun selbst und in den Weiten der Dark World.

Der Friedhof, ist zumeist die Endstation für alle Körper. Hier erheben sich aber auch immer wieder die seelenlosen Körper der Verstorbenen und wandern auf der Suche nach einer neuen Seele über den Friedhof und vor dessen Pforten bis hin in die Weiten der Dark World. Aber hier gibt es auch so manche rätselhaften Verstecke und Relikte wie auch Artefakte, welche von den kalten Händen der Verstorbenen gehütet und bewacht werden. Auch geistert so manche Seele, welche freigekommen ist aus dem Labyrinth oder dem Tartaros auf der Suche nach einem neuen Körper hier umher und streite sich mit dämonischen Wesen, die versehentlich den falschen Weg aus dem Labyrinth genommen haben und nun nicht zurückfinden. Aber manchmal ist der Friedhof auch einfach nur die Stätte der letzten Ruhe für die gefallenen der Dark World und der einzige Weg in geweihte Erde begraben zu werden.

9. Lagergestaltung und ambientige Ausstattung

Das Spiellager der NSCs um die Anderswelt, den Tartaros, den Friedhof und das Labyrinth wird zum großen Teil durch die Orga gestellt. Zur Zeit besteht es aus zwei Pavillons 3x9m (grün = Anderswelt, rot = Tartaros). Dazwischen ist ein Labyrinth mit Folien und Baulatten sowie Schnüren aufgebaut, in welchem div. Deko-Elemente, ebenso wie in der Anderswelt durch die Orga aufgehängt/gestellt sind und verschiedene Sound-, Licht- und Raucheffektgeräte versteckt angebracht werden. Auch für den Tartaros stellt die Orga einen großen Teil der Innenausstattung, aber nicht alles. Der Friedhof liegt zwischen den zwei Pavillons und vor dem Labyrinth und besteht aus

eine Abgrenzung/Umzäunung sowie div. Grabsteinen und Gräbern, etc. Auch hier stellt die Orga einen großen Teil der Ausstattung.

Da sich aber die NSCs auch in die Gestaltung des Spiellagers einbringen sollen, da es sie persönlicher mit der Spielumgebung verbindet und ihnen dadurch mehr Spaß an dem Spiel an sich verschafft, sollten diese auch entsprechend selbst bei der Ausschmückung des gesamten Lagerspielbereiches mitwirken und Sachen mitbringen und dekorieren.

Hinter den zwei Pavillons und dem Labyrinth (also gegenüber dem Friedhof) liegt das OT-Lager der NSCs. Dieses bietet eine gemeinsame Feuerstelle zum Kochen und gemütlichen Ausruhen und auch Feiern, wie auch den Platz für das Aufstellen der eigenen Zelte dort herum, die jeder selbst mitzubringen hat. Zur Seite hin ist der Bereich abgehängt mit einem Sichtschutz, damit der Bereich IT nicht direkt einzusehen ist. Hier haben nur die NSCs selbst, die Orga und die SLs Zutritt. Andere Teilnehmer sollten sich hier nicht aufhalten, außer zur Notversorgung in einem Notfall, wenn dies angewiesen wird.

10. Schlusswort

Natürlich können wir nicht alles was zu beachten ist hier aufführen und es gibt bestimmt noch viele weitere Fragen zu dem Thema und dem Lager, aber die wichtigsten Informationen habt ihr bekommen und mit diesen sind wir überzeugt, dass ihr ein schönes Spiel in dem Lager Anderswelt-Tartaros haben werdet als NSC. Wir können euch nur empfehlen, dass ihr bei ernsthaftem Interesse an dem Lager und als NSC für die Dark World, dass ihr Euch im Forum anmeldet und für den Bereich der Anderswelt-Tartaros freischalten lasst. Gleiches gilt auch für Facebook und der Gruppe Dark World Anderswelt-Tartaros.

Natürlich steht Euch auch die Orga via eMail zur Verfügung unter Kontakt@dark-world.eu Dort überlegt genau, ob es wirklich einer Mail an die Orga bedarf um Eure Fragen zu beantworten, da die Orga nicht immer schnell und entsprechend antworten kann bzw. Euch ggf. wieder auf das Forum und den Lagermoderator verweisen wird.

Nun wünschen wir Euch viel Spaß auf der Dark World-Veranstaltung!

Eure Darkcrypt-Orga
Eure Lagermoderation

All copyrights by Darkcrypt-Orga 2016

