

Leitfaden Chaossteppe

Es sind die Wesen des Chaos, zahlreich an vielen Bannern steht diese Heerlagerfestung in einer Einöde als Grenzland zwischen den Reichen der Dark World. Geführt wird die Armee des Chaos, welche für die Herrschaft der Götter des Chaos (Khorue, Slaanesh, Nurgle und Tzeentch sowie dem Pantheon des ungeteilten Chaos als auch anderen Chaosgöttern) streiten durch den großen Schrecken des Warps selbst, dem Heerführer des Chaos und dem Schlächter allen Lebens. Das Ziel der Chaosanhänger ist einzig und allein die Eroberung im Namen der Chaosgötter und die Einverleibung aller Welten in die Wirbel des Chaos, auf das sie selbst aufstreben werden zu ihren Chaosgöttern. So schrecken sie auch nicht vor Infiltration anderer Lager, Bündnisse mit Gleichgesinnten oder der Infizierung aller zurück, um den Wandel über die gesamte Dark World zu erzwingen und Tod und Verderben zu sähen.

Das Land, in welchem sich die Chaossteppe ausdehnt ist gezeichnet von den Splittern des Warps, welche in der alten Zeit durch die Chaosanhänger in einem heimlichen Ritual gesetzt wurden und sich seit dem weiter ausbreiten. Diese bewirken auch dass sich die betroffenen Landbereiche stark verändern und mutieren. So kommen Nebel veränderten Pflanzen auch verschiedene unwirkliche Lebewesen und Gestalten in diesen Lande vor. Und es gibt sowohl stark vereiste Bereiche in denen gewaltige Chaosstürme toben wie auch ganze Felder aus Lava und verbrannter Erde. Einige der düsteren Götter der Dark World fühlen sich hier sehr wohl und durchstreifen so auch diesen Bereich, der vom ständigen Wachstum und Umformierung geprägt ist. Auch ist der Tod allgegenwärtig und schon ein kleiner grünlicher Kristallsplitter kann das pure Verderben bedeuten.

Der Große Schrecken, Gesandter des Chaos, Bereiter der alles verschlingenden Wirbel des Chaos und Sender des Warpsplitterregens, so wird der dämonische Heerführer des Chaos genannt der als Medium für alle Chaoswesen die Verbindungsstelle durch den Warp in das Reich des absoluten Chaos darstellt und mit göttlicher Macht für alle Götter des Chaos spricht und Handelt. Ihm huldigen die Anhänger des Chaos und folgen dessen Befehl ohne Widerworte, da sein Wort das Wort der Chaosgötter ist.

Inhalt

1. Spielphilosophie der Chaossteppe	3
2. OT-Informationen	3
3. Gewandungsleitfaden	4
4. NO-GOs und was ist auf keinen Fall erwünscht	4
5. Lagerorganisation, Lagerhierarchie/Struktur - OT/IT	4
6. OT Motivation - Warum solltest Du in die Chaossteppe kommen?	5
7. IT Ziele der Chaossteppe	6

1. Spielphilosophie der Chaossteppe

Wo Licht ist, ist auch Schatten. Wo Ordnung herrscht ist das Chaos nicht weit. Kurz: zerstören, korrumpieren, einnehmen, umdrehen, eigene Ziele erreichen. Das ist die Spielphilosophie der Chaossteppe.

Wir sind da um Verwirrung, Zerstörung und Hass zu forcieren. Wir sind clever und gewitzt genauso wie hart und unnachgiebig wenn es die Zeit fordert.

Spiel mit uns heißt sich auf Wahnsinn, Verfall, Gewalt und Schrecknisse einzulassen, sowohl körperlicher Natur als auch geistiger Natur. Dabei sind wir nicht dumm und (hoffentlich) selten vorhersehbar. Selten sind 2 Chaoten einer Meinung, sind sie es doch solltest du dich fürchten. Unberechenbarkeit heißt auch das wir eben nicht nur stumpf marodierend ins Feld ziehen, sondern auch das wir im Großen wie im Kleinen ein ernstzunehmender Störfaktor sind. Im Großen infiltrieren wir andere Lager, verdrehen ihre Moral ins Unkenntliche sind starker Verbündeter und gefürchteter Feind in ein und derselben Person. Im Kleinen heißt es das du nie wissen kannst was mit dir passiert, wenn du dich auf uns einlässt. Einmal magst du Gast sein und Dinge sehen die du dir in deinen Träumen niemals ausgemalt hast, ein anderes Mal liegst du unter den Händen eines fachkundigen Foltermeisters der deinen Körper bis an seine Grenzen und darüber hinaus treibt, wieder ein anderes Mal wird brutal in deinen Geist eingedrungen und dein Wesen verkehrt, das nächste Mal geschieht dies in einem lockeren Gespräch, doch wie kannst du dir sicher sein was wirklich geschah?

Viele streben den Göttern nach und erhoffen sich einst so zu werden wie diese schon sind, Ihnen ihre Macht abzutrotzen und für sich zu vereinnahmen, andere folgen gar keinen Göttern, sondern nur dem Weg des Chaos selbst, frei von allem was sie sich nicht selbst auferlegen.

2. OT-Informationen

Altersfreigabe ü18/u18

Die Chaossteppe hat 2 Lagerteile: einen reinen ü18 Lagerbereich und einen durch Blickschutz getrennten u18 Lagerbereich. Dies hat einfach rein rechtliche Gründe da wir unsere Lageristen nicht in ihrem Spiel einschränken wollen, gleichzeitig aber auch unseren Jüngsten die Möglichkeit geben wollen vor Vollendung des 18ten Lebensjahres schon Teil der Chaossteppe zu sein. Da es im ü18 Bereich des Lagers zur Darstellung von Gewalt und ggf. Folter und ähnlichem kommen kann bitten wir diejenigen die als Erziehungsberechtigte oder Aufsichtspersonen unsere Jüngsten betreuen hier ein besonderes Augenmerk auf den Nachwuchs zu haben. Jeder u18 wird OT des ü18 Teiles des Lagers verwiesen.

3. Gewandungsleitfaden

Den Gewandungsleitfaden findet ihr hier: [Link einfügen]

4. NO-GOs und was ist auf keinen Fall toleriert

- Darstellung sexueller Gewalt inklusive Vergewaltigungen
- Darstellung körperlicher und geistiger Gewalt ohne Absprache
- Leute die ihren OT Frust IT ein Ventil verschaffen
- Chaoscharaktere die nicht als Chaoten erkennbar sind
- gute/lichte Charaktere
- Gruppendynamiken die das Gesamtspiel innerhalb der Chaossteppen stören und in ein schlechtes IT-Spielbild rücken

5. Lagerorganisation, Lagerhierarchie/Struktur - OT/IT

Die Chaossteppe folgt dem dämonischen Heerführer. Er ist es der alle Wege des Chaos in sich vereint. Derjenige der mit purer Gewalt und gewitzter Schläue gleichzeitig zuschlägt. Der dämonische Heerführer hat die Ausgeburten der Chaossteppe unter sich vereint, seien es nun Einzelpersonen oder gar Gruppen. Er vertraut der Stärke der ihm absolut loyal Ergebenen (weil diese wissen das sie ihm nicht das Wasser reichen können) und belässt seinem Gefolge ihre eigenen Strukturen. Wenn es ihm gefällt so benennt er für einen Raubzug einen aus seinem Gefolge der das Heer führen soll, doch kann es schon beim nächsten Raubzug jemand anderes sein der in seiner Gunst steht. Es gefällt dem dämonischen Heerführer das nur die Stärksten und schlausten der seinen seine Horden führen. Ebenso verhält es sich mit der Magie. Mal mag es ein Hexer sein dem er sein Gehör schenkt, ein anderes Mal wieder ein Kultist.

Es gibt nur einen festen und unumstößlichen ‚Posten‘ in der Chaossteppe und das ist der dämonische Heerführer. Alle Strukturen darunter sind nur so lange beständig wie derjenige, der sich diese Position gesichert hat, sie aus eigener Stärke und mit der seiner Verbündeten halten kann.

OT-Info zum Heerführer:

Der Heerführer wird durch die Orga/Moderatoren vorab bestimmt und bildet den direkten „Draht“ zur Orga. Er hat eine große Verantwortung, da es ihm obliegt das Heerlager der Chaossteppen in eine gewisse OT-Ordnung zu führen und für den Zusammenhalt zu sorgen, sowie die Aufrechterhaltung des Gesamtspiels innerhalb des Lagers zu gewährleisten. Darüber hinaus ist er eine Art Leitperson, die IT die Geschicke des Lagers anleitet, damit das freie Spiel im Lager stetig aufregend bleibt und immer neue Herausforderungen auf die Lagerteilnehmer für mehr Spiel zur Geltung kommt. Allerdings wird er keine Spielvorgaben machen, da die Teilnehmer der Chaossteppe freie SC sind und keine NSC. Als dämonisch Abgesandter ist er in der Verkörperung immer Übermächtig und wird auch bei internen Reibe- und Ränkespielen letztendlich obsiegen.

6. OT Motivation - Warum solltest Du in die Chaossteppe kommen?

Du suchst böses und intrigantes Spiel. Die Lichten sind dir ein Dorn im Auge? Du verabscheust (IT) feste Strukturen und wolltest schon immer dafür sorgen, dass die Welt nicht zum Stillstand kommt?

Dann bist du bei uns richtig.

Dir macht es Spaß deinen Mitspielern gruseliges und verstörendes Spiel zu bieten? Du teilst die Einstellung im LARP immer dein schönstes Spiel zu bieten?

Dann bist du bei uns richtig.

Du hast Spaß daran aktiv an deinem Lager mitzuwirken? Dir bereitet es Freude ein schönes, verstörendes und teilweise abstoßendes Ambiente zu erschaffen?

Dann bist du bei uns richtig.

Du möchtest Teil einer netten und hilfsbereiten Community sein? Du baust gerne ausgefallene Gewandungen und bist interessiert daran deine kreative Energie mit uns zu teilen?

Dann bist du bei uns richtig.

Nicht zu uns kommen solltest du dagegen, wenn:

- es dir darum geht den Überkrieger zu spielen
- du schon immer ein zu Hause für deinen krass coolen Elfen-Dämonen-Assassinen gesucht hast
- du deine OT Gewaltfantasien ausleben willst (ernsthaft, wenn das dein Ansinnen ist, suche dir stattdessen eine gute OT-Hilfsperson oder Organisation außerhalb des Larps!)

7. IT Ziele der Chaossteppe

„Wer ich bin fragst du? Ich bin das, was du und die deinen aus mir gemacht haben.“ Ein hämisches Grinsen schleicht sich auf das Gesicht des Mannes. „Aber wer konnte schon erwarten das Abschaum wie du einmal etwas so gut macht? Streiter des Lichts nennt ihr euch.“ Die Gestalt spuckt aus. Speichel und Blut trifft die Wange seines Gegenübers. „Einen Dreck seid ihr. Ich bin gekommen mir das zu nehmen was ich will und wann ich es will.“ Plötzlich flimmert die Luft von Magie und das Gegenüber des Mannes wird von geistiger Macht in die Knie gezwungen. Immer noch das hämische Grinsen im Gesicht löst der Chaosmagier die Riemen der Rüstung seines Gegners. Rüstteil für Rüstteil wird achtlos zu Boden geworfen während der Magier weiterspricht: „Dein Land, deine Familie, dein Glauben. Alles werde ich dir Stück für Stück nehmen. Am Ende wirst du ein sabberndes Stück Elend sein und ich werde dir nicht die Gnade eines schnellen Todes gewähren. Nein. Am Ende wirst du mich um deinen Tod anbetteln. Das was du mir vorgeworfen hast ist nicht mehr als schon immer dein eigen war. Doch du hast einen Fehler gemacht: Ihr habt mich nie gebrochen!“ Plötzlich weiten sich die Augen des Kriegers in Furcht als er den Magier erkennt. „Du...“ Doch es ist zu spät. Ein mattsilberner Ritualdolch fährt durch Fleisch und harte Finger zeichnen eine Rune auf seine Stirn. Höhnisches Lachen und Schreie erklingen in einem schaurigen Duett.

Ziele des Lagers sind IT Zerstörung, Eroberung und Einverleibung. Nur wenn bestehende Strukturen aufgebrochen werden kann etwas Neues entstehen und Chaos ist nur dort wo kein Stillstand ist. Alle Mittel sind dazu recht.

Zerstörung und Eroberung sind relativ klar im Begriff, doch was meint Einverleibung? Einverleibung ist das streuen von Gedanken. Wenn ich es schaffe das mein Gegner denkt wie ich, handelt wie ich, dann habe ich schon gewonnen denn er wandelt schon auf den Wegen des Chaos auch wenn es ihm noch nicht bewusst sein mag. Das richtige Wort zur richtigen Zeit an der richtigen Stelle hat manchmal schon mehr bewirkt als eine ganze Armee. Aber unterschätze nicht die Armee: sie wird zuschlagen und du wirst zerschmettert werden! Ein Ziel steht über allen anderen: Veränderung!