



Manifest SC-Lager Vers. 2.1

Die Blutfeste v. Koradune

# Inhaltsverzeichnis

Allgemein/Einleitung

1. Was ist die Grundlegende Spielphilosophie des NSC-Lagers um Koradune?
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 um Koradune kommen?
8. Welches Ziel hat das NSC-Lager um Koradune IT? Was will das NSC-Lager um Koradune erreichen IT?
9. Lagergestaltung und ambientige Ausstattung
10. Lagerbudget und Lagerstipendium
11. internes Lagerforum und Facebook-Lagergruppe
12. Schlusswort

## Allgemein/Einleitung

Die Blutfeste Koradune steht in Mitten einer Einöde, welche sich im verbrannten Land , der Flammenwüste der Dark World befindet. Hier gibt es so gut wie kein Leben und ewige Finsternis mit Gewitter aus Donnerrollen herrschen hier samt gewaltigen Blitzen, welche die Ebene durchfurchen. Schwarze Rauch- und Nebelschwanden ziehen unheilbringend durch diese Lande und sollen den Tod birken.

Die Blutfeste erhebt sich in die Finsternis am Rande der Ebene. Es heißt, dass die Seelen und untoten Körper der Gefallen, Banshees, Geisterwesen und andere Boten des Todes als gepeinigte Wesen in der Blutfeste umherziehen und jedes eindringende Leben sich zu eigen machen. Ein großer Teil der Besatzung der Feste machen die Verfemten, Meuchelmörder und Ausgestoßene jeglicher Zivilisation, Art und Rasse aus. In den heiligen dunklen Hallen des Voltans erhebt sich der Altar der Finsternis nahe Voltans Thron, welcher mit jeder Opferung einen Teil der magischen Energie der Dark World entzieht und sowohl dem Gott der Finsternis, Voltan, zuführt, als auch dessen Jüngern und dem geheimen Kult um Voltan, welcher von der violetten Bruderschaft unter Malagesh geführt wird.

Viele weitere dunkle Wesen und Dämonen stehen in Koradune zu Diensten des schwarzen Lords Voltan und werden ebenfalls durch die Jünger Voltans verehrt. Voltan strebt unterdes immer noch um die einzige und alleinige Herrschaft der Finsternis über die gesamte Dark World und allen mit ihr verbunden Welten.

Ein treuer Verbündeter in den Reihen Voltans ist der dämonische Hohepriester Malagesh mit seiner violetten Bruderschaft. Er stellt die Elite des Glaubens der Finsternis da und bezieht all seine Macht aus den Energien der Welten, welchen er wiederum mit den Apparaturen seiner Bio-gewinnt. Allen Lebewesen entzieht Malagesh mit seinen Apparaturen die Essenz des Lebens und stärkt damit sich selbst, seine Bruderschaft und auch damit Voltan. Malagesh gilt als unsterbliches Wesen, dass sich gierig an den Lebensessenzen anderer Wesen, völlig gleich ob gut oder böse, nährt und somit selbst stärkt und auch seine unsterblichen Anhänger. Doch ihr Bedarf an Lebensessenz ist groß und so verbrauchen sie diese schnell in ihren Handlungen und Kämpfen, was dazu führt, dass sie immer weitere Opfer finden müssen um weiter zu existieren. Sie sind die gewandelten Ghoule der Finsternis, welche geschaffen wurden durch die Bio-Mechanikanwendungen des Malagesh und nun diesem als seine Armee zu Diensten stehen.

Es heißt, dass noch ein ganz besonderer Dämon an der Seite des Voltans im Schatten der Blutfeste Koradune lebt. Dieser versteht es den großen Lord der Finsternis für sich einzusetzen und zu Nutze zu machen. Oder ist es doch nur eine andere Seite des Voltans selbst, die noch im Verborgenen sich befindet. Ist es seine finstere Seele, die sich an seine Seite begeben hat und nun mit ihm um die Macht über die gesamte Dark World strebt. Dies ist noch ungewiss, doch seid versichert, es ist da noch eine weitere Macht in den kalten Knochengemäuern der Blutfeste Koradune unterwegs und sie verschlingt auch so manche Seele die alleine durch dieses Reich streicht. Inzwischen ist hier die Rede von dem

Schattenfürsten, welcher mit dem verkörperten Geist des Voltans das Reich beherrscht und seinen eigenen Nutzen aus dieser Position bezieht. Er steht in der Gunst des Voltans und im Wettstreit mit Malagesh.

## **Die Worte Voltans**

***Ich bin der Gott der Finsternis und Zerstörung***

***Ich bin der, der Eure Seelen verbrennt,***

***Ich bin der, der das Ende bringt,***

***Ich bin der der den Krieg säht,***

***Ich bin das Ende von allem,***

***ich bin von Geburtsrecht der Gott der Götter.***

*„Nichtswürdige Kreatur was treibt Dich an den Fuß meiner Blutfeste, den göttlichen Sitz über alle Lande der Dark World und in den Staub meiner glühenden Lavafelder, in das Reich des großen Voltans, Gott der Zerstörung und der Finsternis. Was willst Du hier in Koradune?*

*So, ein Diener an meinem Hof und in meiner Armee der Zerstörung und der Führung des Schattenfürsten willst Du werden, oder doch lieber ein weiterer treuer Knecht in der Gefolgschaft der violetten Bruderschaft unter der Führung des großen Malagesh, meinem Hofmagier und grausamen Verkünder der dunklen Künste?*

*Nun, schau mir in die glühenden Augen und erkenne das alles verzerrende Feuer, dass Deine Seele zu mir tragen wird und Dich auf immer und ewige in meinen Dienst stellt!*

*So wähle dann, Dienst als untoter Krieger in meiner Armee oder Demut und ergebene Huldigung im Kreise der violetten Bruderschaft.*

.....

*Ja, Du Heuchler ich weiß, meine Großmut ist grenzenlos und nun krieche davon und erfülle Dein jämmerliches Leben, so wie Du es gewählt hast. Vielleicht wirst Du es ja zu etwas bringen und in meiner Gunst auferstehen und aufstreben in Deinen Aufgaben. Dann sehen wir uns wieder und Du erhältst meinen gnädigen Segen. Vielleicht mache ich Dich auch zu einen meiner dämonischen Gefolgsleuten oder gewähre Dir die Ehre in meine untote Leibwache, die Elite unter den schwarzen Kriegern einzutreten. Beweise Dich und bringe mir neue Opfer, vernichte und brenne das Land nieder in meinem Namen!“*

# Lageraspekte:

Tod und das Ende  
Krieg und Vernichtung/Zerstörung  
Finsternis und Dunkelheit  
Qual und Grausamkeit  
Feuer und Verderben  
unnatürliches Leben (Untote, Nekromantie)  
Schwarze Magie und Klerikalismus  
unnatürliche Bio-Mechanik und dunkle Alchemie

## **1. Was ist die Grundlegende Spielphilosophie des SC-Lagers um Koradune?**

In diesem SC-Lager gibt es grundlegend nur Charaktere der düsteren und bössartigen Art und Weise. Dies beinhaltet sowohl Krieger, als auch „geistige“ wie auch sonstige Gefolgsleute. Diese Charaktere unterscheiden sich insofern von anderen bösen Charakteren, dass sie nicht an das Chaos oder einer anderen Glaubensrichtung gebunden sind und nicht diesem hörig sind. Sie sehen Voltan als ihren obersten Gott an und beugen sich seiner Macht, da er ihnen ihre bestehende Existenz auf unnatürliche Art und Weise verschafft, aber auch wieder nehmen kann. Ihr Leitmotiv ist einzig und allein die Kriegstreiberei, der Hass, Zorn und die Wut auf alles und jeden und der ungebrochene Willen zur Zerstörung und Vernichtung allen Lebens, unabhängig ob gut oder böse. Sie verehren den Tod und darüber hinaus das Ende allen Lebens, schrecken aber auch nicht vor nekromantischer Handlung zurück, nur um die Ziele und Wünsche ihres Herren zu erfüllen.

Auch die Magie und der düstere mentale Glauben wohnt einigen der Charaktere in diesem Lager inne. So wird neben aktiver Nekromantie und Blutritualen auch jede andere Grausamkeit die nur erdenklich ist ausgeübt, bis hin zur angewandten Bio-Mechanik der violetten Bruderschaft. Als eines der wenigen Lager wird hier auch die Kombination aus Magie und Bio-Mechanik auf finstere Art und Weise kombiniert und ausgeübt. So wird auf magische Weise unter zu Hilfenahme von Bio-Mechaniken die Essenz des Lebens aus gefangenen Opfern und auch deren Seelen aus deren Körpern gezogen und diese Kräfte nähren die Obrigkeiten des Lagers, aber auch die Untoten und Anhänger des Lagers selbst. Auch Malagesh, der Führer der violetten Bruderschaft beziehen so einen Großteil seiner Macht aus der Stärkung und Macht seiner Anhänger. Und der Schattenfürst soll noch gieriger danach sein.

Die schwarze Inquisition, gebildet durch die Schwarze Schwadron und dem stählernen Panzer, zieht im Auftrag des Schattenfürsten oftmals durch die Lande und richtet all diejenigen, welche sich nicht der Herrschaft Voltans und der des Schattenfürsten beugen

wollen. Auch ist ein fanatischer Glaubensfeldzug in dieser Inquisition des Absoluten Endes stark verankert und so werden die Opfer in die Blutfeste zur Folterung und späteren Wandlung verschleppt.

Alle Anhänger und Streiter werden durch die Scharen der Untoten, Ghoule, Banshees, Knochenkrieger, Söldnern und anderen Geister und Dämonenwesen zu einer Armee vereinigt und verstärkt. Diese machtvolle Verbindung bringt Krieg, Leid, Qual, Zerstörung und den Tod oder sogar noch viel schlimmeres mit sich und gilt einmal vereinigt als fast unbesiegbar. Ihr Aufbau ist diszipliniert und geordnet und gleich denen der römischen Heere in Struktur und Ordnung, auch wenn sie im inneren eher ein loser Verband sind aus individuellen Charakteren.

Untot heißt nicht unbesiegbar und unsterblich zu seid. Eure Seelen wohnen immer noch in Eurem Leib und können so gereinigt oder vernichtet werden. In einem Kampf werdet ihr also auch durch Waffengewalt fallen, doch Euch nach kurzer Zeit wieder erheben bis Eure Seele befreit wurde aus der Finsternis und damit der Herrschaft des Voltans und seiner anderen Anhänger entrissen wurde. Hier zählt einzig und alleine Euer freies eigenes Spiel und das was ihr den anderen Teilnehmern bringen wollt. Es ist immer ein Geben und Nehmen, was das Spiel für alle positiv erscheinen läßt. Klar ist, dass ihr das blanke Grauen und die Furcht in allen erzeugen und demonstrieren solltet, auch wenn ihr mal nicht in einer großen Gruppe auftreten mögt.

Da es zu sehr heftigen Ritualdarstellungen, Zeremonien und Spielweisen in diesem Lager kommen kann ist dieses SC-Lager erst ab 18 Jahren freigegeben. Also ein reines ü18 Lager. Und es wird teils durch NSCs der Orga unterstützt und verstärkt, die dann als reine SC agieren werden.

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

Das SC-Lager ist ein Lager, was eigenes Spiel erlaubt. Die Teilnehmern sollen ihren eigenen Charakter selbst entwickeln und weiterentwickeln und auch äußerlich gestalten. Auch sind eigene Handlungen nach dem Grundprinzip und den Lageraspekten erwünscht. Im Zweifelsfall tauscht Euch vorab im Forum im internen Lagerbereich aus und entwickelt Euer Konzept zusammen.

Da es in diesem SC-Lager eher düster und teilweise brutal in Tat und auch Wort zugehen kann, ist dieses Lager auch ein reines ü18 Lager. Damit ist es ausgeschlossen, dass Teilnehmer diesen Lagers mit Kindern und /oder Jugendlichen unter 18 Jahren sind. Wir räumen aber die Möglichkeit ein, dass Eltern die als SC in diesem Lager aktiv werden, ihre Kinder innerhalb der Stadt Sagenheim oder dem Lager Fjordgar betreut werden können. Hierzu ist eine Aufsichtsperson vor Ort von den Eltern zu bestimmen, die die Kinder dann begleitet, während die Eltern als SC des Koradunelagers unterwegs sind. Koradune hält für Eltern mit Kindern einen abgeschotteten Zeltlagerbereich für die nächtliche Unterbringung von Eltern mit Kindern bereit.

### **3. Was ist das Minimum an Gewandung eines Charakters in diesem SC-Lager?**

Als Gewandungsminimum erwarten wir die Kleidung eines offensichtlich düsteren Charakters, möglichst mit untoter Optik oder der einer Leiche (keine Jeans oder sonstige moderne Zombiegewandung). Auch komplett vermummte Gewandungen oder entsprechende düstere Rüstungen sind da ein ausreichendes Mittel. Dies bedeutet, dass eher dunkle und/oder aggressive Farben genutzt werden sollten. Wir empfehlen dazu schwarz und dunkelrot, aber auch dunkelgrün und dunkelblau oder ein dunkles Violett sind ok. Intarsien können in schwachem weiß, grau, Silber, Gold oder Kupfer/Bronze sein oder den vorab genannten Farben. Blut in jeglicher Form an der Kleidung und als Utensil ist erwünscht. Auch Knochen und andere düstere Ritualgegenstände sind immer willkommen. Helle Farben sind eher unerwünscht, was auch für Rüstungsteile gilt.

Die Kleidung sollte offensichtliche Abnutzungen und Verunreinigungen sowie Verschleiß aufweisen. Aber ein „pennerhaftes Aussehen“ ist dabei nicht gewünscht, wenn es nicht zu dem Charakter an sich passt und ist auf keinen Fall eine Vorgabe oder von uns wünschenswert. Vielmehr möchten wir gerne den starken düsteren Krieger oder Geistigen sowie Magier sehen der sich zu behaupten weiß, als den verträumten und rumblödelnden und pöbelnden Stadtstreicher/Penner/Trunkenbold.

Auch sind Lederrüstungen und andere Rüstungen mit Nieten, Hörnern, Dornen (alles bitte aus Schaumstoff und larptauglich) in dunklen Farben wie vor genannt ok.

Wir genehmigen auch das Spiel eines Barbarencharakter, der ein düsteres und brutales Wesen gut erkennbar nach außen verkörpert. Oder auch das von niederen Dämonenwesen.

Wer sich in die violette Bruderschaft eingliedern möchte, der sollte eine mönchsartige Kutte in dem Basisfarbton Violett mit ggf. silbernen Symbolen und Runen tragen. Dies kann ganz individuell dann von Euch weiter ausgeschmückt werden.

Die schwarze Schwadron sollte einheitlich in der Gestaltung eines Kreuzritters nur in schwarzen Waffenröcken und mit entsprechenden epochalen Kreuzritterhelmen, Schilden und Schwertern oder Morgensternen/Streitkolben gestaltet sein und eher sehr fanatisch-gläubig im Spiel auftreten.

Die Streiter des stählernen Panzers dagegen sind eher die stark gerüsteten Ritter und Krieger in brünierten Vollrüstungen jeglicher Art und mit allen Waffengattungen ausgestattet.

Söldnergruppen sind in der Gestaltung frei und sollten ein harmonisches Gesamtgruppenbild ergeben und ebenfalls ihre wilde und brutale Art demonstrativ zur Schau stellen. Ob nun arabisch, römisch, griechisch oder sonstiger Natur ist alles denkbar.

In diesem Lager kann auf das größte Liefervermögen in Sachen Gewandung und Masken und Verkleidungskunst des Weltmarktes zurückgegriffen werden, den Horror und Halloween-Markt. Alles was dieser Markt mit seinen unzähligen Lieferanten anbietet ist hier in diesem Lager einsetzbar, dies sollte auch ruhig genutzt werden, da so mit sehr wenigen Mitteln,

einfach und schnell ein sehr ausdrucksstarker und furchteinflößender individueller Charakter geschaffen werden kann und fast erstmalig als freier SC in einem Freilarpspiel von Euch gespielt werden darf.

Die Waffengestaltung ist vielfach. Vom einfachen Schwert, Axt, Keule, Streitkolben, Schild bis hin zu heftig grobschlächtigen Waffen aller Art und auch Magier-/Zauber-/Wanderlarpstäben und Speeren ist alles erlaubt. Da die violette Bruderschaft um Malagesh auch die Bio-Mechanik einsetzt, darf die Gewandung wie auch die Waffen entsprechend gestaltet werden. Ein gutes Beispiel dafür sind auch die Vorlagen der Warlocks der Skaven aus WH dazu oder auch div. Endzeit- und Steampunk-Vorlagen, die aber auf ein mittelalterliches Fantasy-Genre angepasst werden müssen.

Grundlegend gibt es aber keine Einschränkung ob Eurer Charakter nun ein Mensch, Ork, Tierwesen oder sonst ein Wesen ist, solange er einfach nur bössartig und blutrünstig dargestellt ist nach außen.

#### Typische Charaktere für dieses Lager sind:

- Untote/Zombies, Ghoule im Mittelalterstil
- Schwarzmagier, düstere Alchemisten, düstere Mechanikuse
- dunkle Paladine und Ritter der Finsternis, dunkle Kleriker
- arabische, griechische, römische Söldner und Abtrünnige
- bössartige Tierwesen
- Knochenkrieger
- Geisterwesen, Banshees und Hexen/Hexer
- Barbaren der Zerstörung
- Reptilienwesen
- Bio-Mechanische Wesen
- Lavagolems und Fleischgolems
- Blut- und Knochen sowie Feuertämonenwesen und andere der Art usw.

Die Lagerhauptfarben sind nach dem Banner von Voltan Schwarz und Dunkelrot und nach dem Schattenfürsten, sowie dunkles Violett nach Malagesh, Dunkelgrün und Dunkelblau. Evtl. Waffenröcke sollten also auch derart gestaltet sein. Dies ist aber kein Muss.

Helle oder gar weiße Gewandung ist eher fehl am Platz, wenn diese nicht sehr viele und deutliche Abnutzungs-, Verunreinigungs- und Verschleißspuren besitzt, welche die helle Farbgebung nur noch erahnen läßt.

Ansonsten ist Eurer Kreativität freier Lauf gelassen. Wir freuen uns schon jetzt über Eure bössartigen Ideen und Charaktere.



#### **4. Was ist das Minimum an Spielvermögen eines Charakters in diesem SC-Lager?**

Für die „einfachen“ SC des Lagers wird keine besondere Voraussetzung an das Spielvermögen erwartet. Vielmehr sind diese Rollen sogar für Larpeinsteiger/Neulinge und Wiedereinsteiger bestens geeignet. Aber auch für erfahrene Spieler/innen, die einfach mal etwas anderes versuchen wollen oder eine Rolle einnehmen wollen, in welchen sie sich keine Gedanken um Hintergründe und aufwendige Ausgestaltungen machen möchten, sondern einfach nur spielen wollen.

Für die etwas „höher“ rangigen SC des Lagers sollte schon ein gewissen Minimum an Spielerfahrung im Bereich Larp, mit einer gehörige Portion Selbstvertrauen und die Fähigkeit zu dominanten Auftreten vorhanden sein. Auch die Gewandung sollte entsprechend gestattet sein und dies unterstreichen.

Wer in Richtung Magie, Alchemie und andere besondere Fähigkeiten spielen möchte, der sollte sich klar machen, das gerade hierbei besonderer Wert auf ausgiebiges und einprägsames Spiel wert gelegt wird. Bedenkt bitte, dass bei solchen Fähigkeiten und Spielverhalten ein gewisser innovativer WOW-Effekt gewünscht ist und auch dadurch einiges geboten werden sollte. Dazu gibt es verschiedenste Möglichkeiten und hier unterstützen wir Euch auch gerne und sind bei der Entwicklung und Durchführung auch gerne behilflich. Gerade in Betracht auf den Einsatz von Pyrotechniken und anderen Systemkomponenten, wie auch Sound und Beleuchtung fragt uns bitte vorab und holt ggf. eine Genehmigung der Orga über Euren LK ein oder bittet uns schlicht weg um Hilfe. Das machen wir gerne für Euch!

Ansonsten ist das Spiel Euch und Eurer Kreativität freigestellt, solange es dem Lagermotto folgt. Da wir nach DKWDDK spielen möchten wir Euch auch bitten weitestgehend auf Telling zu verzichten und lieber einprägsame Handlungen und Darstellungen für Euch sprechen zu lassen. Wir machen Freispiel!

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

Was überhaupt nicht geht und auch nicht verträglich zu diesem Lager und dem darin vorkommenden Konzepten und Charakteren ist, sind Charaktere der lichten Art und Natur, liebliche Wesen und ähnliche Charakterkonzepte.

Hier sind zu benennen: der Lichtpaladin, der Waldläufer, der Pirat in Kapitän Jack Sparro Manier, der typische Kender, Feen, Elfen/Elben, das Bauernfräulein, die zarte und liebliche Hofdame und die Prinzessin, der Schmusekater oder Hab-mich-Lieb Wolf, usw. Also alle Charaktere die eher einem lieben und naturverbundenem sowie guten Charaktervorbild folgen. Was auch gar nicht geht sind irgendwelche Cybervampire oder Gothiclederfetischisten oder Gothic-Prinzessinen/Ladies.

Aber auch Charaktere die den verstreuten und harmlosen Professor oder Chemiker darstellt sind eher fehl am Platz, wohingegen der gleiche Charakter in einer irren und wilden sowie heimtückischen und böartigen Form durchaus wieder sehr passen würde.

Dieses Lager ist auch kein gemeinnütziges Gleichbestimmungslager. Es zählt das Recht des Stärkeren und gemeineren Charakters, der sich weis in seinen Rang unter der Führerschaft (Voltan, Malagesh und Schattenfürstin) einzuordnen.

Was wir OT auf keinen Fall hier haben wollen sind Larpcamper/Griller und sonstige Faulpelze und Missmacher, die sich nicht berufen fühlen an dem Spiel und den Anweisungen der Lagerleitung teilzuhaben und sich nicht selbst einbringen wollen. Auch Trunkenbolde und dergleichen sollten hier lieber nicht in das Lager kommen. OT packen alle gleichermaßen mit an und unterstützen auch das gesamte Lager in allem und auch die Lagerleitung. Dies gilt auch insbesondere für den Auf- und Abbau und die Funduseinlagerung des Lagers vor Ort.

Da wir nach dem Spielprinzip DKWDDK (Du-kannst-was-Du-darstellen-kannst) und der Opferregelung (lieber selbst schön sterben, damit das Spiel einen schönen Verlauf hat, als gewinnen zu wollen) agieren, ist es wichtig, dass auf das sogenannte Telling (Ansagen von Geschehnissen), gerade im Bereich Magie verzichtet wird. Zeigt es Eurem Gegenüber durch schönes Spiel und Darstellung und gebt ihm, wenn er es nicht versteht, leise geflüstert nur ein oder zwei Stichworte oder einen kleinen Ausspiel-Spickzettel. Mehr nicht. Und bei Grausamkeiten bitte nur andeuten und vorab kurz um Erlaubnis fragen. Nicht jede OT-Seele ist stabil genug für jedes IT-Spiel, das wird leider oft vergessen. Bietet bei längeren Aktionen Eurem Gegenüber was zum Essen und Trinken an. Evtl. vereinbart für Unterbrechungen ein Stichwort, das IT ist und den Spiellauf nicht direkt unterbricht, ihr aber genau wisst, hier ist Schluss mit dem Vorgang, für Euch und auch für den Betroffenen. Auch ihr dürft es so unterbrechen bzw. abrechnen.

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

Die Struktur in diesem SC-Lager ist recht einfach gestaltet/dargestellt:

- an oberster Stelle steht der unantastbare Lagergott Voltan
- an nächster Stelle kommt der Heerführer Schattenfürst und der Glaubensführer Malagesh
- danach folgen die mächtigen dämonischen Charaktere und Kriegsfürsten sowie die schwarze Schwadron und die eisernen Panzer als Kriegersarmeen
- die violette Bruderschaft und die Leibwache Voltans ist den Dämonen und Kriegsfürsten gleichgestellt im Rang sowie die Golems
- dann kommen die Großmagier, Alchemistenmeister, Mechanikuse, etc.
- danach folgen die einfachen Krieger, Barbaren, Söldner, etc.
- und am Schluss sind die einfachen Gefolgsleute und Kultisten und untote Dienerschaft (Tross)

## **7. Warum solltest Du in das SC-Lager um Koradune kommen?**

Wir könnten jetzt ganz banal sagen, weil ihr so gut wie keine Verantwortung als Spieler zu tragen habt mit einem untoten Char ohne Hintergrund und Euch auch nicht viel Gedanken um das Spiel selbst machen müsst. Das ist aber nicht so und einfach nur falsch gedacht und solche Teilnehmer wollen wir auch nicht, da es oft einfach von Faulheit und keinem Pflichtbewusstsein zeugt.

Ihr sollt hier als SC teilnehmen, da ihr Freude daran habt Spiel für andere Spieler zu generieren und einfach Lust auf gemeinsames Spiel habt und weil es für euch auf eine einfache und unkomplizierte Art und Weise ist selbst etwas zu bewirken als ein Spieler und dabei sogar noch Unterstützung durch die Orga direkt zu erhalten. Und natürlich sollte eure Motivation auch darin liegen in gewisser Form dem Spielverlauf und der Entwicklung beitragen zu können und zu wollen.

Darüber hinaus könnt ihr euch einfach mal in einem anderen Charakter ausprobieren und diesen sogar ungefährdet weiterentwickeln nach euren Können und Vermögen. Und Ihr könnt neue Erfahrungen in Sachen Larpenspiel gewinnen und an Andere vermitteln für ein besseres gemeinsames zukünftiges Spiel. Ganz von der eigenen kreativen Mitwirkung im gesamten Lagerbereich abgesehen, wo ihr herzlich willkommen seid mit zu machen.

Seid einfach Larper für Larper!

Und bitte seht Euch nicht als Schlachtvieh für die anderen SCs an und spielt es auch so nicht aus. Auch ihr habt ein Anrecht auf ein ausgewogenes und faires Rückspiel und auch auf Siege und Gewinne. Und vor allem auf Spaß am Spiel.

## **8. Welches Ziel hat das SC-Lager um Koradune IT? Was will das SC-Lager um Koradune erreichen IT?**

Banal gesagt: Die absolute Weltherrschaft zu erlangen – was sonst?

Natürlich geht es um den Gesamtsieg über die Veranstaltung und den weiteren Ausbau der Machtstellung des Lagers und seines Gottes. Vielleicht sogar um den Sieg von Voltan über alle anderen Götter/Lager und das Erlangen aller Siegel und der absoluten Macht in der Dark World.

Wäre es nicht schön auch einfach mal durch einen großen Sieg alle anderen SC-Lager in der nächsten Veranstaltung zu unterjochen und das Spielverfahren und damit Vergnügen umzudrehen? Macht was draus!

Und es geht darum das absolute Grauen und den wahren Schrecken, die Furcht in den Augen Eurer Gegner bei einem gemeinsamen Aufzug zu erzeugen und zu genießen.

Weitere Motive sind euch und eurer Charakterentwicklung frei überlassen. Lasst also eurem Einfallsreichtum ruhigen freien Lauf und vor allem habt Spaß.

***Was ihr auf keinen Fall seid:***

***Die Prügelknaben und das Schlachtvieh aller anderen Lager/Teilnehmer!***

## **9. Lagergestaltung und ambientige Ausstattung**

Das Lager ist das Spiegelbild des gesamten Konzeptes und folgt damit eher dem düsteren, bössartigen und verstörenden Leitbild. Es ist völlig ok, wenn überall IT-Gegenstände wahllos herumliegen, besonders irgendwelche Rüstungsteile, Waffen, Reste von Opfern usw. Auch div. Feuerstellen und hölzerne Aufbauten mit den Überresten von Toten und verwesenen Körpern sowie einfach nur Bruchstück von alten Bauten oder abgebrannte Dekobalken sind ein ganz normales Bild innerhalb des Lagers. Dreck, Tod und Unordnung gehören einfach in dieses Gesamtkonzept. Aber keine OT-Sachen rumliegen lassen (PET-Flaschen, Glas, Müllsäcke, etc.)

Chaos ist aber keine Option für dieses Lager, dies gehört in das Chaoslager. Auch wenn es auf den ersten Blick willkürlich und wie ein Sauhaufen wirken soll, so ist doch auf den zweiten Blick eine gewisse Ordnung zu erkennen.

Um das Gesamtbild abzurunden, empfehlen wir, dass die IT-Zeltanlagen eher schwarz oder in dunklen Farben zu halten sind. Gerne sind auch viele Banner und Banderolen mit Runen und Zeichen aller Art überall aufzustellen und auch als Verzierung an den Zeltanlagen zu nutzen.

Auch die Palisadenbauten und Toranlage sollten eher in sehr dunklem Holz (z.B. Nussbaum/Palisander oder geflammt) oder gar schwarz angestrichen sein. Zierornamente und Intarsien dürfen ruhig in hellen Farben (weiß, grau, Silber, Gold, Kupfer/Bronze) herausleuchten. Schöner wäre es, wenn diese teils abgenutzt und abgedunkelt sowie verdreckt und verschlissen wären.

Rost und Verfall und Beschädigungen sowie jegliche Art von Abnutzung ist ebenfalls ein ganz normales Erscheinungsbild für dieses Lager, wie es auch auf den Gewandungen vorkommt.

Symbole wie Pentagramme, Hexenzirkel, etc. sind gerne gesehen, wie auch div. Knochen und Schädel. Auch ganze Götzenfiguren, die aus Stein gehauen wirken und Dämonen oder Teufelsfiguren darstellen sollen dürfen in diesem Lager eingesetzt werden.

Da das Lager ein dunkles Götterlager ist, dürfen auch mehrere dunkle Ritualplätze mit Opfertischen und Altären eingerichtet werden. Auch sind dunkle Tempelanlagen denkbar. Lasst eurer Kreativität einfach freien Lauf. Auch könnt Ihr große Kristalle und mutierte Gebilde aus Hasendraht und Folie in Föntechnik aufstellen. Diese wirken auch besonders, wenn diese mit passiver LED-Beleuchtung versehen sind (z.B. batteriebetriebene Dot-It mit Farbfolie darüber). Lasst euch einfach einiges einfallen. Und denkt daran, dass die Gestaltung nicht bei der Toranlage und den Palisaden endet, sondern auch einige Meter

davor noch in die Landschaft gezogen werden kann und sollte. Ein ritueller Steinaltar mit Obelisk macht sich oftmals auch besser vor einer Toranlage als dahinter. Zumal es anderen Spielern viele Spielansätze bietet und auch anlockt. Auch eine Art Zufahrt gesäumt von Pfählen mit Leichen und Gefolterten ist ein typisches Bild. Hier können auch Körperteile an übergroßen Kristallen hängen und überall auf dem Boden verstreut liegen. Oder einfach Feuerschalen auf dem Boden stehen, die mit Wasser gefüllt sind und einen Nebelverstäuber sowie LED-Farbwechselleuchte auf Batteriebasis haben (gibt es im Aquariumsbedarfshandel).

Da es ein düsteres Lager des Bösen ist, könnt ihr auch ruhig auf so ziemlich alle Arten und Dekosachen des Horrorbereiches zurückgreifen, solange diese nicht kitschig sind oder nicht passend für den mittelalterlichen Fantasybereich. Also keine HelloKittyZombies, Laserkanonen, Laserskalpelle, etc.! Aber durchaus Kunstherzen, Gedärme, Puppen aus dem Horrorkabinett, Särge, Grabsteine, Skelette, etc.

Die Orga wird Euch hier bei gerne unterstützen und steht für Hilfsmittelanfragen und Förderungen zur Verfügung.

## **10. Lagerbudget und Lagerstipendium sowie Projektförderung**

Es gibt für jedes Lager ein Lagerbudget, welches unabhängig von der Lagergröße aus dem Gesamtconteilnehmerbeitrag anteilige gestaffelt zusammensetzt Dieses darf bis zu 2 Jahre lang angespart werden für größere Lageranschaffung und muss im 3. Conjahr ausgegeben werden oder geht in den gesamt Spendentopf des Vereines. Diese Budget wird ggf. um Eure Spenden noch erweitert, die unabhängig vom Grundlagerbudget immer weiter angespart werden dürfen. Die Kasse wird über ein eigenes Lagerkonto über den Verein Grüne Welten e.V. (Dachverwaltung der Veranstaltung) verwaltet. Damit sind offizielle lagerbezogene Spenden möglich und ihr erspart Euch die steuerrechtlichen Meldungen, da diese der Verein übernimmt im Rahmen seiner Ehrenamtlichkeit.

Des Weiteren gibt es die jährliche Möglichkeit ein Lagerstipendium für das kommende Jahr zu erhalten. Dazu gibt es auf der Con einen Abstimmungs zettel für alle Teilnehmer, der am 2. Contag bei der Orga abzugeben ist. Am Ende der Con wird das Gewinnerlager aus der Abstimmung bekanntgegeben und erhält die Zuspruch für das Lagerstipendium für das kommende Jahr.

Ihr habt ein speziellen Lagerprojekt, dass ihr gerne in Zusammenarbeit mit der Orga realisieren wollt und einen Förderung dafür haben möchtet. Es gibt im Forum und über Eure LKs ein spezielles Antragsformular auf Lagerprojektförderung. Darüber ist die Möglichkeit gegeben ausführliche Projektvorstellung mit Beschreibung und Vorlage von Angebotsbelegen, das Lagerprojekt unabhängig von Lagerbudget und Stipendium gefördert zu bekommen von der Orga. Der Förderungsrahmen und ob eine Förderung machbar ist legt die Orga eigenständig fest nach Einreichung und Prüfung.

## 11. internes Lagerforum und Facebook-Lagergruppe

Für das SC-Lager um die Blutfeste Koradune haben wir zur besseren Verständigung, dem Austausch der Teilnehmer und Organisatoren untereinander und auch für die Informationssammlung zwei spezielle Plattformen eingerichtet:

1. Das interne Lagerforum in unserem allgemeinen Dark World die Siegelkriege Forum. Hier müsst ihr Euch in unserem Forum unter: [www.dark-world.eu/f](http://www.dark-world.eu/f) registrieren und uns dann an die Moderatoren oder Orgaheads eine PM schicken mit eurem OT-Namen, der Ticketnr. oder Eurer Bestellnr. aus dem Shop und dem Lagernamen (hier Koradune). Dann schalten wir Euch für den internen Bereich frei.
2. Facebook-Gruppe: DW-S Blutfeste Koradune, um dort teilhaben zu können sucht die Gruppe in Facebook und fragt die Teilnahme über Facebook an mit Angabe Eures OT- und IT-Namens. Wir schalten Euch dann frei.
3. Es gibt noch die allgemeine FB-Plattform zur Dark World-Reihe unter dem Gruppennamen Dark World – Die Siegelkriege. Hier einfach zur Teilnahme über FB anfragen.

Wir wünschen Euch viel Vergnügen in den Plattformen. Und empfehlen auf jeden Fall die Teilnahme, da ihr sonst ggf. wichtige Entscheidungen/Änderungen/Neuerungen verpasst!

## 12. Schlusswort

Wir könnten hier noch viel mehr und detaillierter etwas schreiben, doch damit nehmen wir unseren Wunschcharakteren und auch damit Euch als SC einfach die Persönlichkeit und würden Euch zu sehr beschneiden, daher verzichten wir einfach darauf und sagen nur, fragt uns einfach, wenn Ihr Fragen habt, dafür sind wir da! Und nun habt viel Spaß!

Änderungen zu dem Manifest des SC-Lagers behalten wir uns vor und kann auch jederzeit in Absprache mit den SC-Teilnehmer des Lagers umgestaltet/verändert/erneuert werden.



# Die Siegelkriege

© all copyrights by darkcrypt-Orga 2015