

Lagersteckbrief vom grünen Kometen

Lagerorgas/Ansprechpersonen: Jessi, Phil und Mörr

OT: Jessi

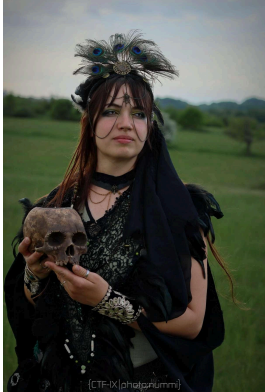
OT: Phil

OT: Mörr

IT: Teija

IT: Hakamiah

IT: Anau`Ren



Kernspielzeit: 24h

Lager-Größe: ca. 50-60

Kämpfer-Anteil: 80%

Kampf + primäre Bewaffnung:

Stangenwaffen, Schilde, Schwerter und Bögen

NoGos im Kampf:

- ohne Absprache den AMC anwenden
- keine Reaktion auf Spiel oder Treffer

Wehranlage:

Geisterbarriere – Kurzinformation

Die Geisterbarriere besteht aus den Schädeln verstorbener Alcyoniten, die sich dem „Einzigen Wahren“ verschrieben haben. Sie dient als mystischer Schutz vor Eindringlingen und hat mehrere Eigenschaften:

- Angst und Lähmung: Gegner in der Nähe der Barriere erfahren lähmende Angst und geistige Beeinträchtigung.
- Saat des Glaubens: Die Barriere pflanzt „Samen des Glaubens“ in die Herzen der Eindringlinge.
- Stärkung durch Reliquien: Mit jeder Reliquie, die hinzugefügt wird, wächst die Kraft der Barriere.

Dies sind Beispiele, ihr könnt daraus machen, was ihr möchtet.

Funktionsweise:

- Tagsüber: Die Priesterschaft hält die Barriere aktiv, durch Rituale bei einem Angriff
- Nachts: Ein Ritual aktiviert die Barriere, die bis zum Morgengrauen bestehen bleibt.

Lagersteckbrief vom grünen Kometen

Möglichkeiten zur Überwindung:

- Gegenrituale und das Entfernen von Reliquien (markiert durch rote Bänder) können die Barriere schwächen.
- Spezielle Gegenstände könnten ebenfalls helfen, sie zu überwinden.
- Die Priester*innen während des Rituals stören

Bei der gesamten Barriere und was wir tun, handelt es sich um ein Spielangebot für alle. Wenn wir merken, dass etwas nicht cool für euch ist, dann werden wir dies anpassen. Wir möchten gerne gemeinsam mit euch die Wehranlage bespielen.

Schleichwege:

Diese können wir erst nach unserem ersten Aufbau bei der Tafelrunde bekannt geben. Wir bitten um Verständnis.

Führungsstruktur:

5 Mitglieder des Siebengestirns bilden die Führung des Lagers

Anspielmöglichkeiten und -stationen für externe Spieler:

- Religionsspiel
- Diplomatie
- Informationshandel
- Militärspiel
- Kampftraining im Dojo
- Wissensaustausch

Kommt einfach auf uns zu und lasst uns gemeinsam spielen.

Gewünschte Spielangebote:

- wir nehmen jedes ernste und/oder coole Spielangebot gerne an

„Unerwünschte“ Spielangebote:

- komplettes Slapstick-spiel (in Dosen zu ertragen aber nicht durchgehend)

Unser Grundsätze:

- Unser Spiel soll offen, wohlwollend und miteinander sein.
- Staged euch gegenseitig, hebt einander hervor - so wirkt euer Spiel glaubwürdig und intensiv.
- Auch in IT Konflikten gilt: Spielt miteinander, nicht gegeneinander.
- Es darf rau, direkt und herzlich zugehen – aber Sexismus hat bei uns keinen Platz, weder IT noch OT
- OT-Rassismus und jegliche Form von Diskriminierung werden in unserer Gruppe nicht toleriert.
- Powergaming ist pappnasig, langweilig und nimmt allen den Spaß – lasst es einfach.
- Wir wollen gemeinsam starke, intensive und erinnerungswürdige Momente schaffen – dafür braucht es Respekt, Vertrauen und den Willen, sich gegenseitig groß zu spielen.

Lagersteckbrief vom grünen Kometen

Folter & Opferungen im Spiel

Im Lager des Grünen Kometen spielen wir einen düsteren Kult, der im IT auch Themen wie Folter oder Opferungen darstellen kann.

Das ist reine Darstellung und gehört zum gemeinsamen Erzählen einer Geschichte – niemand wird zu irgendetwas gezwungen.

Wir sprechen immer vorher OT mit den betroffenen Spieler*innen ab, ob sie mit der Szene einverstanden sind, und passen die Darstellung an die individuellen Grenzen an.

Wer etwas nicht möchte, sagt es einfach – das wird respektiert, ohne Diskussion.

OT-LagerNoGo:

- Palisade/Barriere ist ein Prop, nicht einfach niederreißen
- nicht uneingeladen in unseren Ot-Bereich
- kein entwenden von Gegenständen, welche nicht entsprechend markiert sind oder sich darüber von den Orgas im Vorfeld ausgetauscht wurde
- Kein Unfug mit der Geisterbarriere betreiben wie irgendwelche "lustigen" Items hineinhängen
- sexualisierte Gewalt

Wir freuen uns sehr auf das Zusammenspiel mit euch! Sollte es doch mal ein Problem geben, spricht uns einfach locker drauf an. Wir klären das konstruktiv und finden eine Lösung.