

Die Zukunft Deponias, die Welt die es einst gab und nicht mehr geben wird.

Das Survivals - Shooter LARP Game

zur Vorgeschichte:

Die Welt ist untergegangen, alles kann passieren und das wird es auch!

Dein Kampf beginnt **Hier** und **Jetzt!**

Es war ein kleiner Fehler im Kraftwerk, und plötzlich bahnte sich eine Katastrophe an. Das düstere Szenario beginnt, eine Nuklearkatastrophe zerstörte im Jahr 1986 weite Teile der Welt. Irgendwo auf dieser Welt existiert noch ein Ort mit dem Namen Deponia, ohne Verbindung zur Außenwelt, mit eigenen Regeln was die letzte Bastion der Menschheit zu sehen scheint.

Die klügsten Köpfe der Welt suchten Lösungen die Welt wieder aufzubauen. Doch es gelang Ihnen nicht. Es dauerte nicht lange, bis sich eine Welle von Armut und Wut breit machte. Der Niedergang passierte schneller, als irgendwer ahnen konnte. Die wenigen Überlebenden hausen in kleinen Enklaven. Kommunikationswege zwischen den entfernten menschlichen Siedlungen gab es jedoch noch nicht. Bis Reisende sich den Weg durch die gefährliche Einöde bahnten. Sie werden Pilger genannt.

zum Hintergrund:

Deponia ist eine düstere Geschichte, die im Jahre 1986 um 01:23 Uhr (00:23 Uhr unserer Zeit) in einer nicht näher benannten Nuklearkatastrophe verwüstet wurde. Es wurde nach der Katastrophe Versuche unternommen, das Gebiet wieder zu bevölkern. Viele Jahre später machte sich die Auswirkung erst langsam bemerkbar, die Furcht einflößende Umgebung wird von neuen, teils barbarischen Gruppen heimgesucht, die auf der Suche nach Geld, wertvollen Gütern und Informationen sind. Ein unsichtbarer Feind enthüllt sein wahres Gesicht, ein Gesicht der Gewalt. Das Gebiet selbst ist eine große und abwechslungsreiche Fläche, bestehend aus Wildnis, menschlichen Siedlungen und schwer bewachten Militärstützpunkten, die sich seit der Nuklearkatastrophe im Laufe der Zeit zu eigenständigen Enklaven entwickelten. Die neuen Bewohner Deponia's treiben Handel mit anderen, oftmals führen sie aber auch Kriege um Lebensraum, Nahrung und Güter zu finden oder um ihre neue Ideologie zu verbreiten. In den Enklaven formierten sich nach der Katastrophe das neue Militär, die Abtrünnigen, die Händler, die Sekte, die Raider, der Untergrund und die Pilger. In diesem Spiel können die Pilger zwei verschiedene Enden herbeiführen. Das Ende der Geschichte ist abhängig vom Verhalten des Spielers innerhalb des Spiels.

Die Welt ist geprägt von einem gewalttätigen Überlebenskampf ihrer Bewohner und zahlreichen mühsamen Versuchen einer örtlich begrenzten Rekultivierung innerhalb der zerstörten, teilweise noch immer radioaktive Umwelt. Der Ressourcenverbrauch durch industrielle Effizienzsteigerungen zu verringern ging schief, was zu Rohstoffknappheit und schließlich immer wieder zu Kriegen führt. Unterschiedliche neu gebildete Gruppierungen konkurrieren untereinander um die Ausdehnung ihres Einflussbereichs. Sie befinden sich dabei auch regelmäßig im Konflikt mit anderen, meist kleinen, unabhängigen Gruppen und zahlreichen lokalen Verbrechensorganisationen, die die verbliebenen Bewohner des Gebietes terrorisieren.

Der Pilger

Willkommen in einer Welt wo die damalige Menschheit die Hölle schuf.

Deine Pflicht ist es, über das Schicksal von Deponia zu entscheiden.

Um hier zu überleben, reichen Mut und Tapferkeit alleine nicht aus.

Man sollte seinen Gegnern immer einen Schritt voraus sein.

Erkundet die Gegenden, lernst neue Gesichter kennen, helfst den Menschen in Not.

So bietet sich die Chance, an Vorräte und Informationen zukommen.

Jede Ecke in dieser Gegend birgt ein Geheimnis.

Was du entdeckst, kann dir eine Erfahrung fürs Leben bereiten.

Stelle dich den Konsequenzen und lasse dich nicht vom Weg abbringen.

Spiele nach deinen eigenen Regeln und Treffe deine Entscheidungen, aber denk daran:

Du hast nicht nur einen direkten Einfluss auf das Spiel, manchmal wirst du die Konsequenzen viele Stunden später spüren, wo durch du mehr Freunde oder Feinde für deine letzte Mission gewinnen kannst.

Stelle deine Truppe zusammen und schlagt euch durch.

Werde zur Legende, Helden werden nicht geboren, sie werden geschaffen.

Werde zum Helden in der postapokalyptischen Geschichte, die von etlichen Aufträgen gesäumt ist.

ABER...

Die Belohnung ist extrem hoch, der Preis den du am Ende zahlst, könnte größer als dein und das der anderen Leben sein.

Informationen zu den Fraktionen:

Das Militär

Die Wurzeln des Militärs.

Sie wurde von damaligen General nach der großen Nuklearkatastrophe in der Militärbasis von Deponia gegründet und sieht sich selbst als modernen Ritterorden, der sich der Kontrolle von Sicherheit verschrieben hat.

Die Sekte

Die Sekte ist eine religiöse Gruppierung, die im gesamten Deponia präsent ist und „weitestgehend friedlich“ agiert.

Ihre Mitglieder beten alles an, was mit Radioaktivität zu tun hat.

Allgemein sehen sie die Spaltung von Atomen als Schaffung neuer Universen und somit als einen göttlichen Akt an.

Die Raider

Hierbei handelt es sich um eine Sammelbezeichnung und keine überregional organisierte Gruppierung.

Gemeint sind unter diesem Begriff alle räuberischen Diebesbanden und Gewaltverbrecher.

Als solche stellen sie durch ihre hohe Anzahl für die anderen Fraktionen Deponias eine große alltägliche Bedrohung dar.

Sie überfallen Lager oder Reisende und schrecken auch nicht vor Mord und Folter zurück.

Die Händler

Die Händler sind ein Verband, vorwiegend bestehend aus Handelsleuten, welche sich der Aufgabe verschrieben haben, den Menschen in ganz Deponia allgemeinen Zugang zu Waren und Information zu ermöglichen.

Die Händler operieren vorwiegend im Kerngebiet sowie deren Außenbezirken mittels Außenposten.

Auch an gewissen Technologien bekunden sie Interesse, im Gegensatz zu dem streng isolationistischen Militär wollen sie diese jedoch für das Eigenwohl einsetzen, weshalb sie gewisse Vorbehalte gegen das Militär hegen.

Die Abtrünnigen

Diese Fraktion schloss sich zusammen nachdem sie dem Militär untreu geworden sind. Ihre Mitglieder sehen sich als Sheriffs, welche Siedlungen und Camps vor den Überfällen feindlich gesinnter Banden schützen wollen.

Der Untergrund

Der Untergrund ist eine Bar wo jeder friedliche Bürger Deponias gern gesehen ist und sein teuer errungenes Geld lassen kann.

Ebenso kann man dort auch Aufgaben bekommen.

Die Regeln:

Bio Munition ist Pflicht!

Daher sind Bio BB's im Kaliber 6mm als Munition Pflicht! Munition aus Plastik, Glas, Keramik, Aluminium, Stahl oder sonstigen Materialien sind verboten!

Der Teilnehmer verpflichtet sich:

1. die Spiel- und Verhaltensregeln und die Anweisungen der Organisatoren zu befolgen,
2. die Ausrüstung wie vorgeschrieben zu benutzen und sie nicht zur Schädigung Dritter einzusetzen,
3. seine Schutzbekleidung (mindestens: schussichere Schießbrille) im Spiel- und Schussbereich stets zu tragen.

Haftung:

1. Die Organisatoren haften in keiner Weise für entstandene Schäden. Falls entsprechende Versicherungen (Unfallschutz, Haftpflicht, ...) gewünscht sind, müssen diese privat abgeschlossen werden.
2. Die Organisatoren tragen keine Verantwortung für die Teilnehmer, auch nicht für Minderjährige (die Verantwortung liegt bei den Eltern). Eine professionelle ärztliche Aufsicht wird deswegen nicht zwangsläufig bereitgestellt.
3. Der Veranstalter kann für körperliche Schäden nicht haftbar gemacht werden.

Platzordnung:

1. Den Anordnungen der Angehörigen des Organisations-Teams oder der gesondert gekennzeichneten Personen (z.B. durch Warnweste) ist Folge zu leisten.
2. Es wird kein Müll auf dem Gelände hinterlassen.
3. Kein offenes Feuer oder offenes Licht, außer an den dafür gekennzeichneten Stellen.
4. Das Betreten des Geländes außerhalb der dafür vorgesehen und gekennzeichneten Bereiche ist verboten.
5. Privatgegenstände anderer Teilnehmer dürfen nicht ohne dessen Genehmigung aufgenommen, verwendet oder entwendet werden, sofern diese nicht als Verlust ersichtlich sind. Gefundene Gegenstände sind bei der Orga oder in der Bar abzugeben
6. Die Schutzbrille darf während des gesamten Spieltages unter keinen Umständen abgesetzt werden, selbst beim Beschlagen der Brille nicht.
7. Es dürfen KEINE real existierenden Rangabzeichen auf Uniformen getragen werden.
8. Es sind feste, mindestens knöchelhohe Stiefel zutragen. Es sind keine Sportschuhe oder ähnliches leichtes Schuhwerk zu tragen.

9. Jeder hat einen Personalausweis mit sich zu führen. Alternativ kann auch der Führerschein oder Reisepass genutzt werden.

Weitere wichtige Regeln stehen auf der Homepage des MVAir (<http://mvair.org/?Regeln>)

Zugelassen im Spielfeld:

Schlafsack
Isomatte
Feldbett
Taschenlampe
Plane

Hit und Spawn Regeln werden vor Ort bekannt gegeben.

Joule-Grenzen:

Vollauto bis 0,5 Joule
Backups bis 1,2 Joule
Langwaffen bis 2 Joule
Bolt-Action bis 3 Joule
Kein HPA

Es gibt KEINE Toleranzen!

Es wird vor dem Spiel, sowie ggf. während des Spiel gechront

Es herrscht Backup-Pflicht!

Eine BANG-Regel gibt es nicht.

Ein vorgeschriebener Sicherheitsabstand von 1m je 0,1J ist einzuhalten und beim unterschreiten dieses Abstandes ist dieser herzustellen oder eine LARP oder maximal 0,5J Waffe zu benutzen.

In der Nacht gilt Sniper VERBOT!

Aktuelle Infos:

Angereist werden kann ab 18 Uhr am 18.05.2023 bis 09 Uhr am 19.05.2023.

Chronen Fr. bis 09:45 Uhr (Pflicht mit 0,20g BBs)

Spielbeginn nach kurzer Einleitung und Belehrung ist Fr. 19.05.2023 um 10 Uhr.

Es wird 26 Std. durchgängig gespielt

Spielende ist Sa. 20.05.2023 max. 12 Uhr.

Abreise bis So. 21.05.2023 12 Uhr.