



IT-Spielleitfaden

Fassung 1.1 © by Darkcrypt-Orga

Inhaltverzeichnis

1. Verbote in Bezug auf aktive Kämpfe!	4
2. Zulässige Waffen und Waffenabnahme	5
3. Wie komme ich zurück ins IT-Leben?	6
4. Grundlagen für Aufbauten	7
4.1 Wichtige gesetzliche Grundsätze für „fliegende Bauten“ bei unseren Veranstaltungen	7
4.2 Abbaupflicht	8
5. Aufbauten von massiven und Leichtbau Palisaden/Toranlagen/ Kulissen	9
5.1 Toranlage.....	9
5.2 Palisaden	9
5.3 Aufbauten von Wehrgängen/Wehrplattformen	10
5.4 Aufbauten von Toranlagendurchgängen.....	10
6. Belagerungsregeln von Toranlagen und Palisaden	11
6.1 Ballistisches Schießen und Wehranlagen	12
6.2 Belagerungswaffenwertung	12
6.3 Torfall – letzter Widerstand	14
6.4 Bautenabnahme durch SL.....	15
7. Brandpfeile/giftige Pfeile/Blasrohre	15
7.1 Allgemein.....	15
7.2 Brandpfeile	15
7.3 giftige Pfeile.....	15
7.4 Blasrohre	16
8. Lagerung von Kulissenbauten/Lagerdeko, etc.	16
9. Gilden, Zirkel, Grundlagen und Fähigkeiten	16
9.1 Grundlagen für Gilden und Sonderfähigkeitsspiel	16
9.2 Weltenbibliothek ehem. Wissensgilde.....	17
9.3 Heilergilde.....	17
9.4 Handwerker Gilde.....	17
9.5 Alchemie Gilde	18
9.6 Magier Gilde	18
9.7 Krieger Gilde.....	18
9.8 Schattengilde	18
9.9 Waldläuferzunft (derzeit noch unbesetzt)	18
9.10 Gilde des Glaubens (derzeit noch unbesetzt)	18
9.11 Gilde der Tavernen	19

10. Besondere Fähigkeiten der Gilden und Ausbildungswege.....	19
11. Fähigkeitenübersicht nach Gilden	21
11.1 Weltenbibliothek ehem. Wissensgilde (derzeit noch unbesetzt).....	21
11.2 Heilergilde.....	21
11.3 Handwerker Gilde.....	21
11.4 Alchemie Gilde	22
11.5 Magier Gilde	22
11.6 Krieger Gilde.....	22
11.8 Waldläuferzunft (noch derzeit unbesetzt).....	23
11.9 Gilde des Glaubens (noch derzeit unbesetzt)	23
12. Dieben	24
12.1 Wie funktioniert das Dieben auf der Con?.....	24
13. Magie	24
13.1 Sonderregelung magische Heilung und Wiederbelebung.....	25
14. Alchemie	25
14.1 Wie sind die Voraussetzungen für Alchemiespiel auf der Con?	25
14.2 Was ist verboten?	26
15. Erweiterung des Spielangebotes Alchemie – Erze, Mineralien und Kristalle	26
16. Klerikalismus	26
16.1 Sonderregelung klerikaler Heilung und Wiederbelebung	27
17. Besondere Waffen und Fähigkeiten	28
17.1 Besondere NSC-Waffen	28
17.2 Besondere Artefakte aus dem IT-Spiel für Spieler	28
17.3 Besondere NSC-Fähigkeiten.....	28
17.3.1 Ulthor – Gott des Lichtes und der Hoffnung.....	29
17.3.2 Tekla – Göttin der Urgewalten.....	30
17.3.3 Nemesis – Göttin des gerechten Zorns	30
17.3.4 Der Schrecken – Gesalbter des Chaos.....	31
17.3.5 Arachne – Dämonische Mutter der Spinnen.....	32
17.3.6 Vrakaz – Gott der Nacht.....	33
17.3.7 Königin Ossa Manus – Herrin der heiligen Blutknochenkirche	33
17.3.8 Herzogin Immortala – Die Seelenverschlingerin	34
17.3.9 Die Gruftkönige.....	35
17.3.10 Dunkle Priesterschaft der Blutknochenkirche.....	36
18. besondere Portale und Orte	36
19. Absolute NO-GOs.....	37

1. Verbote in Bezug auf aktive Kämpfe!

FREISPIEL bedeutet nicht ich mach was ich will – auch hier gibt es Regeln, an welche man sich halten muss für das gemeinsame Spielerlebnis!

Wie im wahren Leben gibt es auch im Spiel ein Verbot für gewisse Dinge. Diese dienen aber rein Eurer und der Sicherheit der anderen Teilnehmer, sowie dem schönen und flüssigen Spielverlauf ohne dass es zu Frustration auf einer oder gar beiden Seiten des Spiels kommt.

Daher gibt es folgende Verbote bei unseren Veranstaltungen:

Kopftreffer- und Kopfschlagverbot

Keine Kopftreffer/-Schläge, egal warum und weshalb! Es gibt hier keine vernünftige Ausrede oder Erklärung, sondern ist immer eine wissende-Inkaufnahme von bewussten OT-Verletzungen. Dies gilt ganz besonders bei nicht

behelmteten Teilnehmern und Masken oder Kapuzen. Letztere sind erst recht nicht als Kopfschutz zu bewerten. Dies gilt für alle Arten von Larpwaffen und ganz besonders für Schusswaffen. Auch mit Stangenwaffen darf nicht von oben nach unten geschlagen werden. Diese dürfen ausschließlich seitlich geführt werden.

Keine ballistischen Pfeil- oder Bolzenschüsse in Feldkämpfen

Diese sind einfach unkontrollierbar in ihrem Flugverhalten und in ihrem Auftrittspunkt und stellen damit eine wissentliche erhöhte Gefährdung anderer Teilnehmer dar. Lasst das einfach, ihr könnt es nicht kontrollieren. Hier gibt es auch keinerlei Ausreden - auch nicht, wenn ihr Sportbogenschützen seid. Gerade dann solltet ihr es auch besser wissen, dass hier ein vielfach höheres Verletzungsrisiko besteht. In Belagerungssituationen gibt es hier eine Ausnahme, diese ist dem Belagerungsleitfaden zu entnehmen!

Kein Stechen mit Kernwaffen oder durch Luken/Scharten, etc.

Ihr dürft mit keiner Art von kernhaltigen Larpwaffen stechen. Vor allem ist das Stechen, egal ob mit kernhaltiger oder kernloser Larpwaffe durch Luken oder Scharten verboten. Im offenen Feld oder bei Ritualen im kleinen vertrauten Kreis dürft ihr mit kernlosen Waffen angedeutet Stiche vornehmen. Allerdings übernimmt der Veranstalter hier keine Haftung. Da seid ihr alleine für verantwortlich und haftbar. Auch mit Stangenwaffen darf nicht gestochen werden. Diese dürfen ausschließlich seitlich geführt werden.

Allgemeines Nachtkampfverbot gibt es nicht bei uns

Es gibt auch im realen Leben kein Nachtkampfverbot. Aber bitte seid hier besonders aufmerksam und vorsichtig. Geht mit Euch und Anderen immer 10mal so behutsam um wie am Tage – nachts sind wir alle schreckhafter, das liegt schlicht in der menschlichen Natur. Wenn ihr auf Nummer Sicher gehen wollt, dann sprecht Nachtaktionen immer mit den Spielleitern (SLs) ab und habt mindestens eine oder mehrere Spielleiter dabei. Diese sorgen ggf. auch für gedämpfte Beleuchtung. Und vermeidet Großaufmärsche, da diese schnell Panikreaktionen hervorrufen können. Kämpfe von ca. 20 gegen 20 Personen sind i.d.R. überschaubar und auch leicht handhabbar.

Kampfverbot im/um das Kinderlager

Es gibt auf der Veranstaltung ein Kinderlager zwischen den Lagern Banner der Hoffnung und Banner der

freien Völker. Dieses Lager darf nicht in Kämpfe jeglicher Art verwickelt werden. Die Kinder erhalten eigene altersgerechte Kampfspielmöglichkeiten und Aufsicht der gemeldeten Aufsichtspersonen.

Kampfteilnahme für Kinder zwischen 16 bis 18 Jahre

Ab sofort können auch Kinder zwischen 16-18 Jahren an Kampfhandlungen teilnehmen, wenn deren Aufsichtspersonen bei diesen Handlungen anwesend sind und dies den Kindern genehmigen. Verpflichtend müssen diese Kinder einen Helm in der Kampfhandlung tragen. Ohne ist die Teilnahme nicht zulässig. Kindern unter 16 Jahren, auch wenn sie in wenigen Tagen 16 Jahre alt werden, ist die Teilnahme in Gruppenkampfsituationen weiterhin verboten. Aufsichtspersonen haften weiter für ihre Kinder.

OT-Alkohol und andere Rauschmittel

Hier gilt ein Verbot jeglicher Spielhandlung, insbesondere Kämpfen, bei beraushtem OT-Zustand. Dies gilt vor allem in Bezug auf den Genuss von Alkohol - aber auch anderen berauschenden Mitteln, die wir für unsere Veranstaltungen generell untersagen.

OT-Messer, OT scharfe und/oder spitze Gegenstände

Es ist verboten, OT-Messer und andere scharfe sowie auch spitze Gegenstände (z.B. Trinkhörnern, Killernieten, Glasflaschen oder Tontassen, etc.) außerhalb des eigenen Lagerbereiches bei sich zu tragen. Damit ist gemeint, dass keinerlei OT-Messer oder OT-gefährliche Gegenstände egal wie gesichert von Eurem eigenen Lagerbereich (da wo Ihr zeltet) in den restlichen Spielbereich der Veranstaltung mitgenommen werden dürfen. Einzige Ausnahme besteht, wenn ihr auf direktem Wege zur und von der Taverne in Ehrengard seid und Euch in keinerlei Kampf- oder Streitspielhandlung einlasst. Zuwiderhandlungen können zum sofortigen Converweis des Teilnehmers führen!! Wenn eine SL ein OT-Messer am Teilnehmerkörper entdeckt, darf diese das sofort abnehmen und es wird für den Messerinhaber zur Abholung bei der Head-Orga hinterlegt. Das gilt auch für andere OT scharfe und gefährliche Gegenstände (Gabeln, Pieken, Äxte, Gläser, Flaschen und Trinkhörner, etc.)! Lasst diese Sachen einfach immer im Lager, sie sind kein sicheres Deko-Accessoire. Es geht dabei auch um Eure eigene Sicherheit bei einem Sturz oder Ähnlichem.

2. Zulässige Waffen und Waffenabnahme

Es erfolgt keine Waffenabnahme oder Prüfung, trotzdem gilt, dass nur die im Folgenden genannten Waffen zulässig sind. Ein Verstoß führt nach einem Gespräch mit der Head-Orga vor Ort zum sofortigen Converweis. stichprobenartige Begutachtungen unter Ausschluss jeglicher Haftungsübernahme ist der Orga und auch den Erfüllungsgehilfen (SLs und Haupt-NSC) der Veranstaltung vorbehalten. Gleichfalls die sofortige Entfernung und Aufbewahrung der Waffen im Orgaplex bis zur Abholung durch den Eigentümer. Der Eigentümer haftet selbst für jegliche Art von Schaden oder Fehlverhalten in Zusammenhang mit seinen Waffen gegenüber Dritten. Larpwaffen sind stets im einwandfreien, ungetapeten Zustand, gemäß einer handelsüblichen Larpwaffe eines Larpwaffenherstellers zu halten. Dies gilt auch während der Veranstaltung. Beschädigte oder notdürftig geflickte/reparierte Waffen sind durch den Eigentümer aus dem Spiel zu halten.

Zulässige Waffen sind:

Grundvoraussetzung, die Waffe entspricht den handelsüblichen Herstellungs- und Sicherheitsaspekt eines Larpwaffenherstellers nach deutschen Richtlinien und ohne jegliche Art des Schadens oder der Reparatur. Kernhaltige Waffen müssen einen unversehrten Larpkernstab (GfK-Verbundkernstab) haben. Andere Kernstäbe sind unzulässig (z.B. Holz, Stahl, Alu, GfK-Schichtstab, etc.). Und alle Waffen müssen auf allen Seiten einen Spitzenschutz aus gepolsterter Lederwicklung, gefüllter Gummitülle oder gepolsterter Kevlar/GfK/Carbonwicklung haben, welcher weder abgezogen noch eingestoßen werden kann. Ein Hartgummi- und/oder Hartkunststoffüberzug/Ummantelung ist unzulässig und kein ausreichender Schutz (z.B. Plastikknäuf oder Hartgummiknäuf, Hartgummiparier, etc.).

- Schwerter aller Art dem Mittelalter- oder Fantasiebereich entsprechend
- kernfreie Schilde aller Art dem Mittelalter- oder Fantasiebereich entsprechend
- Wucht Waffen (Äxte, Hämmer, Streitkolben, etc.) aller Art dem Mittelalter- oder Fantasiebereich entsprechend
- Stab-/Langwaffen (Speer, Hellebarde, Zweihänder, etc.) aller Art dem Mittelalter- oder Fantasiebereich entsprechend
- Larpbögen mit einer Zugkraft von bis zu 30lbs aller Art dem Mittelalter- oder Fantasiebereich entsprechend (keine Compound-Sportbögen)
- Larparmbrüste mit einer Zugkraft von bis zu 25lbs aller Art dem Mittelalter- oder Fantasiebereich entsprechend (keine Compound-Sportarmbrüste)
- Kettenwaffen mit Gummischlauch oder Lederriemenkettengliedern aller Art dem Mittelalter- oder Fantasiebereich entsprechend (keine Plastikketten oder Metallketten, etc.)
- Larppfeile von IDV, Mytholon, Larpsshop mit ausreichendem festen Spitzenschutz (keine Eigenbauten oder Chinaware, etc.)
- Blasrohre mit Nerfdarts oder Tampons (das Rohr darf nicht als Schlag oder Abwehrwaffe genutzt werden, es darf rein zum Verschuss mit Lungenkraft der Nerf-Darts/Tampons genutzt werden)
- kernfreie weiche Larpwurfwaffen (Dolche, Messer, Wurfsterne, etc.) aller Art dem Mittelalter- oder Fantasiebereich entsprechend
- kernfreie Schaumstoffbälle, Brocken, etc. aller Art dem Mittelalter- oder Fantasiebereich entsprechend
- Replikatschusswaffen mit Zündplättchen ohne Geschossauswurf und ohne OT-Schwarzpulver aller Art dem Mittelalter- oder Fantasiebereich entsprechend (Piratenpistole, Landsknechtbüchse, etc.)

Solltet ihr Euch unsicher sein, ob Eure Waffe dem Genre entspricht, so könnt ihr uns gerne mit einem ausreichend großen Foto der Waffe zur optischen Vorabfreigabe anschreiben. Dies ist aber keine generelle Prüfung und Waffenfreigabe und daraus entsteht auch keine feste Zusage oder Haftungsübernahme durch uns. Sie dient rein der optischen Zulässigkeit für die Genreeinstufung unserer Veranstaltungen.

3. Wie komme ich zurück ins IT-Leben?

2019 führten wir die neue Regelung zur Wiederkehr in das Leben, nachdem Euer Charakter verstorben war, ein. Dadurch viel die Anderswelt, als Unterwelt für verstorbene Charaktere weg und es entstand durch die Gabe des Todes für jedes Lager an dessen heiliger Lagerstätte die Möglichkeit der Wiederkehr, dargestellt durch einen übergroßen Schädel des Todes, welcher unverrückbar an die jeweilige heilige Lagerstätte zeremoniell gebunden wurde. Außerdem erhielt jedes göttliche Wesen für sein Lager die Gabe der Wiederbelebung an diesem Schädel der Wiederkehr. Als feste Regel wurde aufgestellt, dass Einzeltode im Spiel frei an den Schädel an ihrer eigenen heiligen Lagerstätte als Geistwesen zurückkehren müssen und dort eine freie Auferstehungszeremonie durchführen müssen.

Diese kann mit Beihilfe von Priestern, Schamanen, Klerikern oder gar der Lagergottheit geschehen.

Versterben Spielercharaktere bei einer Belagerung, dann müssen sich alle verstorbenen Charaktere am Ende der Belagerung an ihrer eigenen heiligen Lagerstätte zusammenfinden und können ausschließlich durch ihre Lagergottheit in einer Auferstehungszeremonie ins Leben zurückkehren. Während einer Belagerung ist eine Auferstehung nicht möglich, weder als Gruppe noch als Einzelperson. Die Belagerung muss erst beendet sein.

Damit gaben wir jedem Teilnehmer eine große Verantwortung, aber auch eine weitgefächerte Spielmöglichkeit zur Eigeninitiative in die eigenverantwortliche Hand. Dies hat außergewöhnlich gut funktioniert und wurde, auch für uns, überraschend gut angenommen und ausgespielt. Hierfür mal ein großes Lob gepaart mit einem großen DANKE an alle Teilnehmer.

Wichtige und bindende Regel:

Wir geben nicht vor, wie oft Euer Charakter versterben kann/darf, doch wenn Euer Charakter verstirbt, dann muss er auf direktem Wege zu seinem heiligen Lagerplatz und dort um seine Wiederauferstehung spielen. Dies ist bindend für jeden Conteilnehmer.

Wer meint einfach wieder mit seinem Charakter aufploppen/respornen zu können/müssen und unbehelligt weiterspielen möchte mit seinem Charakter, der muss damit rechnen, dass die SL alle seine Handlungen als ungültig und nichtig erklärt und ihn endgültig für die laufende Con sperrt. Mit so einem Verhalten nehmt Ihr Euch und anderen nur das schöne ernsthafte Spiel und macht Euch selbst im Spiel unglaubwürdig. Dies gilt für alle SCs, wie auch NSCs der Veranstaltung!

Wir haben keine Opferregelung bei uns!

4. Grundlagen für Aufbauten

Alle Bauten, welche im Larpbereich und damit auf unseren Veranstaltungen fest aufgestellt werden, fallen unter den Bereich Kulissenbauten und unterliegen damit der gesetzlichen Regelung für eben solche. Diese sind teilweise von Bundesland zu Bundesland unterschiedlich, aber immer bindend für den Veranstalter und dessen Besucher/Teilnehmer. Da macht es auch nur geringfügigen Unterschied, ob eine Veranstaltung auf gewerbliche, kommerzieller Art sowie öffentlich oder geschlossen betrieben wird oder ob diese, wie bei uns, als geschlossene ehrenamtliche Veranstaltung im Freizeitbereich stattfindet. Die Maßgaben und Grundlagen sind die gleichen und sollen in erster Linie der Sicherheit aller dienen. Hinzu kommen noch die Allgemeinen Bedingungen des Geländeverpächters, welcher bei Vermietung das Hausrecht auf den Mieter übergibt und damit auch das Wegerecht (mit kleinen landesrechtlichen Ausnahmen) und das Begehungsrecht. Hier macht die Art und Weise der Veranstaltung einen erheblichen Unterschied.

In unserem Falle fällt die Veranstaltung in den rein ehrenamtlichen und gemeinnützigen Freizeitgestaltungsbereich, welcher der Erholung dienlich sein soll, und damit greifen die bundesweiten festen gesetzlichen Regelungen des Bundesbegehungsrechtes für unsere Veranstaltungen. Bundesgesetz ist hier die bindende Maßgabe für alle.

Wir unterliegen mit den Bauten der Bauverordnung für fliegende Bauten (§ 76 LBauO). Allerdings befinden wir uns auch auf einem reinen Privatgelände, durch welches öffentliche Landeswanderwege führen. Die Bauten dürfen also nur auf den privaten Wiesenflächen errichtet werden und keine Beeinträchtigung auf die Landeswanderwege und/oder die Landeswälder haben. Die Wald- und Baumgewächse dürfen durch die Teilnehmer weder beschnitten noch verletzt werden.

4.1 Wichtige gesetzliche Grundsätze für „fliegende Bauten“ bei unseren Veranstaltungen

Großzelte mit einer Gesamtfläche bis 75qm und einer Höhe bis 5 Meter sind frei von einer bauamtlichen Abnahme. Alle darüberhinausgehende Zeltgrößen, auch zusammenhängende Zelte (z.B. 3 Jurten, etc.) müssen via vorherigen Antrag über die Orga vom örtlichen Bauamtbeauftragten abgenommen werden. Dazu ist auch die Vorlage eine Zeltbuches zwingend erforderlich. Nicht abgenommene Zeltanlagen über 75qm Grundfläche dürfen nicht errichtet werden.

Kulissenwände sind erlaubt bis zu einer max. Höhe von 5m sofern sie mit entsprechender sturmsicherer

Erdverankerung und Abstützung gegen Umkippen versehen sind. Bei zusammenhängenden Wänden darf eine begehbare Bühnenfläche von 100qm zusammenhängend bestehen mit einer max. Bauhöhe der Standfläche ab Grasnarbe von 1,5m und einer mind. Brüstungssicherung von 0,9m über der 1,5m Standfläche allumseitig innen verschraubt.

Aufgänge/Treppen müssen entsprechend fest und massiv gestaltet und durch beidseitige Brüstungen innen verschraubt gesichert sein. Keine Leitern oder Sprossenwände.

Gerüstständersysteme müssen fest verankert und durch einen Fachmann gegen Blitzschlag geerdet und abgenommen sein. Dies übernimmt nicht der Veranstalter und trägt hier auch keine Haftung, da es in den Baubereich der Teilnehmer fällt, wenn diese solche Systeme nutzen. Wir als Veranstalter raten davon grundsätzlich ab, da es einen erheblichen Mehraufwand im Bereich der Sicherheit und der Kosten darstellt.

Geöffnete Grasnarben müssen nach Conende wieder geschlossen werden. Dies betrifft vor allem Erdlöcher für ggf. Einschlag- und Eindrehhülsen. Bodenbetongußständer (feste Fundamente) sind verboten. Diese Maßgaben gelten unabhängig von Leichtbauten aus Styropor und Latten oder Stoffen, wie auch für massive Bauten aus reinen Balken und Brettverschalungen.

Wichtig für alle: nur wer OT eine echte Toranlage und/oder Palisade aufgebaut hat, der hat diese auch IT im Spiel.

Wenn ein Lager keine Wehranlage baut, nimmt es sich und anderen Con-Teilnehmern ein wichtiges und vielfältiges Spielangebot.

Die DARK WORLD wird auf rein ehrenamtlicher und gemeinnütziger Basis organisiert und lebt auch durch das Engagement der Spieler. Dies bedeutet auch, dass man anderen Teilnehmern hilfreich zur Seite steht und Hand in Hand zusammenarbeitet - für das Gemeinwohl aller. Nur so wird es eine Veranstaltung von, mit und für Larper!

4.2 Abbaupflicht

Bedingt durch das Aufbaurecht für Toranlagen und Kulissen sowie Lagerbauten, entsteht für jedes Lager und jeden Teilnehmer auch eine Abbaupflicht. Diese gilt als erfüllt, wenn nach der Veranstaltung der ursprüngliche Zustand am Gelände, welcher vor der Veranstaltung bestand, wiederhergestellt ist.

Also alle Bautenmaterialien, Anlagen und auch alle Dekorationen zurückgebaut bzw. ordnungsgemäß entfernt wurden und die Fläche von sämtlichen Müllresten aller Art sowie von Feuerholzresten und anderen Brennmaterialien befreit wurden (Feuerholzreste dürfen auf den erkalteten Feuerstellen des Geländes gestapelt werden bis 1,0m Höhe, der Rest muss an den Feuerholzlagerplatz des Geländes gebracht werden).

Sorgt für Entspannung, indem Ihr einfach gemeinsam Euer Lager nach der Veranstaltung abbaut und aufräumt. Wenn alle anpacken, dann ist das in wenigen Minuten erledigt und alle können früher und entspannter nach Hause fahren und sich auf die Couch oder in die Badewanne legen. Auch wir von der Orga.

Danke!

5. Aufbauten von massiven und Leichtbau Palisaden/Toranlagen/ Kulissen

5.1 Toranlage

Massive Toranlagenbauten müssen mind. 1 Haupttor haben, welches eine Mindestbreite von 2m und eine Mindesthöhe von 2,5m hat als Durchgangsbereich aufweisen.

Fallgitter dürfen nur rein aus Schaumstoff oder z.B. Schwimnudeln ohne festen Kern und ohne festen Rahmen bestehen mit einem Maximalgewicht von 15Kg. Seitliche Speergitter aus Holzlatten oder Seilen in einem Holzrahmen zum Einschieben sind erlaubt. Dito diese aus Schaumstoff oder Styropor.

Massive Toranlagen dürfen oberhalb des Tordurchgangs eine Verbindungseinheit (Torbrücke, Wehrgangbrücke) haben, welche jedoch nicht begehbar sein darf durch die teilnehmenden Spieler (gesetzliche Standhöhenregelung).

Es dürfen auch Turmanlagen bis 5m Höhe ab Grasnabe errichtet werden, welche innerhalb des Lagers aber nur eine Standhöhe von max. 1,5m ab Grasnarbe haben dürfen. Diese dienen dann als seitliche Tordurchgangsbegrenzungen, an welchen die Torflügel und/oder Palisadenwände angebracht werden können.

Wir genehmigen auch den Aufbau von Gerüstständersystemen, wenn diese fachmännisch durchgeführt werden und entsprechend durch einen Elektriker fachmännisch geerdet werden. Der Gerüstbauer und der Elektriker tragen hier die alleinige volle Haftung für Schäden an Dritten (aller Teilnehmern). Die Orga wird sich dies über ihre SL entsprechend bescheinigen und unterzeichnen lassen durch den Gerüstbauer und den Elektriker.

5.2 Palisaden

Massive Palisaden dürfen eine max. Größe von 2m Breite und 5m Höhe haben, wenn diese durch eine massive Plattenabstützung (Wehrgang, Standplattform) auf der Innenseite gestützt und verankert werden.

Sind die Palisadenwände „einfach“ aufgestellt, so müssen diese durch feste Bodenanker (Einschlaghülsen/Eindrehhülsen) gesichert und von der Innenseite zusätzlich mit mind. 2 Stützstreben je 2m Abstandsbreite voneinander an der Palisadenwand fest verankert sein, so dass auch starker Wind die Elemente nicht umwerfen kann (Sturmsicherung). Es dürfen hier auch zusätzliche innenseitige Seilspannsysteme zur Sicherung verwendet werden, ähnlich wie bei einer Jurte. „Einfache“ Palisadenwände dürfen eine max. Breite von 2m haben und eine max. Höhe von 2,5m.

Palisadenwände müssen untereinander (nebenstehend) verbunden werden mit mind. 4 Lattenelementen von 1m Länge und je Element je Seite und Latte 2 Verschraubungen.

Eine Palisadenwand kann eine verborgene Öffnung (z.B. Tür, Tuch, etc.) von mind. 1m Breite und 1,5m Höhe haben, welche durch einen verborgenen Mechanismus (kann ein knackbares Schloss sein, etc.) von außen geöffnet werden kann. Dies dient dem Diebes- und Spionagespiel der Veranstaltung. Dies ist aber kein Muss, sondern nur eine Spielförderungs Empfehlung von uns als Veranstalter.

Massive Palisadenwände dürfen aus Schwartholz, Holzbrettern oder auch OSB-Verlegeplatten oder Sperrholzplatten bestehen. Echter Stein oder ähnliche Baustoffe sind nicht genehmigt.

Leichtbauten dürfen aus einem Lattengestell aus Holz und daran verklebten Styroporplatten bestehen. Alternativ zu Styropor geht auch Styrodur und auch Stoff- oder Folienbespannungen, welche entweder

in Holz-, Pflanzen- oder Steinoptik gestaltet sind. Auch natürliches Astwerk aus abgestorbenen Ästen aus Fallholz sind zulässig (Rebenzaun oder Bambusmatten).

5.3 Aufbauten von Wehrgängen/Wehrplattformen

Wehrgänge oder Wehrplattformen müssen aus massiven Standbalken als Unterkonstruktion gefertigt werden. Diese müssen mind. 7,1x7,1cm Stärke haben. Pro 2m Länge müssen mind. 2 Standfüße vorhanden sein je Seite, wovon mind. 2 mit Bodenankern fest im Boden gesichert sind. Außerdem muss die Standfläche eine massive Bodenplatte von mind. 24mm Stärke (wir empfehlen die Doppelung von zwei 24mm starken OSB3-Platten aufeinander durch Verschraubung) haben, welche fest auf einem Unterrahmen aus Balken von mind. 4x6cm Stärke verschraubt ist. Die Plattformeinheiten müssen allseitig eine feste Querverstrebung haben von Standbein zu Standbein (Scherkräfte abfangen).

Alle Plattformen dürfen eine max. Standflächenhöhe von 1,5m ab Grasnarbe haben und müssen allseitig mit einem festen Geländer aus mind. 3,5x3,5cm starken Latten fest gesichert sein. Die Brüstungshöhe der Sicherung muss mind. 0,9m ab Standhöhe der Bodenplatte haben und ist von innen zu verschrauben.

Der Aufstieg auf die Plattform muss mit einer massiven Treppe mit massiven Seitenwangen und mind. 7 Stufen bei 1,5m Höhe mit einer Tritttiefe von 25cm je Stufe und eine Trittgesamtbreite von mind. 0,8m gefertigt sein. Diese Treppe muss ebenfalls durch seitliche Geländerbrüstungen gesichert sein und fest an der zu begehenden Plattform aufliegen und von innen an den Seitenwangen verschraubt sein. Oftmals sind hier große Schwerlaststahlblechwinkel eine gute Befestigungsmöglichkeit.

Es dürfen seitlich aneinander gestellte Plattformen miteinander fest verbunden werden und so ein Wehrgang aufgestellt werden. Dabei muss die Geländerbrüstung der Einzelelemente ebenfalls miteinander fest verbunden werden. Und es sind je Wehrgangeinheit von 10m Länge, eine Aufgangstreppe und eine Abstiegstreppe zu erstellen. Es ist zu beachten, dass zusammenhängende Wehrgänge max. eine Gesamtfläche von 100qm haben dürfen (Bsp. 2m Tiefe und 50m Länge der Plattformstandfläche = 100qm).

An die Plattformen dürfen die Palisadenwände fest verschraubt werden, da die Plattformen als zusätzliche Stützensicherung der Palisadenwände dienen und gewertet werden. Die Tragkraft der Plattformen muss je Qm mind. 500Kg haben (4 Personen von 100Kg plus 25Kg/Person Sicherheitszulage).

Plattformen/Wehrgänge dürfen nicht in Leichtbauweise hergestellt werden.

An alle Treppen der Plattformen muss ein gut lesbares Schild angebracht werden, dass das Betreten auf eigene Gefahr und Risiko erfolgt und Eltern für ihre Kinder haften. Ein Absperreseil zum Verschließen der Treppen auf Beckenhöhe eines Erwachsenen (ca. 0,9m Höhe) ist zu empfehlen. Ebenso zwei 1cm starke Seilabspannungen auf ca. 30 und 60cm Höhe ab Standfläche der Plattform. Alternativ ein Sperrgitter aus Latten oder eine Sperrgittertür mit fester Verriegelung.

5.4 Aufbauten von Toranlagendurchgängen

Torlangen müssen generell rechts und links durch massive Tragestandsäulen gesichert sein, welche fest im Boden verankert sind. Diese Säulen müssen die Torflügel um mind. 0,5m überragen und so ausgerichtet sein, dass sie alleinstehend und selbsttragen sind. Ferner muss die Verankerung sturmsicher erfolgen und die Konstruktion muss gegen Scherkräfte allseitig ausgelegt sein.

Die Torflügel dürfen max. 5m insgesamte Breite haben (je Seite 2,5m) und eine max. Höhe von 5m haben. Die Mindestbreite beträgt insgesamt 2m und 2,5m Höhe vom Durchgangsbereich her.

Die Torflügel müssen je Flügel mind. 2 tragende Wertgehänge (Torscharniere/Torscharnierbänder) aus massivem Stahl haben, welche den jeweiligen Torflügel frei tragen ohne abzusenken. Zusätzlich darf ein Torflügel mit 2 Stützrollen auf der Unterseite gesichert werden. Werden die Zwischenräume zwischen den Rollen mit bspw. schwarzem Tuch abgedeckt (Sichtschutz), gilt dies als Massive Torwand und kann nicht unterschlichen werden.

Die Torflügel dürfen im geschlossenen Zustand fest verriegelbar sein. Dies kann durch eine Balkenkonstruktion oder auch eine Seilkonstruktion oder auch sonstige Riegelsysteme erfolgen. Im geöffneten Zustand müssen die Torflügel mind. 90Grad nach innen zu öffnen sein und in der Endposition fest arretierbar/verankerbar sein, so dass sie auch bei leichtem Druck sich nicht lösen oder gar wieder selbst verschließen können.

Es ist erlaubt ein Ständerwandsystem aus Alu oder Weißblech als innere Torfüllung und Tragegestell im Inneren der Torflügel zu verwenden. Dieses muss dann aber allseitig mit Holz oder Styropor/Stoff verschalt werden. Gleiches darf mit Holzlatten erfolgen, diese müssen nur von außen verschalt sein.

Als Flügelverschalung sind Schwartholz, Holzbretter, OSB-Verlegeplatten, Speerholzplatten, dünne Furnierplatten, dünne Holzplatten sowie Styropor/Styrodur und auch Stoffe oder Folien in Holz- oder Steinoptik erlaubt.

Je massiver die Verschalung, desto höher der Belagerungswiderstand und Wert später im Spiel!

6. Belagerungsregeln von Toranlagen und Palisaden

Toraufwertungen gibt es künftig nicht mehr.

Jede bestehende Toranlage, welche mind. aus einem verschließbaren Tordurchgang von mind. 2m Breite und 2,5m Durchgangshöhe oder oben offen sowie beidseitigem Palisadenbau von mind. 4m Breite und 2,5m Höhe je Toranlage-seite besteht, hat eine Wehrhaftigkeit von 120 Minuten Belagerungszeit – je nach Angriffsstärke der Belagerer (z.B. Kanonen, Sprengsätze, mehrere Zweihandwuchtwaffen, etc. mindern die Wehrhaftigkeit schneller). Wann eine Toranlage gefallen ist, dass entscheidet rein die Lager-SL des betroffenen Tores.

Ein besonderer Toranlagenschutz darf **nur noch vor der Toranlage oder direkt an der Toranlage angebracht werden** und muss dort mit einem OT-Aushang verschriftlicht sein, so dass jeder direkt über die Wirkungsweise Bescheid weiß. Der Aushang ist gut lesbar vor der Toranlage anzubringen und durch die SL abzuzeichnen. Ein besonderer Schutz hinter der Toranlage oder im Durchgangsbereich ist nicht zulässig. Dies gilt für alle Spielerlager!

Ist keine, wie obig genannte Toranlage vorhanden, gibt es diese auch nicht. Trotzdem kann ein Lager geschützt sein (z.B. Klingebanner oder Nachtbanner), ist aber dadurch dauerhaft als offen zugänglich zu betrachten und hat maximal eine Nebenwirkung (wenn vorhanden durch IT-Schutzeinrichtung) auf 1-2 eindringende Personen (die Wirkung ist danach aufgehoben und muss erst wieder IT unter SL-Aufsicht hergestellt werden). Eine Belagerungszeit von 120 Minuten entfällt in diesem Fall.

Offene Feldlager sind weiterhin auch zulässig und auch gern gesehen, sie haben keinen besonderen Schutz und eine Wehrhaftigkeit nach vorhanden Lagerspielern, die die Gegenwehr darstellen bis sie gefallen sind. Schutzfelder, Zonen gibt es bei offenen Feldlagern nicht.

Der Entscheid der SL für die einzelnen Aufwertungsmöglichkeiten ist einmal getroffen fix.

6.1 Ballistisches Schießen und Wehranlagen

Massive Toranlagen dürfen durch IT-Waffengewalt und/oder magisch/klerikal angegriffen werden.

Bei Angriff mit Magie oder klerikaler Kraft verdoppelt sich der Schadenswert je Treffer auf die Wehranlage. Ein magischer/klerikaler Treffer wird als zwei Treffer gewertet. Eine Wuchtwaaffe erzielt immer nur einen Trefferpunkt. Eine Belagerungswaaffe je nach Größe/Schwere zwischen 1-3 Trefferpunkte. Jeder Trefferpunkt wird als 1 Minuten Wehrhaftigkeitsdauer gewertet und abgezogen von der Abwehrzeit einer Toranlage.

Ihr dürft in die Toranlage Scharten oder Luken für das Schießen mit Pfeilen/Bolzen nach draußen einbauen.

Auch die Darstellung von Pech- und Schwefelschütten sind erlaubt. Diese müssen mit Stofffetzen aus Holzeimern (z.B. bemalten Baubütten) geschüttet dargestellt werden. Dabei stehen schwarze Stofffetzen für Pech und gelbe für Schwefel. Die Wirkung tritt überall dort ein, wo die Fetzen auftreffen und hat eine starke Verbrennung und Verätzung zur Folge, die den Getroffenen sofort aus dem aktiven Spiel nimmt. Egal welche Art der Rüstung er trägt.

Pech und Schwefel müssen vor dem Einsatz durch IT-Spiel aufgeköcht und eingefüllt werden in die Ausgussbehälter/Eimer. Diese bleiben für 30 Minuten aktiv nach Einfüllung und sind danach wieder erkaltet und müssen erneut aufgeköcht werden. Ein Aufköchvorgang dauert 10 Minuten je 10L Material (mehr- oder weniger in der Menge entsprechend mathematisch angeglichen, sprich 100L = 100 Minuten).

Das bewusste und vorsätzliche Stechen oder Schießen von außen durch Scharten/Luken nach innen ist verboten. Geschieht dies versehentlich im Kampfgeschehen, hat es keine IT-Auswirkung. Bei bewusster und gezielter Ausführung wird dies von der SL entsprechend geahndet - bei Wiederholung droht der Converweis.

Das ballistische Schießen mit Pfeilen/Bolzen über die Palisade/Toranlage von beiden Seiten ist erlaubt. Das gezielte Schießen auf Belagerer oder Verteidiger ist ebenfalls erlaubt. Der Zielpunkt muss unterhalb der Brust liegen. Gezielte Schüsse oder Schläge auf den Kopf sind für beide Seiten verboten, egal ob mit oder ohne Helm.

Daher empfehlen wir für Belagerungen immer einen Helm und Schild zu tragen. Auch die Verteidiger. Und Kinder unter 16 Jahre fern der Situation zu halten. Eine Haftung seitens des Veranstalters ist ausgeschlossen.

Ihr dürft mit kernlosen Schaumstoffteilen gelatext und/oder eingefärbt/bemalt und einer maximalen Shorehärte von 68 via Katapult/Trebuchet oder dergleichen den Beschuss vornehmen. Das Rammen von Toranlagen darf nur angedeutet und nicht mit voller Kraft ausgeführt werden. Eine Ramme muss ebenfalls einen kernfreien Schaumstoffkopf von mind. 30cm Stärke haben oder muss ganz aus kernfreiem Schaumstoff bestehen und von mind. 4 Personen geführt werden. Speere oder Bolzen für Belagerungsschusswaffen müssen zwingend kernfrei sein und eine weiche gepolsterte Spitze haben.

6.2 Belagerungswaffenwertung

Eine Belagerungswaaffe braucht auch Belagerungseinheiten, welche diese bedienen, warten, beladen und den Einsatz koordinieren sowie den Angriffsvorgang auslösen. Sie braucht Personal!

Wir möchten hier aber keinerlei spezifische Vorgaben zu der Menge des Personals und deren Aufgaben machen, dass überlassen wir Euch im IT-Spiel und sollte der Belagerungswaaffe angemessen sein. Unsere Empfehlung an Euch ist nur, je mehr Personal ihr für eine Belagerungswaaffe einsetzt und Aufgaben damit

verteilt, desto stimmiger wirkt das Spiel nach außen und desto mehr Teilnehmer haben an dem Spiel auch ihren Spaß. Selbst Nichtkämpfercharaktere können so an Kämpfen teilnehmen. Es gibt keinen Ausbildungsstatus oder Sonderfähigkeiten als Voraussetzung für Belagerungswaffen von Seiten des Veranstalters. Damit kann jeder diese bespielen, auch einfache Bauern, Handwerker, Mägde, etc.

Die Wertung für Belagerungswaffen machen wir ebenfalls recht einfach. Je erfolgreicher Treffer einer Belagerungswaffe gibt es einen Abzug auf die Wehranlage. Und je schwerer/größer die Belagerungswaffe/das Geschöß, desto größer der Abzug. Dieser kann von 1 -3 Trefferpunkten (Wehrminute) sein. Völlig egal, ob nun eine massive Wehranlage vorhanden ist oder eine magisch/klerikale Wehranlage.

Wehranlagen können nur durch Belagerungswaffen (Ramme, Katapult, Skorpion, Trebuchet, etc.) angegriffen werden oder durch wirklich große Wucht Waffen. Schwerter, Piken, Rabenschnabel, etc. sind wirkungslos. Eine große Wucht Waffe erzielt immer nur 1 Trefferpunkt und damit einen Abzugspunkt/Abzugsminute Und kann maximal 5 Schläge aufeinanderfolgend zuschlagen, dann ist der Träger erschöpft und muss wechseln. Ansonsten ist der Angriff auch auf magische und/oder klerikale Weise möglich.

Alchemistisch akzeptieren wir auch den Einsatz von IT-Schwarzpulverbombenfässern. So machen diese max. je Fass 5 Schaden an den Wehranlagen, sorgen allerdings vor der Wehranlage für eine große Druckwelle, welche die Angreifer vor der Toranlage zurückwerfen wird und wer im Umkreis von 10m zu dem Fass ist, der wird stark verletzt. Ein Versterben als Ausspielen überlassen wir Euch, was aber auch für alle anderen Teilnehmer bestimmt das schönere Spiel ist, wenn jemand nahe dem Sprengfass gestanden hat, welches explodiert.

Sprengfässer und deren IT-Schwarzpulverinhalt müssen vollständig IT vor Ort in den Gilden hergestellt werden. Entsprechend muss die Fähigkeit dazu bestehen. Diese müssen durch eine SL bei der Herstellung in den Gilden abgenommen werden. Sie können nicht mitgebracht und sind nur mit der entsprechenden gültigen Fähigkeitskarte der Gilden zulässig.

IT-Schwarzpulver darf in einer Menge pro Person mitgebracht werden, welche für 5 Schuss mit einer Piratenpistole oder Muskete ausreichen würde. Dies entspricht in der Regel etwa einer Hand voll. Diese Mengen dürfen nicht von mehreren Personen zusammengeführt werden, sondern sind personengebunden und vorab einzuchecken – dürfen aber getauscht, gehandelt oder vor Ort hergestellt werden (siehe Kräuter und Erze der DARK WORLD).

Kanonen haben im Spiel auf Personen insoweit keine große Auswirkung, dass diese nicht die Personen töten (wer das aber ausspielen möchte, der darf das natürlich machen). Gleiches gilt für Pistolen und andere Schusswaffen mit IT-Schwarzpulver. Ein Treffer auf eine Person führt von unserer Seite maximal zu einer Verletzung, welche schnellstens behandelt werden muss, da sonst binnen 30 Minuten die Verblutung eintritt und damit dann der Tod. Dies gilt auch für gerüstete Charaktere aller Art.

Ein Kanonentreffer auf eine Toranlage wird wie jeder Treffer einer Belagerungswaffe gewertet (sprich je nach Größe der Kanone 1-3 Punkte). Je Kanonenschuss wird die IT-Menge von ½L / 500g IT-Schwarzpulver benötigt. Ein Schwarzpulverfass für die Kanonenbefüllung hat immer 1L Füllmenge. Sprich mit einem Fass können 2 Schuss pro Kanone erfolgen.

Alle IT-Schwarzpulverwaffen (Pistolen, Musketen, Kanonen, etc.) dürfen rein ohne OT-Treibmittel und ohne OT-Projektilverschuß eingesetzt werden. Der Einsatz von Faschingszündplättchen ist genehmigt. Jedoch ist die Waffe mind. 1m vom Kopf anderer Personen weg zu halten wegen Gefahr der Hörschädigung für welche ausschließlich der Waffenbetreiber und nicht der Veranstalter haftet.

Kanonen mit einem Luftdruckmembranverschluss sind genehmigt, wenn der Luftdruck nicht höher ist, als dass er leicht spürbar ist, wenn eine Person mit 5m Abstand diesen abbekommt. Zur Verdeutlichung darf auch kalter Rauch (kein Mehl, Pulver, etc.), Stofffetzen oder Wattestücke in die Kanonen eingefüllt sein. Dies erzeugt beim Ausstoß einen Wirbel bzw. Rauchring und ist gut verfolgbar, was es den SL und allen Teilnehmern einfacher macht darauf zu reagieren bzw. den Aufschlagpunkt zu bestimmen. Auch diese Membrankanonen unterliegen der gleichen Betreibungsregel mit IT-Schwarzpulver wie alle anderen Kanonen.

Generell gilt: alle Objekte (IT-Steine, -Bolzen, Schaumstoffkugeln, etc.) dürfen nur mit max. 25lbs aufschlagen – dies entspricht einem Aufschlag von rund 11kg. Der Mindestabstand von 5m zum Ziel sollte daher nicht unterschritten werden.

Das Einrennen oder OT-Beklettern von Toranlagen, welche nicht dafür vorgesehen und als solche vorher nicht markiert wurden, ist untersagt. Hier haftet der Schädiger selbst für den entstehenden Schaden an Sachen, Vermögen und Personen und nicht der Veranstalter.

6.3 Torfall – letzter Widerstand

Ist eine Toranlage gefallen, so muss sich die angreifende Gruppe mind. 50m vom Tor zurückziehen und das Lager darf einen Ausfall machen (Einweisung durch SLs ist zu beachten). Siegt dabei die Belagerungsgruppe (KO-Sieg-Prinzip), gilt das Lager als endgültig gefallen und muss sein Banner herausgeben. Gibt es innerhalb 15 Minuten keinen Ausfall, gilt das Lager auch als besiegt und muss sich dem Belagerer ergeben. Auch die vorzeitige freiwillige IT-Aufgabe ist möglich. Dem haben sich auch göttliche Wesen widerstandsfrei zu beugen.

Gibt es mehrere Banner im Lager, dann wird immer erst ein Fremdbanner pro Lagerfall herausgegeben und danach das des Lagers selbst. Sollten mehrere Gruppen ein Lager belagern und siegreich sein und sich mehrere Banner in diesem Lager befinden, so darf jede Belagerungsgruppe eines der Banner mitnehmen und erst als letztes wird das Banner des besiegten Lagers rausgegeben.

Siegel, welche sich im besiegten Lager befinden, dürfen statt eines Banners mitgenommen werden und werden ausschließlich durch die Lager-SL an den Sieger herausgegeben. SC dürfen das Siegel nicht eigenständig entfernen. Ggf. sind Siegel jedoch gesichert und diese Sicherung muss erst IT überwunden werden ohne weitere Einflussnahme durch das besiegte Lager. Gleiches gilt für Lagerrelikte und Artefakte an der Heiligen Lagerstätte.

Wurde ein Lager aller Banner, Siegel und auch des Lagerartefaktes beraubt, so gilt dieses als nicht mehr angreifbar, da es einfach keinen Sinn mehr für den Angreifer machen würde und nur zu Frust in dem Lager ohne seine Lagerheiligtümer führen würde. Das Lager selbst darf aber die Lager angreifen, die deren Lagerheiligtümer (Banner, Artefakte und Siegel) besitzt. Dies gilt als logische Schlussfolgerung einer Rückeroberung.

Sollte ein Lager dennoch angegriffen werden, was keine Lagerheiligtümer mehr besitzt, wird der Angriff mit sofortiger Wirkung als Nichtig erklärt und das Angreiferlager verliert alle seine Lagerheiligtümer, die es noch besitzt. Diese tauchen später an verschiedenen Stellen in der Dark World wieder auf. Siegelscheiben gehen endgültig verloren und deren Wert auch.

Nicht angreifbare Lager werden durch eine weiße Fahne vor dem Lager für alle gut erkennbar gekennzeichnet. Diese Kennzeichnung nimmt ausschließlich die Lager-SL vor und entfernt diese auch. Sollte jemand dies wiederrechtlich selbst vornehmen, auch nur als IT-Spaß, verstößt er gegen eine grundlegende Teilnahmeregelung und muss mit einem Converweis rechnen.

6.4 Bautenabnahme durch SL

Wie beschrieben, erfolgen die Bautenabnahmen am Anreisetag zwischen 16-17Uhr durch die Lager-SL welche zu Euch kommt und dies vornimmt. Ein Abnahmetermin muss spätestens am Anreisetag morgens bis 10Uhr mit der Orga am Orgaplex vereinbart werden.

Lasst die Abnahme-SL bitte in Ruhe ihre Arbeiten und Begutachtungen machen und beantwortet ihre Fragen, wenn sie auf Euch zukommt. Bitte versucht nicht, die SL in ihrer Entscheidung zu beeinflussen. Über die Entscheidung der SL gibt es anschließend auch keine Diskussionen. Diese sind so zu akzeptieren, wie sie von der SL getroffen werden.

Sicherheitsrelevante Änderungswünsche der SL sind sofort zu erledigen und durch diese erneute begutachten zu lassen. Wer dies nicht macht, der muss mit einer Anlagensperrung rechnen.

7. Brandpfeile/giftige Pfeile/Blasrohre

7.1 Allgemein

Ihr erschafft ab sofort Brand- und Giftpfeile im Spiel selbst und markiert diese auch selbst mit eigenen roten Stoffbändchen für Brandpfeile/Brandbolzen oder mit eigenen grünen Stoffbändchen für Giftpfeile/Giftbolzen. Dito zu Blasrohrhülsen aus Nerfdarts oder Tampons, welche entsprechend als Giftdarts grün einzufärben sind (Branddarts gibt es nicht). Die Abnahme erfolgt über die SL.

7.2 Brandpfeile

Wir genehmigen das Spiel von sogenannten *Brandpfeilen*. Dies bedeutet, dass ihr Eure Pfeile mit einem roten Stück Stoff markiert in ein Lager schießt, welches dann ggf. Feuer fängt (IT-entzündet an z.B. einem IT-Feuerkorb am Schlachtfeldrand – kein echtes Feuer!).

Bedenkt, dass Ihr zuvor Eure Pfeile IT zu einem Brandpfeil umbauen müsst und entsprechend mit einem alchemistischen Mittel aus Schwefel, Teer, Hanf und Reisig versehen und dies von einer SL abnehmen und markieren lassen müsst. Es gibt entsprechende Pflanzen und Erze, die diese Grundmaterialien auf der DARK WORLD darstellen und von Euch zuvor gesammelt werden müssen. Nur diese von der SL markierten Pfeile dürfen als Brandpfeile genutzt werden.

Auf Palisaden und Toranlagen selbst hat ein Brandpfeil keine Wirkung, da es recht unübersichtlich und schlecht nachvollziehbar für eine SL im Getümmel einer Belagerung ist.

Wichtig, ein Brandpfeil muss vorab an einer IT-Feuerstelle entzündet werden. Sprich ihr braucht einen IT-Feuerkorb auf dem Schlachtfeld. Dies kann ein getarnter Baubütteneimer mit roten und gelben Stofffetzen darin sein oder ähnliches. Es darf nur kein echtes Feuer sein. Und das Feuer muss stetig IT geschürt werden durch eine Person.

Ist ein Lager in Brand gesetzt, so muss dieses von der Lagerpartei binnen 30 Minuten gelöscht werden oder es brennt von innen durch einen Lagerflächenbrand aus. Eine SL wird dies innerhalb des Lagers überwachen und ggf. ein Signal geben, dass das Lager ausgebrannt ist. Ist dem der Fall, so gilt das Lager ebenfalls als gefallen und muss sich ergeben und die Toranlage öffnen.

7.3 giftige Pfeile

Ihr dürft Eure Pfeile IT vergiften – bei der notwendigen SL-Abnahme erfolgt die Markierung mit einem grünen Stofffetzen. Die Art des Giftes bei Pfeilen ist immer tödlich und gleich und wird als Pfeilgift bezeichnet und setzt ein alchemistisches Prozedurspiel mit SL-Abnahme und vorherigem Zutatenzusammenstellen voraus. Entsprechende Kräuter, Mineralien, etc. findet ihr überall in der DARK

WORLD und könnt diese sammeln. Gifte herstellen setzt die Zusammenarbeit mit der Alchemistengilde voraus.

Trifft ein vergifteter Pfeil eine Person, die nicht in einer Metallrüstung ist, so erleidet diese eine Vergiftung und muss binnen 15 Minuten ein Gegengift erhalten und die Wunde muss medizinisch versorgt werden. Ist dies nicht der Fall, so verstirbt die Person und muss in die Anderswelt. Gleiches gilt für Pfeile, die ungerüstete Stellen treffen. Eine Stahlrüstung ist also kein 100%iger Schutz und Garant. Lederrüstung, Kettenhemden, Stoffe sind kein Schutz vor Giftpfeilen.

7.4 Blasrohre

Ihr dürft im Spiel auch Blasrohre mit Pfeilen (Tampons oder Nerfdarts) einsetzen. Diese sind stets nach dem Verschuß selbst wieder einzusammeln. Ein Blasrohrpfeil erzeugt maximal eine Verletzung und betäubt die getroffene Stelle, wenn diese nicht durch Rüstungsteile aus Stahl geschützt ist. Stoff, Leinen, Leder und Kettenhemden sind kein ausreichender Schutz.

Ein Halstreffer kann tödlich sein. Die Blasrohrpfeile dürfen nur durch eigene Lungenkraft durch Pusten in ein Blasrohr verschossen werden. Hierbei ist ein Mindestabstand von 2m zum Ziel einzuhalten und der Kopf ist als Trefferzone untersagt.

Die Pfeile für Blasrohre dürfen gleichfalls wie normale Pfeile vergiftet sein. Die Voraussetzungen sind identisch und auch die Wirkung. Der Tampon oder der Nerfdart müssen dazu vom Spieler grün markiert/gefärbt werden und eine vorherige SL-Abnahme hat zu erfolgen.

Blasrohre dürfen nicht als Handwaffe eingesetzt werden. Weder zum Angriff noch zur Abwehr.

8. Lagerung von Kulissenbauten/Lagerdeko, etc.

Wir haben auf dem Gelände einen kleinen Fundus, dort können geringfügige Lagerdeko in kleinen Mengen kostenfrei eingelagert werden, jedoch keine ganzen Kulissenbauten oder Toranlagen. Leider können wir dank des Geländeverpächters diese Fläche nicht mehr erweitern. Daher müssen wir Euch bitten, dass ihr die Lagerbauten selbst bei Euch lagert oder selbst vor Ort eine Lagerstätte für Euch organisiert.

9. Gilden, Zirkel, Grundlagen und Fähigkeiten

9.1 Grundlagen für Gilden und Sonderfähigkeitsspiel

Grundlegend gilt, dass nur Erzeugnisse und Fähigkeiten auf der DARK WORLD Veranstaltung genutzt werden dürfen, welche von/in dieser Spielwelt erschaffen/erlangt wurden und danach ordnungsgemäß aus- und eingecheckt bzw. markiert wurden. Für die besonderen Fähigkeiten besitzen die Gilden sogenannte Fähigkeitenkarten, welche nach Erlernen und Abschlussprüfung in den Gilden zu einer Fähigkeit ausgestellt und an den Spieler übergeben werden. Nur mit dieser Fähigkeitenkarte darf und kann der Spieler diese Fähigkeit im Spiel auch ausspielen. Auf Verlangen hat der Spieler diese Fähigkeitenkarte bei Fähigkeitenanwendung der SL unverzüglich vorzuzeigen. Kann der Spieler dies nicht (weil er die Karte z.B. vergessen hat oder gar die Fähigkeit nicht erlernt hat in der Gilde), dann wird das angewandte Spiel durch die SL als ungültig erklärt und der Spieler entsprechend verwarnt und kann sogar vom weiteren Conspiel ausgeschlossen werden im Wiederholungsfall.

Erzeugnisse, welche aus Kräutern, Erze, Mineralien hergestellt wurden unter dem Beisein der Gilde und durch Abgabe der Zutaten an die Gildenleitung fertiggestellt wurde, bekommen durch die Gildenleitung die Erzeugnisse mit einem entsprechenden Aufkleber markiert. Nach Nutzung des hergestellten Erzeugnisses muss dieses an eine SL abgegeben werden, da es als verbraucht gilt. Die eingenommenen

Fähnchen hat die Gildenleitung täglich am Orgaplex morgens abzuliefern. Diese Kräuter, Erze, Mineralien und Erzeugnisse müsst ihr nicht auschecken, sondern nehmt diese mit, wenn ihr sie nicht eingesetzt habt während der laufenden Con. Nur wenn ihr diese zur nächsten Con wieder dabei habt, dann könnt ihr die auch nutzen. Habt ihr die Sachen vergessen, dann sind sie nicht verfügbar.

Basis für das Gildenspiel sind die Gilden, zumeist mit Sitz in Ehrengard, welche grundlegend alle neutral sind und stets das führende Oberhaus aller Zirkel, welche gebildet werden sind. Hier gibt es keine Ausnahme und damit gibt es keinen Zirkel in keinem Lager ohne die Abnahme und Eintragung durch das zugehörige Gildenoberhaus.

Ziel ist es dem Teilnehmer dabei ein umfangreiches, ausgewogenes und interessantes sowie individuelles Spiel auf Sonderfertigkeiten und auch Gegenstände zu ermöglichen und ihn so in seiner Entwicklung und auch Weiterentwicklung in Bezug auf sein Charakterbild zu fördern und anspruchsvoll zu ermutigen. Da dies auch langandauernd geschehen soll und eine besondere Herausforderung mit Nachhaltigkeit umfassen soll, sind die zeitlichen Aufwendungen und auch die materiellen Aufwendungen äußerst umfangreich gewählt.

Kein Mensch wird direkt nach der Einschulung in die Grundschule seine Abschlussprüfung oder gar seine Studiumsabschlussprüfung und seinen Dokortitel im echten Leben erlangen. Dem entsprechend ist auch bei der DARK WORLD dies nicht der Fall und auch nicht gewünscht. Wer also eine nach dem realen Leben annähernde echte und langfristige Spielförderung haben möchte, der nimmt dieses Spielangebot ernsthaft wahr und erfreut sich daran.

9.2 Weltenbibliothek ehem. Wissensgilde

Dieses Oberhaus ist die Bibliothek in Ehrengard und sammelt alles Wissen aus den einzelnen Gilden, aber auch das von allen Lebewesen, welche auf der DARK WORLD wandeln und der Gilde ihr Wissen offenbaren. Ferner findet sich hier auch alles Wissen, welches den Gilden aus fremden Welten und Zeitaltern zugetragen wird. Die Weltenbibliothek ist die Verwaltung allen Wissens aus allen Gilden und Sammelstelle für alles was weitergetragen und bewahrt werden sollte.

Auch Botengänge und Ausschreibungen werden über diese Gilde vorgenommen und im Falle das, wird hier das Recht von Ehrengard gesprochen, welches in Form des Ehrengarder Stadtrechts in der Weltenbibliothek fest hinterlegt ist.

Ansonsten ist diese Weltenbibliothek eine Gilde der Geisteswissenschaften - nicht der Praxis - und somit sind hier auch eher Geistliche und Wissensbegierige anzutreffen als die Praktiker. Auch die großen Lesungen der Gilden werden über die Wissensgilden arrangiert und gehalten.

9.3 Heilergilde

Dieses Oberhaus ist für alle Arten von Heilungsverfahren und Krankheiten sowie deren Erforschung und Bekämpfung zuständig. Im Abgleich mit der Alchemistengilde und/oder der Wissensgilde, Magiengilde und Glaubensgilde werden hier entsprechende Verfahrenstechniken erforscht, entwickelt und gelehrt.

9.4 Handwerker Gilde

Dieses Oberhaus beschäftigt sich mit allen Arten von Handwerkskunst: von der Schreinerei über Maurerarbeiten, Bergwerksarbeit, Lederey, Schmiedekunst bis hin zur Verarbeitung von edlen Erzen und deren Gewinnung. Auch hier werden die Wirkungsweise und Verarbeitungs- sowie Einsatztechnik im Abgleich mit den anderen Gilden erforscht und praktiziert sowie gelehrt.

9.5 Alchemiegilde

Dieses Oberhaus beschäftigt sich mit der gesamten Flora und Fauna der DARK WORLD, wobei das oberste Augenmerk auf den einzelnen Pflanzen, der Wirkungen und deren Einsatzmöglichkeiten in jeglicher Art und Form besteht. Daher wird hier viel im eigenen Labor geforscht und auch das Wissen in Abgleich mit den anderen Gilden und deren Bereichen vermehrt. Die Erkenntnisse werden entsprechend dann an die Lehrlinge der Gilde weitervermittelt.

9.6 Magiergilde

Dieses Oberhaus ist die Instanz für die gesamte Forschung und Entwicklung in jeglicher Form und Art der Magie. Völlig egal, ob es sich um lichte, finstere oder sonst eine Art oder Form der Magie handelt, hier wird diese mit größter Bedacht erforscht, kombiniert und weiterentwickelt und vermittelt. Auch das Erforschen der Urströme der einzelnen Magiearten und rege Podiumsdiskussionen dazu gehören in den Bereich dieses Oberhauses.

Von Zeit zu Zeit rufen die obersten Gelehrten der Magie über die Magiergilde zum freundschaftlichen Wettstreit auf um zu ermitteln, welcher Magier das größte Potenzial in sich vereinigt hat.

9.7 Kriegergilde

Dieses Oberhaus ist die Ausbildungsstätte für alle Krieger und sämtliche Arten und Formen von Kriegstechniken. Dies beinhaltet das Kampfvermögen von Mann zu Mann bis hin zum meisterhaften Umgang mit schwerem Kriegsgerät. Auch die Entwicklung neuen Kriegsgerätes in Zusammenarbeit mit der Handwerker Gilde ist ein großer Bereich dieses Oberhauses. Ferner richtet die Kriegergilde von Zeit zu Zeit die großen Championskämpfe in der Arena zu Ehrengard aus sowie auch kleine Wettstreite. Sie ist auch gleichfalls der Schlichter für einzelne Streitigkeiten, welche in einem Götterurteil nach dem Ehrengarder Stadtrecht ausgefochten werden sollen.

9.8 Schattengilde

Dieses Oberhaus ist das Oberhaus, welches wohl am mysteriösesten ist, da es weder offen erkennbar ist, noch mit seinem Wissen, Tätigkeit oder Mitgliedern in der Öffentlichkeit steht. Wer diese Gilde sucht, der muss wirklich suchen. Klar ist jedoch, dass diese Gilde alle Diebe, Meuchler, Penner, Söldner und auch sonstige dunkle Kulte vereint und damit auch deren Können, Wissen und Tätigkeitsfelder. Nach einem Gerücht soll u.a. die Wettstube von Ehrengard in den Bereich der Schattengilde fallen, aber auch von Schutzgeldeintreibern und anderen nicht ganz rechten Tätigkeitsbereichen ist oft die Rede, wenn es um die Schattengilde geht. Auch der Bereich des Gastrogewerbes und auch des leichten Gewerbes sowie der anderen Vergnüglichkeiten fallen in den Bereich der Schattengilde.

9.9 Waldläuferzunft (derzeit noch unbesetzt)

Dieses Oberhaus ist die Zunft der Waldläufer, Jäger, Waldarbeiter, usw. Hier werden neben verschiedensten Jagdtechniken, welche nicht nur auf die Tierwelt anzuwenden sind, auch die Fertigungs- und Reparaturtechnik für sämtliche Gerätschaften im Bereich der Jagd- und Waldarbeit erforscht, weiterentwickelt und gelehrt. Oft geschieht dies auch in enger Zusammenarbeit mit den anderen Oberhäusern. Ein spezieller Bereich ist hier der Umgang mit Pfeil und Bogen sowie mit dem Messer, welcher allumfassend vermittelt wird. Aber auch die Lehre über das Tierreich der DARK WORLD und deren Erforschung zählt in den Aufgabenbereich der Waldläuferzunft. Gleichfalls auch die Aufzucht und Kreuzungszucht verschiedenster Tierwesen für einen nutzbringenden Einsatz.

9.10 Gilde des Glaubens (derzeit noch unbesetzt)

Dieses Oberhaus ist die geistige Vereinigung aller Glaubensrichtungen und der Machtpunkt für sämtliche Arten und Formen des klerikalen Wirkens. Hier wird nicht nur der Glaube an sich, an eine

oder mehrere Gottheiten, sondern auch die Praxis der geistigen Kraft und deren Wirkung erforscht, weiterentwickelt und gelehrt. Auch die Ahnenforschung und die Überlieferung von Geboten und Weisheiten aus dem Bereich der Glaubens- und Geisteswissenschaften fallen eindeutig in diesen Bereich. Selbst eine Absolution oder gar ein göttlicher Urteilsspruch kann in dieser Gilde vorgenommen werden. Oft arbeitet diese Gilde daher sehr eng mit der Wissensgilde zusammen, da sie gemeinsam die Legislative und auch die Judikative in Ehrengard ausführen. Die Gilde des Glaubens ist aber auch ein Ort der Ruhe und der Besinnung und ruft täglich zur Armenspeisung, was der Gilde der Schatten natürlich ein Dorn im Auge ist.

9.11 Gilde der Tavernen

Diese Gilde befindet sich als einzige aller Gilden nicht in Ehrengard, sondern in der Schattentaverne im Lager des Banners der Nacht. Den Vorsitz dieser Gilde hat die Taverneninhaberin. Welche genauen Ziele und Inhalte diese Gilde verfolgt steht derzeit noch auf einem ungeschriebenen Blatt. Allerdings wurde sie ordnungsgemäß in den 3. Siegelkriegen begründet und in Ehrengard über die Weltenbibliothek in die Gildenrolle als Oberhaus eingetragen. Es wird sich künftig zeigen, was die Tavernengilde ihren Mitgliedern bieten wird und kann. (Diese Gilde ist eine reine Spaßgilde und keine offiziell vollwertige Spielgilde wie die anderen Gilden.)

Die Taverne in Ehrengard ist nicht angehörig der Tavernengilde. Sie ist eine freie offene Taverne, welche keinen Zwängen und Lehnszuordnungen angehört. Das dortige Tavernenspiel bezieht sich auch nicht auf das Tavernengildenspiel. Und sie ist der Tavernengilde auch nicht tributpflichtig.

10. Besondere Fähigkeiten der Gilden und Ausbildungswege

Fast alle Fähigkeiten werden in 3 Stufen gelehrt und können immer nur nacheinander erlernt werden – wobei die vorherige Stufe durch eine Ausbildung/Unterweisung und erfolgreiche Prüfung abgeschlossen wird. Für die Meisterprüfung (3. Stufe) ist immer eine Demonstration vor einer SL nötig.

Zirkelmeister kann nur werden, wer mind. 3 Grundfähigkeiten einer Gilde als Meister beherrscht und abgeschlossen hat und mind. 1 öffentliche Lesung vorgenommen hat sowie 5 Anhänger mind. in Stufe 1 einer Fähigkeit ausgebildet hat.

Danach kann dieser einen eigenen Zirkel in seinem Lager erheben mit dem Segen des obersten Gildenmeisters, wenn er dessen Anforderungen dazu erfüllt. Ggf. sind hier auch größere Gebühren zu entrichten und künftig Abschlagszahlungen an das Oberhaus in Ehrengard zu leisten.

Das Erlernen einer Fähigkeit inkl. Meisterprüfung dauert mind. 1 Con an inkl. der Prüfung dazu. Zirkelmeister brauchen also mind. 3 Cons intensives Ausbildungs- und Prüfungsspiel für die erfolgreiche Ernennung.

Eine 10-Minutenunterweisung oder andere kurze und schnelle Spielaktionen werden hier nicht ausreichen für die Abnahme zu einer Prüfung. Die einzelnen Stufen sind wie Semester an einer Uni zu betrachten oder wie ein Ausbildungsjahr in einem Lehrberuf. Das braucht eben Zeit und auch Übung. So sind div. Aufgaben an die Schüler genauso Inhalt zum Erlernen einer Fähigkeit, wie auch die entsprechenden Unterweisungen in den Gilden selbst.

Beispiel für einen Meistertitel und Zirkelgründung:

- ✓ Spieler kommt in die Heilergilde und lernt in der ersten Con Schnittverletzungen in allen 3 Stufen und macht zum Conende seine Prüfung beim Gildenmeister. Nun ist er Meister der Heilung für Schnittverletzungen.

- ✓ Kommende Con macht er dies für Knochenbrüche und wird dann nach Prüfung zum Meister für Schnittverletzungen und Knochenbrüchen. Im dritten Jahr macht er dies für eine weitere Fähigkeit.
- ✓ Hat er alle 3 Grundfähigkeiten in der Gilde in Ehrengard erlernt und seine jeweilige Meisterprüfung abgelegt, ist er Meister der Heilung.
- ✓ Nun muss er 3 neue Lehrlinge finden und diese mind. in Stufe 1 Schnittverletzung (oder Knochenbrüche oder 3. Fähigkeit) ausbilden und mind. 1 öffentliche Vorlesung/Vortrag zur Heilung in Ehrengard abhalten. Danach kann er durch den Gildenoberst von Ehrengard eine Prüfung vor einer SL ablegen, in welcher er sein Können demonstriert und ihm seine 3 Lehrlinge zur Seite stehen. Besteht er die Prüfung, ist er Zirkelmeister der Heilung und kann nun in einem Lager einen Zirkel der Heilung erheben und dort seinen eigenen Heilerzirkel bespielen. Diesen Zirkel muss der Zirkelmeister bei der zugehörigen Gilde (Oberhaus) in Ehrengard eintragen lassen und ggf. dafür eine Gebühr entrichten.
- ✓ Er darf nun auch eigene Heilverfahren entwickeln, diese an die Gilde der Heilung kostenpflichtig veräußern und damit eine neue Sonderfähigkeit in die Gilde einbringen und er kann Meister der Heilung ausbilden, wie er selbst zuvor ausgebildet wurde, die dann ebenfalls in der Gilde von Ehrengard eine Vorlesung und eine Prüfung zum Zirkelmeister ablegen können.

Einige Fähigkeiten können in mehreren Gilden gleichzeitig vorkommen, da sich die Gildenbereiche überschneiden.

Ein Zirkelmeister kann Meister ausbilden in seinem Zirkel, aber keinen Gildenmeister.

Gildenmeister können nur durch Vererbung des Amtes in Ehrengard an einen bestehenden Zirkelmeister vergeben werden. Es sind aber bis zu 3 Gildenmeister pro Gilde möglich. Der 2. und 3. Gildenmeister wird aus den Reihen der Zirkelmeister in Ehrengard und einem Götterritual sowie der Zustimmung des 1. Gildenmeisters auf Lebzeiten gewählt. Sie sind die rechtlichen Vertreter des 1. Gildenmeisters, sollte dieser abkömmlich sein.

Die einzige Ausnahme in dem Rangspielsystem macht die Schattengilde, da diese keinen festen Gildensitz wie die anderen Gilden hat. Also kein festes Gildenzelt sondern diese arbeitet im Verborgenen an mehreren Stellen, was ein anderes Rangsystem nötig macht.

Im Folgenden sind die gildenspezifischen Fähigkeiten benannt. Nur wer diese in der DARK WORLD erlernt hat, der kann diese auch dort wirken (OT am Checkin vor Conbeginn einchecken). Wer Gildenfähigkeiten aus anderen Cons besitzt, muss diese mind. 1 Con lang in einer Gilde demonstrieren und Unterrichten für die Anerkennung auf der DARK WORLD.

Damit die Spieler nicht 5-10 Jahre brauchen für ihren Zirkelmeister, werden wir 3 Grundfähigkeiten für den Zirkelmeister in bis zu 3 Stufen jeweils als Voraussetzung setzen. Welches die Grundfähigkeiten sind, bestimmt der Gildenobermeister aus den vorliegenden Fähigkeiten.

Grundlegend ist zu vermerken, dass die Gilden sich mit ihren Gildenteilnehmern stetig weiterentwickeln und entsprechend auch die dortigen Möglichkeiten und Fähigkeiten. Es lohnt also immer bei den Gilden IT vorbei zu schauen und dort nach neuen Erkenntnissen und Angeboten nachzufragen.

11. Fähigkeitenübersicht nach Gilden

Alle anderen Fähigkeiten der Gilde sind Sonderfähigkeiten und können durch Abschluss der 3 Stufen und anschließender Prüfung errungen werden.

11.1 Weltenbibliothek ehem. Wissensgilde (derzeit noch unbesetzt)

Grundfähigkeiten Stufe 1-3):

- Schriftrollen erstellen
- Behältnisse erstellen = Lederhüllen/Rollen, Kästchen, Truhen
- Schreibutensilien erstellen = Schreibfeder/Federstift bauen, Papier schöpfen, Tinte anmischen

Sonderfähigkeiten:

- Schriftrollen schützen – Schutzvarianten z.B. magische Siegel, Runen, etc.
- Bücher verfassen – Aufbau und Bindearbeiten, etc.
- Wissensunterweisung – Vorträge vorbereiten und abhalten

11.2 Heilergilde

Grundfähigkeiten (Stufe 1-3):

- Schnittverletzungen = erkennen, säubern, versorgen/Wundbrandvorsorge
- allgemein Krankheiten = Analyse, Krankheitsbild erstellen, Versorgung
- Medikamente = Wirkungsweisen, herstellen, Wechselwirkungen und Verabreichung
- Vergiftungen = Analyse, Behandlungsmethode, Nachsorge

Sonderfähigkeiten:

- Knochenbrüche = erkennen, richten, versorgen/Wundbrandvorsorge
- Grundlagen innere Medizin/Organe = Lage der Organe, Funktion der Organe, Transplantation
- Bluttransfusion = Blutgruppe ermitteln, Blutbedarf bestimmen, Transfusion vornehmen
- Anästhesie = Mengen- und Mittelbedarf ermitteln, Vergabe der Betäubung, Überwachung und Aufweckung
- Operationen = sterilisieren, Operationsschritte und Bedarf festlegen, OP durchführen
- Amputation = Bedarf ermitteln, Bereich festlegen, Amputation vornehmen, Nachversorgung/Wundbrandvorsorge

11.3 Handwerker Gilde

Grundfähigkeiten (Stufe 1-3):

- Schreinerarbeit = Grundlagen Holzwerkstoff, Schnitzerei, Holzverarbeitung
- Schmiedearbeit = Grundlagen Erzschnitzerei, Schmiedearbeit, Waffen- und Rüstungsbau
- Lederarbeit = Grundlagen Ledergewinnung, Lederverarbeitung, Punzieren

Sonderfähigkeiten:

- Schneiderarbeit = Grundlagen Webarbeit und Stoffe, Schnittmustererstellung, Näharbeiten
- Schmuckschmiedekunst = Grundlagen Edelmetalle, Formbau, Schmuckherstellung
- Legierungen = Grundlagen Legierungen, Legierung mit Magieinhalt, Legierung mit Klerikalinhalt
- Bombenbau und Bombenlegung = Bau von Bombengehäuse und befüllen, Bombenkraft berechnen und einsetzen.

-

11.4 Alchemiegilde

Grundfähigkeiten (Stufe 1-3):

- Pflanzenerkennung = Kräuterkunde, Pilzkunde, sonstige Gewächse
- Pflanzenanbau = Bodenanalyse, Bedarfsanalyse, Aussaat
- Pflanzenzucht und -kreuzung, neue Pflanzengattung züchten

Sonderfähigkeiten:

- Gifte = Giftanalyse, Giftgewinnung, Gegengift erzeugen
- Metallverwandlung = Metallerkennung, Metallverwandtschaft, Metallumwandlung
- Mixturen erstellen = Pulver gewinnen, Tränke erstellen, Salben erstellen
- Mixturen entwickeln = Pulver mischen, Tränke mischen, Salben mischen
- Schwarzpulverherstellung = Zündlunte bauen, Schwarzpulver mischen, Schießpulvergewinnung

11.5 Magiergilde

Grundfähigkeiten (Stufe 1-3):

- Lehre der Urgewalten – Basiswissen Feuer, Wasser, Erde und Luft
- magische Analyse von Orten und Gegenständen
- Urströme = erkennen/bestimmen, bündeln, öffnen und schließen

Sonderfähigkeiten:

- Elementarzauber = Feuer, Wasser, Luft, Erde
- magische Schlösser = erkennen, öffnen, erstellen
- Schutzsphären = erkennen/bestimmen, bündeln, erzeugen
- Dämonenbindung = erkennen, Namen ermitteln, Bannung
- magische Heilung
- magische Wiederbelebung
- Artefakterstellung = Bestandteile ermitteln, Gegenstände aufladen, Gegenstände verbinden
- Ritualmagie = Bedarf ermitteln, Auswirkungsgrad bestimmen, Schriften/Text verfassen, Ritual durchführen

11.6 Kriegergilde

Grundfähigkeiten erste Stufe (1 Tag):

- richtig Stehen, Fallen und Marschieren
- Waffen richtig ausspielen (Schwert, Wuchtwaffen, Schilde, Messer, etc.)

Sonderfähigkeiten zweite Stufe, benötigt erste Stufe (3 Tage)

- Schildspalter
- Todesstoß (One Hit Down)
- Wuchtwaffenkampf
- Todesschlag Wuchtwaffe (One Hit Down)
- Fassadenklettern: Abrollen, Wurfhaken werfen, Klettern (Baum, Rückseite Betontempel am Seil)
- Schusshandwaffenkampf = Aufstellung, Ziel- und Reichweitenbestimmung, Laden und Feuern, Fehlzündungen ausspielen

11.7 Schattengilde - Achtung die Schattengilde hat ein eigenes internes Rangsystem, das IT zu erspielen ist 😊

Grundfähigkeiten (Stufe 1-3):

- Dieben = Taschendieb, Räuber und Meisterdieb
- Schattenlauf = Schleichen und Verbergen im Schatten, Schatten erzeugen, Schattengestalt werden
- lautloser Kehlschnitt = Meuchelmord, doppelter Meuchler und Meistermeuchler

Sonderfähigkeiten:

- Palisadenklettern = Palisaden erklettern, mechanische Schlösser öffnen, Toröffnen
- Giftmischen = Giftgrundlehre, Gifte erzeugen/filtrieren, Gifte identifizieren und einsetzen
- Messerkunst schärfen, veredeln, legieren und Herstellen von Messern
- Totenerkennung = tote Seelen sehen, mit toten Seelen sprechen und tote Seelenführen

11.8 Waldläuferzunft (noch derzeit unbesetzt)

Grundfähigkeiten (Stufe 1-3):

- Fallen = stellen, finden, entschärfen
- Spurensuchen, Fährten lesen, Fährten legen
- Grundstellungen Bogenschießen

Sonderfähigkeiten:

- Bogenschießen für Fortgeschrittene
- Bogen- und Pfeilbau
- Käfigbau und Fangnetzbau

11.9 Gilde des Glaubens (noch derzeit unbesetzt)

Grundfähigkeiten (Stufe 1-3):

- Grundlagen klerikaler Foki
- Grundlagen der Götterlehren der DARK WORLD
- klerikale Artefakte kennen
- Gebote und Gebete erstellen

Sonderfähigkeiten:

- Predigt verfassen mit klerikaler Wirkung
- Läuterungen mit klerikaler Wirkung
- Seelenführung durch klerikale Läuterung
- Geißelung
- klerikale Heilung
- klerikale Wiederbelebung
- klerikale Artefakte erschaffen = Bestandteile ermitteln, Gegenstände Aufladen, Gegenstände verbinden
- Dämonenbannung = erkennen, Namen ermitteln, Bannung und Bindung
- Gelübde/Zeugnis ablegen = Ritualzeremonie herrichten und führen

12. Dieben

Dieben ist der IT-Ausdruck für das Entwenden von dafür freigegebenen und markierten (!) Gegenständen. Dies ist kein Freifahrtschein für das OT-Klauen. OT-Klauen ist eine Straftat und diese wird auch bei uns zur Anzeige gebracht mit entsprechenden rechtlichen Konsequenzen.

Dieben bedeutet auch nicht, dass alle Bereiche eines Lagers wahllos betreten und durchsucht werden dürfen. Nur Bereiche, die für das IT-Spiel freigegeben sind, dürfen auch einbezogen werden. Ggf. erfragt es vorher bei der jeweiligen Lager-SL, wenn Ihr Euch nicht sicher seid.

Absolutes Tabu für Jeden sind fremde Zelte. Diese dürfen nur mit Freigabe des Besitzers betreten werden. Dort dürfen auch keine Gegenstände, die für das IT-Spiel wichtig sind, gelagert werden. Dies betrifft vor allem auch jegliche Plot-Gegenstände.

12.1 Wie funktioniert das Dieben auf der Con?

Bisher hatten wir für das Diebesspiel immer kostenfrei Aufkleber und Diebeskarten zur Markierung von eigener Diebesware zur Verfügung gestellt. Diese gab es am Checkin kostenfrei. Nur damit markierte Gegenstände und Sachen der Orga mit entsprechendem Orgaaufkleber dürften IT gediebt werden. Diese waren spätestens zum Conende am Checkout wieder abzugeben. Die Sachen gehen nicht in den OT-Bestand des Diebes/Teilnehmers.

Die neue Regelung sieht vor, dass ihr die von Euch zur Verfügung stehende IT-Diebesware mit roter Farbe vollflächig bemalt und auslegt. Ihr dürft diese Sachen besonders schützen, müsst aber einen Hinweiszettel über die Schutzfunktion an die Sache anbringen, damit dies auch ausgespielt werden kann – niemand kann OT hellsehen. ;) Es gibt keine Diebesaufkleber oder Diebeskarten mehr.

Orga-Gegenstände sind soweit diebbar, sofern diese nicht an Personen oder Orte fest gebunden sind (z.B. ist dies bei den Königsschwertern der Fall – diese sind entweder an Orte oder nach Erspielen an Personen gebunden, etc.).

Die Rückgabe erfolgt entweder direkt nach der Beendigung der Diebesaktion über eine SL! Wir untersagen es ausdrücklich, dass unmarkierte Sachen, auch wenn diese gefunden werden, weil sie jemand verloren hat, gegen IT-Geld oder gar OT-Geld zu verkaufen oder selbst einzubehalten sind. Dies fällt unter OT-Diebstahl und bringt entsprechende strafrechtliche Folgen mit sich. Fundsachen sind immer direkt bei der SL oder am Orgaplex abzugeben – das gilt ohne Wenn und Aber für alle!

13. Magie

Magie wird bei uns rein nach Freispiel ausgespielt, sprich DKWDDK ohne Telling. Dafür dürft ihr unter Aufsicht einer SL die Pyro einsetzen, welche freigegeben und am Checkin oder Orgaplex gekennzeichnet wurde (s. Handlungsleitfaden Pyrotechnik).

LED-System und Soundeffektsystem auf Batterie und/oder Solartechnik sind generell freigegeben und brauchen keine gesonderte Abnahme.

Da wir weder Punkte noch Rangsystem haben, werden wir solche Sachen auch im Spiel nicht berücksichtigen.

Magie ist ein sehr aufwendiger und anstrengender Prozess, der auch immer an den eigenen Kräften zehrt und diese auslaugt. Je mächtiger der Zauber sein soll, desto anspruchsvoller sollte er vorbereitet, inszeniert und ausgestaltet sein und entsprechend stärker ist der Verbrauch der eigenen Kraft - was zumeist eine Auszeit/Ruhephase nach der Wirkung bedarf. Ihr dürft ansonsten alle Arten von Gegenstände für Euren Zauber einsetzen, die diesen in seiner Darstellung untermauern und

unterstützen.

Wir berücksichtigen also auch keine Titel wie Erzmagier, Großmagier, etc. - kannst Du Deinen Charakterstand entsprechend darstellen, dann entsteht schönes Spiel – kannst Du es nicht, dann wird der Zauber nicht funktionieren und Dich im dümmsten Falle verzehren (IT- Charaktertod).

Wichtig bei Magiewirkung ist, dass auch diese keine Einflüsse auf Götter, Urelemente oder dergleichen hat und auch keine Massenwirkung auslösen kann (das dürfen nur Haupt-NSC). Ansonsten sind die Regeln zu den magischen Orten und des äquivalenten Tausches einzuhalten (s. Handlungsleitfaden äquivalenter Tausch) – sowie allem voran ggf. spezifische SL-Anweisungen.

Dämonen und dergleichen können nur schwer und mit großer Anstrengung via Magie angegriffen und bezwungen werden. Aber oftmals bedarf es auch des Zusammenspiels von Magie, Kampfkraft, Alchemie, Klerikalismus, etc. Überlegt Euch Eure Handlungen gut. Und auch mit Magie können keine Waffen und dergleichen erzeugt werden, die Götter, Urelemente, etc. dauerhaft schädigen können. Dies ist nur mit besonderen Artefakten möglich, die auf der DARK WORLD unter Aufsicht und Freigabe der SL erspielt werden können. Fremdartefakte, etc. (also von anderen Cons) haben auf der DARK WORLD keine Wirkung und werden auch nicht eingeecheckt.

Spielt ausgiebig und schön mit vollem Einsatz und allem was ihr an Showeffekten einsetzen dürft und ihr werdet viel Freude an Eurer Magie haben!

13.1 Sonderregelung magische Heilung und Wiederbelebung

Bedingt aus den Erfahrungen der letzten Jahre müssen wir hier leider eine kleine Einschränkung zu Gunsten eines schöneren gemeinschaftlichen Spiels aller schaffen. Gerade für die Heiler, aber auch die Verletzten entsteht so mehr Spiel und auch für die Heilergilde sowie Heilerzirkel. Auch der Bereich der Alchemie ist davon betroffen und auch das allgemeine schöne Ausspielen aller Teilnehmer bekommt dadurch einen höheren Stellenwert und Gewinn. Die Spieler rücken im Spiel enger zusammen.

Eine magische Heilung wird künftig nur 2mal pro Contag pro Magier genehmigt. Nach einer magischen Heilung ist der Magier so erschöpft, dass er sich mind. für 1 Std. zurückziehen muss und keine Magie mehr wirken kann.

Eine magische Wiederbelebung gibt es nicht mehr. Diese Fähigkeit hat einzig ein göttliches Wesen und zwar nur 1mal pro Con für maxi. 3 Personen (Endschlachtszenario nicht berücksichtigt).

14. Alchemie

14.1 Wie sind die Voraussetzungen für Alchemiespiel auf der Con?

Alchemiespiel können nur Alchemisten betreiben. Dies wird nicht geprüft, sollte aber aus Eurem Charakterbild (optisches Aussehen und Auftreten im Spiel) und eurer Ausstattung ganz eindeutig hervorgehen, um unnötige Nachfragen durch Spieler oder die SLs zu vermeiden und Missverständnissen vorzubeugen.

Grundlegend gibt es keine alchemistischen Getränke, Elixiere, Tinkturen, Kräuter, etc., die nicht auf der DARK WORLD selbst erspielt/gesammelt/erzeugt werden. Besondere Fähigkeiten können nur über die Alchemistengilde in Ehrengard erlernt werden. Sie werden nach Erlernen auf einer Fähigkeitenkarte bestätigt.

Es besteht in jedem Lager die Möglichkeit, einen eigenen Alchemiezirkel zu begründen und diesen über die Alchemistengilde in Ehrengard anzumelden und dort besondere Fähigkeiten zu erlernen, um diese

später selbst weiter zu unterrichten und weiterzugeben oder einzusetzen in einem eigenen begründeten Lagerzirkel der Alchemie und Heilung.

14.2 Was ist verboten?

Für ein schönes Spiel wird folgendes untersagt:

- Keine Sachen mit göttlicher, dämonischer oder sonstiger übersinnlicher Wirkung oder Wirkstoffen
- Keine Zauber-Magie-Overpower-Blitz-Regenerierungstränke oder Helden- Stärkungstränke
- Keine Super-Phönix-Alles-Ungeschehen-Tränke
- Keine Auferstehungstränke oder derer Art
- Keine Tränke, Kräuter, Früchte, etc., die Götter oder ähnliche Wesen beeinflussen oder beeinträchtigen können
- Keine Massenwirkungsmittel aller Art
- Keine Raum und Zeit beeinflussenden Mittel aller Art

15. Erweiterung des Spielangebotes Alchemie – Erze, Mineralien und Kristalle

Auch hier gibt es entsprechende Fähnchen, welche verteilt in der DARK WORLD vorhanden sind und gesucht und selbst gefördert werden müssen. Einige Materialien haben eine Art Strahlungswirkung und müssen entsprechend unter Schutzmaßnahmen gefördert/geschürft und in Schutzbehältern transportiert werden.

Eine entsprechende Liste dieser Erze, Mineralien und Kristalle findet ihr in den Gilden in Ehrengard. Aus diesen könnt Ihr auch deren Verwendungszweck und nötige Menge entnehmen (z.B. Herstellung eines Brandpfeils, etc.). Die Fähigkeit zur Herstellung muss in der jeweiligen Gilde erspielt werden und auf der Fähigkeitskarte dort vom Gildenleiter eingetragen werden. Dies dient als Nachweis gegenüber einer nachfragenden SL.

Viele Erzeugnisse fallen gleichfalls in den Bereich der Alchemistengilde, wie auch der Handwerks Gilde oder gar den anderen Gilden, so dass diese Gilden zusammen konsultiert werden müssen für die Abnahme eines erzeugten Gegenstandes.

16. Klerikalismus

Klerikalismus wird bei uns rein nach Freispiel ausgespielt, sprich DKWDDK ohne Telling. Dafür dürft ihr unter Aufsicht einer SL die Pyro einsetzen, welche freigegeben und am Check-in gekennzeichnet wurde (s. Handlungsleitfaden Pyrotechnik).

LED-System und Soundeffektsystem auf Batterie und/oder Solartechnik sind generell freigegeben und brauchen keine gesonderte Abnahme.

Da wir weder Punkte noch Rangsystem haben, werden wir solche Sachen auch im Spiel nicht berücksichtigen.

Klerikalismus ist ein sehr aufwendiger und anstrengender Prozess, der auch immer an den eigenen Kräften zehrt und diese auslaugt. Je mächtiger die Kraftwirkung sein soll, desto anspruchsvoller sollte das Spiel vorbereitet, inszeniert und ausgestaltet sein und entsprechend stärker ist der Verbrauch der eigenen Kraft - was zumeist eine Auszeit/Ruhephase nach der Wirkung bedarf. Ihr dürft ansonsten alle Arten von Gegenstände für Euren Kraftprojektion einsetzen, die diese in ihrer Darstellung untermauern

und unterstützen.

Bitte bedenkt, dass Klerikalismus auch immer die Voraussetzung einer göttlichen oder dämonischen Anrufung bedarf, da die Kraft aus deren Äther in den Körper des Wirkenden strahlt und dort gewandelt weitergeleitet wird für den Einsatz. Der Gott oder Dämon gibt Euch auf den spirituellen Wegen durch die Sphären der Unendlichkeit einen Teil seiner Kraft ab. Evtl. auch mal zu viel, so dass es Euch von den Beinen reißt oder schlimmeres durch das Kanalisieren von Kräften!? Dies steht im Gegensatz zu den Kräften der Magie, welche eine spezielle magische Quelle anzapfen.

Wir berücksichtigen auch hier keine Titel wie Erzbischof, Hohepriester, Schamanenoberhaupt, Erzhexer, etc. - kannst Du Deinen Charakterstand entsprechend darstellen, dann entsteht schönes Spiel - kannst Du es nicht, dann wird die klerikale Kraft nicht funktionieren und Dich im dümmsten Falle verzehren (IT-Charaktertod).

Wichtig bei klerikaler Wirkung ist, dass auch diese keine Einflüsse auf andere Götter, Urelemente oder dergleichen hat und auch keine Massenwirkung auslösen kann (das dürfen nur Haupt-NSC). Ansonsten sind die Regeln zu den klerikalen Orten und des äquivalenten Tausches einzuhalten (s. Handlungsleitfaden äquivalenter Tausch) – sowie allem voran ggf. spezifische SL-Anweisungen.

Dämonen und dergleichen können, aber nur mit großer Anstrengung, via klerikaler Kraft angegriffen und bezwungen werden. Aber oftmals bedarf es auch des Zusammenspiels von Magie, Kampfkraft, Alchemie, etc. Überlegt Euch Eure Handlungen gut. Auch mit Klerikalismus könnt ihr keine Waffen und dergleichen erzeugen, die Götter, Urelemente, etc. dauerhaft schädigen können. Dies ist nur mit besonderen Artefakten möglich, die ihr Euch auf der DARK WORLD unter Aufsicht und Freigabe der SL erspielen könnt. Fremdartefakte, etc. (also von anderen Cons) haben auf der DARK WORLD keine Wirkung und werden auch nicht eingeeckelt.

Spielt ausgiebig und schön mit vollem Einsatz aus und allem was ihr an Showeffekten einsetzen dürft und ihr werdet viel Freude an Eurer klerikalen Kraftwirkung haben!

16.1 Sonderregelung klerikaler Heilung und Wiederbelebung

Bedingt aus den Erfahrungen der letzten Jahre müssen wir hier leider eine kleine Einschränkung zu Gunsten eines schöneren gemeinschaftlichen Spiels aller schaffen. Gerade für die Heiler, aber auch die Verletzten entsteht so mehr Spiel und auch für die Heilergilde sowie Heilerzirkel. Aber auch der Bereich der Alchemie ist davon betroffen und auch das allgemeine schöne Ausspielen aller Teilnehmer bekommt dadurch einen höheren Stellenwert und Gewinn. Die Spieler rücken im Spiel enger zusammen.

Eine klerikale Heilung wird künftig nur 2mal pro Contag pro Hexer/Priester/Paladin/etc. genehmigt. Nach einer magischen Heilung ist der Magier so erschöpft, dass er sich mind. für 1 Std. zurückziehen muss und keine Magie mehr wirken kann.

Eine klerikale Wiederbelebung gibt es nicht mehr. Diese Fähigkeit hat einzig ein göttliches Wesen und zwar nur 1mal pro Con für maxi. 3 Personen.

17. Besondere Waffen und Fähigkeiten

17.1 Besondere NSC-Waffen

Im IT-Spiel gibt es folgende besondere Waffen, welche von NSCs geführt werden:

- Die Gruftkönigsschwerter
- Die Seelenpeitsche
- Der Stab der Untoten
- Die Axt des Chaosschrecken
- Die Zweililie der Arachne
- Der eisige Seelenspeer des Vrakaz
- Die Totenklingen der Bendith Sidhe
- Der Dreizack der Nemesis
- Der Elementarstab der Tekla
- Die Elementwaffen der Amga
- Der Stab der Träne aus Asche der Nemephinkönigin

Diesen Waffen hält keine SC-Waffe, Rüstung oder Schild stand. Nur andere besondere Artefaktwaffen können hier eine erfolgreiche Gegenwehr darstellen. Diese können von den SCs erspielt werden.

17.2 Besondere Artefakte aus dem IT-Spiel für Spieler

Da es über das IT-Spiel auch besondere Artefakte für SC zu erringen gibt und oft damit auch besondere Fähigkeiten mit einhergehen, welche nur diese SCs dann inne haben, haben wir auf unserer Website diese Waffen und ihre Fähigkeiten aufgelistet und werden diese nach jeder Con um die neu errungen oder verlustigen Waffen und Fähigkeiten ergänzen. Ihr dürft Euch für eine angemessene Spielweise gerne vor Con über diese Waffen und Fähigkeiten auf der Website von uns informieren. Das Wissen liegt aber auch IT-verpackt in der Wissensbibliothek in Ehrengard vor und kann dort von jedem Teilnehmer erspielt werden.

17.3 Besondere NSC-Fähigkeiten

Im IT-Spiel besitzen einige NSC besondere Fähigkeiten. Diese dienen ausschließlich als Spielangebot an die Spieler und es gibt keine Verpflichtung dieses Spielangebot anzunehmen. Allerdings ist es ratsam das Angebot anzunehmen, da so eine Interaktion mit den göttlichen Wesen für die Spieler möglich wird und daraus auch so manches Folgespiel entstehen kann.

Die Götter der Dark-World teilten sich bisher in die Fraktionen von Licht und Finsternis ein. Über die letzten Jahre haben sich, gesteuert und beeinflusst durch die Spieler, neue Fraktionen gebildet die ihre individuellen Ziele verfolgen oder nach ihrem Befinden Partei ergreifen für Licht und Finsternis. Die beiden bisherigen Fraktionen sind die des Traums und die der Perfektion, wobei letztere gegen jede andere Fraktion steht und sich nie mit diesen verbündet. Zur besseren Übersicht hier einmal aufgeschlüsselt:

Fraktion des Lichts

- Die Gesandte
- Tekla
- Nemesis

Fraktion der Finsternis

- Der Schrecken
- Arachne

Fraktion des Traums

- Frostmares
- Vrakaz

Fraktion der Perfektion

- Königin Ossa
Manus
- Malagesh
- Herzogin
Immortala

Götterfähigkeiten werden dosiert eingesetzt. Wenn ihr euch nicht sicher seid ob es angemessen ist in einer Situation eure Fähigkeiten zu nutzen, dann macht es definitiv nicht oder haltet mit eurer Lager-SL Rücksprache. Eure Darstellung ist die Basis für eure Glaubwürdigkeit. Powerplay lehnen wir ausdrücklich ab. Im Zweifel hat eure SL das letzte Wort was den Einsatz der Fähigkeiten angeht, da sie die Situation OT im Überblick haben.

KEIN GOTT KANN EINE MASSENWIRKUNG ANSAGEN. ALLE HABEN EXAKT DIE FÄHIGKEITEN DIE HIER NIEDERGESCHRIEBEN SIND!

17.3.1 Ulthor – Gott des Lichtes und der Hoffnung

Himmlicher Friede

Ulthor schenkt dem Auserwählten für einen Moment einen Ausblick auf den himmlischen Frieden in Ulthors Reich. Erfüllt von diesem sanften Licht ist die Seele des Auserwählten in tiefer Ruhe.

Darstellung: Ulthor berührt den Spieler an der Stirn und berichtet im IT-Telling vom himmlischen Reich Ulthors („Siehst du die goldenen Pforten, eingelassen in die ewig weißen Mauern seiner Feste?...“)

Komponenten: Keine

Wirkung: Die Person, die vom himmlischen Frieden erfüllt ist, lässt alle Wut und Aggressionen fallen. Sie ist zu keiner gewalttätigen Handlung fähig, bis die Wirkung verfällt (Spielerermessen). Wird der himmlische Frieden als Sterbesakrament erteilt, verbürgt sich Ulthor für die Seele und der Spieler kann an der heiligen Lagerstätte wieder auferstehen.

Göttliche Heilung

Ulthor berührt die verwundete Person und lässt ihr ihre endlose Gnade zuteilwerden.

Darstellung: Ulthor berührt den Spieler an der Stirn und beschreibt im IT-Telling wie sich die Wunden schließen, Gift aus dem Körper getrieben wird und Blutungen sich stillen.

Komponenten: Keine

Wirkung: Die verwundete Person wird von allen gebrechen geheilt und ist, trunken vom Licht, wieder voll einsatzbereit.

Ulthors sengender Blick

Von gerechtem Zorn beflügelt packt Ulthor nach seinem Opfer und befiehlt mit dem sengenden Blick Ulthors den Sünder von innen zu verbrennen.

Darstellung: Ulthor packt den Spieler und beschreibt diesem im IT-Telling wie die Hitze in ihm aufsteigt und seinen Körper von innen heraus verbrennt.

Komponenten: Keine

Wirkung: Dem Spieler werden starke Schmerzen zugefügt, die bis zum Tod führen können.

Lobpreisung des Herrn des Lichts

Ulthor stimmt Lobpreisungen auf das Licht und die Hoffnung an und seine Anhänger fallen mit ein. Erfüllt vom Geist des Herrn des Lichts streiten seine Anhänger umso tapferer für seine Sache.

Darstellung: Ulthor stimmt Lobpreisungen auf das Licht und die Hoffnung in all seinen Gestalten an und fordert die Spieler auf mit einzustimmen.

Komponenten: Keine

Wirkung: Die Spieler sind erfüllt vom Geist Ulthors und streiten tapferer in der kommenden Schlacht. Rein darstellerisch.

17.3.2 Tekla – Göttin der Urgewalten

Im Auge des Sturms

Tekla tritt demjenigen gegenüber und haucht ihm einen Kuss entgegen. Der Auserwählte kann sich dem nicht entziehen, fällt in ihren Bann und erstarrt im Moment absoluter innerer Ruhe, während um ihn der Sturm des Lebens weiter tobt. Selbst Götter können ihm nicht widerstehen.

Darstellung: Tekla deutet einen Kuss auf die Stirn an und erklärt im IT-Telling die Wirkung.

Komponenten: keine

Wirkung: Der Auserwählte fällt in einen Zustand absoluten inneren Friedens. Die Darstellung liegt im Ermessen des Verzauberten.

Teilen des giftigen Leids

Tekla berührt den Vergifteten, nimmt unter Schmerzen das Gift auf und stößt es aus sich heraus. Der giftige Nebel der sie umgibt verliert seine Wirkung wenn er verfolgt ist.

Darstellung: Tekla berührt den Spieler und stellt die Übertragung des Giftes dar. Während sie sich vor Schmerzen krümmt zündet sie eine grüne Rauchbombe und stellt dar, dass sie den giftigen Nebel ausstößt.

Komponenten: Rauchbombe, grün

Wirkung: Der Vergiftete wird umgehend geheilt und erholt sich schnell wieder. Wer den Rauch einatmet bevor er verfliegen ist wird selbst leicht vergiftet.

Fluch der Ertrunkenen

Tekla zischt ihrem Opfer den Fluch entgegen und dessen Lungen beginnen sich mit Wasser zu füllen auf das er am Salzwasser ertrinke.

Darstellung: Tekla spricht den Fluch und begleitet den sterbenden Charakter im IT-Telling.

Komponenten: keine

Wirkung: Der Charakter ertrinkt.

Kochendes Blut

Von Wut und Zorn bebend ruft Tekla das Feuer im Blut ihres Opfers wach und lässt es unter ihrem gnadenlosen Griff sieden.

Darstellung: Tekla erklärt im IT-Telling die Wirkung und hat einen sauberen Wutausbruch.

Komponenten: keine

Wirkung: Der Charakter windet sich unter Schmerzen bis Tekla ihren Griff lockert.

17.3.3 Nemesis – Göttin des gerechten Zorns

Kein Wort der Lüge!

Nemesis sieht dem Opfer tief in die Augen und befiehlt ihm die Wahrheit zu sprechen.

Darstellung: Intensiver Augenkontakt mit dem SC und IT-Telling der Wirkung.

Komponenten: keine

Wirkung: Der Verzauberte muss die Wahrheit an die er glaubt aussprechen. Ist der Charakter

blind oder geblendet zeigt die Fähigkeit keine Wirkung.

Schreckenschrei

Das kreischen der Nemesis löst Angst in den Herzen ihrer Feinde aus und doch ermutigt dessen schriller Klang ihre Anhänger umso mehr – vielleicht weil es hilft zu wissen, dass diese grausame Göttin auf der eigenen Seite steht.

Darstellung: Nemesis erklärt im IT-Telling was passiert und setzt zum Kreischen an.

Komponenten: keine

Wirkung: Auswirkung liegt im Spielerermessen. Die Anhänger der Nemesis werden sich motiviert in die Schlacht werfen, ihre Feinde vor Angst zittern oder gar flüchten.

Mal der Rache

Nemesis zeichnet ihren Auserwählten mit dem Mal der Rache, Fluch und Segen zugleich in der Schlacht.

Darstellung: Nemesis erklärt im IT-Telling die Wirkung und malt dem Spieler ein Zeichen auf die Stirn.

Komponenten: Schminke

Wirkung: Fällt der Charakter in einer Kampfsituation, darf er sich noch einmal kurz aufrufen für einen letzten Angriff und stirbt, unabhängig vom Erfolg und seinen Wunden, danach.

Blut der Nemesis

Nemesis schneidet sich das eigene Fleisch auf und blutet in einen (angemessenen) Kelch.

Darstellung: Nemesis erklärt im IT-Telling die Wirkung und gibt Aderlass.

Komponenten: Waldmeisterbrause o.ä.

Wirkung: Es handelt sich bei ihrem Blut um eine hochpotente Säure, allerdings auch um ein göttliches Geschenk und einen Teil von ihr...

17.3.4 Der Schrecken – Gesalbter des Chaos

Stimme des Zorns

Der Schrecken wirft seinen Kopf in den Nacken und stößt einen Schrei aus, in den seine Anhänger einstimmen, rasend vor Freude auf den Beginn der Schlacht.

Darstellung: Der Darsteller heizt seine Spieler an, fordert sie auf mit ihm den Schrei anzustimmen.

Komponenten: Keine

Wirkung: Darsteller- und Spielerermessen. Wirkt wie ein Kampfrausch, rein darstellerisch, hat sonst keine Auswirkung.

Unersättliche Gier

All die Sterblichen sind nur Opfer ihrer Gier. Der Schrecken weiß um das naturell der Sterblichen und versteht es meisterhaft ihren Hunger nach mehr zu wecken. Besonders gern, wenn es ihnen gerade nicht zusteht, säht der Schrecken Chaos.

Darstellung: Der Darsteller legt seine Hand auf die Stirn des Spielers und erklärt im IT-Telling.

Komponenten: Keine

Wirkung: Die Gier des Charakters wird pervertiert und verstärkt. Der Charakter wird die größte ihm innewohnende Gier mit allen Mitteln verfolgen. Erst wenn diese Person das Ziel erreicht oder

stirbt bricht der Fluch.

Flüstern des Wandlers

Der Schrecken packt sein Opfer am Nacken, zieht es zu sich heran und flüstert Worte des Wandels in dessen Ohr, gefolgt von dem Befehl dem es folgen soll.

Darstellung: Der Spieler wird herangezogen, es werden mystische Worte gezischt und der Befehl formuliert.

Komponenten: Keine

Wirkung: Darsteller- und Spielerermessen. Der Befehl soll befolgt werden.

Kreis der Pein

Der Schrecken brüllt eine Herausforderung aus, wild auf die Schlacht. Wer auch immer von seinen Anhängern würdig ist, stellt sich ihm während er Lobpreisungen auf Schmerz und Chaos ruft.

Darstellung: Der Schrecken ruft eine Herausforderung in seine eigenen Reihen. Die Person die sich ihm stellen will, tritt vor und lobpreist das Chaos. Die übrigen Anwesenden bilden einen Ring indem sich Schrecken und Herausforderer messen, bis das Chaos siegt.

Komponenten: Keine

Wirkung: Der Schrecken prügelt das letzte bisschen Schmerz aus dem Herausforderer raus. Dieser wird für die nächste Schlacht immun gegen Schmerzen jedweder Art. Das macht diesen weder unverwundbar, noch unsterblich – jeder Schmerz bereitet dieser Person unermessliche Freude für den Zeitraum der Wirkung.

17.3.5 Arachne – Dämonische Mutter der Spinnen

Im Bann der schwarzen Witwe

Arachne schlägt das Opfer tanzend in ihren Bann der es willenlos und ergeben macht.

Darstellung: Arachne tanzt und haucht ihrem Opfer im IT-Telling die Wirkung zu.

Komponenten: keine

Wirkung: Das Opfer ist Arachne verfallen und ihr treu ergeben bis sie ihn entlässt oder er sich von dem Bann befreien kann.

Kuss der Spinne

Arachne befreit eines ihrer besonderen Kinder und lässt es ihr Opfer beißen. Dieser liebevolle „Kuss“ erfreut Arachne jedes Mal aufs Neue.

Darstellung: Arachne nimmt eine Spinne aus ihrem Gewand und presst sie dem Opfer auf ungeschützte Haut, während sie beschreibt wie das Gift seine Wirkung entfaltet.

Komponenten: Spinne

Wirkung: Das Opfer wird vergiftet. Art und Wirkung des Gifts werden beschrieben. Es ist mit profaner (nicht-magischer) Heilung zu kurieren.

Ich bin Legion

Arachne nimmt sich eines Leichnams an und lässt ihre Spinnen ihn erfüllen auf das sich der Körper erhebt und von ihren Kindern gesteuert der Mutter der Spinnen hörig ist.

Darstellung: Arachne beugt sich über den Leichnam des Spielers und erklärt im IT-Telling die Wirkung.

Komponenten: keine

Wirkung: Der Spieler erhebt sich als Marionette von Arachne und folgt mechanisch ihren Anweisungen bis er frei gegeben oder enthauptet wird.

17.3.6 Vrakaz – Gott der Nacht

Dunkler Kontrakt

Vrakaz offeriert der Seele des frisch Verstorbenen einen Vertrag, seinem nicht unähnlich. Bis zum Ende der nächsten Nacht ist der Charakter dem Tod selbst geweiht, seine Seele darf dafür aber in seinen Körper zurückkehren bis zum Licht des neuen Morgens. Jeder muss sterben.

Darstellung: Vrakaz reicht dem Spieler die Hand, spricht einen Fluch und Segen mit den Worten der Bestie und weiht Seele und Fleisch seinem Königreich und Ideal.

Komponenten: Lagerartefakt „Tarotkarte: Die Gnade des Todes“

Wirkung: In dieser Zeit gibt er seinen "dunklen" Gelüsten und Begierden schnell nach und auch seine Hemmschwelle diese anzugehen sinkt. Während der Dauer des Kontrakts ist der Charakter anfangs noch desorientiert und schwach. Seine Kräfte kehren aber mit Ende des Vertrages kontinuierlich zurück. Der Kontrakt endet mit dem ersten Licht des neuen Morgens, danach stirbt der Charakter.

Insektenwolke

Vrakaz ruft die Aasfresser der dunklen Gräber an, die verzehrende Insektenschwärme, die all jenes Fleisch anfressen, dass sie berühren.

Darstellung: Unter Gesten ruft der Darsteller die Schwärme während er die Rauchbombe zündet.

Komponenten: Rauchbombe, grün

Wirkung: Wie ein Schmerzzauber für diejenigen Charaktere, die von dem Rauch berührt werden.

Ruf zur Wilden Jagd

Mit den Worten der Bestie ruft Vrakaz das Tier im inneren seiner Jünger wach. Von seinem Blut berauscht, geben sie sich ihren dunkelsten Gelüsten und Bedürfnissen hin in ihrem Exzessiven Wunsch nach Blutvergießen und Tod.

Darstellung: Der Darsteller erklärt im IT-Telling die Wirkung und gibt den Spielern von seinem „Blut“ zu trinken.

Komponenten: Kelch mit beliebiger nicht alkoholischer Flüssigkeit / Lagerartefakt: „Tarotkarte: Ruf zur Wilden Jagd“

Wirkung: Spielerentscheid. Vom Genuss des Todeskampfes eines anderen auf dem Schlachtfeld bis hin zum Bluttausch. Haben die Spieler sich das zweite Lagerartefakt erspielt, potenziert sich die Wirkung für sie.

17.3.7 Königin Ossa Manus – Herrin der heiligen Blutknochenkirche

Schrei der Königin

Die Königin lässt der Wut und ihrem kalten Hass freien Lauf und brüllt ihren Zorn heraus.

Darstellung: im IT-Telling aufbauende Rede die in einem rasenden Schrei gipfelt.

Komponenten: keine

Wirkung: Intensität ist Spielerermessen. Es lässt Angst und Zweifel aufkommen in den Herzen ihrer Opfer und motiviert ihre eignen Lakaien zur Schlacht. Rein rollenspielerischer Effekt.

Blutnebel

Unter gierigem Lachen zieht die Königin die Lebenskraft aus dem Körper ihrer Opfer, das sie wie ein roter Nebel umgibt. Nur wenige hatten das Glück ihr zu entkommen!

Darstellung: Wirkungserklärung im IT-Telling und Zünden der Rauchbombe.

Komponenten: Rauchbombe, Rot

Wirkung: All die welche vom roten Rauch berührt werden, werden von ihm verletzt. Die Königin selbst gewinnt wieder an Stärke. Wie schwer die Wunden sind liegt im Spielerermessen.

Hand der Schmerzen

Die Königin reißt die Arme empor und beschwört ihre finstere Macht um all jene in Schmerzen zu Boden gehen zu lassen die ihre Anklage hören!

Darstellung: Die Königin erklärt im IT-Telling die Wirkung.

Komponenten: keine

Wirkung: Intensität liegt im Spielerermessen. Die Charaktere die ihre Anklage vernehmen sinken unter brennenden Schmerzen zu Boden.

Ein finsternes Versprechen

Die Königin flüstert finstere Versprechen in das Ohr ihres Opfers und küsst sie auf die Stirn, nur damit sie Augenblicke später unter Schmerzen zusammenbrechen und sich als willige Diener zu erheben.

Darstellung: Wirkung wird im IT-Telling erklärt und Kuss auf das Haupt angedeutet. Consens-Check.

Komponenten: Ggf. Untotenprop./OSE-Gewandung

Wirkung: Der Charakter konvertiert zum OSE. Dauer und Intensität sind Spielerentscheidung. Nur SCs sind konvertierbar, NSCs nur nach Absprache mit Koordination.

17.3.8 Herzogin Immortala – Die Seelenverschlingerin

Seelenfresser

Die Herzogin hat die dunkle Gabe die Seelen anderer Wesen fressen zu können und sie damit komplett dem Kreislauf zu entreißen.

Darstellung: Im IT-Telling erklärt die Herzogin die Wirkung. OT-Consens-Check!

Komponenten: keine

Wirkung: Der Charakter stirbt für diese DW. Ob ein Spieler den Charakter noch einmal spielen möchte obliegt natürlich diesem. Als Spielansatz siehe Die Seelenpeitsche.

Die Seelenpeitsche

Es heißt das Artefakt ist in der Lage die Seelen aus den Körpern zu reißen. Angeblich auch diese, die von der Herzogin gefressen wurden. Es heißt man müsste die Herzogin neun mal neun Male mit ihr schlagen um die Seele der Herzogin frei zu legen – so sie denn eine hat...

Darstellung: Die Seelenpeitsche ist eine Waffe.

Komponenten: Seelenpeitsche

Wirkung: In den Händen der Herzogin ist die Peitsche eine mächtige Waffe, doch in den Händen der Sterblichen die einzige bekannte Möglichkeit eine von der Herzogin gefressene Seele wieder aus ihr zu lösen. Ob die o.g. Legende stimmt bleibt herauszufinden...

Sog der Leere

Die Herzogin zieht das Leben aus ihrem Opfer und saugt es förmlich auf. Zu Boden fällt nur ein lebloser Körper.

Darstellung: Die Herzogin erklärt im IT-Telling die Wirkung und atmet tief vor dem Opfer ein.

Komponenten: keine

Wirkung: Der Charakter stirbt nachdem die Herzogin drei Mal tief Luft vor diesem geholt hat und damit dessen Lebenskraft aufgesogen.

Fluch der Entkörpern

Die Herzogin legt dem sterblichen die Ketten ihres Fluches an und lässt ihn von tiefer Leere erfüllen bis er sich ganz zum Entkörpern wandelt.

Darstellung: Im IT-Telling mit Spielern, bei NSC-Springern geht auch einfacher Rollenwechsel

Komponenten: Entkörpern-Klamotte

Wirkung: Der Charakter wird zum Entkörpern und dient der Herzogin als Leibgarde. Die Wirkung endet wenn die Herzogin sie entlässt oder der SC das Spielangebot nicht mehr wahrnehmen möchte.

17.3.9 Die Gruftkönige

Absolute Unterwerfung

Der Gruftkönig senkt seine Waffe auf die Schulter seines Opfers und verflucht ihn zur absoluten Unterwerfung via IT-Telling.

Darstellung: Der Gruftkönig legt seine Waffe auf die Schulter seines Gegners und teilt ihm im IT-Telling mit, dass er ab sofort ihm ohne Wiederworte Folge zu leisten hat.

Komponenten: Gruftkönigswaffe

Wirkung: Der betroffene Charakter senkt sein Haupt, steht nach der Flucherteilung auf und reiht sich neben dem Gruftkönig sein. Er wird ihm solange folgen und auf seine Befehle hören, bis der Gruftkönig fällt, dann verstirbt auch er selbst.

Folge der Herrin oder stirb

Der Gruftkönig berührt mit seiner Klauenhand das Opfer an der Stirn und fordert im IT-Telling dazu auf seiner Herrin zu folgen oder zu sterben.

Darstellung: Der Gruftkönig legt seine Klaue auf die Stirn des Opfers und teilt im IT-Telling mit, dass der Spieler die Wahl hat der Königin Ossa Manus zu folgen bis diese ihn wieder frei gibt oder sofort zu sterben.

Komponenten: Gruftkönigshand

Wirkung: Das Opfer kann sich dem nicht erwehren und wird entweder der Aufforderung folgen und sich dem Gruftkönig an die Seite stellen oder er wird den Todeshieb des Gruftkönigs dankend entgegennehmen.

Mein Schmerz ist Dein Schmerz

Der Gruftkönig schreit vor inneren oder auch äußeren Schmerzen auf und umarmt sein Opfer. Im IT-Telling überträgt er seinen Schmerz auf das Opfer und überlässt es dann diesem Schmerz.

Darstellung: Der Gruftkönig umarmt sein Opfer und teilt im IT-Telling mit, dass das Opfer nun einen unendlichen schmerz erleidet, welcher das Opfer ohnmächtig werden oder gar sterben lässt.

Komponenten: Gruftkönigsumarmung

Wirkung: Das Opfer verspürt sofort diesen überwältigenden Schmerz im gesamten Körper und schreit lauthals auf und bricht zusammen (obwohl der Spieler ohnmächtig wird oder stirbt ist ihm überlassen).

17.3.10 Dunkle Priesterschaft der Blutknochenkirche

Untote Auferstehung

Der Priester beginnt eine gemurmelte Zeremonie und berührt sein Opfer, welches tot am Boden liegt (gilt nur für 1 Person). Im IT-Telling teilt der Priester die untote Auferstehung mit.

Darstellung: Der Priester führt eine unheilige Auferstehungszeremonie neben dem toten Opfer durch und erhebt es als untotes Wesen, welches dem Priester sodann zur Seite steht.

Komponenten: freie Zeremonie, kann mit Rauchpyro geschehen

Wirkung: Das tote Opfer erhebt sich als untotes Wesen und wird dem Priester zur Seite stehen und auch für ihn und seinen Schutz kämpfen, bis es erneut verstirbt im Kampf oder freigelassen wird aus dem Fluch.

Hinweis: Dient auch zur Auferstehung eigener untoter Anhänger! Jedoch maxi. 3 Untote pro Tag!

Mein ist Dein Glauben

Der Priester stimmt eine Zeremonie an und zieht sein erwähltes Opfer magisch zu sich. Im IT-Telling überträgt er seinen Glauben an die Macht des Untoten und er Finsternis auf das Opfer.

Darstellung: Der Priester deutet murmelnd auf sein Opfer und bedeutet ihm zu ihm zu kommen. Im IT-Telling bekommt das Opfer mitgeteilt, dass es nun unter dem Glaubenszwang der Untoten steht und diesen folgen wird, bis es fällt.

Komponenten: keine weitere Komponente

Wirkung: Das Opfer wird wie magisch gebannt und in Trance zu dem Priester kommen, seinen Worten lauschen und dann dem Befehl des Priesters folgen bis es verstirbt oder frei gelassen wird.

Endlose Angst und Furcht

Der Priester stimmt eine Zeremonie an und zieht sein erwähltes Opfer magisch zu sich. Im IT-Telling vermittelt er dem Opfer, dass nun endlose Angst und Furcht das Opfer ergreifen.

Darstellung: Der Priester deutet murmelnd auf sein Opfer und bedeutet ihm zu ihm zu kommen. Im IT-Telling bekommt das Opfer mitgeteilt, dass es von endloser Angst und Furcht ergriffen wird und dadurch vollkommen handlungsunfähig wird.

Komponenten: keine weitere Komponente

Wirkung: Das Opfer wird wie magisch gebannt und in Trance zu dem Priester kommen, seinen Worten lauschen und dann voller Angst, Furcht und Panik davon stolpern. Es wird zu keiner weiteren handlung und Interaktion mit Dritten fähig sein und zusammenbrechen oder gar versterben vor lauter Angst (das ist dem Spieler überlassen).

18. besondere Portale und Orte

Auf der Veranstaltung gibt es besondere Portale und Orte, welche nicht einfach durch die Teilnehmer durchquert werden können. Einige diese Portale/Orte können sogar gar nicht durch die Teilnehmer durchquert werden. Die Portale der Untoten, können nur von den Teilnehmern durchquert werden, wenn die untoten NSCs oder die Nemephin sie durch diese verschleppen. Einige der Portale können aber durch das IT-Spiel unter besonderen Umständen zumindest zeitweise passierbar gemacht werden. Dies ist aber

rein IT zu erspielen im Beisein einer SL. Auch die besonderen Orte sind durch Kraftfelder geschützt, welche aber durch IT-Spiel gebrochen werden können und danach für die Teilnehmer betretbar werden.

Die geschützten Orte und Portale sind mit einem blauen Band markiert, welches nur von der SL entfernt werden darf, wenn der Ort/das Portal einwandfrei für den Zugang durch die Spieler erspielt wurde.

Ein Portal, welches allen Teilnehmern für ihre Anreise und auch Abreise auf die Spielwelt offensteht, ist das große Weltenportal am Tempel des Seins. Durch dieses reisen auch die göttlichen Wesen auf diese Welt. Zurzeit wird dieses Portal durch die Beobachter und die Macht des Tempel des Seins geschützt und aufrecht erhalten. Doch es soll Mächte geben, welche dies ändern wollen und auch können.

19. Absolute NO-GOs

- OT Einrennen oder Rammen von Palisaden aus Leichtbausystemen oder magisch/klerikale Barrieren.
- OT-Beklettern von Palisaden oder Toranlagen.
- Wehrgänge mit einer Standhöhe über 1,5m und Wehrgänge ohne Brüstungsschutz.
- gezieltes und vorsätzliches Stechen oder Hineinschießen in Luken von außen.
- Einsatz von kernhaltigen Wurfelementen und Geschossen.
- Projektile bei Handschusswaffen aller Art (Ausnahme Bogen, Armbrust, Blasrohr).
- Toranlagen, welche nicht den vorherigen Beschreibungen und Bestimmungen entsprechen.
- Massive Lagerbauten, welche nicht den genannten Bestimmungen von Toranlagen entsprechen.
- Das Zünden von Zündplättchen aus dem Faschingsbereich näher als 1m zu anderen Personen.
- Das gezielte und vorsätzliche Beschießen von Köpfen mit Pfeilen oder Bolzen.
- Das nicht ordnungsgemäße Aufbauen und Abbauen von Tor- und Lagereinrichtungen sowie Anlagen aller Art.
- offenes OT-Feuer jeglicher Art in direkter Nähe zu Toranlagen (weniger als 2m Abstand).
- Das Verlassen des Geländes, wenn nicht der eigene Lagerbereich zu 100% abgebaut, bereinigt und ordentlich wiederhergestellt und durch die SL/ den LK abgenommen wurde.
- Das eigenständige, nicht fachgerechte Auslagern, Ablegen und/oder Einlagern von Kulissentteilen und Lagerdeko ohne Einweisung durch die Lager-SL am Fundus.

20. Schlusswort

Mit dem IT-Spielleitfaden möchten wir Euch ein Werkzeug an die Hand geben, an welchem Ihr Euch für den gesamten Bereich rund um Toranlagen, Belagerungen und dem Spiel sowie dem zugehörigen Auf-, Abbau und der Lagerung orientieren könnt. Dies ist eine Hilfestellung, welche es Euch leichter machen soll.

Verbesserungsvorschläge und/oder Hilfestellungen mit Erfahrungsbelegen sind immer und jederzeit gerne gesehen, da diese zur Verbesserung beitragen. Wer zur stetigen positiven Weiterentwicklung beitragen möchte und die gesamte Veranstaltung mit seinem Rat und seiner Tat aktiv bereichern möchte, der wird mit offenen Armen empfangen.

Wir sind uns bewusst, dass wir nicht perfekt sind und auch nicht perfekt sein werden. Genauso wenig wie unsere Veranstaltung und unser Spielangebot an Euch. Trotzdem versuchen wir immer nah am Geschehen und den Teilnehmern zu sein, wenn diese mit uns gemeinsam positiv und freundschaftlich zusammenarbeiten und als Ziel haben eine faszinierende und bereichernde Erlebniswelt für unser gemeinsames Hobby Larp zu schaffen.

Lasst uns also gemeinsam Hand in Hand auf positive Weise unser Hobby betreiben und ausleben. Denn Larp soll weiter ein Hobby für jedermann sein.

Unsere Veranstaltungen sind von Larpern, mit Larpern für Larper und 100% ehrenamtlich und gemeinnützig!

Eure Darkcrypt-Orga



*Ein eingetragenes Markenprodukt der Darkcrypt-Production unter Verwaltung des gemeinnützigen
Grüne Welten Rollenspielkulturverein e.V.*