

# DARK WORLD



## OT-Teilnahmegrundlagen

Fassung 1.1 © by Darkcrypt-Orga

# Inhaltsverzeichnis

<b>1. Vorwort</b> .....	<b>4</b>
<b>2. Grundlagen</b> .....	<b>4</b>
2.1 Welche Voraussetzung muss ich als Teilnehmer für die Con mitbringen? .....	6
2.2 Wie sollte ich im Optimalfall Treffer ausspielen? .....	6
<b>3. Waffenlagerung und Fundsachenaufbewahrung</b> .....	<b>7</b>
<b>4. Pyrorichtlinien</b> .....	<b>7</b>
<b>5. Spielerlagerteilnahme</b> .....	<b>8</b>
5.1 Wie kann ich an einem speziellen Spielerlager teilnehmen auf der Con? .....	8
<b>6. NSC-Teilnahme</b> .....	<b>8</b>
6.1 Wie kann ich als NSC auf der Con teilnehmen und wo kann ich lagern? .....	8
6.2 Bekomme ich als NSC eine Ausstattung und werde entsprechend gebrieft? .....	9
6.3 Können einfache untote NSCs sterben und auferstehen? .....	10
<b>7. SL-Teilnahme</b> .....	<b>11</b>
7.1 Wie kann ich als SL (Spielleiter) an der Con teilnehmen und was sind meine Aufgaben/Einsatzgebiete? .....	11
7.2 Werde ich als SL vor Ort nochmals gebrieft? .....	11
7.3 Welche Gegenleistungen der Orga kann ich als SL für meine Arbeit erwarten? .....	12
7.4 Gibt es einen SL-Koordinator? .....	12
7.5 Lager-SL und deren Einsatz im Spiel – Ruhezeiten der SL! .....	12
<b>8. Neutrale Stadt Ehrengard</b> .....	<b>13</b>
8.1 Was ist die neutrale Stadt Ehrengard? .....	13
<b>9. Göttereinsatz im Spiel</b> .....	<b>14</b>
9.1 Was stellt ein Gott/Lagergott dar? Zu welchem Zweck gibt es den Gott? .....	14
9.2 Muss ich mit einem Gott spielen? .....	15
9.3 Verwundbarkeit von göttlichen Wesen .....	15
9.4 Fähigkeiten und Einfluss göttlicher Wesen im Spiel .....	16
9.5 Darstellung der göttlichen Wesen .....	16
<b>10. Der Äquivalente Tausch</b> .....	<b>17</b>
<b>11. Catch the Monster (Fang das Monster)</b> .....	<b>17</b>
<b>12. Einchecken – Auschecken</b> .....	<b>18</b>
12.1 Ein- und Auschecken von Kräutern, Erzen, Elixieren, Tränken, etc. ....	18
12.2 Artefakte und Relikte einchecken und auschecken .....	18
12.3 Besondere Fähigkeiten – reines Gildenspiel .....	18
<b>13. Mit welchen IT-Gefahren muss ich auf der Con rechnen?</b> .....	<b>19</b>
13.1 Was hat dies mit den Gefahren zu tun? .....	19
<b>14. Was sind die Beobachter von Raum und Zeit?</b> .....	<b>20</b>
<b>15. Was ist der Tempel des Seins – wie sind die Regeln am Tempel des Seins?</b> .....	<b>20</b>

<b>16. Plots auf der Dark World Veranstaltung .....</b>	<b>21</b>
16.1 Die Siegelplots.....	21
16.2 Die Nebenplots.....	22
16.3 Die Charakter-/Lagerplots.....	22
16.4. Interne Lagerplots .....	22
16.5. eigene lagerinterne Spielerplots .....	23
16.6. Kampagnenplots .....	23
<b>17. Allgemeines zu Lagerheiligtum/Heilige Lagerstätten/Lagerlade .....</b>	<b>23</b>
<b>18. Bannerregelung.....</b>	<b>24</b>
18.1 Was ist ein Lagerbanner? .....	24
18.2 Wie kann ein Banner bewegt werden?.....	24
18.3 Bannerregeln.....	24
<b>19. Heilige Lagerstätten/Lagerartefakte .....</b>	<b>25</b>
<b>20. Die Endschlacht – das Endritual.....</b>	<b>26</b>
20.1 Der 1. Zug – DARK WORLD Banneroberung.....	26
20.2 Der 2. Zug - Lager-Bannererobung .....	26
20.3 Der 3. Zug - offene Feldschlacht.....	26
<b>21. Entsorgungskosten/Strafgebühren/Zuständigkeiten.....</b>	<b>27</b>
<b>22. Versorgung auf der Con - Einkaufsmöglichkeiten .....</b>	<b>27</b>
<b>23. Schlusswort.....</b>	<b>28</b>

## 1. Vorwort

Dieses Teilnahmeregelwerk fasst die Regelungen zum Spielablauf und deren Grundlagen aus den vergangenen Conjahren zusammen und spiegelt diese leicht und einfach verständlich für jeden Teilnehmer wider. Es ist damit kein Regelwerk wie auf anderen Cons üblich, mit welchem man das eigene als auch das Spiel der anderen Teilnehmer erleben kann. Das Teilnahmeregelwerk spiegelt 1:1 die Vorgaben für ein gemeinsames und gelungenes FREISPIEL.

Dieses Teilnahmeregelwerk ist das Basiskonzept für das Spiel und die Teilnahme an unseren Veranstaltungen!

Das Prinzip ist dem möglichst realen Geschehen nachempfunden und soll auf einfache Art und Weise aufzeigen, welche Reaktion auf Aktionen folgen und welche Folgen daraus entstehen können. Dies sollte, wie im Lamentheater, so realistisch dargestellt sein, dass es auf das reale Leben fast übertragbar ist.

Auch im FREISPIEL muss man sich an gewisse Regeln halten, damit es zu einem realen Spielerlebnis mit Förderungscharakter und Potenzial kommen kann und das eigene tiefe Abtauchen in das Geschehen und die Fantasiewelt ermöglicht wird.

Auf unseren Veranstaltungen wollen wir Handlungen, aber auch Folgen, sowie Entwicklungen aus dem realen Leben spielerisch darstellen und umsetzen. Dies führt bei erfolgreicher und gewissenhafter Teilnahme aller zu einem echten Erlebnis.

Es entsteht eine Förderung und Stärkung des eigenen Bewusstseins für reale Lebensabläufe und Zusammenhänge.

Wichtige Voraussetzung für ein gemeinsames und gelungenes Spielerlebnis auf allen Seiten der Teilnehmerschaft ist das Bewusstsein für Eigenverantwortung und dem damit verbundenen eigenen Pflichtbewusstsein für die eigenen Handlungen und den daraus entstehenden Aktionen bzw. Reaktionen anderer. Nur wer eigenverantwortlich und überlegt handelt und sich bewusst ist, welche eigenen Verpflichtungen er damit für sich und seinen Handlungen wie auch derer anderer Teilnehmer eingeht, der wird ein echtes gemeinsames Spielerlebnis haben. Daher ist es wichtig, dass man mit der eigenen Hilfsbereitschaft vorangeht und ein Vorbild für alle anderen schafft – und nicht stetig darauf beharrt immer nur an sein eigenes Wohl und Verlangen zu denken.

Gemeinsames Spielerlebnis bedeutet somit auch gemeinsam anzupacken und gemeinsam mitzuwirken. Das fängt schon im Vorfeld zur Veranstaltung an und hört auch erst weit im Nachgang auf. Jeder Spieler ist herzlich eingeladen sich selbst in die Gestaltung, Schaffung und das gesamte Geschehen der Veranstaltung im Vorfeld und im Nachgang helfend einzubringen und trägt durch jede AKTION auf der Con zu der Entstehung einer erlebnisreichen Con bei.

Nur gemeinsam Hand in Hand wird eine Rollenspielveranstaltung auch das gewünschte Ziel für alle erreichen – ein fantastisches Spielerlebnis gehabt zu haben.

Wir machen Larp von Larpern, mit Larpern für Larper!

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

## 2. Grundlagen

Die Spielgrundlagen bestehen aus dem möglichst realistischen und schönen Ausspielen von Aktion und Reaktion sowie dem eigenen Vermögen des Charakters. Kurz:

- Du-kannst-was-Du-darstellen-kannst (DKWDDK) in erweiterter Form nach dem FREISPIEL-System<sup>1</sup>,
- dem Point-Of-Reality (POR<sup>1</sup>) – einen Spieldaugenblick so real wie möglich ablaufen zu lassen mit all seinen Handlungen und daraus folgenden Konsequenzen nach Vorbild des realen Lebens,
- sowie dem Best-Moment-Effekt (BME<sup>1</sup>) - einen bestmöglichen Moment im Spiel zu schaffen für sich und andere Teilnehmer durch eigene aktive Spielhandlung – Eigeninitiative und Eigenverantwortung aktiv zeigen sowie der eigenen Opferbereitschaft im Sinne für ein gemeinsames und gelungenes Spielerlebnis.

Generell wird auf die sogenannte **Opferregelung bei uns verzichtet**, da diese Regel konträr zu den vorab genannten Spielsystemen steht, ebenso zu dem FREISPIEL von uns und auch zu dem implizierten Gefahrenpotenzial um das Versterben des eigenen Charakters. Damit entscheidet nicht das Opfer, ob und wann es verstirbt, sondern die Handlung/Aktion, die auf das Opfer einwirkt und die möglichst reale Wirkungsweise, die daraus entsteht, ganz wie im wahren Leben.

Dazu kommt, dass auf dieser Converanstaltung kein einfaches Zurückkehren ins Leben nach dem Versterben möglich ist. Es besteht eine Möglichkeit durch das reine Erspielen an den lagerinternen heiligen Plätzen mit den Schädeln des Todes, um als verstorbener Charakter zurück ins Spiel zu finden oder gar endgültig den Charakter zu verlieren. **Ein einfaches Aufploppen an einem Ort oder zu einer späteren Zeit ist nicht gegeben.** Entsprechend besteht auch keine Unverwundbarkeit für die Teilnehmer, ausgenommen die reinen Göttercharaktere und deren Gleichgestellte des Veranstalters (Haupt-NSCs).

Wir haben seit Anfang an den Begriff FREISPIEL in der LARP-Welt begründet, gefördert und auch dargestellt und daran halten wir fest. FREISPIEL bedeutet, dass es weder Charaktere noch Charakterkarten noch Charakterfähigkeiten gibt, welche über ein Punkte- oder anderweitiges Werte-System eingereicht, geprüft und genehmigt werden müssen (Ausnahme die Sonderfähigkeiten der Gilden). Natürlich gibt es auch Fähigkeiten, welche ein Charakter sich im Spielverlauf aneignen kann (erspielter Lernprozess) und somit anderen Charakteren gegenüber einem gewissen Vorsprung in seinen Fähigkeiten verschafft. Diese werden rein über die Gilden mit Sonderfähigkeitkarten nach Erlernen ausgestellt und sind auf Verlangen der SL vorzeigepflichtig. Ohne die Sonderfähigkeitkarten hat der Charakter diese Sonderfähigkeit auch nicht. Es ist vergleichbar mit einer Person, die zum Studium geht, nach dem Lernprozess einen Abschluss macht und ggf. diese Fähigkeiten dann zu einem promovierten Stand bringt und beruflich danach einsetzt.

Da die Darstellung beim FREISPIEL im Vordergrund steht, wird, soweit es möglich ist, auf die Form des Tellings (lautstarke Handlungsmittelung in Worten) verzichtet. Ein IT-verpacktes Mitteilen z.B. in einer IT-Spruchformel ist erwünscht.

So genannte Massenwirkungen oder Wirkungen, die Götter beeinflussen können, sind einzig und allein den Haupt-NSCs des Veranstalters vorbehalten. Dies gilt auch für Artefakte, Waffen oder sonstige Fähigkeiten mit Wirkungen auf die Haupt-NSCs. Damit wird automatisch ein sogenanntes „Overpowerspiel“ seitens der SC und einfachen NSC unterdrückt, was ansonsten schnell zu Frustrationen auf allen Seiten führen würde. Ausnahmen sind Gegenstände, welche von der Orga genau zu dem Zwecke in das Spiel gebracht werden, damit die SC und NSC ein besonderes Erlebnis haben können. Diese Gegenstände sind aber speziell markiert und nur unter der Obhut der Spielleitung nach Orgafreigabe einsetzbar.

**Eine Gottheit/Dämon (nur Haupt-NSC – nicht SC) sind höhere Wesen, gegen welche kein anderes Wesen (SC**

oder NSC) bestehen kann und auch nicht auf deren Stufe oder darüber sich befindet. Ein SC oder einfacher NSC ist immer den Haupt-NSC in allen Arten und Lagen unterlegen und sollte dies auch respektvoll im Spiel darstellen.

### **Unsere Empfehlung und auch Wunsch ist:**

Spielt frei und ungezwungen nach möglichst realen Gegebenheiten und Maßgaben.

#### 2.1 Welche Voraussetzung muss ich als Teilnehmer für die Con mitbringen?

Im Grunde nicht viel. Du brauchst einen Charakter, welcher dem mittelalterlichen Fantasie-Genre angesiedelt ist (nicht Steampunk, Scifi oder anderen Genres) und eine entsprechende Grundausstattung in Sachen Gewandung und Lager.

Sprich ein reines IT-Zelt (kein Plastikzelt in irgendwelchen Popfarben) und eine einfache Tunika oder Leinengewandung wären schon ausreichend; ein Larpschwert oder ein Dolch wären vielleicht noch ratsam, schon zur eigenen Verteidigung! Leinen-Zelte kann man auch oft für kleines Geld bei Zeltverleihern oder Pfandfindern ausleihen. Ansonsten war es das auch schon.

Grillen über dem Lagerfeuer bedarf i.d.R. nicht viel und eine Feuerstelle teilen sich die meisten Teilnehmer, was auch gut für das allgemeine Gesellschaftsleben innerhalb eines Lagers ist und neue sowie alte Freundschaften fördert und auch dem kulturellen wie auch nationalen/internationalen Austausch dient. Du solltest einige Tage ohne Handy und ohne Strom auskommen können. Im Gegenzug erhältst Du pures Erleben! 😊

#### 2.2 Wie sollte ich im Optimalfall Treffer ausspielen?

Überlege einfach, was im echten Leben passieren würde, wenn Du in Deiner Gewandung oder Rüstung einen entsprechenden Treffer abbekommen würdest. Eine schwere Wuchtwaffe wird immer, egal wie und wo sie dich trifft, einen Schaden in irgendeiner Art und Weise bei Dir erzeugen. Das kann von einem Bruch und Quetschungen bis hin zu lebensbedrohlichen Verletzungen mit Gliederabtrennung, etc. der Fall sein. Auf jeden Fall wird es Deinen aktiven Spielhandlungsverlauf sofort unterbrechen und Dich in eine passive Spielweise befördern.

Dies kannst Du aber auch nutzen für schönes Folgespiel, gerade in Bezug auf Heilung oder auch Gefangennahme und dem daraus ggf. resultierenden Gefangen-, Verhör- und Folterspiel bis hin zur Flucht oder Rettung durch Dritte. Es wird auf jeden Fall immer eine Folgeaktion auslösen, in welche mehrere Personen eingebunden werden können und Du hast die Möglichkeit ganz nach Real-Point-Status und Best-Moment, ein schönes Spielangebot für die anderen Teilnehmer zu schaffen.

Und mal ganz davon abgesehen: manchmal freut es auch einen vermeintlich unterlegenen Gegner, wenn er den schwer gepanzerten Krieger durch einen zufälligen und unglücklichen Treffer zwischen dessen Plattenelementen niederstreckt. Auch das erzeugt immer direktes Mehrspiel für alle.

Superhelden, welche unverwundbar sind, gibt es nicht im wahren Leben und sollte es auch nicht im Larp geben; das sorgt für Frustration auf allen Seiten und stört das gesamte Spiel. Gleiches gilt für Personen, die versterben und dann einfach wieder auferstehen. Diese sind dann im besten Fall als Nekromanten oder Untote weiter anzuspielden, aber nicht mehr als ihre eigenen alten Charaktere, da sie hier das Spiel offensichtlich nicht ernst nehmen und auch nicht ernsthaft an den Handlungen und den anderen Teilnehmern interessiert sind. Spielt gemeinsam und spielt frei nach möglichst realen Gegebenheiten und Wirkungsprinzipien aus.

Bitte seid Euch aber auch im Klaren, dass ein Schwertschlag auf eine Plattenrüstung, wenn es sich nicht um ein magisches Schwert oder ein Artefaktschwert handelt, keinen großen Schaden verursacht. Hier entsteht maximal eine Kerbe oder Delle in der Plattenrüstung. Gleiches gilt bei Kettenpanzerung. Anders sieht es bei Leder aus oder Stoff sowie Gambeson, da wird ein scharfes Schwert oder Dolch durchdringen und den Spieler ernsthaft bis tödlich verletzen. Ein Schwert wird auch immer recht nutzlos sein bei einem Golem, einem Rieseninsekt oder einem entsprechend monströsen Gegner, da diese nicht zu der einfachen sterblichen Art gehören und deren Haut oder Panzerung unnatürlich dick und fast unverwundbar ist. Zumindest was einen Schwerthieb mit einem gewöhnlichen Schwert anbelangt.

Da es auf der DARK WORLD auch Lebewesen gibt, welche bereits verstorben sind, wird eine normale Waffe, egal welche, hier nur bedingten Schaden oder auch nur eine kurzzeitige Pausewirkung erzeugen. Für diese Wesen bedarf es oft einer besonderen Waffe oder des Einsatzes von Magie, klerikaler Macht oder auch alchemistischen Wirkstoffen. Manches Mal ist Feuer oder Eis oder der Einsatz anderer Naturgewalten die richtige Wahl für die Vernichtung oder auch nur für das Aufhalten für die eigene Flucht. Flucht ist im Übrigen keine Schwäche, sondern auch ein Spielangebot. Damit signalisiert man ganz deutlich seine Angst oder auch spielerische Unterlegenheit, egal aus welchen Motivgründen und erzeugt direktes Verfolgungsspiel, ggf. sogar Gefangenspiel und weiterführendes Spiel für sich und auch andere Teilnehmer. Das kann bis hin zum Rettungsspiel Deiner Mitstreiter gehen.

Lasst Euch auf ein möglichst natürliches und realistisches Spiel ein und seht was passiert. Wir sind überzeugt, dass Ihr so viel mehr Spiel und Interaktion erleben werdet als sonst üblich.

### 3. Waffenlagerung und Fundsachenaufbewahrung

Generell sind Waffen- und Fundsachen nicht bei der SL abzugeben, sondern selbst direkt an den Orgaplex zu bringen. Bei Schlachtsituationen gibt es einen Ablageplatz am Rand des Schlachtfeldes. Dieser ist mit einem roten Fähnchen markiert oder wird von der SL angezeigt.

Nicht abgeholte Waffen werden von dem Veranstalter nach der Veranstaltung mitgenommen und auf Schäden geprüft. Diese werden dann textlich in das Forum als Fundstücke eingestellt und der Eigentümer kann sich bei dem Veranstalter via Mail melden und eine genaue Waffenbeschreibung zur Identifizierung abgeben. Wir schicken die

Waffe dann gegen Kostenübernahme zu oder bringen diese auf unsere nächste Veranstaltung auf Eigentümerwunsch kostenfrei zur Abholung mit. Gerne kann diese auch via Rücksprache bei dem Vereinssitz von Rollenspielkulturverein Grüne Welten e.V. in 61449 Steinbach/Ts. nach vorheriger Terminabsprache abgeholt werden.

Beschädigte Waffen werden direkt vom Veranstalter kostenfrei entsorgt, wenn der Eigentümer dies wünscht bei seiner Rückmeldung. Ggf. ist eine Verwertung durch den Veranstalter zu Dekozwecken möglich und freibleibend, wenn der Eigentümer keine Rückgabe wünscht.

Die Aufbewahrungsfrist beträgt ein kaufmännisches Jahr (12 Monate oder 360 Tage) ab Fundtag und ist kostenfrei. Danach geht die Fundsache in das Eigentum des Veranstalters und dieser darf die Fundsache als Spende verwerten oder anderweitig veräußern, wenn dies ihm als zweckdienlich erscheint. Weitere Ansprüche des Eigentümers oder Dritten erwachsen dadurch nicht.

### 4. Pyrorichtlinien

**Als allererstes: Wie wird das Ganze auf der DARK WORLD gehandhabt?**

Jegliche Pyrotechnik von Spielern muss von der SL vorher genehmigt werden und wird durch diese markiert!

**Verwendung ohne die Genehmigung der SL ist verboten!** Hierfür wird es einen gesonderten Check-In im

Lager bei der Lager-SL am Anreisetag geben.

**Die Pyromittel dürfen nur im Beisein und nach Freigabe einer SL verwendet werden, diese kennt den aktuellen Stand von Brandschutzgefahren und -stufen. Richtiges und ausreichendes Löschmittel muss vorhanden sein durch den Pyronutzer (Löschdecke und/oder Wasser alleine ist nicht ausreichend).**

Aus den Erfahrungen heraus und wegen der gesetzlichen Auflagen geben wir ausschließlich folgende Pyroartikel zur Genehmigung am Check-In frei:

<u>Bezeichnung</u>	<u>Lieferantenbeispiele</u>
- Rauchbombe	Pyroweb.de
- Bengalfackel	Pyroweb.de
- Strobobombe	Pyroweb.de
- Tischfeuerwerk der Ganzjahresklasse	Pyroweb.de
- Feuerpapier	Zauberwerk.at
- Rauchkapsel AX-3	raketenmodellbau-klima.de
- Rauchkapsel AX-9	raketenmodellbau-klima.de
- Rauchkapsel AX-18	raketenmodellbau-klima.de
- Farbige Feuerpacks für Lagerfeueinfärbung sogenannte Magicfire-Packs	
- Farbige Lampenöl in Kleinmengen bis 0,5L/Person	

**Pyropaste oder dergleichen, welche selbst zusammen gemischt werden mit Methanol, etc. sind verboten!**

## 5. Spielerlagerteilnahme

### 5.1 Wie kann ich an einem speziellen Spielerlager teilnehmen auf der Con?

Du informierst Dich vorab über die Website im Bereich Teilnehmen und/oder über unsere Facebookgruppen. Außerdem solltest Du dieses Teilnahmeregelwerk aufmerksam gelesen haben.

Wenn Du Dich dann für die Teilnahme an der Veranstaltung und für eines der Lager entschieden hast, dann gehst Du über unsere Website in unseren Webshop ([shop.dark-world.eu](http://shop.dark-world.eu)) und bestellst ein entsprechendes Ticket nach Deiner Wahl. Damit nimmst Du nach erfolgreicher und fristgerechter Zahlung sowie dem anschließenden Ticketerhalt teil. Bitte beachte die Altersfreigabe bei manchen Lagern und dass Du bspw. als Minderjähriger eine Bescheinigung für Minderjährige von Deinen Erziehungsberechtigten brauchst (Vordruck unter Dokumente auf unserer Website) sowie in diesem Fall eine volljährige Aufsichtsperson auf der Veranstaltung.

Auf der Webseite gibt es eine Zeltplatzanmeldung. Bitte nutze diese und hilf allen Beteiligten, im Vorfeld Deinen Flächenbedarf mit der Planung des Lagers abzugleichen.

Komm am besten direkt in unser Facebookgruppen und tausche Dich mit anderen Gleichgesinnten aus.

**Spieler können sich vor Ort an dem Tavernenstand mit täglich wechselnden Essens-Angeboten gegen OT-Währung versorgen oder versorgen sich selbst.**

## 6. NSC-Teilnahme

### 6.1 Wie kann ich als NSC auf der Con teilnehmen und wo kann ich lagern?

Das funktioniert genau wie bei einem SC-Teilnehmer, nur dass NSCs erst ab 18 Jahre zulässig sind. Ggf. bieten wir für NSCs auch Zusatzleistungen als Optionen an (Zeltunterbringung, Verpflegung, etc.) - diese kannst Du dann im Shop gleich mitbestellen bei Deiner Ticketbestellung oder vor Ort dann am Check-In buchen und



bezahlen.

Festrollen-NSCs (bei uns Haupt-NSCs) müssen sich bewerben oder werden von uns direkt angesprochen mit einem Stellenangebot. Alles weitere erfolgt dann im Gespräch zwischen Interessenten/in und der Headorga sowie der NSC-Koordination.

#### Für NSCs gilt:

Bitte meldet Euch direkt nach der Teilnahmebestellung in der NSC-Facebookgruppe oder unserem Discordchannel an und schreibt den NSC-Koordinator Moritz alias Vrakaz oder Eric direkt via PM an mit Angabe der Bestellnummer aus dem Shop oder der Ticketnummer sowie Eurem OT-Namen. In den NSC-Gruppen besprechen wir gemeinsam Euren Einsatz und planen dies gemeinsam. Ggf. werden hier auch Termine für Chatkonferenzen vereinbart oder Abstimmungen vorgenommen. Dies ist auch wichtig für Schulungen und Unterweisungstermine durch die NSC-Koordination, welche extra für Euch da ist.

Außerdem wird nur in der NSC-Facebookgruppe und dem Discordchannel die Organisation des NSC-Lagers besprochen und geplant sowie vorbereitet.

Wer nicht daran teilnimmt, muss mit den Entscheidungen der Anderen leben. Hier ist Eure aktive Mitsprache und Euer Mitwirken wichtig und ausschlaggebend. Nehmt ihr nicht an den Besprechungen teil, werdet ihr nach Bedarf vor Ort einfach frei eigeilt von der Orga und NSC-Koordination und müsst dem auch ohne Widerworte Folge leisten, da ihr NSC seid.

Im NSC-Plex am NSC-Lager gibt es einen täglichen Einsatzplan, an welchen sich jeder NSC verpflichtend zu halten hat. Und auch was zu Trinken und kleine Futteralien (Süßkram, Obst, Gemüse, etc.) – keine vollwertigen Mahlzeiten.

#### 6.2 Bekomme ich als NSC eine Ausstattung und werde entsprechend gebrieft?

Grundsätzlich gibt es für einige NSC-Rollen auch Gewandungen und Waffen, etc. als Leihgabe von uns.

#### NSC-Teilnehmer sollten eine Grundausrüstung Gewandung/Bewaffnung mitbringen können.

Wer etwas zur Verfügung gestellt bekommt, muss es auch in einwandfreiem Zustand zurückbringen oder die Kosten für den Ersatz bzw. die Reparatur tragen. Auch übermäßige Verunreinigung wird in Rechnung gestellt. Leichte Verschmutzungen sind nach ein paar Tagen Con nachvollziehbar und normal – hier entstehen keine Kosten für Euch. Wir erwarten den pfleglichen Umgang mit den Sachen, die wir Euch zur Verfügung stellen - so wie Ihr das mit Euren Sachen auch erwarten würdet. Und wer Sachen mitnimmt, bekommt eine Conspere samt Strafanzeige, denn das wäre OT-Diebstahl.

Alle unsere NSC bekommen vor der Con (meist am Frühanreisetage) ein Briefing (Termine werden kurz vorher bekanntgegeben). Außerdem erfolgt auch während der Con immer mal ein kurzes Briefing je nach Einsatzgebiet und Aufgabenübernahme. Während der Con werdet ihr von NSC-Koordinatoren zu Euren Einsätzen angeleitet und ggf. auch am NSC-Plex ausgerüstet für den jeweiligen Einsatz.

Grundlegend zwingen wir keinen NSC eine Aufgabe zu machen, doch wer denkt, nur rumsitzen zu können und gar nichts machen zu müssen oder lange feiern und immer spät aufstehen zu können und sich stets Einsätzen verweigert, den werden wir vorzeitig nach Hause schicken – ohne Rückerstattung des Teilnahmebeitrages. Gleiches gilt auch für eigenmächtige Aktionen, die nicht genehmigt sind oder auch bei eigenen

Ploteinstreuungen. Für Eure Ideen und Wünsche sind wir jedoch jederzeit offen und auch vor Ort ansprechbar. Ggf. können wir diese sogar direkt umsetzen oder für die kommende Veranstaltung dann einplanen. Hier ist gemeinsames Reden Gold und die Koordinatoren wie auch die Orga hat immer ein offenes Ohr für Euch – vor Ort und vor/nach der Con!

Für den Plotbereich gibt es spezielle Plot-NSC-Tickets. Diese werden jeweils in dem vorherigen Briefing in ihre Plottätigkeit eingewiesen und streune diese dementsprechend im Spielverlauf. Entsprechend werden diese Plot-NSCs auch ausgerüstet durch die Orga.

Schlacht-NSC, oder die, die nur kämpfen möchten, sind natürlich auch herzlich willkommen und brauchen keine vorherige aufwendige Einweisung. Bei Schlacht-NSCs reicht es, wenn diese am Constarttag bis ca. 16Uhr angereist sind.

Kurz vor Constart, ca. 1-2 Stunden vorher, wird eine NSC-Lageransprache im NSC-Lager stattfinden. Hier muss jeder NSC aus dem NSC-Lager anwesend sein. Das ist verpflichtend für alle NSCs.

### **Eure Anmeldung als NSC könnt ihr in 3 Varianten vornehmen:**

1. Als Plot-NSC – diese NSC sind die Initiatoren und Träger des Plotspiels und des internen Lagerspiels bei den NSCs mit festen eigenen NSC-Rollen (meist Priester oder Heeresführer, aber auch Gildenleiter, etc.)
2. Als Schlacht-NSC – diese NSC sind ausschließlich für Kampffaktionen, Patrollien und Angriffe auf Lager zuständig. Sie haben nichts mit Plotspiel und deren Verteilung zu tun – sie kämpfen, wenn sie dazu aufgefordert werden und liefern schönes Kampfspiel gegenüber den SCs mit Vorbildfunktion – schöner Sterben und Play to lose ist hier Programm.
3. Haupt-NSC (Festrollen-NSC) – diese sind die IT-Leiter eines Lagers und damit das oberste IT-Gesetz für alles NSCs oder SCs und ihnen ist immer strikt Folge zu leisten. Auch in den SC-Lagern nehmen sie sehr tragende Rollen mit Spielführungsaufgaben ein und vermitteln neben Plotspiel auch die jeweiligen Lagerspielkonzepte, Hintergründe, etc. **Für diese NSC-Position ist eine vorherige Bewerbung zwingend erforderlich.**

### **6.3 Können einfache untote NSCs sterben und auferstehen?**

Da es eine Lagerfraktion von untoten Wesen (NSC-Lager) gibt und sich einige SC-Teilnehmer gefragt haben, ob diese untoten NSCs sterben können, hier die offizielle öffentliche Regelinfo dazu:

1. Untote Wesen aus dem NSC-Bereich können sterben, sind aber deutlich wehrhafter als Lebende und interessieren sich nicht für Kampfverletzungen, es sei denn, ihnen geht eine Gliedmaße verloren. Die NSCs werden entsprechend gebrieft und sollten dies auch so ausspielen.
2. Untote Wesen können durchaus auch auferstehen, wenn diese nur umgehauen wurden oder einer ihrer Priester oder die „göttlichen Führer der Untoten“ erheben diese wieder.
3. Klerikale Waffen im Einsatz von klerikalen Beschwörungen führen Untoten, wie den Lebenden Schaden zu und können diese auch direkt zu Asche verfallen lassen. Trotzdem können diese Wesen unter bestimmten Umständen später wiederauftauchen, aber nicht im direkten laufenden Kampfspiel in dem sie verstorben sind.

4. Besondere Artefakte der Orga (z.B. Königsschwerter) fügen untoten Wesen Schaden zu und sind für alle göttlichen Wesen auch sehr schmerzhaft. Einfache untote Wesen zerfallen sogar zu Asche, können aber unter bestimmten Umständen später wiederauftauchen, aber nicht im direkten laufenden Kampfspiel in dem sie gestorben sind.

5. Besondere untote Wesen (Grufkönige, Priester, göttliche Führungspersonen) haben mächtige Waffen oder Fähigkeiten, welche zu den Artefaktwaffen oder Sonderfähigkeiten der Orga zählen und welchen enormen Schaden anrichten. Dem können nur andere Artefaktwaffen der Orga (z.B. Königsschwerter, Götterwaffen, etc.) standhalten. Entsprechend ist dies auch von allen Teilnehmern auszuspielen. Einfache untote Wesen besitzen nur sehr schäbige einfache und normale Waffen, die aber durchaus zu Blutvergiftungen bei Verwundungen führen können, da sie ebenso schäbig sind. Ohne eine entsprechende Heilung folgt der Milzbrand und damit der baldige Tod des SCs.

6. Untote Wesen sind keine „Prügelknaben“, ist etwas härteres Kampfspiel zwischen einigen SC und NSC gewünscht, so haben diese sich vorab über diese härtere Spielart mit einer SL abzustimmen und tragen alleinig die eigene Haftung dafür. Die Orga wird hier keine Haftung übernehmen und die SL sich gezielt zurückhalten. Ein Aufgabewort oder Zeichen ist zwischen den Parteien zu vereinbaren und einzuhalten. Beschwerden werden von den beiden Parteien ruhig und friedlich untereinander geklärt.

Die Nemephin-NSCs fallen nicht unter diese Untotenregelungen, werden sich aber daran orientieren!

## 7. SL-Teilnahme

### 7.1 Wie kann ich als SL (Spielleiter) an der Con teilnehmen und was sind meine Aufgaben/Einsatzgebiete?

Als SL meldest Du Dich einfach bei uns via Mail an [bewerbung@dark-world.eu](mailto:bewerbung@dark-world.eu) oder via Bewerbungsformular auf unserer Website unter den Jobausschreibungen und stellst Dich kurz vor. Wir führen dann ein kurzes Bewerbungsgespräch nach Terminvereinbarung und wenn Du das grüne Licht von uns bekommst, dann holst Du Dir einfach ein SL-Ticket im Shop.

Als SL ist es in erster Linie Deine Aufgabe auf die Sicherheit der Teilnehmer und den fairen und störungsfreien Ablauf der Veranstaltung zu achten. Aber auch die Einhaltung dieser Regeln hier sollte klar als Aufgabe angesehen werden. Je nach Einsatz als Lager-SL, Schlacht-SL, Plot-SL oder gar Sani-SL wird sich Dein Aufgabenbereich auf einige feste Bereiche spezifizieren. Du musst bei uns als SL nicht alles können und alles wissen. Aber das, was zu Deinem festen Bereich gehört, solltest Du aus dem FF beherrschen.

Ansonsten erwarten wir, dass Du zuverlässig, hilfsbereit, freundlich und ausgeglichen bist und gegenüber den Teilnehmern stets ein positives und vertrauensvolles ruhiges Äußeres ausstrahlst. Aber auch Deine Autorität solltest Du klar präsentieren und durchsetzen können.

### 7.2 Werde ich als SL vor Ort nochmals gebrieft?

Ja, klar. Vor Conbeginn werden alle SL von den SL-Koordinatoren vor Ort gebrieft und müssen daher bereits zwei Tage vor Spielereisanreise anwesend sein. Hier wird Euch auch das Gelände nochmals genau in einer Begehung gezeigt. Eure Ausstattungen werden Euch dabei ebenfalls ausgehändigt. Ggf. gibt es auch vor der Con ein SL-Treffen auf Orgakosten, mindestens aber ein verpflichtendes Dicordchannelmeeting aller SLs.

### 7.3 Welche Gegenleistungen der Orga kann ich als SL für meine Arbeit erwarten?

Deine Teilnahme ist kostenfrei und Du kannst frei entscheiden, ob Du in einem eigenen Zelt in einem Lager oder in einem Hausplatz auf dem Nebengelände lagern möchtest. Außerdem steht Dir für Auszeiten und Ruhephasen der Orga-Plex zur Verfügung und wir geben Dir alles was Du für Deine Arbeit als SL brauchst. Auch Deine Versorgung mit Essen und Getränken ist inklusive.

Deine Leihausstattung beinhaltet ein Profi-Funkgerät samt Headset und Ladestation, eine Basecape mit rotem LED- Licht, ein Erste-Hilfe-Pack, einen SL-Wappenrock, div. Utensilien für die Arbeit und die Entscheidungsfindung, die personalisierten Plotbücher zum Nachschlagen, das SL-Handout mit allen wichtige Daten und Fakten zum Conablauf, das Regelwerk, tägliche kurze Besprechung und wir versichern Dich auf unsere Kosten als unseren direkten Erfüllungsgehilfen in Deiner Tätigkeit als Spielleiter (spezielle Haftpflichtversicherung). Außerdem kannst Du Deine Fahrkosten nach Quittungsbeleg bis zu einem gewissen Betrag erstattet bekommen.

Je nach Aufgabengebiet bekommst Du auch im Bewerbungsgespräch noch weitere Gegenleistungen zugesichert.

Als SL musst Du bei uns auch keine 24Std.-Einsatzbereitschaft haben. Auch Du musst schlafen und Dich ausruhen, damit Du voll leistungsfähig bist und bleibst. Darauf achten wir und nehmen Dich ggf. auch mal aus Deiner Tätigkeit für eine Ruhepause heraus, wenn Du nicht selbst eine Pause machst.

### 7.4 Gibt es einen SL-Koordinator?

Ja, wir haben einen reinen SL-Koordinator und Stellvertreter für Euch. Diese sind die ersten Ansprechpartner für alle SLs. Sie werden Euch hilfreich zur Seite stehen und der heiße Draht zur Orga für Euch sein. Außerdem spricht ihr mit ihnen Eure Dienstzeiten und Einsätze direkt ab und meldet Euch bei diesen auch ab, wenn Ihr mal eine Pause machen wollt/müsst, und wieder an, wenn ihr zurück seid. Aber auch wenn eine Aktion stattfindet, bei der mehrere SLs benötigt werden, koordinieren die SL-Koordinatoren euren Einsatz.

### 7.5 Lager-SL und deren Einsatz im Spiel – Ruhezeiten der SL!

Fast jedes Lager hat eine eigene Lager-SL. Diese lagern meist auch in ihren zugeteilten Lagern und sind dort ansprechbar. Unsere SLs sind in roten SL-Wappenröcken mit dem Glückskleeblattwappen und den Buchstaben SL gekleidet, haben ein spezielles Basecpas mit rotem LED-Licht mit verschiedenen Blinkarten, eine Funkausstattung und weitere Utensilien für ihre Arbeit. Sprecht sie ruhig an bei Bedarf, aber unterlasst es, diese nach Hilfestellungen für Lösungen oder Suchen im IT- Spiel zu befragen. Sie werden sich von selbst rühren, wenn Ihr etwas Entsprechendes gefunden habt oder etwas ausgelöst habt, was einer kurzen Info bedarf (kein Telling, nur Anweisungen oder Erklärungen – die Stimme des eigenen Bewusstseins).

Wie schon vorab genannt, haben auch unsere SLs (Spielleiter) einen Anspruch auf eine Erholungsphase während der Con. Nur eine ausgeruhte und wachsame SL kann richtige und zuverlässige Entscheidungen treffen und für Euch da sein. Daher besteht in der Zeit von 0:00 – 8:00 Uhr kein offizieller SL-Einsatz. Sollte eine Nachtaktion mit nötigem SL-Einsatz geplant sein, so ist dies am Tage zuvor bei der Orga/Lager-SL abzuklären und fest zu vereinbaren. Wir stellen Euch dann eine freiwillige SL zur Verfügung, wenn die Lager-SL es nicht selbst übernimmt. Nachtaktionen, welche von der Orga geplant sind, sind hier nicht betroffen, da die Orga selbst hier für ausreichenden SL-Einsatz sorgen wird.

**Dauerhaftes rotes LED-Licht (Nachts) an einer SL bedeutet:**

In der Nacht/Dämmerung:

SL aktiv im Einsatz und ansprechbar im Spiel (IT & OT)

**Langsam blinkendes rotes LED-Licht an einer SL bedeutet:**

Achtung SL im aktiven Einsatz eingebunden, SL nicht aufhalten und nicht ansprechen – sie meldet sich ggf. bei Euch.

**Schnell blinkendes rotes LED-Licht an einer SL bedeutet:**

Achtung SL in absolutem Notfalleinsatz, keinesfalls behindern oder stören und Anweisungen strikt und ohne Widerworte Folge leisten.

**Ausgeschaltetes rotes LED-Licht (Nachts) bedeutet:**

In der Nacht/Dämmerung:

SL macht gerade mal eine Pause – bitte gönnt ihr das auch und evtl. bietet ihr was zu Trinken oder Essen an – sie werden es Euch danken.

**SL ohne rotes LED-Licht und ohne aufgesetzter Basecape bedeutet:**

SL ist nicht im Einsatz und steht auch nicht zur Verfügung! Lasst diese einfach in Ruhe, wenn keine OT-Notsituation besteht, auch hier wird die SL es Euch danken.

**SLs ist der Genuss von Alkohol im Dienst oder vor Dienstbeginn strikt untersagt!**

## 8. Neutrale Stadt Ehrengard

### 8.1 Was ist die neutrale Stadt Ehrengard?

Ehrengard ist die absolut neutrale Spielstadt auf der DARK WORLD-Veranstaltung. Sie beherbergt die Gilden (Oberhäuser), den Tempel aller Götter und des göttlichen Rechts, den Marktplatz mit seinen Ständen und Einrichtungen sowie auch Schaustellern, eine der zwei Tavernen der DARK WORLD, eine Wett- und Wechselstube für die eigene DARK WORLD-Münzwährung, einem Tee- und Kaffeehaus, etc. aber auch die Zeltlagerbereiche für Familien und Teilnehmer ab 0 Jahren. Und hier findet ihr auch den Essensstand mit täglich frischen und wechselnden Essensangeboten für kleine Euronen für SCs und auch NSCs.

Ehrengard ist die von den Göttern der DARK WORLD und den Urelementen erhobene alte neutrale Stadt der Waffenruhe und des Friedens sowie der Ehrerbietung aller Rassen, Wesen und Völker. Ehrengard nimmt am Kriegsgeschehen nicht aktiv teil, trägt aber sehr wohl passiv zu den Entwicklungen in der DARK WORLD bei und spielt hier auch eine große Rolle. Ehrengard ist außerdem die Wacht über den Tempel des Seins, dem heiligen Kraftplatz um das Weltenportal, durch welches alle Teilnehmer und auch Wesen in die DARK WORLD anreisen.

Ehrengard ist durch göttliche Gnade und Erhebung zur Neutralität verpflichtet und dort gilt das Gesetz der Waffenruhe. Dies haben alle Götter beschlossen und geschworen. Aber wo kein Kläger, da auch kein Richter und ein Verstoß muss nicht zwangsläufig zum Tode oder dergleichen führen.

Es sind auch die dunklen und düsteren Gewerke in Ehrengard im Geheimen ansässig und gehen dort ihrem verborgenen Treiben nach, ohne sich um die Regeln von Ehrengard zu scheren, was aber bei diesen so durch die Ehrengarder geduldet wird - mehr oder minder.

Ab 2020 findet sich in Ehrengard auch das erste Zwergenviertel mit Miene wieder.

## 9. Göttereinsatz im Spiel

### 9.1 Was stellt ein Gott/Lagergott dar? Zu welchem Zweck gibt es den Gott?

#### Was sind die göttlichen Wesen der DARK WORLD?

Seira: "Pah! Ich bin eine Göttin und du nicht!" Tekla: "Wetten?"

Zuerst eine Begriffsklärung wie sich göttliche Wesen in der DARK WORLD definieren:

Göttliche Wesen sind die "Unsterblichen" der DARK WORLD. Ihre Stärke und Existenz hängt vom Glauben der Sterblichen ab (ähnlich wie bei den Feen und den Träumern bei „Changeling“ nach White Wolf oder „Small Gods“ von Terry Pratchett). Daher führen sie einen Krieg, der im Grunde ein Krieg um Glauben/Gläubige und damit um ihre Weiterexistenz ist.

Wie wir aus dem Hintergrund der DARK WORLD wissen (s. Website Spielkonzept), sind es im Großen und Ganzen bisher die zwei Fraktionen um Ulthor und Voltan gewesen, also das göttliche Licht und die göttliche Dunkelheit, spezifisch die Zerstörung. Diese wurden nach und nach um weitere Fraktionen erweitert (einzelne Lagergötter und deren Aspekte).

„Göttliche Wesen“ ist mehr ein Sammelbegriff. Solche sind all jene, die den Kreis der Sterblichen verlassen oder gar nie betreten haben. Sie sind im weitesten Sinne vom Glauben an sie und/oder einer vergleichbaren Sache abhängig und **sie sind immer unsere festen Haupt-NSCs und keine SC oder einfachen NSCs.**

Dazu gehören in unserem Fall der Schattenfürst (eine dämonische Identität aus einer anderen Sphäre und Verkörperung des Krieges), Tekla (eine Tochter und Priesterin Arachnes, die sich über ein Komplott zur Göttin des urtümlichen Lebens aufgeschwungen hat), Ulthors (der Urgott des göttlichen Lichtes, der Gnade und der Hoffnung in alles Gute), um nur ein paar zu nennen.

Die göttlichen Wesen der DARK WORLD sind keine Götter im monotheistischen Sinn, sondern polytheistisch interpretiert. Sie sind keine Wesen absoluter Perfektion, sondern fehlbar wie die Sterblichen selbst (auch wenn sie das selten nie zugeben würden ☺).

Göttliche Wesen sterben nicht im eigentlichen Sinn, sondern vergehen, wenn der Glauben an sie oder ihre Sache schwindet. Sie werden zu einer Art Flüstern im Wind, gewahr ihrer einstigen Größe in der wahnhaften Hoffnung, dass eines Tages doch noch einmal jemand nicht nur zu ihnen betet, sondern auch an sie und ihre Sache glaubt. Ihr Körper mag vergehen, doch ihr geistiges Wesen existiert für ewig und kann immer wieder neu inkarnieren, wenn der Glaube an Sie stark genug ist und die Anzahl der Gläubiger mit ihren Gebeten ausreichend vorhanden ist.

Für die göttlichen Wesen der DARK WORLD geht es also um ihr körperliches Überleben.

Ein Lagergott ist immer die Bindestelle zwischen der göttlichen und der irdischen Ebene der DARK WORLD. Er ist Medium zur Wirkung von göttlichen, magischen und klerikalen Kraftfeldern und er ist Hilfestellung für verschiedene Plotbespielungsarten und auch Informationsgeber. Er ist so etwas wie der gute Geist des Lagers und gibt den Spielern Aufgaben und Hinweise sowie Hilfestellungen für ein schönes Spiel und besseres Verständnis. Außerdem ist er eine wandelnde Bibliothek, welche aber auch Lücken in den Aufzeichnungen haben kann oder auch mal eine falsche Information, da das Wissen eines Gottes auch von seiner Persönlichkeit und seiner Wahrnehmung geprägt ist.

Manche Rituale bedürfen des Beiseins oder gar des Mitwirkens eines Gottes, evtl. sogar speziell des eigenen Lagergottes. Die Unterstützung von göttlicher Kraft wird sich immer positiv bei einer Aktion auswirken.

## 9.2 Muss ich mit einem Gott spielen?

Nein, Du musst nicht mit einem Gott spielen. Es ist ein Spielangebot, welches Dir Zugang zu weiteren Spielangeboten eröffnet und Dir behilflich sein kann bei der Bespielung verschiedener Spielangebote und deren Lösungen. Ein Gott-NSC ist der Brückenschlag im Spielangebot und Spielablauf.

Du kannst einiges an Wissen durch den Austausch mit Göttern erfahren, auch verschiedene Ansichten sind so zu erfahren. Was und ob Du aus dem Spielangebot etwas machst, das ist rein Dir selbst überlassen. Auch musst Du nicht die Aufträge/Befehle/Wünsche Deines Lagergottes erfüllen/befolgen, aber damit wirst Du ggf. nur dir selbst und deinen Mitspielern schaden statt nutzen und somit Dir und anderen Spaß und Möglichkeiten nehmen.

**Grundlegend ist jeder Gott/Dämon (Haupt-NSC) immer mit gebührendem Respekt durch alle Teilnehmer zu behandeln. Ihr steht nicht auf dessen Ebene und auch nicht darüber. Also zeigt Euren Respekt gegenüber den Göttlichen oder ihr werdet ggf. IT zerschmettert unter SL-Anweisung.**

## 9.3 Verwundbarkeit von göttlichen Wesen

*Nietzsche: "Gott ist Tot!" - Vrakaz: "... der Tod"*

Göttliche Wesen existieren in der DARK WORLD. Sie sind keine Fiktion, keine Theorie, keine Basis für die Diskussion, wer den besten unsichtbaren Freund hat. Wie alles, was existiert, werden Götter von der Umwelt beeinflusst, daher sind die göttlichen Wesen der DARK WORLD verwundbar. Diese Schwächen haben folgende Kategorien:

1. Blasphemie - eine besondere Schändung des Aspekts der die Gottheit schwächt
2. Opferrausch - Rauschzustand durch intensive und überschwängliche Verehrung
3. Nemesis - Charakterschwäche bzw. Trigger der ein bestimmtes Verhalten auslöst.

Dafür ein Beispiel eines "Göttlichen Wesens" der DARK WORLD:

### 1. Blasphemie:

Geschwächt würde das "Göttliche Wesen" durch das Schänden von Hainen und Kultstätten, Rituale, die seine Aspekte pervertieren und den Entzug von Seelen seiner Anhänger.

### 2. Opferrausch:

Wenn ihm zu Ehren ein Fest gegeben wird (sein Aspekt des Rausches) wird dieser Aspekt besonders getriggert. Er wird feierwütig und ist nicht mehr sonderlich produktiv mit seinen Ränken/Taten.

### 3. Nemesis:

Wird das "Göttliche Wesen" auf sein Opfer angesprochen, als er sich für Ulthor auf dem Schlachtfeld hingab (Hintergrundgeschichtsinhalt der DARK WORLD Saga), verfällt er in Jähzorn.

Göttliche Wesen können verwundet werden und ihre Körper zerstört - jedoch können sie nicht sterben. Sie sind ewig. Wenn ihre Hülle bzw. die Erscheinung derart schwer beschädigt ist, dass die Hülle stirbt oder zerstört wird, reinkarniert das göttliche Wesen in seiner Heiligen Lagerstätte wieder nach angemessener Zeit, wenn seine Spieler es rufen. Die göttlichen Wesen finden nach ihrer Inkarnation langsam wieder zu ihren Kräften, was aber auch Zeit benötigt – somit sind sie nicht direkt voll leistungsfähig nach Ihrer Inkarnation.

Göttliche Wesen können auch durch eine Übermacht verwundet werden. Stürzt sich ein Lager auf ein göttliches Wesen, bringt auch das die Hülle kurzzeitig zum Kollabieren, das göttliche Wesen inkarniert aber kurz darauf wieder in seiner Heiligen Lagerstätte. Darüber hinaus haben einige Artefakte der DARK WORLD selbst (keine Fremdartefakte) einen ähnlichen Effekt auf die göttlichen Wesen.

## Kurz:

Göttliche Wesen sind verwundbar und inkarnieren nach einer angemessenen Zeit, wenn sie entsprechend angegriffen und geschlagen werden. Sie können durch Rituale und Verehrung eines bestimmten Aspekts geschwächt bzw. in ihren Möglichkeiten begrenzt werden. Sie können verwundet bzw. temporär "vernichtet" werden durch die DARK WORLD Artefakte (keine Fremdartefakte).

### 9.4 Fähigkeiten und Einfluss göttlicher Wesen im Spiel

*Die Gesandte: "Hm. Kalt geworden." - Frostmaris: " (schmunzel) "*

Die Fähigkeiten der göttlichen Wesen sind Ausdruck der Persönlichkeit und Aspekte der Rolle. Sie sollen spielfördernd wirken und eingesetzt werden. Dem Spieler wird überlassen wie dieser damit umgeht, frei nach der Best-Moment- Regelung und dem allgemeinen Freispielprinzip der DARK WORLD Saga.

Wenn göttliche Wesen gegeneinander kämpfen, wird es unter diesen selbst ausgemacht, wie der Kampf ausgehen soll. **Dieser Kampf hat immer am Tempel des Seins bei Ehrengard als Duell stattzufinden.**

Göttliche Wesen kämpfen nicht gegen Sterbliche. Sterbliche kämpfen allerdings mitunter auch gegen göttliche Wesen. Diese sind jedoch auf einem komplett anderen Level der Existenz unterwegs. Die Sterblichen können es versuchen – mehr aber auch nicht (Folge: Sterben und wieder auferstehen eines SCs)!

### 9.5 Darstellung der göttlichen Wesen

*Malagesh: " (...) im Großen und Ganzen ist Nekromantie ein komplexes Feld. Noch Fragen?" - Schattenfürst: "KRIEG!"*

Die göttlichen Wesen sind sehr unterschiedlich. So auch ihre Darstellung. Wo der Schrecken wirkt wie der legendäre Chaosbarbarenkrieger von jenseits des Äthers, ist Ulthors Sinnbild der Reinheit des Lichts in all seinen Facetten.

Es gibt also einige Möglichkeiten, Weisheit bzw. Taktierung darzustellen. Anders gesagt: zu zeigen, dass man am längeren Hebel sitzt durch schiere Ruhe. Aber das ist nur ein möglicher Stil.

Göttliche Wesen sind nicht alleine. Entweder bewegen sie sich im Umfeld ihres Lagers oder sind mit Spielern unterwegs. Die Spieler tragen mit ihnen zusammen das Götterkonzept. Ein Einzelner allein auf weiter Flur wirkt einfach weniger eindrucksvoll als mit Gefolge. Wenn nun partout kein Spieler mitgehen will, dann ist das so. Im Optimalfall finden sich Vertreter der Göttervölker dafür. Aktionen wie, dass der Schattenfürst und Vrakaz (also die Inkarnationen von Krieg und Tod) über das Schlachtfeld wandern und mit Spielern interagieren, ist genauso freies Spiel wie eine Tekla, die durch die Wälder streift und ihr Werk begutachtet, oder Malagesh, der mit zwei Untoten des Nachts Gräber aushebt.

**Es gibt keine Massenwirkungen auf der Dark World, auch nicht durch göttliche Wesen. Einzige Massenwirkung ist durch eine Ansage der SL, wenn diese einen Bereich aus Sicherheitsgründen freihalten muss (z.B. Druckwelle, alle XY Schritte zurück).**



## 10. Der Äquivalente Tausch

Der äquivalente Tausch besagt, dass, um etwas zu erhalten, ein gleichwertiger Gegenstand dafür geopfert werden muss.

Über diese Methode werden in der DARK WORLD Lagerbanner, Lagerartefakte, errungene Siegelscheiben oder sonstige Artefakte zurückgeholt bzw. geopfert.

**Der äquivalente Tausch kann ausschließlich am Tempel des Seins stattfinden. Eine SL ist immer nötig.**

Die Voraussetzungen zum äquivalenten Tausch stehen auch am Tempel des Seins in Stein gehauen. Dort könnt Ihr auch immer nachschauen, wenn Ihr Euch unsicher seid. Oder Ihr fragt den Tempelhohepriester – und nur notfalls die SL in Ehrengard bzw. am Tempel des Seins (Die Stimme aus dem Nichts wird Euch dann die Weisheiten des äquivalenten Tausches gewahr werden lassen).

Die SL braucht für einen äquivalenten Tausch die Antwort auf folgende Fragen von Euch:

- soll ein Lagerbanner zurückgeholt werden?
- soll ein offenbarer Plotgegenstand (erspieltes Artefakt, Siegelscheibe, etc.) beschworen werden?
- soll ein Offenbarungsritual erfolgen?

Hiernach entscheidet die SL als Stimme des Seins, welche Variante des äquivalenten Tausches anzuwenden ist und ihr könnt mit dem Ritual nach dieser Variante beginnen, sobald ihr bereit dafür seid. Die Zeremonie muss aufwendig und auch zeitlich länger und ungestört erfolgen, da sie ansonsten keinen Effekt bewirken wird (mind. 30 Minuten Ritual). Und es muss ein gleichwertiger Tausch stattfinden, sprich gleiches für gleiches getauscht werden. Bei dem gesamten Ritual sind die Regeln des Tempels des Sein strikt einzuhalten!

**Es ist nicht möglich verstorbene Charaktere mit dem äquivalenten Tausch in das Leben zurück zu holen.**

## 11. Catch the Monster (Fang das Monster)

Dieses Spielangebot richtet sich vor allem an die jungen Teilnehmer unserer Veranstaltung, aber auch unter Mitwirkung aller anderen Teilnehmer für die jungen Teilnehmer von 8 Jahren bis 16 Jahren.

Bei diesem Spielangebot stellt jeder, der dazu Lust und Laune verspürt, ein kleines selbstgebasteltes Monster, basierend auf einem Bobbycar oder Rollenbrett/Umzugsbrett mit Monsterverzierung (z.B. einer kuschligen Monsterblume, einem kleinen Monster á la die MonsterAG, einem besonderen Teddybären, einem Pilz mit Augen und Maul oder ähnliches – seid einfach dabei kreativ) zur freien Verfügung. Dieses Monster muss sich an einer Schnur ziehen lassen und wird am ersten Conabend (nach dem Starritual) in Ehrengard auf dem Marktplatz in einen Zwinger gesperrt.

Am ersten Conmorgen (2. ConTag) können sich alle Kinder zwischen 8 - 16 Jahren auf dem Marktplatz einfinden und dann werden die Monster präsentiert, wobei diese entkommen und von den Kindern eingefangen werden müssen. Die Kinder müssen die Monster zu sich mitnehmen und sich während der Con um ihr Monster kümmern. Dabei müssen sie diese füttern, pflegen, mit ihnen spielen und Gassi gehen, aber auch das ein oder andere Rätsel oder eine Aufgabe lösen (Plotspiel für die Kinder).

**Aber Vorsicht, wenn das Monster entfleucht:**

dann müssen die Kinder es neu einfangen oder es verschwindet für immer in die Weiten der DARK WORLD. (Die SLs werden immer mal schauen, wer sein Monster vernachlässigt und ob nicht eines entkommen kann.)

Im Endritual wird dann das tollste Monster beschworen und auch dessen kindlicher Hüter durch die Götter und die Urelemente. Beide werden ausgezeichnet und eine Belohnung geht an das Lager, welches das Monster bereitgestellt hat und eine besondere Belohnung an das Gewinnerkind. Aber auch die anderen teilnehmenden Kinder bekommen etwas von uns Orgaleuten. 😊

Die Überreichung und Zeremonie wird von unseren Göttern und Urelementen abgehalten und die Kinder dürfen so nah wie nie in den direkten Kontakt mit diesen gehen. Wenn das mal kein Erlebnis ist!

## 12. Einchecken – Auschecken

### 12.1 Ein- und Auschecken von Kräutern, Erzen, Elixieren, Tränken, etc.

Wir haben auf der DWS kleine Fähnchen mit Kräutern, Erzen, Mineralien, etc. die geborgen werden können und im Spiel weiterverarbeitet werden können. Je nach vorherrschendem Zyklus, mal mehr und mal weniger (Chaoszyklus eher weniger, Völkerzyklus eher mehr, etc.). Diese könnt ihr künftig behalten und braucht diese weder ein noch aus zu checken. Gleiches gilt in Bezug auf die von Euch im Spiel erschaffenen Elixiere, Tränke, etc. – wichtig, ihr könnt nur das erschaffen, was in den Vorgabelisten bei den Gilden aufgeführt ist. Also sowas wie einen Göttertöter oder Nemephintöter, oder einen Trank zur Allumfassenden Macht – gab es nie, wird es auch nie geben. Genutzte Fähnchen sind bei der SL abzugeben, diese bringt die Fähnchen wieder ins Spiel als neue Fundsachen. Es dürfen keine eigenen Fähnchen erstellt und genutzt werden. Diese sind für die Dark World wertlos und ungültig. Damit fällt auch automatisch die Regel weg, dass ihr nur 5 Elixiere/Tränke einchecken könnt. Elixiere/Tränke verlieren nach zwei Cons ihre Kraft und sind damit automatisch wirkungslos. Alle Elixiere müssen nach Herstellung durch einen Orgaaufkleber bei den Gilden markiert werden und sind nur mit dieser Markierung gültig. Nach Nutzung wird die Markierung durch die SL entfernt.

### 12.2 Artefakte und Relikte einchecken und auschecken

Bei Artefakten und Relikten gilt künftig, dass nur noch diejenigen ein- und ausgecheckt werden, welche von der Orga kommen und von dieser mit einem Orgaaufkleber markiert wurden. (alte Bestandsartefakte/ Gegenstände aus den Vorjahren haben Bestandsschutz z.B. Warpkanone und Warpbombe, etc.). Artefakte oder Gegenstände, die durch Spieler oder NSCs ins Spiel gebracht werden, verlieren spätestens mit Conende ihre Wirkung und sind reine wertlose Objekte ohne jegliche Macht/Wirkung. (z.B. Kristalltränen einer Gottheit und dergleichen.) Dies gilt auch für die bereits im Spiel befindlichen Objekte dieser Art. Diese verlieren nach der DWS 2020 ihre Wirkung. Ihr erkennt gültige Artefakte somit direkt an den daran klebenden Orgaaufklebern, welche über die Veranstaltungsjahre immer mal wieder durch neue Aufkleber durch die Orga getauscht werden. Artefakte und Relikte sind am Conende immer bei der Lager-SL zum Checkout abzugeben – die Mitnahme ist streng verboten und fällt auch unter OT-Diebstahl samt deren Folgen.

### 12.3 Besondere Fähigkeiten – reines Gildenspiel

Die besonderen Fähigkeiten werden auch von uns nicht mehr am Checkin oder Orgaplex ein- oder ausgecheckt. Wenn ihr diese erspielt habt, dann könnt ihr diese über die Gilden bestätigt bekommen durch einen Gildenausweis. Die Gilden sind hier in der eigenen Verantwortung, wie auch die Spieler, die dieses Spiel betreiben. Dieser Nachweis ist bei SL-Nachfrage vorzeigepflichtig. Ohne den Nachweis habt ihr die Fähigkeit nicht. Und vor allem müsst ihr die Fähigkeit auch ausdrückstark darstellen können, da ihr diese sonst auch nicht habt bzw. die Wirkung misslingen wird. Dies gilt vor allem für Magie, Klerik und Alchemie, aber auch das Diebesspiel (z.B. Palisadenklettern, Schattenlauf, etc.). Beim Einsatz von allen Sonderfähigkeiten muss eine SL hinzugezogen werden, welche diese in ihrer Wirkung bestätigt bzw. das Misslingen Euch mitteilt. Ohne SL-Anwesenheit hat der Einsatz keine Gültigkeit.

Massenfähigkeiten hat weiterhin kein SC und können auch nicht über die Gilden erlangt werden. Bestandsfähigkeiten aus den Vorjahren haben Bestandsschutz und gelten weiterhin, müssen aber über den Checkin in 2020 durch Vorlage der Checkoutkarte aus dem vergangenen Jahr auf einen Gildenausweis übertragen werden. Nicht 2020 übertragene Fähigkeiten sind nach 2020 ungültig. Die Übersicht zu den Gilden und den dortigen Spielangeboten findet ihr in den IT-Teilnahmebedingungen!

### 13. Mit welchen IT-Gefahren muss ich auf der Con rechnen?

Die DARK WORLD ist eine weitestgehend unerschlossene und unergründete Welt zwischen allen Welten und jeder Zeit. Sie ist begründet aus der reinen Existenz des Seins durch die Mächte aller Götter und der Urelemente. **Sie ist keine reine Magiewelt.**

Hier existieren die Verhältnisse zwischen Kampf, Magie, Plot, etc. nahezu im ausgewogenen Gleichgewicht. (Dies liegt aber an Euren eigenen Spielmotiven und Weisen – die Orga macht nur Spielangebote, nutzen müsst Ihr diese selbst, ggf. auch selbst suchen oder herausfinden.)

Entsprechend versteht sich die Veranstaltung auch nicht als reine Schlachten-, Plot-, Magie- oder sonstige Con. Vielmehr bietet die DARK WORLD Saga Reihe für jeden etwas und das mit epischem Geschichtsverlauf und Hintergrund, welcher durch das Spiel und seine Teilnehmer aktiv selbst gestaltet wird. Die DARK WORLD Cons folgen einem Kampagnenspielverlauf, welche durch die Handlungen der Teilnehmer bestimmt wird. Die Dark World Cons sind keine sich wiederholende One-Shot-Warframe-Cons, wie viele andere Großcons.

Es gibt auch keine Skriptvorlagen durch die Orga, die es einzuhalten gilt oder gar einen Verlauf oder sonstiges, wie z.B. einen festgelegten Sieger zu erzwingen. Das Spiel gestalten die Teilnehmer und auch dessen Verlauf und Ausgang selbst durch ihre Handlungen. Daher gibt es nicht zwangsläufig eine Endschlacht. Es kann auch zu einem reinen Endritual kommen oder das Spiel läuft einfach spielerisch aus. Die Orga wird sich dem Spielverlauf, bestimmt durch die Teilnehmer, anschließen und fügen. Und auch die NSCs können Sieger werden!

#### 13.1 Was hat dies mit den Gefahren zu tun?

Durch das offene Spielspektrum ist es möglich, nahezu jedwede Gefahr zu erzeugen und in das Spiel zu bringen und durch die offene Welt an sich auch in jeder Art von Dimension zu gestalten oder zu fast jeder Zeit einzusetzen. Und es kann sich, nach Euren eigenen Spielbedürfnissen, auch auf Eure Heimatwelten und Zeiten auswirken. Das gibt der Orga extrem viel Spielraum für Entwicklungen von Spielgeschehen und Angeboten, aber auch eine fast unerschöpfliche Anzahl an Spielerlebnissen für die Teilnehmer, ganz egal ob SC, NSC oder Händler/Gaukler.

Ihr solltet somit auch mit fast jeder erdenklichen Gefahr aus dem Fantasiebereich rechnen und das fast überall und zu jeder Zeit. Und Ihr dürft auch zu jeder Zeit und an jedem Ort selbst diese Gefahr für andere Teilnehmer herstellen oder selbst darstellen. Sprecht uns an, wenn Ihr besondere Ideen oder Wünsche habt, vielleicht können wir diese direkt umsetzen oder auf einer der nächsten Veranstaltungen ins Spiel einfließen lassen.

Es existieren unendlich viele Möglichkeiten für Charaktere, Spiel und Entwicklung.

Es liegt rein an Euch, WIE WAS WO und WANN geschieht oder auch nicht - und wie der Spielverlauf und die Handlung weitergehen und weiterführende Aktionen mit sich bringen. Macht was daraus! Eure Initiative ist dabei das, was zählt. Die Orga wird keinem Teilnehmer oder Lager irgendwas zuschustern oder diese in ihrem Spiel unterdrücken, wenn kein grober Handlungsverstoß vorliegt.

## 14. Was sind die Beobachter von Raum und Zeit?

Die Beobachter von Raum und Zeit sind so etwas wie die neutralen Lagereinweiser. Sie sind die IT-Wesenheiten, welche Euch für Euer Lager den Weg durch das Weltenportal offenhalten und sozusagen die Schlüsselmeister sind.

Sie nehmen keinen Einfluss auf das Spiel, stehen aber als Vertreter der Urmächte für Euch zur IT-Anreise bei Conanfang und bei einem evtl. Endritual der Veranstaltung sowie der IT-Abreise als Führer durch das Weltenportal in die/aus der DARK WORLD bereit. Ihre Existenz ist ein Splitter aus dem ehemaligen Urelement aus Hell und Dunkel. Sie sind unantastbar für alles und jeden und sie halten das Vergangene, das aktuelle Geschehen und das Künftige in dem Großen Buch der Beobachter fest. Über sie erfährt die reine Existenz des Seins alles was geschieht.

Es gibt keine Götter und auch keine anderen Wesen oder Gegenstände, welche die Beobachter antasten oder in irgendeiner Art und Weise dauerhaft beeinflussen können (OT sind es speziell gewandete IT-SL).

## 15. Was ist der Tempel des Seins – wie sind die Regeln am Tempel des Seins?

Der Tempel des Seins ist die heilige Ritualstätte des Hauptkontinents auf der DARK WORLD. Er bildet den Knotenpunkt aller Energieflüsse auf diesem Hauptkontinent und ist gleichfalls der Versammlungsplatz für die An- und Abreise durch das große Weltenportal in alle anderen Welten, mit welchen die DARK WORLD verbunden ist. Das Weltenportal ist das einzige bekannte Zugangsportal zur DARK WORLD und wird von allen Wesenheiten, selbst den Göttern als auch den Urelementen genutzt, um in diese Welt einzureisen oder sie zu verlassen. Im Weltenportal vereint sich die verbliebene Macht des Ark von der ersten aller Götterwelten Weltenglanz.

Die Verbindung durch das Weltenportal mit den jeweiligen anderen Welten aller schaffen die Weltenketten, welche fest verbunden sind mit dem Tempelplatz. Der Tempel des Seins ist ein neutraler Ort, an welchem besondere Gesetzmäßigkeiten für jegliche Art von Existenz gelten und an diesem ebenfalls niedergeschrieben sind sowie öffentlich in Steintafeln aushängen.

Der Tempel des Seins wurde ursprünglich von den Beobachtern von Raum und Zeit und dem Urelement der Dunkelheit geschaffen, damit sämtliche Kräfte der DARK WORLD gebündelt für die Verbindung zwischen den Welten zur Verfügung stehen. Inzwischen ist dieser Ort durch entsprechendes Wirken, z. B. dem äquivalenten Tausch, aber auch andere Zeremonien, befähigt wahre Wunder zu schaffen. Er befähigt auch andere Wesen, nicht nur Urelemente und Götter, zur Nutzung und Wirkung von mächtigen Zeremonien und der Schaffung kleiner Wunder. Außerdem werden hier die Vollstreckungen von Götterurteilen abgehalten und aktive Götter können sich gegenseitig zu einem Wettstreit fordern.

Aber auch die Siegelwächter, Titanen der alten Zeit, wachen über das Geschehen im Tempel des Seins. Der Tempel ist somit zum Richtsaal der Götter und Urelemente unter den neutralen Augen der Titanen geworden. Jeder Titan wacht über eine Weltenkette und hält somit das Weltenportal für eines der Lager offen. Die Titanen zählen zum Volke der Alten.

Am Tempel des Seins, dem einzigen Ort für die Siegelplot-Ritualisierung, sind drei Steintafeln aufgestellt zum Nachlesen für alle Teilnehmer und als Gedankenstütze für die SLs:

1. Tafel = die Gebote zum heiligen Tempelplatz und den Folgen bei Missachtung
2. Tafel = Feste Ablaufregeln zum äquivalenten Tausch und was getauscht werden kann
3. Tafel = Feste Ablaufregeln zu Siegelplot-Ritualen

Alle anderen Rituale, Zeremonien, etc. werden ganz und gar „Frei Schnauze“ den Teilnehmern überlassen.

## 16. Plots auf der Dark World Veranstaltung

### 16.1 Die Siegelplots

Da wir FREISPIEL betreiben und die Spieloptionen allen Teilnehmern zugänglich machen wollen, werden die Siegelplots auch für andere Teilnehmer geöffnet, aber dies ist von einigen kleinen Vorgaben abhängig:

- Jedes Lager kann Siegelplots bespielen, auch ohne Lagergottheit.
- Siegel können nur am Tempel des Seins, in Ehrengard, geankert werden. Hierfür muss ein Ritual durchgeführt werden, welches sich auch als Gebet, Zeremonie, schamanischer, okkult oder anderweitig ausgeführter Prozess darstellen kann. Hierfür ist es unerheblich, welcher Profession die Teilnehmer angehören, solange ein dem Siegel würdiger erhebender Moment geschaffen wird. Die Entscheidung darüber obliegt der SL vor Ort.
- Das Ritual muss in der Teilnehmerzahl die Geschlossenheit und Einheit des Lagers repräsentieren. Von einem größeren Lager wird folglich eine gesteigerte Beteiligung gefordert. Es müssen mind. 3 Personen des eigenen oder eines verbündeten Lagers anwesend sein. Die letztliche Entscheidung darüber obliegt der SL vor Ort.
- In ein Ritual müssen alle Gegenstände eingebunden werden, die zur Erschließung des Siegels nötig waren. Alternativ kann auch ein fremdes erobertes Banner einen Gegenstand ersetzen, wobei dieses aber vom Ritual verzehrt wird und dann in die Obhut des entsprechenden Lagers zurückkehrt. Die Mindestritualdauer beträgt 30 min. Kein 5 Minuten-Wulewule ohne Showeffekt, egal welchen Rang die Person hat (DW ist kein Rangspielsystem, sondern Freispiel)!
- Der erfolgreiche Ausgang der Ankerung wird über das Einbinden der benötigten Gegenstände, die repräsentative Teilnehmerzahl und die Authentizität der Darstellung definiert. Die Entscheidung darüber obliegt der SL vor Ort. Ein Ritual mit einer Gottheit ist immer wirkungsvoller als ohne. Dies wird durch die SL immer positiv gewertet. Bei Uneinigkeit der SL darf diese einen Münzwurf als Glücksentscheid mit einer DW-Münze vollziehen. Das Ergebnis muss von allen Seiten gleichfalls akzeptiert werden ohne Diskussion (Hoffnung positiv – Verzweiflung negativ im Ausgang).
- Sollte das Ritual scheitern, kann es nicht sofort erneut begonnen werden. Stattdessen ist zu ergründen, weshalb es scheiterte, indem eine höhere Macht konsultiert wird, die Einblicke in die Geschehnisse der Welten hat, welche den Sterblichen verwehrt bleiben. Dies kann ein Gott sein oder ein längeres Ritual am eigenen Lagerheiligtum im Beisein der Lager-SL. Die Untersuchung des Siegels muss außerhalb des Tempels und Ehrengards erfolgen, da dies ein schädigendes Ereignis hervorrufen kann. Ein erneuter Ankerungsversuch kann erst 3 Std. nach dem Misslingen erneut durchgeführt werden und nur wenn die vorherige Ergründung erfolgreich war (SL-Freigabe für erneuten Versuch nötig).
- Die SL ist zur 100%igen Neutralität verpflichtet und darf nach keiner privaten Freundschaft/Erfahrung Zugeständnisse machen.
- Es gibt keinerlei Zugeständnisse bei Abweichungen zum anteilig vorgegeben Ablauf. Die Regeln müssen zu 100% eingehalten werden, oder es gilt als misslungen.
- Gefundene Siegel können nicht vor Diebstahl innerhalb eines Lagers oder auf dem Transportweg gesichert werden. Erst nach der Ankerung am Tempel des Seins sind die Siegel gefestigt und an ihren dortigen Platz

gebunden.

- Jedes geankerte Siegel, egal ob positiver oder negativer Natur verstärkt die Kraft des zugehörigen Lagergottes oder die Magie, die Klerikalkraft oder die schamanische Kraft innerhalb des zugehörigen Lagers. Damit werden Rituale leichter, je höher die Anzahl der Siegel ist, welche bereits auf das Lager am Tempel geankert sind.
- Die Siegel dürfen nur in der Lagerlade transportiert werden und im Lager müssen diese an die Heilige Lagerstätte offen ausgelegt/gesockelt werden. Die Lade muss von 2 Personen getragen werden. Diese zwei Personen können aber jeder Art von Charakter angehören.

## 16.2 Die Nebenplots

Nebenplots oder einfach nur Plots sind kleine Quests/Rätsel, welche einen kleinen Belohnungseffekt enthalten oder gar einen Hinweis auf einen größeren Plot oder Siegelplot.

Diese Nebenplots können von jedem gesucht, gefunden und bespielt werden.

Wie erfolgreich ein Nebenplot verläuft, liegt einzig und alleine in der Bespielungsweise der Personen, die einen solchen Nebenplot bespielen. Und auch der Erfolg liegt in deren eigenen Händen.

Nebenplots können auch mehrfach und auch zur gleichen Zeit an verschiedenen Orten auftauchen. Damit kann es sein, dass an einem Nebenplot verschiedene Gruppen mit unterschiedlichem Kenntnisstand und Fortschritt spielen und auch ein gewisser Konkurrenzkampf oder ein Bündnispiel entsteht.

## 16.3 Die Charakter-/Lagerplots

Charakter-/Lagerplots sind Plots, welche speziell auf einen Charakter oder ein Lager zugeschnitten sind und die Entwicklung des Charakters/des Lagers gesamt nach seinem/dessen Hintergrund weiter fördern sollen.

Dies kann bedeuten, dass der Charakter/das Lager weitere Fähigkeiten erlangt, bestehende Fähigkeiten verbessert oder ausbaut, einen besonderen Gegenstand erhält oder eine besondere Quest bekommt, an welcher er/es als Person/Lager wachsen kann und noch tiefer in das Geschehen und die Geschichte der DARK WORLD Saga einsteigen kann. Auch der Zugang zu besonderen Informationen durch mystische Wesen, Götter und Urelemente ist möglich oder auch zu sonst fast nicht zu erreichende Spielfeldbereiche, welche einem normalen Charakter eher verborgen und unerschlossen bleiben.

Diese Plots werden dem Charakter/dem Lager durch ein einfaches Zeichen oder Gegenstand direkt zu seinen „Füßen“ offenbart. Ob dies dann verfolgt und bespielt wird, ist dem Charakter/Lager überlassen, genauso, wie intensiv der Charakter/das Lager dieses bespielt und das darin Erlebte auslebt.

## 16.4. Interne Lagerplots

Diese Plots werden durch die Haupt-NSC, Lager-SL und Lagerkoordinatoren (LK) bzw. den Baukoordinatoren der Lager (BK), auch oft in Zusammenarbeit mit den Lagerteilnehmern, erstellt und der Plot-Orga zu einem festen Termin vor Conbeginn (meist bis 31.12.) übergeben.

Interne Lagerplots dienen ausschließlich der Festigung der Gesamtlagergemeinschaft und dem rein internen Lagerspiel. Somit werden keine anderen Lager in diese Plots mit einbezogen. Durch diese internen Lagerplots kann ein Lager sich auch intern verstärken, mehr über die Hintergrundgeschichte des eigenen Lagers erfahren und auch über die Zusammenhänge ihrer göttlichen Wesen zu deren eigenem Lagerkonzept. Es findet eine stärkere Bindung zwischen Lager und Haupt-NSC sowie wichtigen Spielern und deren internen Lagerstellungen, ja sogar ganze Gruppen innerhalb des Lagers statt.

### 16.5. eigene lagerinterne Spielerplots

Ab sofort dürft ihr eure eigene lagerinterne Spielerplots ohne weitere Genehmigung zur Con mitbringen und ausspielen. Allerdings sind dafür folgende Voraussetzungen strikt und ohne Ausnahme einzuhalten:

1. Kein mitgebrachter Plot hat Einfluss auf irgendeinen Bereich der DW-Cons oder deren NSCs oder Objekte.
2. Kein mitgebrachter Plot erzeugt Sonderfähigkeiten oder Massenwirkungen oder gar ein übermächtiges Artefakt oder eine übermächtige Belagerungswaffe.
3. Mitgebrachte Plots dienen ausschließlich dem lagerinternen Charakterspiel der Lagerteilnehmer (SCs) oder auch zwischen verschiedenen Lagerteilnehmern unter vorheriger Abstimmung untereinander. Nicht abgestimmte Plots sind ungültig.
4. Aus mitgebrachten Plots entstehende Monstren (Golem, Trolle, etc.) haben eine einmalige Wehrhaftigkeit von 50 Wuchtwaffentreffer oder 10 Treffern einer Belagerungsmaschine. Danach verfallen diese und sind tot (nicht mehr im Spiel).
5. Mitgebrachte Plots halten sich strikt an die Regeln der Con und ihre Vorgaben. Insbesondere zu den besonderen Plätzen und Orte, aber auch zu den besonderen Personen (Haupt-NSC-Charakteren) und den allgemeinen Artefaktregelungen.

### 16.6. Kampagnenplots

Diese Plots sind ausschließlich dafür da, die Hintergründe, die Entwicklungen und Geschichten wie auch deren Charaktere den Spielern näher zu bringen und das Verständnis für die laufende Kampagne für alle greifbar und verständlich zu machen. Die Kampagnenplots sind reine Plots der Orga und helfen den Teilnehmern beim Verfolgen des aktuellen Kampagnenverlaufes.

## 17. Allgemeines zu Lagerheiligtum/Heilige Lagerstätten/Lagerlade

Heilige Lagergegenstände und heilige Lagerstätten können nicht aus- und eingecheckt werden.

Sie sind immer durch die Lagerteilnehmer einzurichten und frei zu gestalten. Es muss mind. eine heilige Lagerstätte innerhalb eines Lagers vorhanden sein, da an dieser sowohl das heilige Lagerbanner, als auch die Lagerlade und das Lagerheiligtum verwahrt werden. Auch errungene Siegelscheiben sind dort zu verwahren, bis diese durch die Spieler am Tempel des Seins geankert werden.

Die Lagerlade und das Lagerheiligtum wird von der Orga gestellt und gelangt nach dem Anfangsritual ins Lager, sobald die heilige Lagerstätte zeremoniell durch die Spieler erhoben wurde. Gleichfalls das Lagerbanner. Danach ist der Lagerschutzfrieden für das eigene Lager aufgehoben und es kann angegriffen werden.

Ferner ist die heilige Lagerstätte der einzige Ort, an welchem ein verstorbener Charakter wieder zurück ins Leben und das Spiel finden kann. Dazu bedarf es auch immer das Mitwirken des göttlichen Lagerwesens. Und an dieser Stelle ist der Schädel der Widerkehr, ein Geschenk des Todes selbst, fest und unverrückbar sowie

unschändbar und nicht diebbar verankert. Er ist der Fokus für die Macht der Wiederkehr aller.

## 18. Bannerregelung

### 18.1 Was ist ein Lagerbanner?

Jedes Lager bekommt nach Erhebung der eigenen heiligen Lagerstätte und der Beschwörung der Lagerlade ein Lagerbanner. Das Banner ist am Lagerheiligtum aufzustellen, wenn es im Lager sein sollte. Auch fremde Lagerbanner betrifft dies (z.B. eroberte oder zur Obhut übergebene Banner, etc.). Ein Lagerbanner ist ein heiliges Artefakt, das seine Macht dem zugehörigen Lager gibt und es stärkt. Sein Verlust bedeutet also auch, dass die Macht im Lager schwindet. Dies betrifft nicht nur Magier, Kleriker, Alchemisten, etc., sondern auch Kämpfer. Sie alle werden immer schwächer, je länger das Banner verschollen ist. Je mehr Banner ein Lager besitzt, desto höher ist die allgemeine Kraft im Lager. Dies betrifft auch die Wirkung auf die Macht der Götter und die Fähigkeit Rituale machtvoll und wirkungsvoller zu gestalten und durchzuführen.

### 18.2 Wie kann ein Banner bewegt werden?

Ein Banner kann jeder normale Teilnehmer tragen (nicht jedoch Götter/Auserwählte); dieser kann dann nicht rennen und er kann im Falle eines Überfalls nicht sterben, sondern nur ohnmächtig werden. Aber das Banner kann geraubt werden. Am Lagerheiligtum aufgestellt, ist das eigene Lagerbanner vor Dieben „safe“ bis zur Lagereroberung bei einer Belagerung.

### 18.3 Bannerregeln

Die Banner erfüllen folgende Zwecke:

- Ohne Lagerbanner darf ein Lager nur das Lager angreifen, in welchem sich das eigene Banner befindet. Alle anderen Lager sind nicht angreifbar für das Lager ohne eigenes Banner. In die Endschlacht darf ein Lager auch ohne eigenes Banner ziehen.
- Ein Lagerbanner an der eigenen heiligen Lagerstätte kann dazu genutzt werden, dass eine Fremdperson oder lagerfremde Absicht aufgedeckt wird (Spion wird enttarnt). Dazu braucht es nur ein kleines, freies, lagerinternes Ritual an der heiligen Lagerstätte und die betreffende Person sowie das eigene Lagerbanner.
- Sollte ein Lager durch Eroberung (nicht Überlassung) alle Banner auf sich vereinen, so erhält es das „Siegel des Ausgleiches“ und alle bereits geankerten Siegel am Tempel des Seins entschwinden in die Weiten der DARK WORLD. Diese sind erst wieder ab der nächsten DARK WORLD neu bespielbar. Nicht geankerte Siegel bleiben unberührt. Das Lager bekommt dafür den Punktwert von 3 Siegeln der Macht für die aktuelle Con ohne 3 Siegel erlangt zu haben und müssen das Siegel des Ausgleiches am Tempel des Seins ebenfalls ankern. Somit kann bei einer zweiten Bannerzusammenführung und Aufruf des „Siegels des Ausgleiches“ auch das erste Ausgleichssiegel entschwinden, auch wenn es das gleiche Lager ist. Daraus resultiert, dass es nur einmalig den 3-Siegelwert geben kann pro Con.
- Der Transport eines Siegels vom Lager zum Tempel und in ein anderes Lager muss immer in einer Lade erfolgen und dabei muss das Lagerbanner mitgeführt werden. Beides kann und darf unterwegs erobert oder gestohlen werden oder verloren gehen – aber auch übergeben werden an ein anderes Lager (Bündnis). Der Transport muss mit mind. 3 Lagerteilnehmern des eigenen Lagers oder eines verbündeten Lagers erfolgen. (2 Personen an der Lade und 1 Bannerträger).
- Es gibt weder feste Bannerträger noch feste Ladenträger! Jeder darf Banner und Laden tragen.



- Laden, die im Zuge des Spiels für den Transport von Siegeln genutzt werden sollen, müssen direkt bei Aktivierung des eigenen Lagerheiligtums zum Conbeginn auf das eigene Lager eingestimmt und von der Lager-SL als das Transportgefäß für die Siegel der Macht markiert werden. Dazu muss erst die heilige Lagerstätte zeremoniell erhoben werden (siehe oben). Das Lagerartefakt muss aus der Lade zeremoniell entnommen werden und an der heiligen Lagerstätte aufgestellt werden, da es in der Lade seine Wirkung nicht entfalten kann und auch seine Schutzmaßnahmen nicht gegeben sind. Laden sind nur an der heiligen Lagerstätte vor dem Dieben sicher, wie auch die Banner. Bei Lagereroberung kann der Eroberer wählen zwischen Banner, Siegel oder Lagerartefakt und bei mehreren Eroberern können diese sich die Wahl aufteilen (je Eroberer einen Gegenstand).

- Laden können nur von den eigenen Lagerteilnehmern bewegt werden. Wird eine Lade auf eine andere Lade gestellt, so stoßen sich beide Laden ab und die aufgestellte Lade entschwindet irgendwo hin in die Weiten der DARK WORLD (ploppt später irgendwo wieder auf).

- 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/en. 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.

Ein nicht mehr angreifbares Lager wird von der Lager-SL mit einer weißen Fahne vor dem Lager für alle kenntlich gemacht. Diese darf nur die Lager-SL setzen und sonst niemand und dieses darf auch nur von der Lager-SL entfernt werden. Zuwiderhandlung führt zum Conausschluss wegen vorsätzlichem Teilnahmeregelverstoß!

## 19. Heilige Lagerstätten/Lagerartefakte

Die heilige Lagerstätte ist der wichtigste Ort innerhalb eines Lagers und ganz nach dem lagereigenen Aspekt und Spielkonzept durch die Lagerteilnehmer zu gestalten. Hierbei wird die Orga unterstützend zur Ersteinrichtung der Stätten beitragen. Danach ist dies allein den jeweiligen Lagerteilnehmern überlassen und eine MUSSVORGABE an die Lager.

Eine Lagerheiligtätte ist der direkte Verbindungspunkt zum Tempel des Seins und das Kraftspeicherfeld eines jeden Lagers und dessen Teilnehmern. Nur wenn diese Stätte entsprechend zeremoniell erhoben wurde, kann sie das Lager stärken und damit gleichfalls die Macht/Kraft einer jeden Person und eines jeden Wesens innerhalb des Lagers zu 100% aktivieren. Dies gilt sowohl für Magier, Kleriker, Schamanen, Alchemisten, Heiler, Kämpfer als auch für göttliche Wesen.

Eine Lagerheiligtätte ist der Aufbewahrungsort für die Lagerlade, die gefundenen/erspielten Siegel vor der Ankerung am Tempel, den Lagerbannern und einem eigenen Lagerartefakt bzw. Relikt, welches das höchste Gut eines Lagers darstellt.

Diese Relikte/Lagerartefakte stärken das Lager und bei Verlust wird die Lagerheiligtätte und damit auch das gesamte Lager immer schwächer. Es liegt also im Interesse, dass alleine deswegen das Relikt/Artefakt stets im Lager gehalten wird oder schnellstens bei Verlust zurückgeholt wird. Ferner kann das Relikt/Artefakt dazu verwendet werden ganz nach Lageraspekt im IT-Spiel mit einer besonderen Fähigkeit verwendet zu werden.

Niemand kann sich der Wirkung des Reliktes/Artefaktes widersetzen. **Das Relikt/Artefakt selbst ist das höchste Geschenk des Ursprunggottes eines jeden Lageraspektes und auch somit demutvoll zu behandeln und zu würdigen. Auch durch die göttlichen Wesen selbst.**

Da es ein Relikt/Artefakt einer Urgottheit ist, hat es immer eine positive und eine negative Wirkung. Diese zeigen sich entsprechend dem Uraspekt der Gottheit und des Lagers. Die Negation tritt sofort ein, wenn das Relikt/Artefakt durch Eroberungen verlustig gegangen ist und wird mit jedem Augenblick, der verstreicht stärker. Nach 3 Stunden ist die Negation übermächtig und die Personen innerhalb des Lagers handlungsunfähig (außerhalb des Lagers sind diese äußerst schwerfällig und schon fast übermüdet).

## 20. Die Endschlacht – das Endritual

Die Endschlacht findet in 3 Zügen statt, sofern es eine Endschlacht gibt (Spielverlaufsabhängig): Wenn ein Lager nicht für sich kämpfen mag, wird dessen Banner aus dem Spiel genommen und das Lager gilt als freier Söldnertrupp und darf frei für ein anderes Lager kämpfen, dabei scheidet das eigene Lager aus, auch für eine Wertung. Jeder Zug wird durch die Aufstellung der Lager und einen **Kanonenschlag der Orga** eingeleitet! Die Orga wird ggf. vorab noch einige Pyroeffekte für mehr Stimmung abfeuern. **Diese Pyroeffekte sind kein Startsignal für den Schlachzuganfang!**

### 20.1 Der 1. Zug – DARK WORLD Banneroberung

Alle Lager treten am Schlachtfeld mit ihrem Banner an. In der Feldmitte steht das Banner der DARK WORLD. Beim Kanonenschlag müssen die Lager das DARK WORLD-Banner erobern und mind. 15 Minuten an Standort ihrer Lagergottheit/dem Startpunkt wo ihr Lagerbanner steht halten. Nach Ablauf der 15 Minuten ist der Zug beendet.

→ Gefallene werden durch die Lagergötter/Beobachter an dem jeweiligen Lagerstartpunkt am Zugende ins Leben zurückgeholt oder durch entsprechendes Heilerspiel. (ca. 20 Minuten Pause zur Erholung)

### 20.2 Der 2. Zug - Lager-Bannereroberung

Alle Banner werden von den Beobachtern/SLs in die Feldmitte gebracht und aufgestellt. Nun muss beim Kanonenschlag zuerst das eigene Banner und dann so viele andere Banner wie möglich erobert und auf ein Lager vereint werden am Startpunkt der jeweiligen Lager, wo ggf. die eigene Lagergottheit wartet. Das Ende ist, wenn alle Banner auf ein Lager vereint sind.

→ Gefallene werden durch die Lagergötter/Beobachter an dem jeweiligen Lagerstartpunkt am Zugende ins Leben zurückgeholt oder durch entsprechendes Heilerspiel. (ca. 20 Minuten Pause zur Erholung)

### 20.3 Der 3. Zug - offene Feldschlacht

Jedes Lager bekommt sein Banner und muss beim Kanonenschlag versuchen, so viele Banner wie möglich zu erobern. Der Zug endet, wenn alle Banner erobert wurden und auf ein Lager vereint wurden (KO-System).

→ Gefallene kehren später nach Schlachtende an ihre heilige Lagerstätte ins Leben zurück oder haben entsprechendes Heilerspiel im Lager.

Für den Sieger eines jeden Zuges gibt es ein Schlachtensiegel der Macht (Punktwert).

Götter dürfen nicht in den Endkampf eines Zuges eingreifen. Sie dürfen nur zur Stärkung der Moral anwesend sein und ihre Leute verbal unterstützen/anfeuern/aufhetzen. Nach Ende eines Zuges dürfen sie in kleinem

Rahmen ihre Leute auch selbst wieder erheben oder Heilungsspiel machen, wenn die Spieler auf sie dazu zukommen. Spielerheilenspiel geht dabei vor.

Im Dritten Zug dürfen Götter bei einer Pattsituation auf Wunsch beider Spielerparteien ein Götterduell austragen oder es muss ein Entscheidungskampf zwischen zwei bis max. 3 Spielern je Lager aus deren eigener Lagerwahl erfolgen. Der Duellsieger ist auch der Gewinner des 3. Zuges samt seines Lagers.

**Sieger der DARK WORLD ist, wer insgesamt die meisten Siegel erspielt hat (Conspiel und Schlacht).**

Sollte keine Endschlacht stattfinden, so wird der Sieg über die Siegelerspielungen während der Con ermittelt.

Das Endritual soll ca. 2 Stunden nach der Endschlacht stattfinden. Das Endritual wird durch Versammlung der Lager-SL und gemeinsamen Gang zum Tempel des Seines eingeleitet. Sind alle am Tempel eingetroffen, wird erst das Gewinnerkind aus dem Spiel Catch the Monster durch die Götterwesen belobigt und dann die anderen spielteilnehmenden Kinder mit einer jeweiligen Preisvergabe durch die Götter. Danach erfolgt die Gewinnerzeremonie. Und am Schluss die SL- und Orgaverabschiedung. Die Teilnehmer dürfen danach gerne frei weiterspielen und IT sein. Abreise ist erst am nächsten Morgen.

Da es sein kann, dass das Conspiel so intensiv ist, dass es keiner Endschlacht durch die Teilnehmer benötigt (wir richten uns dabei nach der Meinung der Teilnehmermehrheit durch Info unserer SLs), würden wir in diesem Fall, wie vor genannt, nur ein Endritual stattfinden lassen. Der Entscheid liegt bei Euch innerhalb des Conspielverlaufes und der Meldung am letzten Contag an Eure Lager-SL (die Info muss spätestens 2 Std. vor Endschlachtbeginn an die Lager-SL weitergetragen werden). Sollten die Mehrheit aller Lager auf eine Endschlacht verzichten wollen, dann findet diese nicht statt, sondern nur das Ritual.

## 21. Entsorgungskosten/Strafgebühren/Zuständigkeiten

Sollte eine Lager nicht selbst seine Sachen ordnungsgemäß und vollständig entsorgen oder einlagern bzw. den Platz des eigenen Lagers nicht in einem einwandfreien Zustand zurückgeben bei Conende, so werden die entstehenden Entsorgungs- und auch Aufräumkosten dem Verursacher in Rechnung gestellt. Auch das Abbauen von Geländeeinrichtungen z.B. Feuerstellen fällt in diese Kategorie. Die Versetzung der festen Gelände-Feuerstellen ist verboten. Für Lagerbauten ist das Bauteam der einzelnen Lager samt Baukoordinator und Lagerkoordinator verantwortlich, für die restliche Lagerfläche das gesamte Lager gemeinsam.

Bitte lasst es einfach nicht soweit kommen und helft uns und auch Euch alles in einem einwandfreien und sauberen Zustand zurückzulassen. Packt mit an und wir sind alle schneller zu Hause und können uns entspannen und auf ein wirklich großartiges Conerlebnis zurückblicken und auf das kommende voraussträumen!

VIELEN DANK!

## 22. Versorgung auf der Con - Einkaufsmöglichkeiten

Auf der Veranstaltung gibt es im Bereich der neutralen Spielstadt einen Essensstand mit täglich frisch zubereiteten und abwechslungsreichen Gerichten für kleines Eurogeld. Gleichfalls können dort alkoholfreie Getränke gekauft werden, wie auch in der nebenliegenden Taverne. In der Taverne gibt es auch alkoholhaltige Getränke für Teilnehmer ab 18 Jahre.

Weiterhin besteht die Möglichkeit vor der Con im nahen Ort Rennerod bei mehreren Lebensmittelgroßmärkten sich mit allem nötigen zu versorgen. Auch gibt es im nahen Weilburg einen Obi-Baumarkt, in welchem man sich mit Brennholz und Grills sowie passenden Löschmitteln und Utensilien versorgen kann.

NSCs haben die Möglichkeit vorab im Shop via Ticketoption oder auch bei Anreise am Checkin die Gesamtversorgung für den gesamten Conzeitraum zu ihrem Teilnahmeticket hinzu zu buchen. Dies ist eine Pauschale und enthält die in der Option angegebenen Versorgungseinheiten. Am Checkin erhalten die NSCs hierfür eine entsprechende Versorgungskarte, welche am Stand vorzulegen ist und dort abgestempelt/gelocht wird, wenn man sich eine Mahlzeit holt.

## 23. Schlusswort

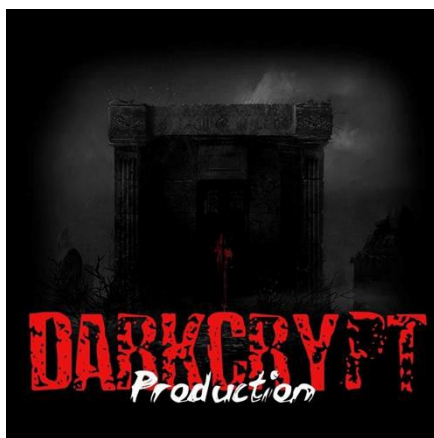
Mit diesen OT-Teilnahmegrundlagen möchten wir Euch ein Werkzeug an die Hand geben, an welchem Ihr Euch für den gesamten Bereich rund um die DARK WORLD und das Spiel orientieren könnt. Dies ist eine Hilfestellung, welche es Euch leichter machen soll.

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.*