



DWS- Regelwerk

Fassung 3.0 © by Dark World-Orga

Inhaltverzeichnis

1. Die Veranstaltungsgrundlage der Dark World - Vorwort	3
2. Das ist Freispiel© – Grundlagenregeln zur Spielteilnahme	3
3. Das ist bei Kämpfen zu beachten – Freispiel ist kein Freifahrtschein!.....	5
4. Todesregelung.....	7
5. Lagertoranlagen und Palisaden	8
6. Lagerfall und Lagerplünderung.....	8
7. heilige Lagerstätten	9
8. Lagerbanner und Lagerartefakte/-relikte.....	9
10. Sumpfgas als IT-Sicherheitslösung der Spielleitung	11
11. Gilden, Zirkel	11
12. Dieben.....	12
13. Portalschutz Spieler und Nichtspieler – Friedensphase Constart	12
14. Äquivalenter Tausch	13
20. Schlusswort	15

1. Die Veranstaltungsgrundlage der Dark World - Vorwort

Die Dark World Veranstaltungen starteten mit ihrer ersten Veranstaltung als Kampagnencon mit dem Prinzip Player vs Non-Player (PvN) und ab der zweiten Veranstaltung lief die Kampagnencon im Player vs Player/Non-Player (PvP/N) weiter. Dies bedingt sich schon alleine darin, dass es ein Kampagnenspiel ist und **kein** Taktik- oder Strategiespiel, wie andere reine Schlachtencons und auch nie sein wird!

Auf der Dark World Veranstaltung werden Kampf-, Plot-, Erforschung- und Eroberungs-, wie auch alle anderen Larpspielbereiche nahezu gleichumfänglich als Spielangebote angeboten und auch bespielt und das alles in einer eigenen fantastischen Spielwelt als Großkampagne – dazu braucht es PvP/N!

Das Spiel auf der Dark World folgt dem Prinzip des sozialen Miteinanders und des gegenseitigen Helfens und sich Unterstützens. Dies gilt sowohl IT wie auch OT. Außerdem ist immer ein Fairplay in allen Belangen gewünscht, egal ob Spieler unter sich, gegenüber NSCs und umgekehrt und auch in Bezug auf und mit der Veranstaltungsorganisation und ihren Organisationsmitarbeiter*innen.

Ganz klar distanziert sich die Orga von Nichtspielangeboten, wie das Abmeucheln von Charakteren aller Art und Untereinander (z.B. Kehlschnitte, etc.), dem mutwilligen und vorsätzlichen Zerstören von Gegenständen, Plotgegenständen, Waffen und Gewandungen, Kulissen oder sonstigen Besitztümer aller. Dies gilt ebenso für Sachen der Orga und der NSCs wie auch SCs. Distanziert wird sich auch von spielunterbrechenden Vorgehensweisen wie Selbstmord eines Charakters und Entzug von Folgespielangeboten (z.B. für Folgespiel: Gefangennahme, Heilerspiel, Auferstehungsspiel, etc.). Auch sind keine reinen Larppartyspielweisen gewünscht.

Aus Sicht der Orga muss niemand (weder SC, NSC oder gar Orga und Orgagehilfen) auf genannte Nichtspielangebote eingehen und die Orga/SL wird diese auch nicht in irgendeine positive Wertung für irgendetwas nehmen, sondern eher diese Aktionen und deren Folgen für irrelevant und nichtig erklären.

Die Orga ist auch nicht die schuldtragende Partei für diese Nichtspielangebote und die Personen, die diese ausüben. Hier ist die ausführende Person/Gruppe alleinig dafür verantwortlich und rechenschaftspflichtig.

Die Orga wird somit nicht vorgeben, welches Spiel ihr nutzen müsst, sondern sie macht rein freie Spielangebote und Vorschläge zu Herangehensweisen an das laufende Spiel. Was ihr daraus macht, ist Eure Sache und liegt in Eurer alleinigen Verantwortung. Vor allem in der Verantwortung untereinander und gegenüber Dritten.

Unsere Empfehlung:

Spielt fair miteinander und nutzt Spielangebote und macht daraus selbst Folgespielangebote oder schafft sinnvolle Spielangebote für andere und nicht das eigene Ego.

2. Das ist Freispiel© – Grundlagenregeln zur Spielteilnahme

FREISPIEL bedeutet nicht „ich mach, was ich will“ – auch hier gibt es Regeln, an welche man sich halten muss für das gemeinsame schöne Spielerlebnis! Wer sich nicht an Regeln halten mag, der sollte an Larpveranstaltungen nicht teilnehmen, da er nur andere Teilnehmer in ihrem Spiel stört!

Freispiel ist der Oberbegriff für ein zeitgemäßes und offenes Spielsystem im LARP, welches auf der Hauptbasis des Du-kannst-was-du-darstellen-kannst (Dkwddk) basiert und dieses um drei

Spielfunktionen erweitert. Diese sind Best-Moment (BM), Point of Real (PoR) und Standing Characterleveling (SCL). Dabei ist Dkwddk als Bodenplatte und die 3 anderen Funktionen als die Standsäulen des gesamten Spielhauses zu verstehen. Alle sind gleichermaßen und vollumfänglich zu beachten und einzuhalten. Ein OT-Telling ist grundlegend zu unterlassen, kann aber nicht ausgeschlossen werden, da wir uns in einem Fantasie-Mittelalter Larpsetting bewegen. Insbesondere wenn es darum geht imaginäre Bereiche und Situationen zu veranschaulichen, muss ab und an auf OT-Telling zurückgegriffen werden. Ein IT-Telling ist erwünscht und es wird auch orgaseitig versucht, das OT-Telling IT-gerecht zu umschreiben.

Du-kannst-was-du-darstellen-kannst bedeutet:

Wenn Du es darstellen kannst, dann kannst Du es - wenn nicht, dann kannst Du es eben auch nicht. Das OT-Telling ist für SCs zu unterlassen. Das dürfen nur die SLs und ab und an NSCs in tragenden Rollen (H-NSC und P-NSC). Verpacke Deine Anweisungen und gewünschten Aktionen bzw. Reaktionen in Dein IT-Spiel und Deine IT-Spruchformeln, so dass es jeder auf Anhieb versteht.

Beispiel:

Ich rufe meinen Gott Maximus an und erhalte die Kraft des Schildbrechers. Mit meinem Wutschrei sende ich diesen auf dieses Schild vor mir: SCHILDBRECHER – Schlag auf das Schild und die Aktion ist klar, IT und für alle OT verständlich und das Schild des Gegners ist gebrochen. Gleiches kann mit Feuerbällen, etc. auch gemacht werden.

Schön ist es immer, wenn man mit Showeffekten (Pyro, LED, etc.) seine Handlungen untermauert, zuvor anschaulich aufbaut und in einem Knalleffekt enden lässt (Brandschutzbstimmungen und Ansagen der SLs sind einzuhalten).

Best Moment© bedeutet:

Diese Spielfunktion ist eigentlich mehr eine reine Einstellungssache der eigenen Persönlichkeit und des sozialen Denkens an seine Mitspieler/innen (Dritte).

Best-Moment© sagt aus: schaffe für Andere durch eigenverantwortliche, pflichtbewusste Handlungen und einer schönen Reaktion auf eine Aktion einen bestmöglichen Moment.

Dies bedeutet, dass man sich zum Wohle des Spielverlaufes und des weiterführenden Spiels selbst in den Hintergrund nimmt und dem Gegenüber den Vorzug gibt, damit dieser einen schönen epischen Moment erlebt, was unter Umständen zu einem eigenen schönen epischen Moment führen kann.

Nichts ist nerviger als stetige lichte Ritterhelden oder Chaosberseker, die unverletzbar, unsterblich und immer wieder wie von selbst auferstehen (der stetige Rechthaber). Und nichts ist unschöner als stetig zu nehmen und nie etwas zu geben. Dies betrifft vor allem auch das Ausspielen von Treffern. Egal, ob nun eine Hiebwaffe (Schwert, Axt, Kampfstab, Wuchthammer, etc.) oder Pfeil/Bolzen, etc. – Treffer sind abzubremsen und nicht durchzuziehen, sie sind aber auch auszuspielen. Das gilt für alle Teilnehmer, egal ob SC in Stoff oder Rüstung als auch NSC.

Point of Real© bedeutet:

Ganz einfach: Wenn ein Schwert auf eine Lederrüstung trifft, dann wird es die Lederrüstung zumeist durchtrennen und eine Schnittwunde, je nach Stärke der Lederrüstung, flacher oder tiefer und damit eine schmerzhaft Verletzung erzeugen, welche entweder einschränkt/behindert, einen kampfunfähig macht oder gar ganz versterben lässt. Bei einer Wuchtwaffe auf eine Rüstung ist der Effekt ähnlich und bei einem Treffer einer Wuchtwaffe auf einen Schild ist realistisch der Schild hinüber und ggf. sogar eine Verletzung beim Schildträger vorhanden, etc.

Überlegt einfach, was mit Euch und Eurer Ausrüstung OT passieren würde, wenn ihr von dem und dem Gegenstand getroffen würdet und agiert IT auch danach entsprechend. Stoff wird zum Beispiel vor fast keiner Waffe einen Schutz darstellen. Und ein magischer Feuerball wird wohl auch einen gerüsteten Krieger abfackeln lassen. Hingegen wird ein Pfeil bei einer Plattenrüstung mit Kettenhemd darunter wohl eher nur einen blauen Fleck erzeugen. Bei einem reinen Kettenhemd oder einer reinen Platte mit Gambeson aber wohl an manchen Stellen in den Körper eindringen können, usw.

Magische Rüstungen und dergleichen gibt es nicht und von daher gelten auch keine entsprechenden Markierungen als solche. Ein blaues Band an einem SC ist ein blaues Band, nicht mehr und nicht weniger.

Dabei sei zu bedenken, dass ein untoter Charakter (**bei DW nur NSCs**) wohl eher weniger verstirbt, da er schon tot ist, aber trotzdem Schmerzen verspüren und Gliedmaßen verlieren kann und auch irgendwann körperlich einfach zu erschöpft sein wird, um weiterzukämpfen. Vielleicht ist der Untote sogar schneller als ein lebender Charakter erschöpft, da er einfach nicht den Metabolismus aufweist wie ein lebender Charakter und Blutverlust eine immense Gefahr für den Untoten darstellt. Das ist dann halt Freispiel und wir überlassen es gerne den SCs und NSCs, wie sie dies aus- und bespielen!

Standing Characterlevel© bedeutet:

Die Spielfunktion Standing Charakterlevel (SCL) ist eine Neuerung zur Abrundung der vorherigen Einstufung einer Kampfkraft bzw. Widerstandskraft eines Charakters, ohne dass man sich besprechen muss. Dies unterteilt sich derzeit in 3 Charakterlevel:

1. Level:

einfacher Spielercharakter (SC) und einfacher Nichtspielercharakter (NSC) – diese haben die gleiche Stufe und hier entscheidet das Spiel untereinander und die Show, wer obsiegen oder wie eine Szene ausgehen wird (der meist anzutreffende Fall im Spiel nach Dkwddk).

2. Level:

erhobene Charaktere wie Göttervölker oder direkte Götterpriester (Plot-/Ambiente NSCs), aber auch Spieler (SCs) mit einer Artefaktwaffe – hier werden wohl 1-2 einfache SCs oder auch NSCs unterliegen, evtl. auch mehrere und die Widerstandskraft der zuerst genannten aus Level 2 wird wohl eher höher sein (kommt schon mal vor, gerade durch Plotspiel).

3. Level:

die göttlichen Wesen, urelementare Wesen, besondere Wesen wie Golems – diese werden ganze Gruppen von SCs und/oder NSCs niederringen in einem Kampf und selbst eine sehr hohe Widerstandskraft haben, da diese deutlich über den Leveln 1 und 2 liegen (der Ausnahmefall im Spiel).

3. Das ist bei Kämpfen zu beachten – Freispiel ist kein Freifahrtschein!

Wie im wahren Leben gibt es auch im Spiel einige Regeln 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 Regeln 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, bei Teilnehmern mit 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.

Kein Stechen mit Kernwaffen normal, durch Luken/Scharten und keine Kehlschnitte, etc.

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

Kampfteilnahme für Jugendliche – Sonderkampfspiel für Kinder

Ab sofort können auch Jugendliche zwischen 16-18 Jahren an Kampfhandlungen teilnehmen, wenn deren Aufsichtsperson(en) bei diesen Handlungen anwesend sind und dies den Jugendlichen genehmigen. Verpflichtend müssen diese Jugendlichen einen Helm in der Kampfhandlung tragen. Ohne diesen ist die Teilnahme nicht zulässig.

Teilnehmern unter 16 Jahren, und auch wenn sie in wenigen Tagen 16 Jahre alt werden, ist die Teilnahme an Gruppenkampfsituationen weiterhin verboten. Aufsichtspersonen haften weiter für diese Teilnehmer.

Teilnehmer unter 16 Jahren (3-15 Jahre) können an speziell und eigens für diese Altersgruppe angebotenen Kampfspielchen der Orga teilnehmen. Die Eltern/Aufsichtspersonen haben hierbei eine Anwesenheits- und Aufsichtspflicht und tragen auch hier die Haftung für sich und ihre Kinder, sowie deren Handlungen und Sicherheit. Die Orga wird versuchen diesen Altersgruppen entsprechende Spielangebote mit ausreichend Sicherheitszonen und Personal bereitzustellen. Kinder und Jugendliche reagieren je nach Alter und Entwicklung ganz unterschiedlich auf die Situationen – es ist daher wichtig, dass die Aufsichts- und Vertrauenspersonen in den Situationen dabei sind und diese auch mit den Kindern nachbereiten.

Kindern unter 3 Jahren können wir dieses Kampfspielangebot nicht anbieten – Eltern haften für ihre Kinder.

OT-Alkohol und andere Rauschmittel

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

OT-Messer, scharfe und/oder spitze Gegenstände

Es ist verboten, OT-Messer und andere scharfe, sowie auch spitze Gegenstände (z.B. Trinkhörner, 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 oder zu den Spülbecken seid und Euch auf keinerlei Kampf- oder Streitspielhandlung einlasst. Zuwiderhandlungen können zum sofortigen Converweis des Teilnehmers führen!! Wenn eine SL einen OT-scharfen/spitzen Gegenstand am Teilnehmerkörper entdeckt, wird sie die Person sofort zu deren eigenem Zelt zurücksenden und bei einem erneuten Verstoß direkt zur Headorga bringen. Hier ist dann mit entsprechenden Konsequenzen zu rechnen. 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.

Die SLs und Gilden sind keine Kinderparkstation

Unsere SLs sind in erster Line zum Schutz da und zur Ordnung des geregelten Spielablaufes sowie zur Streitschlichtung. Sie sind keine Kinderbetreuung. Auch nicht die SLs des Kinderlagers. Sie kümmern sich, wenn Kinder von ihren Eltern getrennt sind oder sich verlaufen haben, führen diese aber direkt zur zuständigen Aufsichtsperson zurück. Gleiches gilt für die Gilden in der Stadt Ehrengard. Wir bieten div. Spielangebote für Kinder an. Diese können von den Kindern im Beisein der Aufsichtsperson(en) genutzt werden.

Ü18-Spielerlager sind keine Kinderlager

Wir haben auf der Dark World einige Ü18 Spielerlager (z.B. Chaos, Nachtbanner, OSE, etc.). Diese dürfen nicht durch Teilnehmer unter 18 Jahren betreten werden. Ausnahme besteht, wenn die Aufsichtsperson über die dortige Lager-SL eine Besichtigung vereinbart hat und dieser Besichtigung selbst beiwohnt. Die SL klärt im Vorfeld mit den Lageristen den kurzen Besuch ab und sorgt für ein adäquates Lagerinnenleben für den Besuchsmoment.

4. Todesregelung

Es wird nach Freispiel (=Dkwddk+BM+PoR+SCL) gespielt. Damit entsteht auf eine Trefferaktion eine realistische Verletzung, welche auch tödlich sein kann. Auf jeden Fall sollte diese Verletzung durch einen Heiler behandelt werden. Das wird allen SCs und auch NSCs orgaseitig empfohlen und nahegelegt.

Empfehlung der Orga:

- bei „einfachen“ Verletzungen → direktes Heilerspiel in Anspruch nehmen
- bei tödlicher Verletzung → Respawnspiel am Lagerschädel des Todes im eigenen Lager wählen!

Es gibt keine Wunderauferstehung/Wunderheilung, egal durch welchen Charakter oder durch welche Profession! Außerschlieflich den Haupt-NSCs der DW ist eine solche Fähigkeit gegeben und diese darf nur unter SL-Ansage von diesen Personen eingesetzt werden.

Nur so werdet ihr für Euch und andere Teilnehmer Spielangebote haben und generieren!

Wie oft und auf welche Weise jemand verstirbt, liegt einzig und allein an dem eigenen Spielvermögen und der Bereitschaft, anderen Spiel zu geben, statt es immer nur zu nehmen – es ist ein Spielangebot für Dritte und sich selbst.

Wichtige und bindende Regel:

Wer meint, einfach wieder mit seinem SC-Charakter „aufploppen“/respawnen zu können/müssen und unbehelligt weiterspielen möchte mit seinem SC-Charakter, der muss damit rechnen, dass entsprechende Konsequenzen folgen. Mit so einem Verhalten nehmt Ihr Euch und anderen nur das

schöne, ernsthafte Spiel und macht Euch selbst im Spiel unglaublich. Dies gilt für alle SCs!

Selbstmord und auch Kehlschnitte sind kein Spielangebot, sondern unsoziales Verhalten, welches nur zu Unverständnis auf allen Seiten führt und nicht positiv zu werten ist.

Bei den DW-Con gibt es keine Opferregelung!

5. Lagertoranlagen und Palisaden

Ist eine geschlossene Toranlage OT vorhanden, ist diese auch IT vorhanden. Ansonsten ist das Lager ein offenes Feldlager. Toranlagen besitzen mind. ein Lagertor mit einem Durchgang von 2x2,5m (BxH) mit verschließbarem Torflügel/n und mind. rechts und links je eine feste Palisade von 4x2,5m (BxH). Diese vollständigen Toranlagen haben eine sehr hohe Wehrhaftigkeit, wenn optisch zum Lager passend und entsprechend massiv gebaut (Entscheid liegt bei Lager-SL). Torflügel, die nach außen öffnen, dürfen in einer Belagerung nur durch die SLs geöffnet werden und auch nur in langsamer Art und Weise, wenn der Platz vor der Toranlage geräumt und frei von Personen und Gegenständen ist. Toranlagen sind nur zu belagern, wenn die Lager-SL dies freigibt. Magische Tore gibt es nicht, Palisaden können magisch sein und haben dann eine Wehrhaftigkeit wie eine normale massive Palisade. Magische Palisaden müssen als solche erkennbar sein für Dritte.

Wann eine Toranlage gefallen ist und wie viele Treffer dies benötigt, entscheidet einzig und allein die Lager-SL vor Ort.

Ausfallsregelung:

Nach Fall der Toranlage (SL-Entscheid) besteht 15 Minuten Zeit für einen Ausfall. Die Angreifer ziehen sich dazu mind. 50m vom Tor zurück (Abstand und Ort legt die Schlacht-SL anhand des konkreten Geländes fest) und warten auf den vollständigen Ausfall bis zum Angriff (Zeichen der Schlacht-SL ist abzuwarten). Die Ausfallschlacht ist nach Freispiel zu bewerten durch die SLs (Siegentscheid liegt bei der Schlacht-SL).

Brandpfeile sorgen für ein Feuer an der Toranlage bei Tortreffer. Es ist kein Überschuss ins Lager gewünscht. Ob das Lager nach einem Brandpfeilbeschuss ausbrennt und fällt, liegt im Entscheid der Lager-SL vor Ort.

Palisadenklettern und Rampenbauten jeglicher Art zur Palisadenüberwindung sind untersagt, da diese ein OT-Sicherheitsrisiko darstellen und sie keine eindeutigen IT-Spielangebote darstellen.

6. Lagerfall und Lagerplünderung

Ein gefallenes Lager darf nach offiziellem Fall (Ansage der Schlacht-SL) geplündert werden. Dazu stehen der Angriffspartei nach Fall des Lagers 15 Min. Zeit zur Verfügung.

Es dürfen nur Gegenstände entnommen werden, welche an der heiligen Lagerstätte sind oder als Diebesware farblich markiert sind (vollflächig mit blauer Farbe). Achtung: Die Stätte kann geschützt sein!

Siegelscheiben und Lagerartefakte dürfen nur von göttlichen Wesen oder deren Äquivalent (Untod, etc.) getragen werden. Es darf max. je Angriffspartei eine Siegelscheibe oder ein Lagerartefakt geplündert werden. Ein göttliches Wesen kann nur eines von beiden tragen.

Wird ein Götterwesen, welches etwas trägt, von mehreren SCs angegriffen, so läßt es den Gegenstand einfach fallen und geht, ohne auf den Angriff einzugehen, davon (Sterbliche sind dem Wesen zuwider und der Gegenstand ist es nicht wert). Der Gegenstand muss dann binnen 10 Minuten von einem anderen Götterwesen aufgenommen werden oder geht an die Plot-SL, welche entscheidet, wo und wann der Gegenstand wieder erscheint.

Es gibt je Lager 1 Banner und je Angriffspartei darf nur 1 Banner zusätzlich zu einer Siegelscheibe oder einem Lagerartefakt mitgenommen werden. Fremdbanner gehen vor dem Banner des besiegten Lagers. Banner kann jeder Teilnehmer tragen, aber nicht damit rennen. Banner können unterwegs geraubt werden. Der Bannerträger fällt dabei in Ohnmacht, verstirbt aber nicht.

Ist ein Lager vollständig geplündert, wird eine weiße Fahne von der Lager-SL aufgestellt (neutrale Lagerphase) und es gilt als unangreifbar. Das Lager selbst darf aber sogenannte Rückholangriffe jederzeit durchführen. Nur die Lager-SL nimmt diese weiße Fahne wieder weg. Alles andere wird als OT-Diebstahl gewertet und führt zu entsprechenden Konsequenzen.

7. heilige Lagerstätten

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 heilige Lagerstätte ist der direkte Verbindungspunkt zum ARK am 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, etc. als auch für göttliche Wesen.

Eine heilige Lagerstätte ist der **einzige** Aufbewahrungsort für die gefundenen/erspielten Siegel vor der Ankerung am Tempel des Seins, die Lagerbanner und die Lagerartefakte bzw. Relikte, welche das höchste Gut eines Lagers darstellen.

8. Lagerbanner und Lagerartefakte/-relikte

Dies sind die höchsten Attribute eines Lagers und für deren Macht und Handlungsfähigkeit essenziell. Ohne Banner darf ein Lager keinen Angriff auf ein anderes Lager vornehmen (Ausnahme: Rückholversuche für das eigene Banner).

Ohne Lagerartefakt/-relikt wird die eigene Lagergottheit immer schwächer und verwirrter bis hin zur Handlungs- und Informationsunfähigkeit. Ab einer gewissen Verlustzeit wird die Lagergottheit möglicherweise sogar aggressiv und unkontrollierbar gegenüber den eigenen Leuten. Auch die heilige Lagerstätte verliert immer mehr ihre Kraft und kann sogar versiegen und zu einer unfruchtbaren und tödlichen Zone für das eigene Lager werden (Entscheid liegt bei Lager-SL).

Je mehr Artefakte und Banner vorhanden sind in einem Lager, desto größer ist die Macht eines Lagers und seiner Gottheit. Dies ist vor allem für Rituale wichtig, aber auch für Kampfgeschehnisse. Die Widerstandskraft und das Mana sind deutlich höher im Lager (wird von der SL entsprechend gewertet).

Lagerbanner kann jeder Teilnehmer tragen. Lagerartefakte können nur die Göttlichen Wesen tragen. Banner und Artefakte gelten als unzerstörbar und unschändbar, können durch Diplomatiespiel auch

überreicht werden und gelten dann als erobert (Rückgabe zählt jedoch nicht als erobert – das wäre Bannerschieben)!

Je neu erobertem Banner und Artefakt (nicht Rückeroberung und nicht Bannerschieben) gibt es einen Wertungspunkt. Sind alle Banner auf ein Lager vereint, entsteht einmalig das Banner des Ausgleiches und eliminiert alle nicht geankerten Siegelscheiben und erzeugt 3 Wertungspunkte. Es kann pro Con nur ein Ausgleichsbanner entstehen. Wer zuerst kommt, der malt zuerst! Die geopferten Banner gehen dabei zurück in die jeweiligen Lager und sind erst nach 30 Minuten erneut einsetzbar. Ein Lagerbanner ist für einen Angriff auf ein anderes Lager immer mitzuführen – bei Verlust unterliegt die Angriffspartei nach SL-Entscheid. Ein Angriff auf ein anderes Lager ohne eigenes Lagerbanner ist unwirksam (Ausnahme Rückholungsaktion des eigenen Lagerbanners).

Diese Lagerartefakte/-relikte stärken das Lager und bei Verlust wird die heilige Lagerstätte und damit auch das gesamte Lager immer schwächer. Es liegt also im Interesse aller SCs, dass allein deswegen das Artefakt/Relikt 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 eigenen Artefaktfähigkeit verwendet zu werden. Niemand kann sich der Wirkung des Artefaktes/Reliktes widersetzen.

Das Artefakt/Relikt selbst ist das höchste Geschenk des Ursprungsgottes eines jeden Lageraspektes und auch somit demutvoll zu behandeln und zu würdigen. Auch durch die göttlichen Wesen selbst.

Da es ein Artefakt/Relikt 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 Artefakt/Relikt durch Eroberungen verlustig gegangen ist und wird mit jedem Augenblick, der verstreicht, stärker. Es können nur Rückeroberungen ohne besondere Fähigkeiten (Magie, Alchemie, etc.) – also mit reiner Körperkraft und bspw. Belagerungswaffen vollzogen werden.

9. Siegelscheiben

Die Siegelscheiben entfallen als Punkteplotspiel und werden reine Plotspielgoodies, welche Einmalartefakte erzeugen, welche nur für die laufende Con nutzbar sind (Ausnahme sind die Königsschwerter). Zur Offenbarung der Plotartefakte muss die Siegelscheibe geankert werden am Tempel des Seins. Der Plotweg bestimmt, ob das Einmalartefakt positive oder negative Wirkung besitzt, wobei sowohl Bruch als auch Versiegelung positiv oder negativ sein kann – dies liegt am Artefakt selbst.

Siegelscheiben können an der eigenen heiligen Lagerstätte gelagert werden und dürfen nur von göttlichen Wesen getragen werden. Bis zur endgültigen Ankerung können Siegelscheiben von göttlichen Wesen gediebt/erobert werden.

Wird ein Königsschwert nach den Schwertplotregeln von einem SC erspielt, so erlangt er den Status eines Plot-NSCs in seinem Lager ab der nächsten Veranstaltung. Gibt er seinen Königsstatus auf, so entscheidet die Lagergottheit, was mit dem Schwert geschieht und wer dieses ggf. bekommt bzw. sich erspielen kann und neuer Schwertkönig wird und damit neuer Plot-NSC zur nächsten Veranstaltung. Entscheidet sich der Plot-NSC vor der nächsten Veranstaltung, dass er seinen Königsstatus aufgibt und will trotzdem teilnehmen, muss er zum jeweiligen gültigen Staffelpreis die Differenz zum Spielerticket innerhalb 8 Tagen nachleisten und er verpflichtet sich das erlangte Plot-OT-Wissen nicht selbst zu nutzen oder an Dritte weiterzugeben (OT-Betrugsfall mit entsprechenden OT-Konsequenzen).

10. Sumpfgas als IT-Sicherheitslösung der Spielleitung

Zukünftig wird am und im Blutmoor Sumpfgas des Untodes aufsteigen ((Paintball-)Gasrauchpatronen der Orga). Diese rauben den SCs den Atem und sie fallen in Ohnmacht oder müssen sich keuchend und hustend zurückziehen, da sie sonst ersticken = Heilerspiel oder Tod ist die Folge und so zu bespielen von allen SCs, egal welcher Charakter ein SC bespielt!

Hinweis:

SCs sollten also nur die Stegwege im Blutmoor nutzen und nur einzeln, da sonst Sumpfgas aufsteigt.

Nur die SL der NSCs löst diesen Raucheffekt aus und sagt ggf. auch die Vergiftung IT oder OT an, wenn SCs dies ignorieren! Der Effekt ist nur den NSC-SLs und an NSC-Plot-Bereichen vorbehalten (nicht in offenen Feldschlachten oder SC-Belagerungen von SC-Lagern, etc.).

Dieser Effekt kann auch beim Blutfluß, welcher vor dem Lager der OSE verläuft, durch die NSC-SL eingesetzt werden, wenn unschöne oder gar gefährliche Nichtspielaktionen oder gefährliche Rampenbauten an der Palisade vorgenommen werden durch die SCs (hier wird die SL aus Sicherheitsgründen auch OT eingreifen). Dito bei besonderen Plotstätten der NSCs (Beispiel Ruine der OSE, etc.).

Dies dient in erster Linie dazu, eine OT- und IT-Sicherheitszone herzustellen und unvernünftiges Spiel IT einzudämmen ohne OT-Ansagen machen zu müssen (SL-OT-Ansagen erfolgen bei Missachtung s.o.).

11. Gilden, Zirkel

Alles, was Gilden und Zirkel anbelangt ist künftig rein IT vor Ort zu erspielen und obliegt der Verantwortung der jeweiligen Gildenleiter und der Gilden-SLs. Dies umfasst auch sämtliche Kräuter, Erze und Mineralien, sowie Elixierlisten wie auch Sonderfähigkeiten der DW. Alles, was in Gilden und Zirkeln IT erspielt wird, wird mit Gildenkarten direkt nach Erspielen vor Ort bescheinigt und hat nur unter Vorlage dieser Karten vor der SL beim Wirken Bestand. Ohne Karte keine DW-Sonderwirkung.

Es müssen keine Fähigkeiten erlernt werden in den Gilden. Jeder kann realistische Fähigkeiten selbst spielen, wenn er diese eindeutig darstellen kann nach Freispielregelungen. Kann er dies nicht für jeden Teilnehmer und die SL eindeutig darstellen, so kann er diese Fähigkeit auch nicht wirken.

Erze, Kräuter und Mineralien können mitgenommen und zur nächsten Con mitgebracht werden. Vergisst man diese, sind sie nicht vorhanden. Kräuter, Elixiere und Mineralien verlieren nach 2 Jahren ihre Wirkung und werden unbrauchbar – somit sollten diese schnell verarbeitet/eingesetzt werden. Kräuter, Elixiere und Mineralien sind mit dem Jahresdatum markiert bzw. durch die Gilden/SLs entsprechend zu markieren. Kräuter, Elixiere und Mineralien ohne Jahresmarkierung sind sofort unwirksam.

Erzeugte DW-Gilden-Artefakte haben eine Gültigkeit von 2 Jahren. Auf dem Artefakt und der Fähigkeitenkarte wird das Erspielungsjahr durch die Gilde bzw. der SL notiert. Ein Ein- und Auschecken von Fähigkeiten oder Artefakten ist nicht mehr möglich. **Fremdarteefakte werden generell nicht anerkannt.**

Alle Fähigkeiten, welche sich unmittelbar mit dem Besteigen, Untergraben oder sonstigen Manipulieren von Palisaden oder Toranlagen befassen (z.B. Palisadenklettern, Palisadenuntergraben, Palisadenrampen, etc.) sind ab sofort unzulässig im Spiel und können nicht mehr angewandt werden.

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 oder versteckt werden. Dies betrifft vor allem auch jegliche Plot-Gegenstände oder Orga-Gegenstände (Ausnahme Königsschwerter).

Diebesware ist immer vollständig in blauer Farbe zu markieren und immer spätestens am nächsten Contag oder zum Conende über die Lager-SLs den Besitzern zurückzugeben oder am Orgaplex abzuliefern!

Wie funktioniert das Dieben auf der Con?

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

Orga-Gegenstände sind so weit diebbar, sofern diese nicht an Personen oder Orte festgebunden 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 im besten Fall 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. 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. Portalschutz Spieler und Nichtspieler – Friedensphase Constart

Generell gilt, dass alle Arten von Portalen, die von der Orga kommen (NSC-Portale, wie auch SC-Portale) einen besonderen Schutz haben und unzerstörbar und nicht beeinflussbar/schändbar sind. Die SC-Portale werden künftig mit dem Schädel des Todes als solche gekennzeichnet und die NSC-Portale mit einem schwarzen Kristall oder einer Glocke des Untodes. Selbst Bomben und Kanonen, etc. können diesen nichts anhaben. Auch nicht Magie und Co. Gleiches gilt für die Schädel des Todes und auch die schwarzen Kristalle/Glocke. Diese sind auch beide nicht verrückbar.

Ausnahme:

Sollte ein besonderer Metaplot der Orga einen Einfluß auf ein Portal, einen Schädel des Todes und/oder schwarzen Kristall/Glocke nehmen, dann ist dieser freigegeben. Lagerplots und andere Plots haben hier keine Wirkung/Auswirkung.

Schädel des Todes - Erläuterung

Der Schädel des Todes ist das Geschenk des Todes an alle Sterblichen. Er ermöglicht den Respawn am

zugehörigen Portal (Energiepunkt) in Zusammenwirken mit einem göttlichen Wesen für die SCs. Er ist unschändbar, unzerstörbar und nicht verrückbar. An einem Portal dient er als Portalschlüssel und Wächter des Portals und überträgt seine Macht in vollem Umfang auf das Portal.

Ausnahme:

Ein Metaplot oder ein besonderes Artefakt aus diesem Plot erzeugt eine Störung oder ähnliches – kommt rein von der Orga!

Seelenglocke/schwarze Kristalle des Untodes – Erläuterung

Die Seelenglocke/der schwarze Kristall ist ein Artefakt des Untodes und ein Geschenk an alle untoten Wesen (NSCs). Sie ermöglichen den Respawn am zugehörigen Portal (Energiepunkt) in Zusammenwirken mit dem verkörperten Untod selbst. Sie sind unschändbar, unzerstörbar und nicht verrückbar. An einem Portal dienen sie als Portalschlüssel und Wächter des Portals und übertragen ihre Macht in vollem Umfang auf das Portal.

Ausnahme:

Ein Metaplot oder ein besonderes Artefakt aus diesem Plot erzeugt eine Störung oder ähnliches – kommt rein von der Orga!

Angriffe während der Friedensphase / Lager ist im Neutralstatus

Jedes Lager ist bis zur Erhebung des Lagerportales, samt Schädel des Todes/Glocke/schwarzer Kristall und der Weihung des heiligen Lagerplatzes, mit Artefaktsetzung und Banneraufstellung (Anfangszeremonien der jeweiligen Lager), unangreifbar. Dies gilt auch außerhalb des Lagers (z.B. am Ritualplatz oder auf dem Weg zwischen den Lagern und dem Ritualplatz zum/vom Lager). Auch gilt dies, wenn die weiße Fahne vor einem Lager durch die Lager-SL aufgestellt ist. In diesem Fall ist eine neutrale Phase aktiv und jeder, der diese missachtet, muss mit ernsthaften OT-Konsequenzen rechnen und sich IT seiner Gottheit verantworten (kann den eigenen Charaktertod mit sich führen).

14. Äquivalenter Tausch

Entfällt vorerst durch Anfangsritualgeschehen und wird zukünftig nur noch durch besonderes Metaplotspiel für die Haupt-NSCs möglich werden. Änderungen und alle Rechte verbleiben der DW-Orgaleitung.

15. Sprengfässer und ähnliches

Sprengfässer sind weiter zugelassen. Diese dürfen nicht mit irgendwelchen Mineralien oder Materialien/Energien, z.B. Warpstaub, angereichert sein – es macht das IT-Spiel absolut unrealistisch und uneinschätzbar in der Wirkungsweise. Sprengfässer müssen vor Ort hergestellt werden unter Aufsicht der Alchemistengilde und unter Zuhilfenahme von Erzen und Mineralien (ggf. ist Schwarzpulver in der Gilde zu erwerben). Warpstaub kann als Ersatz für Schwarzpulver eingesetzt werden und hat die gleiche Wirkung wie Schwarzpulver, nicht mehr und nicht weniger. Hergestellte Sprengfässer werden von der Alchemistengilde als solche markiert als Sonderfähigkeit und verlieren mit Conende ihre Wirkung.

Sprengfässer gelten als Kriegsmaschinen und haben die gleiche Wirkung, nur das der Wirkungsradius auch 10m vor der Toranlage Gültigkeit hat. Ist ein Teilnehmer in diesem Radius, verstirbt er, egal auf welcher Seite er steht oder sogar selbst der Sprengfassnutzer ist. Dies gilt für SC und NSC der Level 1 und 2.

Sprengfässer dürfen nur unter Aufsicht einer SL gezündet werden, sonst sind es Blindgänger, welche als verloren gelten.

16. Pfeil-/Bolzentreffer und Pistolen-/Gewehrtreffer

Diese sollten immer ausgespielt werden, egal welche Rüstungsform getragen wird. Pfeile und Bolzen trugen auch im Mittelalter spezielle panzerbrechende Spitzen. So werden diese auch auf der DW gewertet. Damit kann ein Pfeiltreffer eine tödliche Wunde erzeugen, wird aber immer mind. zu einer Verletzung führen, welche den Getroffenen in seiner Handlung einschränken wird und ein Heilerspiel zur Folge haben sollte (egal ob Ritter, Paladine des Sonstirgendwas, Khornekrieger, etc.).

Pistolentreffer sind in den meisten Fällen nicht eindeutig nachvollziehbar, da sie keine Projektile verschießen dürfen auf der DW. Daher sind diese nach bestem Wissen und Gewissen auszuspielen. Sollte klar ersichtlich sein, dass man von einem Pistolenschuss getroffen wurde, so sollte man diesen wie einen Pfeiltreffer oder einen Bolzentreffer auch ausspielen und ggf. ein Heilerspiel oder Auferstehungsspiel anstreben/aufnehmen (Folgespielangebot).

17. Nachtaktionen

Nachtaktionen sind bis spätestens 20Uhr bei der eigenen Lager-SL anzumelden und entsprechend genehmigen oder absagen zu lassen durch die SL-Koordination. Je Lager dürfen max. 2 Aktionen pro Nacht angemeldet werden.

Werden Nachtaktionen vom Vortag nicht durch die Teilnehmer ausgeführt oder bis 24 Uhr abgesagt, können keine weiteren Nachtaktionen durch diese für die laufende Con angemeldet werden.

Nachtaktionen haben nur Gültigkeit im Beisein von mind. 1 SL und nach vorheriger genehmigter fristgerechter Anmeldung (Genehmigung erteilt SL nach Freigabe der SL-Koordination).

SC-Lager mit Kindern unter 18 Jahren sind von Nachtaktionen ausgeschlossen (Wurmlinge und Ehrengard, OT-Zeltlagerbereich der OSE).

18. Pyrorichtlinien

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

Jegliche Pyrotechnik von Spielern muss von der Lager-SL vorher genehmigt werden und wird durch diese markiert. Genehmigungsfähig sind nur Pyromittel aus der unten geführten Liste.

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 allein sind nicht ausreichend). Pyro darf nur in feuerfesten Schalen gezündet werden. Steigpyro, welche in die Luft aufsteigen, sind rein der Orga vorbehalten!

Aus den Erfahrungen heraus und wegen der gesetzlichen Auflagen geben wir ausschließlich folgende Pyroartikel zur Genehmigung durch die SL frei:

Bezeichnung

- Rauchbombe
- Bengalfackel

Lieferantenbeispiele

- Pyroweb.de
- 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 Lagerfeuertünchungen sogenannte Magicfire-Packs	amazon.de

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

19. Hygienekonzept und Pandemieregelungen

Kommt es zu einem Pandemiefall in Deutschland und/oder gibt es durch den deutschen Staat, die deutschen Gesundheitsämter oder die örtlichen Behörden oder den Geländeverpächter eine spezielle Hygienevorschrift zur Geländenutzung und Veranstaltungsrealisierung, so werden wir diese übernehmen und uns strikt an diese Vorgaben halten. Entsprechend haben sich auch alle Teilnehmer daran zu halten.

Sollte ein Teilnehmer sich nicht an die Regelungen halten, so muss er leider mit sofortiger Wirkung das Gelände der Veranstaltung verlassen, ohne einen Kostenerstattungsanspruch zu haben. Für Erkrankungen, welche die Teilnehmer während der Veranstaltung erleiden, die der Veranstalter durch seine Vorsichtsmaßnahmen und den vorgegebenen amtlichen Regelungen nicht zu vertreten hat, kann der Veranstalter nicht haftbar gemacht werden. Auch nicht für etwaige Folgeschäden. Der Veranstalter dokumentiert seine Hygienemaßnahmen zur Absicherung und Nachweispflicht.

Da der Veranstalter als Exklusivpächter des Geländes auch Hausrecht genießt, darf er entsprechende Verweise jederzeit bei Verstößen aussprechen und diese ggf. auch mit Amtsmitteln durch die Behörden vollziehen lassen. Die weiteren Folgen hat dann die betreffende Person zu tragen.

Bitte bedenkt, es geht dabei nicht nur um eure Gesundheit und Sicherheit, sondern um die Gesundheit und Sicherheit aller Teilnehmer und auch der des Veranstalters und seiner Erfüllungsgehilfen und Helfer. Im besten Fall wird es keine gesonderten Regelungen zur Veranstaltung geben.

Der Veranstalter behält sich vor, abweichend zu der amtlichen Regelung auch höhere Regelungen anzusetzen, wenn ihm diese für sinnvoll und ratsam erscheinen.

Über die zur Veranstaltung gültigen Regelungen informiert der Veranstalter auch kurzfristig über seine Website: dark-world.info, sowie siegelkriege.de – diese gelten dann bindend für alle. Erstattungen oder Ersatzansprüche wegen Nichteinhaltung der Regelungen sind ausgeschlossen.

20. Schlusswort

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 Rat und Tat aktiv bereichern möchte, der wird mit offenen Armen empfangen und kann sogar in das Team der DW-Orga aufgenommen werden.

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 oder ihr in allen Lebenslagen das seid – wir erwarten das nicht von Euch und ihr solltet es auch nicht von uns erwarten – das ist einfach menschlich.

Wir versuchen trotzdem 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.

Mit diesem neuen Regelwerk entfallen alle alten Regelungen aus dem IT- und OT-Spielleitfäden. Das neue Regelwerk ist damit ab sofort gültig und verbindlich für jeden Teilnehmer der DW-Veranstaltungen. Alle Arten von Änderungen, auch kurzfristig auf der Veranstaltung, behält sich der Veranstalter vor ohne weitere rechtliche Auswirkungen für den Veranstalter.

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%ig rein ehrenamtlich und gemeinnützig organisiert und durchgeführt!

Eure Dark World-Orgacrew



Ein eingetragenes Markenprodukt der Dark World-Orga unter Verwaltung des gemeinnützigen Grüne Welten Rollenspielkulturverein e.V. und dem Markenrechtsinhaber Eric Wehrheim