



DWS- Regelwerk

Fassung 3.1 © by Dark World-Orga

Inhaltverzeichnis

1. Die Veranstaltungsgrundbasis der Dark World seit 2016 - Vorwort.....	3
2. Das ist Freispiel© – Grundlagenregeln zur Spielteilnahme	3
3. Das ist bei Kämpfen zu beachten – Freispiel ist kein Freischein!	5
4. Todesregelung.....	7
5. Lagertoranlagen und Palisaden	7
6. Lagerfall und Lagerplünderung.....	8
7. Lagerbanner und Lagerartefakte	8
8. Heilige Lagerstätten/Lagerartefakte	9
10. Sumpfgas im/am Blutmoor/Palisaden-Toranlagen der NSC/Plotstätten	10
11. Gilden, Zirkel	10
12. Dieben.....	11
13. Portalschutz Spieler und Nichtspieler	11
14. Äquivalenter Tausch	12
15. Sprengfäser und ähnliches	12
16. Pfeil-/Bolzentreffer und Pistolen-/Gewehrtreffer	13
17. Nachtaktionen.....	13
18. Pyrorichtlinien.....	13
19. Hygienekonzept und Pandemieregelungen.....	14
20. Siegbedingungen	14
21. göttlicher Judikarius.....	15
22. Zeltplatzanmeldung	15
23. Discordchannel und Facebookgruppen	15
24. Schlusswort	16

1. Die Veranstaltungsgrundbasis der Dark World seit 2016 - Vorwort

Die Dark World Veranstaltungen startet 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 dem gegenseitigen Helfens und sich unterstützen. 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. Kehlschnitten, etc.) dem mutwilligen und vorsätzlichen Zerstören von Gegenständen, Plotsachen, Waffen und Gewandungen, Kulissen oder sonstigen Einrichtungen aller, auch insbesondere der Sachen der Orga und der NSCs. Distanziert wird sich auch von spielunterbrechenden Vorgehensweisen, wie Selbstmord eines Charakters und Entzug von Folgespielangeboten (z.B. 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 solche 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 Nichtspielangebot und die Personen, die dies ausüben. Hier ist die ausführende Person/Gruppe alleinig dafür verantwortlich.

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

Unsere Empfehlung:

Lasst einfach diese Nichtspielangebote, da sie nicht erwünscht sind und nur zu Ärgernissen und Ausgrenzungen führen können – auf allen Seiten. Spielt fair miteinander und nutzt Spielangebote und macht daraus selbst Folgespielangebote oder sinnvolle schafft 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 Spielerlebnis! Wer sich an Regeln nicht halten mag, der sollte an Freispielveranstaltungen nicht teilnehmen, da er nur andere Teilnehmer stört in ihrem Spiel!

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 die drei weiteren

Spielfunktionen erweitert. Diese sind Best-Moment (BM), Point of Realm (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 vermeiden, kann aber nicht ausgeschlossen werden, da wir uns in einem fanatsie-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 wird auch orgaseitig versucht einzuhalten, um 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. Auch die SL und die NSCs werden, soweit machbar, versuchen OT-Telling durch IT-Telling zu umgehen bzw. zu ersetzen.

Bespiel:

Ich rufen meinen Gott Maximus an und erhalte die Kraft des Schilderbrechers. 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 man mit Feuerbällen, etc. auch gemacht werden.

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

Best Moment© bedeutet:

Dieses Spielfunktion ist eigentlich mehr eine reine Einstellungssache der eigenen Persönlichkeit und dem sozialen Denken an seine Mitspieler/innen (Dritte).

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

Dies bedeutet, dass man sich zum Wohle des Spielverlaufes und dem weiterführenden Spiels, sich selbst in den Hintergrund nimmt und dem Gegenüber den Vorzug gibt, damit dieser einen schönen epischen Moment erlebt.

Nichts ist nerviger, als stetige Ritterhelden, 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 Hiebwaaffe (Schwert, Axt, Kampfstab, Wuchthammer, etc.) oder Pfeil/Bolzen, etc. – Treffer sind abzubremesen und nicht durchzuziehen, 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 erzeugen und damit eine schmerzhafte 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 passiert, wenn ihr von dem und dem

Gegenstand getroffen werdet und agiert IT auch danach entsprechend. Stoff wird zum Beispiel vor so ziemlich 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 Gambinson aber wohl schon in den Körper eindringen, 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 Tod ist, aber trotzdem Schmerzen verspürt 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 Charakterlevel© 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 Charakterlevels:

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 wird 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 genannte 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 wohl ganze Gruppen von SCs und/oder NSCs niederringen in einem Kampf und selbst eine sehr hohe Widerstandskraft haben, da diese deutlich über den Level 1 und 2 liegen (der Ausnahmefall im Spiel).

© all copyrights beim Markenrechtsinhaber Eric Wehrheim

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

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

Keine ballistischen Pfeil- oder Bolzenschüsse in Feldkämpfen

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

Kein Stechen mit Kernwaffen oder durch Luken/Scharten, 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. Da viele Klingenwaffen scharfkantige schneiden haben. Im offenen Feld oder bei Ritualen im kleinen vertrauten Kreis dürft ihr mit kernlosen Waffen angedeutet Stiche vornehmen. Allerdings übernimmt der Veranstalter hier keine Haftung. Da seid ihr alleine für verantwortlich und haftbar. Auch mit Stangenwaffen darf nicht gestochen werden. Diese dürfen ausschließlich seitlich geführt werden.

Kampfteilnahme für Jugendliche – Sonderkampfspiel für Kinder

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

Kindern unter 16 Jahren, auch wenn sie in wenigen Tagen 16 Jahre alt werden, ist die Teilnahme in Gruppenkampfsituationen weiterhin verboten. Aufsichtspersonen haften weiter für ihre Kinder.

Kinder unter 16 Jahren (3-15 Jahre) können an speziell und eigens für diese Altersgruppe angebotene 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 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 Kämpfen, bei beraushtem 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, OT scharfe und/oder spitze Gegenstände

Es ist verboten, OT-Messer und andere scharfe sowie auch spitze Gegenstände (z.B. Trinkhörnern, Killernieten, Glasflaschen oder Tontassen, etc.) außerhalb des eigenen Lagerbereiches bei sich zu tragen. Damit ist gemeint, dass keinerlei OT-Messer oder OT-gefährliche Gegenstände egal wie gesichert von Eurem eigenen Lagerbereich (da wo Ihr zeltet) in den restlichen Spielbereich der Veranstaltung mitgenommen werden dürfen. Einzige Ausnahme besteht, wenn ihr auf direktem Wege zur und von der Taverne in Ehrengard seid und Euch in keinerlei Kampf- oder Streitspielhandlung einlasst. Zuwiderhandlungen können zum sofortigen Converweis des Teilnehmers führen!! Wenn eine SL ein OT-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 SL 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 SL 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 Aufsichtspersonen 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) 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 und das wird allen SCs und auch NSCs orgaseitig empfohlen.

Empfehlung der Orga:

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

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/respornen 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 unglaubwürdig. Dies gilt für alle SCs!

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

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 verschließbaren 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 Freigabe der 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.

Wann eine Toranlage gefallen ist und wieviel Treffer diese benötigt entscheidet einzig und allein die Lager-SL vor Ort und niemand sonst.

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 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, dass liegt im Entscheid der Lager-SL vor Ort und niemandem sonst.

Palisadenklettern und Rampenbauten jeglicher Art zur Palisadenüberwindung sind ab sofort 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 steht 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 blau farblich markiert sind. 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 ein Siegelscheibe oder ein Lagerartefakt geplündert werden.

Wird ein tragendes Götterwesen von mehreren SCs angegriffen, so läßt es den Gegenstand einfach fallen und geht, ohne auf den Angriff einzugehen, davon (Sterbliche sind dem Wesen zu wieder und der Gegenstand ist es nicht wert). Der Gegenstand muss dann binnen 10 Minuten von einem anderen Götterwesen genommen 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 entnommen 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 vor 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. Lagerbanner und Lagerartefakte

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 des eigenen Banners).

Ohne Lagerartefakt wird die eigene Lagergottheit immer schwächer und verwirrter bis Handlungs- und Informationsunfähig. Ab einer gewissen Verlustzeit sogar aggressiv und unkontrollierbar gegenüber den

eigenen Leuten. Auch die heilige Lagerstätte verliert immer mehr ihre Kraft und kann sogar versiegen und eine unfruchtbare und tödliche 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 die Mana sind deutlich höher im Lager (wird von der SL entsprechend gewertet).

Lagerbanner kann jeder Teilnehmer tragen. Lagerartefakte können nur die Göttlichen tragen. Je neu erobertem Banner und Artefakt (nicht rückerobert 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. Banner und Artefakte gelten als unzerstörbar und unschändbar, können durch Diplomatiepiel auch überreicht werden und gelten dann als Erobert (Rückgabe zählt jedoch nicht als erobert – das wäre Bannerschieben)!

8. 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 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 Lagerheiligtätte ist der Aufbewahrungsort für die gefundenen/erspielten Siegel vor der Ankerung am Tempel des Seins, den Lagerbannern und den Lagerartefakt/en bzw. Relikt/en, welches das höchste Gut eines Lagers darstellt/en.

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 allein 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 eigenen Artefaktfähigkeit 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. Es können nur Rückeroberungen ohne besondere Fähigkeiten (Magie, Alchemie, etc.) – also reiner Körperkraft und Belagerungswaffen vollzogen werden.

9. Siegelscheiben

Die Siegelscheiben entfallen als Punkteplotspiel und werden reine Plotspielgudis, welche Einmalartefakte erzeugen, welche nur für die laufende Con nutzbar sind (Ausnahme Königsschwerter). Zur Offenbarung

der Plotartefakte muss die Siegelscheibe geankert werden am Tempel des Seins.

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

Wird eine Königsschwert nach den Schwertplotregeln erspielt von einem SC, 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 Teilnehmer, muss er zum jeweiligen gültigen Staffelpreis die Differenz zum Spielerticket innen 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 im/am Blutmoor/Palisaden-Toranlagen der NSC/Plotstätten

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 husteten zurückziehen, da sie sonst ersticken = Heilerspiel oder Tod!

Beispiel:

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

Nur die SL der NSCs löst diesen Raucheffect aus und sagt ggf. auch die Vergiftung IT oder OT an, wenn SCs dies ignorieren! Der Effekt ist nur den NSCs-SLs und an NSC-Plot-Bereichen vorbehalten (nicht in offenen Feldschlachten oder SC-Belagerungen, 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. Dito bei besonderen Plotstätten der NSCs Beispiel Ruine der OSE, etc..

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

11. Gilden, Zirkel

Erfolgt rein über das IT-Spiel vor Ort. Alles, was Gilden und Zirkel anbelangt ist künftig rein IT vor Ort zu erspielen und obliegt in der Verantwortung der jeweiligen Gildenleiter und der Gilden-SL. Dies umfasst auch sämtliche Kräuter, Erze und Mineralien sowie Elixierlisten, wie auch Sonderfähigkeiten der DW. Alles, was in Gilden und Zirkel 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 Freispiel – kann er dies nicht für jeden Teilnehmer und die SL eindeutig darstellen, so kann er diese Fähigkeit auch nicht.

Erze, Kräuter und Mineralien werden mitgenommen und zur nächsten Con mitgebracht. Vergisst man diese, sind sie nicht vorhanden. Kräuter, Elixiere und Mineralien verlieren nach 3 Cons 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 zu

markieren.

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

Fremdartefakte 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 werden. Dies betrifft vor allem auch jegliche Plot-Gegenstände.

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!

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 Sache 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 entweder direkt nach der Beendigung der Diebesaktion über eine SL!

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

13. Portalschutz Spieler und Nichtspieler

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/schädbar sind. Die SC-Portale werden künftig mit dem Schädel des Todes als solche gekennzeichnet und die NSC-Portale mit einem schwarzen Kristall 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. Diese sind auch beide nicht verrückbar.

Ausnahme:

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

Schädel des Todes -Erläuterung

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 im vollen Umfang auf das Portal.

Ausnahme:

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

Kristalle des Untodes – Erläuterung

Ist ein Artefakt des Untodes an alle untoten Wesen (NSCs). Er ermöglicht den Respawn an einer heiligen Lagerstätte (Energiepunkt) in Zusammenwirken mit dem verkörperten Untod selbst. Er ist unschändbar, unzerstörbar und nicht verrückbar. An einem Portal dient er als Portalschlüssel und Wächter des Portals und überträgt seine Macht im vollen Umfang auf das Portal.

Ausnahme:

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

Angriffe während der Friedensphase/Lager ist im Neutralstatus

Jedes Lager ist bis zur Erhebung der Lagerportales samt Schädel des Todes und der Weihung des heiligen Lagerplatzes mit Artefaktsetzung und Banneraufstellung (Anfangslagerzeremonien) 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.

14. Äquivalenter Tausch

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

15. Sprengfäser und ähnliches

Sprengfäser sind weiter zugelassen. Diese dürfen nicht mit irgendwelchen Mineralien oder Materialien/Energien, z.B. Warpstaub, angereichert sein – es macht das IT-Spiel absolut unrealistisch in der Wirkungsweise. Sprengfäser 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.

Sprengfäser gelten als Kriegsmaschinen und haben die gleiche Wirkung (s.o.), 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 selbst der Sprengfassnutzer ist. Dies gilt für SC und NSC der Level 1 und 2.

Sprengfäser 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 kann (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

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

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

Nachtaktionen haben nur Gültigkeit im Beisein von mind. 1 SL und nach vorheriger genehmigter fristgerechter Anmeldung.

SC-Lager mit Kinder 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 alleine ist 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

- <https://www.pyroweb.de/>
- <https://www.pyroweb.de/>

- Strobobombe	https://www.pyroweb.de/
- Tischfeuerwerk der Ganzjahresklasse	https://www.pyroweb.de/
- Pyropapier	https://www.amazon.de/
- Rauchkapsel AX-3	https://www.raketenmodellbau-klima.de/
- Rauchkapsel AX-9	https://www.raketenmodellbau-klima.de/
- Rauchkapsel AX-18	https://www.raketenmodellbau-klima.de/
- Farbige Feuerpacks für Lagerfeuertünchungen sogenannte Magicfire-Packs	https://www.amazon.de/

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

19. Hygienekonzept und Pandemieregeln

Kommt es zu einem Pandemiefall in Deutschland und/oder gibt es durch den deutschen Staat, die deutschen Gesundheitsämter oder den örtlichen Behörden oder den Geländeverantwortlichen 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 vorgegeben amtlichen Regelung 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 aller Teilnehmer und auch der des Veranstalters und seiner Erfüllungsgehilfen und Helfern. Im besten Fall wird es keine gesonderten Regelungen zur Veranstaltung geben. Hier folgt der Veranstalter mind. den amtlichen Vorgaben.

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. Siegbedingungen

Die Siegbedingungen sehen folgende Wertungsmöglichkeiten vor:

1. Geankerte Siegelscheiben am Tempel des Seins = 2 Pkt. je geankerte Siegelscheibe
2. Bannereroberung (s. Pkt. 7 dieses RWs) = 1 Pkt. je erobertem Banner
3. Wettkampfgewinn Gilden Ehrengard = 1 Pkt. je gewonnen Gildenwettkampf
4. Einmalige Ausgleichsbannererschaffung = 3 Pkt. für das Ausgleichsbanner
5. Endschlachtgewinne = 2 Pkt. je gewonnen Endschlachtzyklus

Diese 5 Wertungen zusammengerechnet je Lagerpartei ergeben die Gesamtwertungszahl aus welchem

der Gesamtsieger des jeweiligen Siegelkrieges durch die Orga und SL ermittelt wird und daraus ergibt sich dann das Siegerlager und der neue göttliche Judikarius bis zum nächsten Siegelkrieg.

21. göttlicher Judikarius

Der göttliche Judikarius ist der Aspektvertreter und oberste göttliche Richter eines Siegelkrieges und wird durch den gewonnen Siegelkrieg aus dem vorherigen Zyklus bestimmt. Seine Stimme wiegt in einem Götterrat doppel so schwer auf, wie die Stimme anderer göttlicher Wesen.

Der jeweilige laufende Siegelkriegszyklus findet unter dem Aspekt des jeweiligen Judikarius statt und damit sind auch alle Wirkungsweisen und auch die gesamte Umgebung der Dark World diesem Aspekt unterworfen. So kann es beispielhaft sein, dass im Kriegszyklus des Urchaos Pflanzen schlechter wachsen oder verderbt sind und auch deren Wirkungsweisen, im Zyklus der Völker kann dies geradezu umgekehrt sein und die Landschaft explodiert geradezu von nützlichen Pflanzen oder Erzen, Minderalien, usw.

Ein göttlicher Judikarius ist bevollmächtigt jederzeit einen göttlichen Rat einzuberufen, ein göttliches Urteil über eine Verfehlung eines Sterblichen nach abhalten eines Göttergerichtes am Tempel des Sein vorzunehmen und andere göttliche Wesen zu einem offenen Duell ohne göttliche Fähigkeiten im Tempel des Seines herauszufordern.

Auch das Auftreten des Tempel des Seins unterliegt dem jeweiligen Aspekt des amtierenden Judikarius und ist durch die Lagerteilnehmer dieses Judikarius entsprechend im Vorfeld zur Con zu dekorieren.

22. Zeltplatzanmeldung

Ab sofort findet die Zeltplatzanmeldung rein über die jeweiligen Lagerkoordinatoren (LKs) der einzelnen Lager statt. Hierzu sind diese entsprechend mit dem eigenen Zeltplatzbedarf per PM auf Facebook oder noch besser via Meldung auf dem Discordserver der Dark World in der jeweiligen Lagergruppe anzuschreiben.

23. Discordchannel und Facebookgruppen

Es bestehen für die Dark World Veranstaltungen folgende weitere Informationsmedien zur Verfügung und sollten unbedingt genutzt werden für die Detailklärungen, das Kennenlernen, Fragen und Antworten und der Beteiligung an den jeweiligen Veranstaltungsbereichen und Lagern:

- [Discordchannel der Dark World mit Lagerunterchannels](#)
- [Facebook-Dark-World-Gruppe mit den Lageruntergruppen](#)

Darüber hinaus verfügen einige Lager über weitere eigene Discordchannels, Facebookgruppen und auch WhatsApp-Gruppen. Diese sind über den Hauptchannel der Dark World in Discord und den dortigen Ansprechpartnern zu erreichen. Hier findet ihr auch die Mitfahrzentrale zu den DW-Veranstaltungen.

Weiterhin nutzt die Orga und auch die Lagerkoordination und die Baukoordination den Discordchannel für die Besprechungen und Planungen mit den jeweiligen Teilnehmern und Mitwirkenden Z.B. NSCs, LKs, BKs, Bauhelfer, Lagerteilnehmern, etc. – daher ist die Anmeldung in Discord nur zu empfehlen um sich zum Einen selbst einzubringen und um zum Anderen immer auf dem laufenden Stand zu sein.

24. Schlusswort

Mit dem Regelwerk möchten wir Euch ein Werkzeug an die Hand geben, an welchem Ihr Euch für den gesamten Bereich rund um Toranlagen, Belagerungen und dem Spiel orientieren könnt. Dies ist eine Hilfestellung, welche es Euch leichter machen soll und die Sicherheit aller gewährleisten 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 und kann sogar in das ausgewählte Team der DW-Orga aufgenommen werden. Vorschläge/Anregungen/Feedbacks, die rein dem eigenen Ego oder dem nachträglichen Manipulieren des Spielgeschehens/der Regelungen dienen sollen, sind strengstens zu unterlassen.

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.

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!

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