DATEN UND FAKTEN



WESTERNOHE KIRSCHBAUM 07. JUNI - 1 1. JUNI 2023

SIEGELKRIEGE.DE

Dark World Siegelkriege - Fluch aus alter Zeit Epilog

Die Nebel auf dem Plateau des Hauptkontinentes lichten sich erneut...

... und wieder rufen die göttlichen Wesen ihre Getreuen in die Dark World zu einem neuen Siegelkrieg.

Obwohl der Untod als wichtiger Bestandteil des Siegelkrieges anerkannt wurde, so hegen die einzelen göttlichen Wesen Zweifel. Es ist das Vermächtnis der Nemephin, welches sie erahnen im Untod selbst. Und auch der Untod, die Mutter, führt einen inneren Kampf gegen das Wesen, welches sich ihr bemächtigt hat. Doch Mutter ist stark und ihre Macht wächst in jedem Zyklus der vergeht. Und so ruft sie ihre Kinder des Untodes herbei. Von allen Ländern und Orten kommen sie und selbst aus den Tiefen der Dark World erheben sich die alten Baronien des Untodes.

Was mag es mit den Kryptas der alten Baronien auf sich haben? Ist die kalte schwarze Flamme des unheiligen Ortes, den die Sterblichen vermeintlich zerstört haben, wirklich erloschen? Was ruht noch in den Tiefen der Dark World und wartet nur auf den rechten Zeitpunkt für dessen Erscheinen? Wieso ertönen die Glocken der schwarzen Kathedrale unaufhörlich? Und warum schlägt das Herz der Dark World so stark das die Erde erzittert?

Licras und Necros selbst, die Urelemente von Licht und Dunkelheit, von Anfang und von Ende, machen den Sterblichen und ihren göttlichen Wesen ein letztes Geschenk in diesen Siegelkriegen – die Portale der Wiederkehr. Somit verfügt ein jedes Lager über einen freien Zugang zur Dark World und die gefallenen Seelen werden durch diese Portale erneut auferstehen, sofern sie nicht den Freitod gewählt haben, denn dann sind ihre Seelen verflucht. Doch auch der Untod soll ein solches Portal besitzen. Unzerstörtbar, unschändbar sind diese Portale und sie bedeuten so viel für alle.

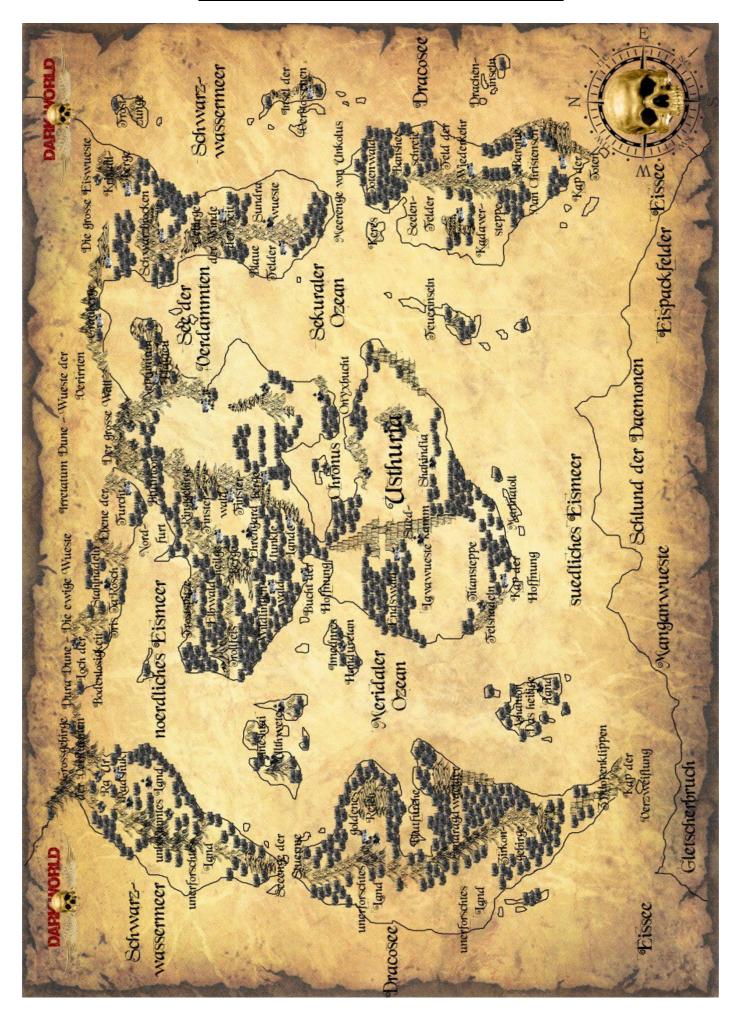
Das Land der Dark World ist verheert, der amtierende Judikarius, der Schrecken des Urchaos, hat die göttliche Führung in diesem Zyklus der Siegelkriege. Er ist der Wandel, er ist die Pestilenz, er ist die verderbte Magie, er ist der vernichtende Krieg und der ausblutende Zorn, er ist der ungeteilte Wahnsinn des Warps, er ist die Begierde nach mehr und allem und er ist der Richter in diesem Siegelkrieg. Was plant der Schrecken des Urchaos für die Zukunft? Welche Strategien wird er seinen Jüngern angedeihen lassen, um die Macht der Siegel an sich zu reißen?

Einige Siegel wurden gefunden und gebrochen, es sind die Siegel alter Artefakte, Siegel der Könige, welche sich bereits in alter Zeit der Finsternis und dem Urchaos stellten und auch der Bedrohung durch die Nemephin. Doch sind dies die wahren Siegel der Macht? Oder gibt es noch ganz andere Siegel, welche noch gefunden und deren Geheimnisse entschlüsselt werden müssen? Das Land der Dark World ist groß, andere Länder sind noch nicht bereist und vieles ist noch nicht offenbart. Lichter am Horizont künden von weiteren Orten und sie rufen die Sterblichen zu sich. Die Urelemente, 8 an der Zahl, schufen einst diese Welt und versiegelten das alte Wissen und noch mehr, sie versiegelten auch

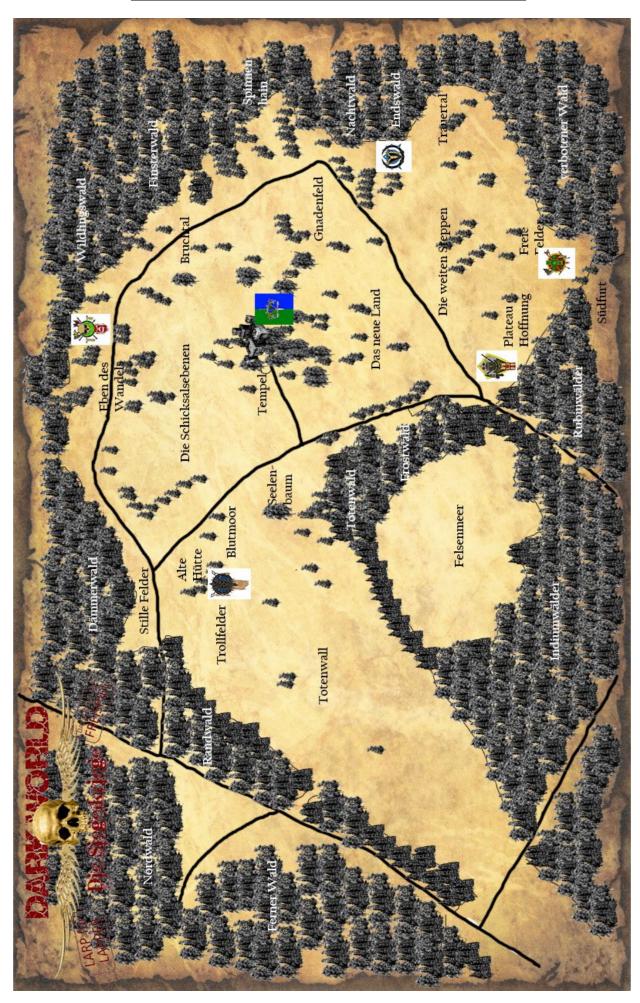
Stadtkarte neutral Stadt Ehrengard



<u>Dark World Siegelkriege - Kampagnenweltkarte</u>



Dark World Siegelkriege - IT-Conkarte der Spielzone



organisatorische Basics

Anreise für Spieler:

Die Spieler reisen am 07. Juni2023 ab 8Uhr bis 19Uhr an, die Frühanreise ist ab 06. Juni 2023 ab 10Uhr möglich (Frühanreisetickets gibt es auch am CheckIn für 20,00€/Ticket/Person) - ab 19Uhr am 07. Juni 2022 dürfen keine Teilnehmerfahrzeuge mehr auf das Gelände fahren.

Anreise Bauhelfer und Händler/Gastronomen:

Bauhelfer reisen spätestens am 05. Juni 2023 bis 12Uhr an. Händler und Gastronomen sowie Fotografen dürfen ebenfalls zu diesem Zeitpunkt schon anreisen (Bauhelfertickets sind über den Shop zu erwerben - diese gibt es nicht vor Ort). Händler/Gastroanreise spätestens am 06. Juni 2023 bis 18Uhr.

Anreise für SLs, Haupt-, Plot-NSCs und Helfer/Runner:

Diese reisen spätestens am 06. Juni 2023 bis 12Uhr an - Ihr bekommt vor Ort nochmals kurze Einweisungen, Workshops zur Auffrischung und es werden Probedurchläufe geübt.

Anreise für Kampf-NSCs:

Diese reisen spätestens am 07. Juni 2023 bis 16Uhr an - auch Ihr bekommt nochmals einige Kurzschulungen nebst Kampftraining und eine Einweisung innerhalb des NSC-Lagers. Ggf. erhaltet Ihr hier auch Eure Leihgewandungen, Schminke und Polsterwaffen.

Feuerholz:

Kurz nach dem CheckIn bei der Geländeeinfahrt findet Ihr das Feuerholz auf einen Holzstapelplatz, wo ihr Euch bedienen dürft - wenn weg, dann weg. Fallholz darf im Waldrandbereich gesammelt werden (bis maxi. 2m in den Wald hinein). Restholz kommt wieder auf den Holzsammelplatz vor dem CheckIn. Asche darf vollständig abgelöscht in die Feuerstellen vor Ort geschüttet werden.

Feuerstellen:

In jedem Lager gibt es mind. 1 Feuerstelle. Diese darf nicht verrückt oder verändert werden. Ihr dürft weitere Feuerstellen in eigenen Feuerschalen, welche mind. 10cm vom Boden abstehen verwenden. Zu jeder Feuerstelle muss geeignetes Feuerlöschmittel in ausreichender Menge vorhanden sein. Wasser ist kein geeignetes Löschmittel - Verpuffungsgefahr!

Sanitäranlagen:

Auf dem Gelände gibt es ein Dusch-WC-Haus mit 24 Std. Warmwasser sowie 2 weitere Kaltwasserwaschanlagen. Diese sind alle stets sauber und ordentlich zu halten. Die WC-Bürsten dürfen ebenfalls genutzt werden. ;) Es stehen in Lagernähe jeweils 2 Dixis zur Verfügung, auch diese sind sauber und ordentlich zu hinterlassen, da dieser Service sonst künftig nicht mehr angeboten werden kann.

Sanitäter:

Unsere Sanis findet Ihr in Ehrengard in der Taverne sowie im Hoffnungsbanner und Völkerbanner. Kleinere Verletzungen könnt Ihr durch unsere SLs versorgen lassen. Einen Rettungswagen ruft ausschließlich die Orga nach Rücksprache mit den Sanis/SLs und Abklärung der Situation.

Kinder unter 9 Jahren (0 - Ende 8. Lebensjahr):

Benötigen das gesonderte kostenfreie Teilnahmeticket für Kinder unter 9 Jahre und die Teilnahmebescheinigung des betreuenden Erwachsenen (mind. 18 Jahre alt). Dies ist am Checkln vorzulegen. Die nötige Bescheinigung für Minderjährigen findet Ihr auf unserer Website unter folgendem Link: https://siegelkriege.de/wp-content/uploads/2021/04/Formular-Minderjaehrige-1.pdf

Hunde:

Grundlegend sind Hunde/Haustiere auf dem Gelände nicht gestattet für Geländeteilnehmer der Veranstaltung. Lt. Gesetzt gibt es die Ausnahme bei medizinisch notwendigen Betreuungshunden mit entsprechendem ärztlichen Artest sowie für Wachhunde bei gewerblichen Teilnehmern. Nachweise sind spätestens 1 Woche vor Con schriftlich (kontakt(at)darkworld.info) bei uns einzureichen!

Unterbringung:

Alle Teilnehmer/innen lagern in Ihrem eigenen mitgebrachten Zelt in dem Lagerbanner, welches sie gebucht haben mit ihrem Ticketkauf. Die Lagerkoordinatoren weisen Euch den Zeltplatz vor Ort zu. Dieser wurde für Euch reserviert, sofern Ihr eine Zeltplatzanmeldung bei Eurem Lagerkoordinator (Discord oder Facebook) vorgenommen habt. Habt Ihr dies nicht getan, bekommt Ihr eine Platzzuweisung vor Ort durch die Lagerkoordination. Einige SLs, Fotografen und Orgaleute haben einen Hausplatz gebucht. Dieser steht ab Montag dem 05. Juni 2023 12Uhr zur Verfügung. Einweisung erfolgt über die Headorga vor Ort.

Einkaufen:

Ihr könnt im nahe gelegenen Ort Rennerod vor Constart einkaufen gehen. Dort gibt es fast alle Discounter und Lebensmittelmärkte. In Weilburg gibt es dazu noch den Obi-Baumarkt und in Wetzlar den Globus-Baumarkt solltet Ihr noch Baumaterial oder Holzkohle/spezielles Feuerholz benötigen.

IT-Gang für alle Teilnehmer/innen:

Am 07. Juni 2023 ca. 20/21Uhr erfolgt in Eurem jeweiligen Lager durch die Lager-SLs die OT-Ansprache und diese geht direkt in den IT-Aufmarsch zum Anfangsritual am Tempel des Seins bei Ehrengard über. Seid also bitte pünktlich und vor allem in IT-Gewandung. Dies gilt auch für alle NSCs. Mit dem Anfangsritual startet das offizielle 24 Std.-IT-Spiel und dieses geht bis zum 10. Juni 2023 bis zum Abschlussritual. Wir empfehlen das Anfangsritual genau zu verfolgen, da es wichtige IT-Spielinformationen enthält und die wichtigen Charaktere der

Veranstaltung zeigt.

Seid ihr zurück in Eurem Lager, so gilt das Lager als unangreifbar (weiße Fahne vor Tor), bis die IT-Ansprache und die Erhebung der heiligen Lagerstätte samt Artefakte und Respawnportal abgeschlossen ist. Danach wird die weiße Fahne von der jeweiligen Lager-SL entfernt. Und erst ab diesem Moment dürfen Kämpfe stattfinden!

Parkplatz:

Diesen findet ihr ca. 5 Gehminuten (550m bis Ehrengard am Waldrand entlang) vor dem Spielgelände am Rande des Fahrrundweges (Einbahnstraßensystem). Folgt einfach der Beschilderung. Die Parkzonen sind nach Fahrzeugarten getrennt und einzuhalten.

Anfahrt und Ladezonen:

Auf der folgenden Karte findet Ihr die Anfahrt zu dem Gelände Kirschbaum. Diese führt durch den Ort Westernohe und anschließend über die Waldstr. durch den Waldbereich. Ab Waldanfang gilt das Einbahnstraßensystem. Die Ausfahrt erfolgt über einen weiteren Waldweg. Die Wege sind gut asphaltiert und auch mit Lkw befahrbar.

Es gilt Schritttempo ab Waldrand!

Jedes Lagerbanner hat seine eigene Ladezone. Hier gilt, Fahrzeug abstellen, ausladen, Fahrzeug auf den Parkplatz bringen, zu Fuß zurückkehren und Leute begrüßen und aufbauen. Bitte blockiert nicht die Ladezonen, die anderen Teilnehmer/innen werden es Euch danken. Wer in den Ladezonen parkt muss eine Strafe zahlen und das Fahrzeug muss sofort entfernt werden oder wird kostenpflichtig entfernt – hier gibt es keine Ausnahme und wir werden Euch nicht suchen. Vorgabe der DPSG!

CheckIn:

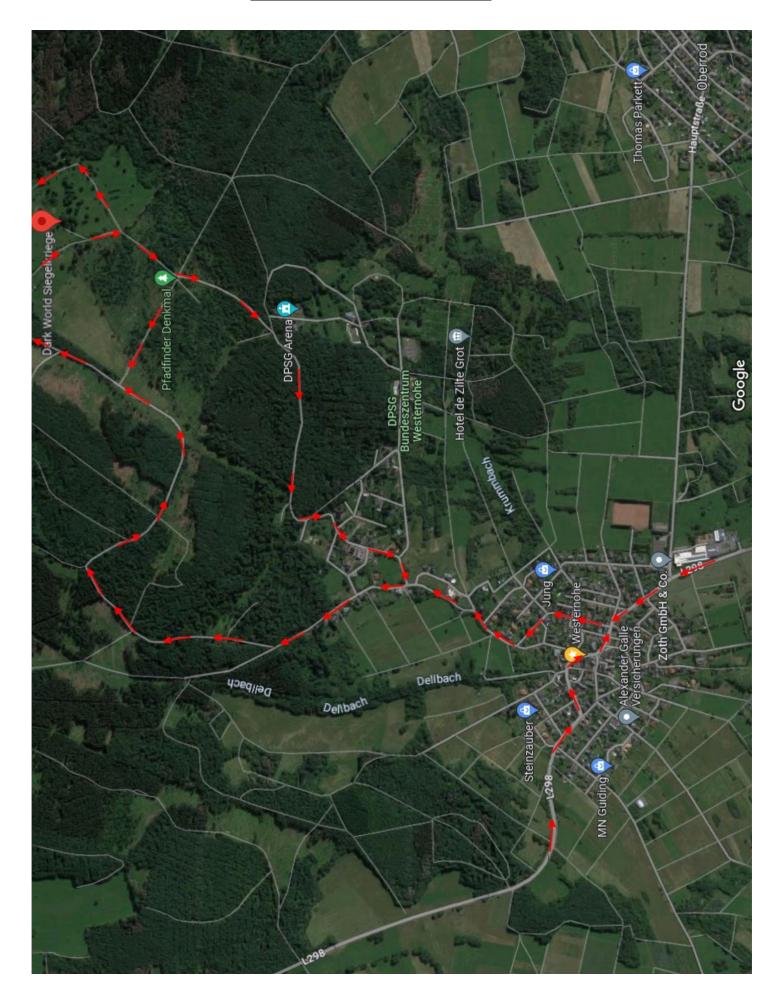
Bitte reiht Euch zum CheckIn in die Anfahrtsschlange ein und überholt nicht. Am CheckIn kommt bitte an den CheckInschalter, legt Eure Teilnehmerkarte vor (ggf. auch Personalausweis und nötige weitere Formulare), füllt den EU-DSGVO-Bogen aus und erhaltet Euer Teilnehmerarmband sowie weitere kleine Infos. Bitte haltet die CheckInleute nicht unnötig auf und haltet bei Anfahrt alle Unterlagen griffbereit.

Lageransprachen:

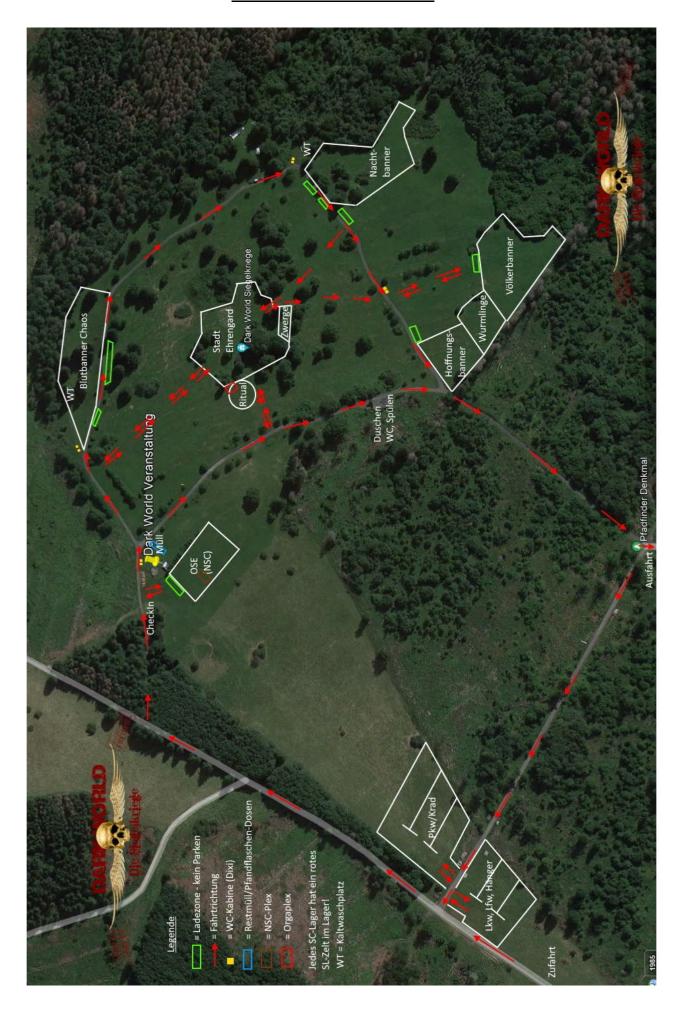
In allen Lagern werden die Lager-SLs vor IT-Gang am Mittwoch ca. 20Uhr eine kurze Lageransprache vornehmen. Seid bitte anwesend, hört den SLs aufmerksam zu und befolgt deren Anweisungen. Danach geht es zum Anfangsritual, geführt von den Beobachtern von Raum und Zeit, wartet also, bis diese Euch vom Lager zum Ritualplatz führen und geht nicht selbstständig einfach los.

In den meisten Lagern folgt nach der Rückkehr die kurzen Eröffnungszeremonien an der heiligen Lagerstätte mit anschließender Fahnenentfernung der SLs. Erst jetzt sind die Lager angeifbar und dürfen andere angreifen und erst jetzt ist ein Respawn möglich. Im Anschluss halten die meisten Lagern noch eine IT-Lageransprache ab, welche von den Lagergottheiten oder deren Vertreter gehalten werden. Diese enthalten wichtige Infos und erleichtern den

Anfahrtskarte zum Congelände



OT-Geländeübersichtkarte



Spielleiter:

Unsere Spielleiter (SLs) erkennt ihr an den roten SL-Basecapes und den roten SL-T-Shirts sowie Nachts an den roten Lichtern. Bitte haltet Euch an deren Weisungen.

Die SLs sind nicht nur für Eure Sicherheit da, sondern auch zur Betreuung der einzelnen Plotaufgaben. Allerdings werden sie Euch nicht die Lösung auf die Hand legen, aber die Stimme aus dem Nichts sollte gehört werden, wenn man sie mal hört.

Plotpoints:

Für Plotunterstützung und als Plotpoints sind Eure Lagergottheiten da. Diese sind besonders geschult und für die Plots kommen nochmals spezielle Plot-SLs zur Hilfe, wenn dies erforderlich sein sollten. Weiterhin sind die Gilden in Ehrengard immer ein guter Fundort für Informationen und auch Plotunterstützungen. Plotspiel ist IT-Spiel das erspielt werden muss!

Kinder in Ehrengard und Kinderlager "Banner der Wurmlinge"

In Ehrengard lagern einige Kinder. Bitte unterlasst dort ab 22Uhr lautes Gegröle und dergleichen. Gleiches gilt für das Wurmlingsbanner, unserem Kinderlager zwischen Hoffnungsbanner und Völkerbanner. Hier lagern Kinder mit ihren Eltern aus den benannten Lagern. Das Wurmlingslager ist kein Spielerlager im Sinne der "normalen" Spielerlager, auch wenn es eine entsprechende Toranlage besitzt. Es nimmt nicht am Siegelkrieg als Kriegspartei teil. Allerdings wird es entsprechende Plots und auch Kampf— sowie Belagerungsangebote für dieses Lager geben. Wer daran teilhaben möchte, der spricht bitte die SLs dazu an und meldet sich für einen Einsatz - die Kinder werden es demjenigen danken!

Auch im OSE-OT-Lagerbereich sind Kinder vorhanden — hier gilt das gleiche wie für Ehrengard und Wurmlingsbanner (Kinderlager).

Abreise:

Die Abreise beginnt am Sonntag 11. Juni 2023 ab 8Uhr. Packt bitte erst Eure Sachen zusammen, lasst Euren Platz von der Lager-SL abnehmen und Euch einen Stempel geben. Geht dann Euer Fahrzeug holen (Stempel am Parkplatz bei SL vorzeigen) und fahrt dann zur Ladezone, ladet ein und dann geht es auf die Reise nach Hause.

Wir wünschen Euch ab hier eine gute Heimfahrt und bis zur nächsten Dark World!

Ticketvorverkauf:

Der limitierte Ticketvorverkauf der Siegelkriege 2024 findet an der Taverne Ehrengard ab Sonntag 11. Juni 2023 ab 10Uhr statt. Wenn die Kontingente aufgebraucht sind, sind sie weg! Der Verkauf für 2024 in unserem Onlineshop startet am 02.07.2023 um 15Uhr mit dem ersten offiziellen Kontingent. Wir haben zu 2024 die Staffelungen verkürzt und Festpreise eingeführt.

Versorgung:

In der Stadt Ehrengard gibt es neben den Gastroanbietern Trollfelsen mit seinem Striezelstand und Franks Braterey und Imbiss auch den Gastrostand der Taverne, an welchen ihr Euch mit vielen Leckereien und Getränken gegen kleine Euronen versorgen könnt. Auch der Methändler hält neben seinem köstlichen Met, Bier (Ale) auch nicht alkoholische Getränke bereit. NSCs können am Checkln eine Vollversorgung buchen und im SL-Orga-Ruheplex in Ehrengard einnehmen. Im NSC-Plex der OSE steht für die NSCs/SLs/Orgahelfer immer eine Essenskleinigkeit und Wasser bereit, dito im SL-Orga-Ruheplex.

Einlagerung der Lagerbauten:

Die Kulissenteile, welche vor Ort eingelagert werden sollen, bringt ihr bitte am Sonntag zum Fundus und lagert diesen nach Einweisung durch die Fundusleitung direkt in den Fundus auf die zugewiesen Stelle selbst ein. Ablegen von Kulissen und anderen Lagersachen und verschwinden führt zu einer Entsorgung, ggf. mit Lagerbudgetstreichung für 2024.

Wichtig, die einzulagernden Sachen müssen alle Wetterbeständig sein. Sprich Stoffe, Deko und dergleichen sollten in fest verschlossenen und dichten Kisten untergebracht werden. Die Kisten sollten Eure Lagerkennzeichnung gut lesbar haben (Zettel inneseit Deckel bei transparenten Kisten z.B. v. Ikea, RealyUsefule, etc.!

Wir übernehmen keine Haftung für die eingelagerten Sachen!

Müllentsorgung:

Unterhalb des Fundusgebäude findet ihr den großen Müllcontainer für den Restmüll. Plastikmüll kommt in den gelben Sack und dieser wird seitlich am Müllcontainer abgestellt. Pfandflaschen und Pfanddosen kommen an die Pfandsammelstelle am Container. Biomüll könnt ihr in eine der Kompoststellen auf dem Gelände bringen (Lageplan am Müllcontainer).

Spende Deinen Pfand!

Ihr könnt Euren Einwegpfand, wenn ihr diesen nicht mit nachhause nehmen möchtet, spenden. Wir sammeln diesen und werden den Erlös einer gemeinnützigen Organisation oder einem gemeinnützigen Zweck zukommen lassen. Bitte sorgt dafür, dass die Pfandfalschen/Dosen vollständig entleert sind. Danke!

Lagergottheiten - Plotpoints

Lagergottheiten sind die obersten göttlichen Wesen in Eurem Lager und diese Stehen für die jeweiligen Lagerhauptaspekte. Außerdem vereinen sieh das Wissen der Dark World in sich (nach ihrer Auslegung natürlich) und stellen daher als Plotpionts einen wahre und greifbare Wissenbibliothek für Euch da. Plotpoint geben nur Hinweise, aber keine Lösungen zu Plots und auch keine genauen Plotstandorte bekannt.

Eure bereits oben genannten Plotpoints in Eurem Lager sind folgende Personen/ Charaktere:

- Hoffnungsbanner Gott Ulthor und seine Aingleas Solas
- Völkerbanner Göttin Tekla und die Amga
- Nachtbanner Gott Vrakaz, sein Priester und die Bendith Sidhe sowie Aranea
- Chaossteppe Gott Chaosschrecken und seine Priesterin Arca
- Ehrengard die Gildenleiter von Ehrengard für alle Teilnehmer als Anlaufstelle
- OSE-NSC-Lager Herrin Ossa Manus, Gruftkönig, Kardinal und Herzog Immortala

wichtige Ansprechpartner

Ehrengard:

- Kevin und Löschi SL-Koordination
- Betty Gastro-/Händlerorga/CheckIn
- Andrea CheckIn
- Kevin und Vonka Stadtlagerkoordination

NSC-Lager-OSE:

- Marek NSC-Koordination
- Emma Plotbaukooridnation sowie NSC-Leihfundusleitung
- Tanja NSC-Leihfundusleitung
- Stephan Lager- und Baukoordination

Hoffnungsbanner:

- Till Lagerkoordination
- Florian Baukoordination

Kidsbanner Wurmlinge:

- Julia Lagerkoordination
- Florian Baukoordination

Völkerbanner:

- Chandra Lagerkoordination
- Andreas Lager- & Baukoordination

Nachtbanner:

- Avy Lagerkoordination
- Daniel Baukoordination

Chaosbanner:

- Simon Baukoordination
- Stefano Lagerkoordination

Plotteam:

- Stefan K. - Plotorga & Koordination

SL- in den Lagern

Jedes SC-Lager hat ein dunkelrotes
SL- Pavillon, wo ihr immer eine LagerSL als Ansprechpartner finden
werdet! In Ehrengard findet ihr die
SL im SL-Lagerbereich oder bei den
Gilden. Und im NSC-Lager findet ihr
die SL im NSC-Plex.



Eure DW-Orga-Crew