



Kampf

Die Grundlage zum erfolgreichen und schönen Kampfspiel auf der Dark World sind die 4 Basics der Dark World Veranstaltung. Aus diesen wird bei Beherrschung ein für beide Seiten des Kampfes befriedigendes Spiel und es entsteht ein schönes Folgespielangebot für nicht kämpfende Charaktere und damit die allgemein umfassende Einbeziehung aller in die Spielhandlung.

Ansonsten legen wir großen Wert darauf, dass möglichst realistisch ausgespielt wird. Dies bedeutet auf beiden Seiten eines Kampfszenarios, dass die Handlungen unter der Beachtung von physikalischen Regeln erfolgen und auch die Auswirkungen entsprechend sind. Gleiches gilt auch in Bezug auf Belagerungs- und Eroberungsspiel. Detaillierte Informationen und auch Beispiele für das schöne Ausspielen findet ihr im Basisleitfaden und im Kampfleitfaden unter dem Bereich Dokumente.

Da wir auch das Spiel mit Schusswaffen, wie Musketen und dergleichen mit Zündplättchenknalleffekt, wie auch den Kanonenbeschuss mit IT-Schwarzpulver (beides ohne Projektilverschuß) genehmigen, sind hier die besonderen Vorgaben dazu zu beachten. Auch ist in den Teilnahmebedingungen der Brandpfeilbeschuß und der Giftpfeilbeschuß ausführlich erklärt und auch welche Auswirkungen diese haben. Ferner genehmigen wir auch den Einsatz von Sprengfässern und Blasrohrsystemen. Auch hierzu sind die besonderen Regelungen in den Teilnahmebedingungen zu beachten.

Mit all diesen vielfältigen Spielangeboten, die wir Euch zur Verfügung stellen geht aber auch ein hoher Grad der Verantwortung eines jeden Einzelnen einher. Bei Missachtungen der klaren Regelungen zu diesen können und werden wir keine Ausnahmen machen. Dazu zählt vor allem auch das IT-Verletzen-/Verwundetenspiel, wie auch der IT-Tod eines Charakters und der Gang ins eigene Lager zum Auferstehungsspiel.

Was wir auf keinen Fall aus Sicherheitsgründen erlauben können, sind Kopfschläge/Treffer. Ein Kopf ist sowohl mit als auch ohne Helm keine geeignete Trefferzone, genauso wenig wie die Weichteile eines Teilnehmers. Auch das Stechen mit Waffen ist untersagt. Das ballistische Schießen außerhalb einer Belagerungssituation ist ebenfalls untersagt, wie auch das von außen durchstechen oder hineinschießen in Palisadenluken und Schießscharten. Teilnehmer unter 16 Jahren dürfen nicht an Schlachten teilnehmen. Diese bekommen eigene überwachte Kampfspiele angeboten. Diese Untersagungen dienen ausschließlich Eurer und der Sicherheit der anderen Teilnehmer. Ihr haftet eigenständig bei Verstößen und den draus entstehenden OT-Folgen, wie auch IT-Folgen.

Wir haben kein Nachtkampfverbot bis auf die Lager Kidstown zwischen Völkerbanner und Hoffnungsbanner und dem Stadtbanner Ehrengard, da diese auch Kinder zwischen 0-18 Jahren beherbergen. Diese haben eine Nachtruhe von 23.00Uhr abends bis 8.00Uhr morgens. Auch andere Lager haben dies den genannten Lagern gegenüber einzuhalten. Nachtkämpfe und Aktionen sind aus Sicherheitsgründen vorab bei der SL-Leitung anzumelden und die Überwachung durch eine SL abzuklären. Ohne eine Anmeldung und Abklärung der Absicherung durch unsere SL möchten wir Euch bitten jegliche Nachtaktionen zu unterlassen.

Bitte lest gerade zu dem Thema Kampf die Teilnahmebedingungen aufmerksam durch und haltet Euch an die Sicherheitsanweisungen, dann haben wir alle eine schöne Veranstaltung, an die wir gemeinsam lange zurückdenken können.

Es besteht in jedem Lager die Möglichkeit einen eigenen Kämpferzirkel zu begründen und diesen über die Gilden in Ehrengard anzumelden und dort besondere Fähigkeiten zu erlernen, um diese später selbst weiter zu unterrichten und weiterzugeben oder einzusetzen in einem eigenen begründeten Lagerzirkel des Kampfes (meist eine Kampfschule).