



IT-Spielleitfaden

Fassung 1.2 © by Dark World-Orga

Inhaltverzeichnis

1. Das ist bei Kämpfen zu beachten – Freispiel ist kein Freischein!	4
2. Zulässige Waffen und Waffenabnahme	5
3. Wie komme ich zurück ins IT-Leben?	6
4. Belagerungsregeln von Toranlagen und Palisaden	7
4.1 Ballistisches Schießen und Wehranlagen	8
4.2 Belagerungswaffenspiel	9
4.3 Torfall – letzter Widerstand	10
4.4 Bautenabnahme durch SL.....	11
5. Brandpfeile/giftige Pfeile/Blasrohre	11
5.1 Allgemein.....	11
5.2 Brandpfeile	11
5.3 giftige Pfeile.....	12
5.4 Blasrohre	12
6. Der Äquivalente Tausch	12
7. Catch the Monster (Fang das Monster)	13
8. Mit welchen IT-Gefahren muss ich auf der Con rechnen?	13
9. Allgemeines zu Lagerheiligtum/heilige Lagerstätten/Lagerlade	14
10. Lagerbanner – das höchste Heiligtum eines Lagers	15
10.1 Was ist ein Lagerbanner?	15
10.2 Wie kann ein Banner bewegt werden?	15
10.3 Bannerregeln	15
11. Heilige Lagerstätten/Lagerartefakte	16
12. Gilden, Zirkel, Grundlagen und Fähigkeiten	17
12.1 Grundlagen für Gilden und Sonderfähigkeitsspiel	17
12.2 Weltenbibliothek ehem. Wissensgilde.....	18
12.3 Heilergilde	18
12.4 Handwerker Gilde	18
12.5 Alchemie Gilde	18
12.6 Magier Gilde.....	18
12.7 Krieger Gilde.....	19
12.8 Schattengilde	19
12.9 Waldläuferzunft (derzeit noch unbesetzt)	19
12.10 Gilde des Glaubens (derzeit noch unbesetzt)	19
12.11 Gilde der Tavernen	19

12.12 Gilde des Wissens (Weltenbibliothek)	20
13. Besondere Fähigkeiten der Gilden und Ausbildungswege.....	20
13. Fähigkeitenübersicht nach Gilden.....	21
13.1 Weltenbibliothek ehem. Wissensgilde	21
13.2 Heilergilde	21
13.3 Handwerker Gilde	22
13.4 Alchemie Gilde	22
13.5 Magier Gilde.....	22
13.6 Krieger Gilde.....	23
13.8 Waldläuferzunft (noch derzeit unbesetzt)	23
13.9 Gilde des Glaubens	24
14. Dieben.....	24
14.1 Wie funktioniert das Dieben auf der Con?	24
15. Magie	25
15.1 Sonderregelung magische Heilung und Wiederbelebung.....	25
16. Alchemie.....	26
16.1 Wie sind die Voraussetzungen für Alchemiespiel auf der Con?	26
16.2 Was ist untersagt?	26
16.3 Erweiterung des Spielangebotes Alchemie – Erze, Mineralien und Kristalle	26
17. Klerikalismus	27
17.1 Sonderregelung klerikaler Heilung und Wiederbelebung	27
18. Besondere Waffen und Fähigkeiten.....	28
18.1 Besondere NSC-Waffen	28
18.2 Besondere Artefakte aus dem IT-Spiel für Spieler	28
19. Göttereinsatz im Spiel	29
19.1 Was stellt ein Gott/Lagergott dar? Zu welchem Zweck gibt es den Gott?	29
19.6 Ulthor – Gott des Lichtes und der Hoffnung	32
19.7 Tekla – Göttin der Urgewalten	33
19.8 Nemesis – Göttin des gerechten Zorns	33
19.9 Der Schrecken – Gesalbter des Chaos	34
19.10 Arachne – Dämonische Mutter der Spinnen (entfällt künftig).....	35
19.11 Vrakaz – Gott der Nacht	35
19.12 Königin Ossa Manus – Herrin der heiligen Blutknochenkirche	36
19.13 Herzogin Immortala – Die Seelenverschlingerin	37
19.14 Der Kardinal der Perfektion.....	38
19.15 Die Gruftkönige	39

19.16 Dunkle Priesterschaft der Blutknochenkirche.....	39
20. besondere Portale und Orte.....	40
21. Absolute NO-GOs.....	40
22. Schlusswort.....	41

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

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

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. In Belagerungssituationen gibt es hier eine Ausnahme, diese ist dem Belagerungsleitfaden zu entnehmen!

Kein Stechen mit Kernwaffen oder durch Luken/Scharten, etc.

Ihr dürft mit keiner Art von kernhaltigen Larpwaffen stechen. Vor allem ist das Stechen, egal ob mit kernhaltiger oder kernloser Larpwaffe durch Luken oder Scharten verboten. 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.

Allgemeines Nachtkampfverbot gibt es nicht bei uns

Es gibt auch im realen Leben kein Nachtkampfverbot. Aber bitte seid hier besonders aufmerksam und vorsichtig. Geht mit Euch und Anderen immer 10mal so behutsam um wie am Tage – nachts sind wir alle schreckhafter, das liegt schlicht in der menschlichen Natur. Wenn ihr auf Nummer Sicher gehen wollt, dann sprecht Nachtaktionen immer mit den Spielleitern (SLs) ab und habt mindestens eine oder mehrere Spielleiter dabei. Diese sorgen ggf. auch für gedämpfte Beleuchtung. Und vermeidet Großaufmärsche, da diese schnell Panikreaktionen hervorrufen können. Kämpfe von ca. 20 gegen 20 Personen sind i.d.R. überschaubar und auch leicht handhabbar.

Kampfverbot im/um das Kinderlager

Es gibt auf der Veranstaltung ein Kinderlager zwischen den Lagern Banner der Hoffnung und Banner der freien Völker. Dieses Lager darf nicht in Kämpfe jeglicher Art verwickelt werden. Die Kinder erhalten eigene altersgerechte Kampfspielmöglichkeiten und Aufsicht der gemeldeten Aufsichtspersonen.

Kampfteilnahme für Kinder zwischen 16 bis 18 Jahre

Ab sofort können auch Kinder zwischen 16-18 Jahren an Kampfhandlungen teilnehmen, wenn deren Aufsichtspersonen bei diesen Handlungen anwesend sind und dies den Kindern genehmigen. Verpflichtend müssen diese Kinder 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.

OT-Alkohol und andere Rauschmittel

Hier gilt ein Verbot jeglicher Spielhandlung, insbesondere Kämpfen, bei berauschtigtem OT-Zustand. Dies gilt vor allem in Bezug auf den Genuss von Alkohol - aber 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-Messer am Teilnehmerkörper entdeckt, darf diese das sofort abnehmen und es wird für den Messerinhaber zur Abholung bei der Head-Orga hinterlegt. Das gilt auch für andere OT scharfe und gefährliche Gegenstände (Gabeln, Pieken, Äxte, Gläser, Flaschen und Trinkhörner, etc.!) 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.

2. Zulässige Waffen und Waffenabnahme

Es erfolgt keine Waffenabnahme oder Prüfung, trotzdem gilt, dass nur die im Folgenden genannten Waffen zulässig sind. Ein Verstoß führt nach einem Gespräch mit der Head-Orga vor Ort zum sofortigen Converweis. Stichprobenartige Begutachtungen unter Ausschluss jeglicher Haftungsübernahme ist der Orga und auch den Erfüllungsgehilfen (SLs und Haupt-NSC) der Veranstaltung vorbehalten. Gleichfalls die

sofortige Entfernung und Aufbewahrung der Waffen im Orgaplex bis zur Abholung durch den Eigentümer. Der Eigentümer haftet selbst für jegliche Art von Schaden oder Fehlverhalten in Zusammenhang mit seinen Waffen gegenüber Dritten. Larpwaffen sind stets im einwandfreien, ungetapeten Zustand, gemäß einer handelsüblichen Larpwaffe eines Larpwaffenherstellers zu halten. Dies gilt auch während der Veranstaltung. Beschädigte oder notdürftig geflickte/reparierte Waffen sind durch den Eigentümer aus dem Spiel zu halten.

Zulässige Waffen sind:

Grundvoraussetzung, die Waffe entspricht den handelsüblichen Herstellungs- und Sicherheitsaspekt eines Larpwaffenherstellers nach deutschen Richtlinien und ohne jegliche Art des Schadens oder der Reparatur. Kernhaltige Waffen müssen einen unversehrten Larpkernstab (GfK-Verbundkernstab) haben. Andere Kernstäbe sind unzulässig (z.B. Holz, Stahl, Alu, GfK-Schichtstab, etc.). Und alle Waffen müssen auf allen Seiten einen Spitzenschutz aus gepolsterter Lederwicklung, gefüllter Gummitülle oder gepolsterter Kevlar/GfK/Carbonwicklung haben, welcher weder abgezogen noch eingestoßen werden kann. Ein Hartgummi- und/oder Hartkunststoffüberzug/Ummantelung ist unzulässig und kein ausreichender Schutz (z.B. Plastiknauf oder Hartgummiknauf, Hartgummiparier, etc.).

- Schwerter aller Art dem Mittelalter- oder Fantasiebereich entsprechend
- kernfreie Schilde aller Art dem Mittelalter- oder Fantasiebereich entsprechend
- Wuchtwaffen (Äxte, Hämmer, Streitkolben, etc.) aller Art dem Mittelalter- oder Fantasiebereich entsprechend
- Stab-/Langwaffen (Speer, Hellebarde, Zweihänder, etc.) aller Art dem Mittelalter- oder Fantasiebereich entsprechend
- Larpbögen mit einer Zugkraft von bis zu 30lbs aller Art dem Mittelalter- oder Fantasiebereich entsprechend (keine Compound-Sportbögen)
- Larparmbrüste mit einer Zugkraft von bis zu 25lbs aller Art dem Mittelalter- oder Fantasiebereich entsprechend (keine Compound-Sportarmbrüste)
- Kettenwaffen mit Gummischlauch oder Lederriemenkettengliedern aller Art dem Mittelalter- oder Fantasiebereich entsprechend (keine Plastikketten oder Metallketten, etc.)
- Larppfeile von IDV, Mytholon, Larpshop mit ausreichendem festen Spitzenschutz (keine Eigenbauten oder Chinaware, etc.)
- Blasrohre mit Nerfdarts oder Tampons (das Rohr darf nicht als Schlag oder Abwehrwaffe genutzt werden, es darf rein zum Verschuss mit Lungenkraft der Nerf-Darts/Tampons genutzt werden)
- kernfreie weiche Larpwurfaffen (Dolche, Messer, Wurfsterne, etc.) aller Art dem Mittelalter- oder Fantasiebereich entsprechend
- kernfreie Schaumstoffbälle, Brocken, etc. aller Art dem Mittelalter- oder Fantasiebereich entsprechend
- Replikatschusswaffen mit Zündplättchen ohne Geschossauswurf und ohne OT-Schwarzpulver aller Art dem Mittelalter- oder Fantasiebereich entsprechend (Piratenpistole, Landsknechtbüchse, etc.)

Solltet ihr Euch unsicher sein, ob Eure Waffe dem Genre entspricht, so könnt ihr uns gerne mit einem ausreichend großen Foto der Waffe zur optischen Vorabfreigabe anschreiben. Dies ist aber keine generelle Prüfung und Waffenfreigabe und daraus entsteht auch keine feste Zusage oder Haftungsübernahme durch uns. Sie dient rein der optischen Zulässigkeit für die Genreeinstufung unserer Veranstaltungen.

3. Wie komme ich zurück ins IT-Leben?

2019 führten wir die neue Regelung zur Wiederkehr in das Leben, nachdem Euer Charakter verstorben war, ein. Dadurch fiel die Anderswelt, als Unterwelt für verstorbene Charaktere, weg und es entstand durch die Gabe des Todes für jedes Lager an dessen heiliger Lagerstätte die Möglichkeit der Wiederkehr, dargestellt durch einen übergroßen Schädel des Todes, welcher unverrückbar an die jeweilige heilige Lagerstätte zeremoniell gebunden wurde. Außerdem erhielt jedes göttliche Wesen für sein Lager die Gabe der Wiederbelebung an diesem Schädel der Wiederkehr. Als feste Regel wurde aufgestellt, dass

Einzeltode im Spiel frei an den Schädel an ihrer eigenen heiligen Lagerstätte als Geistwesen zurückkehren müssen und dort eine freie Auferstehungszeremonie durchführen müssen.
Diese kann mit Beihilfe von Priestern, Schamanen, Klerikern oder gar der Lagergottheit geschehen.

Versterben Spielercharaktere bei einer Belagerung, dann müssen sich alle verstorbenen Charaktere am Ende der Belagerung an ihrer eigenen heiligen Lagerstätte zusammenfinden und können ausschließlich durch ihre Lagergottheit in einer Auferstehungszeremonie ins Leben zurückkehren. Während einer Belagerung ist eine Auferstehung nicht möglich, weder als Gruppe noch als Einzelperson. Die Belagerung muss erst beendet sein. Es gibt kein spontanes aufploppen bei einem Charakterfall in einer laufenden Belagerung, wer verstirbt in einer Belagerung, geht zur Seite und aus dem Kampfspiel mit nach unten zeigender Larppolsterwaffe heraus.

Damit gaben wir jedem Teilnehmer eine große Verantwortung, aber auch eine weitgefächerte Spielmöglichkeit zur Eigeninitiative in die eigenverantwortliche Hand. Dies hat außergewöhnlich gut funktioniert und wurde, auch für uns, überraschend gut angenommen und ausgespielt. Hierfür mal ein großes Lob gepaart mit einem großen DANKE an alle Teilnehmer.

Wichtige und bindende Regel:

Wir geben nicht vor, wie oft Euer Charakter versterben kann/darf, doch wenn Euer Charakter verstirbt, dann muss er auf direktem Wege zu seinem heiligen Lagerplatz und dort um seine Wiederauferstehung spielen. Dies ist bindend für jeden Conteilnehmer.

Wer meint einfach wieder mit seinem Charakter aufploppen/respornen zu können/müssen und unbehelligt weiterspielen möchte mit seinem Charakter, der muss damit rechnen, dass die SL alle seine Handlungen als ungültig und nichtig erklärt und ihn endgültig für die laufende Con sperrt. 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!

Bei den DW-Con gibt es keine Opferregelung!

4. Belagerungsregeln von Toranlagen und Palisaden

Toraufwertungen gibt es künftig nicht mehr.

Jede bestehende Toranlage, welche mind. aus einem verschließbaren Tordurchgang von mind. 2m Breite und 2,5m Durchgangshöhe oder oben offen sowie beidseitigem Palisadenbau von mind. zusammen 4m Breite und 2,5m Höhe je Toranlagenseite besteht (Gesamtmindestbreite Toranlage 10m – 4+2+4m), hat eine Wehrhaftigkeit von 120 Minuten Belagerungszeit – je nach Angriffsstärke der Belagerer (z.B. Kanonen, Sprengsätze, mehrere Zweihandwuchtwaffen, etc. mindern die Wehrhaftigkeit schneller). **Wann eine Toranlage gefallen ist, dass entscheidet rein die Lager-SL des betroffenen Lagertores, sonst niemand.**

Ein besonderer Toranlagenschutz darf **nur noch vor der Toranlage oder direkt an der Toranlage angebracht werden** und muss dort mit einem OT-Aushang verschriftlicht sein, so dass jeder direkt über die Wirkungsweise Bescheid weiß. Der Aushang ist gut lesbar vor der Toranlage anzubringen und durch die SL abzuzeichnen. Ein besonderer Schutz hinter der Toranlage oder im Durchgangsbereich ist nicht zulässig. Der Schutz muss ohne Hilfsmittel für alle Teilnehmer ausspielbar sein. Dies gilt für alle Spielerlager!

Ist keine, wie obig genannte Toranlage vorhanden, gibt es diese auch nicht. Trotzdem kann ein Lager geschützt sein (z.B. Nachtbanner), ist aber dadurch dauerhaft als offen zugänglich zu betrachten und hat

maximal eine Nebenwirkung (wenn vorhanden durch IT-Schutzeinrichtung s. v. Absatz) auf 1-2 eindringende Personen (die Wirkung ist danach aufgehoben und muss erst wieder IT unter SL-Aufsicht hergestellt werden). Eine Belagerungszeit von 120 Minuten entfällt in diesem Fall.

Offene Feldlager sind weiterhin auch zulässig und auch gern gesehen, sie haben keinen besonderen Schutz und eine Wehrhaftigkeit nach vorhanden Lagerspielern, die die Gegenwehr darstellen, bis sie gefallen sind. Schutzfelder, Zonen gibt es bei offenen Feldlagern nicht.

Der Entscheid der SL für die einzelnen Aufwertungsmöglichkeiten ist einmal getroffen fix für die Con.

4.1 Ballistisches Schießen und Wehranlagen

Massive Toranlagen dürfen durch IT-Waffengewalt und/oder magisch/klerikal angegriffen werden.

Bei Angriff mit Magie oder klerikaler Kraft verdoppelt sich der Schadenswert je Treffer auf die Wehranlage. Ein magischer/klerikaler Treffer wird als zwei Treffer gewertet. Eine Wuchtwaaffe erzielt immer nur einen Trefferpunkt. Eine Belagerungswaaffe je nach Größe/Schwere zwischen 2-4 Trefferpunkte je Geschosseinheit. Jeder Trefferpunkt wird als 1 Minuten Wehrhaftigkeitsdauer gewertet und abgezogen von der Abwehrzeit von maxi. 120 Minuten einer Toranlage. Feldlager und offene Lager sind ausgenommen.

Ihr dürft in die Toranlage/Palisade Scharfen oder Luken für das Schießen mit Pfeilen/Bolzen nach draußen einbauen. **Von außen darf in diese nicht geschossen oder gestochen/geschlagen werden!**

Auch die Darstellung von Pech- und Schwefelschütten sind erlaubt. Diese müssen mit Stoffetzen aus Holzleimern (z.B. bemalten Baubütten) geschüttet dargestellt werden. Dabei stehen schwarze Stoffetzen für Pech und gelbe für Schwefel. Die Wirkung tritt überall dort ein, wo die Fetzen auftreffen, und hat eine starke Verbrennung und Verätzung zur Folge, die den Getroffenen sofort aus dem aktiven Spiel nimmt. Egal welche Art der Rüstung er trägt.

Pech und Schwefel müssen vor dem Einsatz durch IT-Spiel aufgeköcht und eingefüllt werden in die Ausgussbehälter/Eimer. Diese bleiben für 30 Minuten aktiv nach Einfüllung und sind danach wieder erkaltet und müssen erneut aufgeköcht werden. Ein Aufköchvorgang dauert 10 Minuten je 10L Material (mehr- oder weniger in der Menge entsprechend mathematisch angeglichen, sprich 100L = 100 Minuten).

Das ballistische Schießen mit Pfeilen/Bolzen über die Palisade/Toranlage von beiden Seiten ist erlaubt. Das gezielte Schießen auf Belagerer oder Verteidiger ist ebenfalls erlaubt. Der Zielpunkt muss unterhalb der Brust liegen. **Gezielte Schüsse oder Schläge auf den Kopf sind für beide Seiten verboten, egal ob mit oder ohne Helm. Kinderlager sind nicht ballistisch zu beschießen.**

Daher empfehlen wir für Belagerungen immer einen Helm und Schild zu tragen. Auch die Verteidiger. Und Kinder unter 16 Jahre fern der Situation zu halten. Eine Haftung seitens des Veranstalters ist ausgeschlossen.

Ihr dürft mit kernlosen Schaumstoffteilen gelatext und/oder eingefärbt/bemalt und einer maximalen Shorehärte von 68 via Katapult/Trebuchet/Skorpion oder dergleichen den Beschuss vornehmen. Das Rammen von Toranlagen darf nur angedeutet und nicht mit voller Kraft ausgeführt werden. Eine Ramme muss ebenfalls einen kernfreien Schaumstoffkopf von mind. 30cm Stärke haben oder muss ganz aus kernfreiem Schaumstoff bestehen und von mind. 4 Personen geführt werden. Speere oder Bolzen für Belagerungsschusswaffen müssen zwingend kernfrei sein und eine weiche gepolsterte Spitze haben.

4.2 Belagerungswaffenspiel

Eine Belagerungswaffe braucht auch Belagerungseinheiten, welche diese bedienen, warten, beladen und den Einsatz koordinieren sowie den Angriffsvorgang auslösen. Sie braucht Personal!

Wir möchten hier aber keinerlei spezifische Vorgaben zu der Menge des Personals und deren Aufgaben machen, dass überlassen wir Euch im IT-Spiel und sollte der Belagerungswaffe angemessen sein. Unsere Empfehlung an Euch ist nur, je mehr Personal ihr für eine Belagerungswaffe einsetzt und Aufgaben damit verteilt, desto stimmiger wirkt das Spiel nach außen und desto mehr Teilnehmer haben an dem Spiel auch ihren Spaß. Selbst Nichtkämpfercharaktere können so an Kämpfen teilnehmen. Es gibt keinen Ausbildungsstatus oder Sonderfähigkeiten als Voraussetzung für Belagerungswaffen von Seiten des Veranstalters. Damit kann jeder diese bespielen, auch einfache Bauern, Handwerker, Mägde, etc.

Wehranlagen können nur durch Belagerungswaffen (Ramme, Katapult, Skorpion, Trebuchet, etc.) angegriffen werden oder durch wirklich große Wucht Waffen. Schwerter, Piken, Rabenschnabel, etc. sind wirkungslos. Eine große Wucht Waffe erzielt immer nur 1 Trefferpunkt und damit einen Abzugspunkt/Abzugsminute Und kann maximal 5 Schläge aufeinanderfolgend zuschlagen, dann ist der Träger erschöpft und muss wechseln. Ansonsten ist der Angriff auch auf magische und/oder klerikale Weise möglich.

Alchemistisch akzeptieren wir auch den Einsatz von IT-Schwarzpulverbombenfässern. So machen diese max. je Fass 5 Schaden (5 Minuten Abzug) an den Wehranlagen, sorgen allerdings vor der Wehranlage für eine große Druckwelle, welche die Angreifer vor der Toranlage zurückwerfen wird und wer im Umkreis von 10m zu dem Fass ist, der wird stark verletzt. Ein Versterben als Ausspielen überlassen wir Euch, was aber auch für alle anderen Teilnehmer bestimmt das schönere Spiel ist, wenn jemand nahe dem Sprengfass gestanden hat, welches explodiert.

Sprengfässer und deren IT-Schwarzpulverinhalt müssen vollständig IT vor Ort in den Gilden hergestellt werden. Entsprechend muss die Fähigkeit dazu bestehen. Diese müssen durch eine SL bei der Herstellung in den Gilden abgenommen werden. Sie können nicht mitgebracht werden und sind nur mit der entsprechenden gültigen Fähigkeitskarte der Gilden zulässig.

IT-Schwarzpulver darf in einer Menge pro Person mitgebracht werden, welche für 5 Schuss mit einer Piratenpistole oder Muskete ausreichen würde. Dies entspricht in der Regel etwa einer Hand voll. Diese Mengen dürfen nicht von mehreren Personen zusammengeführt werden, sondern sind personengebunden und vorab bei der Lager-SL einzuchecken – dürfen aber getauscht, gehandelt oder vor Ort hergestellt werden (siehe Kräuter und Erze der DARK WORLD).

Kanonen haben im Spiel auf Personen insoweit keine große Auswirkung, dass diese nicht die Personen töten (wer das aber ausspielen möchte, der darf das natürlich machen). Gleiches gilt für Pistolen und andere Schusswaffen mit IT-Schwarzpulver. Ein Treffer auf eine Person führt von unserer Seite maximal zu einer Verletzung, welche schnellstens behandelt werden muss, da sonst binnen 30 Minuten die Verblutung eintritt und damit dann der Tod. Dies gilt auch für gerüstete Charaktere aller Art.

Ein Kanonentreffer auf eine Toranlage wird wie jeder Treffer einer Belagerungswaffe gewertet (sprich je nach Größe der Kanone 1-3 Punkte). Je Kanonenschuss wird die IT-Menge von $\frac{1}{2}$ L / 500g IT-Schwarzpulver benötigt. Ein Schwarzpulverfass für die Kanonenbefüllung hat immer 1L Füllmenge. Sprich mit einem Fass können 2 Schuss pro Kanone erfolgen.

Alle IT-Schwarzpulverwaffen (Pistolen, Musketen, Kanonen, etc.) dürfen rein ohne OT-Treibmittel und ohne OT-Projektilverschuß eingesetzt werden. Der Einsatz von Faschingszündplättchen ist genehmigt. Jedoch ist die Waffe mind. 2m vom Kopf anderer Personen weg zu halten wegen Gefahr der Hörschädigung für welche ausschließlich der Waffenbetreiber und nicht der Veranstalter haftet.

Kanonen mit einem Luftdruckmembranverschluss sind genehmigt, wenn der Luftdruck nicht höher ist, als dass er leicht spürbar ist, wenn eine Person mit 5m Abstand diesen abbekommt. Zur Verdeutlichung darf auch kalter Rauch (kein Mehl, Pulver, etc.), Stofffetzen oder Wattestücke in die Kanonen eingefüllt sein. Dies erzeugt beim Ausstoß einen Wirbel bzw. Rauchring und ist gut verfolgbar, was es den SL und allen Teilnehmern einfacher macht darauf zu reagieren bzw. den Aufschlagpunkt zu bestimmen. Auch diese Membrankanonen unterliegen der gleichen Betreibungsregel mit IT-Schwarzpulver wie alle anderen Kanonen.

Generell gilt: alle Objekte (IT-Steine, -Bolzen, Schaumstoffkugeln, etc.) dürfen nur mit max. 25lbs aufschlagen – dies entspricht einem Aufschlag von rund 11kg. Der Mindestabstand von 5m zum Ziel sollte dabei nicht unterschritten werden.

Das Einrennen oder OT-Beklettern von Toranlagen, welche nicht dafür vorgesehen und als solche vorher nicht markiert wurden, ist untersagt. Hier haftet der Schädiger selbst für den entstehenden Schaden an Sachen, Vermögen und Personen und nicht der Veranstalter.

Palisadenklettern ist nur mit der entsprechenden DW-Gildenfähigkeitenkarte zulässig und im Beisein einer SL. Auch Nachtaktionen sind nur mit SL zulässig.

4.3 Torfall – letzter Widerstand

Ist eine Toranlage gefallen, so muss sich die angreifende Gruppe mind. 50m vom Tor zurückziehen und das Lager darf einen Ausfall machen (Einweisung durch SLs ist zu beachten). Siegt dabei die Belagerungsgruppe (KO-Sieg-Prinzip), gilt das Lager als endgültig gefallen und muss sein Banner herausgeben. Gibt es innerhalb 15 Minuten keinen Ausfall, gilt das Lager auch als besiegt und muss sich dem Belagerer ergeben. Auch die vorzeitige freiwillige IT-Aufgabe ist möglich. Dem haben sich auch göttliche Wesen widerstandsfrei zu beugen. Der Lagerfall wird durch die Lager-SL mit einer weißen Fahne angezeigt. Diese SL steckt die Fahne gut sichtbar seitlich vor die Toranlage. Ab hier beginnen die 15 Minuten der Plünderungszeit des gefallen Lagers.

Gibt es mehrere Banner im Lager, dann wird immer erst ein Fremdbanner pro Lagerfall herausgegeben und danach das des Lagers selbst. Sollten mehrere Gruppen ein Lager belagern und siegreich sein und sich mehrere Banner in diesem Lager befinden, so darf jede Belagerungsgruppe eines der Banner mitnehmen und erst als letztes wird das Banner des besiegt Lagers rausgegeben.

Siegel, welche sich im besiegt Lager befinden, dürfen statt eines Banners mitgenommen werden und werden ausschließlich durch die Lager-SL an den Sieger herausgegeben. SC dürfen das Siegel nicht eigenständig entfernen. Ggf. sind Siegel jedoch gesichert und diese Sicherung muss erst IT überwunden werden ohne weitere Einflussnahme durch das besiegte Lager. Gleiches gilt für Lagerrelikte und Artefakte an der Heiligen Lagerstätte. Die 15 Minuten Plünderungszeit ist dabei zu beachten!

Wurde ein Lager aller Banner, Siegel und auch des Lagerartefaktes beraubt, so gilt dieses als nicht mehr angreifbar, da es einfach keinen Sinn mehr für den Angreifer machen würde und nur zu Frust in dem Lager ohne seine Lagerheiligtümer führen würde. Das Lager selbst darf aber die Lager angreifen, die deren Lagerheiligtümer (Banner, Artefakte und Siegel) besitzt. Dies gilt als logische Schlussfolgerung einer Rückeroberung. Das „leergeräumte“ Lager hat in dieser Zeit die weiße Fahne weiter vor der Toranlage stecken. Diese entfernt nur die Lager-SL, sobald wieder eines der Lagerheiligtümer zurück ist.

Sollte ein Lager dennoch angegriffen werden, was keine Lagerheiligtümer mehr besitzt, wird der Angriff mit sofortiger Wirkung als Nichtig erklärt und das Angreiferlager verliert alle seine Lagerheiligtümer, die es noch besitzt. Diese tauchen später an verschiedenen Stellen in der Dark World wieder auf.

Siegelscheiben gehen endgültig verloren und deren Wert auch (Sanktion für Regelbruch).

Nicht angreifbare Lager werden durch eine weiße Fahne vor dem Lager für alle gut erkennbar gekennzeichnet. Diese Kennzeichnung nimmt ausschließlich die Lager-SL vor und entfernt diese auch. Sollte jemand dies widerrechtlich selbst vornehmen, auch nur als IT-Spaß, verstößt er gegen eine grundlegende Teilnahmeregelung und muss mit einem Converweis rechnen.

4.4 Bautenabnahme durch SL

Wie beschrieben, erfolgen die Bautenabnahmen am Anreisetag zwischen 15-19Uhr durch die Lager-SL, welche zu Euch kommt bzw. vor Ort ist und dies vornimmt. Ein Abnahmetermin muss spätestens am Anreisetag morgens bis 10Uhr mit der SL-Koordination am Orgaplex vereinbart werden.

Lasst die Abnahme-SL bitte in Ruhe ihre Arbeiten und Begutachtungen machen und beantwortet ihre Fragen, wenn sie auf Euch zukommt. Bitte versucht nicht, die SL in ihrer Entscheidung zu beeinflussen. Über die Entscheidung der SL gibt es anschließend auch keine Diskussionen. Diese sind so zu akzeptieren, wie sie von der SL getroffen werden.

Sicherheitsrelevante Änderungswünsche der SL sind sofort (vor IT-Gang des Lagers) zu erledigen und durch diese erneute begutachten zu lassen. Wer dies nicht macht, der muss mit einer Anlagensperrung rechnen.

5. Brandpfeile/giftige Pfeile/Blasrohre

5.1 Allgemein

Ihr erschafft ab sofort Brand- und Giftpfeile im Spiel selbst und markiert diese auch selbst mit eigenen roten Stoffbändchen für Brandpfeile/Brandbolzen oder mit eigenen grünen Stoffbändchen für Giftpfeile/Giftbolzen. Dito zu Blasrohrhülsen aus Nerfdarts oder Tampons, welche entsprechend als Giftdarts grün einzufärben sind (Branddarts gibt es nicht). Die Abnahme erfolgt über die SL.

5.2 Brandpfeile

Wir genehmigen das Spiel von sogenannten *Brandpfeilen*. Dies bedeutet, dass ihr Eure Pfeile mit einem roten Stück Stoff markiert in ein Lager schießt, welches dann ggf. Feuer fängt (IT-entzündet an z.B. einem IT-Feuerkorb am Schlachtfeldrand – kein echtes Feuer!).

Bedenkt, dass Ihr zuvor Eure Pfeile IT zu einem Brandpfeil umbauen müsst und entsprechend mit einem alchemistischen Mittel aus Schwefel, Teer, Hanf und Reisig versehen und dies von einer SL abnehmen und markieren lassen müsst. Es gibt entsprechende Pflanzen und Erze, die diese Grundmaterialien auf der DARK WORLD darstellen und von Euch zuvor gesammelt werden müssen. Nur diese von der SL markierten Pfeile dürfen als Brandpfeile genutzt werden.

Auf Palisaden und Toranlagen selbst hat ein Brandpfeil keine Wirkung, da es recht unübersichtlich und schlecht nachvollziehbar für eine SL im Getümmel einer Belagerung ist, wo ein Brandpfeil eingeschlagen ist. Das sieht innerhalb eines Lagers bei Belagerung anders aus.

Wichtig, ein Brandpfeil muss vorab an einer IT-Feuerstelle entzündet werden. Sprich ihr braucht einen IT-Feuerkorb auf dem Schlachtfeld. Dies kann ein getarnter Baubütteneimer mit roten und gelben Stoffetzen darin sein oder ähnliches. Es darf nur kein echtes Feuer sein. Und das Feuer muss stetig IT geschürt werden durch eine Person.

Ist ein Lager in Brand gesetzt, so muss dieses von der Lagerpartei binnen 30 Minuten gelöscht werden oder es brennt von innen durch einen Lagerflächenbrand aus. Eine SL wird dies innerhalb des Lagers überwachen und ggf. ein Signal geben, dass das Lager ausgebrannt ist. Ist dem der Fall, so gilt das Lager ebenfalls als gefallen und muss sich ergeben und die Toranlage öffnen.

5.3 giftige Pfeile

Ihr dürft eure Pfeile IT vergiften – bei der notwendigen SL-Abnahme erfolgt die Markierung mit einem grünen Stofffetzen. Die Art des Giftes bei Pfeilen ist immer tödlich und gleich und wird als Pfeilgift bezeichnet und setzt ein alchemistisches Prozedurspiel mit SL-Abnahme und vorherigem Zutatenzusammenstellen voraus. Entsprechende Kräuter, Mineralien, etc. findet ihr überall in der DARK WORLD und könnt diese sammeln. Gifte herstellen setzt die Zusammenarbeit mit der Alchemistengilde voraus.

Trifft ein vergifteter Pfeil eine Person, die nicht in einer Metallrüstung ist, so erleidet diese eine Vergiftung und muss binnen 15 Minuten ein Gegengift erhalten und die Wunde muss medizinisch versorgt werden. Ist dies nicht der Fall, so verstirbt die Person. Gleiches gilt für Pfeile, die ungerüstete Stellen treffen. Eine Stahlrüstung ist also kein 100%iger Schutz und Garant. Lederrüstung, Kettenhemden, Stoffe sind kein Schutz vor Giftpfeilen.

5.4 Blasrohre

Ihr dürft im Spiel auch Blasrohre mit Pfeilen (Tampons oder Nerfdarts) einsetzen. Diese sind stets nach dem Verschuss selbst wieder einzusammeln. Ein Blasrohrpfeil erzeugt maximal eine Verletzung und betäubt die getroffene Stelle, wenn diese nicht durch Rüstungsteile aus Stahl geschützt ist. Stoff, Leinen, Leder und Kettenhemden sind kein ausreichender Schutz.

Die Blasrohrpfeile dürfen nur durch eigene Lungenkraft durch Pusten in ein Blasrohr verschossen werden. Hierbei ist ein Mindestabstand von 5m zum Ziel einzuhalten und alles oberhalb der Brust ist als Trefferzone untersagt und ohne Wirkung.

Die Pfeile für Blasrohre dürfen gleichfalls wie normale Pfeile vergiftet sein. Die Voraussetzungen sind identisch und auch die Wirkung. Der Tampon oder der Nerfdart müssen dazu vom Spieler grün markiert/gefärbt werden und durchgetrocknet sein und eine vorherige SL-Abnahme hat zu erfolgen.

Blasrohre dürfen nicht als Handwaffe eingesetzt werden. Weder zum Angriff noch zur Abwehr. Und bitte unterlasst es mit dem Blasrohr vor dem Mund angesetzt zu schnell zu laufen oder zu rennen. Eure Zähne und Lippen wie auch Hals werden es Euch danken, wenn ihr stürzen solltet.

6. Der Äquivalente Tausch

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

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

Der äquivalente Tausch kann ausschließlich am Tempel des Seins stattfinden. Eine anwesende SL ist immer nötig für diese Zeremonie. Sie entscheidet ohne Diskussion über Erfolg oder Mislingen.

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

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

- soll ein Lagerbanner zurückgeholt werden?
- soll ein offenbarer Plotgegenstand (erspieltes Artefakt, Siegelscheibe, etc.) beschworen werden?
- soll ein Offenbarungsritual erfolgen?
- von wo soll der beschworene Gegenstand (zurück-)geholt werden?

Hiernach entscheidet die SL als Stimme des Seins, welche Variante des äquivalenten Tausches anzuwenden ist und ihr könnt mit dem Ritual nach dieser Variante beginnen, sobald ihr bereit dafür seid. Die Zeremonie muss aufwendig und auch zeitlich länger und ungestört erfolgen, da sie ansonsten keinen Effekt bewirken wird (mind. 30 Minuten Ritual). Und es muss ein gleichwertiger Tausch stattfinden, sprich gleiches für gleiches getauscht werden. Bei dem gesamten Ritual sind die Regeln des Tempels des Seins strikt einzuhalten! Ihr dürft durch eigne Wachen das Ritual beschützen und den Platz auch mit magischen/klerikalen Mächten versiegeln. Dabei muss der/die Magier/Kleriker stetig vor Ort ihre Spruchformeln rezitieren und im Tempelkreis wandeln. Sie kann nicht für das eigentliche Ritual hinzugezogen werden, dann versagt der Schutz sofort. Im Tempel des Seins gibt es keine erzwungenen Opferungen, nur freiwillige Selbstopferung ist zulässig.

Es ist nicht möglich verstorbene Charaktere mit dem äquivalenten Tausch in das Leben zurückzuholen.

7. Catch the Monster (Fang das Monster)

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

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

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

Aber Vorsicht, wenn das Monster entfleucht:

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

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

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

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

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

Hier existieren die Verhältnisse zwischen Kampf, Magie, Plot, etc. nahezu im ausgewogenen Gleichgewicht. (Dies liegt aber an Euren eigenen Spielmotiven und Weisen – die Orga macht nur

Spielangebote, nutzen müsst Ihr diese selbst, ggf. auch selbst suchen oder herausfinden.)

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

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

8.1 Was hat dies mit den Gefahren zu tun?

Durch das offene Spielspektrum ist es möglich, nahezu jedwede Gefahr zu erzeugen und in das Spiel zu bringen und durch die offene Welt an sich auch in jeder Art von Dimension zu gestalten oder zu fast jeder Zeit einzusetzen. Und es kann sich, nach Euren eigenen Spielbedürfnissen, auch auf Eure Heimatwelten und Zeiten auswirken. Das gibt der Orga extrem viel Spielraum für Entwicklungen von Spielgeschehen und Angeboten, aber auch eine fast unerschöpfliche Anzahl an Spielerlebnissen für die Teilnehmer, ganz egal ob SC, NSC oder Händler/Gaukler. Das Spielpotenzial ist 1000hoch x unendlich.

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

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

9. Allgemeines zu Lagerheiligum/heilige Lagerstätten/Lagerlade

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

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

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

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

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

10. Lagerbanner – das höchste Heiligtum eines Lagers

10.1 Was ist ein Lagerbanner?

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

10.2 Wie kann ein Banner bewegt werden?

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

10.3 Bannerregeln

Die Banner erfüllen folgende Zwecke:

- Ohne Lagerbanner darf ein Lager nur das Lager angreifen, in welchem sich das eigene Banner befindet. Alle anderen Lager sind nicht angreifbar für das Lager ohne eigenes Banner. In die Endschlacht darf ein Lager auch ohne eigenes Banner ziehen bzw. kehren alle Lagerbanner vor Endschlachtbeginn automatisch zum jeweiligen Lager zurück (göttliche Übereinkunft).
- Ein Lagerbanner an der eigenen heiligen Lagerstätte kann dazu genutzt werden, dass eine Fremdperson oder lagerfremde Absicht aufgedeckt wird (Spion wird enttarnt). Dazu braucht es nur ein kleines, freies, lagerinternes Ritual an der heiligen Lagerstätte und die betreffende Person sowie das eigene Lagerbanner, welches von der betroffenen Person (dem Spion) berührt werden muss. Die Person (der Spion) muss sich dann offenbaren (IT-Vorschrift).
- Sollte ein Lager durch Eroberung (nicht Überlassung) alle Banner auf sich vereinen, so erhält es das „Siegel des Ausgleiches“ und alle bereits geankerten Siegel am Tempel des Seins entschwinden in die Weiten der DARK WORLD. Diese sind erst wieder ab der nächsten DARK WORLD neu bespielbar. Nicht geankerte Siegel bleiben unberührt. Das Lager bekommt dafür den Punktwert von 3 Siegeln der Macht für die aktuelle Con ohne 3 Siegel erlangt zu haben und müssen das Siegel des Ausgleiches am Tempel des Seins ebenfalls ankern. Somit kann bei einer zweiten Bannerzusammenführung und Aufruf des „Siegels des Ausgleiches“ auch das erste Ausgleichssiegel entschwinden, auch wenn es das gleiche Lager ist. Daraus resultiert, dass es nur einmalig den 3-Siegelwert geben kann pro Con, auch bei mehrfachen Ausgleichssiegeln.
- Der Transport eines Siegels vom Lager zum Tempel und in ein anderes Lager muss immer in einer Lade erfolgen und dabei muss das Lagerbanner mitgeführt werden. Beides kann und darf unterwegs erobert oder gestohlen werden oder verloren gehen – aber auch übergeben werden an ein anderes

Lager (Bündnis). Der Transport muss mit mind. 3 Lagerteilnehmern des eigenen Lagers oder eines verbündeten Lagers erfolgen. (2 Personen an der Lade und 1 Bannerträger).

- Es gibt weder feste Bannerträger noch feste Ladenträger! Jeder darf Banner und Laden tragen.

- Laden, die im Zuge des Spiels für den Transport von Siegeln genutzt werden sollen, müssen direkt bei Aktivierung des eigenen Lagerheiligtums zum Conbeginn auf das eigene Lager eingestimmt und von der Lager-SL als das Transportgefäß für die Siegel der Macht markiert werden (DW-Freigabeaufkleber und Funkinfo an SL-Koordination/Plotorga). Dazu muss erst die heilige Lagerstätte zeremoniell erhoben werden (siehe oben). Das Lagerartefakt muss aus der Lade zeremoniell entnommen werden und an der heiligen Lagerstätte aufgestellt werden, da es in der Lade seine Wirkung nicht entfalten kann und auch seine Schutzmaßnahmen nicht gegeben sind. Laden sind nur an der heiligen Lagerstätte vor dem Dieben sicher, wie auch die Banner. Bei Lagereroberung kann der Eroberer wählen zwischen Banner, Siegel oder Lagerartefakt und bei mehreren Eroberern können diese sich die Wahl aufteilen (je Eroberer einen Gegenstand). Gediebte Laden kehren immer binnen 1 Std. in deren Lager automatisch selbst zurück (Lager-SL holen/bringen diese zurück).

- Laden können nur immer 1 Gegenstand beherbergen/tragen – also entweder ein Artefakt oder e1 Siegelscheibe, etc.

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

- Wurde ein Lager aller Banner, Siegel und auch des Lagerartefaktes beraubt, so gilt dieses als nicht mehr angreifbar, da es einfach keinen Sinn mehr für den Angreifer machen würde und nur zu Frust in dem Lager ohne seine Lagerheiligtümer führen würde. Das Lager selbst darf aber die Lager angreifen, die deren Lagerheiligtümer (Banner, Artefakte und Siegel) besitzt/en. Dies gilt als logische Schlussfolgerung einer Rückeroberung.

- Sollte ein Lager dennoch angegriffen werden, was keine Lagerheiligtümer mehr besitzt, wird der Angriff mit sofortiger Wirkung als Nichtig erklärt und das Angreiferlager verliert alle seine Lagerheiligtümer, die es noch besitzt. Diese tauchen später an verschiedenen Stellen in der Dark World wieder auf und können von jedem eingesammelt werden. Siegelscheiben gehen endgültig verloren und deren Wert auch (IT-Sanktion für einen groben Regelverstoß durch ein Lager).

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

11. Heilige Lagerstätten/Lagerartefakte

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

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

Eine Lagerheiligtätte ist der Aufbewahrungsort für die Lagerlade, die gefundenen/erspielten Siegel vor

der Ankerung am Tempel des Seins, den Lagerbannern und einem eigenen Lagerartefakt bzw. Relikt, welches das höchste Gut eines Lagers darstellt.

Diese Relikte/Lagerartefakte stärken das Lager und bei Verlust wird die Lagerheiligtätte und damit auch das gesamte Lager immer schwächer. Es liegt also im Interesse, dass 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. Nach 3 Stunden ist die Negation übermächtig und die Personen innerhalb des Lagers handlungsunfähig (außerhalb des Lagers sind diese äußerst schwerfällig und schon fast übermüdet).

12. Gilden, Zirkel, Grundlagen und Fähigkeiten

12.1 Grundlagen für Gilden und Sonderfähigkeitsspiel

Grundlegend gilt, dass nur Erzeugnisse und Fähigkeiten auf der DARK WORLD Veranstaltung genutzt werden dürfen, welche von/in dieser Spielwelt erschaffen/erlangt wurden und danach ordnungsgemäß aus- und eingechekkt bzw. markiert wurden. Für die besonderen Fähigkeiten besitzen die Gilden sogenannte Fähigkeitenkarten, welche nach Erlernen und Abschlussprüfung in den Gilden zu einer Fähigkeit ausgestellt und an den Spieler übergeben werden. Nur mit dieser Fähigkeitenkarte darf und kann der Spieler diese Fähigkeit im Spiel auch ausspielen. Auf Verlangen hat der Spieler diese Fähigkeitenkarte bei Fähigkeitenanwendung der SL unverzüglich vorzuzeigen. Kann der Spieler dies nicht (weil er die Karte z.B. vergessen hat oder gar die Fähigkeit nicht erlernt hat in der Gilde), dann wird das angewandte Spiel durch die SL als ungültig erklärt und der Spieler entsprechend verwarnt und kann sogar vom weiteren Conspiel ausgeschlossen werden im Wiederholungsfall.

Erzeugnisse, welche aus Kräutern, Erze, Mineralien hergestellt wurden unter dem Beisein der Gilde und durch Abgabe der Zutaten an die Gildenleitung fertiggestellt wurde, bekommen durch die Gildenleitung die Erzeugnisse mit einem entsprechenden Aufkleber markiert. Nach Nutzung des hergestellten Erzeugnisses muss dieses an eine SL abgegeben werden, da es als verbraucht gilt. Die eingenommenen Fähnchen hat die Gildenleitung täglich am Orgaplex morgens abzuliefern. Diese Kräuter, Erze, Mineralien und Erzeugnisse müsst ihr nicht auschecken, sondern nehmt diese mit, wenn ihr sie nicht eingesetzt habt während der laufenden Con. Nur wenn ihr diese zur nächsten Con wieder dabei habt, dann könnt ihr die auch nutzen. Habt ihr die Sachen vergessen, dann sind sie nicht verfügbar. Und die SL-Markierungen müssen noch vorhanden sein.

Basis für das Gildenspiel sind die Gilden, zumeist mit Sitz in Ehrengard, welche grundlegend alle neutral sind und stets das führende Oberhaus aller Zirkel, welche gebildet werden in den einzelnen Lagern. Hier gibt es keine Ausnahme und damit gibt es keinen Zirkel in keinem Lager ohne die Abnahme und Eintragung durch das zugehörige Gildenoberhaus.

Ziel ist es dem Teilnehmer dabei ein umfangreiches, ausgewogenes und interessantes sowie individuelles Spiel auf Sonderfertigkeiten und auch Gegenstände zu ermöglichen und ihn so in seiner Entwicklung und auch Weiterentwicklung in Bezug auf sein Charakterbild zu fördern und anspruchsvoll zu ermutigen. Da dies auch langandauernd geschehen soll und eine besondere Herausforderung mit Nachhaltigkeit umfassen soll, sind die zeitlichen Aufwendungen und auch die materiellen Aufwendungen äußerst

umfangreich gewählt.

Kein Mensch wird direkt nach der Einschulung in die Grundschule seine Abschlussprüfung oder gar seine Studiumsabschlussprüfung und seinen Dokortitel im echten Leben erlangen. Dem entsprechend ist auch bei der DARK WORLD dies nicht der Fall und auch nicht gewünscht. Wer also eine nach dem realen Leben annähernde echte und langfristige Spielförderung haben möchte, der nimmt dieses Spielangebot ernsthaft war und erfreut sich daran für eine langen Spieldauer mit einem nahezu realen und echten Ergebnis.

12.2 Weltenbibliothek ehem. Wissensgilde

Dieses Oberhaus ist die Bibliothek in Ehrengard und sammelt alles Wissen aus den einzelnen Gilden, aber auch das von allen Lebewesen, welche auf der DARK WORLD wandeln und der Gilde ihr Wissen offenbaren. Ferner findet sich hier auch alles Wissen, welches den Gilden aus fremden Welten und Zeitaltern zugetragen wird. Die Weltenbibliothek ist die Verwaltung allen Wissens aus allen Gilden und Sammelstelle für alles was weitergetragen und bewahrt werden sollte.

Auch Botengänge und Ausschreibungen werden über diese Gilde vorgenommen und im Falle das, wird hier das Recht von Ehrengard gesprochen, welches in Form des Ehrengarde Stadtrechts in der Weltenbibliothek fest hinterlegt ist.

Ansonsten ist diese Weltenbibliothek eine Gilde der Geisteswissenschaften - nicht der Praxis - und somit sind hier auch eher Geistliche und Wissensbegierige anzutreffen als die Praktiker. Auch die großen Lesungen der Gilden werden über die Wissensgilden arrangiert und gehalten.

12.3 Heilergilde

Dieses Oberhaus ist für alle Arten von Heilungsverfahren und Krankheiten sowie deren Erforschung und Bekämpfung zuständig. Im Abgleich mit der Alchemistengilde und/oder der Wissensgilde, Magierygilde und Glaubensgilde werden hier entsprechende Verfahrenstechniken erforscht, entwickelt und gelehrt.

12.4 HandwerkerGilde

Dieses Oberhaus beschäftigt sich mit allen Arten von Handwerkskunst: von der Schreinerei über Maurerarbeiten, Bergwerksarbeit, Lederey, Schmiedekunst bis hin zur Verarbeitung von edlen Erzen und deren Gewinnung. Auch hier werden die Wirkungsweise und Verarbeitungs- sowie Einsatztechnik im Abgleich mit den anderen Gilden erforscht und praktiziert sowie gelehrt.

12.5 Alchemiegilde

Dieses Oberhaus beschäftigt sich mit der gesamten Flora und Fauna der DARK WORLD, wobei das oberste Augenmerk auf den einzelnen Pflanzen, der Wirkungen und deren Einsatzmöglichkeiten in jeglicher Art und Form besteht. Daher wird hier viel im eigenen Labor geforscht und auch das Wissen in Abgleich mit den anderen Gilden und deren Bereichen vermehrt. Die Erkenntnisse werden entsprechend dann an die Lehrlinge der Gilde weitervermittelt.

12.6 Magierygilde

Dieses Oberhaus ist die Instanz für die gesamte Forschung und Entwicklung in jeglicher Form und Art der Magie. Völlig egal, ob es sich um lichte, finstere oder sonst eine Art oder Form der Magie handelt, hier wird diese mit größter Bedacht erforscht, kombiniert und weiterentwickelt und vermittelt. Auch das Erforschen der Urströme der einzelnen Magiearten und rege Podiumsdiskussionen dazu gehören in den Bereich dieses Oberhauses.

Von Zeit zu Zeit rufen die obersten Gelehrten der Magie über die Magierygilde zum freundschaftlichen Wettstreit auf, um zu ermitteln, welcher Magier das größte Potenzial in sich vereinigt hat.

12.7 Kriegergilde

Dieses Oberhaus ist die Ausbildungsstätte für alle Krieger und sämtliche Arten und Formen von Kriegstechniken. Dies beinhaltet das Kampfvermögen von Mann zu Mann bis hin zum meisterhaften Umgang mit schwerem Kriegsgerät. Auch die Entwicklung neuen Kriegsgerätes in Zusammenarbeit mit der Handwerker Gilde ist ein großer Bereich dieses Oberhauses. Ferner richtet die Kriegergilde von Zeit zu Zeit die großen Championskämpfe in der Arena zu Ehrengard aus sowie auch kleine Wettstreite. Sie ist auch gleichfalls der Schlichter für einzelne Streitigkeiten, welche in einem Götterurteil nach dem Ehrengarder Stadtrecht ausgefochten werden sollen.

12.8 Schattengilde

Dieses Oberhaus ist das Oberhaus, welches wohl am mysteriösesten ist, da es weder offen erkennbar ist, noch mit seinem Wissen, Tätigkeit oder Mitgliedern in der Öffentlichkeit steht. Wer diese Gilde sucht, der muss wirklich suchen. Klar ist jedoch, dass diese Gilde alle Diebe, Meuchler, Penner, Söldner und auch sonstige dunkle Kulte vereint und damit auch deren Können, Wissen und Tätigkeitsfelder. Nach einem Gerücht soll u.a. die Wettstube von Ehrengard in den Bereich der Schattengilde fallen, aber auch von Schutzgeldeintreibern und anderen nicht ganz rechten Tätigkeitsbereichen ist oft die Rede, wenn es um die Schattengilde geht. Auch der Bereich des Gastrogewerbes und auch des leichten Gewerbes sowie der anderen Vergnüglichkeiten fallen in den Bereich der Schattengilde.

12.9 Waldläuferzunft (derzeit noch unbesetzt)

Dieses Oberhaus ist die Zunft der Waldläufer, Jäger, Waldarbeiter, usw. Hier werden neben verschiedensten Jagdtechniken, welche nicht nur auf die Tierwelt anzuwenden sind, auch die Fertigungs- und Reparaturtechnik für sämtliche Gerätschaften im Bereich der Jagd- und Waldarbeit erforscht, weiterentwickelt und gelehrt. Oft geschieht dies auch in enger Zusammenarbeit mit den anderen Oberhäusern. Ein spezieller Bereich ist hier der Umgang mit Pfeil und Bogen sowie mit dem Messer, welcher allumfassend vermittelt wird. Aber auch die Lehre über das Tierreich der DARK WORLD und deren Erforschung zählt in den Aufgabenbereich der Waldläuferzunft. Gleichfalls auch die Aufzucht und Kreuzungszucht verschiedenster Tierwesen für einen nutzbringenden Einsatz.

12.10 Gilde des Glaubens (derzeit noch unbesetzt)

Dieses Oberhaus ist die geistige Vereinigung aller Glaubensrichtungen und der Machtpunkt für sämtliche Arten und Formen des klerikalen Wirkens. Hier wird nicht nur der Glauben an sich, an eine oder mehrere Gottheiten, sondern auch die Praxis der geistigen Kraft und deren Wirkung erforscht, weiterentwickelt und gelehrt. Auch die Ahnenforschung und die Überlieferung von Geboten und Weisheiten aus dem Bereich der Glaubens- und Geisteswissenschaften fallen eindeutig in diesen Bereich. Selbst eine Absolution oder gar ein göttlicher Urteilspruch kann in dieser Gilde vorgenommen werden. Oft arbeitet diese Gilde daher sehr eng mit der Wissensgilde zusammen, da sie gemeinsam die Legislative und auch die Judikative in Ehrengard ausführen. Die Gilde des Glaubens ist aber auch ein Ort der Ruhe und der Besinnung und ruft täglich zur Armenspeisung, was der Gilde der Schatten natürlich ein Dorn im Auge ist.

12.11 Gilde der Tavernen

Diese Gilde befindet sich als einzige aller Gilden nicht in Ehrengard, sondern in der Schattentaverne im Lager des Banners der Nacht. Den Vorsitz dieser Gilde hat die Taverneninhaberin. Welche genauen Ziele und Inhalte diese Gilde verfolgt steht derzeit noch auf einem ungeschriebenen Blatt. Allerdings wurde sie ordnungsgemäß in den 3. Siegelkriegen begründet und in Ehrengard über die Weltenbibliothek in die Gildenrolle als Oberhaus eingetragen. Es wird sich künftig zeigen, was die Tavernengilde ihren Mitgliedern bieten wird und kann. (Diese Gilde ist eine reine Spaßgilde und keine offiziell vollwertige Spielgilde wie die anderen Gilden.)

Die Taverne in Ehrengard ist nicht angehörig der Tavernengilde. Sie ist eine freie offene Taverne, welche keinen Zwängen und Lehnszuordnungen angehört. Das dortige Tavernenspiel bezieht sich auch nicht auf das Tavernengildenspiel. Und sie ist der Tavernengilde auch nicht tributpflichtig.

12.12 Gilde des Wissens (Weltenbibliothek)

Diese Gilde befindet bei den anderen Gilden in Ehrengard un umfasst alles Wissen, welches sich bereits offenbart hat, aber auch Hinweise und Anleitung zum erringen neuen Wissens und Räseln, welche es noch zu lösen gilt. Aber auch viele Hintergrundinformationen zur Dark World, zur alten untergegangenen Welt Weltenglanz und auch verschiedenen Charakteren und göttlichen Wesen finden sich hier wieder. Außerdem können entsprechende Sonderfähigkeiten in dieser Gilde erspielt werden und über die Ausbildung ein Wissenszirkel begründet werden im eigenen Lager und damit eine eigene Lagerbibliothek angelegt werden.

13. Besondere Fähigkeiten der Gilden und Ausbildungswege

Fast alle Fähigkeiten werden in 3 Stufen gelehrt und können immer nur nacheinander erlernt werden – wobei die vorherige Stufe durch eine Ausbildung/Unterweisung und erfolgreiche Prüfung abgeschlossen wird. Für die Meisterprüfung (3. Stufe) ist immer eine Demonstration vor einer SL nötig.

Zirkelmeister kann nur werden, wer mind. 3 Grundfähigkeiten einer Gilde als Meister beherrscht und abgeschlossen hat und mind. 1 öffentliche Lesung vorgenommen hat sowie 5 Anhänger mind. in Stufe 1 einer Fähigkeit ausgebildet hat.

Danach kann dieser einen eigenen Zirkel in seinem Lager erheben mit dem Segen des obersten Gildenmeisters, wenn er dessen Anforderungen dazu erfüllt. Ggf. sind hier auch größere Gebühren zu entrichten und künftig Abschlagszahlungen an das Oberhaus in Ehrengard zu leisten.

Das Erlernen einer Fähigkeit inkl. Meisterprüfung dauert mind. 1 Con an inkl. der Prüfung dazu. Zirkelmeister brauchen also mind. 3 Cons intensives Ausbildungs- und Prüfungsspiel für die erfolgreiche Ernennung.

Eine 10-Minutenunterweisung oder andere kurze und schnelle Spielaktionen werden hier nicht ausreichen für die Abnahme zu einer Prüfung. Die einzelnen Stufen sind wie Semester an einer Uni zu betrachten oder wie ein Ausbildungsjahr in einem Lehrberuf. Das braucht eben Zeit und auch Übung. So sind div. Aufgaben an die Schüler genauso Inhalt zum Erlernen einer Fähigkeit, wie auch die entsprechenden Unterweisungen in den Gilden selbst.

Beispiel für einen Meistertitel und Zirkelgründung:

- ✓ Spieler kommt in die Heilergilde und lernt in der ersten Con Schnittverletzungen in allen 3 Stufen und macht zum Conende seine Prüfung beim Gildenmeister. Nun ist er Meister der Heilung für Schnittverletzungen.
- ✓ Kommende Con macht er dies für Knochenbrüche und wird dann nach Prüfung zum Meister für Schnittverletzungen und Knochenbrüchen. Im dritten Jahr mach er dies für eine weitere Fähigkeit.
- ✓ Hat er alle 3 Grundfähigkeiten in der Gilde in Ehrengard erlernt und seine jeweilige Meisterprüfung abgelegt, ist er Meister der Heilung.
- ✓ Nun muss er 3 neue Lehrlinge finden und diese mind. in Stufe 1 Schnittverletzung (oder Knochenbrüche oder 3. Fähigkeit) ausbilden und mind. 1 öffentliche Vorlesung/Vortrag zur Heilung in Ehrengard abhalten. Danach kann er durch den Gildenoberst von Ehrengard eine Prüfung vor einer SL ablegen, in welcher er sein Können demonstriert und ihm seine 3 Lehrlinge zur Seite stehen. Besteht er die Prüfung, ist er Zirkelmeister der Heilung und kann nun in einem Lager einen Zirkel der Heilung erheben und dort seinen eigenen Heilerzirkel bespielen. Diesen Zirkel muss der

Zirkelmeister bei der zugehörigen Gilde (Oberhaus) in Ehrengard eintragen lassen und ggf. dafür eine Gebühr entrichten.

- ✓ Er darf nun auch eigene Heilverfahren entwickeln, diese an die Gilde der Heilung kostenpflichtig veräußern und damit eine neue Sonderfähigkeit in die Gilde einbringen und er kann Meister der Heilung ausbilden, wie er selbst zuvor ausgebildet wurde, die dann ebenfalls in der Gilde von Ehrengard eine Vorlesung und eine Prüfung zum Zirkelmeister ablegen können.

Einige Fähigkeiten können in mehreren Gilden gleichzeitig vorkommen, da sich die Gildenbereiche überschneiden.

Ein Zirkelmeister kann Meister ausbilden in seinem Zirkel, aber keinen Gildenmeister.

Gildenmeister können nur durch Vererbung des Amtes in Ehrengard an einen bestehenden Zirkelmeister vergeben werden. Es sind aber bis zu 3 Gildenmeister pro Gilde möglich. Der 2. und 3. Gildenmeister wird aus den Reihen der Zirkelmeister in Ehrengard und einem Götterritual sowie der Zustimmung des 1. Gildenmeisters auf Lebzeiten gewählt. Sie sind die rechtlichen Vertreter des 1. Gildenmeisters, sollte dieser abkömmlich sein.

Die einzige Ausnahme in dem Rangspielsystem macht die Schattengilde, da diese keinen festen Gildensitz wie die anderen Gilden hat. Also kein festes Gildenzelt, sondern diese arbeitet im Verborgenen an mehreren Stellen, was ein anderes Rangsystem nötig macht.

Im Folgenden sind die gildenspezifischen Fähigkeiten benannt. Nur wer diese in der DARK WORLD erlernt hat, der kann diese auch dort wirken (OT am Checkin vor Conbeginn einchecken). Wer Gildenfähigkeiten aus anderen Cons besitzt, muss diese mind. 1 Con lang in einer Gilde demonstrieren und Unterrichten für die Anerkennung auf der DARK WORLD.

Damit die Spieler nicht 5-10 Jahre brauchen für ihren Zirkelmeister, werden wir 3 Grundfähigkeiten für den Zirkelmeister in bis zu 3 Stufen jeweils als Voraussetzung setzen. Welches die Grundfähigkeiten sind, bestimmt der Gildenobermeister aus den vorliegenden Fähigkeiten.

Grundlegend ist zu vermerken, dass die Gilden sich mit ihren Gildenteilnehmern stetig weiterentwickeln und entsprechend auch die dortigen Möglichkeiten und Fähigkeiten. Es lohnt also immer bei den Gilden IT vorbeizuschauen und dort nach neuen Erkenntnissen und Angeboten nachzufragen.

13. Fähigkeitenübersicht nach Gilden

Alle anderen Fähigkeiten der Gilde sind Sonderfähigkeiten und können durch Abschluss der 3 Stufen und anschließender Prüfung errungen werden.

13.1 Weltenbibliothek ehem. Wissensgilde

Grundfähigkeiten Stufe 1-3):

- Schriftrollen erstellen
- Behältnisse erstellen = Lederhüllen/Rollen, Kästchen, Truhen
- Schreibutensilien erstellen = Schreibfeder/Federstift bauen, Papier schöpfen, Tinte anmischen

Sonderfähigkeiten:

- Schriftrollen schützen – Schutzvarianten z.B. magische Siegel, Runen, etc.
- Bücher verfassen – Aufbau und Bindearbeiten, etc.
- Wissensunterweisung – Vorträge vorbereiten und abhalten

13.2 Heilergilde

Grundfähigkeiten (Stufe 1-3):

- Schnittverletzungen = erkennen, säubern, versorgen/Wundbrandvorsorge
- allgemein Krankheiten = Analyse, Krankheitsbild erstellen, Versorgung
- Medikamente = Wirkungsweisen, herstellen, Wechselwirkungen und Verabreichung
- Vergiftungen = Analyse, Behandlungsmethode, Nachsorge

Sonderfähigkeiten:

- Knochenbrüche = erkennen, richten, versorgen/Wundbrandvorsorge
- Grundlagen innere Medizin/Organe = Lage der Organe, Funktion der Organe, Transplantation
- Bluttransfusion = Blutgruppe ermitteln, Blutbedarf bestimmen, Transfusion vornehmen
- Anästhesie = Mengen- und Mittelbedarf ermitteln, Vergabe der Betäubung, Überwachung und Aufweckung
- Operationen = sterilisieren, Operationsschritte und Bedarf festlegen, OP durchführen
- Amputation = Bedarf ermitteln, Bereich festlegen, Amputation vornehmen, Nachversorgung/Wundbrandvorsorge

13.3 Handwerker Gilde

Grundfähigkeiten (Stufe 1-3):

- Schreinerarbeit = Grundlagen Holzwerkstoff, Schnitzerei, Holzverarbeitung
- Schmiedearbeit = Grundlagen Erzschnmelze, Schmiedearbeit, Waffen- und Rüstungsbau
- Lederarbeit = Grundlagen Ledergewinnung, Lederverarbeitung, Punzieren

Sonderfähigkeiten:

- Schneiderarbeit = Grundlagen Webarbeit und Stoffe, Schnittmustererstellung, Näharbeiten
- Schmuckschmiedekunst = Grundlagen Edelmetalle, Formbau, Schmuckherstellung
- Legierungen = Grundlagen Legierungen, Legierung mit Magieinhalt, Legierung mit Klerikalinhalt
- Bombenbau und Bombenlegung = Bau von Bombengehäuse und befüllen, Bombenkraft berechnen und einsetzen.
-

13.4 Alchemie Gilde

Grundfähigkeiten (Stufe 1-3):

- Pflanzenerkennung = Kräuterkunde, Pilzkunde, sonstige Gewächse
- Pflanzenanbau = Bodenanalyse, Bedarfsanalyse, Aussaat
- Pflanzenzucht und -kreuzung, neue Pflanzengattung züchten

Sonderfähigkeiten:

- Gifte = Giftanalyse, Giftgewinnung, Gegengift erzeugen
- Metallverwandlung = Metallerkennung, Metallverwandtschaft, Metallumwandlung
- Mixturen erstellen = Pulver gewinnen, Tränke erstellen, Salben erstellen
- Mixturen entwickeln = Pulver mischen, Tränke mischen, Salben mischen
- Schwarzpulverherstellung = Zündlunte bauen, Schwarzpulver mischen, Schießpulvergewinnung

13.5 Magier Gilde

Grundfähigkeiten (Stufe 1-3):

- Lehre der Urgewalten – Basiswissen Feuer, Wasser, Erde und Luft
- magische Analyse von Orten und Gegenständen

- Urströme = erkennen/bestimmen, bündeln, öffnen und schließen

Sonderfähigkeiten:

- Elementarzauber = Feuer, Wasser, Luft, Erde
- magische Schlösser = erkennen, öffnen, erstellen
- Schutzsphären = erkennen/bestimmen, bündeln, erzeugen
- Dämonenbindung = erkennen, Namen ermitteln, Bannung
- magische Heilung
- magische Wiederbelebung
- Artefakterstellung = Bestandteile ermitteln, Gegenstände aufladen, Gegenstände verbinden
- Ritualmagie = Bedarf ermitteln, Auswirkungsgrad bestimmen, Schriften/Text verfassen, Ritual durchführen

13.6 Kriegergilde

Grundfähigkeiten erste Stufe (1 Tag):

- richtig Stehen, Fallen und Marschieren
- Waffen richtig ausspielen (Schwert, Wuchtwaffen, Schilde, Messer, etc.)

Sonderfähigkeiten zweite Stufe, benötigt erste Stufe (3 Tage)

- Schildspalter
- Todesstoß (One Hit Down)
- Wuchtwaffenkampf
- Todesschlag Wuchtwaffe (One Hit Down)
- Fasadenklettern: Abrollen, Wurfhaken werfen, Klettern (Baum, Rückseite Betontempel am Seil)
- Schusshandwaffenkampf = Aufstellung, Ziel- und Reichweitenbestimmung, Laden und Feuern, Fehlzündungen ausspielen

13.7 Schattengilde - Achtung die Schattengilde hat ein eigenes internes System, das IT zu erspielen ist



Grundfähigkeiten (Stufe 1-3):

- Dieben = Taschendieb, Räuber und Meisterdieb
- Schattenlauf = Schleichen und Verbergen im Schatten, Schatten erzeugen, Schattengestalt werden
- lautloser Kehlschnitt = Meuchelmord, doppelter Meuchler und Meistermeuchler

Sonderfähigkeiten:

- Palisadenklettern = Palisaden erklettern, mechanische Schlösser öffnen, Toröffnen
- Giftmischen = Giftgrundlehre, Gifte erzeugen/filtrieren, Gifte identifizieren und einsetzen
- Messerkunst schärfen, veredeln, legieren und Herstellen von Messern
- Totenerkennung = tote Seelen sehen, mit toten Seelen sprechen und tote Seelenführen

13.8 Waldläuferzunft (noch derzeit unbesetzt)

Grundfähigkeiten (Stufe 1-3):

- Fallen = stellen, finden, entschärfen
- Spurensuchen, Fährten lesen, Fährten legen
- Grundstellungen Bogenschießen

Sonderfähigkeiten:

- Bogenschießen für Fortgeschrittene

- Bogen- und Pfeilbau
- Käfigbau und Fangnetzbau

13.9 Gilde des Glaubens

Grundfähigkeiten (Stufe 1-3):

- Grundlagen klerikaler Foki
- Grundlagen der Götterlehren der DARK WORLD
- klerikale Artefakte kennen
- Gebote und Gebete erstellen

Sonderfähigkeiten:

- Predigt verfassen mit klerikaler Wirkung
- Läuterungen mit klerikaler Wirkung
- Seelenführung durch klerikale Läuterung
- Geißelung
- klerikale Heilung
- klerikale Wiederbelebung
- klerikale Artefakte erschaffen = Bestandteile ermitteln, Gegenstände Aufladen, Gegenstände verbinden
- Dämonenbannung = erkennen, Namen ermitteln, Bannung und Bindung
- Gelübde/Zeugnis ablegen = Ritualzeremonie herrichten und führen

14. 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.

14.1 Wie funktioniert das Dieben auf der Con?

Bisher hatten wir für das Diebesspiel immer kostenfrei Aufkleber und Diebeskarten zur Markierung von eigener Diebesware zur Verfügung gestellt. Diese gab es am Checkin kostenfrei. Nur damit markierte Gegenstände und Sachen der Orga mit entsprechendem Orgaaufkleber dürften IT gediebt werden. Diese waren spätestens zum Conende am Checkout wieder abzugeben. Die Sachen gehen nicht in den OT-Bestand des Diebes/Teilnehmers.

Die neue Regelung sieht vor, dass ihr die von Euch zur Verfügung stehende IT-Diebesware mit roter Farbe vollflächig bemalt und auslegt. Ihr dürft diese Sachen besonders schützen, müsst aber einen 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 fest gebunden 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!

15. Magie

Magie wird bei uns rein nach Freispiel ausgespielt, sprich DKWDDK ohne Telling. Dafür dürft ihr unter Aufsicht einer SL die Pyro einsetzen, welche freigegeben und am Checkin oder Orgaplex gekennzeichnet wurde (s. Handlungsleitfaden Pyrotechnik).

LED-System und Soundeffektsystem auf Batterie und/oder Solartechnik sind generell freigegeben und brauchen keine gesonderte Abnahme.

Da wir weder Punkte noch Rangsystem haben, werden wir solche Sachen auch im Spiel nicht berücksichtigen.

Magie ist ein sehr aufwendiger und anstrengender Prozess, der auch immer an den eigenen Kräften zehrt und diese auslaugt. Je mächtiger der Zauber sein soll, desto anspruchsvoller sollte er vorbereitet, inszeniert und ausgestaltet sein und entsprechend stärker ist der Verbrauch der eigenen Kraft - was zumeist eine Auszeit/Ruhephase nach der Wirkung bedarf. Ihr dürft ansonsten alle Arten von Gegenstände für Euren Zauber einsetzen, die diesen in seiner Darstellung untermauern und unterstützen.

Wir berücksichtigen also auch keine Titel wie Erzmagier, Großmagier, etc. - kannst Du Deinen Charakterstand entsprechend darstellen, dann entsteht schönes Spiel – kannst Du es nicht, dann wird der Zauber nicht funktionieren und Dich im dümmsten Falle verzehren (IT- Charaktertod).

Wichtig bei Magiewirkung ist, dass auch diese keine Einflüsse auf Götter, Urelemente oder dergleichen hat und auch keine Massenwirkung auslösen kann (das dürfen nur Haupt-NSC). Ansonsten sind die Regeln zu den magischen Orten und des äquivalenten Tausches einzuhalten (s. Handlungsleitfaden äquivalenter Tausch) – sowie allem voran ggf. spezifische SL-Anweisungen.

Dämonen und dergleichen können nur schwer und mit großer Anstrengung via Magie angegriffen und bezwungen werden. Aber oftmals bedarf es auch des Zusammenspiels von Magie, Kampfkraft, Alchemie, Klerikalismus, etc. Überlegt Euch Eure Handlungen gut. Und auch mit Magie können keine Waffen und dergleichen erzeugt werden, die Götter, Urelemente, etc. dauerhaft schädigen können. Dies ist nur mit besonderen Artefakten möglich, die auf der DARK WORLD unter Aufsicht und Freigabe der SL erspielt werden können. Fremdartefakte, etc. (also von anderen Cons) haben auf der DARK WORLD keine Wirkung und werden auch nicht eingecheckt.

Spielt ausgiebig und schön mit vollem Einsatz und allem was ihr an Showeffekten einsetzen dürft und ihr werdet viel Freude an Eurer Magie haben!

15.1 Sonderregelung magische Heilung und Wiederbelebung

Bedingt aus den Erfahrungen der letzten Jahre müssen wir hier leider eine kleine Einschränkung zu Gunsten eines schöneren gemeinschaftlichen Spiels aller schaffen. Gerade für die Heiler, aber auch die Verletzten entsteht so mehr Spiel und auch für die Heilergilde sowie Heilerzirkel. Auch der Bereich der Alchemie ist davon betroffen und auch das allgemeine schöne Ausspielen aller Teilnehmer bekommt

dadurch einen höheren Stellenwert und Gewinn. Die Spieler rücken im Spiel enger zusammen.

Eine magische Heilung wird künftig nur 2mal pro Contag pro Magier genehmigt. Nach einer magischen Heilung ist der Magier so erschöpft, dass er sich mind. für 1 Std. zurückziehen muss und keine Magie mehr wirken kann.

Eine magische Wiederbelebung gibt es nicht mehr. Diese Fähigkeit hat einzig ein göttliches Wesen, und zwar nur 1mal pro Con für maxi. 3 Personen (Endschlachtszenario nicht berücksichtigt).

16. Alchemie

16.1 Wie sind die Voraussetzungen für Alchemiespiel auf der Con?

Alchemiespiel können nur Alchemisten betreiben. Dies wird nicht geprüft, sollte aber aus Eurem Charakterbild (optisches Aussehen und Auftreten im Spiel) und eurer Ausstattung ganz eindeutig hervorgehen, um unnötige Nachfragen durch Spieler oder die SLs zu vermeiden und Missverständnissen vorzubeugen.

Grundlegend gibt es keine alchemistischen Getränke, Elixiere, Tinkturen, Kräuter, etc., die nicht auf der DARK WORLD selbst erspielt/gesammelt/erzeugt werden. Besondere Fähigkeiten können nur über die Alchemistengilde in Ehrengard erlernt werden. Sie werden nach Erlernen auf einer Fähigkeitenkarte bestätigt.

Es besteht in jedem Lager die Möglichkeit, einen eigenen Alchemiezirkel zu begründen und diesen über die Alchemistengilde 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 der Alchemie und Heilung.

16.2 Was ist untersagt?

Für ein schönes Spiel wird folgendes untersagt:

- Keine Sachen mit göttlicher, dämonischer oder sonstiger übersinnlicher Wirkung oder Wirkstoffen
- Keine Zauber-Magie-Overpower-Blitz-Regenerierungstränke oder Helden- Stärkungstränke
- Keine Super-Phönix-Alles-Ungeschehen-Tränke
- Keine Auferstehungstränke oder derer Art
- Keine Tränke, Kräuter, Früchte, etc., die Götter oder ähnliche Wesen beeinflussen oder beeinträchtigen können
- Keine Massenwirkungsmittel aller Art
- Keine Raum und Zeit beeinflussenden Mittel aller Art

16.3 Erweiterung des Spielangebotes Alchemie – Erze, Mineralien und Kristalle

Auch hier gibt es entsprechende Fähnchen, welche verteilt in der DARK WORLD vorhanden sind und gesucht und selbst gefördert werden müssen. Einige Materialien haben eine Art Strahlungswirkung und müssen entsprechend unter Schutzmaßnahmen gefördert/geschürft und in Schutzbehältern transportiert werden.

Eine entsprechende Liste dieser Erze, Mineralien und Kristalle findet ihr in den Gilden in Ehrengard. Aus diesen könnt ihr auch deren Verwendungszweck und nötige Menge entnehmen (z.B. Herstellung eines Brandpfeils, etc.). Die Fähigkeit zur Herstellung muss in der jeweiligen Gilde erspielt werden und auf der Fähigkeitskarte dort vom Gildeleiter eingetragen werden. Dies dient als Nachweis gegenüber einer nachfragenden SL.

Viele Erzeugnisse fallen gleichfalls in den Bereich der Alchemistengilde, wie auch der Handwerks Gilde oder gar den anderen Gilden, so dass diese Gilden zusammen konsultiert werden müssen für die Abnahme eines erzeugten Gegenstandes.

17. Klerikalismus

Klerikalismus wird bei uns rein nach Freispiel ausgespielt, sprich DKWDDK ohne Telling. Dafür dürft ihr unter Aufsicht einer SL die Pyro einsetzen, welche freigegeben und am Check-in gekennzeichnet wurde (s. Handlungsleitfaden Pyrotechnik).

LED-System und Soundeffektsystem auf Batterie und/oder Solartechnik sind generell freigegeben und brauchen keine gesonderte Abnahme.

Da wir weder Punkte noch Rangsystem haben, werden wir solche Sachen auch im Spiel nicht berücksichtigen.

Klerikalismus ist ein sehr aufwendiger und anstrengender Prozess, der auch immer an den eigenen Kräften zehrt und diese auslaugt. Je mächtiger die Kraftwirkung sein soll, desto anspruchsvoller sollte das Spiel vorbereitet, inszeniert und ausgestaltet sein und entsprechend stärker ist der Verbrauch der eigenen Kraft - was zumeist eine Auszeit/Ruhephase nach der Wirkung bedarf. Ihr dürft ansonsten alle Arten von Gegenstände für Euren Kraftprojektion einsetzen, die diese in ihrer Darstellung untermauern und unterstützen.

Bitte bedenkt, dass Klerikalismus auch immer die Voraussetzung einer göttlichen oder dämonischen Anrufung bedarf, da die Kraft aus deren Äther in den Körper des Wirkenden strahlt und dort gewandelt weitergeleitet wird für den Einsatz. Der Gott oder Dämon gibt Euch auf den spirituellen Wegen durch die Sphären der Unendlichkeit einen Teil seiner Kraft ab. Evtl. auch mal zu viel, so dass es Euch von den Beinen reißt oder schlimmeres durch das Kanalisieren von Kräften!?. Dies steht im Gegensatz zu den Kräften der Magie, welche eine spezielle magische Quelle anzapfen.

Wir berücksichtigen auch hier keine Titel wie Erzbischof, Hohepriester, Schamanenoberhaupt, Erzhexer, etc. - kannst Du Deinen Charakterstand entsprechend darstellen, dann entsteht schönes Spiel - kannst Du es nicht, dann wird die klerikale Kraft nicht funktionieren und Dich im dümmsten Falle verzehren (IT-Charaktertod).

Wichtig bei klerikaler Wirkung ist, dass auch diese keine Einflüsse auf andere Götter, Urelemente oder dergleichen hat und auch keine Massenwirkung auslösen kann (das dürfen nur Haupt-NSC). Ansonsten sind die Regeln zu den klerikalen Orten und des äquivalenten Tausches einzuhalten (s. Handlungsleitfaden äquivalenter Tausch) – sowie allem voran ggf. spezifische SL-Anweisungen.

Dämonen und dergleichen können, aber nur mit großer Anstrengung, via klerikaler Kraft angegriffen und bezwungen werden. Aber oftmals bedarf es auch des Zusammenspiels von Magie, Kampfkraft, Alchemie, etc. Überlegt Euch Eure Handlungen gut. Auch mit Klerikalismus könnt ihr keine Waffen und dergleichen erzeugen, die Götter, Urelemente, etc. dauerhaft schädigen können. Dies ist nur mit besonderen Artefakten möglich, die ihr Euch auf der DARK WORLD unter Aufsicht und Freigabe der SL erspielen könnt. Fremdartefakte, etc. (also von anderen Cons) haben auf der DARK WORLD keine Wirkung und werden auch nicht eingecheckt.

Spielt ausgiebig und schön mit vollem Einsatz aus und allem was ihr an Showeffekten einsetzen dürft und ihr werdet viel Freude an Eurer klerikalen Kraftwirkung haben!

17.1 Sonderregelung klerikaler Heilung und Wiederbelebung

Bedingt aus den Erfahrungen der letzten Jahre müssen wir hier leider eine kleine Einschränkung zu Gunsten eines schöneren gemeinschaftlichen Spiels aller schaffen. Gerade für die Heiler, aber auch die Verletzten entsteht so mehr Spiel und auch für die Heilergilde sowie Heilerzirkel. Aber auch der Bereich der Alchemie ist davon betroffen und auch das allgemeine schöne Ausspielen aller Teilnehmer bekommt dadurch einen höheren Stellenwert und Gewinn. Die Spieler rücken im Spiel enger zusammen.

Eine klerikale Heilung wird künftig nur 2mal pro Contag pro Hexer/Priester/Paladin/etc. genehmigt. Nach einer magischen Heilung ist der Magier so erschöpft, dass er sich mind. für 1 Std. zurückziehen muss und keine Magie mehr wirken kann.

Eine klerikale Wiederbelebung gibt es nicht mehr. Diese Fähigkeit hat einzig ein göttliches Wesen und zwar nur 1mal pro Con für maxi. 3 Personen.

18. Besondere Waffen und Fähigkeiten

18.1 Besondere NSC-Waffen

Im IT-Spiel gibt es folgende besondere Waffen, welche von NSCs geführt werden:

- Die Gruftkönigsschwerter
- Die Seelenpeitsche
- Der Stab der Untoten
- Die Axt des Chaosschrecken
- Die Zweililie der Arachne
- Der eisige Seelenspeer des Vrakaz
- Die Totenklingen der Bendith Sidhe
- Der Dreizack der Nemesis
- Der Elementarstab der Tekla
- Die Elementwaffen der Amga
- Der Stab der Träne aus Asche der Nemephinkönigin

Diesen Waffen hält keine SC-Waffe, Rüstung oder Schild stand. Nur andere besondere Artefaktwaffen können hier eine erfolgreiche Gegenwehr darstellen. Diese können von den SCs erspielt werden.

18.2 Besondere Artefakte aus dem IT-Spiel für Spieler

Da es über das IT-Spiel auch besondere Artefakte für SC zu erringen, gibt und oft damit auch besondere Fähigkeiten mit einhergehen, welche nur diese SCs dann inne haben, haben wir auf unserer Website diese Waffen und ihre Fähigkeiten aufgelistet und werden diese nach jeder Con um die neu errungen oder verlustigen Waffen und Fähigkeiten ergänzen. Ihr dürft Euch für eine angemessene Spielweise gerne vor Con über diese Waffen und Fähigkeiten auf der Website von uns informieren. Das Wissen liegt aber auch IT-verpackt in der Wissensbibliothek in Ehrengard vor und kann dort von jedem Teilnehmer erspielt werden.

18.3 Besondere NSC-Fähigkeiten

Im IT-Spiel besitzen einige NSC besondere Fähigkeiten. Diese dienen ausschließlich als Spielangebot an die Spieler und es gibt keine Verpflichtung dieses Spielangebot anzunehmen. Allerdings ist es ratsam das Angebot anzunehmen, da so eine Interaktion mit den göttlichen Wesen für die Spieler möglich wird und daraus auch so manches Folgespiel entstehen kann. Auch göttliches Wissen kann hierbei offenbart werden und den Spielern somit für Aufgaben eine Hilfestellung oder Stütze für die bessere Verständnis sein.

Die Götter der Dark World teilten sich bisher in die Fraktionen von Licht und Finsternis ein. Über die letzten Jahre haben sich, gesteuert und beeinflusst durch die Spieler, neue Fraktionen gebildet, die ihre individuellen Ziele verfolgen oder nach ihrem Befinden Partei ergreifen für Licht und Finsternis.

Die beiden bisherigen Fraktionen sind die des Traums und die der Perfektion, wobei letztere gegen jede andere Fraktion steht und sich nie mit diesen verbündet. Zur besseren Übersicht hier einmal aufgeschlüsselt:

Fraktion des Lichts

- Die Gesandte
- Tekla
- Nemesis

Fraktion der Finsternis

- Der Schrecken
- Arachne

Fraktion des Traums

- Frostmares
- Vrakaz

Fraktion der Perfektion

- Königin Ossa
Manus
- Malagesh
- Herzogin
Immortala

Götterfähigkeiten werden dosiert eingesetzt. Wenn ihr euch nicht sicher seid, ob es angemessen ist in einer Situation eure Fähigkeiten zu nutzen, dann macht es definitiv nicht oder haltet mit eurer Lager-SL Rücksprache. Eure Darstellung ist die Basis für eure Glaubwürdigkeit. Powerplay lehnen wir ausdrücklich ab. Im Zweifel hat eure SL das letzte Wort was den Einsatz der Fähigkeiten angeht, da sie die Situation OT im Überblick hat und besser einschätzen kann.

KEIN GOTT KANN EINE MASSENWIRKUNG ANSAGEN. ALLE HABEN EXAKT DIE FÄHIGKEITEN DIE HIER NIEDERGESCHRIEBEN SIND!

19. Göttereinsatz im Spiel

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

Was sind die göttlichen Wesen der DARK WORLD?

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

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

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

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

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

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

Die göttlichen Wesen der DARK WORLD sind keine Götter im monotheistischen Sinn, sondern

polytheistisch interpretiert. Sie sind keine Wesen absoluter Perfektion, sondern fehlbar wie die Sterblichen selbst (auch wenn sie das selten nie zugeben würden 😊).

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

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

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

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

19.2 Muss ich mit einem Gott spielen?

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

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

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

19.3 Verwundbarkeit von göttlichen Wesen

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

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

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

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

1. Blasphemie:

Geschwächt würde das "Göttliche Wesen" durch das Schänden von Hainen und Kultstätten,

Rituale, die seine Aspekte pervertieren und den Entzug von Seelen seiner Anhänger.

2. Opferrausch:

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

3. Nemesis:

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

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

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

Kurz:

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

19.4 Fähigkeiten und Einfluss göttlicher Wesen im Spiel

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

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

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

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

19.5 Darstellung der göttlichen Wesen

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

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

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

Göttliche Wesen sind nicht alleine. Entweder bewegen sie sich im Umfeld ihres Lagers oder sind mit Spielern unterwegs. Die Spieler tragen mit ihnen zusammen das Götterkonzept. Ein Einzelner allein auf

weiter Flur wirkt einfach weniger eindrucksvoll als mit Gefolge. Wenn nun partout kein Spieler mitgehen will, dann ist das so. Im Optimalfall finden sich Vertreter der Göttervölker dafür. Aktionen wie, dass der Schattenfürst und Vrakaz (also die Inkarnationen von Krieg und Tod) über das Schlachtfeld wandern und mit Spielern interagieren, ist genauso freies Spiel wie eine Tekla, die durch die Wälder streift und ihr Werk begutachtet, oder Malagesh, der mit zwei Untoten des Nachts Gräber aushebt.

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

19.6 Ulthor – Gott des Lichtes und der Hoffnung

Himmlicher Friede

Ulthor schenkt dem Auserwählten für einen Moment einen Ausblick auf den himmlischen Frieden in Ulthors Reich. Erfüllt von diesem sanften Licht ist die Seele des Auserwählten in tiefer Ruhe.

Darstellung: Ulthor berührt den Spieler an der Stirn und berichtet im IT-Telling vom himmlischen Reich Ulthors („Siehst du die goldenen Pforten, eingelassen in die ewig weißen Mauern seiner Feste?...“)

Komponenten: Keine

Wirkung: Die Person, die vom himmlischen Frieden erfüllt ist, lässt alle Wut und Aggressionen fallen. Sie ist zu keiner gewalttätigen Handlung fähig, bis die Wirkung verfällt (Spielerermessen). Wird der himmlische Frieden als Sterbesakrament erteilt, verbürgt sich Ulthor für die Seele und der Spieler kann an der heiligen Lagerstätte wieder auferstehen.

Göttliche Heilung

Ulthor berührt die verwundete Person und lässt ihr ihre endlose Gnade zuteilwerden.

Darstellung: Ulthor berührt den Spieler an der Stirn und beschreibt im IT-Telling wie sich die Wunden schließen, Gift aus dem Körper getrieben wird und Blutungen sich stillen.

Komponenten: Keine

Wirkung: Die verwundete Person wird von allen gebrochen geheilt und ist, trunken vom Licht, wieder voll einsatzbereit.

Ulthors sengender Blick

Von gerechtem Zorn beflügelt packt Ulthor nach seinem Opfer und befiehlt mit dem sengenden Blick Ulthors den Sünder von innen zu verbrennen.

Darstellung: Ulthor packt den Spieler und beschreibt diesem im IT-Telling wie die Hitze in ihm aufsteigt und seinen Körper von innen heraus verbrennt.

Komponenten: Keine

Wirkung: Dem Spieler werden starke Schmerzen zugefügt, die bis zum Tod führen können.

Lobpreisung des Herrn des Lichts

Ulthor stimmt Lobpreisungen auf das Licht und die Hoffnung an und seine Anhänger fallen mit ein. Erfüllt vom Geist des Herrn des Lichts streiten seine Anhänger umso tapferer für seine Sache.

Darstellung: Ulthor stimmt Lobpreisungen auf das Licht und die Hoffnung in all seinen Gestalten an und fordert die Spieler auf mit einzustimmen.

Komponenten: Keine

Wirkung: Die Spieler sind erfüllt vom Geist Ulthors und streiten tapferer in der kommenden Schlacht. Rein darstellerisch.

19.7 Tekla – Göttin der Urgewalten

Im Auge des Sturms

Tekla tritt demjenigen gegenüber und haucht ihm einen Kuss entgegen. Der Auserwählte kann sich dem nicht entziehen, fällt in ihren Bann und erstarrt im Moment absoluter innerer Ruhe, während um ihn der Sturm des Lebens weiter tobt. Selbst Götter können ihm nicht widerstehen.

Darstellung: Tekla deutet einen Kuss auf die Stirn an und erklärt im IT-Telling die Wirkung.

Komponenten: keine

Wirkung: Der Auserwählte fällt in einen Zustand absoluten inneren Friedens. Die Darstellung liegt im Ermessen des Verzauberten.

Teilen des giftigen Leids

Tekla berührt den Vergifteten, nimmt unter Schmerzen das Gift auf und stößt es aus sich heraus. Der giftige Nebel, der sie umgibt, verliert seine Wirkung wenn er verfolgt ist.

Darstellung: Tekla berührt den Spieler und stellt die Übertragung des Giftes dar. Während sie sich vor Schmerzen krümmt, zündet sie eine grüne Rauchbombe und stellt dar, dass sie den giftigen Nebel ausstößt.

Komponenten: Rauchbombe, grün

Wirkung: Der Vergiftete wird umgehend geheilt und erholt sich schnell wieder. Wer den Rauch einatmet bevor er verfolgt ist, wird selbst leicht vergiftet.

Fluch der Ertrunkenen

Tekla zischt ihrem Opfer den Fluch entgegen und dessen Lungen beginnen sich mit Wasser zu füllen auf das er am Salzwasser ertrinke.

Darstellung: Tekla spricht den Fluch und begleitet den sterbenden Charakter im IT-Telling.

Komponenten: keine

Wirkung: Der Charakter ertrinkt.

Kochendes Blut

Von Wut und Zorn bebend ruft Tekla das Feuer im Blut ihres Opfers wach und lässt es unter ihrem gnadenlosen Griff sieden.

Darstellung: Tekla erklärt im IT-Telling die Wirkung und hat einen sauberen Wutausbruch.

Komponenten: keine

Wirkung: Der Charakter windet sich unter Schmerzen, bis Tekla ihren Griff lockert.

19.8 Nemesis – Göttin des gerechten Zorns

Kein Wort der Lüge!

Nemesis sieht dem Opfer tief in die Augen und befiehlt ihm die Wahrheit zu sprechen.

Darstellung: Intensiver Augenkontakt mit dem SC und IT-Telling der Wirkung.

Komponenten: keine

Wirkung: Der Verzauberte muss die Wahrheit, an die er glaubt aussprechen. Ist der Charakter blind oder geblendet zeigt die Fähigkeit keine Wirkung.

Schreckensschrei

Das Kreischen der Nemesis löst Angst in den Herzen ihrer Feinde aus und doch ermutigt

dessen schriller Klang ihre Anhänger umso mehr – vielleicht weil es hilft zu wissen, dass diese grausame Göttin auf der eigenen Seite steht.

Darstellung: Nemesis erklärt im IT-Telling was passiert und setzt zum Kreischen an.

Komponenten: keine

Wirkung: Auswirkung liegt im Spielerermessen. Die Anhänger der Nemesis werden sich motiviert in die Schlacht werfen, ihre Feinde vor Angst zittern oder gar flüchten.

Mal der Rache

Nemesis zeichnet ihren Auserwählten mit dem Mal der Rache, Fluch und Segen zugleich in der Schlacht.

Darstellung: Nemesis erklärt im IT-Telling die Wirkung und malt dem Spieler ein Zeichen auf die Stirn.

Komponenten: Schminke

Wirkung: Fällt der Charakter in einer Kampfsituation, darf er sich noch einmal kurz aufrufen für einen letzten Angriff und stirbt, unabhängig vom Erfolg und seinen Wunden, danach.

Blut der Nemesis

Nemesis schneidet sich das eigene Fleisch auf und blutet in einen (angemessenen) Kelch.

Darstellung: Nemesis erklärt im IT-Telling die Wirkung und gibt Aderlass.

Komponenten: Waldmeisterbräuse o.ä.

Wirkung: Es handelt sich bei ihrem Blut um eine hochpotente Säure, allerdings auch um ein göttliches Geschenk und einen Teil von ihr...

19.9 Der Schrecken – Gesalbter des Chaos

Stimme des Zorns

Der Schrecken wirft seinen Kopf in den Nacken und stößt einen Schrei aus, in den seine Anhänger einstimmen, rasend vor Freude auf den Beginn der Schlacht.

Darstellung: Der Darsteller heizt seine Spieler an, fordert sie auf mit ihm den Schrei anzustimmen.

Komponenten: Keine

Wirkung: Darsteller- und Spielerermessen. Wirkt wie ein Kampfrausch, rein darstellerisch, hat sonst keine Auswirkung.

Unersättliche Gier

All die Sterblichen sind nur Opfer ihrer Gier. Der Schrecken weiß um das naturell der Sterblichen und versteht es meisterhaft ihren Hunger nach mehr zu wecken. Besonders gern, wenn es ihnen gerade nicht zusteht, säht der Schrecken Chaos.

Darstellung: Der Darsteller legt seine Hand auf die Stirn des Spielers und erklärt im IT-Telling.

Komponenten: Keine

Wirkung: Die Gier des Charakters wird pervertiert und verstärkt. Der Charakter wird die größte ihm innewohnende Gier mit allen Mitteln verfolgen. Erst wenn diese Person das Ziel erreicht oder stirbt, bricht der Fluch.

Flüstern des Wandlers

Der Schrecken packt sein Opfer am Nacken, zieht es zu sich heran und flüstert Worte des Wandels in dessen Ohr, gefolgt von dem Befehl dem es folgen soll.

Darstellung: Der Spieler wird herangezogen, es werden mystische Worte gezischt und der Befehl formuliert.

Komponenten: Keine

Wirkung: Darsteller- und Spielerermessen. Der Befehl soll befolgt werden.

Kreis der Pein

Der Schrecken brüllt eine Herausforderung aus, wild auf die Schlacht. Wer auch immer von seinen Anhängern würdig ist, stellt sich ihm, während er Lobpreisungen auf Schmerz und Chaos ruft.

Darstellung: Der Schrecken ruft eine Herausforderung in seine eigenen Reihen. Die Person die sich ihm stellen will, tritt vor und lobpreist das Chaos. Die übrigen Anwesenden bilden einen Ring indem sich Schrecken und Herausforderer messen, bis das Chaos siegt.

Komponenten: Keine

Wirkung: Der Schrecken prügelt das letzte bisschen Schmerz aus dem Herausforderer raus. Dieser wird für die nächste Schlacht immun gegen Schmerzen jedweder Art. Das macht diesen weder unverwundbar noch unsterblich – jeder Schmerz bereitet dieser Person unermessliche Freude für den Zeitraum der Wirkung.

19.10 Arachne – Dämonische Mutter der Spinnen (entfällt künftig)

Im Bann der schwarzen Witwe

Arachne schlägt das Opfer tanzend in ihren Bann der es willenlos und ergeben macht.

Darstellung: Arachne tanzt und haucht ihrem Opfer im IT-Telling die Wirkung zu.

Komponenten: keine

Wirkung: Das Opfer ist Arachne verfallen und ihr treu ergeben, bis sie ihn entlässt oder er sich von dem Bann befreien kann.

Kuss der Spinne

Arachne befreit eines ihrer besonderen Kinder und lässt es ihr Opfer beißen. Dieser liebevolle „Kuss“ erfreut Arachne jedes Mal aufs Neue.

Darstellung: Arachne nimmt eine Spinne aus ihrem Gewand und presst sie dem Opfer auf ungeschützte Haut, während sie beschreibt, wie das Gift seine Wirkung entfaltet.

Komponenten: Spinne

Wirkung: Das Opfer wird vergiftet. Art und Wirkung des Gifts werden beschrieben. Es ist mit profaner (nicht-magischer) Heilung zu kurieren.

Ich bin Legion

Arachne nimmt sich eines Leichnams an und lässt ihre Spinnen ihn erfüllen auf das sich der Körper erhebt und von ihren Kindern gesteuert der Mutter der Spinnen hörig ist.

Darstellung: Arachne beugt sich über den Leichnam des Spielers und erklärt im IT-Telling die Wirkung.

Komponenten: keine

Wirkung: Der Spieler erhebt sich als Marionette von Arachne und folgt mechanisch ihren Anweisungen, bis er frei gegeben oder enthauptet wird.

19.11 Vrakaz – Gott der Nacht

Dunkler Kontrakt

Vrakaz offeriert der Seele des frisch Verstorbenen einen Vertrag, seinem nicht unähnlich. Bis

zum Ende der nächsten Nacht ist der Charakter dem Tod selbst geweiht, seine Seele darf dafür aber in seinen Körper zurückkehren bis zum Licht des neuen Morgens. Jeder muss sterben.

Darstellung: Vrakaz reicht dem Spieler die Hand, spricht einen Fluch und Segen mit den Worten der Bestie und weiht Seele und Fleisch seinem Königreich und Ideal.

Komponenten: Lagerartefakt „Tarotkarte: Die Gnade des Todes“

Wirkung: In dieser Zeit gibt er seinen "dunklen" Gelüsten und Begierden schnell nach und auch seine Hemmschwelle diese anzugehen sinkt. Während der Dauer des Kontrakts ist der Charakter anfangs noch desorientiert und schwach. Seine Kräfte kehren aber mit Ende des Vertrages kontinuierlich zurück. Der Kontrakt endet mit dem ersten Licht des neuen Morgens, danach stirbt der Charakter.

Insektenwolke

Vrakaz ruft die Aasfresser der dunklen Gräber an, die verzehrende Insektenschwärme, die all jenes Fleisch anfressen, dass sie berühren.

Darstellung: Unter Gesten ruft der Darsteller die Schwärme, während er die Rauchbombe zündet.

Komponenten: Rauchbombe, grün

Wirkung: Wie ein Schmerzzauber für diejenigen Charaktere, die von dem Rauch berührt werden.

Ruf zur Wilden Jagd

Mit den Worten der Bestie ruft Vrakaz das Tier im inneren seiner Jünger wach. Von seinem Blut berauscht, geben sie sich ihren dunkelsten Gelüsten und Bedürfnissen hin in ihrem Exzessiven Wunsch nach Blutvergießen und Tod.

Darstellung: Der Darsteller erklärt im IT-Telling die Wirkung und gibt den Spielern von seinem „Blut“ zu trinken.

Komponenten: Kelch mit beliebiger nicht alkoholischer Flüssigkeit / Lagerartefakt: „Tarotkarte: Ruf zur Wilden Jagd“

Wirkung: Spielerentscheid. Vom Genuss des Todeskampfes eines anderen auf dem Schlachtfeld bis hin zum Bluttausch. Haben die Spieler sich das zweite Lagerartefakt erspielt, potenziert sich die Wirkung für sie.

19.12 Königin Ossa Manus – Herrin der heiligen Blutknochenkirche

Schrei der Königin

Die Königin lässt der Wut und ihrem kalten Hass freien Lauf und brüllt ihren Zorn heraus.

Darstellung: im IT-Telling aufbauende Rede die in einem rasenden Schrei gipfelt.

Komponenten: keine

Wirkung: Intensität ist Spielerermessen. Es lässt Angst und Zweifel aufkommen in den Herzen ihrer Opfer und motiviert ihre eignen Lakaien zur Schlacht. Rein rollenspielerischer Effekt.

Blutnebel

Unter gierigem Lachen zieht die Königin die Lebenskraft aus dem Körper ihrer Opfer, das sie wie ein roter Nebel umgibt. Nur wenige hatten das Glück ihr zu entkommen!

Darstellung: Wirkungserklärung im IT-Telling und zünden der Rauchbombe.

Komponenten: Rauchbombe, Rot

Wirkung: All die welche vom roten Rauch berührt werden, werden von ihm verletzt. Die Königin selbst gewinnt wieder an Stärke. Wie schwer die Wunden sind, liegt im Spielerermessen.

Hand der Schmerzen

Die Königin reißt die Arme empor und beschwört ihre finstere Macht, um all jene in Schmerzen zu Boden gehen zu lassen die ihre Anklage hören!

Darstellung: Die Königin erklärt im IT-Telling die Wirkung.

Komponenten: keine

Wirkung: Intensität liegt im Spielerermessen. Die Charaktere, die ihre Anklage vernehmen sinken unter brennenden Schmerzen zu Boden.

Ein finstere Versprechen

Die Königin flüstert finstere Versprechen in das Ohr ihres Opfers und küsst sie auf die Stirn, nur damit sie Augenblicke später unter Schmerzen zusammenbrechen und sich als willige Diener zu erheben.

Darstellung: Wirkung wird im IT-Telling erklärt und Kuss auf das Haupt angedeutet. Consens-Check.

Komponenten: Ggf. Untotenprop./OSE-Gewandung

Wirkung: Der Charakter konvertiert zum OSE. Dauer und Intensität sind Spielerentscheidung. Nur SCs sind konvertierbar, NSCs nur nach Absprache mit Koordination.

19.13 Herzogin Immortala – Die Seelenverschlingerin

Seelenfresser

Die Herzogin hat die dunkle Gabe die Seelen anderer Wesen fressen zu können und sie damit komplett dem Kreislauf zu entreißen.

Darstellung: Im IT-Telling erklärt die Herzogin die Wirkung. OT-Consens-Check!

Komponenten: keine

Wirkung: Der Charakter stirbt für diese DW. Ob ein Spieler den Charakter noch einmal spielen möchte, obliegt natürlich diesem. Als Spielansatz siehe Die Seelenpeitsche.

Die Seelenpeitsche

Es heißt das Artefakt ist in der Lage die Seelen aus den Körpern zu reißen. Angeblich auch diese, die von der Herzogin gefressen wurden. Es heißt man müsste die Herzogin neun mal neun mal neun Male mit ihr schlagen, um die Seele der Herzogin frei zu legen – so sie denn eine hat...

Darstellung: Die Seelenpeitsche ist eine Waffe.

Komponenten: Seelenpeitsche

Wirkung: In den Händen der Herzogin ist die Peitsche eine mächtige Waffe, doch in den Händen der Sterblichen die einzige bekannte Möglichkeit eine von der Herzogin gefressene Seele wieder aus ihr zu lösen. Ob die o.g. Legende stimmt, bleibt herauszufinden...

Sog der Leere

Die Herzogin zieht das Leben aus ihrem Opfer und saugt es förmlich auf. Zu Boden fällt nur ein lebloser Körper.

Darstellung: Die Herzogin erklärt im IT-Telling die Wirkung und atmet tief vor dem Opfer ein.

Komponenten: keine

Wirkung: Der Charakter stirbt, nachdem die Herzogin drei Mal tief Luft vor diesem geholt hat und damit dessen Lebenskraft aufgesogen.

Fluch der Entkörpern

Die Herzogin legt dem sterblichen die Ketten ihres Fluches an und lässt ihn von tiefer Leere erfüllen bis er sich ganz zum Entkörpern wandelt.

Darstellung: Im IT-Telling mit Spielern, bei NSC-Springern geht auch einfacher Rollenwechsel

Komponenten: Entkörpern-Klamotte

Wirkung: Der Charakter wird zum Entkörpern und dient der Herzogin als Leibgarde. Die Wirkung endet, wenn die Herzogin sie entlässt oder der SC das Spielangebot nicht mehr wahrnehmen möchte.

19.14 Der Kardinal der Perfektion

Aura der schwarzen Zone

Der Kardinal erhebt seine Stab und seine andere Hand und beruft die Macht der Perfektion des Untodes via IT-Telling.

Darstellung: Der Kardinal hebt seinen Stab und seine Hand und beginnt lautstark eine gebethafte Anrufung des Untodes zu formulieren und diese um Beistand für die Erhebung einer schwarzen Zone zu bitten.

Komponenten: Kardinalsstab, Pyro, Markierungsband weiß

Wirkung: Es bilden sich div. Mächte (Pyroeffekt durch den Kardinal) und eine Schutzzone um das gewählte Objekt bzw. Gebäude erhebt sich (Markierungsband durch SL). Diese ist für kein sterbliches oder göttliches Wesen durchdringbar. Nur der Kardinal kann die Zone aufheben oder besondere Artefaktwaffen z.B. Schattenklinge der 13 Könige bzw. Plotspielergebnis.

Beuge Dich meinem Willen

Der Kardinal berührt mit seiner Hand das Opfer an der Stirn und fordert im IT-Telling dazu auf seiner Herrin zu folgen und sich seinem Willen zu beugen.

Darstellung: Der Kardinal legt seine Hand auf die Stirn des Opfers und teilt im IT-Telling mit, dass der Spieler sich seinem Willen zu beugen hat für einen gewissen Zeitraum oder eine Aktion, die der Kardinal bestimmt (maxi. 1 Std. oder 1 Aufgabe).

Komponenten: Kardinalshand

Wirkung: Das Opfer kann sich dem nicht erwehren und wird sich der Aufforderung des Kardinals beugen und wie ihm aufgetragen dienen.

Bruch aller Barrieren

Der Kardinal berührt mit seinem Kardinalsstab oder Hand die Barriere und erhebt ein dunkles Gebet.

Darstellung: Der Kardinal berührt mit Stab oder Hand die Barriere (magisch/klerikal oder auch Torflügel) und erhebt ein Stoßgebet zu der Macht der Perfektion des Untodes.

Komponenten: Kardinalshand/stab

Wirkung: Die Barriere beginnt zu erzittern und bei Ende des Gebetes (mind. 3 Minuten) bricht die auserwählte Barriere und bleibt für ca. 10 Minuten offen.

Erhebe Dich mein Diener

Der Kardinal geht zu einem seiern Untoten Mitstreiter, welcher gefallen ist und berührt diesen mit seiner Hand oder seinem Stab. Er spricht eine leise Zeremonieformel zur Erhebung.

Darstellung: Der Kardinal legt seine Hand auf den Untoten oder seinen Stab und spricht eine leise IT-

Formel zur Erhebung des Untoten.

Komponenten: Kardinalshand oder Stab

Wirkung: Der Untote wird sich langsam erneut erheben am Ende der Erhebungszeremonie und seinen Dienst erneut aufnehmen. Hat er eine schwere Verwundung oder eine Gliedmaßenabtrennung erlitten, so wird ihn dies in seiner Bewegung entsprechend beeinträchtigen bis ein Fleischnäher, Hautnäher oder Knochennäher dies behebt.

19.15 Die Gruftkönige

Absolute Unterwerfung

Der Gruftkönig senkt seine Waffe auf die Schulter seines Opfers und verflucht ihn zur absoluten Unterwerfung via IT-Telling.

Darstellung: Der Gruftkönig legt seine Waffe auf die Schulter seines Gegners und teilt ihm im IT-Telling mit, dass er ab sofort ihm ohne Wiederworte Folge zu leisten hat.

Komponenten: Gruftkönigswaffe

Wirkung: Der betroffene Charakter senkt sein Haupt, steht nach der Flucherteilung auf und reiht sich neben dem Gruftkönig sein. Er wird ihm so lange folgen und auf seine Befehle hören, bis der Gruftkönig fällt, dann verstirbt auch er selbst.

Folge der Herrin oder stirb

Der Gruftkönig berührt mit seiner Klauenhand das Opfer an der Stirn und fordert im IT-Telling dazu auf seiner Herrin zu folgen oder zu sterben.

Darstellung: Der Gruftkönig legt seine Klaue auf die Stirn des Opfers und teilt im IT-Telling mit, dass der Spieler die Wahl hat, der Königin Ossa Manus zu folgen bis diese ihn wieder frei gibt oder sofort zu sterben.

Komponenten: Gruftkönigshand

Wirkung: Das Opfer kann sich dem nicht erwehren und wird entweder der Aufforderung folgen und sich dem Gruftkönig an die Seite stellen oder er wird den Todeshieb des Gruftkönigs dankend entgegennehmen.

Mein Schmerz ist Dein Schmerz

Der Gruftkönig schreit vor inneren oder auch äußeren Schmerzen auf und umarmt sein Opfer. Im IT-Telling überträgt er seinen Schmerz auf das Opfer und überläßt es dann diesem Schmerz.

Darstellung: Der Gruftkönig umarmt sein Opfer und teilt im IT-Telling mit, dass das Opfer nun einen unendlichen schmerz erleidet, welcher das Opfer ohnmächtig werden oder gar sterben läßt.

Komponenten: Gruftkönigsumarmung

Wirkung: Das Opfer verspürt sofort diesen überwältigenden Schmerz im gesamten Körper und schreit lauthals auf und bricht zusammen (ober der Spieler ohnmächtig wird oder stirbt ist ihm überlassen).

19.16 Dunkle Priesterschaft der Blutknochenkirche

Untote Auferstehung

Der Priester beginnt eine gemurmelte Zeremonie und berührt sein Opfer, welches tot am Boden liegt (gilt nur für 1 Person). Im IT-Telling teilt der Priester die untote Auferstehung mit.

Darstellung: Der Priester führt eine unheilige Auferstehungszeremonie neben dem toten Opfer durch und erhebt es als untotes Wesen, welches dem Priester sodann zur Seite steht.

Komponenten: freie Zeremonie, kann mit Rauchpyro geschehen

Wirkung: Das tote Opfer erhebt sich als untotes Wesen und wird den Priester zur Seite stehen und

auch für ihn und seinen Schutz kämpfen, bis es erneut verstirbt im Kampf oder freigelassen wird aus dem Fluch.

Hinweis: Dient auch zur Auferstehung eigener untoter Anhänger! Jedoch maxi. 3 Untote pro Tag!

Mein ist Dein Glauben

Der Priester stimmt eine Zeremonie an und zieht sein erwähltes Opfer magisch zu sich. Im IT-Telling überträgt er seinen Glauben an die Macht des Untoten und er Finsternis auf das Opfer.

Darstellung: Der Priester deutet murmelnd auf sein Opfer und bedeutet ihm zu ihm zu kommen. Im IT-Telling bekommt das Opfer mitgeteilt, dass es nun unter dem Glaubenszwang der Untoten steht und diesen folgen wird, bis es fällt.

Komponenten: keine weitere Komponente

Wirkung: Das Opfer wird wie magisch gebannt und in Trance zu dem Priester kommen, seinen Worten lauschen und dann dem Befehl des Priesters folgen, bis es verstirbt oder frei gelassen wird.

Endlose Angst und Furcht

Der Priester stimmt eine Zeremonie an und zieht sein erwähltes Opfer magisch zu sich. Im IT-Telling vermittelt er dem Opfer, dass nun endlose Angst und Furcht das Opfer ergreifen.

Darstellung: Der Priester deutet murmelnd auf sein Opfer und bedeutet ihm zu ihm zu kommen. Im IT-Telling bekommt das Opfer mitgeteilt, dass es von endloser Angst und Furcht ergriffen wird und dadurch vollkommen handlungsunfähig wird.

Komponenten: keine weitere Komponente

Wirkung: Das Opfer wird wie magisch gebannt und in Trance zu dem Priester kommen, seinen Worten lauschen und dann voller Angst, Furcht und Panik davon stolpern. Es wird zu keiner weiteren Handlung und Interaktion mit Dritten fähig sein und zusammenbrechen oder gar versterben vor lauter Angst (das ist dem Spieler überlassen).

20. besondere Portale und Orte

Auf der Veranstaltung gibt es besondere Portale und Orte, welche nicht einfach durch die Teilnehmer durchquert werden können. Einige diese Portale/Orte können sogar gar nicht durch die Teilnehmer durchquert werden. Die Portale der Untoten, können nur von den Teilnehmern durchquert werden, wenn die untoten NSCs oder die Nemephin sie durch diese verschleppen. Einige der Portale können aber durch das IT-Spiel unter besonderen Umständen zumindest zeitweise passierbar gemacht werden. Dies ist aber rein IT zu erspielen im Beisein einer SL. Auch die besonderen Orte sind durch Kraftfelder geschützt, welche aber durch IT-Spiel gebrochen werden können und danach für die Teilnehmer betretbar werden.

Die geschützten Orte und Portale sind mit einem blauen Band markiert, welches nur von der SL entfernt werden darf, wenn der Ort/das Portal einwandfrei für den Zugang durch die Spieler erspielt wurde.

Ein Portal, welches allen Teilnehmern für ihre Anreise und auch Abreise auf die Spielwelt offensteht, ist das große Weltenportal am Tempel des Seins. Durch dieses reisen auch die göttlichen Wesen auf diese Welt. Zurzeit wird dieses Portal durch die Beobachter und die Macht des Tempel des Seins geschützt und aufrechterhalten. Doch es soll Mächte geben, welche dies ändern wollen und auch können.

21. Absolute NO-GOs

- OT Einrennen oder Rammen von Palisaden aus Leichtbausystemen oder magisch/klerikale Barrieren.
- OT-Beklettern von Palisaden oder Toranlagen.
- Wehrgänge mit einer Standhöhe über 1,5m und Wehrgänge ohne Brüstungsschutz.
- gezieltes und vorsätzliches Stechen oder Hineinschießen in Luken von außen.

- Einsatz von kernhaltigen Wurfelementen und Geschossen.
- Projektile bei Handschusswaffen aller Art (Ausnahme Bogen, Armbrust, Blasrohr).
- Toranlagen, welche nicht den vorherigen Beschreibungen und Bestimmungen entsprechen.
- Massive Lagerbauten, welche nicht den genannten Bestimmungen von Toranlagen entsprechen.
- Das Zünden von Zündplättchen aus dem Faschingsbereich näher als 1m zu anderen Personen.
- Das gezielte und vorsätzliche Beschießen von Köpfen mit Pfeilen oder Bolzen.
- Das nicht ordnungsgemäße Aufbauen und Abbauen von Tor- und Lagereinrichtungen sowie Anlagen aller Art.
- offenes OT-Feuer jeglicher Art in direkter Nähe zu Toranlagen (weniger als 2m Abstand).
- Das Verlassen des Geländes, wenn nicht der eigene Lagerbereich zu 100% abgebaut, bereinigt und ordentlich wiederhergestellt und durch die SL/ den LK abgenommen wurde.
- Das eigenständige, nicht fachgerechte Auslagern, Ablegen und/oder Einlagern von Kulissentteilen und Lagerdeko ohne Einweisung durch die Lager-SL am Fundus.

22. Schlusswort

Mit dem IT-Spielleitfaden möchten wir Euch ein Werkzeug an die Hand geben, an welchem Ihr Euch für den gesamten Bereich rund um Toranlagen, Belagerungen und dem Spiel sowie dem zugehörigen Auf-, Abbau und der Lagerung orientieren könnt. Dies ist eine Hilfestellung, welche es Euch leichter machen soll.

Verbesserungsvorschläge und/oder Hilfestellungen mit Erfahrungsbelegen sind immer und jederzeit gerne gesehen, da diese zur Verbesserung beitragen. Wer zur stetigen positiven Weiterentwicklung beitragen möchte und die gesamte Veranstaltung mit seinem Rat und seiner Tat aktiv bereichern möchte, der wird mit offenen Armen empfangen.

Wir sind uns bewusst, dass wir nicht perfekt sind und auch nicht perfekt sein werden. Genauso wenig wie unsere Veranstaltung und unser Spielangebot an Euch. Trotzdem versuchen wir immer nah am Geschehen und den Teilnehmern zu sein, wenn diese mit uns gemeinsam positiv und freundschaftlich zusammenarbeiten und als Ziel haben eine faszinierende und bereichernde Erlebniswelt für unser gemeinsames Hobby Larp zu schaffen.

Lasst uns also gemeinsam Hand in Hand auf positive Weise unser Hobby betreiben und ausleben. Denn Larp soll weiter ein Hobby für jedermann sein.

Unsere Veranstaltungen sind von Larpern, mit Larpern für Larper und 100% ehrenamtlich und gemeinnützig!

Eure Darkcrypt-Orgacrew

Ein eingetragenes Markenprodukt der Dark World-Orga unter Verwaltung des gemeinnützigen Grüne Welten Rollenspielkulturverein e.V.