

DARK WORLD



OT-Teilnahmegrundlagen

Fassung 1.2 © by Dark World-Orga

Inhaltsverzeichnis

1. Vorwort	4
2. Grundlagen	4
2.1 Welche Voraussetzung muss ich als Teilnehmer für die Con mitbringen?	5
2.2 Wie sollte ich im Optimalfall Treffer ausspielen?	6
3. Waffenlagerung und Fundsachenaufbewahrung	7
4. Pyrorichtlinien	7
5. Spielerlagerteilnahme	7
5.1 Wie kann ich an einem speziellen Spielerlager teilnehmen auf der Con?	7
6. NSC-Teilnahme	8
6.1 Wie kann ich als NSC auf der Con teilnehmen und wo kann ich lagern?	8
6.2 Bekomme ich als NSC eine Ausstattung und werde entsprechend gebrieft?	8
6.3 Können einfache untote NSCs sterben und auferstehen?	9
7. SL-Teilnahme	10
7.1 Wie kann ich als SL (Spielleiter) an der Con teilnehmen und was sind meine Aufgaben/Einsatzgebiete?	10
7.2 Werde ich als SL vor Ort nochmals gebrieft?	10
7.3 Welche Gegenleistungen der Orga kann ich als SL für meine Arbeit erwarten?	10
7.4 Lager-SL und deren Einsatz im Spiel – Ruhezeiten der SL!	11
7.5 Wie erkenne ich eine aktive SL bzw. eine inaktive SL?	11
8. Grundlagen für Aufbauten/Lagerbauten	11
8.1 Wichtige gesetzliche Grundsätze für „fliegende Bauten“ bei unseren Veranstaltungen	12
8.2 Abbaupflicht	12
9. Aufbauten von massiven und Leichtbau Palisaden/Toranlagen/ Kulissen	13
9.1 Toranlage	13
9.2 Palisaden	13
9.3 Aufbauten von Wehrgängen/Wehrplattformen	13
9.4 Aufbauten von Toranlagendurchgängen	14
10. Neutrale Stadt Ehrengard	15
10.1 Was ist die neutrale Stadt Ehrengard?	15
11. Lagerung von Kulissenbauten/Lagerdeko, etc.	15
12. Einchecken – Auschecken	15
12.1 Ein- und Auschecken von Kräutern, Erzen, Elixieren, Tränken, etc.	15
12.2 Artefakte und Relikte einchecken und auschecken	16
12.3 Besondere Fähigkeiten – reines Gildenspiel	16
13. Was sind die Beobachter von Raum und Zeit?	16
14. Was ist der Tempel des Seins – wie sind die Regeln am Tempel des Seins?	17
15. Plots auf der Dark World Veranstaltung	17

15.1 Die Siegelplots.....	17
15.2 Die Nebenplots.....	18
15.3 Die Charakter-/Lagerplots.....	18
15.4. Interne Lagerplots.....	19
15.5. eigene lagerinterne Spielerplots.....	19
15.6. Kampagnenplots.....	19
16. Die Endschlacht – das Endritual.....	19
16.1 Der 1. Zug – DARK WORLD Banneroberung.....	20
16.2 Der 2. Zug - Lager-Banneroberung.....	20
16.3 Der 3. Zug - offene Feldschlacht.....	20
17. Entsorgungskosten/Strafgebühren/Zuständigkeiten.....	20
18. Versorgung auf der Con - Einkaufsmöglichkeiten.....	21
19. Hygienekonzept und Pandemieregungen.....	21
20. Schlusswort.....	22

1. Vorwort

Dieser Teilnahmeleitfaden fasst die Regelungen zum Spielablauf und deren Grundlagen aus den vergangenen Conjahren zusammen und spiegelt diese leicht und einfach verständlich für jeden Conteilnehmer wider. Es ist damit kein Regelwerk wie auf anderen Cons üblich, mit welchem man das eigene als auch das Spiel der anderen Teilnehmer erleben kann. Der Teilnahmeleitfaden spiegelt 1:1 die Vorgaben für ein gemeinsames und gelungenes FREISPIEL.

Dieser Teilnahmeleitfaden ist das Basiskonzept für das Spiel und die Teilnahme an unseren Veranstaltungen!

Das Prinzip ist dem möglichst realen Geschehen nachempfunden und soll auf einfache Art und Weise aufzeigen, welche Reaktion auf Aktionen folgen und welche Folgen daraus entstehen können. Dies sollte, wie im Laientheater, so realistisch dargestellt sein, dass es auf das reale Leben fast übertragbar ist.

Auch im FREISPIEL muss man sich an gewisse Regeln halten, damit es zu einem realen Spielerlebnis mit Förderungscharakter und Potenzial kommen kann und das eigene tiefe Abtauchen in das Geschehen und die Fantasiewelt ermöglicht wird.

Auf unseren Veranstaltungen wollen wir Handlungen, aber auch Folgen, sowie Entwicklungen aus dem realen Leben spielerisch darstellen und umsetzen. Dies führt bei erfolgreicher und gewissenhafter Teilnahme aller zu einem echten Erlebnis.

Es entsteht eine Förderung und Stärkung des eigenen Bewusstseins für reale Lebensabläufe und Zusammenhänge.

Wichtige Voraussetzung für ein gemeinsames und gelungenes Spielerlebnis auf allen Seiten der Teilnehmerschaft ist das Bewusstsein für Eigenverantwortung und dem damit verbundenen eigenen Pflichtbewusstsein für die eigenen Handlungen und den daraus entstehenden Aktionen bzw. Reaktionen anderer. Nur wer eigenverantwortlich und überlegt handelt und sich bewusst ist, welche eigenen Verpflichtungen er damit für sich und seinen Handlungen wie auch derer anderer Teilnehmer eingeht, der wird ein echtes gemeinsames Spielerlebnis haben. Daher ist es wichtig, dass man mit der eigenen Hilfsbereitschaft vorangeht und ein Vorbild für alle anderen schafft – und nicht stetig darauf beharrt immer nur an sein eigenes Wohl und Verlangen zu denken.

Gemeinsames Spielerlebnis bedeutet somit auch gemeinsam anzupacken und gemeinsam mitzuwirken. Das fängt schon im Vorfeld zur Veranstaltung an und hört auch erst weit im Nachgang auf. Jeder Spieler ist herzlich eingeladen sich selbst in die Gestaltung, Schaffung und das gesamte Geschehen der Veranstaltung im Vorfeld und im Nachgang helfend einzubringen und trägt durch jede AKTION auf der Con zu der Entstehung einer erlebnisreichen Con bei.

Nur gemeinsam Hand in Hand wird eine Rollenspielveranstaltung auch das gewünschte Ziel für alle erreichen – ein fantastisches Spielerlebnis gehabt zu haben.

Wir machen Larp von Larpern, mit Larpern für Larper! Kurz: Larp für Larper seit vielen Jahren!

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

2. Grundlagen

Die Spielgrundlagen bestehen aus dem möglichst realistischen und schönen Ausspielen von Aktion und Reaktion sowie dem eigenen Vermögen des Charakters. Kurz:

- Du-kannst-was-Du-darstellen-kannst (DKWDDK) in erweiterter Form nach dem FREISPIEL-System¹,
- dem Point-Of-Reality (POR¹) – einen Spieldaugenblick so real wie möglich ablaufen zu lassen mit all seinen Handlungen und daraus folgenden Konsequenzen nach Vorbild des realen Lebens,
- sowie dem Best-Moment-Effekt (BME¹) - einen bestmöglichen Moment im Spiel zu schaffen für sich und andere Teilnehmer durch eigene aktive Spielhandlung – Eigeninitiative und Eigenverantwortung aktiv zeigen sowie der eigenen Opferbereitschaft im Sinne für ein gemeinsames und gelungenes Spielerlebnis.

Generell wird auf die sogenannte **Opferregelung bei uns verzichtet**, da diese Regel konträr zu den vorab genannten Spielsystemen steht, ebenso zu dem FREISPIEL von uns und auch zu dem implizierten Gefahrenpotenzial um das Versterben des eigenen Charakters. Damit entscheidet nicht das Opfer, ob und wann es verstirbt, sondern die Handlung/Aktion, die auf das Opfer einwirkt und die möglichst reale Wirkungsweise, die daraus entsteht, ganz wie im wahren Leben.

Dazu kommt, dass auf dieser Converanstaltung kein einfaches Zurückkehren ins Leben nach dem Versterben möglich ist. Es besteht eine Möglichkeit durch das reine Erspielen an den lagerinternen heiligen Plätzen mit den Schädeln des Todes, um als verstorbener Charakter zurück ins Spiel zu finden oder gar endgültig den Charakter zu verlieren. **Ein einfaches Aufploppen an einem Ort oder zu einer späteren Zeit ist nicht gegeben.** Entsprechend besteht auch keine Unverwundbarkeit für die Teilnehmer, ausgenommen die reinen Göttercharaktere und deren Gleichgestellte des Veranstalters (Haupt-NSCs).

Wir haben seit Anfang an den Begriff FREISPIEL in der LARP-Welt begründet, gefördert und auch dargestellt und daran halten wir fest. FREISPIEL bedeutet, dass es weder Charaktere noch Charakterkarten noch Charakterfähigkeiten gibt, welche über ein Punkte- oder anderweitiges Werte-System eingereicht, geprüft und genehmigt werden müssen (Ausnahme die Sonderfähigkeiten der Gilden, welche aber auch ohne Punktwertung sind). Natürlich gibt es auch Fähigkeiten, welche ein Charakter sich im Spielverlauf aneignen kann (erspielter Lernprozess) und somit anderen Charakteren gegenüber einem gewissen Vorsprung in seinen Fähigkeiten verschafft. Diese werden rein über die Gilden mit Sonderfähigkeitskarten nach Erlernen ausgestellt und sind auf Verlangen der SL vorzeigepflichtig. Ohne die Sonderfähigkeitskarten hat der Charakter diese Sonderfähigkeit auch nicht. Es ist vergleichbar mit einer Person, die zum Studium geht, nach dem Lernprozess einen Abschluss macht und ggf. diese Fähigkeiten dann zu einem promovierten Stand bringt und beruflich danach einsetzt und durch sein Diplom nachweisen kann.

Da die Darstellung beim FREISPIEL im Vordergrund steht, wird, soweit es möglich ist, auf die Form des Tellings (lautstarke Handlungsmittelteilung in OT-Worten) verzichtet. Ein IT-verpacktes Mitteilen z.B. in einer IT-Spruchformel ist erwünscht.

So genannte Massenwirkungen oder Wirkungen, die Götter beeinflussen können, sind einzig und allein den Haupt-NSCs des Veranstalters vorbehalten. Dies gilt auch für Artefakte, Waffen oder sonstige Fähigkeiten mit Wirkungen auf die Haupt-NSCs. Damit wird automatisch ein sogenanntes „Overpowerspiel“ seitens der SC und einfachen NSC unterdrückt, was ansonsten schnell zu Frustrationen auf allen Seiten führen würde. Ausnahmen sind Gegenstände, welche von der Orga genau zu dem Zwecke in das Spiel gebracht werden, damit die SC und NSC ein besonderes Erlebnis haben können. Diese Gegenstände sind aber speziell markiert und nur unter der Obhut der Spielleitung nach Orgafreigabe einsetzbar.

Eine Gottheit/Dämon (nur Haupt-NSC – nicht SC) sind höhere Wesen, gegen welche kein anderes Wesen (SC oder NSC) bestehen kann und auch nicht auf deren Stufe oder darüber sich befindet. Ein SC oder einfacher NSC ist immer den Haupt-NSC in allen Arten und Lagen unterlegen und sollte dies auch respektvoll im Spiel darstellen. Dabei kommt es nicht auf die körperliche oder geistige Überlegenheit an, sondern einfach um das Machtgefüge in einem Fantasysetting eines speziellen Charakters (auch ein kleiner stotternder Gnom kann über einen gewaltigen Fantasyzauber verfügen oder ein unerkanntes Kraftpotenzial ins sich tragen).

Unsere Empfehlung und auch Wunsch ist:

Spielt frei und ungezwungen nach möglichst realen Gegebenheiten und Maßgaben.

2.1 Welche Voraussetzung muss ich als Teilnehmer für die Con mitbringen?

Im Grunde nicht viel. Du brauchst einen Charakter, welcher dem mittelalterlichen Fantasy-Genre angesiedelt ist (nicht Steampunk, Scifi oder anderen Genres) und eine entsprechende Grundausstattung in Sachen Gewandung und Lager.

Sprich ein reines IT-Zelt (kein Plastikzelt in irgendwelchen Popfarben) und eine einfache Tunika oder Leinengewandung wären schon ausreichend; ein Larpschwert oder ein Dolch wären vielleicht noch ratsam, schon zur eigenen Verteidigung! Leinen-Zelte kann man auch oft für kleines Geld bei Zeltverleihern oder Pfadfindern ausleihen oder in Gebrauchtbörsen käuflich erwerben. Ansonsten war es das auch schon.

Grillen über dem Lagerfeuer bedarf i.d.R. nicht viel und eine Feuerstelle teilen sich die meisten Teilnehmer so wieso, was auch gut für das allgemeine Gesellschaftsleben innerhalb eines Lagers ist und neue sowie alte Freundschaften fördert und auch dem kulturellen wie auch nationalen/internationalen Austausch dient. Du solltest einige Tage ohne Handy und ohne Strom auskommen können. Im Gegenzug erhältst Du pures Erleben! 😊

2.2 Wie sollte ich im Optimalfall Treffer ausspielen?

Überlege einfach, was im echten Leben passieren würde, wenn Du in Deiner Gewandung oder Rüstung einen entsprechenden Treffer abbekommen würdest. Eine schwere Wuchtwaffe wird immer, egal wie und wo sie dich trifft, einen Schaden in irgendeiner Art und Weise bei Dir erzeugen. Völlig unabhängig was für einen Charakter Du spielst (egal ob Ork, Troll, Chaoskrieger, Ritter in Vollpanzer, etc.). Das kann von einem Bruch und Quetschungen bis hin zu lebensbedrohlichen Verletzungen mit Gliederabtrennung, Knochenbrüchen, etc. der Fall sein. Auf jeden Fall wird es Deinen aktiven Spielhandlungsverlauf sofort unterbrechen und Dich in eine passive Spielweise befördern.

Dies kannst Du aber auch nutzen für schönes Folgespiel, gerade in Bezug auf Heilung oder auch Gefangennahme und dem daraus ggf. resultierenden Gefangen-, Verhör- und Folterspiel bis hin zur Flucht oder Rettung durch Dritte. Es wird auf jeden Fall immer eine Folgeaktion auslösen, in welche mehrere Personen eingebunden werden können und Du hast die Möglichkeit ganz nach Point-Of-Reality (POR) und Best-Moment-Effekt (BME), ein schönes Spielangebot für die anderen Teilnehmer zu schaffen, aber auch für Dich selbst.

Und mal ganz davon abgesehen: manchmal freut es auch einen vermeintlich unterlegenen Gegner, wenn er den schwer gepanzerten Krieger durch einen zufälligen und unglücklichen Treffer zwischen dessen Plattenelementen niederstreckt. Auch das erzeugt immer direktes Mehrspiel für alle.

Superhelden, welche unverwundbar sind (egal welcher Rasse oder Charaktertypus), gibt es nicht im wahren Leben und sollte es auch nicht im Larp geben; das sorgt für Frustration auf allen Seiten und stört das gesamte Spiel. Gleiches gilt für Personen, die versterben und dann einfach wieder auferstehen. Diese sind dann im besten Fall als Nekromanten oder Untote weiter anzuspielen, aber nicht mehr als ihre eigenen alten Charaktere, da sie hier das Spiel offensichtlich nicht ernst nehmen und auch nicht ernsthaft an den Handlungen und den anderen Teilnehmern interessiert sind als Spieler. Spielt gemeinsam und spielt frei nach, möglichst realen Gegebenheiten und Wirkungsprinzipien aus.

Bitte seid Euch aber auch im Klaren, dass ein Schwertschlag auf eine Plattenrüstung, wenn es sich nicht um ein magisches Schwert oder ein Artefaktschwert handelt, keinen großen Schaden verursacht. Hier entsteht maximal eine Kerbe oder Delle in der Plattenrüstung. Gleiches gilt bei Kettenpanzerung. Anders sieht es bei Leder aus oder Stoff sowie Gambeson, da wird ein scharfes Schwert oder Dolch durchdringen und den Spieler ernsthaft bis tödlich verletzen. Ein Schwert wird auch immer recht nutzlos sein bei einem Golem, einem Rieseninsekt oder einem entsprechend monströsen Gegner, da diese nicht zu der einfachen sterblichen Art gehören und deren Haut oder Panzerung unnatürlich dick und fast unverwundbar ist. Zumindest was einen Schwerthieb mit einem gewöhnlichen Schwert angeht.

Da es auf der DARK WORLD auch Lebewesen gibt, welche bereits verstorben sind, wird eine normale Waffe, egal welche, hier nur bedingten Schaden oder auch nur eine kurzzeitige Pausewirkung erzeugen. Für diese Wesen bedarf es oft einer besonderen Waffe oder des Einsatzes von Magie, klerikaler Macht oder auch alchemistischen Wirkstoffen. Manches Mal ist Feuer oder Eis oder der Einsatz anderer Naturgewalten die richtige Wahl für die Vernichtung oder auch nur für das Aufhalten für die eigene Flucht. Flucht ist im Übrigen keine Schwäche, sondern auch ein Spielangebot. Damit signalisiert man ganz deutlich seine Angst oder auch spielerische Unterlegenheit, egal aus welchen Motivgründen und erzeugt direktes Verfolgungsspiel, ggf. sogar Gefangenspiel und weiterführendes Spiel für sich und auch andere Teilnehmer. Das kann bis hin zum Rettungsspiel durch Deine Mitstreiter gehen.

Lasst Euch auf ein möglichst natürliches und realistisches Spiel ein und seht was passiert. Wir sind überzeugt, dass Ihr so viel mehr Spiel und Interaktion erleben werdet als sonst üblich.

3. Waffenlagerung und Fundsachenaufbewahrung

Generell sind Waffen- und Fundsachen nicht bei der SL abzugeben, sondern selbst direkt an den Orgaplex zu bringen. Bei Schlachtsituationen gibt es einen Ablageplatz am Rand des Schlachtfeldes. Dieser ist mit einem roten Fähnchen markiert oder wird von der SL angezeigt.

Nicht abgeholte Waffen werden von dem Veranstalter nach der Veranstaltung mitgenommen und auf Schäden geprüft. Diese werden dann textlich in das Forum als Fundstücke eingestellt und der Eigentümer kann sich bei dem Veranstalter via Mail melden und eine genaue Waffenbeschreibung zur Identifizierung abgeben. Wir schicken die Waffe dann gegen Kostenübernahme zu oder bringen diese auf unsere nächste Veranstaltung auf Eigentümerwunsch kostenfrei zur Abholung mit. Gerne kann diese auch via Rücksprache bei dem Vereinssitz von Rollenspielkulturverein Grüne Welten e.V. in 61449 Steinbach/Ts. nach vorheriger Terminabsprache abgeholt werden.

Beschädigte Waffen werden direkt vom Veranstalter kostenfrei entsorgt, wenn der Eigentümer dies wünscht bei seiner Rückmeldung. Ggf. ist eine Verwertung durch den Veranstalter zu Dekozwecken möglich und freibleibend, wenn der Eigentümer keine Rückgabe wünscht.

Die Aufbewahrungsfrist beträgt ein kaufmännisches Jahr (12 Monate oder 360 Tage) ab Fundtag und ist kostenfrei. Danach geht die Fundsache in das Eigentum des Veranstalters und dieser darf die Fundsache als Spende verwerten oder anderweitig veräußern, wenn dies ihm als zweckdienlich erscheint. Weitere Ansprüche des Eigentümers oder Dritten erwachsen dadurch nicht.

4. Pyrorichtlinien

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

Jegliche Pyrotechnik von Spielern muss von der SL vorher genehmigt werden und wird durch diese markiert!

Verwendung ohne die Genehmigung der SL ist verboten! Hierfür wird es einen gesonderten Check-In im Lager bei der Lager-SL am Anreisetag geben.

Die Pyromittel dürfen nur im Beisein und nach Freigabe einer SL verwendet werden, diese kennt den aktuellen Stand von Brandschutzgefahren und -stufen. Richtiges und ausreichendes Löschmittel muss vorhanden sein durch den Pyronutzer (Löschdecke und/oder Wasser alleine ist nicht ausreichend).

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

<u>Bezeichnung</u>	<u>Lieferantenbeispiele</u>
- Rauchbombe	Pyroweb.de
- Bengalfackel	Pyroweb.de
- Strobobombe	Pyroweb.de
- Tischfeuerwerk der Ganzjahresklasse	Pyroweb.de
- Feuerpapier	Zauberwerk.at
- Rauchkapsel AX-3	raketenmodellbau-klima.de
- Rauchkapsel AX-9	raketenmodellbau-klima.de
- Rauchkapsel AX-18	raketenmodellbau-klima.de
- Farbige Feuerpacks für Lagerfeuertönung sogenannte Magicfire-Packs	amazon.de
- Farbige Lampenöl in Kleinmengen bis 0,5L/Person	amazon.de

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

5. Spielerlagerteilnahme

5.1 Wie kann ich an einem speziellen Spielerlager teilnehmen auf der Con?

Du informierst Dich vorab über die Website im Bereich Teilnehmen und/oder über unsere Facebookgruppen sowie

unsere AGBs. Außerdem solltest Du diesen OT-Teilnahmeleitfaden und auch den IT-Teilnahmeleitfaden aufmerksam gelesen haben.

Wenn Du Dich dann für die Teilnahme an der Veranstaltung und für eines der Lager entschieden hast, dann gehst Du über unsere Website in unseren Ticketshop und bestellst ein entsprechendes Ticket nach Deiner Wahl. Damit nimmst Du nach erfolgreicher und fristgerechter Zahlung sowie dem anschließenden Ticketerhalt teil. Bitte beachte die Altersfreigabe bei manchen Lagern und das Du bspw. als Minderjähriger eine Bescheinigung für Minderjährige von Deinen Erziehungsberechtigten brauchst (Vordruck unter Dokumente auf unserer Website) sowie in diesem Fall eine volljährige Aufsichtsperson auf der Veranstaltung selbst.

Auf der Webseite gibt es eine Zeltplatzanmeldung. Bitte nutze diese und hilf allen Beteiligten, im Vorfeld Deinen Flächenbedarf mit der Planung des Lagers abzugleichen.

Komm am besten direkt in unser Facebookgruppen und tausche Dich mit anderen Gleichgesinnten aus.

Spieler können sich vor Ort an dem Tavernenstand Ehrengard mit täglich wechselnden Essensangeboten gegen OT-Währung versorgen oder versorgen sich selbst.

6. NSC-Teilnahme

6.1 Wie kann ich als NSC auf der Con teilnehmen und wo kann ich lagern?

Du holst Dir oder Deiner Gruppe entsprechende ein oder mehrere Tickets in unserem Ticketshop über unsere Website www.siegelkriege.de !

Hier kannst Du entscheiden, ob Du als folgender NSC-Typ teilnehmen magst:

1. Als **Plot-NSC** – diese NSC sind die Initiatoren und Träger des Plotspiels und des internen Lagerspiels bei den NSCs mit festen eigenen NSC-Rollen (meist Priester oder Heeresführer, aber auch Hauptgilden und Ambienterollen, etc.)
2. Als **Kampf-NSC** – diese NSC sind ausschließlich für Kampfaktionen, Patrouillen und Angriffe auf Lager sowie Wachdiensten und Abwehrkämpfen zuständig. Sie haben nichts mit Plotspiel und deren Verteilung zu tun – sie kämpfen, wenn sie dazu aufgefordert werden und liefern schönes Kampfspiel gegenüber den SCs mit Vorbildfunktion – schöner Sterben und Play to lose ist hier Programm.
3. Als **Haupt-NSC** (Festrollen-NSC) – diese sind die IT-Leiter eines Lagers/einer NSC-Gruppe und damit das oberste IT-Gesetz für alle NSCs oder SCs und ihnen ist immer strikt Folge zu leisten. Auch in den SC-Lagern nehmen sie sehr tragende Rollen mit Spielführungsaufgaben ein und vermitteln neben Plotspiel auch die jeweiligen Lagerspielkonzepte, Hintergründe, etc. **Für diese NSC-Position ist eine vorherige Bewerbung zwingend erforderlich.**

Das Anreisedatum und Uhrzeit entnimmst Du der Website bzw. auch den Ticketinformationen – diese sind bindend!

Ab 10 Tickets der gleichen Art in einer Bestellung gibt es 10% Nachlaß – dies ist besonders für Gruppen interessant!

Du lagerst im Bereich des jeweiligen NSC-Einsatzes (zumeist im NSC-Lager im OT-Lagerbereich). Daher kannst Du auch mit einem abgetranten OT-Zelt kommen (z.B. Iglu mit Leinenstoffüberwurf). Auch Eltern mit Kindern können hier lagern, allerdings dürfen die Kinder nicht in den Lager-IT-Bereich, sondern müssen über den Hinterzugang des OT-Lagers aus und in diesen Bereich gehen. Kinder brauchen immer eine volljährige Begleitperson.

6.2 Bekomme ich als NSC eine Ausstattung und werde entsprechend gebieft?

Grundsätzlich gibt es für einige NSC-Rollen auch Gewandungen und Waffen, etc. als Leihgabe von uns.

NSC-Teilnehmer sollten eine Grundausrüstung, Gewandung/Bewaffnung, entsprechend der Rolle und dem zugehörigen Rollenkonzept mitbringen. Der Orgafundus für Leihgaben ist limitiert.

Wer etwas zur Verfügung gestellt bekommt, muss es auch in einwandfreiem Zustand zurückbringen oder die Kosten für den Ersatz bzw. die Reparatur tragen. Leichte Verschmutzungen oder kleinere Cuts sind selbstverständlich für uns.

Alle unsere NSC bekommen vor der Con (meist am Frühanreisetage) ein Briefing. Außerdem erfolgt auch während der Con immer mal ein kurzes Briefing je nach Einsatzgebiet und Aufgabenübernahme. Während der Con werdet ihr von NSC-Koordinatoren zu Euren Einsätzen angeleitet und ggf. auch am NSC-Plex ausgerüstet für den jeweiligen Einsatz.

Grundlegend zwingen wir keinen NSC eine Aufgabe zu machen, doch wer denkt, nur rumsitzen zu können und gar nichts machen zu müssen oder lange feiern und immer spät aufstehen zu können und sich stets Einsätzen verweigert, den werden wir vorzeitig nach Hause schicken – ohne Rückerstattung des Teilnahmebeitrages. Gleiches gilt auch für eigenmächtige Aktionen, die nicht genehmigt sind oder auch bei eigenen Ploteinstreuungen ohne Absprache und Genehmigung der Plotorga. Für Eure Ideen und Wünsche sind wir jedoch jederzeit offen und auch vor Ort ansprechbar. Ggf. können wir diese sogar direkt umsetzen oder für die kommende Veranstaltung dann einplanen. Hier ist gemeinsames Reden Gold und die Koordinatoren, wie auch die Orga, hat immer ein offenes Ohr für Euch – vor Ort und vor/nach der Con!

Für den Plotbereich gibt es spezielle Workshops zur Plottätigkeit durch die Orga/NSC-Koordination. Daher müssen Plot-NSCs auch früher anreisen (s. Ticketinfo Plot-NSCs im Ticketshop). Es kann auch sein, dass Workshop vorab in Onlineseminaren stattfinden, hierzu werdet ihr gesondert per Mail eingeladen und müsst an diesen Terminen teilnehmen als Plot-NSC bzw. Haupt-NSC. Nur dann kann die Veranstaltung gemeinsam und erfolgreich stattfinden.

Kampf-NSC, oder die, die nur kämpfen möchten, sind natürlich auch herzlich willkommen und brauchen keine vorherige aufwendige Einweisung. Bei Kampf-NSCs reicht es, wenn diese am Constarttag bis ca. 13Uhr angereist sind.

Kurz vor Constart, ca. 1-2 Stunden vorher, wird eine NSC-Lageransprache im NSC-Lager stattfinden. Hier muss jeder NSC aus dem NSC-Lager anwesend sein. Das ist verpflichtend für alle NSCs. Davor finden allgemeine NSC-Workshops vor Ort statt sowie Kampftraining durch einen erfahrenen Schaukampfsportler für mittelalterliche Kampftechniken.

6.3 Können einfache untote NSCs sterben und auferstehen?

Da es eine Lagerfraktion von untoten Wesen (NSC-Lager) gibt und sich einige SC-Teilnehmer gefragt haben, ob diese untoten NSCs sterben können, hier die offizielle öffentliche Regelinfo dazu:

1. Untote Wesen aus dem NSC-Bereich können sterben, sind aber deutlich wehrhafter als Lebende und interessieren sich nicht für Kampfverletzungen, es sei denn, ihnen geht eine Gliedmaße verloren. Die NSCs werden entsprechend gebrieft und sollten dies auch so ausspielen. Sollte mal ein Fehler passieren, verzeiht dies bitte den NSCs, auch sie sind Menschen und oftmals sind sie schon recht ausgelaugt durch andere vorherige Aufgaben oder Aktionen.
2. Untote Wesen können durchaus auch auferstehen, wenn diese nur umgehauen wurden oder einer ihrer Priester oder die „göttlichen Führer der Untoten“ sie wieder erheben. Die Erhebung ist kein Dauerregelfall. Und es gibt auch Heiler bei den Untoten, die sogenannten Fleisch-, Haut- und Knochennäher, sie können Untote „heilen“.
3. Klerikale Waffen der DW-Orga führen Untoten, wie den Lebenden Schaden zu und können diese auch direkt zu Asche verfallen lassen. Trotzdem können diese Wesen unter bestimmten Umständen später wiederauftauchen, aber nicht im direkten laufenden Spiel, in dem sie verstorben sind.
4. Besondere Artefakte der DW-Orga (z.B. Königsschwerter) fügen untoten Wesen Schaden zu und sind für alle göttlichen Wesen auch sehr schmerzhaft. Einfache untote Wesen zerfallen sogar zu Asche, können aber unter bestimmten Umständen später wiederauftauchen, aber nicht im direkten laufenden Spiel, in dem sie gestorben sind.
5. Besondere untote Wesen (Grufkönige, Priester, göttliche Führungspersonen) haben mächtige Waffen oder Fähigkeiten, welche zu den Artefaktwaffen oder Sonderfähigkeiten der DW-Orga zählen und welche enormen Schaden anrichten. Dem können nur andere Artefaktwaffen der DW-Orga (z.B. Königsschwerter, Götterwaffen, etc.) standhalten. Entsprechend ist dies auch von allen Teilnehmern auszuspielen. Einfache untote Wesen besitzen nur sehr schäbige einfache und normale Waffen, die aber durchaus zu Blutvergiftungen bei Verwundungen führen können, da sie ebenso schäbig und alles andere als „hygienisch Rein (im IT-Sinne)“ sind. Ohne eine entsprechende Heilung folgt der Milzbrand und damit der baldige Tod des SCs.

6. Untote Wesen sind keine „Prügelknaben“, ist etwas härteres Kampfspiel zwischen einigen SC und NSC gewünscht, so haben diese sich vorab über diese härtere Spielart mit einer SL abzustimmen und tragen alleinig die eigene Haftung dafür. Die Orga wird hier keine Haftung übernehmen und die SL sich gezielt zurückhalten. Ein Aufgabewort oder Zeichen ist zwischen den Parteien zu vereinbaren und einzuhalten. Beschwerden werden von den beiden Parteien ruhig und friedlich untereinander geklärt unter Deeskalationsbeistand der zuständigen SL.

Die Nemephin-NSCs fallen nicht unter diese Untotenregelungen, werden sich aber daran orientieren!

7. SL-Teilnahme

7.1 Wie kann ich als SL (Spielleiter) an der Con teilnehmen und was sind meine Aufgaben/Einsatzgebiete?

Als SL meldest Du Dich einfach bei uns via Mail an: bewerbung@dark-world.info oder via Bewerbungsformular auf unserer Website unter den Jobausschreibungen und stellst Dich kurz vor. Wir führen dann ein kurzes Bewerbungsgespräch nach Terminvereinbarung und wenn Du das grüne Licht von uns bekommst, dann holst Du Dir einfach ein SL-Ticket im Shop. Der Ticketkauf, wenn auch kostenfrei ist wichtig für die feste Buchung als SL bei uns und auch für die Einplanung Deiner Person zu den SL-Treffen und den SL-Workshops, insbesondere den Onlineseminaren.

Als SL ist es in erster Linie Deine Aufgabe auf die Sicherheit der Teilnehmer und den fairen und störungsfreien Ablauf der Veranstaltung zu achten. Aber auch die Einhaltung dieser Regeln hier sollte klar als Aufgabe angesehen werden. Je nach Einsatz als Lager-SL, Kampf-SL, Plot-SL oder gar Sani-SL wird sich Dein Aufgabenbereich auf einige feste Bereiche spezifizieren. Du musst bei uns als SL nicht alles können und alles wissen. Aber das, was zu Deinem festen Bereich gehört, solltest Du aus dem FF beherrschen. Daher bekommst Du entsprechende Schulungen in unseren SL-Workshops.

Ansonsten erwarten wir, dass Du zuverlässig, hilfsbereit, freundlich und ausgeglichen bist und gegenüber den Teilnehmern stets ein positives und vertrauensvolles ruhiges Äußeres ausstrahlst. Aber auch Deine Autorität solltest Du klar präsentieren und durchsetzen können. Für Klärungsmomente im Spielverlauf sollte eine neutrale Einstellung mit präziser Schnellanalytik zu Deinen persönlichen Fähigkeiten gehören.

Alkohol und andere Rauschmittel sind SLs vor und im Dienst untersagt!

7.2 Werde ich als SL vor Ort nochmals gebrieft?

Ja, klar. Vor Conbeginn werden alle SL von den SL-Koordinatoren vor Ort gebrieft und müssen daher bereits zwei Tage vor Spieleranreise anwesend sein (dies kann sich durch erfolgreiche Onlineseminare im Vorfeld auf 1 Tag vorherige anreise verkürzen – das liegt an Eurer Teilnahmereitschaft bei den Onlineseminaren). Hier wird Euch auch das Gelände nochmals genau in einer Begehung gezeigt. Eure Ausstattungen werden Euch dabei ebenfalls ausgehändigt. Ggf. gibt es auch vor der Con ein SL-Treffen auf Orgakosten, mindestens aber ein verpflichtendes Dicordchannelmeeting aller SLs. Hierbei erfolgt schon vorab ein kleiner Grundworkshop.

7.3 Welche Gegenleistungen der Orga kann ich als SL für meine Arbeit erwarten?

Deine Teilnahme ist kostenfrei und Du kannst frei entscheiden, ob Du in einem eigenen Zelt in einem Lager oder in einem Hausplatz (limitiert verfügbar) auf dem Nebengelände lagern möchtest. Außerdem steht Dir für Auszeiten und Ruhephasen der Orga-Plex zur Verfügung und wir geben Dir alles was Du für Deine Arbeit als SL brauchst. Auch Deine Versorgung mit Essen und Getränken ist inklusive. Wünschenswert wäre, dass Lager-SL im jeweiligen Lager selbst mit einem eigenen IT-Zelt lagern statt im Haus zu nächtigen, da das mehr Nähe zum Lager und den dortigen Teilnehmern schafft. Außerdem erhaltet ihr ein eigenes DW-Team-Shirt und eine DW-Team-Baseballcape als Dankeschöne und Erinnerung. Diese dürft ihr dann behalten und auch gerne nach Herzenslust anpassen/modden.

Deine Leihausstattung beinhaltet ein Profi-Funkgerät samt Headset und eine Ladestation im Orgaplex, eine Baseballcape, ein Erste-Hilfe-Pack, einen SL-T-Shirt, ein LED-Nachtlampe, div. Utensilien für die Arbeit und die Entscheidungsfindung, die personalisierten Plotbücher zum Nachschlagen, das SL-Handout mit allen wichtige Daten und Fakten zum Conablauf, die Leitfäden, tägliche kurze Besprechung und wir versichern Dich auf unsere Kosten als

unseren direkten Erfüllungsgehilfen in Deiner Tätigkeit als Spielleiter (spezielle Haftpflichtversicherung für Veranstalter.

Je nach Aufgabengebiet bekommst Du auch im Bewerbungsgespräch noch weitere Gegenleistungen zugesichert.

Als SL musst Du bei uns auch keine 24Std.-Einsatzbereitschaft haben. Auch Du musst schlafen und Dich ausruhen, damit Du voll leistungsfähig bist und bleibst. Darauf achten wir und nehmen Dich ggf. auch mal aus Deiner Tätigkeit für eine Ruhepause heraus, wenn Du nicht selbst eine Pause machst. Wenn es sein muss füttern und tränken wir Dich auch. 😊

7.4 Lager-SL und deren Einsatz im Spiel – Ruhezeiten der SL!

Jedes Lager hat mind. 1 eigene Lager-SL, ggf. sogar 2 oder mehr. Diese Lager-SLs lagern meist auch in ihren zugeteilten Lagern und sind dort ansprechbar (kein Muss). Unsere SLs sind in roten SL-Wappenröcken mit den Buchstaben SL gekleidet, haben ein spezielles SL-Basecape mit SL-Aufschrift, eine Funkausrüstung und weitere Utensilien für ihre Arbeit. Sprecht sie ruhig an bei Bedarf, aber unterlasst es, diese nach Hilfestellungen für Lösungen oder Suchen im IT-Spiel zu befragen. Sie werden sich von selbst rühren, wenn Ihr etwas Entsprechendes gefunden habt oder etwas ausgelöst habt, was einer kurzen Info bedarf (kein Telling, nur Anweisungen oder Erklärungen – die Stimme des eigenen Bewusstseins).

Wie schon vorab genannt, haben auch unsere SLs (Spielleiter) einen Anspruch auf eine Erholungsphase während der Con. Nur eine ausgeruhte und wachsame SL kann richtige und zuverlässige Entscheidungen treffen und für Euch da sein. Daher besteht in der Zeit von 0:00 – 7:00 Uhr kein offizieller SL-Einsatz. Sollte eine Nachtaktion mit nötigem SL-Einsatz geplant sein, so ist dies bis 20:00Uhr des gleichen Tages zuvor bei der Lager-SL anzumelden. Wir stellen Euch dann eine freiwillige SL über die SL-Koordination am vorab vereinbarten Treffpunkt und Zeitpunkt zur Verfügung, wenn die Lager-SL es nicht selbst übernimmt. Nachtaktionen, welche von der Orga geplant sind, sind hier nicht betroffen, da die Orga selbst hier für ausreichenden SL-Einsatz sorgen wird. Solltet ihr eine Nachtaktion kurzfristig absagen wollen, so meldet dies bitte direkt an die Lager-SL. Auch eine SL wird nicht erfreut sein, wenn sie umsonst in der Nacht auf Euch gewartet hat und auch die SL-Koordination und die Orga wird dies nicht erfreuen und ggf. könnt ihr dann kein zweites Mal eine solche Aktion auf der Veranstaltung anmelden.

7.5 Wie erkenne ich eine aktive SL bzw. eine inaktive SL?

Unsere SLs erkennt man an ihren SL-Baseballcapes und dem roten SL-Wappenrock. Tragen sie diese nicht, so sind sie nicht im Dienst und dann lasst sie bitte auch in Ruhe. In der Nacht tragen die SL rote Knicklichter. Ist dieses aus und die SL trägt ihre Baseballcape und ihren Wappenrock nicht, ist sie ebenfalls nicht im Dienst und in Ruhe zu lassen.

8. Grundlagen für Aufbauten/Lagerbauten

Alle Bauten, welche im Larpbereich und damit auf unseren Veranstaltungen fest aufgestellt werden, fallen unter den Bereich Kulissenbauten und unterliegen damit der gesetzlichen Regelung für eben solche (z.B. HBO §63). Diese sind teilweise von Bundesland zu Bundesland unterschiedlich, aber immer bindend für den Veranstalter und dessen Besucher/Teilnehmer. Da macht es auch nur geringfügigen Unterschied, ob eine Veranstaltung auf gewerbliche, kommerzieller Art sowie öffentlich oder geschlossen betrieben wird oder ob diese, wie bei uns, als geschlossene ehrenamtliche Veranstaltung im Freizeitbereich stattfindet.

Die Maßgaben und Grundlagen sind die gleichen und sollen in erster Linie der Sicherheit aller dienen. Hinzu kommen noch die Allgemeinen Bedingungen des Geländeverpächters, welcher bei Vermietung das Hausrecht auf den Mieter/Pächter übergibt und damit auch das Wegerecht (mit kleinen landesrechtlichen Ausnahmen) und das Begehungsrecht. Hier macht die Art und Weise der Veranstaltung einen erheblichen Unterschied.

In unserem Falle fällt die Veranstaltung in den rein ehrenamtlichen und gemeinnützigen Freizeitgestaltungsbereich, welcher der Erholung dienlich sein soll, und damit greifen die bundesweiten festen gesetzlichen Regelungen des Bundesbegehungsrechtes für unsere Veranstaltungen. Bundesgesetz ist hier die bindende Maßgabe für alle.

Wir unterliegen mit den Bauten der Bauverordnung für fliegende Bauten (§ 76 LBauO). Allerdings befinden wir uns auch

auf einem reinen Privatgelände, durch welches öffentliche Landeswanderwege führen. Die Bauten dürfen also nur auf den privaten Wiesenflächen errichtet werden und keine Beeinträchtigung auf die Landeswanderwege und/oder die Landeswälder haben.

Die Wald- und Baumgewächse dürfen durch die Teilnehmer weder beschnitten noch verletzt werden.

8.1 Wichtige gesetzliche Grundsätze für „fliegende Bauten“ bei unseren Veranstaltungen

Großzelte mit einer Gesamtfläche bis 75qm und einer Höhe bis 5 Meter sind frei von einer bauamtlichen Abnahme. Alle darüberhinausgehende Zeltgrößen, auch zusammenhängende Zelte (z.B. 3 Jurten, etc.) müssen via vorherigen Antrag über die Orga vom örtlichen Bauamtbeauftragten abgenommen werden. Dazu ist auch die Vorlage eines Zeltbuches zwingend erforderlich. Nicht abgenommene Zeltanlagen über 75qm Grundfläche dürfen nicht errichtet werden. Zeltbauten mit einer 1m-Unterbrechung über 75qm sind zulässig, wenn die Einzelbauten die 75qm in sich nicht überschreiten (z.B. 2 Jurten mit einem 1m Tunnelgang ohne Überdachung des Gangs).

Kulissenwände sind erlaubt bis zu einer max. Höhe von 5m sofern sie mit entsprechender sturmsicherer Erdverankerung und Abstützung gegen Umkippen versehen sind. Bei zusammenhängenden Wänden darf eine begehbare Bühnenfläche von 100qm zusammenhängend bestehen mit einer max. Bauhöhe der Standfläche ab Grasnarbe von 1,5m und einer mind. Brüstungssicherung von 0,9m über der 1,5m Standfläche allumseitig innen verschraubt (z.B. Podestbauten hinter Palisadenwände – können auch als Stütz- und Verankerungen dienen).

Aufgänge/Treppen müssen entsprechend fest und massiv gestaltet und durch beidseitige Brüstungen innen verschraubt gesichert sein. Keine Leitern oder Sprossenwände. Die Treppenstufen dürfen nicht abschüssig sein.

Gerüstständersysteme müssen fest verankert und durch einen Fachmann gegen Blitzschlag geerdet und abgenommen sein. Dies übernimmt nicht der Veranstalter und trägt hier auch keine Haftung, da es in den Baubereich der Teilnehmer fällt, wenn diese solche Systeme nutzen. Wir als Veranstalter raten davon grundsätzlich ab, da es einen erheblichen Mehraufwand im Bereich der Sicherung und der Kosten darstellt. Ferner muss der fachgerechte Aufbau protokolliert und abgezeichnet sein von dem Fachmann (Bauerrichtungsprotokoll).

Geöffnete Grasnarben müssen nach Conende wieder geschlossen werden. Dies betrifft vor allem Erdlöcher für ggf. Einschlag- und Eindrehhülsen. Bodenbetongußstände (feste Fundamente) sind verboten. Diese Maßgaben gelten unabhängig von Leichtbauten aus Styropor und Latten oder Stoffen, wie auch für massive Bauten aus reinen Balken und Brettverschalungen oder dergleichen.

Wichtig für alle: nur wer OT eine echte Toranlage und/oder Palisade aufgebaut hat, der hat diese auch IT im Spiel.

Wenn ein Lager keine Wehranlage baut, nimmt es sich und anderen Con-Teilnehmern ein wichtiges und vielfältiges Spielangebot.

Die DARK WORLD wird auf rein ehrenamtlicher und gemeinnütziger Basis organisiert und lebt auch durch das Engagement der Spieler. Dies bedeutet auch, dass man anderen Teilnehmern hilfreich zur Seite steht und Hand in Hand zusammenarbeitet - für das Gemeinwohl aller. Nur so wird es eine Veranstaltung von, mit und für Larper!

8.2 Abbaupflicht

Bedingt durch das Aufbaurecht für Toranlagen und Kulissen sowie Lagerbauten, entsteht für jedes Lager und jeden Teilnehmer auch eine Abbaupflicht. Diese gilt als erfüllt, wenn nach der Veranstaltung der ursprüngliche Zustand am Gelände, welcher vor der Veranstaltung bestand, wiederhergestellt ist.

Also alle Bautenmaterialien, Anlagen und auch alle Dekorationen zurückgebaut bzw. ordnungsgemäß entfernt wurden und die Fläche von sämtlichen Müllresten aller Art sowie von Feuerholzresten und anderen Brennmaterialien befreit wurden (Feuerholzreste dürfen auf den erkalteten Feuerstellen des Geländes gestapelt werden bis 1,0m Höhe, der Rest muss an den Feuerholzlagerplatz des Geländes gebracht werden).

Sorgt für Entspannung, indem Ihr einfach gemeinsam Euer Lager nach der Veranstaltung abbaut und aufräumt. Wenn

alle anpacken, dann ist das in wenigen Minuten erledigt und alle können früher und entspannter nach Hause fahren und sich auf die Couch oder in die Badewanne legen. Auch wir von der Orga.

Danke!

9. Aufbauten von massiven und Leichtbau Palisaden/Toranlagen/ Kulissen

9.1 Toranlage

Massive Toranlagenbauten müssen mind. 1 Haupttor haben, welches eine Mindestbreite von 2m und eine Mindesthöhe von 2,5m hat als Durchgangsbereich aufweisen.

Fallgitter dürfen nur rein aus Schaumstoff oder z.B. Schwimmmudeln ohne festen Kern und ohne festen Rahmen bestehen mit einem Maximalgewicht von 15Kg. Seitliche Speergitter aus Holzlatten oder Seilen in einem Holzrahmen zum Einschieben sind erlaubt. Dito diese aus Schaumstoff oder Styropor.

Massive Toranlagen dürfen oberhalb des Tordurchgangs eine Verbindungseinheit (Torbrücke, Wehrgangbrücke) haben, welche jedoch nicht begehbar sein darf durch die teilnehmenden Spieler (gesetzliche Standhöhenregelung).

Es dürfen auch Turmanlagen bis 5m Höhe ab Grasnabe errichtet werden, welche innerhalb des Lagers aber nur eine Standhöhe von max. 1,5m ab Grasnarbe haben dürfen. Diese dienen dann als seitliche Tordurchgangsbegrenzungen, an welchen die Torflügel und/oder Palisadenwände angebracht werden können.

9.2 Palisaden

Massive Palisaden dürfen eine max. Größe von 2m Breite und 5m Höhe haben, wenn diese durch eine massive Plattenabstützung (Wehrgang, Standplattform) auf der Innenseite gestützt und verankert werden.

Sind die Palisadenwände „einfach“ aufgestellt, so müssen diese durch feste Bodenanker (Einschlaghülsen/Eindreihhülsen) gesichert und von der Innenseite zusätzlich mit mind. 2 Stützstreben je 2m Abstandsbreite voneinander an der Palisadenwand fest verankert sein, so dass auch starker Wind die Elemente nicht umwerfen kann (Sturmsicherung). Es dürfen hier auch zusätzliche innenseitige Seilspannsysteme zur Sicherung verwendet werden, ähnlich wie bei einer Jurte. „Einfache“ Palisadenwände dürfen eine max. Breite von 2m haben und eine max. Höhe von 2,5m als Einzelelement. Die Länge darf bei zusammengesetzten Einzelelementen je Torseite bis 15m betragen. Palisadeneinzelwände müssen untereinander (nebenstehend) verbunden werden mit mind. 4 Lattenelementen von 1m Länge und je Element je Seite und Latte 2 Verschraubungen.

Eine Palisadenwand kann eine verborgene Öffnung (z.B. Tür, Tuch, etc.) von mind. 1m Breite und 1,5m Höhe haben, welche durch einen verborgenen Mechanismus (kann ein knackbares Schloss sein, etc.) von außen geöffnet werden kann. Dies dient dem Diebes- und Spionagespiel der Veranstaltung. Dies ist aber kein Muss, sondern nur eine Spielförderungsempfehlung von uns als Veranstalter.

Massive Palisadenwände dürfen aus Schwartholz, Holzbrettern oder auch OSB-Verlegeplatten oder Sperrholzplatten bestehen. Echter Stein oder ähnliche Baustoffe sind nicht genehmigt.

Leichtbauten dürfen aus einem Lattengestell aus Holz und daran verklebten Styroporplatten bestehen. Alternativ zu Styropor geht auch Styrodur und auch Stoff- oder Folienbespannungen, welche entweder in Holz-, Pflanzen- oder Steinoptik gestaltet sind. Auch natürliches Astwerk aus abgestorbenen Ästen aus Fallholz sind zulässig (Rebenzaun oder Bambusmatten, etc).

9.3 Aufbauten von Wehrgängen/Wehrplattformen

Wehrgänge oder Wehrplattformen müssen aus massiven Standbalken als Unterkonstruktion gefertigt werden. Diese müssen mind. 7,1x7,1cm Stärke haben. Pro 2m Länge müssen mind. 2 Standfüße vorhanden sein je Seite, wovon mind. 2 mit Bodenankern fest im Boden gesichert sind. Außerdem muss die Standfläche eine massive Bodenplatte von mind.

24mm Stärke (wir empfehlen die Doppelung von zwei 24mm starken OSB3-Platten aufeinander durch Verschraubung) haben, welche fest auf einem Unterrahmen aus Balken von mind. 4x6cm Stärke verschraubt ist. Die Plattformeinheiten müssen allseitig eine feste Querverstrebung haben von Standbein zu Standbein (Scherkräfte abfangen).

Alle Plattformen dürfen eine max. Standflächenhöhe von 1,5m ab Grasnarbe haben und müssen allseitig mit einem festen Geländer aus mind. 3,5x3,5cm starken Latten fest gesichert sein. Die Brüstungshöhe der Sicherung muss mind. 0,9m ab Standhöhe der Bodenplatte haben und ist von innen zu verschrauben.

Der Aufstieg auf die Plattform muss mit einer massiven Treppe mit massiven Seitenwangen und mind. 7 Stufen bei 1,5m Höhe mit einer Tritttiefe von 25cm je Stufe und eine Trittgesamtbreite von mind. 0,8m gefertigt sein. Diese Treppe muss ebenfalls durch seitliche Geländerbrüstungen gesichert sein und fest an der zu begehenden Plattform aufliegen und von innen an den Seitenwangen verschraubt sein. Oftmals sind hier große Schwerlaststahlblechwinkel eine gute Befestigungsmöglichkeit.

Es dürfen seitlich aneinander gestellte Plattformen miteinander fest verbunden werden und so ein Wehrgang aufgestellt werden. Dabei muss die Geländerbrüstung der Einzelelemente ebenfalls miteinander fest verbunden werden. Und es sind je Wehrgangeinheit von 10m Länge, eine Aufgangstreppe und eine Abstiegstreppe zu erstellen. Es ist zu beachten, dass zusammenhängende Wehrgänge max. eine Gesamtfläche von 100qm haben dürfen (Bsp. 2m Tiefe und 50m Länge der Plattformstandfläche = 100qm).

An die Plattformen dürfen die Palisadenwände fest verschraubt werden, da die Plattformen als zusätzliche Stützensicherung der Palisadenwände dienen und gewertet werden.

Die Tragkraft der Plattformen muss je Qm mind. 500Kg haben (4 Personen von 100Kg plus 25Kg/Person Sicherheitszulage).

Plattformen/Wehrgänge dürfen nicht in Leichtbauweise hergestellt werden.

An alle Treppen der Plattformen muss ein gut lesbares Schild angebracht werden, dass das Betreten auf eigene Gefahr und Risiko erfolgt und Eltern für ihre Kinder haften. Ein Absperrseil zum Verschließen der Treppen auf Beckenhöhe eines Erwachsenen (ca. 0,9m Höhe) ist zu empfehlen. Ebenso zwei 1cm starke Seilabspannungen auf ca. 30 und 60cm Höhe ab Standfläche der Plattform. Alternativ ein Sperrgitter aus Latten oder eine Sperrgittertür mit fester Verriegelung.

9.4 Aufbauten von Toranlagendurchgängen

Torlängen müssen generell rechts und links durch massive Tragestandsäulen gesichert sein, welche fest im Boden verankert sind. Diese Säulen müssen die Torflügel um mind. 0,5m überragen und so ausgerichtet sein, dass sie alleinstehend und selbsttragen sind. Ferner muss die Verankerung sturmsicher erfolgen und die Konstruktion muss gegen Scherkräfte allseitig ausgelegt sein.

Die Torflügel dürfen max. 5m insgesamte Breite haben (je Seite 2,5m) und eine max. Höhe von 5m haben. Die Mindestbreite beträgt insgesamt 2m und 2,5m Höhe vom Durchgangsbereich her.

Die Torflügel müssen je Flügel mind. 2 tragende Werftgehänge (Torscharniere/Torscharnierbänder) aus massivem Stahl haben, welche den jeweiligen Torflügel frei tragen, ohne abzusenken. Zusätzlich darf ein Torflügel mit 2 Stützrollen auf der Unterseite gesichert werden. Werden die Zwischenräume zwischen den Rollen mit bspw. schwarzem Tuch abgedeckt (Sichtschutz), gilt dies als Massive Torwand und kann nicht unterschlichen werden.

Die Torflügel dürfen im geschlossenen Zustand fest verriegelbar sein. Dies kann durch eine Balkenkonstruktion oder auch eine Seilkonstruktion oder auch sonstige Riegelsysteme erfolgen.

Im geöffneten Zustand müssen die Torflügel mind. 90Grad nach innen zu öffnen sein und in der Endposition fest arretierbar/verankerbar sein, so dass sie auch bei leichtem Druck sich nicht lösen oder gar wieder selbst verschließen können.

Es ist erlaubt ein Ständerwandsystem aus Alu oder Weißblech als innere Torfüllung und Tragegestell im Inneren der Torflügel zu verwenden. Dieses muss dann aber allseitig mit Holz oder Styropor/Stoff verschalt werden. Gleiches darf mit Holzplatten erfolgen, diese müssen nur von außen verschalt sein.

Als Flügelverschalung sind Schwartholz, Holzbretter, OSB-Verlegeplatten, Speerholzplatten, dünne Furnierplatten, dünne Holzplatten (MDF) sowie Styropor/Styrodur und auch Stoffe oder Folien in Holz- oder Steinoptik erlaubt.

Je massiver die Verschalung, desto höher der Belagerungswiderstand und Wert später im Spiel!

Zugbrücken sind nur bei den NSC-Torlangen zulässig, da diese speziell gefertigt und gesichert sind.

10. Neutrale Stadt Ehrengard

10.1 Was ist die neutrale Stadt Ehrengard?

Ehrengard ist die absolut neutrale Spielstadt auf der DARK WORLD-Veranstaltung. Sie beherbergt die Gilden (Oberhäuser), den Tempel aller Götter und des göttlichen Rechts, den Marktplatz mit seinen Ständen und Einrichtungen sowie auch Schaustellern, eine der zwei Tavernen der DARK WORLD, eine Wett- und Wechselstube für die eigene DARK WORLD-Münzwährung, einem Tee- und Kaffeehaus, etc. aber auch die Zeltlagerbereiche für Familien und Teilnehmer ab 0 Jahren. Und hier findet ihr auch den Essensstand mit täglich frischen und wechselnden Essensangeboten für kleine Euronen für SCs und auch NSCs sowie andere Gastroeinrichtungen.

Ehrengard ist die von den Göttern der DARK WORLD und den Urelementen erhobene alte neutrale Stadt der Waffenruhe und des Friedens sowie der Ehrerbietung aller Rassen, Wesen und Völker. Ehrengard nimmt am Kriegsgeschehen nicht aktiv teil, trägt aber sehr wohl passiv zu den Entwicklungen in der DARK WORLD bei und spielt hier auch eine große Rolle. Ehrengard ist außerdem die Wacht über den Tempel des Seins, dem heiligen Kraftplatz um das Weltenportal, durch welches alle Teilnehmer und auch Wesen in die DARK WORLD anreisen und der auch die heiligen Lagerstätten speist.

Ehrengard ist durch göttliche Gnade und Erhebung zur Neutralität verpflichtet und dort gilt das Gesetz der Waffenruhe. Dies haben alle Götter beschlossen und beschworen. Aber wo kein Kläger, da auch kein Richter und ein Verstoß muss nicht zwangsläufig zum Tode oder dergleichen führen.

Es sind auch die dunklen und düsteren Gewerke in Ehrengard im Geheimen ansässig und gehen dort ihrem verborgenen Treiben nach, ohne sich um die Regeln von Ehrengard zu scheren, was aber bei diesen so durch die Ehrengarder geduldet wird - mehr oder minder.

In Ehrengard befindet sich auch ein Zwergenviertel samt Mine und Casino.

11. Lagerung von Kulissenbauten/Lagerdeko, etc.

Wir haben auf dem Gelände einen kleinen Fundus, dort können geringfügige Lagerdeko in kleinen Mengen kostenfrei eingelagert werden, jedoch keine ganzen Kulissenbauten oder Toranlagen. Leider können wir dank des Geländeverpächters diese Fläche nicht mehr erweitern. Daher müssen wir Euch bitten, dass ihr die Lagerbauten selbst bei Euch lagert oder selbst vor Ort eine Lagerstätte für Euch organisiert.

Da wir stetig auf der Suche nach einem weiteren Lagergelände sind, kann sich diese Lagerungsmöglichkeit zu jeder Con ändern. Dazu informieren wir gesondert auf unserer Website, sollten wir hier anderweitige Lagermöglichkeiten vor Ort anbieten können.

12. Einchecken – Auschecken

12.1 Ein- und Auschecken von Kräutern, Erzen, Elixieren, Tränken, etc.

Wir haben auf der DWS kleine Fähnchen mit Kräutern, Erzen, Mineralien, etc. die geborgen werden können und im Spiel weiterverarbeitet werden können. Je nach vorherrschendem Zyklus, mal mehr und mal weniger (Chaoszyklus eher weniger, Völkerzyklus eher mehr, etc.). Diese könnt ihr künftig behalten und braucht diese weder ein noch

auszuchecken. Gleiches gilt in Bezug auf die von Euch im Spiel erschaffenen Elixiere, Tränke, etc. – wichtig, ihr könnt nur das erschaffen, was in den Vorgabelisten bei den Gilden aufgeführt ist. Also sowas wie einen Göttertöter oder Nemephintöter, oder einen Trank zur Allumfassenden Macht – gab es nie, wird es auch nie geben. Genutzte Fähnchen sind bei der SL abzugeben, diese bringt die Fähnchen wieder ins Spiel als neue Fundsachen. Es dürfen keine eigenen Fähnchen erstellt und genutzt werden. Diese sind für die Dark World wertlos und ungültig. Damit fällt auch automatisch die Regel weg, dass ihr nur 5 Elixiere/Tränke einchecken könnt. Elixiere/Tränke verlieren nach zwei Cons ihre Kraft und sind damit automatisch wirkungslos. Alle Elixiere müssen nach Herstellung durch einen Orgaaufkleber bei den Gilden markiert werden und sind nur mit dieser Markierung gültig. Nach Nutzung wird die Markierung durch die SL entfernt.

12.2 Artefakte und Relikte einchecken und auschecken

Bei Artefakten und Relikten gilt künftig, dass nur noch diejenigen ein- und ausgecheckt werden, welche von der Orga kommen und von dieser mit einem Orgaaufkleber markiert wurden. (alte Bestandsartefakte/ Gegenstände aus den Vorjahren haben Bestandsschutz z.B. Warpkanone und Warpbombe, etc.). Artefakte oder Gegenstände, die durch Spieler oder NSCs ins Spiel gebracht werden, verlieren spätestens mit Conende ihre Wirkung und sind reine wertlose Objekte ohne jegliche Macht/Wirkung. (z.B. Kristalltränen einer Gottheit und dergleichen.) Dies gilt auch für die bereits im Spiel befindlichen Objekte dieser Art. Diese verlieren nach der DWS 2019 ihre Wirkung. Ihr erkennt gültige Artefakte somit direkt an den daran klebenden Orgaaufklebern, welche über die Veranstaltungsjahre immer mal wieder durch neue Aufkleber durch die Orga getauscht werden. Artefakte und Relikte sind am Conende immer bei der Lager-SL zum Checkout abzugeben – die Mitnahme ist streng verboten und fällt auch unter OT-Diebstahl samt deren Folgen.

12.3 Besondere Fähigkeiten – reines Gildenspiel

Die besonderen Fähigkeiten werden auch von uns nicht mehr am Checkin oder Orgaplex ein- oder ausgecheckt. Wenn ihr diese auf einer DW-Con erspielt habt, dann könnt ihr diese über die Gilden bestätigt bekommen durch einen Gildenausweis (Fremdcon-Fähigkeiten sind nicht eincheckbar). Die Gilden sind hier in der eigenen Verantwortung, wie auch die Spieler, die dieses Spiel betreiben. Dieser Nachweis ist bei SL-Nachfrage vorzeigepflichtig. Ohne den Nachweis habt ihr die Fähigkeit nicht. Und vor allem müsst ihr die Fähigkeit auch ausdrückstark darstellen können, da ihr diese sonst auch nicht habt bzw. die Wirkung misslingen wird. Dies gilt vor allem für Magie, Klerik und Alchemie, aber auch das Diebesspiel (z.B. Palisadenklettern, Schattenlauf, etc.). Beim Einsatz von allen Sonderfähigkeiten muss eine SL hinzugezogen werden, welche diese in ihrer Wirkung bestätigt bzw. das Misslingen Euch mitteilt. Ohne SL-Anwesenheit hat der Einsatz keine Gültigkeit, auch nachts nicht.

Massenfähigkeiten hat weiterhin kein SC und können auch nicht über die Gilden erlangt werden. Bestandsfähigkeiten aus den Vorjahren haben Bestandsschutz und gelten weiterhin, müssen aber über den Checkin in 2019 durch Vorlage der Checkoutkarte aus dem vergangenen Jahr auf einen Gildenausweis übertragen werden. Nicht 2019 übertragene Fähigkeiten sind nach 2019 ungültig. Die Übersicht zu den Gilden und den dortigen Spielangeboten findet ihr in den IT-Teilnahmebedingungen!

13. Was sind die Beobachter von Raum und Zeit?

Die Beobachter von Raum und Zeit sind so etwas wie die neutralen Lagereinweiser. Sie sind die IT-Wesenheiten, welche Euch für Euer Lager den Weg durch das Weltenportal offenhalten und sozusagen die Schlüsselmeister sind.

Sie nehmen keinen Einfluss auf das Spiel, stehen aber als Vertreter der Urmächte für Euch zur IT-Anreise bei Conanfang und bei einem evtl. Endritual der Veranstaltung sowie der IT-Abreise als Führer durch das Weltenportal in die/aus der DARK WORLD bereit. Ihre Existenz ist ein Splitter aus dem ehemaligen Urelement aus Hell und Dunkel. Sie sind unantastbar für alles und jeden und sie halten das Vergangene, das aktuelle Geschehen und das Künftige in dem Großen Buch der Beobachter fest. Über sie erfährt die reine Existenz des Seins alles was geschieht.

Es gibt keine Götter und auch keine anderen Wesen oder Gegenstände, welche die Beobachter antasten oder in irgendeiner Art und Weise dauerhaft beeinflussen können (OT sind es speziell gewandete IT-SL).

14. Was ist der Tempel des Seins – wie sind die Regeln am Tempel des Seins?

Der Tempel des Seins ist die heilige Ritualstätte des Hauptkontinents auf der DARK WORLD. Er bildet den Knotenpunkt aller Energieflüsse auf diesem Hauptkontinent und ist gleichfalls der Versammlungsplatz für die An- und Abreise durch das große Weltenportal in alle anderen Welten, mit welchen die DARK WORLD verbunden ist. Das Weltenportal ist das einzige bekannte Zugangsportal zur DARK WORLD und wird von allen Wesenheiten, selbst den Göttern als auch den Urelementen genutzt, um in diese Welt einzureisen oder sie zu verlassen. Im Weltenportal vereint sich die verbliebene Macht des Ark von der ersten aller Götterwelten Weltenglanz.

Die Verbindung durch das Weltenportal mit den jeweiligen anderen Welten aller schaffen die Weltenketten, welche fest verbunden sind mit dem Tempelplatz. Der Tempel des Seins ist ein neutraler Ort, an welchem besondere Gesetzmäßigkeiten für jegliche Art von Existenz gelten und an diesem ebenfalls niedergeschrieben sind sowie öffentlich in Steintafeln aushängen.

Der Tempel des Seins wurde ursprünglich von den Beobachtern von Raum und Zeit und dem Urelement der Dunkelheit geschaffen, damit sämtliche Kräfte der DARK WORLD gebündelt für die Verbindung zwischen den Welten zur Verfügung stehen. Inzwischen ist dieser Ort durch entsprechendes Wirken, z. B. dem äquivalenten Tausch, aber auch andere Zeremonien, befähigt wahre Wunder zu schaffen. Er befähigt auch andere Wesen, nicht nur Urelemente und Götter, zur Nutzung und Wirkung von mächtigen Zeremonien und der Schaffung kleiner Wunder. Außerdem werden hier die Vollstreckungen von Götterurteilen abgehalten und aktive Götter können sich gegenseitig zu einem Wettstreitfordern.

Aber auch die Siegelwächter, Titanen der alten Zeit, wachen über das Geschehen im Tempel des Seins. Der Tempel ist somit zum Richtsaal der Götter und Urelemente unter den neutralen Augen der Titanen geworden. Jeder Titan wacht über eine Weltenkette und hält somit das Weltenportal für eines der Lager offen. Die Titanen zählen zum Volke der Alten.

Am Tempel des Seins, dem einzigen Ort für die Siegelplot-Ritualisierung, sind drei Steintafeln aufgestellt zum Nachlesen für alle Teilnehmer und als Gedankenstütze für die SLs:

1. Tafel = die Gebote zum heiligen Tempelplatz und den Folgen bei Missachtung
2. Tafel = Feste Ablaufregeln zum äquivalenten Tausch und was getauscht werden kann
3. Tafel = Feste Ablaufregeln zu Siegelplot-Ritualen

Alle anderen Rituale, Zeremonien, etc. werden ganz und gar „Frei Schnauze“ den Teilnehmern überlassen.

15. Plots auf der Dark World Veranstaltung

15.1 Die Siegelplots

Da wir FREISPIEL betreiben und die Spieloptionen allen Teilnehmern zugänglich machen wollen, werden die Siegelplots auch für andere Teilnehmer geöffnet, aber dies ist von einigen kleinen Vorgaben abhängig:

- Jedes Lager kann Siegelplots bespielen, auch ohne Lagergottheit.
- Siegel können nur am Tempel des Seins, in Ehrengard, geankert werden. Hierfür muss ein Ritual durchgeführt werden, welches sich auch als Gebet, Zeremonie, schamanischer, okkulter oder anderweitig ausgeführter Prozess darstellen kann. Hierfür ist es unerheblich, welcher Profession die Teilnehmer angehören, solange ein dem Siegel würdiger erhebender Moment geschaffen wird. Die Entscheidung darüber obliegt der SL vor Ort.
- Das Ritual muss in der Teilnehmerzahl die Geschlossenheit und Einheit des Lagers repräsentieren. Von einem größeren Lager wird folglich eine gesteigerte Beteiligung gefordert. Es müssen mind. 3 Personen des eigenen oder eines verbündeten Lagers anwesend sein. Die letztliche Entscheidung darüber obliegt der SL vor Ort.
- In ein Ritual müssen alle Gegenstände eingebunden werden, die zur Erschließung des Siegels nötig waren. Alternativ kann auch ein fremdes erobertes Banner einen Gegenstand ersetzen, wobei dieses aber vom Ritual verzehrt wird und dann in die Obhut des entsprechenden Lagers zurückkehrt. Die Mindestritualdauer beträgt 30 min. Kein 5 Minuten-Wulewule ohne Showeffekt, egal welchen Rang die Person hat (DW ist kein Rangspielsystem, sondern Freispiel)!

- Der erfolgreiche Ausgang der Ankerung wird über das Einbinden der benötigten Gegenstände, die repräsentative Teilnehmerzahl und die Authentizität der Darstellung definiert. Die Entscheidung darüber obliegt der SL vor Ort. Ein Ritual mit einer Gottheit ist immer wirkungsvoller als ohne. Dies wird durch die SL immer positiv gewertet. Bei Uneinigkeit der SL darf diese einen Münzwurf als Glücksentscheid mit einer DW-Münze vollziehen. Das Ergebnis muss von allen Seiten gleichfalls akzeptiert werden ohne Diskussion (Hoffnung positiv – Verzweiflung negativ im Ausgang).
- Sollte das Ritual scheitern, kann es nicht sofort erneut begonnen werden. Stattdessen ist zu ergründen, weshalb es scheiterte, indem eine höhere Macht konsultiert wird, die Einblicke in die Geschicke der Welten hat, welche den Sterblichen verwehrt bleiben. Dies kann ein Gott sein oder ein längeres Ritual am eigenen Lagerheiligtum im Beisein der Lager-SL. Die Untersuchung des Siegels muss außerhalb des Tempels und Ehrengards erfolgen, da dies ein schädigendes Ereignis hervorrufen kann. Ein erneuter Ankerungsversuch kann erst 3 Std. nach dem Misslingen erneut durchgeführt werden und nur wenn die vorherige Ergründung erfolgreich war (SL-Freigabe für erneuten Versuch nötig).
- Die SL ist zur 100%igen Neutralität verpflichtet und darf nach keiner privaten Freundschaft/Erfahrung Zugeständnisse machen.
- Es gibt keinerlei Zugeständnisse bei Abweichungen zum anteilig vorgegeben Ablauf. Die Regeln müssen zu 100% eingehalten werden, oder es gilt als misslungen.
- Gefundene Siegel können nicht vor Diebstahl innerhalb eines Lagers oder auf dem Transportweg gesichert werden. Erst nach der Ankerung am Tempel des Seins sind die Siegel gefestigt und an ihren dortigen Platz gebunden.
- Jedes geankerte Siegel, egal ob positiver oder negativer Natur verstärkt die Kraft des zugehörigen Lagergottes oder die Magie, die Klerikalkraft oder die schamanische Kraft innerhalb des zugehörigen Lagers. Damit werden Rituale leichter, je höher die Anzahl der Siegel ist, welche bereits auf das Lager am Tempel geankert sind.
- Die Siegel dürfen nur in der Lagerlade transportiert werden und im Lager müssen diese an die Heilige Lagerstätte offen ausgelegt/gesockelt werden. Die Lade muss von 2 Personen getragen werden. Diese zwei Personen können aber jeder Art von Charakter angehören.

15.2 Die Nebenplots

Nebenplots oder einfach nur Plots sind kleine Quests/Rätsel, welche einen kleinen Belohnungseffekt enthalten oder gar einen Hinweis auf einen größeren Plot oder Siegelplot.

Diese Nebenplots können von jedem gesucht, gefunden und bespielt werden.

Wie erfolgreich ein Nebenplot verläuft, liegt einzig und alleine in der Bespielungsweise der Personen, die einen solchen Nebenplot bespielen. Und auch der Erfolg liegt in deren eigenen Händen.

Nebenplots können auch mehrfach und auch zur gleichen Zeit an verschiedenen Orten auftauchen. Damit kann es sein, dass an einem Nebenplot verschiedene Gruppen mit unterschiedlichem Kenntnisstand und Fortschritt spielen und auch ein gewisser Konkurrenzkampf oder ein Bündnisspiel entsteht.

15.3 Die Charakter-/Lagerplots

Charakter-/Lagerplots sind Plots, welche speziell auf einen Charakter oder ein Lager zugeschnitten sind und die Entwicklung des Charakters/des Lagers gesamt nach seinem/dessen Hintergrund weiter fördern sollen.

Dies kann bedeuten, dass der Charakter/das Lager weitere Fähigkeiten erlangt, bestehende Fähigkeiten verbessert oder ausbaut, einen besonderen Gegenstand erhält oder eine besondere Quest bekommt, an welcher er/es als Person/Lager wachsen kann und noch tiefer in das Geschehen und die Geschichte der DARK WORLD Saga einsteigen kann. Auch der Zugang zu besonderen Informationen durch mystische Wesen, Götter und Urelemente ist möglich oder auch zu sonst fast nicht zu erreichende Spielfeldbereiche, welche einem normalen Charakter eher verborgen und unerschlossen bleiben.

Diese Plots werden dem Charakter/dem Lager durch ein einfaches Zeichen oder Gegenstand direkt zu seinen „Füßen“

offenbart. Ob dies dann verfolgt und bespielt wird, ist dem Charakter/Lager überlassen, genauso, wie intensiv der Charakter/das Lager dieses bespielt und das darin Erlebte auslebt.

15.4. Interne Lagerplots

Diese Plots werden durch die Haupt-NSC, Lager-SL und Lagerkoordinatoren (LK) bzw. den Baukoordinatoren der Lager (BK), auch oft in Zusammenarbeit mit den Lagerteilnehmern, erstellt und der Plot-Orga zu einem festen Termin vor Conbeginn (meist bis 31.12.) übergeben.

Interne Lagerplots dienen ausschließlich der Festigung der Gesamtlagergemeinschaft und dem rein internen Lagerspiel. Somit werden keine anderen Lager in diese Plots mit einbezogen. Durch diese internen Lagerplots kann ein Lager sich auch intern verstärken, mehr über die Hintergrundgeschichte des eigenen Lagers erfahren und auch über die Zusammenhänge ihrer göttlichen Wesen zu deren eigenem Lagerkonzept. Es findet eine stärkere Bindung zwischen Lager und Haupt-NSC sowie wichtigen Spielern und deren internen Lagerstellungen, ja sogar ganze Gruppen innerhalb des Lagers statt.

15.5. eigene lagerinterne Spielerplots

Ab sofort dürft ihr eure eigene lagerinterne Spielerplots ohne weitere Genehmigung zur Con mitbringen und ausspielen. Allerdings sind dafür folgende Voraussetzungen strikt und ohne Ausnahme einzuhalten:

1. Kein mitgebrachter Plot hat Einfluss auf irgendeinen Bereich der DW-Cons oder deren NSCs oder Objekte.
2. Kein mitgebrachter Plot erzeugt Sonderfähigkeiten oder Massenwirkungen oder gar ein übermächtiges Artefakt oder eine übermächtige Belagerungswaffe.
3. Mitgebrachte Plots dienen ausschließlich dem lagerinternen Charakterspiel der Lagerteilnehmer (SCs) oder auch zwischen verschiedenen Lagerteilnehmern unter vorheriger Abstimmung untereinander. Nicht abgestimmte Plots sind ungültig.
4. Aus mitgebrachten Plots entstehende Monstren (Golem, Trolle, etc.) haben eine einmalige Wehrhaftigkeit von 50 Wuchtwaffentreffer oder 10 Treffern einer Belagerungsmaschine. Danach verfallen diese und sind tot (nicht mehr im Spiel).
5. Mitgebrachte Plots halten sich strikt an die Regeln der Con und ihre Vorgaben, insbesondere zu den besonderen Plätzen und Orte, aber auch zu den besonderen Personen (Haupt-NSC-Charakteren) und den allgemeinen Artefaktregelungen.

15.6. Kampagnenplots

Diese Plots sind ausschließlich dafür da, die Hintergründe, die Entwicklungen und Geschichten wie auch deren Charaktere den Spielern näher zu bringen und das Verständnis für die laufende Kampagne für alle greifbar und verständlich zu machen. Die Kampagnenplots sind reine Plots der Orga und helfen den Teilnehmern beim Verfolgen des aktuellen Kampagnenverlaufes.

16. Die Endschlacht – das Endritual

Die Endschlacht findet in 3 Zügen statt, sofern es eine Endschlacht gibt (Spielverlaufsabhängig): Wenn ein Lager nicht für sich kämpfen mag, wird dessen Banner aus dem Spiel genommen und das Lager gilt als freier Söldnertrupp und darf frei für ein anderes Lager kämpfen, dabei scheidet das eigene Lager aus, auch für eine Wertung. Jeder Zug wird durch die Aufstellung der Lager und einen **Kanonenschlag der Orga** eingeleitet! Die Orga wird ggf. vorab noch einige Pyroeffekte für mehr Stimmung abfeuern. **Diese Pyroeffekte sind kein Startsignal für den Schlachtzuganfang!**

Endschlachtstart ist zwischen 15-16Uhr angesetzt. Davor gibt es in den Lagern eine kurze Endschlachtansprache durch die Lager-SLs und ggf. durch die Lagergottheit. Bitte seid dazu anwesend und hört hier aufmerksam zu.

16.1 Der 1. Zug – DARK WORLD Banneroberung

Alle Lager treten am Schlachtfeld mit ihrem Banner an. In der Feldmitte steht das Banner der DARK WORLD. Beim Kanonenschlag müssen die Lager das DARK WORLD-Banner erobern und mind. 15 Minuten an Standort ihrer Lagergottheit/dem Startpunkt wo ihr Lagerbanner steht halten. Nach Ablauf der 15 Minuten ist der Zug beendet.

→ Gefallene werden durch die Lagergötter/Beobachter an dem jeweiligen Lagerstartpunkt am Zugende ins Leben zurückgeholt oder durch entsprechendes Heilerspiel. (ca. 20 Minuten Pause zur Erholung)

16.2 Der 2. Zug - Lager-Bannererobung

Alle Banner werden von den Beobachtern/SLs in die Feldmitte gebracht und aufgestellt. Nun muss beim Kanonenschlag zuerst das eigene Banner und dann so viele andere Banner wie möglich erobert und auf ein Lager vereint werden am Startpunkt der jeweiligen Lager, wo ggf. die eigene Lagergottheit wartet. Das Ende ist, wenn alle Banner auf ein Lager vereint sind.

→ Gefallene werden durch die Lagergötter/Beobachter an dem jeweiligen Lagerstartpunkt am Zugende ins Leben zurückgeholt oder durch entsprechendes Heilerspiel. (ca. 20 Minuten Pause zur Erholung)

16.3 Der 3. Zug - offene Feldschlacht

Jedes Lager bekommt sein Banner und muss beim Kanonenschlag versuchen, so viele Banner wie möglich zu erobern. Der Zug endet, wenn alle Banner erobert wurden und auf ein Lager vereint wurden (KO-System).

→ Gefallene kehren später nach Schlachtende an ihre heilige Lagerstätte ins Leben zurück oder haben entsprechendes Heilerspiel im Lager.

Für den Sieger eines jeden Zuges gibt es ein Schlachtensiegel der Macht (Punktwert).

Götter dürfen nicht in den Endkampf eines Zuges eingreifen. Sie dürfen nur zur Stärkung der Moral anwesend sein und ihre Leute verbal unterstützen/anfeuern/aufhetzen. Nach Ende eines Zuges dürfen sie in kleinem Rahmen ihre Leute auch selbst wieder erheben oder Heilungsspiel machen, wenn die Spieler auf sie dazu zukommen. Spielerheilerspiel geht dabei vor.

Im Dritten Zug dürfen Götter bei einer Pattsituation auf Wunsch beider Spielerparteien ein Götterduell austragen oder es muss ein Entscheidungskampf zwischen zwei bis max. 3 Spielern je Lager aus deren eigener Lagerwahl erfolgen. Der Duellsieger ist auch der Gewinner des 3. Zuges samt seines Lagers.

Sieger der DARK WORLD ist, wer insgesamt die meisten Siegel erspielt hat (Conspiel und Schlacht).

Sollte keine Endschlacht stattfinden, so wird der Sieg über die Siegelerspielungen während der Con ermittelt.

Das Endritual soll ca. 2 Stunden nach der Endschlacht stattfinden (spätestens um 22Uhr). Das Endritual wird durch Versammlung der Lager-SL und gemeinsamen Gang zum Tempel des Seines eingeleitet. Sind alle am Tempel eingetroffen, wird erst das Gewinnerkind aus dem Spiel Catch the Monster durch die Götterwesen belobigt und dann die anderen spielteilnehmenden Kinder mit einer jeweiligen Preisvergabe durch die Götter. Danach erfolgt die Gewinnerzeremonie. Und am Schluss die SL- und Orgaverabschiedung. Die Teilnehmer dürfen danach gerne frei weiterspielen und IT sein. Abreise ist erst am nächsten Morgen.

Da es sein kann, dass das Conspiel so intensiv ist, dass es keiner Endschlacht durch die Teilnehmer benötigt (wir richten uns dabei nach der Meinung der Teilnehmermehrheit durch Info unserer SLs), würden wir in diesem Fall, wie vor genannt, nur ein Endritual stattfinden lassen. Der Entscheid liegt bei Euch innerhalb des Conspielverlaufes und der Meldung am letzten Contag an Eure Lager-SL (die Info muss spätestens 2 Std. vor Endschlachtbeginn an die Lager-SL weitergetragen werden). Sollten die Mehrheit aller Lager auf eine Endschlacht verzichten wollen, dann findet diese nicht statt, sondern nur das Ritual.

17. Entsorgungskosten/Strafgebühren/Zuständigkeiten

Sollte eine Lager nicht selbst seine Sachen ordnungsgemäß und vollständig entsorgen oder einlagern bzw. den Platz

des eigenen Lagers nicht in einem einwandfreien Zustand zurückgeben bei Conende, so werden die entstehenden Entsorgungs- und auch Aufräumkosten dem Verursacher in Rechnung gestellt. Auch das Abbauen von Geländeeinrichtungen z.B. Feuerstellen fällt in diese Kategorie. Die Versetzung der festen Gelände-Feuerstellen ist verboten. Für Lagerbauten ist das Bauteam der einzelnen Lager samt Baukoordinator und Lagerkoordinator verantwortlich, für die restliche Lagerfläche das gesamte Lager gemeinsam.

Bitte lasst es einfach nicht so weit kommen und helft uns und auch Euch alles in einem einwandfreien und sauberen Zustand zurückzulassen. Packt mit an und wir sind alle schneller zu Hause und können uns entspannen und auf ein wirklich großartiges Conerlebnis zurückblicken und auf das kommende Vorausträumen!

VIELEN DANK!

18. Versorgung auf der Con - Einkaufsmöglichkeiten

Auf der Veranstaltung gibt es im Bereich der neutralen Spielstadt einen Essensstand mit täglich frisch zubereiteten und abwechslungsreichen Gerichten für kleines Eurogeld. Gleichfalls können dort alkoholfreie Getränke gekauft werden, wie auch in der nebenliegenden Taverne. In der Taverne gibt es auch alkoholhaltige Getränke für Teilnehmer ab 18 Jahre.

Weiterhin besteht die Möglichkeit vor der Con im nahen Ort Rennerod bei mehreren Lebensmittelgroßmärkten sich mit allem nötigen zu versorgen. Auch gibt es im nahen Weilburg einen Obi-Baumarkt, in welchem man sich mit Brennholz und Grills sowie passenden Löschmitteln und Utensilien versorgen kann.

NSCs haben die Möglichkeit vorab im Shop via Ticketoption oder auch bei Anreise am Checkin die Gesamtversorgung für den gesamten Conzeitraum zu ihrem Teilnahmeticket hin zuzubuchen. Dies ist eine Pauschale und enthält die in der Option angegebenen Versorgungseinheiten. Am Checkin erhalten die NSCs hierfür eine entsprechende Versorgungskarte, welche am Stand vorzulegen ist und dort abgestempelt/gelocht wird, wenn man sich eine Mahlzeit holt.

19. Hygienekonzept und Pandemieregeln

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

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

Das Hygienekonzept sieht für die Leihgaben des Veranstalters an die NSCs und SCs vor, dass diese vor Einsatz ordnungsgemäß desinfiziert werden und dies schriftlich protokolliert wird und vom Empfänger bestätigt wird. Bei Rückgabe wird die Leihgabe nach Sichtprüfung ebenfalls umgehend desinfiziert und dies auch schriftlich dokumentiert.

Es kann sein, dass folgende Hygieneeinschränkungen vorkommen (Beispielhaft, anderweitige Regelung nicht ausgeschlossen):

- Mindestabstandsregelung im Warte- und Gastro-Handelsbereich mind. 1,5m – entsprechende Markierungen werden gesetzt und sind einzuhalten sowie sinngemäß örtliche Standsetzung
- Maskentragepflicht der Klasse FFP2 – diese sind vom Teilnehmer selbst mitzubringen und zu tragen
- Schnelltestpflicht für Ungeimpfte und Genesene – ein täglicher Schnelltest kann in den örtlichen Einrichtungen des Geländeverpächters vorgenommen werden oder im naheliegenden Testzentrum sowie vor Ort mit eigenen selbst mitgebrachten Schnelltest im Testzelt neben dem Checkinbereich – dies wird dokumentiert durch den Veranstalter
- Zulassung nach der 2G+-Regelung – zugelassen sind dann nur geimpfte und geboosterte Personen mit Impfnachweis,

sowie Genesene und geimpfte Personen mit einem vor Ort gemachten Schnelltest (Testzentrum in der Nähe und Eigentest vor Ort unter Aufsicht und mit Dokumentierung vom Veranstalter)
- eingeschränkte Nutzung Sanitäranlagen mit Speerzonen – einige der WT-/WC-Bereiche sind zur Abstandswahrung gesperrt und dürfen nicht genutzt werden – die Anzahl der Nutzer im gleichen Augenblick ist limitiert und einzuhalten
- an den prägnanten Stellen/Orten werden entsprechende Desinfektionsspender aufgestellt und sind auch zu nutzen durch alle Teilnehmer der Veranstaltung, insbesondere betrifft dies die Sanitäranlagen und Gastrobereiche
- Einrichtung eines Notfallteams des Veranstalters für die Einleitung einer Notfallrettung durch einen herbeigerufenen RTW-Einsatz – diese Maßnahme veranlasst ausschließlich der Veranstalter nach dessen Notfallplan selbst
Da der Veranstalter als Exklusivpächter des Geländes auch Hausrecht genießt, darf er entsprechende Verweise jederzeit bei Verstößen aussprechen und diese ggf. auch mit Amtsmitteln durch die Behörden vollziehen lassen. Die weiteren Folgen hat dann die betreffende Person zu tragen.

Bitte bedenkt, es geht dabei nicht nur um Eure Gesundheit, sondern um die aller Teilnehmer und auch der des Veranstalters und seiner Erfüllungsgehilfen und Helfern. Im besten Fall wird es keine gesonderte Regelungen zur Veranstaltung geben. Hier folgt der Veranstalter mind. den amtlichen Vorgaben.

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

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

20. Schlusswort

Mit diesen OT-Teilnahmegrundlagen möchten wir Euch ein Werkzeug an die Hand geben, an welchem Ihr Euch für den gesamten Bereich rund um die DARK WORLD und das Spiel 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.

DANKE!

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

Eure Dark World-Orga-Crew

*Ein eingetragenes Markenprodukt der Darkcrypt-Production unter Verwaltung des
gemeinnützigen Grüne Welten Rollenspielkulturverein e.V.*