



DWS-Regelwerk

Fassung 4.0 © by Dark World-Orga

Inhaltverzeichnis

1. Die Veranstaltungsgrundbasis der Dark World.....	3
2. Das ist Freispiel©	3
3. Todesregelung.....	5
4. Portalschutz	5
5. Angriffe während der Friedensphase/Lager ist im Neutralstatus	5
6. Pyrorichtlinien.....	5
7. Kämpfe	6
8. Sprengfässer.....	6
9. Endschlacht	6
10. Nachtaktionen	6
11. Lagertoranlagen und Palisaden.....	7
12. Lagerfall und Lagerplünderung	7
13. Lagerbanner und Banner des Ausgleichs	8
14. Heilige Lagerstätten und Lagerartefakte.....	8
15. Sumpfgas.....	8
16. Siegelscheiben	9
17. Königsschwerter	9
18. Dieben.....	9
19. Gilden, Zünfte	9
20. Siegbedingungen.....	10
21. Göttlicher Judikarius	10
22. Informationsmedien.....	10
23. Schlusswort	11

1. Die Veranstaltungsgrundbasis der Dark World

Die Dark World Veranstaltungsreihe startete mit ihrer ersten Veranstaltung 2016 als Kampagnencon mit dem Prinzip Player vs Non-Player (PvN). Seit der zweiten Veranstaltung läuft sie im Player vs Player/Non-Player (PvP/N) weiter. Die Veranstaltungsreihe ist explizit ein Kampagnenspiel und **kein** Taktik- oder Strategiespiel.

Auf den Dark World Veranstaltungen werden Kampf-, Plot-, Erforschung- und Eroberungs-, wie auch alle anderen LARP-Spielfunktionen nahezu gleichermaßen als Spielangebote ausgerichtet, und das alles in einer eigenen fantastischen Spielwelt, die sich jedes Jahr weiterentwickelt.

Das Spiel auf der Dark World folgt dem Prinzip des sozialen Miteinanders und des gegenseitigen Helfens. Dies gilt sowohl IT (In-Time, im Spiel), wie auch OT (Out-of-Time, außerhalb des Spiels). Wir möchten einen fairen Wettstreit, an dem alle Beteiligten OT Spaß haben können.

Unsere SL (Spielleitungen) und Plot-Team sind angehalten, so zu entscheiden und zu gestalten, dass eine Geschichte entsteht, an der möglichst Viele Freude haben können – das kann auch mal in kleinen Widersprüchen zum Regelwerk stehen, ohne zu einer generellen Änderung der Regeln zu führen. Im Zweifelsfall hat die SL das letzte Wort – nicht das Regelwerk.

IT-Fehlverhalten hat IT-Konsequenzen. (Gerichtsspiel, Strafen durch die Lagergottheit, etc.)

OT-Fehlverhalten hat OT-Konsequenzen bis hin zum Hausverbot für die aktuelle und zukünftige Cons.

Familien mit Kindern sind auf der Dark World willkommen. Dennoch gibt es klare ü18-Bereiche, wo dunkle Charakterkonzepte ausgespielt werden können. Besuche in ü18-Lagern für Minderjährige nur nach rechtzeitig vorheriger Absprache mit der SL in einem abgestimmten Zeitfenster und mit der Aufsichtsperson.

Ganz klar distanziert sich die Orga von Nichtspielangeboten, wie dem grundlosen Töten von Charakteren ohne Bedeutung für das Spiel oder dem mutwilligen und vorsätzlichen Zerstören (IT oder OT) von Gegenständen aller Art. Distanziert wird sich auch von spielunterbrechenden Vorgehensweisen, wie Selbstmord eines Charakters und Entzug von Folgespielangeboten (z. B. Gefangennahme, Heilerspiel, Auferstehungsspiel, etc.).

Auf der Dark World Veranstaltungsreihe haben auch OT-Rassismus oder andere feindliche OT-Ausdrucksweisen keinen Platz – LARP ist bunt und steht für Vielfalt und Toleranz.

Bitte seid für Andere OT der Grund zur Freude, den Ihr Euch auch von ihnen wünscht – nur so können wir alle gemeinsam eine Veranstaltungsreihe gestalten, an der alle Beteiligten Freude haben und viele Jahre gerne wiederkehren.

2. Das ist Freispiel©

Freispiel bedeutet nicht „ich mache, was ich will“ – auch hier gibt es Regeln, an welche man sich halten muss für das gemeinsame Spielerlebnis und die Sicherheit.

Freispiel ist der Oberbegriff für ein zeitgemäßes und offenes Spielsystem im LARP, welches den Spielenden möglichst viele Freiheiten lässt und einen OT-fairen IT-Wettstreit ermöglicht.

Die Hauptbasis liegt im Du-kannst-was-Du-darstellen-kannst (DkwDdk). Dies wird erweitert um die drei weiteren Spielfunktionen: Best-Moment (BM), Point of Real (PoR) und Standing Characterlevel (SCL).

Du-kannst-was-Du-darstellen-kannst bedeutet:

Wenn Du es darstellen kannst, dann kann Dein Charakter es - wenn nicht, dann kann Dein Charakter es eben nicht. Das reine OT-Telling (OT sagen, was man IT darstellt) ist für SCs zu unterlassen. Das dürfen nur die SL und ab und an NSCs in tragenden Rollen (H-NSC und P-NSC). Verpacke Deine Anweisungen und gewünschten Aktionen bzw. Reaktionen in Dein IT-Spiel und Deine IT-Spruchformeln, so dass es alle

auf Anhieb verstehen.

Beispiel:

Negativ: Ich greife eine Spielerin mit Schild an, rufe dabei „Schildbrecher!“ und ignoriere ihren Schild.

Positiv: Ich rufe meinen Gott Maximus laut an und bitte ihn, mich mit der Kraft des Schilderbrechens zu segnen. Mit meinem Wutschrei sende ich diesen auf dieses Schild vor mir: SCHILDBRECHER – Schlag auf das Schild und die Aktion ist klar, IT und für alle OT verständlich und das Schild des Gegners ist gebrochen.

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

Best Moment© bedeutet:

Schaffe für Dein Umfeld durch eigenverantwortliche und verantwortungsbewusste Handlungen und schöne Reaktionen den bestmöglichen Moment, der zu einer interessanten gemeinsamen Geschichte beiträgt.

Kaum etwas ist langweiliger als stetige Helden, die unverletzbar, unsterblich und immer wieder wie von selbst auferstehen (der stetige Gewinner). Und kaum etwas ist unschöner als stetig zu nehmen und nie etwas zu geben (der Egoshooter). Dies betrifft im vor allem das Ausspielen von Treffern im Kampfeschehen – aber auch für andere spielrelevante Szenen.

Point of Real© bedeutet:

Versuche stets, realistische Reaktionen auszuspielen, die für Dein Umfeld einfach nachvollziehbar sind. Überlege Dir bspw., was mit Dir und Deiner Ausrüstung passierte, würdest Du von einem echten Pfeil getroffen – und spiele solche Treffer dann möglichst realistisch aus. (Schild gesplittert? Loch im Kettenhemd? Zeit für einen Aufenthalt im Lazarett und einen anschließenden Besuch bei der Schmiede.) Magische Rüstungen mit einer Scherbe dargestellt oder ähnliches gibt es nicht (keine Dragonsys-Regelungen).

Standing Charakterlevel© bedeutet:

Diese Spielfunktion dient der Abrundung durch die vorherige Einstufung einer Kampfkraft bzw. Widerstandskraft eines Charakters, ohne dass man sich besprechen muss und Charakterpunkte abgleichen/mitzählen muss. Dies unterteilt sich in 3 Charakterlevel:

1. Level:

Einfacher Spielercharakter (SC) und einfacher Nichtspielercharakter (NSC).

Diese haben die gleiche Stufe und hier entscheiden das Spiel untereinander und die Show, wer obsiegen wird oder wie eine Szene ausgehen wird. (Der meist anzutreffende Fall im Spiel auf der Dark World.)

2. Level:

Gehobene Charaktere. Etwa Göttervölker oder direkte Götterpriester (Plot-/Ambiente-NSC), aber auch Spieler (SC) mit einer ausgewiesenen Artefaktwaffe. Hier werden wohl 1-2 einfache (N)SC unterliegen, evtl. auch mehrere. (Kommt schon mal vor, gerade durch Plotspiel.)

3. Level:

Die göttlichen Wesen, urelementare Wesen, besondere Wesen wie Golems. Diese werden wohl ganze Gruppen von einfachen (N)SC niederringen in einem Kampf und selbst eine sehr hohe Widerstandskraft haben, da diese deutlich über den Level 1 und 2 liegen. (Der Ausnahmefall im Spiel – i. d. R. breit bekannte Charaktere wie die Lagergottheiten.)

3. Todesregelung

Gemäß Point of Real© entsteht auf eine Trefferaktion eine realistische Verletzung, welche auch tödlich sein kann. Auf jeden Fall sollte diese Verletzung durch einen Charakter mit Heilfertigkeiten behandelt werden.

Sollte keine Heilung verfügbar sein oder die Verletzung zu schwerwiegend sein, verstirbt der Charakter. Im Zweifelsfall kann dies die SL entscheiden – es gilt auf der Dark World nicht die verbreitete Opferregel (bei der das Opfer einer Aktion das letzte Wort hat).

Der Charakter kann mithilfe einer Priester:in am eigenen Lagerportal ins Spiel zurückkehren. Es gibt auch keine Wunderheilung oder magische Auferstehung im laufenden Spielgeschehen (z.B. während einer Kampfaction), dafür dient einzig und allein das eigene Lagerportal mit Lagergottheit und deren Priesterschaft.

4. Portalschutz

Generell gilt, dass alle Arten von Portalen, die von der Orga kommen (bspw. Respawn-Portale aller Lager) einen besonderen Schutz haben und unzerstörbar und nicht beeinflussbar/schändbar sind. Ausnahme:

Sollte ein besonderer Metaplot der Orga einen Einfluss auf ein Portal nehmen, dann ist dieser freigegeben. Lagerplots und andere Plots haben hier keine Wirkung.

5. Angriffe während der Friedensphase/Lager ist im Neutralstatus

Jedes Lager ist unangreifbar bis Folgendes IT erledigt wurde:

- Erscheinen der Lagergottheit (Eröffnungsritual)
- Erhebung des Lagerportales (= Respawn-Punkt des Lagers) (Lager-Ritual unter SL-Aufsicht)
- Weihung des heiligen Lagerplatzes mit Artefaktsetzung und Banneraufstellung (Lager-Ritual unter SL-Aufsicht)

Auch gilt dies, wenn die weiße Fahne vor einem Lager durch die Lager-SL aufgestellt ist.

6. Pyrorichtlinien

Jegliche Pyrotechnik von (N)SC muss von der **Veranstaltungsleitung** vorher genehmigt werden und wird durch diese markiert. Genehmigungsfähig sind nur Pyromittel aus der unten geführten Liste, welche max. 2 Jahre alt sind.

Unmittelbar vor dem Einsatz ist einer SL die Markierung sowie das mitgebrachte Löschmittel zu zeigen und der Einsatz freigegeben zu lassen – nach genauer Situation und aktueller Waldbrandgefahrenstufe.

<u>Bezeichnung</u>	<u>Lieferantenbeispiele</u>
- Rauchbombe	https://www.pyroweb.de/
- Bengalfackel	https://www.pyroweb.de/
- Strobobombe	https://www.pyroweb.de/
- Tischfeuerwerk der Ganzjahresklasse	https://www.pyroweb.de/
- Pyropapier	https://www.amazon.de/
- Rauchkapsel AX-3	https://www.raketenmodellbau-klima.de/
- Rauchkapsel AX-9	https://www.raketenmodellbau-klima.de/
- Rauchkapsel AX-18	https://www.raketenmodellbau-klima.de/
- Farbige Feuerpacks für Lagerfeuereinfärbung sogenannte Magicfire-Packs	https://www.amazon.de/
- sowie gleichartige Pyromittel der vor genannten, wenn Nachweise vor Ort vorgelegt werden.	

7. Kämpfe

Die folgenden Regeln dienen der Sicherheit, dem stetigen Spielfluss und der OT-Fairness des Wettstreits.

Schläge auf/zu den/m Kopf/Gesicht oder in den Intimbereich sind verboten. Stangenwaffen sind daher ausschließlich seitlich zu führen.

Ballistische Schüsse sind verboten.

Kein Stechen mit Kernwaffen, insb. durch Luken o. ä.

Keine Kehlschnitte.

OT-gefährliche Gegenstände dürfen nicht in die Kampfbereiche. (z. B. Glasflaschen oder Taschenmesser auf den Wiesen zwischen den Lagern.)

Keine Kampfteilnahme unter Drogeneinfluss. (Einschließlich legaler Drogen wie Alkohol oder Cannabis.)

Kampfteilnahme generell erst ab 18 Jahren. Kampfteilnahme zwischen 16 und 18 Jahren nur mit Aufsichtsperson und Helm. Zwischen 3 und 15 Jahren nur in speziellen Kinderschlachten mit Aufsichtsperson. Unter 3 Jahren gar nicht.

8. Sprengfässer

IT-Sprengfässer sind zugelassen. Diese dürfen nicht in irgendeiner Weise der biologischen/magischen Kriegsführung dienen (*Warpsteine, giftige Gase, schädliche Keime etc.*). Sprengfässer müssen vor Ort hergestellt werden unter Aufsicht der Alchemiegilde.

Sprengfässer gelten als Kriegsmaschinen und haben die gleiche Wirkung, nur dass der Wirkungsradius auch 10 m um die Sprengstelle Gültigkeit hat. Ist ein Teilnehmer in diesem Radius, verstirbt er, egal auf welcher Seite er steht oder selbst der Sprengfassnutzer ist. (Ausnahme: NSC Level 3)

Sprengfässer dürfen nur unter Aufsicht einer SL gezündet werden.

9. Endschlacht

Die Endschlacht besteht aus drei Zyklen.

Die genauen Regelungen der einzelnen Zyklen werden durch die Schlacht-SL kurzfristig festgelegt und bekannt gegeben. In der Regel gibt es: die Eroberung des Dark World Banners, die Eroberung mehrerer Banner, Last Person Standing.

Jeder Zyklus der Endschlacht gibt dem Gewinnerlager jeweils zwei Punkte.

Die SL legt die Begrenzung des Spielfelds kurzfristig fest.

Falls die Göttlichen teilnehmen wollen, senken sie sich dafür temporär auf Level 2.

10. Nachtaktionen

Sind mindestens 30 Minuten vor Start bei der eigenen Lager-SL anzumelden und genehmigen oder absagen zu lassen durch die SL-Koordination. Nachtaktionen dürfen bis spätestens 02:00 Uhr gestartet werden – Abschluss bereits gestarteter Aktionen oder unmittelbar damit zusammenhängender Gegenaktionen (Rückeroberungen o.ä.) sind bis maximal 03:00 Uhr möglich – sodass alle noch die Chance auf ausreichend Schlaf bekommen.

Nachtaktionen sollen kleine Kommandoaktionen sein. Kreatives Infiltrationsspiel und Ablenkungen sind erwünscht – keine Nachtschlachten.

Zusätzlich wird mindestens ein Nachtplot angeboten, sodass sich niemand um Mitternacht langweilen muss.

Wer an Nachtaktionen hingegen nicht teilhaben möchte und gesteigerten Wert auf die Nachtruhe legt (z. B. Familien mit kleinen Kindern), kann sein Schlafzelt in der Stadt anmelden und dabei um Platzierung in einer ruhigen Ecke bitten.

11. Lagertoranlagen und Palisaden

Ist eine geschlossene Toranlage OT vorhanden, ist diese auch IT vorhanden. Ansonsten ist das Lager ein offenes Feldlager und muss sich bei einem Angriff jederzeit direkt wehren oder wird fallen.

Torlangen besitzen mind. ein Lagertor mit einem Durchgang von 3x3 m (BxH) mit verschließbaren Torflügel/n und mind. rechts und links je eine feste Palisade von 4x2,5 m (BxH). Diese vollständigen Toranlagen haben eine sehr hohe Wehrhaftigkeit, wenn optisch zum Lager passend und entsprechend massiv gebaut. Torflügel müssen nach innen zu öffnen sein und in einem 90° Winkel fest zu arretieren sein. Torflügel dürfen nicht nach außen öffnen.

Tore und Palisaden müssen vor dem Eröffnungsritual von der Orga abgenommen werden.

Wann eine Toranlage gefallen ist und wie viele Treffer dies benötigt, entscheidet die (Lager-)SL vor Ort bei der jeweiligen Schlacht.

Ausfallsregelung:

Nach Fall der Toranlage besteht die Zeit für einen Ausfall. Die Angreifenden ziehen sich dazu vom Tor zurück und warten auf den vollständigen Ausfall bis zum Angriff. **Zeichen der SL ist abzuwarten.** Die Ausfallschlacht ist nach Freispiel zu bewerten durch die SL.

Brandpfeile sorgen für ein Feuer an der Toranlage bei Tortreffer, es ist kein Überschuss ins Lager möglich. Ob die Toranlage nach einem Brandpfeilbeschuss ausbrennt und fällt, das liegt im Entscheid der SL vor Ort.

Das Überwinden der Palisaden (Palisadenklettern, Rampen, untergraben, etc.) ist untersagt.

12. Lagerfall und Lagerplünderung

Ein gefallenes Lager darf nach offiziellem Fall (**Ansage der SL**) IT geplündert werden. Dazu steht der Angriffspartei nach Fall des Lagers etwas Zeit zur Verfügung gem. Ansage der SL.

Es dürfen nur Gegenstände entnommen werden, welche an der heiligen Lagerstätte sind oder als Diebesware markiert sind. Achtung, die Stätte kann geschützt sein. Anwesenheit der SL ist vorgeschrieben, Entscheid liegt bei dieser SL.

Siegelscheiben und Lagerartefakte dürfen nur von göttlichen Wesen oder deren Äquivalent (Untod, Hohepriester:in der Stadt, etc.) getragen werden. Es darf max. je Angriffspartei eine Siegelscheibe oder ein Lagerartefakt geplündert werden.

Wird ein tragendes Götterwesen von mehreren (N)SC angegriffen, so lässt es den Gegenstand einfach fallen und geht, ohne auf den Angriff einzugehen. Der Gegenstand muss dann binnen kurzer Zeit von einem anderen Götterwesen genommen werden oder geht an die Plot-SL, welche entscheidet, wo und wann der Gegenstand wieder erscheint

Es existiert je Lager 1 Banner. Je Angriffspartei darf nur 1 Banner und 1 Gegenstand (Siegelscheibe oder Lagerartefakt) entnommen werden. Fremdbanner gehen vor dem Banner des besiegten Lagers. Banner kann jeder (N)SC tragen, aber nicht damit rennen. Banner können unterwegs geraubt werden, der Bannertragende fällt dabei in Ohnmacht, sobald er umstellt wird, verstirbt aber nicht.

Ist ein Lager vollständig geplündert, wird eine weiße Fahne von der Lager-SL aufgestellt = neutrale Lagerphase und das Lager gilt als unangreifbar. Das Lager selbst darf zwar sogenannte Rückholangriffe jederzeit durchführen, aber sonst keine anderen Lager angreifen oder sich daran beteiligen, welche nicht deren eigenes Banner besitzen.

13. Lagerbanner und Banner des Ausgleichs

Diese sind (neben den Artefakten) die höchsten Attribute eines Lagers und für deren Macht und Handlungsfähigkeit essenziell. Ohne Banner darf ein Lager keinen Angriff auf ein anderes Lager vornehmen (Ausnahme: Rückholversuche des eigenen Banners).

Lagerbanner kann jeder (N)SC tragen. Sie gelten als unzerstörbar und unschändbar, können jedoch gediebt oder nach Lagerfall diplomatisch überreicht werden und gelten dann als erobert = 1 Wertungspunkt.

Sind alle Banner auf ein Lager vereint, entsteht das Banner des Ausgleiches. Wird es am Tempel des Seins geankert, eliminiert dies alle nicht geankerten Siegelscheiben und erzeugt 3 Wertungspunkte für das ankernde Lager. Auf dem Weg zum Tempel kann es erobert werden. Die einzelnen Lagerbanner gehen anschließend zurück in die jeweiligen Lager und sind nach ca. 30 Minuten erneut einsetzbar.

14. Heilige Lagerstätten und Lagerartefakte

Die heilige Lagerstätte ist der wichtigste Ort innerhalb eines Lagers und ganz nach dem lagereigenen Aspekt und Spielkonzept durch die Lagerteilnehmer selbst zu gestalten. Hierbei wird die Orga unterstützend zur Ersteinrichtung der Stätten beitragen. Danach ist dies allein den jeweiligen Lagerteilnehmenden überlassen und eine MUSSVORGABE an die Lager. Die Stätte muss vom Tor aus gut einsehbar und direkt erreichbar sein und darf nicht irgendwo im Lager versteckt liegen.

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

Eine Lagerheiligtätte ist der Aufbewahrungsort für die gefundenen/erspielten Siegel vor der Ankerung am Tempel des Seins, die Lagerbanner und die Lagerartefakte, welche die höchsten Güter eines Lagers darstellen.

Das Artefakt selbst ist das höchste Geschenk des Urgottes eines Lageraspektes und auch somit durch alle demutvoll zu behandeln und zu würdigen. Lagerartefakte können weder zerstört noch geschändet werden. Die Lagerartefakte stärken das Lager und bei Verlust des lagereigenen Artefakts wird die Lagerheiligtätte und damit auch das gesamte Lager immer schwächer. Ferner hat jedes eine besondere eigene Artefaktfähigkeit. Niemand kann sich der Wirkung des Artefaktes widersetzen. Die Artefaktfähigkeiten können IT bei den Gottheiten und am Tempel des Seins erfragt werden.

Da es ein 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 Artefakt erobert wurde und wird mit jedem Augenblick stärker. Es können nur Rückeroberungen ohne besondere Fähigkeiten (Magie, Alchemie, etc.) – also reiner Körperkraft und Belagerungswaffen oder Diebesspiel vollzogen werden.

15. Sumpfgas

Am und im Blutmoor sowie an weiteren Orten mit OSE-Bezug, kann Sumpfgas des Untodes aufsteigen – OT-Ansage der SL. Dieses raubt nicht untoten (N)SC (1. Level) den Atem und sie müssen sich hustend zurückziehen, um nicht zu ersticken.

Es steigt insb. bei größeren Gruppen außerhalb von Belagerungen auf, welche die Wege verlassen, und dient der Auflösung von gefährlichen Pulksituationen durch die SL.

16. Siegelscheiben

Eine Siegelscheibe entspricht einem Wertungspunkt. Dieser wird erst gezählt, wenn sie am Tempel des Seins geankert wurde (freies Ankerungsritual des jeweiligen Lagers – Entscheid liegt bei Ruítual-SL). Siegelscheiben können an der eigenen heiligen Lagerstätte gelagert werden und dürfen nur von göttlichen Wesen getragen werden. Bis zur Ankerung können Siegelscheiben gediebt/erobert werden.

17. Königsschwerter

Königsschwerter sind Schwerter mit besonderen Fähigkeiten, die im Rahmen des Plots erspielt werden können.

Wird ein Königsschwert erspielt von einem SC, so erlangt er den Status eines Plot-NSC in seinem Lager ab der nächsten Veranstaltung. Gibt er seinen Königsstatus auf, so entscheidet die Lagergottheit, wer unter welchen Bedingungen neuer Schwertkönig wird und damit neuer Plot-NSC zur nächsten Veranstaltung.

18. Dieben

Dieben ist grundsätzlich nur in enger Abstimmung mit der SL gestattet.

Dieben ist der IT-Ausdruck für das IT-Entwenden von dafür mit rotem Erlaubnisband markierten Gegenständen. Dies ist kein Freifahrtschein für OT-Diebstahl. OT-Diebstahl ist eine Straftat und diese wird auch bei uns zur Anzeige gebracht mit entsprechenden rechtlichen Konsequenzen.

Nur Bereiche, die für das IT-Spiel freigegeben sind, dürfen einbezogen werden. Absolutes Tabu für alle sind fremde Zelte. Diese dürfen nur mit Freigabe des Besitzers betreten werden – dies gilt auch für IT-Institutionen.

Gegenstände, die für das IT-Spiel wichtig sind, müssen öffentlich zugänglich gelagert werden. Dies betrifft vor allem jegliche Plot-Gegenstände und Artefakte.

Wie funktioniert das Dieben auf der Dark World?

Wer einen Gegenstand für das Diebesspiel zur Verfügung stellen möchte, bespricht dies mit einer SL. (Um welchen Gegenstand geht es? Ist er irgendwie geschützt und wie ist der Schutz verständlich dargestellt? Was soll mit diesem OT passieren, wenn er IT gediebt wird: Darf der IT-Dieb ihn OT behalten? Soll er ihn dalassen und er wandert OT ins Zelt des Besitzers? Am Ende der Con zurückbringen (Klappt nicht immer!)?) Von dieser SL erhält man ein **rotes Erlaubnisband**, mit dem man den Gegenstand markiert.

Wer einen mit rotem Erlaubnisband markierten Gegenstand dieben möchte, wendet sich dazu ebenfalls an eine SL. Von dieser erhält man ein **weißes Antragsband**. Dieses bringt man im Spiel unbemerkt am Gegenstand als Schleife an. Anschließend spricht man (bei Bedarf durch Abwesenheit oder bei Orga-Gegenständen über die SL) den Besitzer des Gegenstands OT an, um sich über die IT-Konsequenzen abzustimmen.

19. Gilden, Zünfte

Die Gründung neuer Gilden oder Zünfte erfolgt rein über das IT-Spiel vor Ort. Alles, was Gilden und Zünfte anbelangt, ist rein IT vor Ort zu erspielen und obliegt in der Verantwortung der jeweiligen Gildenleitung (NSC).

Es müssen keine Fähigkeiten erlernt werden in den Gilden, alle können realistische Fähigkeiten selbst spielen nach Freispiel. Auch Zutaten für bspw. Alchemie sind nicht vorgegeben. (Eine neue Gilde muss sich direkt nach Con bei der Orga melden und ein umfassendes Gildenkonzept für die OT-Gründung vorlegen und genehmigen lassen.)

Die Gilden richten Wettstreite aus, die jeweils einen Wertungspunkt geben. Zünfte vergeben keine Wertungspunkte – außer, sie richten unter der Schirmherrschaft einer Gilde

einen Wettstreit aus.

Gilden und Zünfte sind Anspielstationen, die interessante Spielangebote bieten und Anregungen zur Darstellung geben können.

Bei Bedarf können (N)SC sich auch Artefakte erspielen, indem sie diese gemeinsam mit den Gilden-NSC erschaffen. Solche Gilden-Artefakte haben eine Gültigkeit von 2 Cons. Das Artefakt erhält eine Fähigkeitskarte, auf der das Erspielungsjahr und der Effekt durch die Gilde oder SL notiert werden. Fremdartefakte, die nicht aus der Dark World erspielt wurden, werden generell nicht offiziell anerkannt – im Rahmen des Freispiels können sie als Spielangebot durch die Orga angenommen oder abgelehnt werden (vorherige Anmeldung bei Orga am Orgaplex erforderlich).

20. Siegbedingungen

Die Siegbedingungen sehen folgende Wertungsmöglichkeiten vor:

- Geankerte Siegelscheiben am Tempel des Seins = 1 Pkt. je geankerte Siegelscheibe
- Bannereroberung = 1 Pkt. je erobertem Banner (ausgenommen Rückeroberungen)
- Wettkampfgewinn Gilden Ehrengard = 1 Pkt. je gewonnenem Gildenwettkampf
- Geankertes Ausgleichsbanner am Tempel des Seins = 3 Pkt. für das Ausgleichsbanner
- Endschlachtgewinne = 2 Pkt. je gewonnen Endschlachtzyklus (3 Zyklen)
- Sonderwertungspunkte durch manche Plots

Diese 6 Wertungen zusammengerechnet je Lagerpartei ergeben die Gesamtwertungszahl aus welchem der Gesamtsieger des jeweiligen Siegelkrieges durch die SL-Koordination ermittelt wird und daraus ergibt sich dann das Siegerlager und der neue göttliche Judikarius bis zum nächsten Siegelkrieg.

21. Göttlicher Judikarius

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

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

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

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

Der amtierende göttliche Judikaris trägt das goldene Schwert der Götter, welches nur von ihm getragen und geführt werden kann. Es ist ein reines Symbol seines innehabenden Amtes ohne weitere besondere Fähigkeiten und macht ihn entsprechend kenntlich. Es kann nicht geraubt, geschädet oder durch Ditte genutzt werden.

22. Informationsmedien

Es bestehen für die Dark World Veranstaltungen folgende weitere Informationsmedien zur Verfügung und sollten unbedingt genutzt werden für die Detailklärungen, das Kennenlernen, Fragen und Antworten

und die Beteiligung an den jeweiligen Veranstaltungsbereichen und Lagern:

- Discordserver: <https://discord.gg/NVTX4ZhAys>
- Facebookgruppe: <https://www.facebook.com/groups/darkworld.siegelkriege>
- Webseite: <https://siegelkriege.de/>

Darüber hinaus verfügen einige Lager über weitere eigene Discordserver, Facebookgruppen und auch WhatsApp-Gruppen sowie Instagramgruppen. Diese sind über den Hauptserver der Dark World in Discord und die dortigen Ansprechpersonen zu erreichen.

23. Schlusswort

Vorschläge und/oder Hilfestellungen mit Erfahrungsbelegen sind immer und jederzeit gerne gesehen. Wir versuchen, immer nah am Geschehen und den Teilnehmenden zu sein, wenn diese mit uns gemeinsam positiv und freundschaftlich zusammenarbeiten, und an dem Ziel, eine faszinierende und bereichernde Erlebniswelt in unserem gemeinsamen Hobby LARP zu schaffen.

Mit diesem neuen Regelwerk entfallen alle vorangegangenen alte Regelungen. Das neue Regelwerk ist damit ab sofort gültig und verbindlich für alle Teilnehmenden der DW-Veranstaltungen.

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

Unsere Veranstaltungen sind von LARPern, mit LARPern für LARPer und 100%ig rein ehrenamtlich und gemeinnützig. Wir freuen uns über jeden Beitrag!

Eure Dark World-Orgacrew

Ein eingetragenes Markenprodukt der Dark World-Orga unter Verwaltung des gemeinnützigen Grüne Welten Rollenspielkulturverein e.V. und dem Markenrechtsinhaber Eric Wehrheim

