



Verblässende Schriften



LSC-Flugplatzgelände Montabaur

03. Juni – 07. Juni 2026

Frühanreise 02. Juni 2026

Inhalt

Spontan zu den Siegelkriegen	3
Eintrittskarten.....	3
Unterbringung.....	3
Verpflegung.....	4
Feuer und Feuerholz, Campinggasgrills.....	4
Wichtig: Brandschutz	5
Trinkwasser.....	5
Sanitäre Anlagen	5
Sanitäter	6
Out of Game Zone	6
Parken	7
Zufahrt zum Gelände/Lager und Abladen	7
Anreise-/Abreisezeiten/Spielstart/Spielende	8
Check-Out	8
Umfrage.....	9
Siegelkriege Fotos.....	9
Ansprechpartner	9
Spielangebote für Kinder und Jugendliche	10
Catch the Monster	10
Skull & Bones – der Knochenball.....	11
Gilden-/Zünffewettstreite und Vorträge	11
Mitternachtsspiele.....	11
Nachtmarkt.....	11
Ruhezeiten - Schlachtenpause	12
Wegbeschreibung	12
Standbetreiber.....	12
Stadtplan Ehrengard.....	13
OT-Geländeplan	14
Probealarm/Sicherheitsübung	15
Sicherheit - Waffencheck durch Stichproben	15
Drogenkonsum.....	16
Minderjährige Teilnehmende	16
Wertsachen / OT-Diebstahl vs. IT-Dieben	17
Fundsachen	18
Verbote	18
Tiere auf den Siegelkriegen	18
Spendenaktionen.....	19
Siegelkriege 2026 – Das IT-Setting	20

Spontan zu den Siegelkriegen

Es ist kein Problem, spontan und ohne Anmeldung auf die Siegelkriege zu kommen. Kommt einfach zum CheckIn und meldet euch vor Ort an!

Spieler-Ticket Erwachsene: 229,- €

Spieler-Kinder-Ticket 11-17 J.: 149,- €

Spieler-Kinderticket 05-10 J.: 109,-€

Spieler-Kinder-Ticket 0-4 J.: 40,- €

Kampf-NSC-Ticket: 119,- €

(Regelung zu NSC mit Kindern: 1mal voller Preis, 1mal halber Preis, Kind kostenfrei)

Wochenendticket Spieler ab 18 J. Fr.–So.: 149,- €

Wochenendticket Spieler 0 bis 17 J. Fr.–So.: 89,-€

Frühanreise Spieler je Person: 40,- €

Tierhalterticket je Tier: 25,- €

Standbetreiber können sich nicht vor Ort erst anmelden. Keine Buchung von Strom oder Wasser mehr möglich.

Alle Preise inkl. 19 % MwSt. und gültig pro eine Einheit! Zahlung vor Ort nur PayPal oder Bar (bitte passend mitbringen).

Eintrittskarten

Kurz nach Eingang eurer Überweisung habt ihr eure Eintrittskarte als Ticket zugeschickt bekommen oder diese wurde am CheckIn für euch hinterlegt. Dieses Ticket legt ihr am CheckIn vor oder gebt Eure Bestellnr./Ticketnr. an, legt Euren Personalausweis vor und im Anschluss bekommt ihr euer entsprechendes Einlassbändchen angelegt. Dieses Bändchen muss über den gesamten Veranstaltungszeitraum getragen werden! Sollte euer Bändchen kaputt gehen oder abreißen, lasst es am Orgaplex dringend und zeitnah gegen ein neues austauschen, da sonst die Möglichkeit besteht, vom Platz verwiesen zu werden.

Falls Schwierigkeiten auftreten, meldet euch so schnell wie möglich, spätestens jedoch bis zum Freitag, 29.05.2026 unter kasse@gruene-welten.org.

Unterbringung

Die Unterbringung erfolgt in selbst mitgebrachten und dem Ambiente gerechten Zelten. Wer kein mittelalterlich aussehendes Zelt hat, kann ein "normales Zelt" mit Betttüchern oder Netzen tarnen. Holt euch dazu am besten Rat von erfahrenen Spielenden über Facebook oder Discord und den jeweiligen Lagerkoordinatoren der einzelnen Lagerbanner in Discord (Ansprechpartner siehe Website

<https://siegelkriege.de/ansprechpartner/>). Zentrale Schlafplätze können wir leider nicht anbieten, jedoch haben die letzten Jahre gezeigt, dass sich sehr viele Spieler über unsere Facebook- und Discord-Gruppen zu Gemeinschaftszelten organisieren. Wenn ihr nicht wisst, wo ihr schlafen sollt, könnt ihr euch dort informieren.

Bitte beachtet in eurer Lagerplanung, dass ihr euren Platzbedarf vorab per Mail (s. Website: <https://siegelkriege.de/zeltplatzanmeldungsinfo>) anzumelden hatte.

Daraus errechnet sich die Gesamtfläche eines Lagers, es besteht kein Anspruch auf diese Fläche. Das letzte Wort hat der für das Lager verantwortliche Lagerkoordinator vor Ort. Ohne eine vorherige Anmeldung müsst ihr damit klarkommen, was vor Ort verfügbar ist und ggf. auch mit einer Gruppentrennung rechnen.

Verpflegung

Die Siegelkriege sind eine Selbstverpfleger-Conreihe. Das bedeutet, ihr kocht euer selbst mitgebrachtes Essen ganz authentisch über dem offenen Lagerfeuer – oder über dem Gaskocher. In der neutralen Stadt Ehrengard wird es auch einen Gastrobereich an der Taverne geben, der frisch zubereitetes Essen zu fairen Preisen anbietet. Ansonsten könnt ihr auch im Ort Montabaur **vor Conbeginn** einkaufen gehen.

Feuer und Feuerholz, Campinggasgrills

Auf dem Gelände darf in eigenen mitgebrachten Feuerschalen auf Ständerfüßen (mind. 10 cm hoch und nicht direkt auf dem Boden) und Feuerkörben mit Glutauffangbodenblech, in ausreichender Entfernung zum Wald, Büschen oder Zelten, Feuer gemacht werden. Ein geeignetes Löschmittel (nicht Wasser) ist je Feuerstelle bereit zu halten und es muss immer eine Aufsichtsperson je Feuerstelle vorhanden sein. Das Verlassen einer Feuerstelle ist nur zulässig, wenn diese vollständig abgelöscht und erkaltet ist. Die Brandstufen werden von der Lager-SL (Spielleitung) täglich bekannt gegeben und ggf. auch die Feuernutzung eingeschränkt, wenn dies erforderlich wird. Ab **Stufe 3** ist **keine** Feuernutzung, auch **kein** Gaskochen erlaubt!

Feuerholz muss selbst mitgebracht werden oder im nahen Obi-Baumarkt in Montabaur vor Conbeginn eingekauft werden. Wir haben keines zum Verkauf. Zum Zubereiten von Speisen dürft ihr auch eigene mitgebrachte Kleingasgrills (Campinggasgrills) nutzen. Bitte achtet darauf, dass die

Gaspatronen/Kleingasflaschen immer kühl und schattig in euren Zelten verstaut sind und vollständig geschlossen sind, wenn ihr diese nicht mehr nutzt.

Wichtig: Brandschutz

Unsere Brandschutzbestimmungen leiten sich von Weisungen der örtlichen Brandschutzbehörde ab und die Regeln zur jeweils angesagten Waldbrandstufe sind zwingend einzuhalten!

Trinkwasser

Alle zur Verfügung gestellten Wasserstellen sind **keine** offiziellen Trinkwasserstellen. Selbst nach einer Abnahme hätte diese nach der ersten Nutzung durch eine Person keine Gültigkeit mehr, daher ersparen wir uns und euch diese Mehrkosten und Aufwendungen. Bitte kocht also das entnommene Wasser, wenn ihr es auf eigene Gefahr für den Verzehr nutzen wollt, immer mit mind. 90 °C ab. Für Schwangere, Kleinkinder und sensible Personen solltet ihr immer eigenes Trinkwasser selbst in ausreichender Menge mitbringen, da auch abgekochtes Wasser zu empfindlichen Reaktionen führen kann. Der Veranstalter übernimmt hier keine Haftung.

Sanitäre Anlagen

Wir haben jedem Lager in unmittelbarer Lagernähe genügend Mobiltoiletten zur Verfügung gestellt. Außerdem gibt es neben dem Orgaplex einen großen Duschanlagenkomplex mit Einzelduschkabinen nach Männern und Frauen getrennt. Dazu schließt auch ein blickdichter Umkleidebereich unmittelbar an, welcher ebenfalls entsprechend getrennt ist. Waschtischanlagen stehen bei den Mobiltoiletten zur Verfügung (**bitte entsorgt Essensreste erst in die vorhandenen Tonnen am Waschplatz und wascht dann euer Geschirr und Besteck mit möglichst wenig Waschmittel ab – der Umwelt zuliebe**).

Neben der Duschanlage am Orgaplex befindet sich auch noch ein Toilettenwagen, welcher ebenfalls nach Herren und Damen getrennt ist. Und es gibt auf dem Gelände zwei mobile behindertengerechte Toiletten sowie einige Urinalblöcke mit Sichtschutz.

Alle unsere Sanitäranlagen werden durch eine Reinigungskraft regelmäßig gesichtet und gereinigt und es findet auch eine Zwischenleerung am Freitag früh

bei den Mobiltoiletten statt.

Trotzdem gilt, hinterlasst die Sanitäreanlagen so sauber, wie ihr diese selbst vorfinden möchtet, und sollte mal etwas daneben gehen, macht es selbst mit den vorhandenen Reinigungsmitteln an den Stationen weg oder informiert die SL/Orga direkt, damit wir der Reinigungskraft Bescheid geben können.

Zur Entlastung unserer Stromaggregate werden diese zeitweise über Nacht abgestellt und damit steht dann nur geringes Warmwasser oder Licht an den Duschanlagen zur Verfügung. Die Abstellzeiten liegen zwischen 23/24 Uhr bis 7/8 Uhr.

Sanitäter

Auch dieses Jahr wird wieder das Team des DLRG Montabaur direkt vor Ort sein und seinen Sitz am Orgaplex haben.

Bei Notfällen sagt bitte einer SL mit Funkgerät Bescheid, dann wird sich sofort darum gekümmert, dass die Sanitäter – evtl. mit Rettungswagen - zu euch gelangen. Aus diesem Grunde bestehen freizuhaltenen Rettungswege in jedem Lager!

Bitte seid euch bewusst, dass jede Fahrt vom Krankenhaus zurück auf das Eventgelände oder bei kleineren Verletzungen vom Eventgelände zum Krankenhaus und zurück von euch selbst organisiert werden muss. Und denkt bitte alle an eure Krankenversicherungskarte bzw. eine Auslandsreisekrankenversicherung bei Teilnehmenden von außerhalb Deutschlands.

Out of Game Zone

Die Out of Game Zone ist ein Ruhebereich im Bereich des Orgaplexes, an welchem ihr euch bei physischen und psychischen Problemen selbst oder in Begleitung von Vertrauenspersonen bzw. auch SL eine Auszeit nehmen könnt. Auf Wunsch verständigen wir auch die Sanitäter, welche dann zur Betreuung und Überwachung von euch und eurem Gesundheitszustand dazu kommen. Bitte habt Verständnis dafür, wenn wir nur wirklich ernsthafte Belange hier betreuen lassen können. Sollten die Sanitäter entscheiden, dass eine stationäre Betreuung nötig ist, werden sie die weiteren Schritte in Absprache mit der Orga und euch einleiten.

Parken

Oberhalb des Spielzonengeländes gibt es ausgewiesene Parkflächen, auf denen ihr eure Fahrzeuge für die Dauer der Veranstaltung parken könnt. Es werden keine Parkplatzgebühren erhoben und ihr könnt eure Fahrzeuge natürlich jederzeit holen, um damit z. B. einkaufen zu fahren. Nutzt dafür bitte nur die westliche ausgeschilderte Ausfahrt, da während der Veranstaltung die östlichen Einfahrten geschlossen sind.

Beim CheckIn erhaltet ihr einen Parkzettel, den ihr bitte unbedingt ausgefüllt und gut lesbar vorne in euer Fahrzeug legt (fehlt dieser, wird das Fahrzeug ggf. zu euren Lasten entfernt). Die dort enthaltenen Infos helfen uns, euch ausfindig zu machen oder zu kontaktieren, falls etwas mit eurem Fahrzeug ist (Fenster offen, falsch geparkt, etc.). Bitte parkt nicht mit Pkws auf den Plätzen von Lfw, Lkw oder Hängerfahrzeugen, da wir euch sonst kostenpflichtig umsetzen lassen müssen.

Das Befahren der ausgewiesenen Parkflächen geschieht auf eigene Gefahr. Der Veranstalter übernimmt keine Haftung. Die Parkflächen werden nicht überwacht.

Zufahrt zum Gelände/Lager und Abladen

Zum Abladen während der Anreisezeit richten wir entlang der Lager Abladezonen ein, die den jeweiligen Lagern zugeordnet sind. Von hier aus könnt ihr euer Lager mit dem Gepäck bequem zu Fuß erreichen.

Die maximale Abladezeit beträgt 20 Minuten, um Stau und Wartezeiten zu vermeiden. Bitte stellt danach euer Fahrzeug auf dem ausgewiesenen Parkplatz westlich des Spielzonengeländes ab.

Wir behalten uns vor, Fahrzeuge, die länger als 20 Minuten in der Abladezone oder außerhalb der erlaubten Fläche parken, kostenpflichtig abschleppen zu lassen.

Die Zufahrt findet ihr im westlichen Geländebereich über die Koblenzer Str. schräg gegenüber dem Kreuz-Eichen. Die Ausfahrt befindet sich an den Anreisetagen an der östlichen Geländeseite zur L326. Ab Spielbeginn ist die Ausfahrt und Einfahrt nur noch über die Koblenzer Str. möglich. (s. OT-Geländeplan)

Anreise-/Abreisezeiten/Spielstart/Spielende

Anreise/CheckIn:

Dienstag (Früh Anreise) von 10:00 bis 20:00 Uhr,

Mittwoch (Regelanreise) von 9:00 bis 19:00 Uhr

Am Mittwoch ab ca. 19:00 Uhr ist es nicht mehr möglich, das Gelände zu befahren, um den Spielbeginn nicht zu stören.

Lager-Ansprache: Mittwochabend 19:30 Uhr

Spielbeginn: Mittwochabend 20:00 Uhr - Aufzug der Lager am Ritualplatz

Endritual: Samstagabend ca. 19 Uhr (je nach Spielverlauf)

Spielende: Samstagabend nach Endritual ca. 22:00 Uhr

Check-Out: Sonntag ab 8:00 Uhr, vorherig nur mit Sondergenehmigung und Leitung der Logistik-Orga am Orgaplex.

Händler/Gastro/Bauhelfer/SL/NSC/Orga haben eine gesondert vereinbarte An- und Abreisezeit! Bitte haltet diese auch ein, da wir so auch geplant haben.

Check-Out

Wenn ihr abreisen möchtet, muss euer Zeltplatz sauber sein. Restholz nehmt ihr bitte mit euch mit. **Erkaltete, vollständig gelöschte** Aschereste kommen in die Aschetonne (2 Stück: Ehrengard Taverne, Müllcontainer) gebracht werden. Der restliche Müll muss in den Müllcontainern entsorgt werden. Wenn der Zeltplatz sauber ist, sucht euch eure Lagerkoordination (LK), die den Platz abnimmt. Nach der Platzabnahme erhaltet ihr vom Team eine Bestätigung. Nach Erhalt der Bestätigung könnt ihr euer Gepäck zur Ladezone transportieren und anschließend euer Auto vom Parkplatz holen. Nicht umgekehrt, da dies sonst zu Stau führt und nur alle behindert bei der Abreise.

WICHTIG: Ohne Bestätigung der Platzabnahme werdet ihr mit eurem Fahrzeug nicht auf das Eventgelände und zu den Ladezonen gelassen.

Kurz und knapp:

- 1) Zeltplatz aufräumen, Müll in die Container, Restholz selbst einpacken, erkaltete Asche in die Aschetonnen.**
- 2) Equipment/Gepäck direkt an der Ladezone lagern.**
- 3) Bestätigung von LK/Team abholen**
- 4) Schauen, ob noch Hilfe beim Lagerabbau benötigt wird (LK/Team fragen).**
- 5) Auto holen und einladen**
- 6) Gute Fahrt und bis nächstes Jahr!**

Umfrage

Wir wollen eure Meinungen hören! Wenn ihr an unserer großen anonymen Umfrage teilnehmen wollt, dann könnt ihr nach der Veranstaltung dies unter folgendem Link machen:

<https://forms.gle/C7tbiXCjmy7QFtjz8>

Für Teammitglieder gibt es eine separate Umfrage, den Link erhaltet ihr über Discord.

Siegelkriege Fotos

In unserer Galerie auf siegelkriege.de unter Community findet ihr alle Fotos, die von unserem großartigen Foto-Team während der Veranstaltung unermüdlich geknipst, gesichtet, bearbeitet und hochgeladen werden. Die meisten Bilder werden nach und nach dort hochgeladen. Es lohnt sich also, immer mal wieder auf die Website und die dortige Galerie zu gehen. Die Galerie ist kostenlos und die Fotos dürfen zur rein privaten und eigenen Nutzung auch kostenfrei heruntergeladen werden. Eine gewerbliche Nutzung und/oder Verteilung/Vervielfältigung in der Öffentlichkeit oder anderen Online- und Printmedien ist gezielt anzufragen und genehmigungspflichtig durch den Veranstalter. Auch das Nutzen für eigene Videoclips zum Zwecke der Veröffentlichung ist vorab schriftlich anzufragen.

Ansprechpartner

Bei Fragen im Vorfeld der Veranstaltung findet ihr alle unsere Ansprechpartner auf unserer Website unter Community > Discord / Das Team / Der Verein

<https://siegelkriege.de/ansprechpartner/>

Bei Fragen zu Tickets und Bestellungen schreibt bitte eine Mail an:

kasse@gruene-welten.org mit Angabe eures OT-Namens und der Ticketnr. / Bestellnr.

Wir beantworten E-Mails bis zum Mittwoch, den 27.05.2026, ab dann kann es zu Verzögerungen kommen.

Bei Fragen oder Problemen auf dem Event habt ihr mehrere Möglichkeiten:

- direkte Ansprache einer Spielleitung (SL)
- direkte Ansprache der Lagerkoordination (LK)
- direkte Ansprache der Lagerbaukoordination (BK)

- direkte Ansprache der Orgacrew – tagsüber i. d. R. am Stadt-SL-Pavillon, ansonsten am Orgaplex

Spielangebote für Kinder und Jugendliche

Durch das Wyrmlingsviertel in Ehrengard wird für alle Kinder auf der Veranstaltung ein sehr vielfältiges und umfangreiches Spielangebot bereitgestellt. Auch entsprechende Plots und andere Aktionen sind dort für die Kinder vorbereitet. Bitte beachtet, dass immer eine erwachsene und aufsichtsberechtigte Person in der Verantwortung für die Minderjährigen bleibt und entscheidet, ob sie schon allein gehen können oder durch wen sie begleitet werden – **wir bieten hier „nur“ Bespaßung, nicht Betreuung** an. Die Aufsichtsperson ist in der Bescheinigung für Minderjährige, welche am CheckIn bei Anreise abzugeben ist, nebst Personalausweiskopie aufzuführen (Vordrucke zum Download findet ihr auf der Website siegelkrige.de).

Für die bessere Planbarkeit für Eltern und Kinder gibt es neben einigen losen Angeboten, die tagsüber wahrgenommen werden können (Spiele ausleihen, Monster pflegen, etc.), (relativ) feste Startzeiten und Treffpunkte für die Kinderplots und Kinderschlacht. Und zwar zwischen Eröffnungs- und Abschlussritual (Do-Sa) jeweils 10:00 Uhr und 16:00 Uhr. Am Sa zusätzlich um 12:00 Uhr und statt 16:00 Uhr werden die Kinder wieder eingeladen, in den Endschlachtpausen an einigen Spielaktionen teilzunehmen und am Ende die Schlacht gegen die SL und Orga zu bestreiten.

Treffpunkt ist i. d. R. im Wyrmlingsviertel in Ehrengard. Dort findet sich ein **Schwarzes Brett** mit einer Übersicht der Angebote – spontane Zusatzangebote sind erwünscht und dürfen dort transparent gemacht werden. Alle sind eingeladen, dem beizuwohnen und daran teilzunehmen.

Die meisten Kinderplots richten sich eher an Kinder zwischen etwa 3 und 10 Jahren, aber unsere **(Kinderplot-)Spielleitung berät gerne**, wo es sich individuell lohnen könnte, schon/noch mitzumachen.

Weiterhin laden auch die Gilden und Zünfte in Ehrengard zur Teilnahme der Kinder und Jugendlichen außer Konkurrenz ein. .

Catch the Monster

Auch in diesem Jahr werden wir unsere Catch the Monster wieder für alle Kinder anbieten. Unsere lieben SLs aus dem Wyrmlingsviertel haben weder Kosten noch Mühen gescheut und somit sind wir sehr glücklich, dass unser beliebtes Catch the Monster wieder stattfinden kann. Weitere Infos erhaltet ihr Im Wyrmlingsviertel in Ehrengard.

Skull & Bones – der Knochenball

Die große Mutter und die amtierende Judikarin rufen wieder alle Streiftlustigen dazu auf, am Skull & Bones teilzunehmen am Fr ab 16:00 Uhr. Den Anfang machen die Kinder. Diese versammeln sich mit der SL des Wyrmlingsviertels am neuen Skull & Bones Spielfeld. Die vereinfachten Regeln für Kinder werden vor Ort erläutert.

Anschließend findet das Skull & Bones der Erwachsenen statt. Es ist ein Wettstreit mit entsprechender Siegerehrung und Gesamtwertung für die Siegelkriege. Somit sollte aus jedem Lager eine Mannschaft antreten, wenn diese Wertungspunkte erringen möchte. Oder auch nur einfach Spaß haben möchte (Infight ist angesagt). Die Regeln bekommt ihr vor Ort erklärt – was für Regeln?? 😊

Gilden-/Zünftewettstreite und Vorträge

Auch in diesem Jahr haben die Gilden zu Ehrengard in Zusammenarbeit mit den Zünften viele Wettstreite und auch Vorträge vorbereitet, welche über die gesamte Conzeit verteilt stattfinden werden. Diese Wettstreite sind gesamtsiegefördernd und es gibt für die meisten Wettstreitsiege je eine Siegelscheibe (Wert: 1 Siegpunkt) für das Gewinnerlager. Wir sind schon alle sehr gespannt auf die verschiedenen Aktionen der Gilden und freuen uns dankend über das tolle Spielangebot für alle. Die Wettstreite werden durch einzelne IT-Aushänge vor Ort bekannt gegeben und sind auch bereits auf Discord veröffentlicht worden.

Mitternachtsspiele

Der Rabe wird flügge und hat neue Spielchen für Erwachsene zur Mitternachtsstunde vorbereitet. Es wird Rätsel, kleine Wettbewerbe und vieles mehr geben. Und das Beste daran, der jeweilige Sieger erhält einen Siegpunkt für sein Banner. Seid gespannt, was Aldremer für Euch wieder ausgeheckt hat.

Nachtmarkt

Der Nachtmarkt in Ehrengard wird wieder seine Tore öffnen. Am Donnerstagabend gegen 22Uhr wird es wieder für alle die Möglichkeit geben, ihre Kellerfunde, Gebrauchtwaren und selbstgemachte Sachen an die Leute zu bringen. Ob gegen OT- oder IT-Geld ist jeder Person selbst überlassen. Dies ist der Flohmarkt von Ehrengard in einem besonderen nächtlichen Ambiente bei Laternenschein. Alle Personen aus allen Lagern dürfen hier teilnehmen und ihre

Decken ausbreiten oder ihre Tische aufstellen und sich mit ihren Angeboten präsentieren.

Ruhezeiten - Schlachtenpause

Durch die Stadt Montabaur gibt es eine offizielle Ruhezeit. Diese ist von 22-8 Uhr. Für das Anfangs- und Endritual haben wir die Freigabe bekommen, dass wir diese auch etwas überziehen dürfen bei Bedarf.

Wir werden diese OT-Ruhezeit nutzen und in dieser Zeit keine Schlachten genehmigen. Da es ab 21:45 Uhr dunkel wird, macht dies auch aus Sicherheitsgründen Sinn. Plotspiel und allgemeines Spiel, sowie kleine eigenverantwortliche Feldscharmützel bei gedämpfter Lautstärke sind unter SL-Aufsicht in Ordnung. Es gilt für Nachtaktionen die Anmeldeverordnung aus dem Regelwerk.

Wegbeschreibung

Aus allen Richtungen:

Autobahn A3 Abfahrt auf B49 Richtung Montabaur
von B49 Abfahrt Montabaur (K168) Richtung Niederelbert
Einfahrt linke Seite (gegenüber Kreuz-Eichen) auf LSC-Flugplatz Montabaur/
DarkWorld Siegelkriege

Aus Richtung Koblenz über B49 kommend auf die Koblenzer Str. (K168) abbiegen
Richtung Niederelbert
Einfahrt linke Seite (gegenüber Kreuz-Eichen) auf LSC-Flugplatz Montabaur/
Dark World Siegelkriege

Mit der Bahn und dem Bus geht es entweder über den ICE-Bahnhof Montabaur oder den Bahnhof Koblenz und anschließend per Bus oder Taxi oder zu Fuß/Rad zum Gelände. Im Discord gibt es den Kanal #dws-mitfahrzentrale für das Finden von Mitfahrgelegenheiten.

Standbetreiber

Ehregard Gastrobereich

- Metschmiede – Taverne & Braterey (Vollversorgung möglich)
- Der fliegende Holländer – holländische Spezialitäten & Pommes (Frühstücksbüffet buchbar)
- Heppers Suppenschmiede – Suppen im Brot & Milchreis
- Zum Drachen – Langos herzhaft und süß
- Yggdrasils Quelle – Cocktails, Longdrinks, Slush-Eis (mit und ohne Stoff)

Ehrengard Händler

- Zerebus-Arts – fantastische Larpwaffen und mehr
- Sjachs-Echotikum – Larpwaffen – das neue Serienprogramm
- MistelFee – Handwerksvorführungen, Glasperlenkunst, Schmuck & Accessoires
- Magic Dragon – Räucherwerk, Amulette, Accessoires und Edelsteine
- Darias Gewandschneiderei – wundervolle mittelalterliche Gewandung für Groß und Klein
- Colett Berdesch IT-Handel – Larpaccessoires, Kräuter, Alchemie, Leuchtmittel
- Zimtschneckes Bauchladen – alles, was man so gebrauchen kann (Völkerbanner, mobil)

Stadtplan Ehrengard

Anbei findet ihr den diesjährigen Stadtplan von Ehrengard:



Probealarm/Sicherheitsübung

In den letzten Jahren hatten in Deutschland schon einige Großveranstaltungen mit mehr oder weniger schweren Unwettern zu kämpfen. Wir verfügen selbstverständlich über ein umfassendes Sicherheitskonzept (Katastrophenschutzplan), das im Ernstfall Anwendung findet und nur durch die Headorga eingeleitet wird.

Wir wollen diesen wichtigen Bestandteil für die Praxis erproben und mit euch am Dienstag, den **02.06.2026 um ca. 18:00 Uhr einen Probealarm** ausüben.

In der Übung sollten sich beim Erklingen der Alarmsirene möglichst viele Teilnehmende vor ihrem Lagertor unter Anleitung der LK/BK/SL sammeln und von dort gemeinsam zu den Sammelpunkten (Sicherheitszone) begeben. Dort angekommen erhaltet ihr in der Theorie weitere Anweisungen der Rettungskräfte; in der Praxis endet dort unsere kleine Übung.

Die Teilnahme ist nicht verpflichtend, aber wir würden uns über eine rege Beteiligung natürlich sehr freuen - je mehr Personen teilnehmen, desto entspannter verläuft der unwahrscheinliche Ernstfall!

Für den Fall, dass der Einsatz eines Rettungshubschraubers nötig wird, werden wir diesen auf der Mitte der Schlachtenwiesen, in Nähe des Ritualplatzes/Orgaplex bei Bedarf durch unsere SL markieren. In dieser Zeit ist das Betreten der Schlachtenwiese nur den leitenden SL und Sanitätern erlaubt. Bitte verbleibt in der Zeit des Hubschraubereinsatzes in euren Lagern und macht bitte keine Fotos/Videos. Folgt immer den Anweisungen eurer Lager-SL.

Sicherheit - Waffencheck durch Stichproben

Wir werden aus Haftungsgründen keinen zentralen Waffencheck durchführen. Wir behalten uns aber vor, stichprobenartig Waffen durch unsere SL prüfen zu lassen und ggf. auch deren **Nutzung untersagen** zu lassen. Insb. gilt dies für **Belagerungswaffen**, die nicht ohne initiale Prüfung durch die Orga/Schlacht-SL ins Spiel gebracht werden dürfen. **Für die Waffensicherheit seid ihr jedoch selbst zuständig.**

Grundlegend gilt:

Ist ein Ausrüstungsgegenstand nicht mehr sicher, hat der Teilnehmende selbständig dafür zu sorgen, dass dieser Gegenstand weder von ihm noch von einer anderen Person weiter benutzt wird.

Das absichtliche oder wiederholte Mitführen oder Verwenden von nicht sicheren Ausrüstungsgegenständen kann zum sofortigen Ausschluss des Teilnehmenden von der Veranstaltung führen und rechtliche Konsequenzen (Waffengesetz,

Fahrlässigkeit, etc.) nach sich ziehen. Dies liegt allein im Ermessen des Veranstalters bzw. der ggf. Betroffenen.

Solltet ihr euch nicht gänzlich sicher sein, ob eure Ausrüstung den Sicherheitsstandards entspricht, ist euch die SL gerne bei einer Einschätzung behilflich.

Folgende LARP-Waffen sind grundsätzlich nicht zulässig:

- Beschädigte/notdürftig reparierte Waffen
- Waffen, die nicht nach dem Standard von LARP-Polsterwaffen gefertigt sind (GFK-Kernstab, Spitzenschutz)
- Hartgummiwaffen
- Waffen und Belagerungsgeräte, die zum Abfeuern Schwarzpulver verwenden
- Waffen und Belagerungsgeräte, die ein Rohr benutzen, um Projektile abzufeuern
- Belagerungsgeräte, die Projektile abfeuern, die einen festen Kern besitzen
- Holzschilde, auch nicht gepolsterte Holzschilde
- Selbstgebaute Pfeile und Bolzen, sowie Holzpfeile, Fernostproduktionen (wir empfehlen LARP-Pfeile/Bolzen der Firma IDV)
- LARP-Waffen, die nicht oder nur ungenügend gepolstert sind.
- Recurve-Sportbögen, Bögen/Armbrüste über 30 lbs
- Echte Schusswaffen, welche als Replika umfunktioniert wurden

Drogenkonsum

Hinsichtlich Cannabis orientieren wir uns bei unserer Regelung an den Regeln in Fußgängerzonen. Das bedeutet, dass der Konsum grundsätzlich zwischen 7 und 20 Uhr verboten ist. Danach darf geraucht werden, allerdings nicht in nächster Nähe zu Minderjährigen. Wichtig dabei: Die rauchende Person entfernt sich immer vom Kind, nicht umgekehrt! Bitte haltet euch an die Regeln für ein gutes Miteinander!

Wer Cannabis oder Alkohol konsumiert hat, darf nicht an jeglicher Art von Kämpfen oder spielrelevanten Interaktionen teilnehmen.

Achtung: Werft eure Zigarettenstummel nicht in die Natur (egal ob von Zigaretten oder Joints), sondern entfernt sie in Hand-Aschenbechern oder Mülleimern. Sie sind nicht nur eine Brandgefahr, sondern auch eine gesundheitliche Gefahr für wilde Tiere, die sonst auf diesen Wiesen leben.

Minderjährige Teilnehmende

Grundsätzlich dürfen Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren teilnehmen, solange die Erziehungsberechtigten ebenfalls anwesend sind und somit der Aufsichtspflicht

nachkommen können.

Alle, deren offizielle Erziehungsberechtigte nicht dabei sind, benötigen eine volljährige Person, die temporär die Aufsichtspflicht übernimmt. Dafür muss das Formular für Minderjährige ausgefüllt werden (Download: <https://dark-world.info/wp-content/uploads/2021/05/Formular-Minderjaehrige-1.pdf>).

Minderjährige Teilnehmende müssen **das ausgefüllte und unterschriebene Formular ausgedruckt am CheckIn nebst Personalausweis der Aufsichtsperson** vorlegen. Andernfalls ist die Teilnahme nicht möglich und ihr müsst leider wieder abreisen. **Dies betrifft alle, die noch keine 18 Jahre alt sind.**

Aufsichtspflicht/Minderjährige in Schlachten:

Die Aufsichtspersonen minderjähriger Teilnehmende müssen sowohl in Schlachten oder Kampfsituationen als auch in den Tavernen und Gastronomien immer greifbar sein.

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.

In den Tavernen und Gastronomien gelten folgende Regelungen:

Kindern unter 14 Jahren in Begleitung der Aufsichtsperson ist der Aufenthalt bis 22:00 Uhr, Jugendlichen unter 16 Jahren bis 23:00 Uhr und Jugendlichen unter 18 Jahren bis 24:00 Uhr gestattet.

Wir behalten uns vor, den Aufsichtspersonen und Minderjährige bei Verstoß gegen diese Regeln von der Veranstaltung zu verweisen.

Wertsachen / OT-Diebstahl vs. IT-Dieben

Leider können wir es von Seiten der Orga nicht ausschließen, dass Dinge außerhalb des Spiels (OT, Out-of-Time) gestohlen werden. Deshalb ergibt es Sinn, auf Nummer sicher zu gehen und die wichtigsten Dinge (z. B. Schlüssel, Portemonnaie usw.) einzuschließen (Pkw, etc.).

Dieben innerhalb des Spiels (IT, In Time) ist grundsätzlich **nur in enger Abstimmung mit der SL gestattet**. (Details s. Regelwerk)

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.

Fundsachen

In den Schlachten werden am Rand deutlich erkennbar die Fundsachen zusammengetragen. Alle können sich nach einer Schlacht ihre Ausrüstungsgegenstände dort zusammensuchen. **Der Rest der Fundsachen wird an der Taverne Ehrengard gesammelt und kann dort später abgeholt werden. Bitte nehmt nur Sachen mit, die euch wirklich gehören, da ansonsten das greift, was unter OT-Diebstahl bereits genannt wurde.**

Wertgegenstände lagern wir am Orgaplex. Diese können dort abgeholt werden.

Nach Ende der Veranstaltung werden Fundsachen bei der Headorga für einen kurzen Zeitraum eingelagert. Meldet euch dann bitte direkt mit konkreten Angaben (nicht nur „Pfeil“ sondern „IDV-Armbrustbolzen mit roter Markierung XYZ“) und sofern vorhanden, kann die Fundsache gegen Portoübernahme zugeschickt werden.

Verbote

Aufgrund der Erfahrungen der letzten Jahre müssen wir leider explizite Verbote für das Event aussprechen. Folgende Dinge sind absolut verboten und können in Ausschluss vom Event und ggf. einer Geldstrafe resultieren.

- Wildpinkeln
- Das Wegwerfen von Müll in die Natur (vor allen Dingen Zigarettenstummel)
- Das Stehenlassen von Wurfzelten auf dem Gelände wird mit einer Geldstrafe von 500 € geahndet
- Nichteinhaltung von Regelungen aus dem Regelwerk – führt zum Conausschluss und ggf. sogar zur Geldstrafe bis zu 500 € je Fall.
- Das OT-Beschimpfen, OT-Belügen, OT-Bedrohen von Teammitgliedern/beauftragten Kräften führt zum Conausschluss und ggf. zu einer Anzeige nebst Geldstrafe von bis zu 500 € je Fall.

Tiere auf den Siegelkriegen

Hunde: Auf den Siegelkriegen herrscht Maulkorb- und Leinenpflicht gilt sobald ihr mit den Tieren das eigene Zeltlager von Euch privat verlasst! Darüber hinaus müssen die Hundehalter eine

gültige Hundehalterhaftpflicht (vorzulegen am CheckIn) besitzen. Bei gewissen Hunderassen ist auch ein gültiger Wesenstest vorzulegen.

Giffige Tiere: giftige Schlangen giftige Spinnen oder andere giftige Haustiere sind auf den Siegelkriege verboten.

Tiere sind generell spätestens 6 Wochen vor Conbeginn per Mail

anzumelden: kasse@gruene-welten.org

Dies gilt für alle Teilnehmenden, auch Teammitglieder!

Spendenaktionen

Spende dein Pfand!

Ihr könnt euer Einwegpfand, falls ihr die leeren Flaschen/Dosen nicht mit nach Hause nehmen wollt, am Pfandsammelplatz beim Müllcontainer spenden. Die Spende wird dann für gemeinnützige Zwecke durch den Verein Grüne Welten RSKV e.V. verteilt.



Spendenbiber des Grüne Welten RSKV e.V.

Auch in diesem Jahr sammeln wir mit unserem Spendenbiber am CheckIn und durch eine Sammelaktion während der Con Gelder für unsere gemeinnützige und ehrenamtliche Vereinstätigkeit und auch die Dark World Veranstaltungsreihe. Wir würden uns sehr freuen, wenn der ein oder andere hier seinen Beitrag leisten würde – dies kommt schließlich allen auf der Veranstaltung zugute und honoriert auch die Tätigkeit aller Ehrenamtlichen, welche diese Veranstaltung überhaupt möglich machen!



Grüne Welten Rollenspielkulturverein e.V.
Königsteiner Straße 102
61449 Steinbach/Ts.
Vereinsregisternr. VR2147
Amtsgericht Bad Homburg v. d. Höhe

Spenden an den DLRG

Wir haben das Team von der großartigen DLRG Montabaur vor Ort, welche für uns den Sanitätsdienst machen und sich um unserer aller Gesundheit kümmern. Diese sind auch ein kleiner Ehrenamtsverein und auf Spenden angewiesen. Somit rufen wir alle dazu auf, auch an die DLRG den ein oder anderen Obolus vor Ort direkt zu spenden. Dies könnt ihr direkt am Stand der DLRG machen.



Siegelkriege 2026 – Das IT-Setting

Der Zyklus des aufstrebenden Lebens setzt sich weiter fort. Die freien Völker konnten den 2. Sieg im letzten Zyklus der Siegelkriege erringen und somit die Macht der Urelemente weiter stärken. Verheißungsvoll blicken alle auf den großen ARK-Splitter im Tempel des Seins. Er strahlt voller neu gewonnener Energie und beflügelt nicht nur die Lande mit einem reichen Wachstum und fruchtbarer Erde, sondern auch die Wirkungen der Machtnutzer aus den Reihen der Sterblichen und der Götter.

Große Kräfte entfalten sich und locken auch jene, welche diese nur allzu gerne missbrauchen für ihre eigenen dunklen Zwecke.

Der ARK überstrahlt mit seinem machtvollen Glanz alles und dies hat auch Auswirkungen auf das Wesen von Raum und Zeit. Selbst seit dem Untergang von Weltenglanz war der ARK nicht mehr so erfüllt von Macht und Glanz. Diese Macht scheint aber auch Wirkung auf die alten Überlieferungen und das Gedächtnis der Sterblichen zu nehmen. Alte Schriften und Legenden beginnen zu verblassen und scheinen nur noch zu Schall und Rauch in einer längst vergessenen Zeit werden.

Die heilige Mutter und die Wesen des Urchaos erfreut dies, auch wenn die Mächte des Ark sie schmerzt. Ihr Bewusstsein ist nicht getrübt von überschwänglichem Reichtum des Lebens. Und so beginnen sie sich neu zu formen und diesen Wandel zu ihrem Nutzen zu machen, in dem Bewusstsein, dass die anderen Parteien in den Nebeln der Zeit in langsame Vergessenheit treten.

Die freien Völker schwelgen unterdes in dem Rausch ihrer Siege und ihre Anzahl wächst weiter. Der Ruf nach Freiheit wird immer lauter und so trüben sich die Blicke des Volks und ihrer Göttin für über die Vergangenheit und das Wissen aus alter Zeit.

Der göttliche Bruder der nächtlichen Jagd fängt an zu schwinden, der Glaube an ihn wird getrübt und die Macht des aufstrebenden Lebens blendet ihn und seine Anhänger, das Zwielight beginnt sich aufzulösen und zu einem Schleier seiner selbst zu werden. Wird der schwarze Baum eine neue Blüte entwickeln und ist es vielleicht an der Zeit die Form zu wechseln für den König der Nacht? So wie er es schon viele Male getan hat und es nur in Vergessenheit geraten ist!

Die Hoffnung hat sich indes neu geformt, ist zusammengewachsen und hat neuen Brüder und Schwestern berufen an Ihrer Seite zu streiten. Ulthor scheint sich erholt zu haben und kehrt in einem neuen erstarkten Körper zurück. Er ist nun wieder reingewaschen durch und sein Wesen wird sich neu formen nach dem Ansehen und Streben seiner Kinder, seiner Brüder, seiner Schwestern aus dem eigenen Banner.

So erreicht nun auch dieser Zyklus seine Spitze und ein neuer Krieg steht kurz bevor. Wird es ein Krieg um Vorherrschaft? Wird es ein Krieg um altes Wissen? Oder entstehen neue Legenden in diesen Landen? Findet es selbst heraus auf den

Dark World Siegelkriege

Verblassende Schriften

**Geschafft! Danke, dass ihr euch jedes Jahr aufs Neue die Fakten durchlest!
Jetzt freuen wir uns riesig auf die kommenden Siegelkriege und auf die
Irrungen und Wirrungen des gemeinsamen Spiels. Bis die Tage! :D**

Euer gesamtes DWS-Orgateam