



Traumfänger

All copyrights by Dark World Orga und Eric Wehrheim

Inhaltsverzeichnis

1. Vorwort	2
2. Grundlagen	3
2.1 Dark World Traumfänger – ein reduziertes Spielangebot mit Lehreffekt.....	4
2.2 Welche Voraussetzung muss ich als Teilnehmer für die Con mitbringen?	5
2.2 Wie sollte ich im Optimalfall Treffer ausspielen?	5
2.3 Verbote in Bezug auf aktive Kämpfe!.....	6
2.4 Zulässige Waffen und Waffenabnahme	8
2.5 Belagerungskampf und Feldschlachten.....	9
3. Waffenlagerung und Fundsachenaufbewahrung	10
4. Lager-SL und deren Einsatz im Spiel – Ruhezeiten der SL!.....	10
5. Pyrorichtlinien	11
5.1 Gesetzliche Informationen	12
6. Spielerlagerteilnahme	13
7. NSC-Teilnahme	14
7.1 Wie kann ich als NSC auf der Con teilnehmen und wo kann ich lagern?.....	14
7.2 Bekomme ich als NSC eine Ausstattung und werde entsprechend gebrieft?	14
8. SL-Teilnahme	15
8.1 Wie kann ich als SL (Spielleiter) an der Con teilnehmen und was sind meine Aufgaben/Einsatzgebiete?	15
8.2 Werde ich als SL vor Ort nochmals gebrieft?	16
8.3 Welche Gegenleistungen der Orga kann ich als SL für meine Arbeit erwarten?.....	16
8.3 Gibt es einen SL-Koordinator?.....	17
9. Einchecken – Auschecken.....	17
9.1 Wie verhält es sich mit besonderen Fähigkeiten und Artefakten/Relikten auf der Con?.....	17
9.2 Mit welchen IT-Gefahren muss ich auf der Con rechnen?	17
10. Sterben und Wiederkehren eines Charakters – wie läuft das ab?.....	18
11. Götter-/Elementareinsatz im Spiel – Oneiros & Oneiroi.....	18
12. Die Endschlacht – das Endritual.....	18
12. Schlusswort.....	19



Traumfänger

All copyrights by Dark World Orga und Eric Wehrheim

1. Vorwort

Vorab möchten wir vermerken, dass dieses Dokument reine Basis für die Teilnahme an der DARK WORLD Traumfänger ist und nur für diese Gültigkeit hat. Die anderen Dark WORLD Veranstaltungen unterliegen nicht diesem Leitfaden.

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

Dieser Handlungsrahmen 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 Rahmenbedingungen 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.



Träumerfänger

All copyrights by Dark World Orga und Eric Wehrheim

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!

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.

Ab 2019 kann ein Charakter nur unter gewissen Voraussetzungen an seiner heiligen Lagerstätte in das Leben zurückkehren. Die ehemalige Anderswelt (das Totenreich der DWS) ist nicht mehr verfügbar. Wie das Sterben und Wiederkehren eines Charakters genau von statten geht, erklären wir Euch weiter unten in diesem Handlungsrahmen. Dies ist aber auf jeden Fall eine Grundvoraussetzung zur erfolgreichen Teilnahme. Die Opferregelung bleibt trotzdem wirkungslos bei unseren Veranstaltungen und greift auf keinsten Art und Weise.

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 Wertesystem eingereicht, geprüft und genehmigt werden müssen.



Träumerfänger

All copyrights by Dark World Orga und Eric Wehrheim

Da die Darstellung beim FREISPIEL im Vordergrund steht, wird, soweit es möglich ist, auf die Form des Tellings (lautstarke Handlungsmittelung in Worten) verzichtet. Wir geben weiter unten noch Hinweise/Beispiele zur sinnvolleren Darstellung und Übermittlung von besonderen Handlungen zwischen den Teilnehmern.

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.

Unsere Empfehlung und auch Wunsch ist:

Spielt frei und ungezwungen nach möglichst realen Gegebenheiten und Maßgaben.

2.1 Dark World Traumfänger – ein reduziertes Spielangebot mit Lehreffekt

Wir schicken die Teilnehmer mit der DWT in die alten Anfangsepochen der DARK WORLD Saga um dort live das bereits Geschehene zu durchleben und mit zu erleben. Dabei wird auf das Mittel einer Traumreise zurückgegriffen und der Charakter via eine Traumwanderung zu dem jeweiligen Geschehen transportiert. Die Geschehnisse ergeben sich aus den unzähligen Mythen, Legenden, Sagen der eigentlich DÁRK WORLD Saga und Oneiros mit seinen Oneiroi holt Euch in Eurem Schlaf ab und bringt Euch in einem Traumzustand an den Ort des Geschehens. Da es immer wieder verschiedenen Orte und Geschehnisse sein werden, werden wir auch den Aufbau bzw. die Nutzung des uns zur Verfügung stehenden Geländes verändern und anpassen an das Szenario. Somit erlebt jeder Teilnehmer eine schon fast realistische Veränderung des eigenen Traumes. Es wird also sehr schwer werden sich auf den nächsten Traum einzustellen und vorzubereiten, da sich sowohl die Szene an sich als auch der Szenenort immer wieder wandeln wird.

Das Spielangebot ist zwar gegenüber dem der Dark WORLD Siegelkriege reduziert, aber durch die Rückführung in die alten Mythen, Legenden und Sagen der DARK WORLD Saga ein sehr lehrreiches und auch intensives Spielangebot, was vor allem Charaktere, welche auf beiden Veranstaltungen gehen ein besseres und umfangreicheres Verständnis für das jeweilige Geschehen gibt. So zu sagen ist die DWT die erlebte Geschichte der DARK WORLD Saga.



Träumerfänger

All copyrights by Dark World Orga und Eric Wehrheim

2.2 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 Pfandfindern ausleihen. Ansonsten war es das auch schon.

Grillen über dem Lagerfeuer bedarf i.d.R. nicht viel und eine Feuerstelle teilen sich die meisten Teilnehmer, 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 Wuchtwaaffe wird immer, egal wie und wo sie dich trifft, einen Schaden in irgendeiner Art und Weise bei Dir erzeugen. Das kann von einem Bruch und Quetschungen bis hin zu lebensbedrohlichen Verletzungen mit Gliederabtrennung, 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 Folderspiel 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 Real-Point-Status und Best-Moment, ein schönes Spielangebot für die anderen Teilnehmer zu schaffen. 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, 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



Träumerfänger

All copyrights by Dark World Orga und Eric Wehrheim

den anderen Teilnehmern interessiert sind. 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 anbelangt.

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 Pausenwirkung 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 Deiner 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.

2.3 Verbote in Bezug auf aktive Kämpfe!

Wie im wahren Leben gibt es auch im Spiel ein Verbot für gewisse Dinge. Diese dienen aber rein Eurer und der Sicherheit der anderen Teilnehmer, sowie dem schönen und flüssigen Spielverlauf ohne dass es zu Frustration auf einer oder gar beiden Seiten des Spiels kommt.

Daher gibt es folgende Verbote bei unseren Veranstaltungen:

1. Kopftreffer- und Kopfschlagverbot (keine „Auf die Fressregel“ oder „Vienlandregel“, etc.)

Keine Kopftreffer/-Schläge, egal warum und weshalb! Es gibt hier keine vernünftige Ausrede oder Erklärung, sondern ist immer eine wissende-Inkaufnahme von bewussten OT-Verletzungen. Dies gilt ganz besonders bei nicht behelmten Teilnehmern und Masken oder Kapuzen. Letztere sind erst recht nicht als Kopfschutz zu bewerten. Dies gilt für alle Arten von Larpwaffen und ganz besonders für Schusswaffen. Schilde sind seitlich zu umspielen - nicht von oben!



Träumerfänger

All copyrights by Dark World Orga und Eric Wehrheim

2. Keine ballistischen Pfeil- oder Bolzenschüsse in Feldkämpfen

Diese sind einfach unkontrollierbar in ihrem Flugverhalten und in ihrem Auftrittspunkt und stellen damit eine wissentliche erhöhte Gefährdung anderer Teilnehmer dar. Lasst das einfach, ihr könnt es nicht kontrollieren. Hier gibt es auch keinerlei Ausreden - auch nicht, wenn ihr Sportbogenschützen seid. Gerade dann solltet ihr es auch besser wissen, dass hier ein vielfach höheres Verletzungsrisiko besteht. In Belagerungssituationen gibt es hier eine Ausnahme, diese ist dem Belagerungsleitfaden zu entnehmen!

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

Ihr dürft mit keiner Art von kernhaltigen Larpwaffen stechen. Vor allem ist das Stechen, egal ob mit kernhaltiger oder kernloser Larpwaffe durch Luken oder Scharten verboten. Im offenen Feld oder bei Ritualen im kleinen vertrauten Kreis dürft ihr mit kernlosen Waffen angedeutet Stiche vornehmen.

Allerdings übernimmt der Veranstalter hier keine Haftung. Da seid ihr alleine für verantwortlich und haftbar.

4. Allgemeines Nachtkampfverbot gibt es nicht bei uns

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

5. Nachtkampfverbot für Lager mit Kindern und Jugendlichen.

Es gibt auf der DWT-Veranstaltung generell kein Nachtkampfverbot, auch nicht in den Lagern wo Kinder und Jugendliche vorhanden sind. Eltern haben dies entsprechend zu berücksichtigen.

6. OT-Alkohol und andere Rauschmittel

Hier gilt ein Verbot jeglicher Spielhandlung, insbesondere Kämpfen, bei berauschem OT-Zustand. Dies gilt vor allem in Bezug auf den Genuss von Alkohol - aber auch anderen berauschenden Mitteln, die wir für unsere Veranstaltungen generell untersagen.

7. OT-Messer, OT scharfe und/oder spitze Gegenstände

Es ist verboten, OT-Messer und andere scharfe sowie auch spitze Gegenstände (z.B. Trinkhörnern, Killernieten, Glasflaschen oder Tontassen, etc.) außerhalb des eigenen Lagerbereiches bei sich zu tragen. Damit ist gemeint, dass keinerlei OT-Messer oder OT-gefährliche Gegenstände egal wie gesichert von Eurem eigenen Lagerbereich (da wo Ihr zeltet) in den restlichen Spielbereich der Veranstaltung mitgenommen werden dürfen. Einzige Ausnahme besteht, wenn ihr auf direktem Wege zur und von der Taverne in Ehrengard seid und Euch in keinerlei Kampf- oder Streitspielhandlung einlasst. Zuwiderhandlungen können zum sofortigen Converweis des Teilnehmers führen!!



Träumerfänger

All copyrights by Dark World Orga und Eric Wehrheim

Wenn eine SL ein OT-Messer am Teilnehmerkörper entdeckt, darf diese das sofort abnehmen und es wird für den Messerhaber zur Abholung bei der Head-Orga hinterlegt. Das gilt auch für andere OT scharfe und gefährliche Gegenstände (Gabeln, Pieken, Äxte, Gläser, Flaschen und Trinkhörner, etc.)! Lasst diese Sachen einfach immer im Lager, sie sind kein sicheres Deko-Accessoire.

Es geht dabei auch um Eure eigene Sicherheit bei einem Sturz oder Ähnlichem.

2.4 Zulässige Waffen und Waffenabnahme

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

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

Zulässige Waffen sind:

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

- Schwerter aller Art dem Mittelalter- oder Fantasiebereich entsprechend
- kernfreie Schilde aller Art dem Mittelalter- oder Fantasiebereich entsprechend
- Wuchtwaffen (Äxte, Hämmer, Streitkolben, etc.) aller Art dem Mittelalter- oder Fantasiebereich entsprechend
- Stab-/Langwaffen (Speer, Hellebarde, Zweihänder, etc.) aller Art dem Mittelalter- oder Fantasiebereich entsprechend
- Larpbögen mit einer Zugkraft von bis zu 30lbs aller Art dem Mittelalter- oder Fantasiebereich entsprechend (keine Compound-Sportbögen)
- Larparmbrüste mit einer Zugkraft von bis zu 25lbs aller Art dem Mittelalter- oder Fantasiebereich entsprechend (keine Compound-Sportarmbrüste)
- Kettenwaffen mit Gummischlauch oder Lederriemenkettengliedern aller Art dem Mittelalter- oder Fantasiebereich entsprechend (keine Plastikketten oder Metallketten, etc.)



Traumfänger

All copyrights by Dark World Orga und Eric Wehrheim

- Larppfeile von IDV, Mytholon, Larpsshop mit ausreichendem festen Spitzenschutz (keine Eigenbauten)
- Blasrohre mit Nerfdarts oder Tampons (das Rohr darf nicht als Schlag oder Abwehrwaffe genutzt werden, es darf rein zum Verschuss mit Lungenkraft der Nerf-Darts/Tampons genutzt werden)
- kernfreie weiche Larpwurfwaffen (Dolche, Messer, Wurfsterne, etc.) aller Art dem Mittelalter- oder Fantasiebereich entsprechend
- kernfreie Schaumstoffbälle, Brocken, etc. aller Art dem Mittelalter- oder Fantasiebereich entsprechend
- Replikatschusswaffen mit Zündplättchen ohne Geschossauswurf und ohne OT-Schwarzpulver aller Art dem Mittelalter- oder Fantasiebereich entsprechend (Piratenpistole, Landsknechtbüchsenngewehr, etc.)

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

2.5 Belagerungskampf und Feldschlachten

Auf der DARK WORLD Traumfänger gibt es keine durch die Orga geschaffenen Lagerpalisaden oder Toranlagen für das SC-Lager. Das/die NSC-Lager können dies jedoch vorweisen.

Palisadenpodeste und Kulissenbauten der Orga dürfen nur von durch die Orga eingewiesenen NSCs betreten und im Spiel aktiv genutzt werden. Diese sind im Sinne der Orga deren Erfüllungsgehilfen in diesem Fall. Spielern ist das Betreten dieser Anlagen immer verboten.

Sollten Spieler eine Toranlage und/oder Palisaden errichten, so dürfen diese keine begehbaren Bereiche/Podeste haben.

Im Falle einer Belagerung entscheidet die SL, wann die Belagerung erfolgreich war und die Wehranlage gefallen ist. Dies wird i.d.R. mind. 30 Minuten intensives Belagerungsspiel brauchen. Eine belagerbare Wehranlage besteht immer mind. aus einer Toranlage mit verschließbaren Torflügeln mit einer Durchgangsbreite von mind. 2m und einer Durchgangshöhe von mind. 2,5m sowie seitlichen Palisadenwänden von mind. 4m Länge und 2m Höhe je Seite.

Während einer Belagerung darf mit Pfeilen und Bolzen aus dem Larpbereich ballistisch geschossen werden. Die Belagerungsteilnehmer sind für den erhöhten Eigenschutz selbst verantwortlich (z.B. Helme, etc.). Ist eine Wehranlage gefallen, ist das ballistische Schießen einzustellen und der Kampf in den Kampfzonen bis zum Ende fortzuführen. Das Kampfbild zeigt die SL entsprechend an!

In Feldschlachten ist das ballistische Schießen generell verboten. Das Ende einer Feldschlacht zeigt die SL entsprechend an. Danach ist der Kampf sofort einzustellen.



Träumerfänger

All copyrights by Dark World Orga und Eric Wehrheim

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 die FB-Gruppe 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. Lager-SL und deren Einsatz im Spiel – Ruhezeiten der SL!

Fast jedes Lager hat eine eigene Lager-SL. Diese lagern meist auch in ihren zugeteilten Lagern und sind dort ansprechbar. Unsere SLs sind in roten SL-Wappenröcken mit dem Glückskleeblattwappen und den Buchstaben SL4 gekleidet, haben ein spezielles Umhänge-LED-Rotlicht mit verschiedenen Blinkarten, 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 – 8:00 Uhr kein offizieller SL-Einsatz. Sollte eine Nachtaktion mit nötigem SL-Einsatz geplant sein, so ist dies am Tage zuvor bei der Orga/Lager-SL abzuklären und fest zu vereinbaren. Wir stellen Euch dann eine freiwillige SL 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.



Träumerfänger

All copyrights by Dark World Orga und Eric Wehrheim

Dauerhaftes rotes LED-Licht (Nachts) an einer SL bedeutet:

SL aktiv im Einsatz und ansprechbar im Spiel (IT & OT)

Langsam blinkendes rotes LED-Licht an einer SL bedeutet:

Achtung SL im aktiven Einsatz eingebunden, SL nicht aufhalten und nicht ansprechen – sie meldet sich ggf. bei Euch.

Schnell blinkendes rotes LED-Licht an einer SL bedeutet:

Achtung SL in absolutem Notfalleinsatz, keinesfalls behindern oder stören und Anweisungen strikt und ohne Widerworte Folge leisten.

Ausgeschaltetes rotes LED-Licht (Nachts) bedeutet:

In der Nacht/Dämmerung:

SL macht gerade mal eine Pause – bitte gönnt ihr das auch und evtl. bietet ihr was zu Trinken oder Essen an – sie werden es Euch danken.

SL ohne rotes LED-Licht bedeutet:

SL ist nicht im Einsatz und steht auch nicht zur Verfügung! Lasst diese einfach in Ruhe, wenn keine OT-Notsituation besteht, auch hier wird die SL es Euch danken.

SLs ist der Genuss von Alkohol im Dienst oder vor Dienstbeginn strikt untersagt!

5. Pyrorichtlinien

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

Jegliche Pyrotechnik von Spielern muss von der Orga vorher genehmigt werden und wird durch diese markiert! Dies findet am ersten Conmorgen zwischen 10-11Uhr an der Ehrengarder Taverne statt.

Verwendung ohne die Genehmigung der Orga ist verboten! Hierfür wird es einen gesonderten Check-In am Orgaplex am Anreisetag geben. Voranmeldungen oder Absprachen erleichtern die Sache jedoch.

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 am Check-In frei:

Bezeichnung Lieferantenbeispiele

- Rauchbombe Pyroweb.de
- Bengalfackel Pyroweb.de
- Strobobombe Pyroweb.de
- Tischfeuerwerk der Ganzjahresklasse Pyroweb.de
- Feuerpapier Zauberwerk.at
- Rauchkapsel AX-3 raketenmodellbau-klima.de



Träumerfänger

All copyrights by Dark World Orga und Eric Wehrheim

- Rauchkapsel AX-9 raketenmodellbau-klima.de
- Rauchkapsel AX-18 raketenmodellbau-klima.de
- Farbige Feuerpacks für Lagerfeuertönung
- Farbige Lampenöl in Kleinmengen bis 0,5L/Person

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

5.1 Gesetzliche Informationen

WICHTIG: Alle Feuerwerkskörper oder Pyromittel enthalten Explosionsstoffe und unterliegen im Transport als Gefahrgut dem ADR. Feuerwerkskörper fallen unter die Klasse 1 und, je nach Gesamtsatzgewicht in eine Unterklasse von 1 bis 4. Außerdem wird je nach Art des Effekts eine Verträglichkeitsgruppe G oder S hinzugefügt.

Beispiel:

Normal erhältliche Feuerwerkskörper fallen in die Klasse 1.4.G (mindere Gefahr – für Endkunden ausreichend) Großfeuerwerkseffekte sind meistens Klasse 1.3G, Großkaliber 1.1G – und so weiter. Hier die Gruppen, in welchen wir unterscheiden:

a) Feuerwerkskörper

Unter diese Art fallen die typischen Feuerwerkskörper, die zu Silvester oder bei Großfeuerwerken abgebrannt werden.

Kategorie F1

Feuerwerk mit sehr geringer Gefahr, auch in geschlossenen Räumen verwendbar, ganzjährig verkaufbar, Erwerb auch von Jugendlichen möglich. Beispiel: Knallbonbons (Knallerbsen), Wunderkerzen, Tischfeuerwerk

Kategorie F2

Feuerwerkskörper mit geringer Gefahr, nur im Freien verwendbar. Beispiel: Chinaböller, Kanonenschläge, kleinere Feuerwerksraketen, Fontänen und Vulkane, Verbund- und Batteriefeuerwerke mit hoher Schusszahl und verschiedenen Effekten

Kategorie F3

Feuerwerkskörper, die eine mittelgroße Gefahr darstellen, nur im Freien verwendbar, Abgabe nur an Pyrotechniker erlaubt. Beispiel: Höhenfeuerwerk, Streufeuerwerk

Kategorie F4

Feuerwerkskörper, die eine große Gefahr darstellen, nur im Freien verwendbar, Abgabe nur an Pyrotechniker erlaubt.

Beispiel: Kugelbomben für Höhenfeuerwerke, Raketen für Großfeuerwerke 11

b) Pyrotechnische Gegenstände für Bühne und Theater

Pyrotechnische Gegenstände, die bei Shows oder sonstigen Aufführungen auf Bühnen abgebrannt werden.



Träumerfänger

All copyrights by Dark World Orga und Eric Wehrheim

Kategorie T1

Pyrotechnische Gegenstände für Bühnen mit geringer Gefährdung, erhältlich ab 18 Jahre.

Kategorie T2

Pyrotechnische Gegenstände für Bühnen mit größerer Gefährdung und daher nur von Personen mit Fachkunde zu verwenden. Beispiele: Bühnenfeuer / Explosionen, Kontaktfeuer, Rauchmittel mit kleiner Füllmenge und Hitzeentwicklung

c) Sonstige Pyrotechnische Gegenstände

All diejenigen pyrotechnischen Gegenstände, die nicht unter die Feuerwerkskörper oder Bühnenpyrotechnik fallen.

Kategorie P1

Pyrotechnische Gegenstände für sonstige Zwecke mit geringer Gefahr, erhältlich ab 18 Jahren.

Beispiel: Rauchgranaten mit kleiner Füllmenge, Rauchtabletten

Kategorie P2

Pyrotechnische Gegenstände für sonstige Zwecke mit größerer Gefährdung und daher nur von Personen mit Fachkunde zu verwenden. Beispiele: Treibsätze von Modellraketen, Signalaraketen, Hagelraketen, Bengalfackeln, Treibsatz für Rettungssystem von Ultraleichtflugzeugen (Klasse T2), Airbags und Gurtstraffer

Wenn Ihr euch hierüber genauer informieren wollt, findet ihr weitere Informationen bspw. bei Wikipedia, Stichwort „Pyrotechnik“.

Bitte tut uns und den anderen Teilnehmern den Gefallen und verwendet nur Pyromittel der Stufen F1, F2, T1 und P1 (wenn überhaupt) aus der obigen Liste, alle anderen bitte nur nachweislich mit Pyroschein oder hinreichender nachweislicher Ausbildung in dieser Richtung.

Wenn ihr irgendetwas nicht einschätzen könnt oder etwas verwenden wollt, was in eine höhere Klasse fällt, dürft ihr euch jederzeit bei uns melden und wir schauen, was sich realisieren lässt.

6. Spielerlagerteilnahme

Da es auf der DARK WORLD Traumfänger nur ein Spielerlager gibt, DIE STADT, ist mit dem Ticketkauf klar, dass man in diesem Lager als Spieler (SC) teilnimmt. Nichts desto trotz sollte man unbedingt über die Website via Kontaktformular einen Lagerplatz anmelden, da ansonsten nur der vor Ort übrigbleibende Lagerplatz zur Verfügung steht und genommen werden kann.

Somit müsst ihr nur ein entsprechendes Teilnahmeticket als Spieler in unserem Onlineshop bestellen und nach erfolgtem Zahlungseingang bei uns binnen 14 Tage nach Bestellung, versenden wir an Euch ein entsprechendes Teilnahmeticket gemäß Eurer Bestellung und Angaben.

Spieler müssen auch keine 18 Jahre alt sein. Im Fall, dass ein Spieler unter 18 Jahre ist, muss er mit einem Erziehungsberechtigten/einer berechtigten volljährigen Aufsichtsperson teilnehmen, welche/r das Formular für Minderjährige ausgefüllt am Check-In samt Personalausweis vorlegt. Dieser hat während der gesamten Veranstaltung die Obhutspflicht und Haftung für den unter 18-Jährigen.



Träumerfänger

All copyrights by Dark World Orga und Eric Wehrheim

7. NSC-Teilnahme

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

Das funktioniert genau wie bei einem SC-Teilnehmer, nur das NSCs erst ab 18 Jahre zulässig sind. Ggf. bieten wir für NSCs auch Zusatzleistungen als Optionen an (Zeltunterbringung, Verpflegung, etc.) - diese kannst Du dann im Shop gleich mitbestellen bei Deiner Ticketbestellung oder vor Ort dann am Check-In buchen und bezahlen.

Festrollen-NSCs (bei uns Haupt-NSCs) müssen sich bewerben oder werden von uns direkt angesprochen mit einem Stellenangebot. Alles Weitere erfolgt dann im Gespräch zwischen Interessenten/in und der Headorga sowie der NSC-Koordination.

Auf der DWT gibt es nur zwei Fraktionen von NSCs:

- Die Plot-NSCs
- Die Gefahren-NSCs oder normalen NSCs (z.B. Chaos-NSCs, etc.)

Für NSCs gilt:

Bitte schreibt nach Eurer Ticketbestellung unser NSC-Koordination über unser Kontaktformular an. Nur so ist es möglich Euren NSC-Einsatz zu planen und mit Euch abzustimmen. Ferner könnt ihr so in die Facebook-Gruppe der NSC geholt werden, wenn ihr der Koordination Eure Ticketnr. Und Euren

FB-Name (ggf. Link zum eigenen Profil) mitteilt. Über die FB-Gruppe der NSCs könnt ihr Euch auch untereinander austauschen und besprechen.

Wer nicht daran teilnimmt, muss mit den Entscheidungen der Anderen leben. Hier ist Eure aktive Mitsprache und Euer Mitwirken wichtig und ausschlaggebend. Nehmt ihr nicht an den Besprechungen teil, werdet ihr nach Bedarf vor Ort einfach frei eigeteilt von der Orga und NSC-Koordination und müsst dem auch ohne Widerworte nachkommen.

Für alle NSC gilt verpflichtend, dass diese spätestens am Conbeginn der DWT bis 12Uhr auf dem Gelände sein müssen, da die NSC-Besprechungen und Unterweisungen hier stattfinden. Ohne diese Besprechung und Einweisung können wir Euch nicht zur Con zulassen, da es auch der Sicherheit von Euch und den anderen Teilnehmern dient.

7.2 Bekomme ich als NSC eine Ausstattung und werde entsprechend gebrieft?

Grundsätzlich gibt es für einige NSC-Rollen auch Gewandungen und Waffen, etc. als Leihgabe von uns. NSC-Teilnehmer sollten eine Grundausrüstung Gewandung/Bewaffnung mitbringen können. Wer etwas zur Verfügung gestellt bekommt, muss es auch in einwandfreiem Zustand zurückbringen



Träumerfänger

All copyrights by Dark World Orga und Eric Wehrheim

oder die Kosten für den Ersatz bzw. die Reparatur tragen. Auch übermäßige Verunreinigung wird in Rechnung gestellt. Leichte Verschmutzungen sind nach ein paar Tagen Con nachvollziehbar und normal – hier entstehen keine Kosten für Euch. Wir erwarten den pfleglichen Umgang mit den Sachen, die wir Euch zur Verfügung stellen - so wie Ihr das mit Euren Sachen auch erwarten würdet. Und wer Sachen mitnimmt, bekommt eine Conspere samt Strafanzeige, denn das wäre OT-Diebstahl.

Alle unsere NSC bekommen vor der Con via FB-Gruppe der DWT sowie bei vor Conbeginn (Anreisetage) zu festen Zeiten 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 Orgaplex 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. 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!

Ihr habt die Möglichkeit in viele verschiedene NSC-Rollen einzutauchen, einige sogar selbst im Charakter auszubauen und weiterzuentwickeln und auch mal eine ausgiebige Ruhepause zu machen. Wir überfordern keinen NSC und kümmern uns um Euch und Euer Wohl. Und bei uns sind NSCs kein reines Schlachtvieh. Es gibt sogar die Möglichkeit als NSC selbst am Plotspiel teilweise teil zu nehmen und dieses zusammen mit den SCs zu betreiben. Wer nur kämpfen mag, dem werden wir dabei aber auch nicht im Weg stehen. Das ist dann Eure Wahl 😊😊 Es lohnt sich also auch mal wieder als NSC an einer Con teilzunehmen. Die Möglichkeiten sind so vielfältig bei uns wie für fast jeden SC.

Darüber hinaus werdet ihr und Euer Verhalten und Euer Einsatz stichprobenartig begutachtet. Wer sich dabei positiv durch freiwillige Einsatzbereitschaft und Hilfsbereitschaft zeigt, den werden wir ggf. direkt ansprechen und eine dauerhafte Haupt-NSC-Rolle bei uns anbieten.

8. SL-Teilnahme

8.1 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 kontakt@dark-world.info oder via FB per PM an die Orga und stellst Dich kurz vor. Wir führen dann ein kurzes Bewerbungsgespräch nach



Träumerfänger

All copyrights by Dark World Orga und Eric Wehrheim

Terminvereinbarung und wenn Du das grüne Licht von uns bekommst, dann holst Du Dir einfach ein SL-Ticket im Shop.

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 dieses Handlungsrahmens sollte klar als Aufgabe angesehen werden. Je nach Einsatz als Lager-SL, Feld-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.

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 können.

Neuerung Runnersystem ab 2019:

Ab 2019 ist es möglich als Runner teilzunehmen. Eure Aufgabe ist die aktive Unterstützung der SL und Orga während der laufenden Con. Allerdings tragt ihr nicht die Verantwortung wie eine SL und müsst Euch auch nicht mit den Details zu Spielabläufen und Plots beschäftigen. Ihr seid einfach für die SL und Orga da und helft ihnen bei deren Tätigkeit.

Hat Euch die Arbeit als Runner gefallen, dann könnt ihr Euch gerne im kommenden Jahr als SL bewerben oder wieder als Runner dabei sein. Wichtig, ihr bestellt als Runner über den Shop ein SL/Runner-Ticket und schreibt uns dann direkt über unser Kontaktformular an, dass ihr als Runner dabei sein wollt. Die Teilnahme als Runner ist kostenfrei und inkl. Versorgung und Unterbringung sofern von Euch gewünscht. Bitte denkt an IT-Kleidung, da wir keine Runner in OT-Kleidung auf dem Spielfeld haben möchten.

8.2 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 Spielereinfahrt anwesend sein. Hier wird Euch auch das Gelände nochmals genau in einer Begehung gezeigt. Eure Ausstattungen werden Euch dabei ebenfalls ausgehändigt.

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

Deine Teilnahme ist kostenfrei und Du hast einen Schlafplatz in einem festen Gebäude sowie eine Vollversorgung durch die Orga mit inkludiert.

Deine Leihausstattung beinhaltet ein Profi-Funkgerät samt Headset und Ladestation, eine Basecap mit rotem LED-Lichtband sowie Kappentaschenlampe, ein Erste-Hilfe-Pack, einen SL-Wappenrock, eine Minidashcam mit USB-Powerbank, div. Utensilien für die Arbeit und die Entscheidungsfindung, personalisierte Plotbücher zum Nachschlagen, das SL-Handout mit allen wichtigen Daten und Fakten



Träumerfänger

All copyrights by Dark World Orga und Eric Wehrheim

zum Conablauf, tägliche kurze Besprechung und wir versichern Dich auf unsere Kosten als unseren direkten Erfüllungshelfer in Deiner Tätigkeit als Spielleiter (spezielle Haftpflichtversicherung).

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

8.3 Gibt es einen SL-Koordinator?

Ja, wir haben einen reinen SL-Koordinator und Stellvertreter für Euch. Diese sind die ersten Ansprechpartner für alle SLs. Sie werden Euch hilfreich zur Seite stehen und der heiße Draht zur Orga für Euch sein. Außerdem spricht ihr mit ihnen eure Dienstzeiten und Einsätze direkt ab und meldet Euch bei diesen auch ab, wenn Ihr mal eine Pause machen wollt/müsst, und wieder an, wenn ihr zurück seid. Aber auch wenn eine Aktion stattfindet, bei der mehrere SLs benötigt werden, koordinieren die SL-Koordinatoren euren Einsatz.

9. Einchecken – Auschecken

9.1 Wie verhält es sich mit besonderen Fähigkeiten und Artefakten/Relikten auf der Con?

Auf der DWT gibt es keine besonderen Fähigkeiten oder Artefakte/Relikte, welche ihr einchecken oder auschecken könnt. Das liegt ganz einfach an dem Spielsystem der Traumreise. Ihr seid auf der DWT rein als Traumwesen unterwegs und nicht als haptische Personen. Folglich könnt ihr auch keine haptischen Gegenstände mitnehmen und auch keine Fähigkeiten. Ihr seid so zu sagen nur als Geist oder Seele anwesend.

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

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

Hier existieren die Verhältnisse zwischen Kampf, Magie, Plot, etc. nahezu im ausgewogenen Gleichgewicht. (Dies liegt aber an euren eigenen Spielmotiven und Weisen – die Orga macht nur Spielangebote, nutzen müsst ihr diese selbst, ggf. auch selbst suchen oder herausfinden.)

Entsprechend versteht sich die Veranstaltung auch nicht als reine Schlachten-, Plot-, Magie- oder sonstige Con. Vielmehr bietet die DARK WORLD Saga Reihe für jeden etwas und das mit epischem Geschichtsverlauf und Hintergrund, welcher durch das Spiel und seine Teilnehmer aktiv selbst gestaltet wird.

Da die DWT als Bestandteil der Dark World Saga fungiert, aber nur als eine Art Traum bespielt wird sind die Gefahren zwar IT vorhanden, haben aber auf den echten lebenden Charakter, welcher sich außerhalb des Traumes befindet so gut wie keine wirklichen Auswirkungen. Daher kann ein



Träumerfänger

All copyrights by Dark World Orga und Eric Wehrheim

Charakter in der DWT auch nicht wirklich versterben. Er erwacht nur aus seinem Traum mit einer Art Amnesie (Gedächtnisverlust).

10. Sterben und Wiederkehren eines Charakters – wie läuft das ab?

Da ihr nicht als haptische Wesen mit echtem Körper in der DWT unterwegs seid, aber trotzdem natürlich versterben könnt durch entsprechende Handlungen, ist dies so auszuspielen, dass ihr einfach aus dem Traum (dem aktuellen Conspiel) herausgeworfen werdet und dabei die Erinnerung an das Erlebte in diesem Traum verliert. Ihr könnt aber jederzeit entweder mit Eurem allen Charakter ohne Conwissen oder mit einem neuen Charakter ohne Conwissen in diesen Traum zurückkehren und damit in das aktive Spiel.

Da der Rauswurf aus dem Traum allerdings einen Schock auf Euren Geist und Eure Seele auswirkt, könnt ihr nicht direkt einfach weitermachen, wo ihr aufgehört habt, sondern müsst Euch erstmal erholen von dem Schock und mit einer kleinen Verschnaufpause neu starten. Daher bitten wir Euch, wenn ihr verstorben seid im Traum und damit die Traumblase geplatzt ist, dass ihr zurück in die Stadt zum Tempelbereich geht und dort über ein kleines Neuanreiseszenario zurückkehrt in den Traum. Dabei helfen Euch bestimmt die dortigen anwesenden Träumer, aber auch die Oneiros, wenn diese anwesend sein sollten.

Wie oft dies geschieht ist rein Eure Sache und Euer eigenes Spiel!

11. Götter-/Elementareinsatz im Spiel – Oneiros & Oneiroi

Diese Wesen sind übernatürlicher Art und einfach übermächtige Wesen. Trotzdem stehen sie in direkter Abhängigkeit zu den Lebenden und auch zu den Urelementen. Oft sind sie sogar ein Teil eines Urelementes, was sich einmal von diesem Abgesplittert hat. Meistens stehen sie aber immer noch in einem festen Bezug zu dem Urelement oder dienen ihm sogar.

Auf der DWT wir weitestgehend auf den Einsatz von göttlichen Wesen in persona verzichtet. Den einzigen Gott, den ihr immer wieder antreffen werdet oder von dem öfters mal die Sprache sein wird, dass ist Oneiros, Urelement und der Traum an sich. Ihm folgen und dienen die Oneiroi. Die Oneiroi sind ein Splitter des Oneiros und damit ein Teil des Traumelementes selbst.

Kein Wesen kann sich mit Oneiros messen oder mit seinen Oneiroi, daher ist es auch wirkungslos, diesen anzugehen oder anderweitig sich ihm bzw. ihnen entgegen zu stellen. Andererseits besteht auch für Oneiros und seinen Oneiroi kein Interesse an den Machenschaften der Sterblichen und der anderen Götter, so dass jeder Teilnehmer seine eigene Gottheit frei und imaginär bespielen kann und darf. Diese hat so oder so keinen Einfluss auf das Spielgeschehen und den erlebten Traum.

12. Die Endschlacht – das Endritual

Es ist auf der DWT nicht immer gegeben, dass es eine Endschlacht oder ein Endritual geben wird. Das liegt einfach daran, dass das Szenario, welches als Traumwanderung durchreist und erlebt wird nicht immer in diesen gipfeln muss/kann. Oftmals wird es sogar so sein, dass sich Szenarien über mehrere



Träumerfänger

All copyrights by Dark World Orga und Eric Wehrheim

Consveranstaltungen fortsetzen und man immer wieder in diesen fortgesetzten Traum zurückkehren wird.

12. Schlusswort

Mit dem Basisleitfaden 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.

Unsere Veranstaltungen sind von Larpern, mit Larpern für Larper und 100% ehrenamtlich und gemeinnützig! Eure Darkcrypt-Orga