



DONUM SOLIS DEI PANMI REGELWERK

20.02.2020
Version 1

Patrick Zepf
organisatorplattform@gmail.com

Inhalt

| | |
|---|----|
| Vorwort | 2 |
| Regeln | 3 |
| Sicherheitsregeln und allgemeine Hinweise | 3 |
| KampfregeIn | 4 |
| Waffen | 4 |
| Rüstungen | 5 |
| Heiler, Heilkräuter und Tränke | 5 |
| Heiltränke | 5 |
| Tränke | 6 |
| Heilkräuter | 6 |
| Drogen und Rauschmittel | 7 |
| Psychoaktive Stoffe | 7 |
| Klassische Drogen | 7 |
| Beruhigungsmittel | 7 |
| Magie, Artefakte und göttliches Wirken | 8 |
| Die Welt von Panmi | 9 |
| Einordnung von Rollen und nichtmenschlichen Wesen | 9 |
| Zahlungsmittel | 9 |
| Entstehung der Geschichte | 11 |
| Das Team von Panmi | 11 |

Vorwort

Die Veranstaltungen von *Donum Solis Dei Panmi* sind High-Fantasy LARP-Cons mit dem Anspruch jegliche Aspekte eines High-Fantasy Settings ohne Telling umzusetzen. Weder für Magie, göttliches Wirken, alchemistische Tränke oder allem Vergleichbaren soll Telling genutzt werden. Die Veranstaltungen sollen ohne das Eingreifen der Spielleitung funktionieren. Dafür gibt es je nach Fachgebiet weiterführende Regelwerke, die den jeweils betroffenen Spielern zugänglich gemacht werden. Dazu gehören unter anderem Magier, Diebe, Alchemisten, Heiler, Assassine und Adelige. Auf der Con herrscht eine teilweise vorgegebene Hierarchie, die SCs untereinander ordnet. Konkret wird stets das Lager einer Adelsdelegation bespielt, dessen GSCs geachtet werden sollen. Die GSCs sind offen gegenüber anderen Kulturen und spielfreudig. Sowohl Magie- als auch Kampfdarstellungen haben einen hohen Standard. Die vereinbarten Regeln und Standards sollen eingehalten werden, um eine Immersion in die Welt zu ermöglichen und zu fördern. Die Cons sind als BewerbungsCons angelegt. Nur SCs und NSCs, die den Grundsätzen Panmis nicht widersprechen, werden zugelassen. Bei ausgefallenen oder speziellen Charakteren oder Gegenständen ist vorher Rücksprache mit dem Veranstalter zu halten. In Absprache mit befreundeten Veranstaltern wird eine Liste geführt, auf der Personen vermerkt sind, die durch negatives OT-Verhalten aufgefallen sind. Solche Personen werden zur Con nicht zugelassen, um alle anderen Teilnehmer zu schützen und sorgenfreies Spiel zu ermöglichen. Zu eigener Sicherheit ist bei der Anmeldung eine Angabe zu Unverträglichkeiten, Allergien oder sonstigen Besonderheiten empfohlen.

Bei Rückfragen bezüglich Anmeldung, Regelwerk oder der Welt *Donum Solis Dei Panmi* wendet euch bitte an den Veranstalter unter folgender Email-Adresse: organisatorplattform@gmail.com

Das Team von Panmi freut sich auf euch!

Regeln

Sicherheitsregeln und allgemeine Hinweise

Um das Veranstaltungsgelände auch zukünftig nutzen zu können, die Sicherheit aller Teilnehmer zu gewährleisten und ein großartiges Spielerlebnis zu ermöglichen, sind die folgenden Regeln zu befolgen und die Hinweise zu beachten. Verstöße gegen die Regeln und Hinweise können bis zum Ausschluss von der Con führen.

Allgemeine Hinweise

- Metall- und Hartplastikwaffen jeder Art sind auf dem Gelände während der Veranstaltungen verboten.
- Minderjährige können nur in Begleitung einer Aufsichtsperson an den Veranstaltungen teilnehmen. Von Kampfhandlungen sind Minderjährige grundsätzlich auszuschließen.
- Das Rauchen von Filterzigaretten ist nur im OT-Bereich gestattet. Die Zigaretten sind im zentralen Aschenbecher zu entsorgen. IT-taugliches Rauchwerk wie z.B. Pfeifen, Zigarren ist erlaubt.
- Alkohol ist in Maßen zu genießen. Besäufnisse sind zu vermeiden und können zum Ausschluss führen. Unter Alkoholeinfluss ist Kämpfen verboten.
- OT-Drogen oder Rauschmittel jeder Art sind auf dem Gelände während der Veranstaltungen verboten.

Hinweise zu Charakterwahl, Gewandung und Zelt

- Das Farbschema Rot-Schwarz ist auf Panmi von der feindlichen Fraktion beansprucht und ist daher als SC zu vermeiden.
- Auf einen gewissen Gewandungsstandard wird geachtet. Bitte überlegt vorher, ob ihr für den gewählten SC angemessene Gewandung habt.
- Tierwesen und Halbwesen sind als SC unerwünscht.
- Eindeutig böse SCs sind unerwünscht.
- Ein IT-taugliches Zelt wie z.B. ein Sahara-Zelt ist Pflicht. Moderne Kunststoffzelte sind unerwünscht.
- Adelige SCs benötigen entsprechendes Gefolge. Ein Ritter braucht mindestens einen Knappen. Höhere Adelige (Baron, Fürst, Graf, Herzog) benötigt mindestens einen Kämmerer, ein Mundschenk, einen Marschall und einen Truchseß. Ausnahmen hier von Bilden das Gefolge der GSCs, Questritter und Turnieritter.

Hinweise zum Tod des SCs

- Grundsätzlich entscheidet der Spieler selbst, ob der SC lebt oder stirbt.
- Ausnahmen bilden gerichtliche Verurteilungen zum Tode.
- Durch sog. Ankeressenzen kann ein Magier einen vor dem Tod auf dem Schlachtfeld bewahren. Die Ankeressenzen haben die Form von leuchtenden Steinen aus Plastik. Je nach verwendeter Magie leuchtet der Stein anders. (Rot = böse Magie, Blau = Elementmagie, Grün/Gelb = Naturmagie).

Kampfregele

Jeder Charakter hat 3 Lebenspunkte und kann kämpfen bis diese aufgebraucht sind. Fallen die Lebenspunkte auf 0 wird der Charakter bewusstlos und muss sofort behandelt werden, um Schlimmeres zu vermeiden. Unabhängig von Lebens- und Schadenspunkten sind die aus Treffern resultierenden Schmerzen und Wunden auszuspielen. Im Zweifelsfall geht man lieber etwas früher zu Boden als zu spät. Alle Angriffe sind mit verträglicher Härte zu führen. Sensible Körperstellen insbesondere der Kopf ist nicht anzugreifen. Ein Anstürmen des Gegners ist verboten. Wiederholtes zuwiderhandeln kann zum Ausschluss führen.

Die folgenden Techniken und Kampfhandlungen sind im Rahmen der Veranstaltung erlaubt.

- Hiebe jeglicher Art.
- Stiche nur mit Waffen, die eine flexible Spitze aufweisen.
- Einhaken in Waffen, Schilde und Gliedmaßen mit Äxten.
- Festhalten von Waffen. Eine Waffe aus den Händen eines Kämpfers zu reißen ist jedoch verboten.
- Übergreifen bzw. das Ablenken von Hieben nach dem Parieren ist erlaubt.
- Pushen bzw. Wegdrücken des Gegners mit dem Schild ist erlaubt.
- Knaufschläge dürfen nur angedeutet werden und haben nur einen Effekt, wenn sie von hinten und unentdeckt ausgeführt werden. In diesem Fall ist das Ziel danach ein paar Minuten ohnmächtig.
- Kampfhandlungen, die Körperkontakt erfordern, wie z.B. Ringen oder Messerkampf sind nur erlaubt, wenn es zwischen den Kämpfern abgesprochen ist. Ausreichend ist es, wenn der Angreifer vor dem Körperkontakt „Aufs Maul!“ sagt und der Verteidiger „Aufs Maul!“ erwidert. Faustkampf ist trotzdem nur anzudeuten.

Waffen

Je nach Waffengattung haben Treffer eine unterschiedliche Wirkung. Die gängigsten Waffen und ihre Wirkung sind hier gelistet. Bei nichtgelisteten Waffen ist eine Absprache mit der Spielleitung notwendig.

- **Einhandwaffen:** 1 Schadenspunkt pro Treffer
- **Zweihandwaffen:** 2 Schadenspunkte pro Treffer
- **Speere:** 1 Schadenspunkte pro Treffer
- **Bögen & Armbrüste:** 1 Schadenspunkt pro Treffer
- **Pistolen & Gewehre:** 1 Schadenspunkt pro Treffer
- **Artillerie:** Sofortiger Tod bei Treffer
- **Sonderwaffen:** Effekt mit Spielleitung abgesprochen.

Speere sind nur erlaubt, wenn sie stechtauglich sind. Zweihandhämmer sind immer schildbrechend. Beim zweiten oder dritten Schlag bricht das Schild. Dies ist auszuspielen. Projekte von Schwarzpulverwaffen sind rüstungsdurchdringend. Solche Waffen sind in der Welt sehr selten und sehr teuer. Auch wenn Treffer im Faustkampf, Ringen oder durch z.B. Klauen im Sinne der Regeln keine Lebenspunkte abziehen, sind diese dennoch auszuspielen.

Rüstungen

Jede Rüstungsart weist einen Rüstungswert auf, mit dem Schadenspunkte verhindert werden können. Die Höhe des Rüstungswertes hängt von dem Material ab. Rüstungen aus Plastik und Latex unabhängig ihrer Optik haben höchstens die Wirkung einer Lederrüstung. Rüstung, die Trefferpunkte in Höhe ihres Rüstungswertes abgefangen hat, sollte repariert werden. Grundsätzlich ist ein Körperteil nur durch Rüstung geschützt, wenn dort auch real Rüstung vorhanden ist. Wird man z.B. trotz Plattenrüstung an den ungeschützten Waden getroffen, gehen die Schadenspunkte direkt von den Lebenspunkten ab. Werden mehrere Rüstungen übereinander getragen, wird der Rüstungswert summiert. Dies ist auch nur bei realer Überlappung an der jeweiligen Körperstelle der Fall.

- **Stoffrüstung:** Rüstungswert von 1
- **Lederrüstung:** Rüstungswert zwischen 1 bis 2,5
 - **Dünnes Leder:** Rüstungswert von 1
 - **Dickes Leder:** Rüstungswert von 2
 - **Gefüttertes Leder:** Rüstungswert von 2,5
 - **Genietetes Leder:** Rüstungswert von 2,5
- **Kettenrüstung:** Rüstungswert von 4
- **Plattenrüstung:** Rüstungswert von 8

Heiler, Heilkräuter und Tränke

Heiler, Heiltränke und Heilkräuter helfen bei Verletzungen und können Infektionen sowie Wundbrand verhindern. Verletzungen auszuspielen ist notwendig, damit die Heiler auch spielen können.

Heiltränke

Heiltränke können nur von Heilkundigen hergestellt werden. Heilkundige haben eine (IT-)Ausbildung genossen und kennen sich mit Heiltränken aus. Jeder Heiltrank ist IT-herzustellen. Drei Kategorien werden unterschieden.

- **Schwacher Heiltrank:** stellt sofort 1 Lebenspunkt wieder her
- **Mittlerer Heiltrank:** stellt sofort 2 Lebenspunkte wieder her
- **Starker Heiltrank:** stellt sofort 3 Lebenspunkte wieder her

An einem Tag können maximal 3 Lebenspunkte per Heiltrank wiederhergestellt werden. Werden über 5 Lebenspunkte am Tag hinaus Heiltränke eingenommen, bekommt der Charakter herzerasen. Werden dann weiter Heiltränke eingenommen, wird der Charakter ohnmächtig und benötigt sofort einen Heiler. Für die Herstellung der Tränke gibt es ein eigenes Regelwerk.

Tränke

Um Telling zu vermeiden sind Cola, Fanta und Bitter Lemon für bestimmte Tränke reserviert und daher nicht für andere Tränke zu verwenden. Am Geschmack ist der jeweilige Trank sofort zu erkennen und entsprechend zu bespielen.

- **Segen des pechschwarzen Meisters:** Der Trank erhöht bei Einnahme die Lebenspunkte auf 9. Weiterhin verursacht der Trank unbändige Wut, die dazu führt, dass der Spieler jedes Wesen in der Umgebung angreift. Sobald der Spieler alle Lebenspunkte verloren hat oder ungefähr 10 Minuten vergangen sind, wird er ohnmächtig und hat keine Lebenspunkte mehr. In jedem Fall wird ein Heiltrank benötigt. Der Trank besteht aus Cola.
- **Gallentrank:** Der Trank heilt nach Einnahme jede Krankheit. Krankheiten können durch NSCs über eine grüne Flüssigkeit, hier Lebensmittelfarbe, übertragen werden und sind so auch direkt zu erkennen. Das Krankheitsbild ist selbst wählbar. Der Trank besteht aus Fanta.
- **Gifttrank:** Der Tank zieht bei Einnahme immer einen Lebenspunkt ab und verursacht eine selbst wählbare Krankheit. Fallen die eigenen Lebenspunkte dadurch auf 0, wird der Spieler ohnmächtig. Der Gifttrank ist mit einem Totenkopf gekennzeichnet, ist grünlich und reicht leicht streng. Der Trank besteht aus Bitter Lemon.
- **Trank der Gelüste:** Der Trank führt bei Einnahme dazu, dass man emotionaler und etwas betrunken wird. Bei wiederholter Einnahme verfärben sich die Lippen bläulich. Der Trank besteht aus Saft mit Lebensmittelfarbe.

Heilkräuter

Für die Qualität der Heilkräuter ist der jeweilige Spieler selbst verantwortlich.

- **Rosmarin:** Gegen Verdauungsbeschwerden; Aufgekocht als Tee (1 Teelöffel / Tasse)
- **Salbei:** Schmerzlindernd, krampflösend; Aufgekocht als Tee (10 Blätter / Tasse)
- **Schnittlauch:** Schleimlösend, harntreibend; Aufgekocht als Sud (2 Esslöffel / Tasse)
- **Schnittlauch:** Antibakteriell; Als Brei auf Wunde mit Wirkungszeit von 2 Stunden
- **Basilikum:** Gegen Fieber; Blätter aufkochen, abkühlen lassen und dann kauen
- **Lindenblätter:** Gegen Erkältung; Aufgekocht als Tee (3 Blätter / Tasse)
- **Taubnessel:** Gegen Schlaflosigkeit; Blätter abkochen, abkühlen lassen und dann kauen
- **Thymian:** Frauenheilkunde; Aufgekocht als Tee (1 Teelöffel / Tasse)
- **Aloe Vera:** Verbrennungshemmend; Anschneiden und dann auf die Wunde
- **Brennnessel:** Blutungsstillend; Blätter abkochen und auf Wunde legen
- **Ingwer:** Seekrankheit, Übelkeit, Appetitlosigkeit; kleines Stück kauen
- **Pfefferminze:** Gegen Entzündungen, Schnupfen; Aufgekocht als Tee (10 Blätter / Tasse)
- **Propolis:** Wirkung und Zubereitung nicht beschrieben

Drogen und Rauschmittel

Drogen sind auf Panmi verpönt, d.h. sie sind nicht verboten, sondern eher lediglich gebilligt. Bedeutsame und seriöse Personen vermeiden Drogen. Jede Art von OT-Droge bis auf Alkohol und Zigaretten sind auf der Con verboten. Daher gibt es spezielle IT-Drogen.

Grundsätzlich sollen alle IT-Drogen einen realen Effekt haben oder an einen angelehnt sein. Wirkstoffe müssen nicht wirklich eingenommen werden, jedoch ist wichtig, dass die SCs/NSCs die Inhaltstoffe wiedererkennen und benennen können. Im Folgenden sind unsere IT-Drogen inklusive Verarbeitungs-/Verabreichungswege aufgeführt.

Alkohol, Tabak und Kaffee sind (nicht nur) auf Panmi auch Drogen und können Süchte hervorrufen. Dies ist ggf. auch so auszuspielen.

Psychoaktive Stoffe

Psychoaktive Pflanzen regen Gehirnfunktionen an. Dadurch wird der Verstand z.B. Leistungs- oder Aufnahmefähiger Wie der Einnehmende die Wirkung ausspielt ist ihm überlassen.

- **Muskatnuss:** Die Muskatnuss kann neben ihrer üblichen Verwendung in Nahrung auch getrocknet als Räucherwerk im Sinne von Raumduft verwendet werden. Die in Deutschland erwerbbaeren Muskatnüsse haben keinen Rauscheffekt und sind bei gemäßigttem Konsum ungefährlich. Andere Varianten sollen anregend, stimulierend und leicht betäubend wirken.
- **Betelnuss:** Die Betelnuss können wie Muskatnüsse verwendet werden und haben eine ähnliche Wirkung. In Deutschland erwerbbaere Betelnüsse sind ungefährlich. Betelnüsse sind von Haselnüssen kaum zu unterscheiden.

Klassische Drogen

- **Mohn:** Mohn erhält zu einem sehr geringen Grad die Wirkstoffe von Opium. Als getrocknete Samen in Gebäck verwendet kann jedoch kein Rauschzustand entstehen. Opium wird als Schmerzmittel eingesetzt und hat entspannende Wirkung
- **Kakao / Schokolade:** Kakao hat ähnlichen Effekt wie Endorphin. Schokolade ist jedoch nicht als handelsübliche Tafel IT zu verwenden.
- **Ginseng:** Ginsengtee wirkt beruhigend und wird selbst in der modernen Medizin zur Beruhigung verwendet.
- **Guarana:** Guarana ist als Tee zubereitet ein natürliches Aufputschmittel, dass die Leistungsfähigkeit erhöht. Dabei ist es mit Koffein zu vergleichen.

Beruhigungsmittel

- **Baldrian:** Baldrian als Tee zubereitet hat beruhigende Wirkung. Obwohl in Deutschland erwerbbaere Varianten ungefährlich sind, sollte nicht zu viel konsumiert werden.
- **Räucherwerk:** Räucherwerk kann je nach Quelle anregend, entspannend oder erotisierende Wirkung haben.
- **Placebo:** Mit Lebensmittelfarbe gefärbte Getränke ohne oder nur mit selbst gewählter Wirkung.

Magie, Artefakte und göttliches Wirken

Grundsätzlich gilt, dass alles Übernatürliche inklusive Wirkung ohne Telling zu funktionieren haben und sofort erkennbar sein sollen. Daher gibt es keine unsichtbaren Barrieren, Feuerbälle oder ähnliches. Gewirkte Magie ist durch z.B. Taschenspielertricks, Pyroeffekte, elektronische Hilfsmittel oder ähnliches darzustellen. Aus der Darstellung ist auch die Wirkung abzuleiten. Magische Gegenstände sind durch Brüche mit der innerweltlichen Logik zu erkennen. So ist z.B. ein leuchtender Stein eindeutig magisch, da dies nicht ohne Magie erklärbar ist. Weitere Wege der Magieerkennung sind Magiern vorbehalten. Ob ein magischer Gegenstand, Ritualkreis oder ähnliches aktiv ist oder nicht, ist auch so gestaltet, dass er direkt erkennbar ist.

Magier sind in der Welt selten, sodass zur Con nur wenige Magier zugelassen werden. Blutmagie, Dämonologie sowie Nekromantie sind eindeutig böse. Magier, die derartige Magie wirken, werden in der Regel gestellt, verurteilt und hingerichtet.

Segen durch Glaubensbrüder wirken stets nur psychologisch und ohne regeltechnischen Hintergrund.

Die Welt von Panmi

Eine Beschreibung der Spielwelt ist in einem gesonderten Dokument zu finden, zu dem jeder Spieler Zugriff hat. Wichtig ist, dass auch nach Ende der Con die Welt weiterbestehen bleibt und kontinuierlich über ein WhatsApp-Kampagnenspiel bespielt wird. Insbesondere bedeutet dies, dass sich Charaktere zwischen den Cons in der Welt durch z.B. eine Ausbildung oder Studium weiterentwickeln können. Bei Interesse am Kampagnen-Spiel ist die Spielleitung zu kontaktieren.

Einordnung von Rollen und nichtmenschlichen Wesen

Neben normalen gesetztestreuen Menschen gibt es in der Welt auch genug Abschaum und Verbrecher. Weiterhin bevölkern Panmi neben Menschen auch andere Wesen. Um das Spiel zu erleichtern sind bestimmte Wesen und Rollen anhand ihrer allgemeinen Gesinnung in gut, neutral und böse eingeteilt. Gute Wesen und Rollen sind in der Regel zwar auch fehlerbehaftet, jedoch grundsätzlich wohlwollend. Von neutralen Wesen und Rollen ist sowohl Gutes als auch Böses zu erwarten. Böse Wesen und Rollen sind stets eindeutig durch z.B. Hörner, Klauen oder ähnliches erkennbar und eben böse. Die folgende Liste kann jederzeit erweitert werden.

| Gut | Neutral | Böse |
|------------|------------------|--------------|
| Paladine | Zwerge | Orks |
| Einhörner | Trolle | Dämonen |
| Kinder | Pflanzen | Meuchler |
| Feen | Gnome | Hexen |
| Heilige | Ents/Waldgeister | Vampire |
| | Geister | Werwölfe |
| | Götter | Drachen |
| | Oger | Goblins |
| | Riesen | Skelette |
| | Statuen | Teufelswesen |
| | Elfen | Assassine |
| | Zwerge | Untote |
| | Magier | Piraten |
| | Söldner | Barbaren |

Zahlungsmittel

Jeder SC sollte ausreichend Larp Geld mitbringen, um sich vor Ort ein wenig zu verpflegen. Im Spiel kann man Geld z.B. durch Dienste für höhere Persönlichkeiten, Aufträge, Kopfgeldausschreibungen, Beute von NSCs oder durch den Verkauf eigener Waren erhalten. Auch bieten wir vor Ort einen Verkauf von Larp Münzen an. Die von uns bespielten Münzen stellen keinen echten Zahlungsmittlersatz dar, sondern sind lediglich Spielgeld.

Alle Münzen sind direkt am Material zu erkennen. Der eingeprägte Zahlenwert ist dabei unerheblich. Die Staffelung der Münzen ist wie folgt:

- 100 Kupfermünzen = 10 Silbermünzen = 1 Goldmünze

Mit Kupfermünzen kauft man sich ein Brot und alles Alltägliche. Große Anschaffungen werden in Silbermünzen bezahlt. Insbesondere Sold für Waffenvolk wird in Silber ausgezahlt. Goldmünzen werden in der Regel nur bei sehr großen Ausgaben verwendet.

Im Folgenden ist eine Liste von Leistungen und Gegenständen zur Einschätzung des Wertes der Münzen. Der jeweilige Preis variiert je nach Machart, Qualität und Umständen und ist daher nur als Richtwert zu betrachten.

| Gegenstand / Dienstleistung | Wert |
|------------------------------------|-------------|
| Nahrung | |
| Wasser 200 ml | 1 Kupfer |
| Met 200 ml | 1 Silber |
| Bier 200 ml | 1 Silber |
| Brötchen / Brotscheibe | 1 Kupfer |
| Käse 1 kg | 5 Silber |
| Schlechter Wein 200 ml | 1 Silber |
| Guter Wein 200 ml | 20 Silber |
| Apfel | 1 Kupfer |
| Trauben | 5 Silber |
| Waffen und Rüstungen | |
| Einhandschwert | 100 Silber |
| Einhandaxt | 50 Silber |
| Dolch | 20 Silber |
| Holzschild | 50 Silber |
| Holzschild mit Metall beschlagen | 100 Silber |
| Zweihandaxt | 100 Silber |
| Zweihandschwert | 30 Gold |
| Kampfstab Holz | 10 Silber |
| Sonstiges | |
| Kleiner Karren | 5 Gold |
| Großer Karren | 25 Gold |
| Pferd | 125 Gold |
| Ochse | 30 Gold |
| Stadthaus | 500 Gold |
| Bauernhof | 300 Gold |
| Hütte | 100 Gold |
| Übernachtung Gasthaus in Stadt | 1 Gold |
| Übernachtung Gasthaus auf Land | 2 Silber |

Entstehung der Geschichte

Die bespielte Geschichte wird in Zusammenarbeit mit vielen kreativen Personen gestaltet. Der zukünftige Geschichtsverlauf steht nicht fest und kann durch die Einbringung von Spielern massiv beeinflusst werden.

IT und OT Zeit ist stets gleich. Dementsprechend vergehen zwischen jeder Con mehrere Monate. Die Spieler sollten sich Gedanken dazu machen, was ihr Charakter in der Zwischenzeit erlebt und gemacht hat. Dies kann eine Ausbildung, Umzug oder eine Reise gewesen sein.

Das Team von Panmi

Unsere Spielleitung ist auf der Con stets in Verkleidung vor Ort und trägt zum Gesamtbild der Welt bei. Sie sind an einer weißen Spielleistungskappe zu erkennen und sind für OT-Nachfragen jederzeit ansprechbar.

Fragen/ Hinweise/ Charakterbogen an
organisatorplattform@gmail.com

Fragen / Hinweise / konstruktive Kritik immer gerne an uns. Man kann über alles reden oder gar diskutieren. Das Regelwerk ist als Grundlage zu verstehen und kann ggf. abgeändert oder erweitert werden.