

# Fragmente der Hoffnung - Regelwerk 1.2

## Vorwort

Das FdH Regelwerk basiert auf DKWDDK plus der folgenden Hausregeln. Alle LARP Veranstaltungen werden ohne sogenanntes „Telling“ gespielt, ausgenommen davon ist die Orga, welche es sich vorbehalten bei gewissen Situationen davon Gebrauch zu machen.

## Ambiente-Grundsätze

Die Ambientegrundsätze stellen allesamt Regeln dar, die konsequent angewendet wesentlich zu einer Verbesserung des Ambientes und damit zu einem stimmungsvollen Rollenspiel beitragen. Sie sollen Verpflichtung für Spieler und Spielleitung gleichermaßen sein und beide zu Partnern bei der Erschaffung einer intensiver erlebbaren Spielwelt machen. Versteht die Ambientegrundsätze deshalb bitte nicht als Einschränkung eurer persönlichen Entfaltung, sondern als Chance für ein schöneres Spielerlebnis. Die Grundsätze gelten für alle Spieler zu jedem Zeitpunkt des Spiels, sowie für NSCs, wenn diese sich in der Nähe von Spielern befinden.

- Die Veranstaltung ist durchgehend und überall intime, egal ob im Wald, auf den sanitären Anlagen, im Zelt oder beim Frühstück.
- Outtime (OT)-Gespräche während des Cons sind nicht erwünscht. Jegliches Outtime sollte allein für Notfälle vorbehalten bleiben. Themenfremde Unterhaltungen bringen euch nicht nur selbst um das Spielerlebnis, sondern stören auch andere und sind daher im höchsten Maße unfair.
- Unsere Cons sind nach Möglichkeit Vollverpflegungsveranstaltungen: Indem wir uns selbst um die Bereitstellung der Mahlzeiten kümmern, wollen wir verhindern, dass die Spieler selbst Essen in ambientestörenden Behältnissen (z.B. Kühlboxen oder Tupperdosen) mitbringen müssen.
- Verpackungen aus Plastik haben, wie sämtliche offensichtlich aus Kunststoff bestehenden Gegenstände, auf dem Con absolut nichts verloren. Um Nahrungsmittel und ähnliches einzupacken kann man auch Papier, besser aber Stoff oder Leder nehmen.
- Jeder sollte stets darauf achten, dass seine Gewandung äußerlich voll und ganz ambientegerecht ist. "Fremdkörper" wie moderne Trinkflaschen oder dergleichen sollten nicht zu erkennen sein. Im Zweifelsfall kann eine Stoff-, Fell- oder Lederverkleidung abhelfen.
- Auf unseren Veranstaltungen gibt es entweder die Möglichkeit in einem Gebäude zu schlafen oder in Zelten. Es sollten nur ambientegerechte Zelte verwendet werden wie z.B. Kohten, Ritterzelte und Jurten aus Leinen/Baumwolle. Iglus und andere moderne Campingzelte wirken ambientestörend und wenn sie nicht durch andere Mittel ambientetauglich gemacht werden wie z.B. Felle, Planen können dieser getrost zu Hause gelassen werden.

## Allgemeine Hinweise zum Spielverhalten

### **Time-In/Out**

Das LARP beginnt mit Eröffnung durch die Spielleitung und endet erst, wenn das Spielende durch die SL bekannt gegeben wird. In manchen Fällen ist es üblich, das Spielende nicht offen auszurufen, da teilweise noch stimmiges Spiel stattfindet, während an anderer Stelle schon OT über den Con gesprochen wird. In diesen Fällen ergibt sich das Spielende dann von allein. Ist ein solcher, fließender Übergang von IT zu OT geplant, wird dies vor Spielbeginn von der SL bekannt gegeben.

Sollte während des Spiels für alle Anwesenden reale OT-Gefahr drohen (z.B. wenn eine Robe Feuer fängt), ist das Spiel mit dem lauten Ausruf „Time Out“ für alle Teilnehmer der Szene zu unterbrechen. Für kurze Unterbrechungen mit wenigen Beteiligten (z.B. jemand verliert seine Brille im Kampf) ist der Ausruf „Stopp“ zu verwenden.

### **Spielleitungs- und OT-Fragen**

Wir versuchen durch die stimmungsvolle Darstellung immer jedwede OT-Fragen zu vermeiden. Sollten während des Spieles dennoch dringende OT-Fragen auftauchen, so versucht diese IT mit den Mitspielern oder der Spielleitung zu besprechen. Wenn ein OT-Anliegen definitiv nicht IT formuliert werden kann, bitte solche Dinge leise und ggfs. ein wenig abseits des Spielgeschehens klären. Bitte versucht derartige Unterredungen weitgehend zu vermeiden oder zumindest in spielgerechter Weise zu gestalten.

### **Feuer**

Für den richtigen Umgang mit Feuer erlässt die Spielleitung vor Spielbeginn Regeln, die unbedingt einzuhalten sind. Je nach Waldbrandgefahr können Lagerfeuer, Grills oder sogar die Benutzung von Fackeln verboten sein. Im Allgemeinen ungefährlich sind dann lediglich geschlossene Kerzen- oder Öllaternen. Teilnehmer, die Fackeln oder Laternen tragen, dürfen nicht kämpfen oder haben diese vor einem Kampf so zu platzieren, dass niemand gefährdet wird und keine Brandgefahr besteht.

### **Sicherheit, vor allem im Kampf**

Jeder Teilnehmer hat die Pflicht, sich rücksichtsvoll zu verhalten und gefährliche Situationen für sich und andere zu vermeiden. Dies betrifft in erster Linie das Verhalten im Kampf: Verboten ist der Kampf nach übermäßigem Alkoholgenuss oder mit nicht von der SL zugelassenen Waffen. Bei der Ausrüstung ist darauf zu achten, dass kein Verletzungsrisiko durch Spitzen und scharfe Kanten (z.B. an Plattenrüstungen) besteht. Jeder ist dabei für die Sicherheit seiner Ausrüstung selbst verantwortlich. Körperkontakt im Kampf („In-Fight“) ist nur mit Genehmigung aller Beteiligten zulässig.

Besondere Sorgfalt ist bei der Wahl des Kampfplatzes angebracht, da steile Abhänge oder herumliegende Felsbrocken zu Unfällen führen können. Während dem Kampf muss auf gefallene Beteiligte geachtet werden. Diese sollten auch nach dem Kampf solange liegen bleiben bis alle Spieler außer Sichtweite sind. Sollte ein kampfunfähiger oder sterbender Kampfteilnehmer mitten im Kampfgetümmel an einer gefährlichen Stelle zu Boden gehen, kann er sich kriechend an den Rand des Geschehens begeben und dort liegen bleiben. Dabei ist möglichst die In-Time-Logik nicht zu verletzen.

Damit die Gefallenen des Kampfes nicht länger als unbedingt nötig liegen bleiben müssen, sollte die Heldengruppe schnellstmöglich weiterziehen und an einem

anderen Ort rasten und Verwundete versorgen. Falls eine Weiterreise nicht sofort möglich ist, besteht auch die Option die „gefallenen“ NSC außer Sichtweite zu tragen.

### **Durchsuchen**

Je nach Situation im Spielgeschehen kann es sinnvoll sein einen anderen Mitspieler zu durchsuchen. Dies sollte im Optimal-Fall durch einen einleitenden Satz „Ich durchsuch den finsternen Schergen mal.“ angekündigt werden. Das Opfer sollte dann selbst wählen, ob es leise die benötigten Infos gibt (z.B. „Ich hab nichts dabei.“) oder ob es mit der ausgespielten Durchsuchung einverstanden ist, also nicht entsprechend auf die Ankündigung reagiert. Der Tod eines am Boden liegenden Charakters kann durch unauffällig gekreuzte Finger angezeigt werden.

### **Dieben**

Unter "Dieben" versteht man das Entwenden von "Intimegegenständen" durch Charaktere im Spiel. Gediebte Gegenstände erhalten die Eigentümer nach dem Spiel wieder zurück. Jeder Versuch eines IT-Diebstahls ist erst nach Absprache mit einer SL durchzuführen. In diesem Zusammenhang werden dem Spieler eines Diebescharakters dann üblicherweise auch die jeweils geltenden Richtlinien für das Dieben mitgeteilt. Unautorisiertes Dieben kann als Stehlen gewertet und zur Anzeige gebracht werden.

### **Ausschluss**

Entsprechend der jeweiligen Teilnahmebedingungen behält sich die SL vor, bei sicherheitsgefährdendem Verhalten Teilnehmer sofort vom Spiel auszuschließen.

## **Kampfrichtlinien**

Ein Liverollenspieler orientiert sich im Kampf stets an der Realität. Er spielt einen Treffer sowie alle damit verbundenen kurzfristigen wie langfristigen Folgeerscheinungen so aus, als hätte ihn eine echte Waffe getroffen. Dieser Bezug zur Realität in Darstellung und Wirkung ist der wichtigste Aspekt der Kampfdarstellung. Die weiter unten aufgeführten, auf Punkten basierenden Richtwerte (grau hinterlegt) sollen es weniger erfahrenen Mitspielern ermöglichen einen Einstieg in den punktelosen LARP-Kampf zu finden. Da diese Werte aber nur einen Versuch darstellen, mit Punkten die Realität abzubilden, sollte die Vorstellung von echten Treffern und Verletzungen im Zweifelsfall immer Vorrang haben (denkt also beispielsweise an einen fürchterlichen Schwerthieb, der gerade Eure Muskeln zerfetzt hat, anstatt Lebenspunkte zu zählen). Die unten angeführten Punkte sind ungefähre Richtwerte, vor allem für Neulinge die mit DKWDDK noch nicht so viel anfangen können. Also mit kurzen Worten: „**Spielt es schön aus!**“

### **Richtwerte Lebenspunkte**

Jeder Charakter hat zu Spielbeginn **5** Lebenspunkte. Allerdings solltet ihr bedenken, dass ein stubenhockender Magier einen Treffer schlechter wegsteckt als ein Söldner oder Ritter. Fällt die Lebensenergie auf 1-2 (je nach Schwere der Wunden) ist der Charakter kampfunfähig und kann sich nur noch kriechend fortbewegen. Fähigkeiten wie Heilung und Magie können je nach Verletzung noch angewendet werden. Fällt die Lebensenergie auf 0, ist der Charakter bewusstlos und kommt nur wieder zu sich wenn er versorgt wird. Bei negativen Lebenspunkten verblutet der Charakter

innerhalb von 5 Minuten. Es kann ihm nur durch Magie, Liturgien oder Heilkundige geholfen werden. Auf regeltechnische Körpertrefferzonen wird gänzlich verzichtet. Jeder sollte aber seine Verletzungen entsprechend der getroffenen Stellen ausspielen.

### Rüstung

Der gesunde Menschenverstand sagt einem, wo eine Rüstung wie gut schützt. Spielt Eure Treffer im Kampf also entsprechend aus. Selbstverständlich sollten etwaige Beschädigung an der Rüstung stimmungsvoll repariert werden.

### Richtwerte Rüstungspunkte

Die Rüstungspunkte werden zur Gesamtlebensenergie des Charakters addiert. Durch eine gute Rüstung hält ein Charakter einfach mehr Treffer aus. Die Schutzpunkte dienen nur der Orientierung und sollten wenn möglich beim Kampf realistisch und gut ausgespielt werden.

Beispiel: Ein Söldner mit Kettenhemd (3 RS), Arm- und Beinschienen aus Platte (2 RS) und einem Helm (1 RS) ergibt -> 6 Rüstungspunkte plus 5 Grundlebenspunkte -> zusammen 11 Gesamtlebenspunkte. <b>Rüstungsart</b>	<b>Schutz</b>
Dicke Lederkleidung, Wattierter Waffenrock, Schützendes Fell	1
Verstärktes Leder, Ledertorso	2
Kettenhemd	3
Platte	4
Helm	+1
Panzerhandschuhe, Lederzeug (Arme und Beine)	+1
Plattenzeug, Kettenzeug (Arme und Beine)	+2

### Schaden

Für eine möglichst realistische Darstellung sollte Qualität und Ort des Treffers über dessen kurz- und langfristige Schadenswirkung entscheiden.

### Richtwerte Schaden

Grundsätzlich machen alle Waffen 1 Trefferpunkt. Im Einzelfall können sehr gute Treffer, die rollenspielerisch entsprechend dargestellt sind (d.h. schöne Treffer, nicht deswegen weil sie sehr kräftig geführt sind und wehtun – Kampfgegner sind auch nur Menschen!), auch 2 oder mehr Trefferpunkte verursachen. Dies erfolgt allerdings fair in der jeweiligen Situation und ohne OT-Ansagen.

Schadenszauber, Pfeile und Bolzen machen grundsätzlich 2 Trefferpunkte (als Mindest-Richtwert).

Magische oder geweihte Waffen sind bei manchen Charakterklassen nach Rücksprache mit der SL verfügbar oder kommen anderweitig im Spiel vor. Sie können Wesen verletzen, die gegen profane Angriffe ggf. resistent sind. Hier gilt besonders: Eine ständige OT-Ansage „magisch“ ist nicht erlaubt. Die Tatsache kann gegebenenfalls durch eine einmalige spielgerechte Ansage an die jeweiligen Gegner

erfolgen. (Beispiel: „Meine Sigmar-geweihte Waffe wird dich zerschmettern, Dämon!“) Versehentliche Treffer an Kopf, Hals oder im Genitalbereich gelten als Patzer und müssen nicht gezählt werden.

## **Heilung**

Je nach Wunde und Qualität der Behandlung wird es zu einer unterschiedlichen Wundheilung kommen. Dabei sollte sich der Behandelte an den Aussagen des Heilkundigen orientieren (z.B. „Das war nur ein kleiner Kratzer, wir legen heute Abend noch einen neuen Verband an, dann sollte es morgen wieder ausgestanden sein.“ oder „Mit dieser schlimmen Verletzung auf keinen Fall mehr Kämpfe oder andere Kraftakte. Heute müssen wir noch mehrmals nach der Verletzung sehen und wenn Du Dich schonst kannst Du morgen vielleicht schon wieder laufen.“).

## **Richtwerte Heilung**

Alle Verletzungen müssen durch Heilkunde, Tränke, Liturgien oder Magie versorgt werden, ansonsten entsteht Wundbrand, der zu weiterem Schaden führt (Richtwert: Verlust von 1 LP pro 3 Stunden)

Die ordnungsgemäße und sinnvoll ausgespielte Wundversorgung (Reinigen, Verbinden, Verletzung schonen, usw.) verhindert die Entstehung von Wundbrand und führt zu einer Regeneration von **1 LP pro Nacht**.

Wird durch einen **Heilkundigen** (z.B. Priester, Medicus) ein Wundverband angelegt erhält der Verletzte binnen kurzer Zeit **1 LP**. Ausführlich ausgespielte Operationen (Nähen, Schienen) mit Anwendung von Heilkräutern oder –salben durch einen Heilkundigen führen zu einem zusätzlichen Regenerationsbonus von +1 in der Nacht. Maximal ist durch die Kombination von ausführlicher Wundversorgung, Heilkräutern oder –salben eine Regeneration von 3 Punkten in der Nacht möglich, wenn sich der Heilkundige sehr intensiv mit dem Verletzten beschäftigt. Nur ein komplett ausgetrankener Heiltrank kann binnen einer Viertelstunde Ruhephase starke Verletzungen verheilen. (Richtwert: 3 LP).

## **Tod**

Fragmente der Hoffnung wird mit der sogenannten „Opferregel“ gespielt, welche besagt, dass der Spieler selbst entscheiden darf, ob, wann und wie sein Charakter stirbt. Im oben genannten Fall des Verblutens eines Charakters (bei negativen Lebenspunkten) kann sich der Spieler aussuchen ob er stirbt oder durch wundersame Weise seine Verwundungen überlebt, was nicht heißt das andere negative Folgeschäden (Wahnsinn, nicht einsetzbarer Arm, blind, etc.) zurückbleiben. Es gibt sicher auch eindeutige Fälle wo der Charakter stirbt, ein Beispiel dafür wäre wenn sich der Charakter nackt in eine Horde von Dämonen oder sich von einer Klippe hunderte Meter hinunter stürzt. Die Orga/Spielleitung behält sich das Recht vor diese Regel (Opferregel) wann auch immer außer Kraft zu setzen.

## **Charaktererstellung**

Wir verzichten gänzlich auf ein Punktesystem, Charakterklassen beschreiben nur was ein Charakter ist und kann. Der Spieler sollte deinen Charakter auch so spielen bzw. darstellen (Beispiel: Der Magier ist der magisch begabt und kann Sprüche wirken, kann aber nicht besonders gut mit Waffen umgehen, wiederum der Söldner

kann keinerlei Magie wirken, ist aber im Umgang mit Waffen bestens vertraut)  
Die Charaktere brauchen nicht erstellt werden und bekommen von uns eine vorgefertigte Hintergrundgeschichte für ihren Charakter. Der Besitz von magischen oder gesegneten Waffen, von Tränken, Kräutern oder anderen speziellen Ausrüstungsgegenständen muss im Vorfeld mit der SL abgestimmt werden.

### Münzsystem

In der Warhammer-Welt gibt es die verschiedensten Währungen, im Imperium sind dies:

- **Imperiale Goldkrone** oder einfach auch nur **Krone**
- **Silberschilling**, auch **Schilling**
- **Kupferpfennig**, auch **Pfennig**

Die Einteilung der Münzen folgt dabei nicht dem Dezimalsystem:  
Eine Goldkrone = 20 Silberschillinge = 240 Kupferpfennige

„Fragmente der Hoffnung“ wird mit allen gängigen LARP Münzen bespielt werden. Münzen **müssen selbst** besorgt oder gekauft werden und können in diversen LARP-Shops erstanden werden.

Bei uns gilt die Regel „wer Geld ausgibt, hat es auch ausgegeben“, d.h. die Münzen werden nach einem Spiel nicht refundiert, sondern verbleiben im Besitz der Person der die Münzen ausgehändigt wurden.

Bei Glücksspiel wird genauso verfahren, was ihr gewinnt oder verliert bleibt beim Verlierer oder Gewinner, das bedeutet dass die Münzen den Besitzer wechseln.

Außerdem kann man eine bestimmte Anzahl an Münzen bei Start haben:

	Goldkrone	Silberschilling	Kupferpfennig
CC/KC	1	10	10
CC/KC (Adelige/Ritter)	10	20	20
AC		1	5

Die Anzahl der Münzen ist immer das Maximum an Münzen, weniger kann man natürlich immer haben.

Spielmünzen können erhandelt, gestohlen, gefunden oder erworben werden, es obliegt also komplett den Spielern, wie sie Münzen für ihren Charakter einbauen. Erspielte Münzen (aus vorigen Kapiteln) bleiben natürlich beim Spieler, die obige Tabelle gilt für neue Spieler.

### Magie

Die gelungene Darstellung von Magie kann das Rollenspiel ungemein bereichern, eine unglückliche Häufung magischer Handlungen hingegen, die sich nur mit Phantasie in das Spiel integrieren lassen, sind dem positiven Spielerlebnis der Mitspieler weniger förderlich. Wir haben daher höchste Ansprüche an die stimmungsvolle Darstellung von Zaubern.

Natürlich haben Zaubernde ungleich mehr Möglichkeiten als andere Charaktere. Doch in erster Linie sollte ein großer Teil ihrer Macht aus dem Respekt entstehen den andere Personen ihnen durch ihr überzeugendes Auftreten entgegen bringen. Einen Zauberkundigen zu spielen ist eine große Herausforderung und ein Privileg. Sehr wenige Menschen sind in irgendeiner Form magisch begabt und/oder lernen die Winde der Magie richtig zu beherrschen, die meisten Zauberer die es versuchen verfallen zunehmend dem Chaos.

Um auszugleichen, dass Zauberkundige beim punktelosen DKWDDK-Prinzip prinzipiell alles können, was Nichtmagier können, haben Magiewirker prinzipiell einen Lebenspunkt weniger, bzw. man muss ihnen eine Wunde weniger zufügen, damit sie zu Boden gehen, als Nichtmagiewirker, bitte spielt das einfach gut aus, wie auch beim Kampf schon beschrieben geht es hier um eine gute Darstellung.

### **Das Zaubern und Spielen von Zauberkundigen**

Alle Sprüche müssen eine verbale Komponente (kleines Gedicht, lateinischer Sinnspruch, Lied in Altfranzösisch – sei einfach kreativ!) und mindestens eine weitere Komponente (z.B. Materialkomponenten, Gesten, oder besondere Bedingungen wie nach 10 Minuten Meditation“ etc.etc.) beinhalten.

Für alle Magiewirker, die zaubern wollen, gilt allgemein:

- berühre es oder triff es mit einer Komponente, wenn möglich
- sprich immer einen stimmigen intimen Zauberspruch, der mehr als drei Worte hat, bei stärkeren Zaubern noch längere Sprüche, DANACH sag die Wirkung falls notwendig an – im Idealfall ist bereits die verbale Komponente des Spruches selbsterklärend
- verwende weitere Komponenten, neben dem verbalen Teil des Spruches

### **Richtwerte Zauber:**

Schadenszauber machen maximal 2 Punkte Schaden. Heilzauber heilen maximal 2 Punkte Schaden und brauchen bis zum vollen Effekt mindestens 15 Minuten (Sobald der Spruch gesprochen ist, hören Wunden allerdings auf zu bluten.) Wird ein und derselbe Charakter am gleichen Tag ein zweites Mal magisch geheilt, verlängert sich die Heilungsdauer, da der Körper nun über weniger Kraftreserven verfügt.

Die SL teilt deine Sprüche in folgende Kategorien ein:

1 – einfacher Spruch, kann beliebig oft gesprochen werden

2 – gehobene Schwierigkeit (insgesamt können am Tag nicht mehr als 8 dieser Sprüche gesprochen werden.).

3 – hohe Schwierigkeit (insg. nur 2 Sprüche gehobener Schwierigkeit am Tag)

Rituale können jederzeit versucht werden und kosten die Ritualteilnehmer Sprüche nach Wahl der SL.

Beispiel: Ein Magiewirker spricht einen Schadenszauber (Kat.2), danach einen Heilzauber (Kat.2) und dann einen Hypnosezauber (Kat.3) und hat danach noch unendlich Sprüche aus der Kategorie 1, genau drei Sprüche aus der Kategorie 2 und null aus der Kategorie 3 an diesem Tage zur Verfügung.

Beispiele für typische Sprüche, ihre Kategorien und ggf. Wirkungen:

Magie entdecken (1) (Magie in einem Umkreis erkennen)

Gift entdecken (1) (Gifte können bestimmt und entdeckt werden)

Segen (1) (versetzt etwas mit dem Geist einer Gottheit)

Schlaf (2) (lässt Jemanden sofort in einen leichten Schlaf fallen)

Schadenszauber (2) (verursacht an der getroffenen Stelle eine Wunde)

Heilzauber (2) (verhindert sofort ein Verbluten, heilt nach 15 Minuten eine Wunde)

Gift neutralisieren (2) (giftige Substanzen werden harmlos)

Magische Analyse (2) (Wirkung eines verzauberten Gegenstandes wird identifiziert)

Hypnose (3) (Opfer führt eine nicht lebensbedrohliche Anweisung des Zauberers aus)

Schadenszauber (3) (verursacht an mehreren Personen eine Wunde oder an einer Person zwei Wunden)

## **Priester**

Priester sind Diener ihrer jeweiligen Götter und haben die Möglichkeit, durch Gebete und von ihrem Gott gewährte Sprüche das Spielgeschehen zu beeinflussen. In der Warhammer-Welt gibt es grundsätzlich mehr ausgebildete Priester als Magier, der Grund liegt auch in der schwierigen Beherrschung der Winde der Magie, welche bei Priestern so nicht vorkommt. Allerdings stellt sie unter allen möglichen Charakteren die höchsten Anforderungen an den Spieler.

Eine sehr detailliert ausgearbeitete Religionsumsetzung und ausgeprägtes schauspielerisches Talent sind für die Darstellung eines Priesters unerlässlich. Die Priester sind in erster Linie Diener ihrer Götter und stellen diese Tatsache als oberste Prämisse über ihr ganzes Handeln. Ein Priester sollte also vor allem die Stimmung und das Ambiente positiv beeinflussen. Aus diesem Grund gibt es keinen festgeschriebenen Regeln für das Priesterspiel.

Ob ein Priester durch sein inniges Beten einen Spruch wirken kann und dessen Gelingen und Wirkung nur durch eine überzeugende Darstellung geknüpft ist. Wirklich mächtige Sprüche und Rituale werden letztendlich durch die Spielleitung abgesegnet.

Gebete werden regeltechnisch wie Zauber gehandhabt und im Vorfeld mit der Spielleitung abgesprochen. Jeder Priester sollte besonderen Wert darauf legen, zu seiner Kirche passende Ausrüstungsgegenstände mit sich zu führen. Das sollte in erster Linie ein Gebetsbuch mit allgemeinen und speziellen Gebeten sein, aber auch heilige Objekte, ein Gebetsgewand, Gegenstände mit Göttersymbolen und vieles mehr, die alle wesentliche Bestandteile der Rolle sind.

Mehr Infos zu DKWDDK und der Opferregel findet ihr hier:



<http://www.larpwiki.de/action/show/Regel...redirect=DKWDDK>  
<http://www.larpwiki.de/Meinung/Spielphilosophie/DKWDDK-Howto>  
<http://www.larpwiki.de/action/show/Regel...rect=OpferRegel>

Die Fragmente der Hoffnung-Orga  
(Alexander Rieß und Georg Gogoljak)