



Das Banner der Nacht

Das Königreich der Schatten | Der Hof der Wilden Jagd | Reich der Träumer

Worte der Götterbrüder:

*„Wir, geboren aus Verrat und Trauer,
genährt durch den Verlust unserer Nächsten,
gestählt durch die Tücken unserer Feinde,
drehen das Rad immer zu seinem Ende hin.
Nichts kann bestehen.
Es gibt nur eine Wahrheit: Den eisigen Tod.“*

Aspekte: Nacht, Tod, Frost, Kreislauf, Ausgleich, Sprengen der auferlegten Ketten

Prinzipien: Der Zyklus der Vergänglichkeit, die Disziplinen der Nacht, Gemeinschaft der Verlorenen, Wandel der Hirsche

Elysium: Der tiefe Traum, der Wald des ewigen Herbstes, die wilde Jagd

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	1
Lagerhintergrund	2
Die Götterbrüder Vrakaz und [Die Hülle]	3
Die Prinzipien	4
Der Zyklus der Vergänglichkeit	4
Die Disziplinen der Nacht	4
Gemeinschaft der Verlorenen	4
Der Wandel der Hirsche	4
Die Höfe der wilden Jagd	5
Der Hof des weißen Hirsches	6
Der Hof des grauen Hirsches	7
Der Hof des schwarzen Hirsches	8
Die Elysien	9
Mal kurz OT	10
OT-Informationen für Interessenten und Besucher	10
Erwartungen an die Spieler*Innen	10
No-Go's im Lager & ungeeignete Charakterkonzepte	11
Das Lagerkonzept OT erklärt	11
Warum ein neues Lagerkonzept? (Stand 2022)	11
Das Hofkonzept	11
Das Vogtkonzept	12
Der Lagerrat	12
Ämter und Posten im Banner	12

Lagerhintergrund

Das Banner der Nacht war einst der Zusammenschluss zweier Lager; Schattenhain unter dem Gott des Todes Vrakaz und Kryophorika unter der Dämonin des Eisfeuers Frostmaris. Als die Dämonin Frostmaris durch das Gift der Nemephin fiel, ihre physische Hülle verging und sie zurückkehren musste in das Reich der Göttlichen, zu schwach in dieser Ebene des Seins noch Einfluss zu haben, übergab sie einen Teil ihrer Essenz Vrakaz als Funken der Hoffnung.

In Vrakaz aufgenommen reagierte seine Essenz mit der ihren und sie färbten aufeinander ab. Und doch litt Vrakaz unter den zwei Seelen die in seiner Brust im Kampf um die Vorherrschaft tobten. Also fiel die Wahl auf Neowin, ein Bendith Sidhe, das neue Gefäß der Essenz des Frostes zu werden und somit auserkoren sich selbst zu verlieren um als neuer Gott von den Urelementen aus Licht, Traum und Dunkelheit gesalbt zu werden.

In seiner Apotheose werden er und Vrakaz eins werden, doch in zwei Körpern. Zwei Seiten einer Münze, gleich doch verschieden. Fortan werden sie als Brüdergötter nebeneinander ihren Kampf um die Vorherrschaft der Dark World bestreiten. Wo Vrakaz gerecht und wohlbedacht ist, ist [Die Hülle] kühl und berechnend. Wo Vrakaz das Gewicht seiner Krone spürt mit schwerem Blick, ist [Die Hülle] den Lagerist*Innen näher und frei von dieser Last.

Gemeinsam sind sie die spirituellen Oberhäupter, die Königsbrüder, vor deren Thron ein jeder gleich ist und leiten ihr Banner durch Rat und Traumdeutung. Ihr höchstes Gut ist die wilde Jagd, ein Rausch der seines Gleichen Sucht und die Gesegneten zur Ekstase treibt, die nur im Erlegen ihrer Beute Erfüllung findet.

Die Götterbrüder Vrakaz und [Die Hülle]

Einst war Vrakaz der Gott des Lebens gewesen, der die Dark World mit allem füllte was existiert, treu dem Großen Plan folgend, den nur er und die Urelemente kannten. Doch fiel er in einem Krieg zwischen den Voltan, dem Gott der Zerstörung, und Ulthor, dem Gott des Lichts, gezwungen eine Seite zu wählen und geopfert von seinen scheinbaren Verbündeten.

Als er sterben sollte aber erschien ihm der Fährmann, eine Inkarnation des Urelements der Finsternis und bot ihm einen Handel an: Den Urelementen war es verboten im Krieg der Götter um das Schicksal der Welt teilzunehmen. Würde aber Vrakaz für den Fährmann einstehen als Gott des Todes, wäre es nicht von Belang das Vrakaz seine Tage bereits gelebt hatte, denn ihm würden vom Fährmann all die Nächte geschenkt um ein zweites Leben zu führen. Verletzt durch den Verrat und im Willen den Großen Plan weiter zu führen, stimmte Vrakaz dem Handel zu.

Doch erneut wurde er betrogen, denn der Fährmann war angekettet worden im Reich der Toten, der Anderswelt, von Ulthor und Voltan. Nun nahm also Vrakaz seinen Platz ein und trug die Last der Ketten, die für den Fährmann bestimmt waren.

Erst durch Berta, eine einfache Küchenmagd aus dem Örtchen Sagenheim, und die Anstrengungen der Sterblichen, gelang es ihnen gemeinsam diese Ketten zu sprengen und Vrakaz als Gott des Todes zu befreien.

So wie Vrakaz ein uralter Gott der 2. Schöpfung der Urelemente ist, so ist [Die Hülle] ein noch recht junges Wesen, das seine Geschichte gemeinsam mit den Lageristen des Banners erst zu schreiben beginnt.

In seiner alten Gestalt hieß er Neowin und war ein Benith Sidhe, das Feyvolk das im Traum von Vrakaz schläft. Er erwies sich als würdig die Gelegenheit zu erhalten Träger der Essenz des Frostes zu sein und zum Gott gesalbt zu werden.

Ob ihm dies aber final gelingt hängt ganz davon ab ob die Lageristen des Banners ihm helfen können diese schwere Prüfung zu meistern.

Die Prinzipien

Der Zyklus der Vergänglichkeit

Alles, was entsteht, muss vergehen. Das Drehen des Rades ist unaufhaltsam und jene, die versuchen, es zu brechen, werden an uns scheitern. Mit dem Drehen des Rades ist auch der Wandel der Dinge ein Gesetz der Natur, dem wir nicht im Wege stehen. Wir begrüßen diese Vergänglichkeit, denn sie bringt die Veränderung, die notwendig ist, um alles zu seinem Ende hin zu führen. Das Ende des Kreislaufs für alles und jeden zu gewähren ist unser Ziel, wenn für diese die Zeit gekommen ist. Das kann als Greis im hohen Alter sein, auf dem Schlachtfeld oder im Dunkeln des Waldes. Wir werden tun, was getan werden muss.

Die Disziplinen der Nacht

Wir agieren besonnen und wägen ab. Wir wissen, dass es manchmal notwendig ist, ein kleines Ungleichgewicht zu erzeugen, um das große Gleichgewicht zu garantieren, denn ohne dieses kleine Opfer wäre Stillstand unser Schicksal. Dieser Ausgleich der Dinge ist etwas, das wir stets anstreben. Und so suchen auch wir den Ausgleich in uns selbst und finden ihn im Exzess. Denn erst wenn ein Leben voll gelebt und bis aufs Äußerste ausgereizt ist, verleiht der Tod ihm einen Wert.

Gemeinschaft der Verlorenen

Nach außen wirken wir vielleicht wie ein zusammengewürfelter Haufen, doch bekennen wir uns zueinander und zu der Gemeinschaft, die wir bilden. Unter dem Banner der Nacht finden jene Zuflucht, die sich nicht in den blinden Extremen von Licht und Dunkelheit wiederfinden können, jene, die ihre Heimat verloren haben oder noch viel mehr. All diesen Wesen bieten wir Heimstatt und einen sicheren Hafen. Wie vor dem Thron der Götterbrüder, sind alle in unserem Lager gleich. Kein Stand und Rang sind von Interesse für uns. Deinen wahren Wert wirst auch du im Schoß der Gemeinschaft des Banners finden.

Der Wandel der Hirsche

Die Götterbrüder Vrakaz und [Die Hülle] erschienen uns in den Gestalten des weißen, grauen und schwarzen Hirsches. Jede dieser Formen spiegelt einen Teilaspekt der beiden Brüder wider und um diese zu würdigen wurden drei Höfe der wilden Jagd gegründet. Die Wahl eines Hofes ist nicht für immer, denn wie die Brüdergötter sind auch wir zu Veränderung und Wandel fähig. Dabei ist es nicht ungewöhnlich, sich in mehreren Aspekten der verschiedenen Höfe wiederzufinden, denn auch unsere beiden Götter entsprechen nicht nur einem Hof allein. Doch wie sie müssen auch wir eine Wahl für den jeweiligen Zyklus treffen.

Die Höfe der wilden Jagd

Die Mitglieder des Banners sammeln sich in einem der drei Höfe der Wilden Jagd unter dem Wappen der Brüdergötter; ist es wohl die prägnanteste Form die die beiden einzigen Gestaltwandler unter den Göttern annehmen.

Jene, die den Ruf der drei Hirsche vernehmen, akzeptieren wie jeder im Banner der Nacht den immerwährenden Wandel der Brüdergötter Vrakaz und [Die Hülle] in diesen Manifestationen.

Jeder dieser Höfe hat einen Vogt/Vögtin, der als Ansprechpartner*In_ für die Eingeschworenen des Hofes dient. Darüber hinaus wählen die Höfe einen Sprecher. Diese drei Sprecher bilden den Rat des Lagers. Alle weiteren Posten werden von dem Banner gemeinsam, unabhängig der Hofzugehörigkeit, gewählt.

Die Vogtei der Höfe

Die Vogtei ist eine Gruppe aus drei Personen, die den Höfen als Vögte zur Seite stehen. Ihre Aufgabe ist die gewählten Hofsprecher des aktuellen Zyklus zu unterstützen und bei Fragen ansprechbar für ihren Hof zu sein. Sie kennen das Banner der Nacht und auch die anderen Banner. So können sie Neulingen wie auch langjährigen Mitgliedern mit ihrer Erfahrung und ihrem Wissen zur Seite stehen.

Der Hof des weißen Hirsches



Sie sind die Wahrer der Ordnung des Wandels, Hüter des Wissens und der Gebete und standhafte Verteidiger unserer Prinzipien. Sie feiern das Drehen des Rades und wissen, dass Leben ebenso wie der Tod zueinander gehören. Viele von ihnen folgen der wilden Jagd als höchsten Ausdruck dieses Prinzips, denn nur wer das Leben aus seinem Tiefsten heraus schätzt und in vollen Zügen lebt, versteht den Wert des Todes.

Der Weiße Hirsch steht in seinem Aspekt des Todes für das Drehen des Rades, das Vergehen, das einen Neubeginn ermöglicht. In seinem Aspekt des Frostes steht er für das Bewahren des Erhaltenswerten zur Zeit der Ernte und für den Schutz der Herde.

Der Hof in Stichworten:

- Wahrer des Wandels der Dinge
- Leben und Tod im Kreislauf
- Beschützer des Banners

Vogt: Galador der Giftkönig, 2. Schwertkönig der Dark World

*Das Drehen des Rades ist
unaufhaltsam. Alles muss sich
wandeln oder es wird unter
ihm zermalmte*

Galador

Der Hof des grauen Hirsches



Sie sind die Wächter des Gleichgewichtes zwischen Licht und Dunkelheit, zwischen Leben und Tod. Einige von ihnen hüten die Legenden und Träume, andere wiederum versuchen, das Gleichgewicht in Form von Diplomatie in die Welt hinaus zu tragen. Das Geben und Nehmen der wilden Jagd ist der höchste Ausdruck dieses Prinzips, denn jede erlegte Beute bietet Platz für ein neues Leben und hält so die Waagschalen im Gleichgewicht.

Der graue Hirsch steht im Aspekt des Todes für das Fischen im Trüben von Träumen, Geheimnissen und verborgenem Wissen. Im Aspekt des Frostes steht er für die schneidende und schonungslose Wahrheit, die andere verborgen halten wollen.

Der Hof in Stichworten:

- Ausgleich zwischen Licht und Dunkelheit
- Hüter von Legenden und Träumen
- Diplomaten und Sucher der Wahrheit in den Schatten

Vogt: Ishdael, Ersterwächter der Bendith Sidhe

*„Wir finden schon einen
Kompromiss mit diesen
Träumern. Wenn nicht, dann
finden wir eine Lösung.“*

Ishdael

Der Hof des schwarzen Hirsches



In der Regel sind sie die unbestechlichen Richter, die letzte Abrechnung eines verflissenen Lebens. Sie sind die Wegbegleiter der Seelen und ergeben sich im Exzess der ultimativen Wahrheit: dem eisigen Tod. Der höchste Ausdruck dieses Prinzips ist die wilde Jagd, denn erst durch den Tod erhält ein gelebtes Leben seinen Wert.

Der schwarze Hirsch steht im Aspekt des Todes für den Exzess, der Verfall bringt, die Übersättigung des Systems, das Gift ist und doch auch das Höchste des Lebens sein kann. Im Aspekt des Frosts aber verehren wir Entsagung, Entbehrungen, Disziplin und Triumph über Schwäche, das Richtschwert der Würdigkeit.

Der Hof in Stichworten:

- Rechtsspruch
- Wegbegleiter der Seelen
- Exzess als Gift und Heilung

Vögtin: Berta, Seelenjägerin von Vrakaz

*„Licht und Finsternis haben
nichts mit Richtig oder Falsch
zu tun. So wurde es mir gelehrt
und so habe ich es erkannt.“*

Berta

Die Elysien

Wer sich einem Gott ganz und gar verschreibt, erhält die Gunst am Ende seiner Zeit, in dessen Elysien einzugehen. Dies sind Orte, tief im Wesen der Göttlichen, selbst verborgen, die ihrem Weg und Ideal entsprechen. Viele Kulturen finden viele Namen für diese Orte, wie sie auch Namen finden für die Prinzipien, die wir die Göttlichen nennen.

Das Elysium der Bürgergötter ist für uns der tiefe Traum. Es ist ein Wald immer währenden Herbstes. Am Morgen erwacht dort alles in der Blüte seines Lebens nur, um über den Tag zu vergehen und in einer gloriosen Feier bis tief in die Nacht ein Ende zu finden. An jedem Tag wird dort zur wilden Jagd gerufen, die an Größe und Weite alles Vorstellbare übersteigt. Dies ist der Ort an dem wir einkehren können nach unserem Tode, so wir uns den Göttern ganz hingeben.

Doch lehren uns die beiden Götter, dass ein Leben zu führen für ein Leben danach sinnlos ist. Wir ergeben uns nicht und verstecken uns nicht wie andere hinter der Hoffnung auf ein Leben nach dem Tod, sondern schaffen dieses Elysium für uns Stück für Stück noch zu unseren Lebzeiten.

Mal kurz OT

OT-Informationen für Interessenten und Besucher

Altersfreigabe für Spieler*Innen: ab 18 Jahren

Altersfreigabe für Besucher*Innen: ab 16 Jahren

Wir unterscheiden ganz bewusst zwischen Spieler*Innen, die im Banner der Nacht spielen wollen und den Personen, die während der Con nur zu Gast sind.

Besucher sind gerne gesehen und können selbst entscheiden, wie lange sie bleiben wollen. Das Lager ist nicht für diejenigen geeignet, die ein Problem mit dem Thema Tod haben oder die solch eine zuweilen dunkle, düstere Atmosphäre nicht verkraften. Eine Öffnung des Lagers für Jüngere gestaltet sich als schwierig. Zum einen muss aufgrund des Alkoholausschanks gewährleistet sein, dass dieser nicht Minderjährigen zugeht. Zum anderen kann es immer mal wieder vorkommen, dass es innerhalb des Lagers zu verstörenden Szenen für jüngere Teilnehmer*innen kommen kann.

Ansonsten ist es uns egal, ob du Ork, Mensch, Elfe, Drow, Chaos, Troll oder etwas anderes bist. Du kannst alles spielen und sein, solange dein Charakter für eine (eher düstere) Form von Ausgleich steht und sich mit dem Konzept der Gemeinschaft identifizieren kann.

Erwartungen an die Spieler*Innen

Gerade erfahrenere Larper werden hier ihre Freude haben, aber auch Wiedereinsteiger und andere Spieler*Innen sind stets willkommen. Als Neueinsteiger ist dieses Konzept vielleicht nicht ganz geeignet. Du kannst dich aber gerne mit uns in Verbindung setzen, wir helfen dir jederzeit mit deinem Charakter Anschluss zu finden.

Optimal ist es, wenn du generell gut mit Worten umgehen kannst. Wenn du deinen Schwerpunkt im Rollenspiel siehst, mehr als im Kampf, dann sind wir genau das richtige Banner für dich – auch wenn wir durchaus in die Schlacht ziehen. Zusätzlich ist es für den Charakter des Lagers wichtig, ruhig und besonnen bleiben zu können.

No-Go's im Lager & ungeeignete Charakterkonzepte

- Reine gute/lichte Charaktere, die auch genau das ausspielen wollen
- Reine böse/chaos Charaktere, die auch genau das ausspielen wollen
- Darstellung jeglicher sexuellen Gewalt
- Darstellung körperlicher und geistiger Gewalt ohne Absprache mit Volljährigen
- Darstellung körperlicher und geistiger Gewalt mit Minderjährigen
- Unsoziales Verhalten und Rücksichtslosigkeit im OT-Sinne
- Gewandungsgriller (dieses Lager lebt von der Teilhabe aller)

Das Lagerkonzept OT erklärt

Warum ein neues Lagerkonzept? (Stand 2022)

2016 war der erste Auftritt der beiden eigenständigen Lager Schattenhain und Kryophorika. Aus einer gesunden Mischung an OT- und IT-Gründen wurden die Lager 2018 zusammengelegt in ein gemeinsames Banner mit zwei Vierteln die die alten Namen trugen. Mit den Jahren sind wir aber zusammengewachsen und verstehen uns als ein Banner ohne Viertel. Da das Konzept von Vierteln und den ursprünglichen Lagern nun nicht mehr zu uns passt, haben wir uns entschieden ein neues Konzept zu schreiben das das Banner als Ganzes besser beschreibt.

Das gab uns auch die Gelegenheit Inhalte und Konzepte besser nach außen zu kommunizieren, die vorher untergegangen sind.

Das Hofkonzept

Die Idee der Höfe ist nicht die einer Aufteilung des Banners, sondern sie sind als Möglichkeit gedacht Anschluss zu finden mit Charakteren die einen ähnlichen Schwerpunkt in ihrem Charakterkonzept haben oder Gemeinsamkeiten in ihrer Charaktergeschichte. Das Lagerspiel passiert hofübergreifend.

Das Vogtkonzept

Vögte sind SCs die schon eine Weile, teilweise seit Gründung der Lager, dabei sind und sich auf der Con gut auskennen. Ihre Aufgabe ist OT wie IT auf der Con Ansprechpartner zu sein für die anderen SCs um Anschluss im Spiel zu finden und Fragen zu klären die aufkommen z.B. zum Hintergrund der Con oder zu Beziehungen unter den Bannern. Wenn sie mal nicht weiter wissen, wissen sie immer wen den man fragen kann. Sie sind für neue SCs wie auch für alte Hasen da.

Der Lagerrat

Der Lagerrat hat eine reine IT-Funktion auf der Con und setzt sich aus je einem Sprecher pro Hof zusammen. Zu jeder Veranstaltung wird neu gewählt innerhalb der Höfe. Das soll die Möglichkeit geben verschiedene Aspekte repräsentieren zu können die Teil des Lagers sind. Zum Start der Con gibt die Wahl und die Möglichkeit schon einmal die Personen und ihre Charaktere kennen zu lernen mit denen man spielen kann.

Ämter und Posten im Banner

Alles was an Ämtern und Posten im Banner noch anfällt, wie z.B. Diplomat oder Heerführer wird in einer gemeinsamen Versammlung, nach der Wahl der Sprecher, vom gesamten Banner nach Mehrheitsprinzip gewählt, unabhängig der Hofzugehörigkeit. Schließlich sind wir ja *ein* Banner.

Das Anhäufen von Ämtern ist in der Idee nicht gewünscht, da es aus der Erfahrung heraus nicht funktioniert und anderen Mitspieler*Innen_ die Möglichkeit nimmt ihre eigenen Erfahrungen und Talente in einer Verantwortungsposition zeigen zu können.