



Siegbedingungen des Drachenfestes (Banner, Dracheneier, Drachenladen)

Grundsätzliches

Die Banner

- Jedes Lager, welches ein offizielles von uns gestelltes Lagerbanner besitzt, nimmt am Wettstreit um den Sieg des Drachenfestes teil.
- Folgende Lager besitzen ein offizielles Lagerbanner: Blau, Chaos, Gold, Grau, Grün, Kupfer, Rot, Silber, Schwarz und Weiß (IV)

Erhalt der Banner

- Das offizielle Banner erhalten die Lager nach der Eröffnung am Mittwochabend (ca. zwischen 22 und 24 Uhr).
- Um 24 Uhr, wenn alle Avatare in ihren Lagern sind, beginnt der offizielle Wettstreit. Vorher sind keine Angriffe, Auflauern vor oder in einem anderen Lager, erlaubt.

Tragen der Banner

- Jedes Lager erhält einen sogenannten Bannergürtel. Dieser kann am Lagereigenen Kraftplatz beschworen und einem ausgewählten Träger im Kraftplatz angelegt werden. Der Träger des Bannergürtels ist so in der Lage eines der offiziellen Banner, ob das des eigenen Lagers oder eines anderen, zu transportieren. Jeder Bannergürtelträger kann maximal nur ein Banner auf einmal tragen.
- Der Bannergürtel ist an den Träger gebunden und kann ausschließlich im Lagereigenen Kraftplatz an- und abgelegt werden. Stirbt der Bannergürtelträger, bleibt der Bannergürtel selbst beim Gang durch den Limbus an den Träger gebunden. Sollte sich der Spieler zu einem endgültigen Tod seines Charakters entschließen, taucht in diesem Fall der Bannergürtel am Kraftplatz des eigenen Lagers wieder auf (der Spieler bzw. ein Spielleiter bringt diesen dann dorthin!).
- Der Träger des Bannergürtels ist, wenn er ein Banner trägt, nicht angreifbar (jedoch nicht, wenn er nur mit Gürtel ohne Banner herumläuft). Das heißt, er ist sowohl durch Waffen, als auch Alchemie oder Magie nicht verwundbar. Er darf unter dem „göttlichen Gewicht“ des Banners mit diesem jedoch nur schreiten und ist zu einer „schnelleren Gangart“ nicht in der Lage.
- Sobald der Bannerträger das Banner in ein (auch beliebiges) Lager gebracht hat, kann es dort am Lagerkraftplatz abgelegt werden und untersteht von dem Zeitpunkt an, wo es abgelegt wurde, dem „Schutz“ des jeweiligen Lagers. Umgehend danach muss das Banner von außen gut sichtbar aufgestellt werden. Wird ein Banner außerhalb eines Lagers einfach „lieengelassen“ oder wo anders als am Kraftplatz abgelegt, erscheint es wieder in dem Lager, wo es zuletzt war. Ein Bannergürtelträger kann sich jederzeit dazu entscheiden ein Banner (egal wo) abzulegen, das Banner erscheint dann wieder in seinem eigenen Lager.
- Die Bannerträger eines Banners bzw. jedes Lagerbanner kann den „offiziellen Schlachtenbereich“ (Wiese zwischen den Lagertoren und die Kampfgebiete der Lager) nicht verlassen. Auch ein Betreten der Stadt ist mit Banner nicht möglich.
- Versucht ein anderes Lager das Banner zu erobern, welches der Bannergürtelträger gerade mit sich führt, gilt das Banner als erobert, sobald der Bannergürtelträger mit dem Banner - ohne dass ein weiterer Kämpfer seines Lagers unmittelbar um ihn herum ist – komplett umzingelt ist. Er muss nicht mit den Angreifern mitgehen, sondern in diesem Fall kann ein anderer Bannergürtelträger das Banner umgehend innerhalb von 30 Minuten übernehmen, ansonsten taucht der Bannergürtelträger samt Banner am Kraftplatz seines Lagers auf.
- Ein Bannergürtelträger darf nicht festgesetzt werden. Wird ein Bannergürtelträger ohne Banner „gefangenommen“, so „verschwindet“ dieser nach 5 Minuten und taucht

„automatisch“ am Kraftplatz seines Lagers wieder auf. Trägt der Bannergürtelträger ein Banner, so tritt die 30 Minutenregel in Kraft.

Eroberung von Bannern

- Grundsätzlich darf ein Lager nur dann angegriffen werden, wenn es im Besitz eines Banners – des eigenen oder eines Fremden - ist. Besitzt ein Lager kein Banner, so verbietet es die IT-Regel des Wettstreites, dass dieses Lager angegriffen wird. Dieses Angriffsverbot gilt auch für die Lager, die kein eigenes offizielles Banner haben. (Eine zwischen den Lagern vorher vereinbarte Belagerung oder eine offene Feldschlacht ist hier natürlich ausgenommen.)
- Ausnahme: Ork Clanlager, Stämmelager und Landsknechtlager. Diese besitzen kein offizielles Lagerbanner und dürfen immer angegriffen werden, da sie von vornherein nicht am Wettstreit direkt um den Sieg für sich selbst teilnehmen und somit von der Bannerregelung ausgenommen sind. Ein offizielles Lager-Banner mitnehmen können diese allerdings nicht, da sie keinen eigenen Bannergürtel haben.
- Hat man ein fremdes Banner aus einem Lager oder von einem Lager, welches ein erobertes Banner gerade über das Feld trägt, erobert und dieses in sein eigenes Lager zu seinem Lagerkraftplatz gebracht, erhält das Lager als Belohnung von seinem Avatar ein Drachenei.
- Bei jeder Eroberung eines Lagers, darf immer nur ein Banner pro Bannergürtelträger mitgenommen werden. Der Bannergürtelträger hat nach dem offiziellen „Fall“ des angegriffenen Lagers 10 Minuten Zeit, das eroberte Banner in Empfang zu nehmen. Es dürfen nur diejenigen Lager ein Banner nach einer erfolgreich geführten Belagerungsschlacht mitnehmen, welche von Anfang an offiziell den Angriff geführt haben.
- Das eigene Banner wird durch andere Lagerbanner, die man erobert hat und die sich im eigenen Lager befinden, geschützt. Dies bedeutet, dass erst alle anderen Fremdbanner erobert werden müssen, bevor das eigene Banner verloren geht.
- Erobert man ein Lager, welches mehrere Banner besitzt, und ist das eigene Banner darunter, muss man zuerst sein eigenes Banner mitnehmen. Ansonsten dürfen die offiziell angreifenden Lager mit ihren Bannergürtelträgern bei einem Sieg jeweils ein Banner ihrer Wahl – sofern vorhanden - pro Bannergürtelträger mitnehmen. Ist man offizieller Angreifer und Erobert ein Lager, hat aber keinen Bannergürtelträger dabei, muss man ohne erobertes Banner wieder abziehen oder der Bannergürtelträger erscheint innerhalb der vorgegebenen 10 Minuten nach „Fall“ des Lagers und kann das Banner in Empfang nehmen.
- Hat ein Lager welches am Wettstreit teilnimmt kein Banner mehr, kann es dennoch Banner anderer Lager erobern.

Bannerdiebstahl

Ein heimlicher „Diebstahl“ eines Lagerbanners ist nur unter folgender Voraussetzung möglich:

- (1) Der eigene Bannergürtelträger des eigenen Lagers ist mit dabei, da niemand ohne Bannergürtel in der Lage ist, das Banner zu tragen.
- (2) Die „Bannererobersgruppe“ muss – da ja kein Sieg durch eine Belagerung oder Schlacht errungen wurde – regelkonform in das feindliche Lager hinein- und hinaus gehen. Das bedeutet, der Bannergürtelträger muss mit dem Banner von innen nach außen durch das Tor des Lagers gehen. Der Bannergürtelträger darf sich – wie immer – mit dem Banner nur schreitend vorwärts bewegen.
- (3) Es muss während der Aktion eine SL dabei sein. Ein „Diebstahl“ eines Banners ohne Beisein einer SL die den Verlauf dieser Aktion überwacht, ist ungültig.

Standort der Banner

- Banner müssen am Lagertor befestigt sein. Wichtig für den Standort ist, dass es von außen ersichtlich sein muss, dass das Lager ein Banner hat. Das bedeutet: Jedes Banner muss so angebracht sein, dass es von außerhalb des Lagers sichtbar ist und dass es leicht abzumachen ist.

Banner zurückrufen

Jedes Lager kann an seinem Kraftplatz sein Banner zurückrufen, wenn es sich außerhalb des Lagers befindet. Dies gilt natürlich auch, wenn das eigene Banner sich in einem anderen Lager befindet. Die Rückrufung des Banners erfordert die Opferung einer bestimmten Anzahl Dracheneier unter bestimmten Voraussetzungen:

- (1) Die erforderliche Menge der Dracheneier ist gesockelt oder ungesockelt vorhanden, und zwar müssen 4 Dracheneier geopfert werden.
- (2) Die Opferung muss bis spätestens 13:30 Uhr am Samstag erfolgt sein, ansonsten kann das Banner für das jeweilige Drachenfest nicht mehr zurück beschworen werden.
- (3) Die Opferung der Dracheneier erfordert ein kleines 15-20 minütiges Zeremoniell am eigenen Lagerkraftplatz, bei der die Anwesenheit des Avatars erforderlich ist.
- (4) Es muss eine SL anwesend sein, die das Ergebnis des Zeremoniells der entsprechenden anderen Lager-SL, deren Lager das Banner zu dem Zeitpunkt besitzt, durchgibt, damit diese umgehend das Banner zum Lagerkraftplatz bringt.

Das Banner und die Endschlacht

- Banner können nur bis Samstagmittag 12:00 Uhr erobert werden. Belagerungsschlachten, die vor 11:00 Uhr begonnen haben, können entgegen dieser Regelung noch zu Ende geführt werden, wenn das/die angreifende/n Lager mittels ihrer eingesetzten Belagerungsgeräte eine Aussicht auf Erfolg haben. Jedoch endet so eine angefangene Belagerungsschlacht spätestens um 12:30 Uhr, wenn bis dahin kein Erfolg erzielt werden konnte.
- Jedes Lager, dessen Avatar mit dem eigenen Lagerbanner in die Endschlacht zieht, hat die Möglichkeit, die Endschlacht und das Drachenfest zu gewinnen. (Das Lagerbanner muss nicht vom Avatar selbst getragen werden, sondern kann in direktem Abstand von 2m zum Avatar von einem Bannerträger getragen werden. Avatar und Banner dürfen sich nicht weiter als 2-3m voneinander entfernt befinden. Der Bannerträger darf nicht in den Kampf eingreifen, selbständig fliehen oder sich von dem Avatar entfernen. Der Bannerträger muss sich zusammen mit dem Avatar ohne Gegenwehr bei Eroberung des Banners vom Schlachtfeld führen lassen.)
- Das Banner gilt als erobert, wenn der Avatar und das Banner komplett von Gegnern umringt sind. Dann lassen sich beide gemeinsam in Richtung Sicherheitszone abführen.
- Der Avatar und das Lagerbanner sind bis zum Erreichen der Sicherheitszone weiterhin im Spiel und es darf solange versucht werden, den Avatar und das Lagerbanner zu befreien, bis die „Linie“ in die Sicherheitszone überschritten wurde. Dabei spielt es keine Rolle, ob dies das eigene Lagerbanner ist oder nicht.
- Alle Spieler des Lagerbanners, welches gerade abgeführt wird, dürfen weiterhin bis zum Schluss an der Endschlacht teilnehmen, um z. B. Bündnispartner weiter zu unterstützen. Nur ein Sieg der Endschlacht ist ab dem Zeitpunkt ausgeschlossen, wo das eigene Lagerbanner in der Sicherheitszone angelangt ist.
- Das Lager, dessen Avatar als Letztes mit dem eigenen Lagerbanner auf dem Schlachtfeld steht, hat die Endschlacht gewonnen.

Das Banner und der Sieg des Drachenfestes

- Jedes Lager, das zum Zeitpunkt des Beginns der Endschlacht sein eigenes Lagerbanner besitzt und dieses in die Endschlacht führt, kann das Drachenfest gewinnen.
- Über den Sieg entscheidet letztendlich, wer von den Drachenlagern, zum Zeitpunkt des Abschlussrituals um 22 Uhr Samstagabend die meisten Dracheneier besitzt (siehe Dracheneier-Regelung).
- Mit Beginn der Endschlacht können – außer durch die Siegplatzierung in der Endschlacht selbst – weder weitere Dracheneier erworben noch gesockelt werden. Bei Gleichstand der Anzahl der Dracheneier, gewinnt derjenige, der sein Banner länger in der Endschlacht auf dem Schlachtfeld gehalten hat.

Die Dracheneier

Dracheneier und der Sieg

- Die Dracheneier entscheiden über den Sieg des Drachenfestes!
- Das Lager, welches zum Zeitpunkt des Abschlussrituals am Samstag um 22 Uhr die meisten Dracheneier in seinem Lager am Kraftplatz gesockelt hat, zzgl. der im Endritual verliehenen Dracheneier für die Siegplatzierung in der Endschlacht, wird im Abschlussritual als Sieger verkündet.

Der Erhalt von Dracheneiern

Man erhält Dracheneier durch folgende Aktionen:

- Als direkte Belohnung des Avatars am Lagereigenen Kraftplatz.
- Bei verschiedenen Gelegenheiten.
- Als Geschenk von anderen Lagern.
- Durch „dieben“ und „abjagen“ von nicht gesockelten Dracheneiern.
- Durch Erobern von fremden Bannern, welche man in sein eigenes Lager gebracht hat.
- Durch Besitz des eigenen Banners zum morgendlichen Zeitpunkt 8:59 Uhr (sollte sich die Schlachtenzeit ändern = 1 Minute vorher), bevor die Schlachtenzeit beginnt. Dies gilt täglich für Donnerstag, Freitag und Samstag. Besitzt man zu den jeweiligen Zeiten sein eigenes Banner, erhält man dafür jeweils 1 Drachenei
- Das Gewinnen der Endschlacht bringt dem Sieger 7 Dracheneier, dem Zweitplatzierten 4 Dracheneier, dem Drittplatzierten 2 Dracheneier und dem Viertplatzierten 1 Drachenei.
- Hierbei ist zu beachten, dass Dracheneier bis Samstag 12 Uhr in einem Lager sein müssen. Dracheneier die sich zu diesem Zeitpunkt nicht in einem Lager befinden, verschwinden, unabhängig davon, ob sie sich in der Drachenlade befinden oder nicht.

Der Umgang mit Dracheneiern

Dracheneier können auf unterschiedliche Art und Weise erworben werden.

- Man bekommt das Drachenei an seinem eigenen Kraftplatz von seinem Avatar:
In diesem Fall kann man sich entscheiden, ob man das Drachenei direkt im Kraftplatz sockelt oder ob man es in seiner Drachenlade „zwischenlagert“. Ist die Drachenlade nicht da und man möchte es nicht sockeln, muss der Empfänger des Dracheneis solange dort stehen bleiben, bis die Drachenlade eingetroffen ist und es dort hineinlegen. Ein Fortbewegen ohne Drachenlade ist nicht möglich, ein Ablegen des Dracheneis hätte zur Folge, dass es innerhalb von 3 Minuten verschwindet.
- Man bekommt das Drachenei an einem anderen Ort:
In diesem Fall muss man das Drachenei mittels der Drachenlade zu seinem Lager transportieren. Solange das Drachenei nicht in einem Kraftplatz gesichert („gesockelt“) ist,

kann das Drachenei jederzeit „entwendet“ oder „erobert“ werden. Hier gilt ebenso: Der Transport kann nur mittels der Drachenlade erfolgen. Das Drachenei verschwindet nicht, sondern bleibt genau da wo es aufgetaucht ist, bis es mit Hilfe einer Drachenlade abgeholt wird.

- Man bekommt das Drachenei geschenkt:
Ungesockelte Dracheneier können auch verschenkt werden oder man kann damit diplomatische Verhandlungen führen. Hier gilt natürlich auch: Der Transport kann nur mittels Drachenladen erfolgen.
- Man sockelt das Drachenei an einem Kraftplatz:
Jedes Lager, welches eine Drachenlade besitzt, kann an einem beliebigen Kraftplatz ein Drachenei sockeln. Hier gilt natürlich auch: Der Transport kann nur mittels der eigenen Drachenlade erfolgen.

Die Drachenladen und der Transport von Dracheneiern

- Jedes Lager, welches am Wettstreit teilnehmen kann, erhält bei der Errichtung des Lagerkraftplatzes eine Drachenlade. Mit Hilfe dieser Drachenlade können Dracheneier transportiert werden. Die Drachenlade kann den „offiziellen Schlachtenbereich“ (Wiese zwischen den Lagertoren und die Kampfbereiche der Lager) nicht verlassen. Auch ein Betreten der Stadt ist mit der Drachenlade nicht möglich.
- Dracheneier können zwar von Charakteren in die Hand genommen werden, jedoch können sie sich damit nicht fortbewegen oder die Dracheneier in horizontaler Richtung bewegen (d. h. Ein Weiterreichen ist nicht möglich.). Die Füße sind quasi so schwer, dass sie sie nicht mehr vom Boden hochbekommen.
- Dracheneier, die nicht durch den Avatar am Kraftplatz des Lagers als Belohnung etc. übergeben werden, sondern „gefunden“ oder „geklaut“ werden, können ausschließlich in der Lagereigenen Drachenlade transportiert werden.
- In einer Drachenlade können sich gleichzeitig maximal 3 Eier befinden.
- Sobald ein gefundenes oder geklautes Drachenei in die eigene Drachenlade gelegt wurde, und man dieses nun aus der Drachenlade herausnimmt und nicht umgehend innerhalb der nächsten 3 Minuten an einem Kraftplatz sockelt (muss nicht der eigene sein...) oder in eine Drachenlade legt, verschwindet das Drachenei.
- Die Drachenlade kann nicht gediebt oder erobert werden.
- Sollte die Drachenlade außerhalb des eigenen Lagers sein, kann man diese in das eigene Lager zurück beschwören, jedoch bleiben eventuell enthaltene Dracheneier genau an dem Punkt, wo die Drachenlade zuletzt war. Werden sie nicht innerhalb von 3 Minuten in irgendeine Drachenlade gelegt, verschwinden sie.
- Dracheneier, die gefunden, aber noch nicht in eine Drachenlade gelegt wurden, verbleiben so lange am Fundort, bis sie in eine Drachenlade gelegt wurden.
- Eine Drachenlade kann nur vom eigenen Lager bewegt werden. Absichtliche oder unabsichtliche Aktionen, wie z. B. die Drachenlade in ein Tor zu stellen und dieses damit blockieren zu wollen, wird – besonders im IT-Hinblick auf einen fairen Wettstreit - nicht möglich sein. Die SL wird diese zur Seite stellen, da alles, was auf den Sicherheitswegen oder in Kampfzonen steht, entfernt wird.

Segnungen durch Dracheneier

Solange ein Drachenei nicht gesockelt ist, hat man auch die Möglichkeit, es zur Lagersegnung einzusetzen. Sobald ein Drachenei gesockelt wurde, kann man es jedoch nicht mehr für eine Segnung einsetzen. Man kann für folgende Segnungen ein Drachenei an seinem eigenen Lagerkraftplatz mittels eines kleinen ca. 10-minütigen Zeremoniells opfern:

- Wenn man im großen Ritualkreis ein wichtiges oder sehr mächtiges Ritual machen möchte, kann man mit seiner Lagereigenen Dracheneier bis zu 3 Dracheneier mitnehmen, um diese bei dem Ritual einzusetzen und zu opfern.
- Man kann ein Drachenei gegen folgende Dinge am Lagerkraftplatz bei seinem Avatar eintauschen (entsprechende Gegenstände wie z. B. Karaffe mit Wasser für Tränke, Tiegel für Salben etc. müssen von den Spielern mitgebracht werden):
50 x Heiltränke Rang 10 oder 25 x Schriftrollen mit Magischer Rüstung Rang 10 (bei Anwendung muss der Anwender je 10 Schärpen gut sichtbar tragen => siehe Regelwerk) oder 10 x Schriftrollen mit einem beliebigen Zauber Rang 10 oder 20 x 5 Schuss Schießpulver oder 20 x Giftrank Rang 8 oder 10 x Klingengift Rang 8 oder 25 x Trank der Gesundheit Rang 10 oder einmalig pro Tag: doppeltes Wachstum des Kräuterbestandes im Garten des Lagers

Begriffserklärung „opfern“ und „sockeln“

- "Gesockelt" bedeutet, dass ein Drachenei in den Monolithen im Kraftplatz des Lager per Zeremoniell (Dauer: min. 5 Minuten) eingesetzt wurde. Das gesockelte Drachenei kann man dann nur noch für eine Bannerrückbeschwörung verwendet werden. Gesockelte Dracheneier können jedoch nicht mehr gediebt werden. Die Anzahl der gesockelten Dracheneier entscheiden über den Sieger des Wettstreites.
- "Opfern" bedeutet, dass man das Drachenei benutzt um eine gewisse Aktion zu vollführen (Beispiel: Bannerrückbeschwörung) oder einen Effekt zu erzielen (Segnungen, Ritualunterstützung). Sobald das Drachenei benutzt wird, ist es aufgebraucht und somit unwiderruflich weg.

Kurze Zusammenfassung:

- ❖ Um den Sieg beim Drachenfest können nur Lager mit einem offiziellen Banner streiten.
- ❖ Banner können nur von einem Bannergürtelträger getragen werden.
- ❖ Jedes Lager hat genau einen Bannergürtel, der nur im Kraftplatz an- und ausgezogen werden kann.
- ❖ Das Lagerbanner taucht nach dem Eröffnungsritual im jeweiligen Lager auf.
- ❖ Lagerbanner können ab Mittwoch 24 Uhr erobert werden.
- ❖ Lager ohne ihr Lagerbanner dürfen nicht mehr angegriffen, außer es wurde vorher untereinander vereinbart.
- ❖ Getragene Banner bleiben in dem Lager, wo sie abgelegt werden und müssen umgehend dort sichtbar aufgestellt werden.
- ❖ Das eigene Lagerbanner wird durch fremde Banner „geschützt“.
- ❖ Bei Gewinn einer Eroberungsschlacht darf – sofern vorhanden – jeder der offiziell beteiligten Angreifer mit ihrem Bannergürtelträger ein einziges Banner mitnehmen. Ist das eigene Banner im eroberten Lager, dann muss erst das eigene mitgenommen werden und kein fremdes Banner.
- ❖ Für jedes eroberte fremde Banner, welches man in sein eigenes Lager bringt, erhält man ein Drachenei.
- ❖ Mit Hilfe von Dracheneiern kann man sein Lagerbanner an seinen Lagerkraftplatz zurück beschwören. Dies ist bis Samstag um 13:30 Uhr möglich und kostet als Opfer 4 Dracheneier. Alternativ kann man natürlich mit Dracheneier- oder Bündnishandel versuchen, sein Banner zurück zu bekommen. Dracheneier dürfen nur bis Samstag 12 Uhr transportiert werden. Eier die sich nach 12 Uhr außerhalb von Wettstreitlagern befinden verschwinden.
- ❖ Nur Lager, die mit ihrem Lagerbanner in die Endschlacht ziehen, können die Endschlacht und das Drachenfest gewinnen.

- ❖ Bei der Endschlacht muss der Bannerträger in unmittelbarer Nähe des Avatars bleiben und muss sich ohne Gegenwehr bei der Bannereroberung gemeinsam mit dem Avatar abführen lassen.
- ❖ Sobald das Lagerbanner bei der Endschlacht die Sicherheitszone erreicht, kann es nicht mehr zurückerobert werden.
- ❖ Die Belagerungsschlachten enden am Samstagmittag um 12:00 Uhr, danach ist außer der Endschlacht keine Schlacht mehr erlaubt.
- ❖ Nach 14:30 – bzw. nach dem Beginn der Endschlacht – können keine Dracheneier mehr gesockelt werden bzw. außer durch die Siegelplatzierung in der Endschlacht mehr erworben werden. ⇒ Jegliche Dracheneieraktion ist mit Beginn der Endschlacht nicht mehr möglich. (Transportiert werden dürfen Dracheneier nur bis Samstag 12 Uhr!)
- ❖ Für eine Bannerrückbeschwörung können sowohl gesockelte als auch ungesockelte Dracheneier verwendet werden.
- ❖ Die Dracheneier entscheiden über den Sieger des DrachenFestes. Wer am Samstag um 22 Uhr die meisten gesockelten Dracheneier zzgl. der in der Endschlacht erworbenen hat, gewinnt den Wettstreit.
- ❖ Dracheneier können durch Schlachten, Aufgaben, Dieben, Abjagen, Besitz des eigenen Banners am Morgen und durch die Endschlacht erworben werden.
- ❖ Dracheneier können nur mit der Lagereigenen Drachenlade fortbewegt und transportiert werden.
- ❖ Ein von einem Drachenei-Empfänger nicht am Kraftplatz zum Sockeln oder in der Drachenlade abgelegtes Ei verschwindet innerhalb von 3 Minuten. Noch nicht „in Empfang“ genommene Dracheneier bleiben solange an ihrem Erscheinungsort, bis sie – von irgendeinem Lager mit ihrer Drachenlade - „abgeholt“ werden.
- ❖ Es können maximal 3 Dracheneier gleichzeitig in einer Drachenlade transportiert bzw. „gelagert“ werden.
- ❖ Die Drachenladen können nicht gediebt oder erobert werden. Die Lagereigene Drachenlade kann, wenn sie ausserhalb des eigenen Lagers ist, am Kraftplatz zurück beschworen werden (ggf. in ihr gelagerte Dracheneier bleiben jedoch zurück).
- ❖ Eine Drachenlade kann nur von ihrem eigenen Lager bewegt werden.
- ❖ Ungesockelte Dracheneier können für bestimmte „Segnungen“ oder für besonders wichtige und/oder mächtige Rituale im großen Ritualkreis geopfert/verwendet werden. Das Drachenei ist in diesen Fällen aufgebraucht und verschwindet anschließend.



Summary of the main points of rules for the victory of the DrachenFest:

- ❖ Only Camps with an official banner can fight for the victory of the DrachenFest.
- ❖ Official Banners can only be moved by a banner belt bearer.
- ❖ Every camp has exactly one banner belt which can be put on and off only in the camp's small ritual place.
- ❖ The official banner appears after the opening ceremonial in the respective camp.
- ❖ Official banners can be captured after Wednesday midnight.
- ❖ It is not allowed to attack camps that do not have an official banner (either their own or an external one) except if it is agreed upon by both sides upfront.
- ❖ Carried banners stay in the camp where they have been put down and must be put up in the camp immediately so that everybody can see them.
- ❖ The own official banner is protected by external official banners.

- ❖ If a siege battle is won every official attacker is allowed to take one (no more) banner – if one exists – with its own banner belt bearer. If the attacker's own official banner is within the defeated camp it must be taken first before any other banner.
- ❖ For every captured banner which is brought into the own camp, that camp gets one Dragonegg.
- ❖ Any camp can summon its own official banner back into its ritual place by sacrificing Dragoneggs. This is possible until Saturday 1:30 p.m. and costs 4 Dragoneggs as sacrifice. As an alternative, Dragoneggs can also be traded via diplomacy and alliance deals to get the own banner back.
- ❖ Only camps which carry their own official banner into the final battle can win the final battle and/or the DrachenFest.
- ❖ In the course of the final battle the banner belt bearer must always be in close proximity to his Avatar and must accompany the Avatar without resistance in case the banner is captured.
- ❖ If a camp's banner reaches the safe zone at the final battle it cannot be recaptured.
- ❖ The conquest battles end at Saturday 12 o'clock. After that no further battles are allowed until the final battle begins.
- ❖ After 2:30 p.m. – respectively after the beginning of the final battle – Dragoneggs can neither be locked nor gained anymore (only through the winning positions of the final battle) => no action with Dragoneggs is possible anymore after the beginning of the final battle.
- ❖ The camp banner can be summoned using unlocked as well as locked Dragoneggs.
- ❖ The Dragoneggs decide about the winner of the DrachenFest. The camp which has the most Dragoneggs at 10 p.m. on Saturday wins the DrachenFest.
- ❖ Dragoneggs can be acquired through won conquest/siege battles, quests, thievery, hunting, owning the own camp banner in the early morning and through the final battle.
- ❖ Dragoneggs can only be moved and transported within the camp's own Dragonark.
- ❖ If someone receives a Dragonegg at a place other than the camp's own ritual place and doesn't put it into the respective camp's Dragonark or on the ground of the camp's ritual place, the Dragonegg disappears within 3 minutes. If the Dragonegg wasn't handed over by someone else (e.g. it appeared by itself) the Dragonegg remains exactly there where it appeared until someone picks it up and puts it in a Dragonark.
- ❖ Every Dragonark can only store and/or transport 3 Dragoneggs at a time.
- ❖ Dragonarks cannot get stolen or conquered. The camp's Dragonark can be summoned if it is outside the own camp. This summoning causes the Dragoneggs stored within the ark to disappear.
- ❖ A Dragonark can only be moved by its own camp.
- ❖ Unlocked Dragoneggs can be used for certain „blessings“ or for very important and/or powerful rituals in the big ritual circle. In this case the used Dragoneggs disappear after usage.