

Qällo líebé Spieléryn, líebér Spielér.

wir freuen uns, dass Du zu unserer Con kommen möchtest. In dieser Einladung findest Du alle wichtigen Informationen rund um „I LÍre Elenion Otso – Neunte Strophe: Wilwarin“. Bitte lies sie Dir gut durch, auch wenn sie lang sind, es kommt immer wieder zu Missverständnissen, weil Spieler die Infos nur kurz überflogen haben. Infos nur für NSCs findest Du auf der Webseite zur Con verlinkt.

„I LÍre Elenion Otso – Neunte Strophe: Wilwarin“ ist die neunte Con aus unserer Kampagne „Das Lied der Sieben Sterne“ um das Elbenreich von Taurë Lindornëa und das Elbenvolk der Lindornim. Die Cons der Kampagne sollen vor allem die Möglichkeit zu epischem Spiel in einem fantastischen Setting bieten. Die Spielercharaktere sollten also klassischen Heldenidealen nicht abgeneigt sein. Die Handlung ist in einen größeren Rahmen eingebettet, Aktionen der Spieler haben einen Einfluss auf deren Verlauf. Die Spieler entscheiden bei uns, wohin die Handlung führt. Kämpfe und Schlachten sollen dramatisch sein – sie sollen aber nie Selbstzweck sein. Die Charaktere des Hintergrunds sollen möglichst plastisch sein und die Hintergrundwelt für alle Spieler erlebbarer machen. Dabei verzichten wir so weit wie irgend möglich auf Telling. Die Darstellung einer elbischen Kultur mit all ihrer Fremdartigkeit ist unser Ziel. Wir orientieren uns dabei stark am Hintergrund Tolkiens.

Wir würden uns freuen, wenn wir Deinem Charakter ein Setting bieten können, in dem er mit den Elben Lindornëas kämpfen und streiten, mit ihnen leiden und mit ihnen feiern kann. Die Erlebnisse sollen Dir die Möglichkeit geben, Deinen Charakter wachsen zu lassen und möglichst tief in die Hintergrundwelt einzutauchen. Wir möchten die typische Con-Situation vermeiden, bei der die Spielercharaktere „zufällig auf der Durchreise sind“. Deshalb möchten wir mit Dir im Vorfeld abstimmen, warum Dein Charakter nach Lindornëa kommt. Wir hoffen, Dir mit dieser Folge unsere Conreihe eine großartige Elbencon bieten zu können, mit epischen Kämpfen, glaubwürdigen Elbencharakteren und vor allem viel Ambiente!

Wenn Du Dich anmelden möchtest, dann fülle bitte das Anmeldeformular aus. Lies Dir außerdem die dort verlinkten AGBs durch. Wenn Du Dich anmeldest, werden die AGBs automatisch Teil des Vertrages, d.h. Du musst sie uns nicht extra noch mal unterschreiben. Außerdem musst Du natürlich den Con-Beitrag überweisen. Die Anmeldung ist erst dann gültig, wenn Anmeldung und Überweisung bei uns eingegangen sind.

Wir haben Preisstaffeln für den Con-Beitrag festgelegt, achte bei der Überweisung also bitte darauf, dass Du die korrekte Staffel überweist. Die Preise sind wie folgt gestaffelt:

Con-Beitrag	bis 06.05.2018	bis 31.05.2018	bis 30.06.2018	ab 01.07.2018
Spieler Haus	80€	85€	90€	100€
Spieler Zelt	65€	70€	75€	85€
NSCs Haus	40€	45€	50€	60€

Ab dem 01.07.2018 giltst Du als Conzahler, d.h. Du zahlst den höheren Betrag auf der Con. Bitte frag vorher per E-Mail an, ob noch Plätze frei sind. Die Plätze werden nach Eingang der vollständigen Anmeldung vergeben – die Zeit läuft. Wichtig: Um Dich anzumelden, musst Du volljährig sein.

Wenn Anmeldung und Überweisung bei uns eingetroffen sind, schicken wir Dir per E-Mail eine Anmeldebestätigung, ungefähr eine Woche nach Eingang der Überweisung. Außerdem schicken wir ca. zwei Wochen vor der Con eine Wegbeschreibung und letzte Infos.

GELÄNDE

Wir bespielen das Freizeithaus Aura in der Rhön. Das Gelände liegt abgeschieden oberhalb des Ortes mitten in einem riesigen Waldgebiet. Das Haus verfügt über sieben Schlafräume mit 34 einfachen Betten, Duschen, Toiletten, Heizung und Küche. Bettlaken und Kopfkissen mit Bezug sind im Preis enthalten. Zusätzlich zu den Betten können wir noch 5 Spielerplätze auf eigenen Feldbetten anbieten. Für NSCs haben wir einen großzügigen Aufenthaltsbereich. Rund um das Haus liegen sehr schöne ebene Zeltplätze auf dem Gelände, wo wir weitere Spieler unterbringen können. Sanitäreanlagen stehen für alle Teilnehmer im Haus zur Verfügung.

Das Gelände ist teilweise steil und sehr weitläufig, es kann also auch mal anstrengend werden.

Da das Gelände ein Jugendhaus ist, ist das Rauchen nach bayrischem Landesgesetz sowohl im Gebäude als auch auf dem Gelände nicht erlaubt.

ANREISE UND ABREISE

- ♦ Du kannst am Freitag, 13.07.2018 ab 16:00h anreisen – bitte nicht früher. Wir planen um 20:00h IT zu gehen, bis dahin solltest Du also da sein. Ob wir pünktlich anfangen, hängt ganz von den Spielern ab!
- ♦ Die Con endet Samstagabend, der Sonntag ist spielfrei.
- ♦ Anreise Auto: Parken zum Ausladen ist direkt auf dem Gelände möglich, die Autos müssen später aber umgeparkt werden. Die Parkplätze sind ein gutes Stück vom Congelände entfernt. Wir werden deshalb einen Shuttleservice anbieten.
- ♦ Anreise öffentliche Verkehrsmittel:

Das Gelände ist schwierig mit öffentlichen Verkehrsmitteln zu erreichen, es fahren Busse nach Aura von Euerdorf und Garitz (via Bad Kissingen). Wir empfehlen eine Mitfahrgelegenheit über das Forum zu organisieren. Sollte Dir das nicht möglich sein, kontaktiere uns bitte (und vergiss für diesen Fall nicht, Deine Handynummer in der Anmeldung anzugeben).

ABLAUF DER VERANSTALTUNG

♦ Freitag:

Die Anreise ist ab 16:00h möglich – bitte nicht früher! Ab ca. 20:00h wollen wir IT gehen.

Am Freitag gibt es einen Snack für alle, der sowohl vor als auch nach Spielbeginn eingenommen werden kann. Wir planen für alle eine IT-Anreise, die auch etwas länger ausfallen kann.

♦ Samstag:

Samstagmorgen wollen wir gemeinsam intime frühstücken. SCs müssen ihr Frühstück mitbringen.

Samstagabend wird es für alle ein großes Festessen geben, dazu reichen wir Saft und Wasser.

♦ Sonntag:

Der Sonntag ist spielfrei.

VERPFLEGUNG

- ♦ Wir bieten **Teilverpflegung für SCs** und **Vollverpflegung für NSCs**
- ♦ Bring bitte eigenes IT-Geschirr (Becher, Schale, Teller, Besteck, etc.) mit.
- ♦ Wir bieten Kaffee, Tee und Wasser die ganze Con über für alle. Zum Festessen gibt es auch Saft.

	Freitagabend	Samstagmorgen	Samstagabend	Sonntagmorgen
SpielerInnen	IT-Snack	-	Festessen	-
NSCs	Essen	Frühstück	Festessen	Frühstück

INTIME-HINTERGRUND

Seit der Gründung des Elbenreiches von Taurë Lindornëa gab es zwei Strömungen unter dem Lindornim: Die der Bewahrer und die der Erneuerer. Den Stolz der Noldor zu bewahren und ihren Ruhm zu erneuern trieb die Schiffe der Aureldar über das große Meer Belegäer. Das Leben gemäß ihren Traditionen zu bewahren und gleichzeitig das Versprechen auf eine neue, starke Gemeinschaft bewog die Tawarwaith dareinst, den Bund mit den Aureldar zu schließen. Doch die Untaten des Sechsten Hauses haben das Gleichgewicht zwischen Bewahrern und Erneuerern zerstört. Ihre Gier nach Macht hat da, wo Harmonie und Ausgewogenheit geherrscht hat, einen Mahlstrom an Finsternis hinterlassen. Der Zusammenhalt der restlichen fünf Häuser ist das Licht, welches diese Finsternis bis auf den heutigen Tage vertreibt. Ohne Zusammenhalt wird die Finsternis siegen. Sie ist alles, was wir haben.

Arkalion Elephedyn, im Rat von Lindormar

Das Elbenreich von Taurë Lindornëa befindet sich seit neun Jahren im Krieg. Was zunächst als unkoordinierter Angriff der Yrch aus den Ered Mithrin erschien, entpuppte sich als gut geplante Rückkehr des verfeimten Sechsten Hauses der Alestathar, welches das Elbenreich vor 9 Yéni in den Krieg der Häuser gestürzt hatte. Zwar konnten die Orks mittlerweile – auch durch die Hilfe auswärtiger Verbündeter – aus dem Elbenreich vertrieben werden, doch den Alestathar gelang es zuvor mit einem Überraschungsangriff auf Dolthas Eredhel, ein altes Refugium der Erain der Tawarion, drei der Nossëmíri, der Haus-

steine zu erbeuten. Seitdem ist ein Wettlauf um das alte Wissen des Sechsten Hauses entbrannt. Dieses Wissen war einst vom Rat von Lindormar verboten worden und vielerorts folgte dem Verbot die Zerstörung. Doch wie sich mittlerweile zeigt, hat Vieles, was als vernichtet galt, die Zeiten überlebt – und wartet nun darauf, wiederentdeckt zu werden. Wem dieses Wissen in die Hände fallen wird, das entscheidet über Wohl und Wehe des Elbenreiches. Dazu sind die Lindornim durchaus uneins bei der Frage, was mit diesem Wissen geschehen soll. Soll es vernichtet werden, damit der Feind es nicht erneut gegen die restlichen Häuser der Lindornim einsetzen kann? Oder soll es mit aller gebotenen Vorsicht untersucht werden, um es so gegen den alten Feind einzusetzen? Der Streit um diese Entscheidung wäre nicht der erste, der die Häuser der Lindornim entzweit. In der Vergangenheit fanden Gäste und Lindornim an verschiedenen Orten altes Wissen: Sowohl die Elbenfestung Minas Fuir als auch das Tal der Erinnerung bargen mehr, als es den Anschein hatte. Doch die Alestathar haben mittlerweile furchtbare Rache für ihre Niederlagen genommen: Sie konnten die alte Waldelbenfestung Othronn Carannûr einnehmen und sich dort verschanzen. Die Lindornim ziehen derweil ihre Truppen zusammen und belagern die Festung. Im letzten Jahr kamen die Elben schließlich in Nan Tinwilantala in den Landen der Elephedyn zusammen und entdeckten auch hier Hinweise zu altem Wissen. Den Verfehmten gelang es, den Gelehrten Laurëandil zu ermorden, dennoch konnten die Elben sein Erbe antreten. Nun haben die Elephedyn erneut nach Nan Tinwilantala geladen. Große Ereignisse werfen ihre Schatten voraus, doch in diesen Schatten lauert mehr als bloße Ungewissheit...

Hinweise zum Elbenspiel

- ♦ Schriftrollen in Tengwar: Wir werden auch diesmal einige Schriften in Tengwar im Spiel haben. Einige werden unterhalb der Tengwar deutsche Untertitel haben, damit Tengwar-kundige Elben diese Schriften im Spiel auch flüssig lesen können. Andere Schriften werden keine Untertitel haben. Elben, die intime Sindarin sprechen und Tengwar lesen können, können dazu einfach einen unauffälligen Zettel mit einer Übersetzungstabelle nutzen, den wir auf unserer Webseite zum Download anbieten.
- ♦ Anreisegrund: Wir werden je nach Deiner Charakterwahl unterschiedliche Anreisegründe vorbereiten. Der Grund Deiner Anreise hängt davon ab, ob Dein Charakter schon in Lindornëa war und wen er dort kennt. Auch für SpielerInnen, die noch nie in Lindornëa waren und keine Lindornim kennen, werden wir einen Anreisegrund anbieten. Einfach im Anmeldeformular das entsprechende Feld ankreuzen.

INFOS ZUM SPIEL: REGELN UND SPIELPHILOSOPHIE

Im Folgenden gehen wir kurz auf unsere Spielphilosophie ein. Weitere Hinweise dazu findest Du auf der Website im Bereich „Spielregeln“. Wenn Du noch Fragen dazu hast, dann schreib uns am besten eine Mail. **Wir spielen punktlos nach den Grundsätzen von DKWDDK (Du kannst, was Du darstellen kannst) und der Opferregel, sowie dem berühmten gesunden Menschenverstand.** Das hat ganz bestimmte Folgen für das Spiel, vor allem, wenn Du punktebasiertes Spiel gewöhnt bist.

Was bedeutet DKWDDK?

Bei DKWDDK werden Eigenschaften und Fertigkeiten nicht durch Punkte im Spiel wirksam, sondern allein durch ihre Darstellung. Das heißt umgekehrt: Keine Darstellung, keine Fertigkeit. Fertigkeiten werden also nicht „gekauft“, sondern jeder legt selbst fest, was sein Charakter kann und was nicht. Kann derjenige die Fertigkeit allerdings nicht darstellen, dann wird sie auch nicht im Spiel wirksam. Oder in kurz: Schlechte oder fehlende Darstellung bedeutet, die Fertigkeit funktioniert nicht. Letztlich trifft nicht mehr der Spieler die Entscheidung, ob eine Darstellung gelungen ist oder nicht, sondern dessen Mitspieler. Das heißt: Wenn Dir Deine Mitspieler nicht abnehmen, dass Du zaubern kannst, dann kannst Du nicht zaubern. Daran ändert sich auch nichts, wenn Du nach einem anderen Regelsystem den Zauber „bezahlt“ hast, indem Du dafür Punkte ausgegeben hast.

Kein Telling

DKWDDK braucht aus diesem Grund auch kein Telling in Form von Ansagen. Du schwingst eine schwere Waffe, die mehr Schaden als ein normales Schwert verursacht? Dann musst Du Deinen Gegner im Kampf durch Deine Darstellung überzeugen, dass er stärker verletzt wird. Gleiches gilt für magische und heilige Waffen. Ansagen wie „Zwei, heilig!“ sind also völlig überflüssig und funktionieren auch nicht. Auch von Seiten der Orga versuchen wir grundsätzlich ohne Telling auszukommen. Wenn etwas in der Spielwelt Realität werden soll, dann muss es auch dargestellt werden. Das heißt, alles, was die Spieler sehen und erleben existiert im Spiel so, wie es dargestellt wird. Wenn im Wald ein Licht zu sehen ist, dann muss das Licht auch da sein, die Ansage: „Du siehst da ein Licht im Wald“ wird es nicht geben.

Es gibt aber auch hier Ausnahmen. Wenn das Licht im Wald von einem Auto kommt, das sich ins Spielgelände verirrt hat, dann ist es sinnvoll, es auf Nachfragen als im Spiel „nicht da“ zu erklären. Im Bereich der Magie machen wir ebenfalls Ausnahmen, nämlich dann, wenn wir einen magischen Effekt für das Spiel als Bereicherung empfinden, der sich aber schlicht nicht komplett darstellen lässt. Das passiert aber selten und nur, wenn es das Geschehen wirklich bereichert.

Die Opferregel

Jeder Spieler entscheidet selbst, ob, wann und wie sein Charakter stirbt. Opferregel bedeutet auch: So wie es keine Ansagen für Waffenschaden gibt, so gibt es auch keine wie etwa den „Todesstoß“.

Aber wenn mein Gegenüber jetzt falsch reagiert? Die Zwei Regeln

Es gibt keine falsche Reaktion, Deine Mitspieler reagieren so, wie sie es anhand Deiner Darstellung für angemessen halten. Das mag einem vielleicht zunächst unlogisch vorkommen, tatsächlich funktioniert es aber sehr gut. Wir orientieren uns dabei an den Zwei Regeln:

- 1.) Wenn Du angespielt wirst, zeige irgendeine plausible Reaktion. Spiel irgendwas, egal was, aber spiel.
- 2.) Wenn Du jemanden anspielst, erwarte keine bestimmte Reaktion. Akzeptiere, was Dein Gegenüber daraus macht.

Hausregeln

Neben den allgemeinen Regeln und Konzepten gibt es auch ein paar Sachen, die wir einfach persönlich bevorzugen. Dabei geht es nicht um richtig oder falsch, sondern einfach um unsere persönlichen Ansichten zum Spiel. Weitere Infos dazu findest Du ebenfalls auf der Homepage unter „Spielregeln“.

Wir freuen uns auf Dein Kommen!

Ánká, Dániel, Eiké, Fränzi, Meiké, Sarah und Timo

DAS WICHTIGSTE IN KÜRZE:

Wer?	Veranstalter ist die Daracha-Orga
Wann?	13.-15.07.2018, Anreise am Freitag ab 16:00h. Spielbeginn: ca. 20:00h.
Was?	Dreitägige Elbencon mit Plot, Kämpfen und Festessen.
Wo?	Freizeitheim in 97717 Aura an der Saale / Rhön.
Wichtig:	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Bitte denk an wetterfeste Gewandung und gutes Schuhwerk, wir werden längere Zeit draußen verbringen und dabei viel laufen. Es wird eine längere IT-Anreise geben. ♦ Bitte bring alles mit, was Du zum Schlafen brauchst. Laken und Kopfkissen mit Bezug werden bei Hausplätzen gestellt, es gibt aber <u>keine</u> Decken. ♦ Feldbetten-Plätze: Bitte bring ein Feldbett mit und alles, was Du sonst brauchst. ♦ Bring bitte eine Laterne mit– wir sind auch nachts im Wald unterwegs. ♦ Bitte bring eigenes IT-Geschirr (Becher, Schale, Teller, Besteck, etc.).
Con-Beitrag	SC Haus/Zelt: bis 06.05.2018: 80/65€; bis 31.05.2018: 85/70€; bis 30.06.2018: 90/75€; ab 01.07.2018: Conzahler 100/85€ (Teilverpflegung für Spieler) NSC: bis 06.05.2018: 40€; bis 31.05.2018: 45€; bis 30.06.2018: 50€; ab 01.07.2018: Conzahler 60€ (Vollverpflegung für NSCs) Überweisung bitte an: Kontoinhaberin: Katja Sult, IBAN: DE40 5005 0201 1202 9184 40, BIC: HELADEF1822, Frankfurter Sparkasse Verwendungszweck: „Lindornea 9+ REALNAME“ (also NICHT Dein Charaktername)
Unterkunft	SCs Haus/Zelt, NSCs im Haus in einfachen Betten, fünf SC-Plätze mit eigenen Feldbetten
SC/ NSC	40 Spieler und 20 GSC/ NSC (ab 18 Jahre)
Regelwerk	Freies Spiel/ DKWDDK
Kontakt	Anmeldung auf der Webseite. Fragen an anmeldung@lindornea.de oder im Forum.