

hallo liebe spielerin, lieber spieler, liebe nscs,

in dieser Einladung findest Du alle wichtigen Informationen rund um unsere Con „Ostara 7 in Braigh Mharr – Der Göttin zur Ehre“. Bitte lies sie Dir gut durch, auch wenn sie lang ist, es kommt immer wieder zu Missverständnissen, weil Spieler die Einladung nur kurz überflogen haben.

Wie die letzten Jahre lädt der Clan MacDural zum Ostara-Fest ein, diesmal wieder nach Braigh Mharr, den Hauptsitz des Clans, genauer nach Dùn Cruach, einer dem Clansitz vorgelagerten Burg im Tal des Dhé. Dazu haben wir Burg Rotenhain gemietet, eine ehemalige Motte, die vor Kurzem modellhaft wieder aufgebaut wurde.

Bei Ostara geht es vor allem um den Spaß am Wettbewerb zu Ehren der Göttin Ostara und Kampf um die heiligen Eier. Jeder Clan stellt hierzu eine Mannschaft auf, die aus Mitgliedern dieses Clans besteht. Die Location bietet viele neue, aufregende Möglichkeiten, damit der Wettbewerb die eine oder andere Überraschung bereithält. Natürlich kann man auch ohne Teilnahme am Wettbewerb kommen, es wird diesmal neben dem Wettkampf aber nur ein bisschen Plot geben. Es erwartet Euch eine Keltencon mit hohem Ambieniveau, Kämpfen und einer Ostara-Feier mit Essen, Musik und Tanz für alle. Die neue Feierhalle bietet dazu mehr als genug Platz!

Wenn Du Dich anmelden möchtest, dann kannst Du das über unsere Online-Anmeldung bis spätestens 07.04.2018 tun. Außerdem musst Du natürlich den Con-Beitrag überweisen, gleichfalls bis 07.04.2018.

Wir haben Preisstaffeln für den Con-Beitrag festgelegt, achte bei der Überweisung also bitte darauf, dass Du die korrekte Staffel überweist. Die Anmeldung ist erst dann vollständig, wenn Du auf der Anmeldeliste im Forum stehst und die Überweisung eingegangen ist. Die Preise sind wie folgt gestaffelt:

Con-Beitrag	bis 07.02.2018	Bis 07.03.2018	bis 07.04.2018	ab 08.04.2018
Spieler Zelt	55€	60€	65€	70€
NSCs Zelt	35€	40€	45€	50€
NSCs Wohnwagen	40€	45€	50€	55€
Aufpreis Haus	+34€	+34€	+34€	+34€

Die Preise beinhalten Teilverpflegung für Spieler mit einem mehrgängigen Abendessen am Samstag und Vollverpflegung für die NSCs. NSCs können wahlweise auch in einem Holzwohnwagen vor der Burg schlafen. Außerdem gibt es für Spieler und NSCs einige Plätze im Wandererheim, ca. 200m entfernt.

Ab dem 08.04.2018 giltst Du als Conzahler, d.h. Du zahlst den höheren Betrag auf der Con. Bitte frag vorher im Forum an, ob noch Plätze frei sind. Die Plätze werden nach Eingang der Anmeldungen und der Überweisung vergeben. Wenn Anmeldung und Überweisung bei uns eingetroffen sind, bekommst Du ca. eine Woche nach Eingang der Überweisung eine Bestätigung per Mail. Außerdem mailen wir Dir ca. eine Woche vor der Con eine Wegbeschreibung und letzte Infos. Bitte beachte auch unsere AGBs, die auf unserer Webseite verlinkt sind. Wenn Du Dich anmeldest, werden sie automatisch Teil des Vertrages, d.h. Du musst sie uns nicht extra noch mal unterschreiben.

NSCs – Kämpfer für den Winterkönig

NSCs nehmen mit ihren Kelten-Charakteren an der Con teil, sie spielen aber IT die Streiter des Winterkönigs und damit die Widersacher der Spieler, verstecken also die Eier und beschützen diese vor den Sammlern. IT geschieht das als Teil des keltischen Ostara-Wettbewerbs. Am Essen und dem Ostara-Ritual nehmen sie genauso wie die SCs teil. Wir bitten alle MacDaragh-SpielerInnen sich als NSCs anzumelden.

Haben wir genügend NSCs (so wie in den letzten Jahren), dann können wir auch mit einem eigenen MacDaragh-Team am Wettkampf teilnehmen. Für diesen Fall bieten wir den angemeldeten MacDaragh-NSCs die Möglichkeit, auf einen Spielerplatz umzubuchen, der Aufpreis beträgt dann 20 Euro.

NSCs können wahlweise im eigenen Zelt, im Wohnwagen vor der Burg (+5 Euro) oder ca. 200m entfernten Wandererheim (+34 Euro inklusive Bettwäsche) schlafen.

GELÄNDE

Wir bespielen das Gelände der Burg Rotenhain sowie den angrenzenden Wald. Das gesamte Spielgebiet ist öffentlich zugänglich, es kann also Spaziergänger etc. geben, auf die wir Rücksicht nehmen müssen. Das Gelände ist hügelig und teilweise unwegsam, es kann also anstrengend werden... In die Burg passen ca. 120 Personen. Rauchen ist in der Burg nicht erlaubt. Die Burg kann mit einem Holzofen beheizt

werden. Es gibt fließendes Wasser, das Trinkwasser ist. Die Burg verfügt über zwei Toiletten mit Waschbecken. Vor der Burg gibt es ein Sanitärgebäude mit weiteren Toiletten und Waschmöglichkeiten. In etwa 200m Entfernung liegt das Sportlerheim, hier können wir bei Bedarf die Duschen mitbenutzen. Die Zeltplätze sind etwa 50m von der Burg entfernt auf einer großen Wiese. Wir werden die Zelte für SCs und NSCs voneinander getrennt aufstellen. Auf der Wiese gibt es auch eine Feuerstelle. Feuerschalen dürfen nur dann aufgestellt werden, wenn keine Brandflecken auf der Wiese entstehen. Holz kann vor Ort leider nicht gekauft werden, bitte bringt eigenes Holz mit.

ANREISE UND ABREISE

- ◆ Du kannst am Freitag, 13.04.2018 **ab 16:00h** anreisen. **Bitte nicht früher!**
- ◆ Spielbeginn ist um ca. 21:00h. Wir richten uns nach der Ankunft der Spieler, es hängt also von Dir ab.
- ◆ Am Samstagabend planen wir eine große IT-Feier mit Abendessen – das ist im Con-Beitrag mit drin.
- ◆ Sonntagmorgen findet das Abschlussritual mit der Segnung der Sieger statt. **Spielende ist ca. 12:00h.**
- ◆ Anreise Auto: Parken zum Ausladen ist vor dem Zeltplatz möglich, die Autos müssen aber später umgeparkt werden. Wenn der Parkplatz der Burg voll sein sollte, dann musst Du eventuell im Ort Rotenhain parken – achte bitte darauf einen ordnungsgemäßen Parkplatz zu suchen.
- ◆ **WICHTIG: Bitte gib unbedingt „Burgschänke Rotenhain“ in den Routenplaner ein. Burg Rotenhain als Ziel führt zu einem Weg durch den Wald – dieser Weg ist gesperrt.**
- ◆ Anreise öffentliche Verkehrsmittel: Zum Bahnhof Rotenhain fährt ein Regionalzug von Siegen über Au (Sieg) oder aus der anderen Richtung von Limburg aus. Grundsätzlich würden wir eher empfehlen, dass Du Dir eine Mitfahrgelegenheit organisierst, zum Beispiel über unser Forum auf www.daracha.de. Vom Bahnhof Rotenhain sind es ca. 20 Min. Fußweg bis zur Burg. Weitere Infos unter www.bahn.de.

RB 61572 von Limburg Bahnhof – Richtung: Siegen
--

16:32 Limburg Bahnhof Richtung: Siegen
17:30 Ankunft Bahnhof Rotenhain

VERPFLEGUNG

- ◆ Bring bitte eigenes IT-Geschirr (Becher, Schale, Teller, Besteck, etc.) mit.
- ◆ Wir wollen mit allen Teilnehmern am Samstagmorgen gemeinsam IT in der Feierhalle frühstücken. Es wäre toll, wenn Du dafür etwas mitbringen kannst.
- ◆ **Getränke:** Wir bieten eine Auswahl an verschiedenen Getränken: Bier, Met, Apfelsaft, Whisky, das alles zu günstigen Preisen. Wasser, Tee und Kaffee gibt es für alle kostenlos.
- ◆ **Essen:** Wir bieten Spielern Teilverpflegung. Am Samstagabend werden wir ein dreigängiges Essen vorbereiten – es wird definitiv jeder satt werden! NSC haben Vollverpflegung.

INTIME-HINTERGRUND

Sechs Jahre lang fuhren die MacDaragh zum Ostara-Fest nach Eire in die Lande der Belldraighon nach Laighin. Seitdem hat sich der Ostara-Glaube auch in Daracha verstärkt und der Göttin neue Anhänger beschert. Und so wurde der Ostara im siebten Jahr ein Heiligtum in Cathair Tarbhlan errichtet und damit ein Ort geschaffen, an dem der Frühlingsgöttin die rechte Verehrung zuteil werden kann. Im nunmehr fünfzehnten Jahr seines Bestehens findet der Wettbewerb zum zweiten Mal in Braigh Mharr statt, dem Clansitz der MacDurial. Auch hier ziehen die Clans aus, um die heiligen Eier der Göttin zu suchen und sie der Ostara darzubringen. Der Gewinner erhält den besonderen Segen der Göttin zum Dank.

Der Wettbewerb zu Ehren der Göttin beginnt mit einem Ritual zu Ehren der Ostara, durch das alle Teilnehmer vor Schaden im Wettkampf bewahrt und erhalten die Fähigkeit, die heiligen Eier zu sehen. Die besonderen blauen Eier können nur von den Druiden und sonstigen Dienern der Götter erkannt werden. Aus allen Teilnehmern werden zwei Gruppen bestimmt: Die Männer und Frauen des Winterkönigs sind es, die die Eier verstecken und bewachen, denn sie dienen der Kälte und dem Winter und neiden den Menschen die Wärme des Frühlings. Die zweite Gruppe streitet für die Göttin und will den Frühling über das Land bringen: Die Männer und Frauen des Eichenkönigs suchen die Eier bringen sie gegen den Widerstand der Wintermänner und –frauen in die Sicherheit ihres Ostara-Schreines. Jeder Clan stellt dabei eine Gruppe, die in Konkurrenz mit den anderen Clans um den Sieg kämpft: Wer die meisten Eier gefunden hat, dem soll der besondere Segen der Göttin zuteil werden.

Zur aktuellen Lage in Daracha

Daracha liegt im Nordosten der größten der mittelländischen Inseln. Das keltische Königreich der MacDaragh besteht aus den Clansländern der sechs Unterclans. Die Gesellschaft ist mittelalterlich geprägt, die Bewohner sind, bis auf wenige Ausnahmen in den größeren Siedlungen und an der Küste, Kelten. Der prägende Glaube ist das keltische Pantheon mit Danu und Dagda an der Spitze. Magie liegt beinahe ausschließlich in den Händen der Druiden.

Der Königsthron von Daracha ist allerdings nun schon seit über sechzig Jahren verwaist, seitdem die MacDuibh die anderen Clans verrietten und zusammen mit den von ihnen herbeigerufenen Normannen den östlichen Teil des Landes besetzt haben. Die restlichen Landesteile Darachas werden von verschiedenen Clans des Großclans MacDaragh beherrscht, die sich aber erst in jüngster Zeit zu einem gemeinsamen Vorgehen entschließen konnten. Doch leider wurde diese neu gewonnene Einigkeit vor sechs Jahren auf eine harte Probe gestellt: Der Bruder des Lairds der MacCardhù, Seamus MacCardhù, wurde seinerseits zum Verräter und hat ein eigenes Königreich der MacCardhù ausgerufen.

Braigh Mharr ist der stolze Clanssitz der MacDurial. Von hier regiert Tiernan MacDurial sein Land und führt als Rìgh-fheadhnach den Krieg gegen die Besatzer im Namen der MacLeomhann und aller MacDaragh. Neben der Clansburg im Ort gibt es die Vorburg Dùn Cruach im Tal des Dhè, von der aus das Tal bewacht wird. Hier findet auch der Ostara-Wettbewerb statt. Ansonsten ist Braigh Mharr der traditionelle Austragungsort der Hochland-Spiele, der Geamannan Gàidhealach, die jedes Jahr im Sommer hunderte Besucher anlocken. Weitere Infos unter www.daracha.de.

INFOS ZUM SPIEL: REGELN UND SPIELPHILOSOPHIE

Im Folgenden gehen wir nur 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 oder poste Deine Frage im Forum.

Wir spielen punktelos 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 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

Die Opferregel in kurz: 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“.

DruidenspielerInnen

DruidenspielerInnen bekommen rechtzeitig vorab eine Ritualbeschreibung des Ostara-Rituals mit Vorschlägen zum Ablauf. Darin sind Textvorschläge und verschiedenen Möglichkeiten zur Ausgestaltung des Rituals zu finden. Grundsätzlich ist die Ausgestaltung des Rituals frei (es müssen also im Normalfall keine Passagen auswendig gelernt werden), die Druiden und Druidinnen der MacDaragh werden das Ritual aber im Großen und Ganzen so wie beschrieben durchführen.

Neben dem Ritual gilt es auch für jeden Clan einen Ostara-Schrein zu errichten, in dem die gesammelten Eier unter dem Schutz der Göttin bewahrt werden können. Dazu lohnt es sich, etwas Schmuck (wie Blumen und sonstige der Göttin genehmen Dinge) mitzubringen, soll sich doch der Segen der Göttin auch auf die erbeuteten Eier auswirken...

MARKT

Wir möchten gerne am Samstagvormittag einen Markt mit Intime-Waren anbieten. Dazu werden wir nach dem gemeinsamen Frühstück in der Feierhalle aus den Tischen Marktstände aufbauen. Wenn Du einen Marktstand bespielen möchtest, dann sag uns einfach beim Check-In am Freitag bescheid. Verkauft werden sollen sowohl Waren, die mit Intime-Geld bezahlt werden, als auch solche, die für Euros verkauft werden. Egal was verkauft wird, es muss intime sein und ins Setting passen.

WIR FREUEN UNS AUF DEIN KOMMEN!

daniel, eike, hendrik, nils, sarah und timo

Ostara 7 in Braigh Mharr – Der Göttin zur Ehre
 [13.-15. April 2018 in 56459 Rotenhain / Westerwald]

DAS WICHTIGSTE IN KÜRZE:

Wer?	Veranstalter ist die Daracha-Orga
Wann?	13. bis 15.04.2018, Anreise ab 16:00h. Spielbeginn: ca. 21:00h.
Was?	Dreitägige Keltencon mit Wettkampf und Ambientefeier.
Wo?	56459 Rotenhain / Westerwald (ca. 20km nördlich von Montabaur). Eine Wegbeschreibung schicken wir eine Woche vor der Con per Mail.
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. ♦ Bring bitte eigenes IT-Geschirr (Becher, Schale, Teller, Besteck, etc.) mit. ♦ Bring bitte etwas für das gemeinsame IT-Frühstück am Samstagmorgen mit. ♦ Wenn Du am Markt teilnehmen möchtest, dann bring IT-Waren mit. ♦ Bring Dir alles mit, was Du für Deinen Ostara-Schrein brauchst.
Con-Beitrag	<p>Spieler: bis 07.02.18: 55€; bis 07.03.18: 60€; bis 07.04.18: 65€, ab 08.04.18 Conzahler: 70€ (Teilverpflegung mit Abendessen am Samstag für Spieler) NSC: bis 07.02.18: 35€; bis 07.03.18: 40€; bis 07.04.18: 45€, ab 08.04.18 Conzahler: 50€ (Vollverpflegung für NSC). Aufpreis Schlafplatz im Wohnwagen für NSCs: 5€. Aufpreis Hüttenplatz für SCs und NSCs: 34€ Ab dem 08.04.2018: Conzahler, bitte per Mail anfragen, ob noch Platz ist. Überweisung bitte an: Kontoinhaberin: Katja Sult IBAN DE40 5005 0201 1202 9184 40, BIC: HELADEF1822, Frankfurter Sparkasse Verwendungszweck: „Ostara 2018 + REALNAME“ (also NICHT Dein Charaktername)</p>
Unterkunft	Eigene Zelte / Wanderheim im Mehrbettzimmer / NSCs auch im Wohnwagen (Aufpreis)
SC/ NSC	40 Spieler und 30 NSC
Regelwerk	Freies Spiel/ DKWDDK
Kontakt	Anmeldung auf der Webseite, Fragen im Forum auf www.daracha.de