

hallo liebe spielerin, lieber spieler, liebe nscs

in dieser Einladung findest Du alle wichtigen Informationen rund um unsere Con „Rathad na Gearr – Der Weg der Häsin“. Wie immer gilt: Gut durchlesen schützt vor Verwirrung.

„Der Weg der Häsin“ ist eine dreitägige Keltcon mit Plot und Kämpfen. Die Con ist die elfte Con der Kampagne – wir legen aber besonderen Wert darauf, dass auch neue Spieler in die Kampagne einsteigen können. Der Plot ist nicht auf eine bestimmte Spielerschaft zugeschnitten, Kriegerinnen und Druidenspieler kommen genauso wie Freie auf ihre Kosten. Wir möchten nicht, dass der Plot nur in einer bestimmten Gruppe verhandelt wird und werden das Setting entsprechend gestalten.

Die Con richtet sich an alle, die Spaß am Plotten und Kämpfen haben. Sie wird teilweise körperlich anstrengend werden. Spielercharaktere sollten sich sinnvoller Weise einem keltischen Kriegszug anschließen können und das auch wollen. Auf einem Kriegszug gilt prinzipiell das Kriegsrecht – wer absichtlich einen Befehl missachtet oder ihm zuwider handelt, den erwartet im Zweifelsfall der Tod. Prinzipiell können alle Kelten-Charaktere teilnehmen, wenn sie sich mit ihrem Charakter einem Kriegszug der MacDaragh anschließen wollen. Es gibt keine Standes-Beschränkungen bei der Charakterwahl. Wir freuen uns auch immer über kampflustige NSCs. Es wird am Samstagabend ein Festessen mit mehreren Gängen geben, das diesmal etwas üppiger ausfallen wird.

Wenn Du Dich anmelden möchtest, dann kannst Du das über unser Anmeldeformular bis spätestens 31.08.2018 tun. Außerdem musst Du natürlich den Con-Beitrag überweisen, gleichfalls bis 31.08.2018. 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 die Überweisung eingegangen ist. Die Preise sind wie folgt gestaffelt:

Con-Beitrag	bis 30.06.2018	bis 31.07.2018	bis 31.08.2018	Ab 01.09.2018
Spieler Zelt	65€	70€	75€	85€
NSCs Haus	40€	45€	50€	60€
NSCs Zelt	25€	30€	35€	45€

(SC-Plätze im Haus nur aus gesundheitlichen Gründen +15 Euro – bitte anfragen.)

Die Preise beinhalten Teilverpflegung für Spieler (Festessen am Samstagabend) und Vollverpflegung für die NSC. Hausschläfer: Spannbetttuch ist Pflicht. Bring ansonsten alles mit, was Du zum Schlafen brauchst. Ab dem 01.09.2018 giltst Du als Conzahler, d.h. Du zahlst den höheren Betrag auf der Con – bitte keine Überweisungen mehr nach dem 31.08.2018! 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. Außerdem schicken wir ca. eine Woche vor der Con eine Wegbeschreibung und letzte Infos.

NSC-Informationen findest Du auf der Webseite.

GELÄNDE

Wir bespielen eine neue Location: das Ferienheim Winnau im Westerwald. Das Haus liegt abgeschieden auf einer großen Wiese abseits des Ortes, umgeben von viel Wald. Der Platz ist nicht öffentlich zugänglich, das restliche Spielgebiet allerdings schon, es kann also Spaziergänger etc. geben, auf die wir Rücksicht nehmen müssen. Das Haus verfügt über acht Schlafräume, diese und der Aufenthaltsraum sind für NSCs und Orga reserviert. Falls Spieler nur im Haus übernachten können (zum Beispiel aus gesundheitlichen Gründen) können wir auch einige wenige SC-Plätze im Haus anbieten. Wir werden die Schlafräume nach Schlafbedürfnis einteilen (also leise und laute Räume) – bitte sag uns bei der Anmeldung Bescheid, in welchen Raum Du möchtest.

Ansonsten steht den Spielern der große und sehr ebene Zeltplatz zur Verfügung. Hier wird es eine große Feuerstelle und die Feierhalle der MacDaragh geben, in der alle Spielerinnen und Spieler ein trockenes Plätzchen finden können. Weitere Feierhallen sind hier ebenfalls möglich.

Duschen und Toiletten für alle liegen im Haus; es gibt einen separaten Eingang für Spieler. Das ganze Haus ist frisch renoviert. Der Platz liegt im Westerwald, direkt in der Nähe liegen riesigen Waldgebiete. Das Gelände ist hügelig und teilweise steil und unwegsam, es kann also anstrengend werden...

ANREISE UND ABREISE

♦ Du kannst am Freitag, 07.09.2018 ab 16:00h – NICHT FRÜHER – anreisen. Als Spielbeginn planen wir ca. 21:00h, das hängt aber davon ab, dass alle Teilnehmer bis dahin auch startklar sind.

WICHTIG: Wir werden wieder ab einem bestimmten Zeitpunkt intime gehen müssen. Solltest du also später als 21:00h ankommen, dann wird das Spiel bereits begonnen haben. Du kannst eigenständig im Lager intime gehen. Der Kriegszug wird dann allerdings begonnen haben.

Autos werden ab dem Spielbeginn nicht mehr auf das Gelände fahren können – es lohnt sich pünktlich zu sein!

♦ Am Samstagabend planen wir eine IT-Feier mit Festessen – das ist im Con-Beitrag mit drin.

♦ Sonntag wird nicht mehr gespielt.

♦ **Anreise Auto:** Parken zum Ausladen ist direkt am Platz möglich, die Autos müssen aber später umgeparkt und in den Ort gefahren werden. Wir werden bei Bedarf einen Shuttleservice einrichten.

WICHTIG: Wer im Ort falsch parkt, wird abgeschleppt. Also bitte Parkregeln einhalten!

♦ **Anreise öffentliche Verkehrsmittel:** Die nächsten Bahnhöfe von Mengerskirchen sind Weilburg und Limburg. Von Weilburg fährt der Bus 68 in ca. 30 Minuten, von Limburg Bus 12 in ca. 60 Minuten.

WICHTIG: Wenn Du in Mengerskirchen abgeholt werden möchtest, dann kreuz das bitte unbedingt in der Anmeldung an und vergiss keinesfalls, Deine Handynummer anzugeben.

Grundsätzlich würden wir eher empfehlen, dass Du Dir eine Mitfahrgelegenheit organisierst, zum Beispiel über unser Forum auf www.daracha.de.

VERPFLEGUNG

♦ Wir bieten **Teilverpflegung für SCs** und **Vollverpflegung für NSCs**

♦ Bring bitte eigenes IT-Geschirr (Becher, Schale für Suppe, Teller, Besteck, etc.) mit.

♦ 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.**

	Freitagabend	Samstagsmorgen	Samstagabend	Sonntagmorgen
SpielerInnen	-	-	Festessen	-
NSCs	Essen	Frühstück	Festessen	Frühstück

INTIME-HINTERGRUND

In Creagaidh Mharr im ersten Jahr der Herrschaft von Aidan Erstkönig MacDaragh

„So soll dem Clan MacOgilvigh das Amt des Rianadair zugesprochen werden. Der Erste unter ihnen soll somit den Righ an Daracha vertreten dürfen, wenn dieser sein Amt nicht ausüben kann. So soll es festgehalten und verkündet sein und gelten bis in alle Ewigkeit.“

Auf dem Weg nach Dun Fothair im 68. Jahr der Königslosen Zeit

„Du willst zu den MacOgillebhuide? Na dann viel Glück! Die leben jenseits der Grampianberge. Laird Moncriobhe sitzt in Fothair Chardain auf einem Berg von Silber. Seitdem ihn die anderen Clans nicht als König wollten, hat er seine Lande dicht gemacht. Aber seit Kurzem gibt es Gerüchte, dass er das ändern will. Seine Tochter Mordag soll ihn überzeugt haben, dass er mit den anderen Clans der MacDaragh verhandeln soll. Die hat er mit der Hummersippe verheiratet – die sind auch nicht gerade arm. Das wird seinem Erstgeborenen nicht gefallen, der wartet schon länger darauf, dass er in die Fußstapfen seines Vaters treten kann. Und das will er nicht bloß als Laird der MacOgillebhuide tun, wenn Du verstehst, was ich meine...“

Die Lage in den Stammlanden der MacDaragh hat sich seit dem Sieg von Tochail Iarann vor sieben Jahren erheblich verschlechtert. Zwar konnten die Normannen im Süden zurückgeschlagen werden, doch dafür sollte sich im Norden eine neue Front auftun. Seamas MacCardhù sagte sich von seinem Bruder, dem Laird des Clans, los und der Bruderkrieg gegen die eigene Sippe brach aus. Erst zum Jahreswechsel im 65. Jahr der Königslosen Zeit konnten die Goldpfaunen unter Loarn MacCardhù in Dùn Carn zurückgeschlagen werden. Doch die Goldpfaunen nahmen blutige Rache: Zu Imbolc eroberten sie Dùn Cardhù und nahmen die Clansfeste ein. Bei den MacForbis wurde der alte Laird Maolios MacForbis als Verräter überführt und durch Calum MacForbis aus der Sippe der Athfhinnis im Duell getötet. Im vorletzten Jahr entpuppte sich der Einsiedler Damh leibhaftig als einer der Sechs Getreuen des letzten Königs – wurde

dann aber von den MacTuam entführt. Durch einen waghalsigen Befreiungsversuch durch einige Schildträger und Freie konnte Damh allerdings zurückgeholt und eine neue Hirschlin erwählt werden.

Allgemeine Informationen zum Hintergrund:

Deine Reise führt Dich nach Daracha, das im Nordosten der größten Insel der Sturmsee gelegene keltische Königreich der MacDaragh. Der Königsthron ist allerdings nun schon seit über sechzig Jahren verwaist und der östliche Teil des Landes von normannischen Eroberern, angeführt von Connall von Montfort, besetzt. Die restlichen Landesteile Darachas werden von verschiedenen Clans des Großclans MacDaragh beherrscht, die sich bis zum heutigen Tage aber weder auf einen Nachfolger für den gefallenen König, noch auf ein gemeinsames Vorgehen gegen die Invasoren einigen konnten.

Die Gesellschaft ist frühmittelalterlich geprägt, die Bewohner sind, bis auf wenige Ausnahmen in Orten 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. Weitere Infos unter www.daracha.de und im Forum.

INFOS ZUM SPIEL: REGELN UND SPIELPHILOSOPHIE

Im Folgenden gehen wir kurz auf unsere Spielphilosophie ein. Weitere Hinweise findest Du auf der Website unter „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 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 anspielt, 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!

caro, daniel, hendrik, katja, meike, sarah und timo

DAS WICHTIGSTE IN KÜRZE:

Wer?	Veranstalter ist die Daracha-Orga
Wann?	07. bis 09.09.2018, Anreise ab 16:00h. Spielbeginn: ca. 21:00h.
Was?	Dreitägige Keltencon mit Plot und Kämpfen.
Wo?	35794 Mengerskirchen / Westerwald (etwa 25km von Limburg entfernt). Eine Wegbeschreibung mailen wir eine Woche vor der Con.
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.◆ Hausschläfer: Bitte Spannbettuch, Decke, Kissen und Bettwäsche mitbringen. Das Spannbettuch ist Pflicht und muss mitgebracht werden.
Con-Beitrag	SC Zelt: bis 30.06.18: 65€; bis 31.07.18: 70€; bis 31.08.18: 75€, ab 01.09.18: Conzahler: 85€ Spielerplätze im Haus +15 Euro – bitte im Bedarfsfall per Mail anfragen. (Teilverpflegung mit Festessen am Samstag für Spieler) NSC Haus: bis 30.06.18: 40€; bis 31.07.18: 45€; bis 31.08.18: 50€, ab 01.09.18: Conzahler: 60€ NSC Zelt: bis 30.06.18: 25€; bis 31.07.18: 30€; bis 31.08.18: 35€, ab 01.09.18: Conzahler: 45€ (Vollverpflegung für NSC) Überweisung bitte an: Kontoinhaberin: Katja Sult IBAN: DE40 5005 0201 1202 9184 40, BIC: HELADEF1822, Frankfurter Sparkasse Verwendungszweck: „Gearr 1 + REALNAME“ (also NICHT Dein Charaktername)
Unterkunft	Haus und eigene Zelte
SC/ NSC	40 Spieler und 25 NSC
Regelwerk	Freies Spiel/ DKWDDK
Kontakt	Anmeldung auf der Webseite, Fragen im Forum auf www.daracha.de