

hallo liebe spielerin, lieber spieler, liebe nscs

in dieser Einladung findest du alle Informationen rund um unsere Con „Krieg der Pfauen 1 - Schicksalsschlag“. Wie immer gilt: Gut durchlesen schützt vor Verwirrung.

„Krieg der Pfauen 1“ ist eine dreitägige Keltencon mit Plot und Kämpfen. Das Setting der Con ist ein Kriegszug im Rahmen des Bruderkrieges der MacCardhù. Sowohl erfahrene Spielerinnen und Spieler als auch Neulinge sind uns willkommen. Der Plot ist nicht auf eine bestimmte Spielerschaft zugeschnitten, Kriegerinnen und Druidenspieler kommen genauso wie Freie auf ihre Kosten. Der Fokus liegt auf kleineren und größeren Kämpfen. Daneben wird es auch etwas Plot geben. Wir möchten nicht, dass der Plot nur in einer bestimmten Gruppe verhandelt wird und werden das Setting entsprechend gestalten.

Die Con wird teilweise körperlich anstrengend werden. Spielercharaktere sollten sich sinnvollerweise 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.

Wenn du dich anmelden möchtest, dann kannst du das über unser Anmeldeformular bis spätestens 31.03.2023 tun. Außerdem musst du natürlich den Con-Beitrag überweisen, gleichfalls bis 31.03.2023. Wir haben Preisstafeln 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 28.02.2023	bis 31.03.2023	Ab 01.04.2023
Spieler Zelt	75€	85€	95€
NSCs Haus	50€	60€	70€
NSCs Zelt	35€	45€	55€

SC-Plätze in der Hütte (nur wenige Plätze vorhanden)			
Zusätzlich	+15€	+15€	+15€

Die Preise beinhalten Teilverpflegung für Spieler (Festessen am Samstagabend) und Vollverpflegung für die NSCs. Hüttenschläfer: Spannbetttuch ist Pflicht. Bring ansonsten alles mit, was du zum Schlafen brauchst. Ab dem 01.04.2023 giltst du als Conzahler, d.h. du zahlst den höheren Betrag passend und in bar auf der Con – bitte keine Überweisungen mehr nach dem 31.03.2023! Conzahler fragen bitte 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 das Hüttendorf Untershausen und die umliegenden Wälder. Der Platz ist nicht öffentlich zugänglich, das restliche Spielgebiet allerdings schon, es kann also Spaziergänger etc. geben, auf die wir Rücksicht nehmen müssen. Auf dem Platz gibt es insgesamt drei hölzerne Schlafhütten, die alle geheizt werden können. Es kann aber trotzdem kalt werden, nimm also am besten genügend warme Sachen mit. In den Hütten gilt eine strengere Nachtruhe – also ab Mitternacht kein Licht mehr und generell leises Verhalten. Wenn du nachts als lieber Party machen willst, dann ist ein Zeltplatz besser für dich.

Solltest du zelten, dann lagerst du auf der Wiese oberhalb der Hütte. Bitte gib beim Einchecken an, dass du zelttest und bau dein Zelt erst nach Einweisung durch die Orga auf. Wer ungefragt sein Zelt am falschen Ort aufschlägt, läuft Gefahr es nochmals abbauen und umsetzen zu müssen.

Wir haben ein teilweise beheiztes großes Zelt, in dem Sitzplätze für alle vorhanden sind und das wir als Feierhalle nutzen werden. Duschen und Toiletten liegen im Untergeschoss des Haupthauses.

Warmes Wasser für die Dusche kostet 50 Cent – nimm also genügend 50 Cent-Münzen mit, wenn du warm duschen möchtest. Du kannst auch bei uns über die Tavernenkarte 50 Cent bekommen.

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...

HYGIENEREGELN

Wir legen großen Wert darauf, dass alle Teilnehmenden die Hygieneregeln auf der Con befolgen:

- ♦ Die Con kann komplett draußen an der frischen Luft verbracht werden.
- ♦ Alle Teilnehmenden machen vor der Anreise zum Gelände einen Corona-Selbsttest. Nur negativ getestete Personen reisen an. Wenn du trotz negativem Test Symptome hast, dann sieh bitte von einer Teilnahme ab.
- ♦ Wir erfassen Name, Anschrift und Telefonnummer und leiten diese Informationen wenn nötig an das zuständige Gesundheitsamt weiter.

ANREISE UND ABREISE

♦ Du kannst am Freitag, 14.04.2023 ab 16:00h – NICHT FRÜHER – anreisen. Als Spielbeginn planen wir ca. 21:00h, das hängt aber davon ab, dass alle bis dahin auch startklar sind.

WICHTIG: Wir werden 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 werden. Auf dem Parkplatz am Gelände werden wir die Autos dicht an dicht einweisen, das heißt du kannst eventuell am Sonntag erst ausparken, wenn andere Autos vorher weggefahren sind. Wenn du am Sonntag unabhängig losfahren willst, dann parke bitte im Ort. Wir können leider keinen Shuttleservice anbieten. WICHTIG: Wer im Ort falsch parkt, wird abgeschleppt. Also bitte Parkregeln einhalten!

♦ **Anreise öffentliche Verkehrsmittel:** Der nächste Bahnhof von Untershausen aus ist Montabaur. Hier halten der ICE, der IC, sowie der Regionalverkehr. Vom Bahnhof in Montabaur fährt der Bus 458 nach Untershausen. Von dort beträgt der Fußweg etwa 15 Minuten.

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	Samstagmorgen	Samstagabend	Sonntagmorgen
SCs	-	-	Festessen	-
NSCs	Essen	Frühstück	Festessen	Frühstück

INTIME-HINTERGRUND

Gehört an den Ufern des Spé im sechzigsten Jahr der Königslosen Zeit

Lass mich Dir von den Landen der MacCardhù erzählen. Wenn wir den Spé hinab nach Norden ziehen, so wie die Graugans fliegt und der Lachs schwimmt, dann erreichen wir auf einem hohen Felsen hoch über dem Spé die Clansfeste der MacCardhù. Stolz und unabhängig sind sie, und immer bereit Angreifer aus dem Westen zurück zu schlagen. So ändert sich hier im Nordwesten die Grenze mit jedem Kampf, denn nur der Unterlauf des Fionn ist seit alters her eine feste Grenze. Dies Land rund um den Lossaidh blüht im Gegensatz zum Rest Darachas, denn die MacCardhù verwalten und beschützen es wohl. Selbst mit den Nordmannen an der Mündung des Lossaidh haben sie ein Bündnis geschlossen, und so herrscht Friede in Ceann Lois, in Strathisla und in Aiseag an Lir.

Krieg der Pfauen 1 - Schicksalsschlag
[14. bis 16. April 2023 in Untershausen / Westerwald]

Aus einer abgefangenen Botschaft der Goldpfauen, im 73. Jahr der Königslosen Zeit

„So sollen sich die Eisenschnäbel unter Loarn MacCardhù in Magh an Fhùcadair versammeln. Von hier aus können wir den Kriegszug in die Lande der MacForbis beginnen. Sie werden nicht wissen, was sie da getroffen hat, so schnell werden wir wieder weg sein – aber dafür mit reicher Beute beladen!“

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 siebzig 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.

Die Lage in den Stammlanden der MacDaragh hat sich seit dem Sieg von Tochail Iarann vor zwölf 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. Im 65. Jahr der Königslosen Zeit konnten die Goldpfauen unter Loarn MacCardhù die Clansfeste Dùn Cardhù einnehmen. Bei den MacForbis wurde der alte Laird Maolios MacForbis als Verräter überführt und durch Calum MacForbis aus der Sippe der Athfhinnis im Duell getötet. Mit dem Kriegszug ins Tal der Häsin Gleann nan Luibheann im Clansland der MacOguillebhuide eröffnete sich ein weiterer Konflikt: Die Kinder des Lairds sind zerstritten: Mordag sucht den Ausgleich mit den anderen Clans, Morbheinn besteht auf dem Anspruch seines Clans, den König zu stellen. Die MacOguillebhuide unter Morbheinn hielten das Tal der Häsin besetzt, konnten jedoch vertrieben werden. Nachdem Morbheinn einen Anschlag auf ein Fest der MacDaragh mit vielen Gästen verübt hatte, wurde er seines Standes enthoben.

Nun geraten erneut die Lande der MacCardhù in den Fokus: Bis heute bleibt Seamas' Macht auf die Gebiete seiner Sippe, der Proinnseach, und der angrenzenden Leannach begrenzt. Auch die zur Hilfe gerufenen Normannen konnten keine Wende bringen. Cardhù ist in weiten Teilen verheert, seine Bewohner sind kriegsmüde. Und so richten sich die Banner von Bär und Hirsch nach Osten, um eine Entscheidung im Krieg der Pfauen zu erzwingen.

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

Krieg der Pfauen 1 - Schicksalsschlag
[14. bis 16. April 2023 in Untershausen / Westerwald]

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 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 dich!

anika, meike, miriam, moni, sahra und timo

DAS WICHTIGSTE IN KÜRZE:

Wer?	Veranstalter ist die Daracha-Orga
Wann?	14. bis 16.04.2023, Anreise ab 16:00h. Spielbeginn: ca. 21:00h.
Was?	Dreitägige Keltcon mit Plot und Kämpfen.
Wo?	56412 Untershausen/ Westerwald (etwa 30km von Limburg entfernt). Eine Wegbeschreibung posten wir eine Woche vor der Con im Forum.
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 Spannbetttuch, Decke, Kissen und Bettwäsche mitbringen. Das Spannbetttuch ist Pflicht und muss mitgebracht werden.
Con-Beitrag	SC Zelt: bis 28.02.23: 75€; bis 31.03.23: 85€, ab 01.04.23: Conzahler: 95€ Spielerplätze im Haus +15 Euro (Teilverpflegung mit Festessen am Samstag für Spieler) NSC Haus: bis 28.02.23: 50€; bis 31.03.23: 60€, ab 01.04.23: Conzahler: 70€ NSC Zelt: bis 28.02.23: 35€; bis 31.03.23: 45€, ab 01.04.23: Conzahler: 55€ (Vollverpflegung für NSC) Überweisung bitte an: Kontoinhaberin: Katja Sult IBAN: DE40 5005 0201 1202 9184 40, BIC: HELADEF1822, Frankfurter Sparkasse Verwendungszweck: „Pfauen 1 + REALNAME“ (also NICHT dein Charaktername)
Unterkunft	Hütten und eigene Zelte
SC/ NSC	50 Spieler und 25 NSC (ab 18 Jahren)
Regelwerk	Freies Spiel/ DKWDDK
Kontakt	Anmeldung auf der Webseite, Fragen im Forum auf www.daracha.de