

hallo liebe spielerin, lieber spieler, liebe nsc

in dieser Einladung findest Du alle wichtigen Informationen rund um unsere Con „Tuireadh - Totenklage“. Bitte lies sie gut durch, auch wenn sie lang ist, es kommt immer wieder zu Missverständnissen, weil Spieler die Einladung nur kurz überflogen haben.

„Tuireadh“ ist eine dreitägige Horrorcon an der du auf zwei Arten teilnehmen kannst: Es wird einerseits einen Heerzug ins Fearann Dubh geben, das Dunkle Land, in dem die Maireann-marbh genannten Untoten ihr Unwesen treiben. Dabei wird es viele Kämpfe und einige Schlachten geben, der Fokus hier liegt auf Action und Plot, es wird körperlich anstrengend werden. Andererseits wird es einen Plot rund um das Haus geben. Auch hier kann es zu Kämpfen kommen, allerdings geht es hier mehr um Plot und weniger um Action und Kampf. Das Setting soll wie bei unseren letzten Untoten-Cons düsterer und auch gefährlicher als sonst sein – die Charaktere begeben sich im Laufe der Con in Lebensgefahr. Die Spielzeit wird etwa zur Hälfte in der Nacht sein. Dabei werden auch Horrorelemente eingesetzt werden. Spielercharaktere sollten sich in beiden Fällen sinnvoller Weise einem Kriegszug der MacDaragh 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 auch Kelten aus anderen Stämmen teilnehmen, wenn sie sich mit ihrem Charakter einem Kriegszug der MacDaragh anschließen wollen. Wir freuen uns aber auch immer über kampflustige NSCs. Wir streben ein SC-NSC-Verhältnis von 2 : 1 an, das heißt für zwei Spieler-Anmeldungen hätten wir gerne eine NSC-Anmeldung aus jedem Clan. Die Con kann theoretisch auch als Tagesgast nur am Samstag besucht werden, allerdings wird das Spiel vermutlich bis in die frühen Morgenstunden am Samstag gehen – Tagesgäste werden also vor Samstagmittag vermutlich keine wachen Spieler antreffen.

Wer übernachten möchte, der hat zwei Optionen: 1. In Mehrbettzimmern oder mit einem eigenen Feldbett im Matratzenlager im Haus oder 2. in einer separaten Ferienwohnung im Ort. Die Ferienwohnung muss selbst angemietet werden, es entstehen Zusatzkosten von ca. 50 Euro pro Kopf.

Wenn Du Dich anmelden möchtest, dann kannst Du das über unsere Online-Anmeldung bis spätestens 30.09.2025 tun. Außerdem musst Du natürlich den Con-Beitrag überweisen, gleichfalls bis 30.09.2025. 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 bei uns eingegangen ist. Die Preise sind wie folgt gestaffelt:

Con-Beitrag	bis 31.08.2025	bis 30.09.2025	ab 01.10.2025
SC Bett/Feldbett	70€	80€	100€
SC Ferienwohnung	50€ (+ZK)	60€ (+ZK)	80€ (+ZK)
NSC Bett/Feldbett	40€	50€	70€
NSC Ferienwohnung	20€ (+ZK)	30€ (+ZK)	50€ (+ZK)
Tagesgast Samstag	30€	40€	60€

Die Preise beinhalten Vollverpflegung für Spieler und NSC (Snacks zwischendurch, Festessen am Samstagabend, Frühstück am Sonntag) – allerdings gibt es in unserem Szenario keine Garantie auf ein nettes Fest. (ZK = Zusatzkosten Ferienwohnung)

Ab dem 01.10.2025 giltst Du als Conzahler, d.h. Du zahlst den höheren Betrag bar auf der Con. Bitte frag vorher per Mail an, ob noch Plätze frei sind. Die Plätze werden nach Eingang der Anmeldungen und der Überweisung vergeben. Die Location ist klein, wir haben nur etwa 30 Plätze insgesamt.

Wenn Anmeldung und Überweisung bei uns eingetroffen sind, schicken wir eine Bestätigung per E-Mail. Außerdem schicken wir ca. eine Woche vor der Con eine Wegbeschreibung und letzte Infos per Mail. 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.

GELÄNDE

Wir bespielen mit der Hütte Brombach ein komplett neues Gelände. 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 Hütte passen ca. 35 Personen. Rauchen ist in der Hütte nicht erlaubt. Die Hütte kann mit einem Ofen beheizt werden. Es gibt fließendes Wasser, das allerdings kein Trinkwasser ist. Die Sanitäreanlagen sind sehr einfach gehalten. Die Hütte verfügt nur über Solarstrom, also rechne nicht damit, dass es Strom für Handys etc. gibt. Zum Übernachten bitte alles mitbringen: Bettlaken, Decke, Kissen, etc.

Der Wald rund um das Gelände ist sehr abwechslungsreich mit Bächen, Tälern und Hügeln. Durch den Windbruch der vergangenen Jahre wechseln sich freie Flächen mit dichteren Wäldern ab.

Die Ferienwohnungen liegen etwa 900 Meter von der Hütte entfernt im Tal, es gibt einen direkten Weg für den man etwa 15 Minuten braucht.

ANREISE UND ABREISE

- ◆ Du kannst am Freitag, 17.10.2025 **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.
- ◆ Sonntagmorgen wird nicht mehr gespielt.
- ◆ Anreise Auto: Parken zum Ausladen ist vor der Hütte möglich, die Autos müssen aber später umgeparkt werden. Wer nichts zum Ausladen hat, kann gleich in Brombach parken und von da aus laufen, zu Fuß sind das ca. 15 Minuten.
- ◆ Anreise öffentliche Verkehrsmittel: Vom Bahnhof Neu-Anspach fährt der Bus 82 bis zur Haltestelle Brombach „Im Boden“, von dort sind es etwa 20 Minuten zu Fuß zum Gelände. Grundsätzlich würden wir eher empfehlen, dass Du Dir eine Mitfahrgelegenheit organisierst, zum Beispiel über unser Forum auf www.daracha.de. Weitere Infos unter www.rmv.de.

VERPFLEGUNG

- ◆ Bring bitte eigenes IT-Geschirr (Becher, Schale, Teller, Besteck, etc.) mit. Falls du den Heerzug bespielst, denk bitte daran, dass du intime Essen und vor allem Wasser mitnehmen musst.
- ◆ **Getränke:** Wir bieten eine Auswahl an verschiedenen Getränken: Bier, Met und Whisky, das alles zu günstigen Preisen über unsere Tavernenkarte. Wasser, Saft, Tee und Kaffee gibt es für alle kostenlos.
- ◆ **Essen:** Alle Teilnehmenden haben Vollverpflegung, aufgrund der geplanten Spielzeiten allerdings nicht wie gewohnt. Freitagabend gibt es einen Snack, je nachdem, ob du am Heerzug teilnimmst oder die Hütte bespielst, gibt es im weiteren Verlauf mitgenommene Rationen oder eine einfache Verpflegung. Am Samstagabend werden wir ein Festessen mit mehreren Gängen vorbereiten. Sonntagmorgen gibt es dann noch ein OT-Frühstück.

	Freitagabend	Samstagmorgen	Samstagabend	Sonntagmorgen
SC/NSC	Snack OT/IT	Snack IT	Festessen IT	Frühstück OT

INTIME-HINTERGRUND

Clach Claigeann ist ein alter Ort, älter als die Maireann-marbh, älter sogar als die MacDaragh. Sein alter Name ist in Vergessenheit geraten, doch sein neuer Name steht für die unzähligen Schädel der Toten, die sich hier im Kampf gegen die verfluchten Widergänger gesammelt haben. Ein Totenschädel ist ein gutes Omen – ein Kämpfer weniger in den Reihen des Feindes...

Gehört in einer Taverne am Spé, weit nach Mitternacht

Sionn stand vollkommen still. Nur das Geräusch des Windes in den Wipfeln der Tannen war zu hören. Ohne die kleinste Bewegung kauerte er hinter einem Holunderbusch und blickte auf den Hohlweg unter ihm. Zwei Untote schlurften dort scheinbar ziellos entlang. Sionn sah sich um und entdeckte einen Stein vor sich auf dem Boden. Ohne auch nur das kleinste Geräusch zu verursachen, hob er ihn auf, zielte und warf ihn dann hinter die beiden Maireann-marbh in den Wald, wo er mit einem lauten Knall gegen eine der Tannen prallte. Die beiden Untoten reagierten sofort und wandten sich der Quelle des Geräusches zu. Damit war Sionns Gelegenheit da: Leise glitt er den Hang hinab und schlich sich schnellen Schrittes hinter den ersten Widergänger. Feuchtes Fleisch, mit wimmelnden Maden durchsetzt, hing ihm in Fetzen vom

Rücken – offenbar war dieses Ding vor nicht allzu langer Zeit bereits angegriffen worden. Sionn machte kurzen Prozess, mit einem geübten Schwertstreich schlug er dem ersten Untoten den Kopf von den Schultern. Mit einem dumpfen Schlag sank der Körper zu Boden, der Kopf prallte etwas weiter vorne gegen den Hang. Etwas zu laut, den nun drehte sich der zweite Untote zu Sionn um. Ein Windstoß wehte einen atemberaubenden Gestank aus faulem Fleisch und feuchter Erde zu ihm herüber, der ihn trotz der jahrelangen Übung beinahe würgen ließ. Er machte drei schnelle Schritte auf das Unwesen zu, drehte sich etwas ein und umlief so den Griff des Untoten, der ihn mit beiden Händen zu packen versuchte. Das war schon fast zu einfach – ein weiterer Schritt brachte ihn hinter seinen Gegner und mit einem schnellen Streich flog auch der zweite Kopf zu Boden. Sionn verlor keine Zeit, hastig packte er beide Köpfe in einen Beutel und verstaute diesen in seinem Rucksack. Ohne Köpfe konnten ihm diese beiden Maireann-marbh zumindest nicht mehr gefährlich werden. Sobald er zurück in Claigeann war, würde er sie dort verbrennen. Zufrieden blickte er auf die beiden kopflosen Leichen, die noch bewegungslos am Boden lagen. Zügig erklimmte Sionn den Hang, vorbei am Holunderbusch – als ihn plötzlich ein brennender Schmerz durchzuckte. Völlig entgeistert blickt er an sich herab und sah einen rostigen Speer in seinem Unterbauch stecken. Dickes, dunkelrotes Blut quoll aus der Wunde hervor. Sionns Blick folgte dem Schaft des Speeres entlang, vorbei an einer knöchernen Hand und schließlich in das zahnlose Gesicht eines Untoten, der ihn mit weit aufgerissenem Mund anstarrte. Der Überblick. Er hatte den Überblick verloren. Drei Dinge waren es, die man im Kampf mit den Untoten nie verlieren durfte: den Mut, die Ruhe und den Überblick. Er hatte den dritten Untoten nicht beachtet, hatte sich zu sehr über seinen schnellen Sieg gefreut. Mit einem Rasseln sackte Sionn zusammen, direkt zu Füßen des Untoten. Schon heute Nacht würde er mit ihm zusammen Seite an Seite kämpfen.

In den Wäldern des Fearann Dubh

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 75 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.

Nach dem Heerzug gegen die Goldpfauen herrscht zwar Aufbruchstimmung, doch es fehlt an einer konkreten Strategie, wie die MacDaragh weiter vorgehen sollen. Viele würden lieber heute als morgen auf den nächsten Heerzug gehen, doch gilt die Sumpffeste der Goldpfauen als uneinnehmbar. Dort sitzt noch immer der falsche König Seamas und brütet über seine schwindenden Optionen. Seitdem Taigh Faol entdeckt wurde, scheint auch wieder Bewegung in die Suche nach dem Pfad der Getreuen gekommen zu sein. Doch auch hier gibt es nur Gerüchte und wenig Konkretes.

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 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.

Tuireadh – Totenklage
[17. bis 19. Oktober 2025 in Brombach / Taunus]

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.

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 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 dich!

anika, franzi, moni und timo

DAS WICHTIGSTE IN KÜRZE:

Wer?	Veranstalter ist die Daracha-Orga
Wann?	17. bis 19.10.2025, Anreise ab 16:00h. Spielbeginn: ca. 21:00h.
Was?	Dreitägige Keltencon mit Horrorelementen, Kämpfen und Plot.
Wo?	61389 Brombach/ Taunus (gehört zur Gemeinde Schmitten, 30km nördlich von FFM). 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.♦ Wenn Du am Heerzug teilnehmen möchtest: denk an Wasser und Verpflegung.♦ Übernachtung Haus: Bring alles mit, was du zum Übernachten brauchst.
Con-Beitrag	SC: bis 15.08.25: 70€; bis 30.09.25: 80€; ab 01.10.25: Conzahler: 100€ NSC: bis 15.08.25: 40€; bis 30.09.25: 50€; ab 01.10.25: Conzahler: 70€ (Vollverpflegung für SC und NSC) Ab dem 01.10.25: 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: „Tuireadh 2025 + Realname“ (also NICHT Dein Charaktername)
Unterkunft	Hütte im Bett oder eigenem Feldbett, Ferienwohnung zum Selbstmieten
SC/ NSC	20 Spieler / 10 NSC
Regelwerk	Freies Spiel/ DKWDDK
Kontakt	Anmeldung auf der Webseite, Fragen im Forum auf www.daracha.de