

hallo liebe spielerin, lieber spieler, liebe nscs,

in dieser Einladung findest Du alle wichtigen Informationen rund um unsere Con „Ostara 11“. Bitte lies sie gut durch, auch wenn sie lang ist, es kommt immer wieder zu Missverständnissen, weil Spieler die Einladung nur kurz überflogen haben.

Zur elften Ausgabe von Ostara bespielen wir eine neue Location im Hunsrück. Das Fest wird dieses Mal vom Clan MacForbis ausgerichtet. 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 Möglichkeiten, damit der Wettbewerb die eine oder andere Überraschung bereithält. Natürlich kann man auch ohne Teilnahme am Wettbewerb kommen, es wird neben dem Wettkampf aber nur ein bisschen Plot geben. Es erwartet dich eine Keltencor mit hohem Ambienteniveau, Kämpfen und einer Ostara-Feier mit Essen, Musik und Tanz.

Wenn Du Dich anmelden möchtest, dann kannst Du das über unsere Online-Anmeldung bis spätestens 31.03.2026 tun. Außerdem musst Du natürlich den Con-Beitrag überweisen, gleichfalls bis 31.03.2026. 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 31.01.2026	bis 28.02.2026	bis 31.03.2026	ab 01.04.2026
Spieler Zelt	65€	75€	85€	95€
NSCs Zelt	40€	50€	60€	70€

Die Preise beinhalten Vollverpflegung für Spieler und NSCs mit einem warmen Snack am Freitagabend, Frühstück Samstag und Sonntag und einem mehrgängigen Abendessen am Samstagabend.

Ab dem 01.04.2026 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.

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.

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. Wir freuen uns aber auch über Keltenspieler aus anderen Clans, die sich als NSCs anmelden! Ihr habt auch neben den NSC-Aufgaben noch viel Zeit für Spiel mit eurem Clan.

GELÄNDE

Wir bespielen die Grillhütte Wohnroth 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 Hütte passen ca. 50 Personen. Rauchen ist in der Hütte nicht erlaubt. Die Grillhütte kann mit einem Holzofen beheizt werden. Es gibt fließendes Wasser, das allerdings kein Trinkwasser ist. Die Hütte verfügt über Toiletten mit Waschbecken, außerdem gibt es auch eine Dusche.

Die Zeltplätze sind auf dem Platz um die Hütte und etwas abseits davon auf einer Wiese. Der Boden hat unterschiedliche Qualität, teilweise ist er hart, sodass man gute Metallheringe braucht. Der Platz ist begrenzt, es können daher leider nur Schlafzelte, keine Feierhallen etc. aufgestellt werden.

ANREISE UND ABREISE

- ♦ Du kannst am Freitag, 10.04.2026 **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.
- ♦ Sonntagnachmittag findet das Abschlussritual mit der Segnung der Sieger statt.
- ♦ 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 Wohnroth parken und von da aus laufen, zu Fuß sind das ca. 10 Minuten.
- ♦ Anreise öffentliche Verkehrsmittel: Wohnroth ist nicht gut mit öffentlichen Verkehrsmitteln zu erreichen. Grundsätzlich würden wir eher empfehlen, dass Du Dir eine Mitfahrtgelegenheit organisierst, zum Beispiel über unseren Discord-Server.

VERPFLEGUNG

- ♦ Bring bitte eigenes IT-Geschirr (Becher, Schale, Teller, Besteck, etc.) mit.
- ♦ **Getränke:** Wir bieten eine Auswahl an verschiedenen Getränken: Bier, Met, Whisky, das alles zu günstigen Preisen über unsere Tavernenkarte. Wasser, Schorle, Tee und Kaffee gibt es für alle kostenlos.
- ♦ **Essen:** Wir bieten Spielern und NSCs Vollverpflegung. Am Samstagabend werden wir ein dreigängiges Essen vorbereiten – es wird definitiv jeder satt werden.

	Freitagabend	Samstagmorgen	Samstagabend	Sonntagmorgen
SCs	Snack OT/IT	Frühstück IT	Festessen IT	Frühstück IT
NSCs	Snack OT/IT	Frühstück IT	Festessen IT	Frühstück IT

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. Im nunmehr einundzwanzigsten Jahr seines Bestehens findet der Wettbewerb zum ersten Mal in den Landen der MacForbis statt, in einem Wehrdorf oberhalb der Abhainn-Klamm. Die Clans ziehen 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 werden und die Fähigkeit erhalten, 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 und 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 mitteländischen 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.

Der Königsthron von Daracha ist allerdings nun schon seit über 75 Jahren verwaist, seitdem die MacDuibh die anderen Clans verrieten 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. Doch leider wurde diese neu gewonnene Einigkeit 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. Auch mit dem Clan MacOghuillebhuidh gibt es mittlerweile Händel, seit Morbheinn, der Sohn des Lairds, einen Anschlag auf ein Fest der MacDaragh mit vielen Gästen verübt hat. Das Wehrdorf bewacht den Ausgang der Abhainn-Klamm, die im weiteren Verlauf in die Fearann Dubh genannten Lande der Untoten führt.

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“.

Ostara 11 – Auf zu neuen Ufern
[10 bis 12 April 2026 in Wohnroth / Hunsrück]

DruidenspielerInnen

Es gilt 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 genehme 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. 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 DICH!

anika, franzi, meike, miriam, moni, sarah und timo

DAS WICHTIGSTE IN KÜRZE:

Wer?	Veranstalter ist die Daracha-Orga
Wann?	10. bis 12.04.2026, Anreise ab 16:00h. Spielbeginn: ca. 21:00h.
Was?	Dreitägige Keltencor mit Wettkampf und Ambientefeiern.
Wo?	56288 Wohnroth / Hunsrück (gehört zur Gemeinde Bell / Hunsrück, 10km westlich von Kastellaun). 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 Dir alles mit, was Du für Deinen Ostara-Schrein brauchst.◆ Wenn Du am Markt teilnehmen möchtest, dann bring IT-Waren mit.◆ Übernachtung Zelt: Bring alles mit, was du zum Übernachten brauchst.
Con-Beitrag	Spieler: bis 31.01.26 65€, bis 28.02.26: 75€; bis 31.03.26: 85€ ab 01.04.26: Conzahler: 95€ (Vollverpflegung für Spieler) NSC: bis 31.01.26 40€, bis 28.02.26: 50€; bis 31.03.26: 60€ ab 01.04.26: Conzahler: 70€ (Vollverpflegung für NSC). Ab dem 01.04.26: 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 2026 + REALNAME“ (also NICHT Dein Charaktername)
Unterkunft	Eigene Zelte
SC/ NSC	35 Spieler und 15 NSC
Regelwerk	Freies Spiel/ DKWDDK
Kontakt	Anmeldung auf der Webseite, Fragen im Forum auf www.daracha.de