

Die letzten Tage von Westfal

Ein Con der Archipelkampagne
03.10. - 06.10.2019

Gahter Botenkurier

Vor nunmehr einem Jahr wurde Timbedien von den Orken der Krachtoi und der Iyanischen Flotte angegriffen. Obwohl der Herzog sogleich einen Kriegsrat einberief und seine Reichsritter versammelte, konnte dem Feind nur wenig Widerstand entgegen gesetzt werden. Bis die Truppen an der sicher geglaubten Westgrenze in Position waren, konnten die Orks große Teile Timbediens erobern und besetzen. Unterstützt durch die finstere Magie Lyra Aress und ausgestattet mit Waffen und Ausrüstung, sind die Orken zu ungeahnter Stärke angewachsen. Das Waldland befindet sich seitdem in einem verzweifelten Rückzugskampf gegen die Armeen dieses neuen unheiligen Bündnisses. Doch wie begann dieser Krieg?

Im Oktander 1219 wurde der timbedische Seehafen Westfal überfallen, erobert und in Folge dessen dem Erdboden gleich gemacht. Über dieses Ereignis gibt es nur sehr wenige Berichte; kaum einem Menschen gelang die Flucht aus diesem Massaker und es gab sehr viele Verluste zu beklagen. Wir werden einen Blick zurück werfen auf jene schicksalhaften Tage während des Angriffs. Ausharrend in der Garnison der Hafenstadt werden wir die letzten Tage von Westfal erleben...

*Aus dem Tagebuch des Marten Hartstamm,
Kommandanten der Garnison zu Westfal, überbracht von
einem der wenigen Überlebenden des Angriffs:*

12. TAG DES OKTANDER 1219

Der Hafen ist gefallen. Unsere Verteidiger leisten erbittert Widerstand, doch landen nun täglich mehr und mehr Truppen im Hafen an. Unsere Späher berichten von grausamen und unheiligen Ritualen - wir werden den Stadtkern nicht länger halten können, nun, da Untote und weit Schlimmeres in den Gassen und Straßen wandeln.

Wir sind im Würgegriff des EINEN - auf der See- seite blockiert die Flotte der Dämonenbuhle den Weg auf die offene See - und die Palisaden sind belagert von den Orken der Krachtoi.

Wir, die wir hier bis zum bitteren Ende dem Feind Einhaltung gebieten, tun dies wohl wissend, dass uns die Hallen PAXAs erwarten. Bei den FÜNFEN, wir werden diese Stadt bis zur letzten Frau und bis zum letzten Mann verteidigen, für den Herzog, für Timbedien!

18. TAG DES OKTANDER 1219

Die Linien wurde durchbrochen! Die Stadt ist gefallen, der Feind hält den Hafen. Nur noch unsere Garnison leistet noch erbittert Widerstand. Jetzt hören wir die Trommeln der Orken schon in den nahen Wäldern! Wir bereiten uns auf das letzte Gefecht vor. ERIS erfüllt uns mit Hoffnung, wir werden nicht kampflös aufgeben!

Die FÜNFE für uns - und wir für die FÜNFE!

OT INFORMATIONEN

Was erwartet euch in Westfal?

Die Con startet mit der Bekanntmachung der prekären militärischen Situation des kleinen Außenpostens. Innerhalb von 48h Spiel wollen wir gemeinsam mit euch die Zuspitzung der Verhältnisse vor Ort ausspielen. IT werden in diesen 48h ungefähr 3 Wochen vergehen (zu diesem und anderen Spielprinzipien wird es vor Spielbeginn einen Workshop geben).

In dem bespielten Zeitraum werden die Teilnehmer alles in Ihrer Macht stehende versuchen, den Fall des Militärischen Außenpostens zu verhindern. Dabei wird es klassische Action-Situationen und Kämpfe geben, der Schwerpunkt des Spiels liegt jedoch im Charakterspiel. Anders als bei vorangegangenen Veranstaltungen werden wir mit euch gemeinsam Charaktere entwickeln, die in das Setting passen und euch möglichst viele Anknüpfungspunkte für dramatisches und/ oder emotional intensives Charakterspiel mit anderen Teilnehmern bieten.

Wir wollen euch damit die Möglichkeit geben, Hemmungen im Spiel abzulegen und Situationen auszuspielen, ohne die Angst, den eigenen lange gespielten Charakter oder den Charakter eines anderen zu zerstören.

Diese Con wird vom Kampagnenspiel der Archipelkampagne abweichen und eine Situation bespielen, die bereits in der Vergangenheit liegt. Der Schwerpunkt des Spiels liegt dabei nicht auf der Lösung des Plots, sondern auf dem Spiel der Charaktere. Um dies zu unterstützen, wollen wir uns für diese Con sowohl vom Regelwerk als auch vom Erfahrungspunkte Prinzip lösen. Wir spielen stattdessen mit der Opferregel und einem einfachen DKWDDK. Wie genau das im Spiel funktionieren wird, erklären wir euch vorab im Workshop.

Was erwartet euch nicht?

Wir bespielen kein klassisches Fantasy Abenteuer Con Setting. Die Charaktere werden nicht zwingend Helden sein oder zumindest nicht im Sinne des klassischen/ guten Fantasy Helden, wie man ihn aus verschiedenen Rollenspiel Systemen kennt.

Es wird keinen klassischen Plot geben, den es zu lösen gilt. Spiel ist in diesem Fall Charakterspiel. Der Ausgang des Geschehens (da es in der Vergangenheit liegt) ist bereits bekannt und kann im Spiel auch nicht verändert werden. Der Schwerpunkt liegt auf dieser Con auf den Emotionen und Erfahrungen der Teilnehmer in dieser Situation.

Es gibt kein SC / NSC Prinzip. Es wird auf diese Con keine NSCs geben, die den Plot voran treiben oder die Spieler mit Gegenständen, Informationen etc. versorgen. Da wir Kampfscenen mit euch umsetzen möchten, möchten wir jede/n TeilnehmerIn bitten, sich auf eine Ork Springerrolle vorzubereiten.

Regelwerk und Punktesystem werden wir auf dieser Con nicht benutzen. Da alle Charaktere vor dem Con gemeinsam mit euch, in Absprache mit der SL, entwickelt werden und auf dem Con das Lernen von Fähigkeiten keine Rolle spielen wird, werden wir das Regelwerk nicht verwenden.

Bei Kämpfen und Zaubern werden wir die Opferregel verwenden. Das bedeutet, ihr entscheidet selbst, wie schwer ihr getroffen/ verzaubert wurdet und wann ihr zu Boden geht. Heilung und Versorgung der Wunden erfolgt in Absprache mit der SL. Eine Grundregel im Spiel ist: „Wir spielen nicht für uns selbst, sondern für die anderen.“ Das bedeutet, ich versuche meinen Charakter so zu spielen, dass andere Charaktere schönes Spiel mit mir haben.

GELÄNDE - VERPFLEGUNG - ANREISE

Datum:	Donnerstag, den 03.10. bis Sonntag, den 06.10.2019
Einchecken:	Donnerstag ab 15.00 Uhr
Workshop:	Donnerstag 18.00 Uhr / Teilnahme ist Pflicht für Teilnahme am Spiel
Intime:	Freitag Morgen ab 05.00 Uhr bis Samstag Abend (Timeout über Nacht)
Ort:	Jugendzeltplatz Totnansberg // Totnansberg // 97705 Burkardroth Google Maps Link
Orga:	Ina/ Tom
Genre:	Drama Play
Unterbringung:	Im Gruppenhaus des Zeltplatzes
Verpflegung:	Vollverpflegung // wir stellen die Lebensmittel, gekocht wird IT gemeinsam
Regelwerk:	Opferregel, DKWDDK
Teilnehmerbegrenzung:	20 Personen
Müll & Endreinigung:	Wir hinterlassen das Haus/ den Zeltplatz, wie wir ihn vorgefunden haben
Kosten:	

Angemeldet und Überwiesen	Betrag
Teilnehmer	70 €
ab 15.09.	+10 €

* SanitäterInnen erhalten 5 Euro Rabatt.

* Diese Veranstaltung ist erst für Teilnehmer ab 18 Jahre geeignet

Anmeldung: bitte füllt den beiliegenden Fragebogen zu euren Charakterwünschen vollständig aus / Anmeldungen ohne ausgefüllten Fragebogen können nicht berücksichtigt werden

Wichtig: Alle Teilnehmer bereiten sich bitte neben ihrer Rolle auf einen Springereinsatz als Ork vor. Ob Halbmaske, Vollmaske oder eingesminkt überlassen wir euch. Wir werden Schminkzeug und Waffen soweit vorhanden aus dem Fundus stellen, haben jedoch nicht genügend Material für so viele Teilnehmer. Wir sind also auf eure Unterstützung angewiesen.

Anmeldung an:	Überweisung an:	Informationen & Kontakt:
Ina Zimmermann Friedrich- Engels- Bogen 36 81735 München ina@ina-zimmermann.de Post oder Email	Empfänger: Archipelkampagne e.V. Konto-Nr.: 130023400 BLZ: 82051000 Bank / KI: Sparkasse Mittelthüringen IBAN: DE86820510000130023400 Verwendungszweck: AK Westfal „Realname“	Handy Ina: 0176 / 45010561 (Abends und am Wochenende) Handy Tom: 0176 / 86322362 und natürlich via Forum. Bei Fragen schickt eine Mail oder ruft an! ina@ina-zimmermann.de

E-mail Adresse:

Telefon (optional):

OT Vor- und Nachname:

.....

Welchen Charakter möchtest Du auf dem Con IT spielen?

Ich habe Ausrüstung für und kann mir vorstellen, folgenden Charakter zu spielen:
(bitte gerne mehrere/alle Möglichkeiten ankreuzen!)

SOLDAT: z.B. Trossmeister, Kartenzeichner, Kundschafter, Fußtruppen, Heiler, Schreiber / Kartenzeichner, Läufer,
Schmied, Schütze, Oberst

Zivilist: z.B. Holzfäller, Koch/Küchenmeister, Handwerker, Fragner (Händler in Timbedien), Hafenermeister, Bürger, Reisender,
Heiler, Schreiber / Kartenzeichner, Schmied

.....

Anmerkungen zur Charakterwahl:

.....

Interessant zu spielende positive Eigenschaften des Charakters:

Gerechtigkeitssinn

Hilfsbereitschaft

Verantwortungsgefühl

Selbstdisziplin

Rückgrat

Loyalität

Tolerant

Wissbegierigkeit und Neugier

Ehrgeiz

Draufgängerisch

Ehrenhaft

Ehrlichkeit

Warmherzigkeit

Enthusiasmus

Integer

Sonstiges:

Interessant zu spielende negative Eigenschaften des Charakters:

Jähzorn	Intoleranz	Gefühlskälte
Selbstgerechtigkeit	Plaudertasche bis Denunziant*in	Misstrauen
Arroganz	Lästernaul	Unberechenbarkeit
Egoismus	Blinder Gehorsam	Fanatismus
Opportunismus	Leichtgläubigkeit	Rücksichtslosigkeit
Sturheit	Humorlosigkeit	Sonstiges:
Aufmüpfigkeit	Heimtücke	
Neid und Eifersucht	Brutalität	

Position des Charakters in einer Gruppe:

Anführer*in
 Rechte Hand
 Handlanger*in
 Mitläufer*in
 Außenstehend

Ziel im Leben des Charakters:

Ich wollte doch immer...

Grundsätzliche Weltsicht des Charakters:

Optimist
 Pessimist
 Alles ist egal
 Götter/Schicksalsergeben

Woran glaubt der Charakter:

Eine friedliche Lösung ist möglich!	Ergeben ist eine Option!
Krieg ist nötig!	Ergeben ist KEINE Option!
Timbedien steht stark Alleine!	Nie wieder Krieg
Timbedien braucht starke Verbündete!	Die FÜNFE werden uns Retten!
Einer für Alle, Alle für Einen!	Sonstig:
Jeder ist sich selbst der Nächste!	

Bevorzugte moralische Konflikte des Charakters:

Perspektivwechsel, der die eigenen Glaubensgrundsätze relativiert
Etwas Wertvolles opfern für die eigene moralische Überzeugung
Jemanden an eine Idee oder Sache verlieren

Für etwas Gutes Böses tun
Nicht mehr zu wissen, was richtig und falsch ist
Sonstiges:

Aktionsbereitschaft des Charakters:

Ich konzentriere mich auf meine Aufgaben und nur auf Dinge, die mich persönlich tangieren
Für die richtige Sache würde ich im Rahmen legitimer Möglichkeiten aktiv werden

Für die richtige Sache würde ich auch Grenzen überschreiten
Wenn ich an etwas glaube, bin ich bereit dafür alles zu tun

Ängste des Charakters

Einsamkeit
Verlust
Nicht gut genug sein
Andere enttäuschen

Ein schlechter Mensch zu sein
Die Geister der Vergangenheit

Fallen gelassen werden
Sonstiges:

Wunder Punkt des Charakters:

Familie, Freunde
Ehre
Stolz
Vergangenheit

Träume und Ambitionen
Neid, Missgunst
Versprechen
gebrochenes Versprechen

Sonstiges:

Stand zu Obrigkeit und Vorgesetzten des Charakters:

Fügt sich brav in eine Hierarchie und meldet stets nach oben
Bevor es brenzlig wird, gebe ich die Verantwortung dann doch lieber nach oben ab
Vorgesetzte sind quasi Mentoren, bei denen ich mir in schwierigen Situationen Rat hole, denen ich aber nicht alles anvertrauen muss
Ich agiere nach meinem eigenen moralischen Kompass, egal was befohlen wird
Ich bin paranoid und traue einfach niemandem, der was zu sagen hat

Wie wichtig sind dem Charakter seine/ ihre Kameraden*innen...:

Sind wie meine zweite
Familie
Kommen und gehen
Irgendwann lassen sie
dich immer fallen

Sind meine Achillesferse
Braucht man tatsächlich
gar nicht so dringend

Sonstiges:

Romantik im Spiel:

Nein
Ja, aber nur als
Hintergrund

Ja, unbedingt als Grundlage
für Konflikte des Charakters
im Spiel

Egal

Sexuelle Orientierung für Romantik im Spiel:

Homosexuell
Heterosexuell
Pan/Bisexuell

Asexuell
Egal

Sonstiges:

Bevorzugte Konflikte im Romantischen Spiel:

Einseitige Liebe
Unmögliche Liebe
Dreiecksbeziehung

Verflossene Liebe, neu
getroffen
Betrug

Egal

Sonstiges:

Weitere Wünsche und Anmerkungen zu meinem Charakter:

Was denkst Du, was Du OT Spielen kannst?

Was sind deine OT-Ängste im Bezug auf die Con?

z.B. Nicht ins Spiel finden, ausgeschlossen werden etc.

OT bin ich eher...

Extrovertiert

Introvertiert

Schwankend

Ich kann mir vorstellen, eine Anführerrolle zu übernehmen

Ja, jederzeit

Ja, in kleinen Gruppen

Auf gar keinen Fall

Konzept Spieler gegen Spieler

Ich habe Erfahrung mit Spieler gegen Spieler

Ich habe keine Erfahrung mit Spieler gegen Spieler

Isolation im Spiel

Wenn der Plot es erfordert, kann ich auch in Konfrontation zu meinen Mitspieler*innen agieren, auch wenn es mich eine Weile isoliert

Ich möchte zumindest eine kleine Bezugsgruppe haben

Ich möchte mindestens einen Spieler an meiner Seite haben

Ich möchte keinen Konflikt, der mich in irgendeiner Art und Weise von der Spielerguppe isolieren könnte

Polarisieren im Spiel:

Ich liebe es, mit meinem Charakter zu polarisieren und kann mit dem Echo leben

Solange mich nicht alle hassen, ist es okay

Ich fühle mich wohler, wenn mein Charakter nicht allzu stark aneckt

Blamiert und vorgeführt werden

Ich kann damit umgehen, wenn andere meinen Charakter vorführen

Es ist okay, wenn es in einem gewissen Maß geschieht

Ich möchte auf keinen Fall bloßgestellt werden

Verlustsituationen/Verlieren im Spiel:

Ich kann mit dem Tod meines Charakters umgehen

Ich kann damit umgehen, dass meinem Charakter alles genommen wird

Ich kann damit umgehen, dass mein Charakter am Ende keine Freunde/Verbündeten mehr hat

Ich kann damit umgehen, am Ende falsche Entscheidungen getroffen zu haben

Ich spiele Folter/physische Gewalt:

Als Täter

Als Opfer

Beides

Gar nicht

Ich spiele psychische Gewalt:

Als Täter

Als Opfer

Beides

Gar nicht

Was würdest du nur sehr ungern spielen?

z.B. Ich möchte nur sehr ungerne eine Anführerrolle übernehmen

Was möchtest du auf GAR KEINEN Fall spielen?

z.B. Ich möchte auf keinen Fall alleine in einen dunklen Raum gesperrt werden

Wie gehst du mit dem Charaktertod um?

Ja, auch spontan, wenn es eine logische Konsequenz des Spiels ist

Spontan nur mit entsprechender Bühne

Nicht spontan, nur nach vorheriger Absprache der Szene mit der SL

Welche Szene wolltest du schon immer mal spielen?

Platz für Anmerkungen

Teilnahmebedingungen

1. Der Veranstalter haftet nicht für Sach- oder Personenschäden, es sei denn, grob fahrlässiges Verhalten seitens des Veranstalters liegt vor. Für selbstverschuldete Schäden haftet der jeweilige Verursacher. Eine Personen - Privat - Haftpflichtversicherung empfehlen wir grundsätzlich und setzen diese daher voraus.
2. Für den Verlust von persönlichen Gegenständen und anderen Wertsachen übernimmt der Veranstalter und die Spielleitung keine Haftung. Der Veranstalter behält sich das Recht vor, bei Verdacht von Diebstahl, die teilnehmende Personen und sein mitgeführtes Hab und Gut zu durchsuchen.
3. Das Rauchen und offenes Feuer ist im Wald verboten.
4. Der Veranstalter behält sich das Recht vor, grob fahrlässiges oder spielstörendes Verhalten, sowie den Genuss von Drogen oder hochprozentigen Alkohol mit dem Ausschluss von der Veranstaltung, ohne Rückerstattung des Teilnehmerbetrages (auch nicht anteilig), zu ahnden.
5. Eine Rückerstattung des Teilnehmerbetrages bei Nichtteilnahme ist aus organisatorischen Gründen grundsätzlich nur bis vier Wochen vor dem Veranstaltungstermin möglich. In diesem Fall muss eine Bearbeitungsgebühr von 35€ des Teilnehmerbetrages einbehalten werden. Danach kann keine Erstattung mehr erfolgen.
6. Das Mindestalter der Teilnehmer ist mit 18 Jahren angesetzt.
7. Sofern eine oder mehrere Bestimmungen der Teilnahmebedingungen unwirksam sind oder werden, berührt das die Gültigkeit des Vertrages und der üblichen Bestimmungen nicht. Für den Fall der Nichtigkeit einzelner Bestimmungen gilt die Regelung, die der ursprünglichen vorgesehenen wirtschaftlich am nächsten kommt und rechtlich zulässig ist.

Allgemeine Geschäftsbedingungen der Veranstalter

1. Die Allgemeinen Geschäftsbedingungen gelten für die im Zusammenhang mit der Veranstaltung möglichen Belange
2. Vertragspartner sind der Teilnehmer und der Veranstalter.
3. Der Teilnehmer ist sich der Natur der Veranstaltung und insbesondere der daraus folgenden Risiken bewusst (Nachtwanderung, Kämpfe mit Polsterwaffen, eventuelle Zeckenbisse etc.), sowie der hohen psychischen Belastung.
4. Der Teilnehmer verpflichtet sich, sich selbsttätig über die geltenden Sicherheitsbestimmungen zu informieren und seine Ausrüstung einer Sicherheitsprüfung der Veranstalter zu unterziehen.
5. Der Teilnehmer verpflichtet sich nach Möglichkeit gefährliche Situationen für sich, andere Teilnehmer und die Umgebung zu vermeiden. Insbesondere zählt dazu das klettern an ungesicherten Steilhängen, das Entfachen von Feuern außerhalb von dafür vorgesehenen Feuerstätten, das Benutzen von nicht zugelassenen oder nicht überprüften Waffen oder Ausrüstung, sowie insbesondere übermäßiger Alkoholkonsum.
6. Den Anweisungen der Veranstalter, seiner gesetzlichen Vertreter und seiner Erfüllungsgehilfen ist Folge zu leisten.
7. Teilnehmer, die gegen die Sicherheitsbestimmungen verstoßen, andere Teilnehmer gefährden oder den Anweisungen des Veranstalters in schwerwiegender Art und Weise nicht Folge leisten, können von der Veranstaltung verwiesen werden, ohne daß der Veranstalter eine Pflicht zur Rückerstattung des Teilnehmerbetrages (auch nicht teilweise) hat.
8. Schadensersatzansprüche aus positiver Forderungsverletzung, Verschulden bei Vertragsabschluß und unerlaubter Handlung sind ausgeschlossen, soweit der Veranstalter, ihre gesetzlichen Vertreter oder ihre Erfüllungsgehilfen nicht vorsätzlich oder grob fahrlässig gehandelt haben.
9. Schadensersatzansprüche aus Unmöglichkeit der Leistung und Verzug sind bei leichter Fahrlässigkeit auf dem Ersatz des vorhersehbaren Schadens beschränkt.
10. Alle Rechte an Ton-, Film- und Videoaufnahmen bleiben den Veranstaltern vorbehalten.
11. Alle Rechte an der aufgeführten Handlung, sowie die der Veranstalter verwendeten Ensemble von Begriffen und Eigennamen bleiben den Veranstaltern vorbehalten.
12. Jede öffentliche Aufführung, Übertragung oder Wiedergabe von Aufnahmen, auch Nachbearbeitung, ist nur mit vorherigem schriftlichem Einverständnis der Veranstalter zulässig.
13. Die Teilnehmerzahl ist beschränkt. Die Veranstalter behalten sich vor, im Vorfeld der Veranstaltung Teilnehmer ohne Angaben von Gründen gegen Rückerstattung des vollen Teilnahmebetrages von der Veranstaltung auszuschließen.
14. Die Anmeldung bleibt bis zum vollständigen Begleichen des Teilnehmerbetrages vorbehalten. Erst das eingehen der Anmeldung in Verbindung mit dem geforderten Geldbetrag macht die Anmeldung gültig.
15. Bei Anmeldung im Namen und Rechnung eines Dritten, haftet der Anmeldende für dessen Verbindlichkeiten aus dieser Verpflichtung als Gesamtschuldner.
16. Sofern eine oder mehrere Bestimmungen der Allgemeinen Geschäftsbedingungen unwirksam sind oder werden, berührt das die Gültigkeit des Vertrages und der üblichen Bestimmungen nicht. Für den Fall der Nichtigkeit einzelner Bestimmungen gilt die Regelung, die der ursprünglichen vorgesehenen wirtschaftlich am nächsten kommt und rechtlich zulässig ist.

Es gelten die Allgemeinen Geschäfts- sowie Teilnahmebedingungen der Veranstalter und das Recht der BRD.

Hiermit melde ich mich zu „Die letzten Tage von Westfal“ an, habe die AGBs durchgelesen und akzeptiere sie, in dem ich diese Anmeldung ausfülle und per E-Mail an ina@ina-zimmermann.de (oder per Post an obige Adresse) versende.

Ort, Datum

Teilnehmer Unterschrift