

百鬼夜行

HYAKKI YAGYO

DIE NACHT DER 100 GEISTER



Peter Boy Lum

Copyright 1924 by

HYAKKI YAGYU

DIE NACHT DER 100 GEISTER

Die Dunkelheit der Nacht umhüllt mich wie ein undurchdringlicher Mantel, während ich durch die Schatten des Waldes fliehe. Jeder Schritt auf dem steinigen Pfad scheint ein Echo meines Herzens zu sein, das wild in meiner Brust hämmert. In meiner Hand halte ich fest das, was mir mehr bedeutet als alles andere in dieser Welt. Es ist ein Geheimnis, eine Macht, die ich kaum zu begreifen wage, und doch fühle ich die Last meiner Taten schwer auf meinen Schultern.

Die Nacht scheint lebendig zu sein, gefüllt mit unheimlichen Geräuschen und ungreifbaren Schatten, die sich hinter den Bäumen verstecken. Der Wind flüstert düstere Prophezeiungen, während die Äste der Bäume sich zu drohenden Klauen formen, bereit, jeden zu verschlingen, der es wagt, ihre stumme Wacht zu stören.

Die Angst kriecht in mein Innerstes, kalt und lähmend, während ich mich durch die Dunkelheit kämpfe. Jedes Knistern im Unterholz lässt mich zusammenzucken, jeder Schatten lässt mich innehalten und lauschen. Doch ich kann nicht stehen bleiben, ich darf nicht. Meine Schritte werden schneller, mein Atem fliegt in hastigen Stößen aus meiner Lunge. Doch egal, wie sehr ich mich beeile, ich kann das Gefühl nicht abschütteln, dass mir etwas im Nacken sitzt, dass mir etwas folgt, das ich nicht sehen kann. Es ist wie ein kalter Hauch auf meiner Haut, ein unheimliches Flüstern in meinen Ohren, das mich vorwärts treibt, selbst wenn alles in mir schreit, stehen zu bleiben.

Und so renne ich weiter, mein Herzschlag laut in meinen Ohren in der bedrohlichen Stille der Nacht. Ich weiß, dass ich nicht ausruhen kann, nicht jetzt, nicht bevor ich mein Ziel erreicht habe. Oh, wie wird er sich freuen, wenn er es sieht!

XXX

In den Schatten der Bäume und hinter den dichten Nebelschwaden beobachten die Yōkai den flüchtenden Schatten. Sie sind neugierig, doch zugleich vorsichtig, denn diese Erscheinung ist anders als alles, was sie je zuvor gesehen haben. Ihr Herz schlägt im Einklang mit dem Puls der Nacht, und sie spüren die Verzweiflung, die von dem Schemen ausgeht – und die Schuld.

„Wer ist das?“ flüstert der Wind, während er durch die Blätter rauscht. „Was treibt diesen Menschen dazu, in dieser finsternen Nacht zu fliehen?“ wispert ein Kitsune, seine Schwänze peitschen aufgeregt und neugierig das Laub auf. Eine Gruppe Kappa rollt hastig ihre Flusskiesel aus einem Bachbett, ehe eilige Schritte durch den kleinen Wasserlauf platschen und Unruhe in die ordentlichen Kieselgärten der Kappa bringen.

Die Geister des Waldes lauschen weiter den Geräuschen der Nacht und beobachten die verzweifelte Flucht aus ihren Verstecken. Sie wissen, dass sie nicht eingreifen können, noch nicht. Doch auch sie spüren die machtvolle Präsenz, die dieser Mensch durch die Nacht trägt.

OT INFORMATIONEN

Was erwartet euch auf dem Hyakki Yagyō?

Die mythische Welt Dakorras erleben und tief in eine Geschichte eintauchen, die von Ehre, Aufopferung, Liebe, Neid und Verzweiflung erzählt. Wir bieten euch mit unsere Con eine Sage voller Geister, die sich mit der legendären Suche nach einem mystischen Schwert befasst. Wer hat es verloren? Wer hat es gefunden - und warum gilt es bis heute als verschollen? Die Realität der Charaktere wird in die mystische Welt der dakorrianischen Onis übergehen. Im Zentrum der Handlung ein verwunschener Ort. Eine alte Izakaya (Herberge), um die sich zahlreiche Gerüchte und Erzählungen ranken...

Wir bespielen den Zeitraum von Donnerstag Abend bis Samstag Nacht. Die gespielte Zeit wird der Zeit im Spiel mehr oder weniger entsprechen.

Eure Charaktere können entweder zu einer der dakorrianischen Heldengruppen gehören, die sich aufgemacht haben, den mystischen Gegenstand endlich zu bergen oder zu den Onis und Geistern, denen sie begegnen werden. Die Übergänge zwischen diesen Gruppen, den Menschen und den Geistern, werden sich aber im Laufe des Spiels als fließend erweisen, denn nichts ist, wie es am Anfang scheint. Alle Charaktere werden in Festrollen bespielt. Von einigen Geistwesen würden wir einen Springereinsatz erbitten.

Wir wollen im Spiel ein Dakorra bespielen, wie es vor 100 Jahren existierte - ein Dakorra, das heute nur noch in Sagen und Legenden Erwähnung findet. Unsere Handlung wird das aktuelle Geschehen der Kampagne nicht berühren. Dennoch wollen wir Dakorra mit seinem asiatischen Flair zum Leben erwecken. Keine Angst, ihr müsst dazu nicht seitenweise Standesregeln lernen, wir haben uns hier etwas Einfaches und Anschauliches überlegt, das wir euch vor dem Spiel in unserem Workshop erklären und üben wollen.

Nun noch ein paar Worte zum Spiel im allgemeinen. Es wird auf dieser Con eine Plot geben, wir werden kurze Wanderungen in den Wald unternehmen (nicht weit weg), um unterschiedliche Orte der Handlung aufzusuchen. Der Fokus des Spiels liegt jedoch nicht auf dem Lösen des Plots (was ihr natürlich trotzdem gern tun dürft), sondern auf der Interaktion der Charaktere im Spiel, denn jeder wird mit dieser Handlung in Verbindung stehen.

Für die Welt der Geister wird es ein paar Sonderspielregeln geben, denn diese Welt hat ja ihre eigenen Mechanismen. Daher ist der Workshop vor dem Spiel verbindlich, dort werden wir euch diese Mechanismen erklären.

Was erwartet euch nicht?

Wir bespielen kein klassisches Fantasy Abenteuer Con Setting, auch wenn wir uns diesmal dazu entschlossen haben, das sprichwörtliche Schwert im Wald mit euch zu suchen. Es wird zwar Heldengruppen geben und das Thema Ehre spielt ebenfalls eine große Rolle im Spiel, das Lösen der Plot-Aufgabe und die daraus resultierende Art, wie diese Gruppen interagieren, wird aber nicht dem klassischen Muster folgen. Es geht nicht darum, den Gegenstand zu finden, es geht darum, was die einzelnen Figuren dabei erleben.

Es gibt kein SC / NSC Prinzip auf diese Con auch wenn die Einteilung in Oni und Heldengruppe dies nahelegen würde. Beide Gruppen sind gleichermaßen Teil der Geschichte und, wie schon beschrieben, sind die Übergänge fließend gestaltet. Alle haben ihre Aufgaben, alle verfolgen ihre Ziele.

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

Bei Kämpfen und Zaubern wird die Opferregel gelten. 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 12.09. bis Sonntag, den 15.09.2024
Einchecken: Donnerstag ab 15.00 Uhr
Workshop: Donnerstag 17.30 Uhr / Teilnahme ist Pflicht für Teilnahme am Spiel
Intime: Donnerstag Abend zwischen 19.00 -20.00 Uhr bis Samstag Nacht
Ort: Jugendzeltplatz Totnansberg // Totnansberg // 97705 Burkardroth
[Google Maps Link](#)
Orga: Ina/ Tom
Genre: Asia Fantasy angelehnt an „Chihiros Reise ins Zauberland“,
„Crouching Tiger, Hidden Dragon“ // Plot Con // Play to lift
Unterbringung: Im Gruppenhaus des Zeltplatzes (Feldbett & Schlafsack benötigt)
Verpflegung: Vollverpflegung // wir stellen die Lebensmittel, gekocht wird
IT gemeinsam // es wird Japanische Küche geben
Regelwerk: Opferregel, DKWDDK
Teilnahmebegrenzung: 20 Personen
Müll & Endreinigung: Wir hinterlassen das Haus/ den Zeltplatz, wie wir ihn vorgefunden haben
Kosten:

Angemeldet und Überwiesen	Betrag
Teilnehmende	99 €
	Anmeldeschluss: 16.06.2024

* SanitäterInnen erhalten 5 Euro Rabatt.

* Diese Veranstaltung ist erst für Teilnehmer ab 16 Jahre geeignet

Wichtig: Die Rollen auf der Con können einer Metamorphose unterzogen werden. Wer als Reisender startet, kann zum Geistwesen werden und umgekehrt. Es wird Mechanismen im Spiel dazu geben. Von einigen Geistwesen würden wir einen Springereinsatz erbitten (das werden wir aber vorher mit dir absprechen).

Ihr müsst die Regeln für das Dakorrianische Ständesystem für diese Con nicht auswendig lernen. Wir arbeiten im Spiel mit Namensschildern und Ehre-Punktesystem, welches wir im Workshop kurz erklären.

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: Hyakki Yagyo „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 der Con IT spielen?

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

Reisende: z.B. Dakorrianische Held*innen (im weitesten Sinne, das muss keine kämpferischer Charakter sein), ein vertraute Person, eine dienende Person // wir stellen hier Gruppen aus drei bis vier Personen zusammen // die Reisenden können auch zu Geistwesen werden

Oni: z.B. ein Geistwesen, einen Ahnengeist, einen beseelten Gegenstand, einen Naturgeist, einen Tiergeist oder ähnliches.
Alle Geisterrollen werden Festrollen sein. Diese Rollen können sich im Laufe des Spiels verändern. Einige von euch würden wir im Spiel um einen Springereinsatz bitten.

.....

Anmerkungen zur Charakterwahl: Wenn du schon konkrete Wünsche und Vorstellungen hast, was du gern spielen möchtest lass es uns wissen. Auch alle Dinge, die du gar nicht erleben willst, kannst du hier eintragen.

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 „Hyakki Yagyō“ 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