

Das Erbe: Die Träume Seilans

Ein Ambiente Fantasy-Live vom 22.(od.23) bis 25.Juni 06

Die Idee:

In letzter Zeit kam in mir immer mehr der Gedanke hoch, irgendwie würde ich noch gerne eine weiteres Vanaar Live in diesem Jahr veranstalten. Als sich dann herausstellte, dass ich im Juni viel freie Zeit haben werde, fiel mein Entschluss nicht schwer und hier präsentiere ich euch nun das Ergebnis und meine Gedanken dazu:

- Ich möchte „tatsächlich“ einmal ein echtes Ambiente-Live veranstalten ☺.
Es wird einen rudimentären Plot geben, aber hauptsächlich ist das Spiel dazu gedacht, einfach mal in Ruhe einen neuen Charakter auszuprobieren, die Seele baumeln zu lassen, die gute Luft zu genießen, gemeinsam etwas zu grillen oder Lieder am Feuer zu singen ...
Für die Abenteurer, die vielleicht noch mehr erleben wollen, wird es auch Möglichkeiten geben – aber in erster Linie wird euer Charakterspiel gefragt sein.
- Wir hatten viele Anfragen, ob es ein Vorspiel zu Schicksalsdämmerung 3 geben wird.
– Eure Wünsche gehen hiermit in Erfüllung.
Auf diesem Live sind aber trotzdem alle Charaktere gerne gesehen, denn wir wollen uns nicht nur auf SD3-Teilnehmer beschränken. Vielmehr wird es kleine Schmankerln geben, die einem ein Gefühl für SD3 und vielleicht auch hilfreiches Vorwissen auf kommende Ereignisse vermitteln.
- Ich wollte schon längst einmal ein Selbstversorger-Zeltcon veranstalten auch dies wird hiermit realisiert.
Die Spieler werden in eigenen Zelten schlafen und sich Selbstversorgen. Die NSC werden kulinarisch versorgt und dürfen in einem Haus mit Betten schlafen.
- Vor ein paar Jahren mieteten wir uns für das Live „Schatten über Tristande“ eine Hütte/Waldschule und ich wollte schon lange wieder einmal ein Spiel dort organisieren.
Stellt euch bitte darauf ein, dass es ein Wald-Live wird; viele Bäume, Dornen und Tiere inkludiert :-P. Straßen und Häuser sind zwar in der Nähe erreichbar, aber ihr werdet schnell das Gefühl bekommen, von aller Zivilisation abgeschnitten zu sein.
- In-Time findet das Live in unserem Söldner-Fürstentum „Seilan“ statt, und damit geht für mich auch ein großer Wunsch in Erfüllung, da ich diesen Teil Vanaars schon lange bespielen wollte.

Danke auch gleich mal an Lisa V., Michi S. und Tom A. die mich auf Spielleiter Seite unterstützen werden, aber nun zu den organisatorischen Informationen.

DIE WICHTIGSTEN INFORMATIONEN

TERMIN
ORT
BESONDERES
ANMELDUNG (bitte wieder verlinken)
KOSTEN
KONTAKT
TAVERNE
VERPFLEGUNG
ÜBERNACHTEN
SPIELTECHNISCH
NSC-ROLLEN
CHARAKTERWERTE, -HINTERGRÜNDE und -FRAGEN
ANREISE

TERMIN:

Do, 22. Juni bis So, 25. Juni 06 (4 Tage) oder Fr, 23 Juni bis So, 25. Juni 06 (3 Tage)

Ihr seht richtig, es gibt zwei Möglichkeiten. Ihr könnt gerne schon am Donnerstag anreisen, aber wenn es sich bei euch nicht anders ausgeht, erst am Freitag eintrudeln.

Der „offizielle“ Hauptplot wird erst am Freitag Abend losstarten, also braucht auch niemand Angst zu haben, etwas Wichtiges zu verpassen.

Für die Spieler:

Am Donnerstag könnt ihr so ab 16:00 herum aufkreuzen, gemütlich euer Zelt aufbauen, eure Charaktere einchecken und zum Spielen beginnen. Wenn ihr erst am Freitag kommt, ist es im Prinzip egal, wann ihr auftaucht. Weckt uns halt nicht zu früh auf :-P.

Für die NSC:

Auch für euch gilt: kommt gerne schon am Donnerstag raus oder auch erst am Freitag. Wenn ihr uns schon am Donnerstag beehrt, dann bitte frühestens ab 13:00 Uhr.

In-Time Spielende wird in der Nacht von Samstag auf Sonntag sein, wenn ihr beschließt als Charaktere schlafen zu gehen.

Die Zeltplätze und das Spielgelände müssen bis spätestens 14:00 (am Sonntag) pikobello aufgeräumt und verlassen sein.

ORT:

Ein mystischer Wald im Burgenland ☺ mit Bäumen, Dornen und Tieren :p

An die Waldschule/Helenenschacht (ein Pfadfinder-Haus) ist ein großer Wald mit dazugehörigen Lagerplätzen angeschlossen. Dort werdet ihr einige Tage nahe der Zivilisation, aber doch irgendwie abgeschnitten davon, verbringen

Für die **Spieler** bedeutet das, es wird im eigenen Zelt übernachtet. Falls Ihr kein ambientetaugliches Zelt besitzt, sondern nur moderne, dann könnt ihr die auch verwenden, aber überlegt euch bitte vorher, wie ihr sie trotzdem schön ambientig gestalten könnt (mit Planen, Stoffen, Netzen, ...)
Wir können auch 2-3 Sahara Zelte (für ca. 4 Personen) für eine geringe Gebühr zur Verfügung stellen, gebt uns aber rechtzeitig Bescheid.

Es gibt Toiletten und Waschmöglichkeiten, aber nicht direkt bei den Lagerplätzen.

Die **Nsc** werden im Haus in richtigen Betten übernachten können.

2 wichtige Informationen zu dem Veranstaltungsort aus den Lagerregeln:

Feuer: **BITTE MIT DEM FEUER SORGSAM UMGEHEN!** Feuer darf nur auf den dafür vorgesehenen Plätzen gemacht werden. Außerhalb dieser Feuerstellen ist das Feuermachen gesetzlich **VERBOTEN**. Das Fällen oder Entrinden von Bäumen zur Feuerholzgewinnung ist untersagt. Ebenso ist das Bauholz sowie das für das Haus geschnittene Brennholz als Lagerfeuerholz **TABU**.

Zecken: Das Gebiet, in welchem die Waldschule liegt, zählt zu den sehr gefährdeten Zeckengebieten in Österreich. Eine FSME-Schutzimpfung ist in jedem Falle anzuraten.

BESONDERES:

Ambiente-Live?:

Dies wird ein Ambiente-Live. Wer mit dem Begriff nichts anfangen kann, hier kurz unsere Definition davon:

Es wird keinen 24h rund um die Uhr Plot geben, jeder ist selbst dafür verantwortlich, ob er/sie Spaß hat oder nicht. Endlich ist mal Zeit für Charakterspiel, ausgedehnte Spaziergänge, Zelten im Freien, alte Freunde treffen, neue kennen lernen, viel Geld in der Taverne verlieren...einfach eine gute Zeit erleben.

Für die, welche uns noch nicht kennen, sei nur gesagt, es wird trotzdem einiges zu erleben geben, wenn man es selbst möchte.

Seilan – das Söldnerfürstentum:

„Das Erbe: Die Träume Seilans“ wird im Fürstentum Seilan spielen. Da diese Gegend Vanaars noch nie bespielt wurde und seine Gesellschaftsstruktur nicht die "normale" Fantasywelt widerspiegelt, wollen wir dieses Fürstentum nun kurz vorstellen. In weiterer Folge, in den nächsten Monaten, werdet Ihr dann noch mehr Infos auf unserer Vanaar Seite finden:

Seilan liegt im Nord/Westen Vanaars. Wohl am bekanntesten ist dieses Fürstentum für seine verlässlichen Söldner, Land ein Land aus finden diese Anstellungen in vielen Edelhäusern und Staaten.

Das Fürstentum selbst ist in neun unterschiedlich große Sippen aufgeteilt. Jede davon stellt ein Mitglied im „Klingenrat der Neun“. Der jetzige Fürst Erik Nordhammer ist zwar schon etwas in die Jahre gekommen, hat aber noch immer die Zügel fest in der Hand. Seine Nordhammer Sippe besteht momentan aus 6 Söldnereinheiten und ist damit auch die Einflussreichste von allen neun.

Es gibt ein eisernes Gesetz in Seilan, welches über allen anderen steht: Erfülle deinen Kontrakt bis zum bitteren Ende! ...und Sorge dafür, dass dein Auftraggeber sich ebenso verhält!

Es wundert wohl auch nicht, dass ein Großteil der Bevölkerung Seilans mit dem kriegerischen Gewerbe beschäftigt ist, obwohl es natürlich auch Bauern, Handwerker und Händler gibt, aber nur in geringem Maße. Seilan ist sehr abhängig von ausländischen Waren, aber Reichtum ist genug da.

In der Hauptstadt gibt es die berühmte „Kriegerschule des Horadon“ in der die jungen Frauen und Männer Seilans aus grobem Stahl zu geschliffenen Waffen umgearbeitet werden.

Der Glaube und der Tod spielen eine große Rolle im Leben dieser harten Gesellschaft. Der Göttervater Hildur wird an der großen Tafel auf die Verstorbenen warten und mit Ihnen gemeinsam die Sagas vergangener und eigener Zeiten wiederaufleben lassen. Großer Reichtum und die ruhmreichsten Waffen ermöglichen einem den Sitz nahe bei Hildur selbst.

Unser Live findet im Gebiet der Eisenwolf Sippe statt. Schon immer eine der kleinsten Sippen, geschah vor wenigen Monden ein tragisches Ereignis: Die einzige Söldnereinheit der Sippe, „Ragnas Henker“, wurde bei einem Kontrakt vollständig aufgerieben und keiner überlebte.

Momentan ist die Sippe ohne Führung und deshalb wird auch das „Luktning“ einberufen um im traditionellen Wettkampf den neuen Sippen Anführer zu bestimmen. Das Recht an diesem Wettkampf teilzunehmen haben sich zwei Söldnereinheiten zu eigen gemacht - „Die Wächter“ aus der Nordhammer Sippe und die „Malors Fäuste“ aus der Säbelfuchs Sippe haben das Bieten um das „Luktning“ gewonnen. Mit einem Sieg von „Malors Fäuste“ wäre es der Säbelfuchs Sippe wohl möglich, beide Gebiete zu vereinen und zur einflussreichsten Sippe in Seilan aufzusteigen.“

Spannende Tage erwarten uns, da es auch laut den alten Gesetzen Fremdländern erlaubt sein wird, an den Wettkämpfen teilzunehmen.

Wie Ihr merkt, sind einige Inhalte Seilans an die Wikingerzeit angelehnt. Dies ist auch ganz bewusst so von uns gewählt. Genauso werdet Ihr auch Ähnlichkeiten zum Keltentum vorfinden, besonders auch was die Kleidung und das Aussehen angeht.

Wir hoffen Ihr habt halbwegs einen Eindruck gewinnen können, mehr wird noch in den nächsten Monaten folgen.

Eure Hintergründe:

Wir können jetzt noch nicht viel dazu sagen, aber so viel sei schon mal verraten: auf diesem Live wird es eine besondere Möglichkeit für uns geben, auf eure Hintergründe einzugehen. Wollt Ihr, dass sich in eurer Geschichte etwas weiterentwickelt, dann ist dieses Live der richtige Ort dafür. Aber auch hier gilt: Ihr müsst am Spiel Eigeninitiative zeigen, aufdrängen werden wir euch nichts. Lasst euch überraschen.

Meisterprüfungen:

Auch dafür wird bei uns genug Zeit sein. Ihr müsst uns vorher nur Bescheid geben, falls euer Charakter dieses Ziel in Angriff nehmen möchte. Lasst euch aber auch eines gesagt sein: Meisterprüfungen sind bei uns eine große, sehr persönliche und teilweise auch gefährliche Herausforderung.

Vanaar-Charaktere:

Wir würden uns freuen, wenn sich einige von euch dafür entscheiden, Charaktere aus Vanaar zu spielen, um unsere Welt immer dichter gestalten zu können. Zusätzlich werden Charaktere, die aus Vanaar stammen, spezifische Hintergrundinformationen und noch das eine oder andere Goodie bekommen. Wer mehr über Vanaar und seine Fürstentümer wissen möchte, setzt sich einfach mit mir in Verbindung: erbe@vanaar.net

Informationen für die Charaktergenerierung:

Ihr könnt gerne mit jedem Charakter kommen, der euch beliebt. Wir setzen euch darin keine Grenzen – alle Rassen, Klassen und Gesinnungen sind erlaubt.

Das Regelwerk ist noch nicht fix, wird aber entweder Codex 2 oder Signum sein.

Wir möchten nicht, dass ein gewisses Powerlevel überschritten wird. Deshalb sind bei der Generierung folgende Punkte zu beachten:

- Charaktere dürfen mit nur maximal 75 Livetagen generiert werden, ihr könnt natürlich auch gerne ältere Rollen spielen, aber bitte dabei dieses Limit beachten.
- pro Charakter darf maximal ein Artefakt eingecheckt werden (als Artefakt gelten hier z.B. magische Waffen, aber nicht Tränke oder Einmalartefakte)
- Übernatürliche Kreaturen wie Dämonen oder Feen bitte nur nach Rücksprache mit uns, da diese Wesen auf Vanaar eigenen Regeln und Gesetzen unterworfen sind. -> erbe@vanaar.net

ANMELDUNG:

Insgesamt erwarten wir bis zu 60 Teilnehmer.

Angemeldet ist nur, wer

- sich online über unsere Seite angemeldet,
- eine Bestätigung von uns erhalten und
- die Teilnahmegebühr eingezahlt hat.

Jeder Teilnehmer muss das Alter von 16 Jahren erreicht haben. Teilnehmer unter 18 Jahren müssen auf jeden Fall eine volljährige Aufsichtsperson, die unterschriebene Vollmacht zur Übernahme der Aufsichtspflicht der Erziehungsberechtigten und einen gültigen Ausweis besitzen.

Jede Aufsichtsperson muss während der Veranstaltung zur gleichen Zeit wie die zu beaufsichtigende

Person an der Veranstaltung anwesend sein. Die Aufsichtsperson haftet für den Zeitraum der Veranstaltung in vollem Umfang für die minderjährige Person.

KOSTEN:

Bitte achtet darauf, die Spieler werden sich selbst verpflegen und in eigenen Zelten schlafen. Die NSC schlafen im Haus und bekommen Vollverpflegung.

Teilnehmerbeiträge

Von Fr-So (3 Tage)	Bis 15.März 06	Bis 15.Mai 06	Ab 16.Mai 06	Auf dem Spiel
Spieler	31	36	41	46
NSC	32	37	42	47
Von Do-So (4 Tage)	Bis 15.März 06	Bis 15.Mai 06	Ab 16.Mai 06	Auf dem Spiel
Spieler	41	46	51	56
NSC	42	47	52	57

- Zusätzlich heben wir am Spiel eine Putzkaution von 5 € ein.
- Für ein Sahara Zelt bekommen wir eine Gebühr von 4 Euro pro Tag, oder je Einzelperson 1 Euro pro Tag. Machen wir uns dann aber am Spiel direkt aus, Ihr müsst uns nur vorher bitte unbedingt Bescheid geben, ob ihr eines braucht.

Bankverbindung:

Tino Gertl
Konto Nr.: 10672956900
Bank Austria - BLZ 12000
IBAN: AT26 1100 0106 7295 6900
BIC: B K A U A T W W
Verwendungszweck: Erbe + Real-Name

Die Anmeldung gilt erst nach Überweisung des Beitrages als fixiert - ergo: wer zuerst zahlt, mahlt zuerst!

KONTAKT:

Tino Gertl: erbe@vanaar.net oder 0664 / 411 94 57

Auf euer Kommen freuen sich:

Lisa, Michi S., Thomas A. und Tino

TAVERNE:

Wird es natürlich geben, darf auf einem Ambientelive nicht fehlen.

Zwei Punkte dazu:

- Übertreibt es nicht mit dem Alkohol! Alkoholisierte Personen dürfen auf keinen Fall weiter aktiv am Spiel teilnehmen. Wer zuviel gekippt hat, soll bitte schlafen gehen und am nächsten Tag weiterspielen. Wer unter Alkoholeinfluss Ärger macht, wird vom Spiel verwiesen.
- Wir werden viel Arbeit in die Organisation stecken. Deshalb möchten wir alle Teilnehmer bitten, keinen Konkurrenzverkauf zu starten. Natürlich könnt ihr euch gerne alkoholische Getränke für den Eigengebrauch mitnehmen, aber die Preise der Taverne werden echt human sein.

VERPFLEGUNG:

Spieler: Selbstversorgung, nehmt euch Kanister für Wasser mit, auch wird es möglich sein Essen im Haus einzukühlen.

NSC: Vollverpflegung, kein eigenes Geschirr notwendig

ÜBERNACHTEN:

Spieler: Werden im eigenen Zelt übernachten. Falls Ihr kein ambientetaugliches Zelt besitzt, sondern nur moderne, dann könnt ihr die auch verwenden, aber überlegt euch bitte vorher, wie ihr sie trotzdem schön ambientig gestalten könnt (mit Planen, Stoffen, Netzen, ...)
Wir können auch 2-3 Sahara Zelte (für ca. 4 Personen) für eine geringe Gebühr zur Verfügung stellen.

Verpackt eurer **Out-Time-Gepäck** so kompakt wie möglich und markiert es mit einem weißen Band. Aus diesen Taschen darf nicht gediebt werden, alle anderen Gegenstände zählen dann zum In-Time Gepäck.

Nsc: Ihr könnt im Haus schlafen. **WICHTIG:** Ihr braucht unbedingt eigenes Bettzeug. Ohne Leintuch darf niemand die Betten die benützen.

SPIELTECHNISCH:

Wir beabsichtigen 24 Stunden In-Time. Solltet ihr (aus welchen Gründen auch immer) aus eurer Rolle gehen, versucht bitte, den Spielspaß der anderen nicht zu stören.

NSC-ROLLEN:

So wie immer lautet unsere Devise: taugt es den NSCs, dann läuft auch das Spiel gut. Die Rollenvielfalt wird auch diesmal wieder groß sein, von der Fixrolle bis zum Springer ist alles möglich und für jeden wird etwas Passendes dabei sein.

Nur weil wir in Seilan spielen, heißt das nicht, dass alle Kämpfercharaktere bekommen werden ☺

CHARAKTERWERTE, -HINTERGRÜNDE und -FRAGEN:

Wenn Ihr eure Charaktere nicht schon direkt bei der Anmeldung dazufügt, dann schickt sie bitte bis spätestens **31.Mai.2006** an den Tino: erbe@vanaar.net

Charakterwerte

Es wird sich in den nächsten Wochen noch ergeben, ob wir mit Codex 2 oder Signum spielen werden.

Charakterhintergrund

Zu deinem vielleicht langen Hintergrund (über eine A4 Seite gilt als lang) schicke uns in diesem Fall bitte zusätzlich verlässlich eine Zusammenfassung davon (ca. eine halbe A4 Seite)

Die Kurzzusammenfassung sollte am Anfang des Hintergrundes stehen, so dass wir sie gleich finden.

Fragen

Bitte betrachtet folgende Fragen nicht als lästige Zusatzaufgabe. Für uns sind sie die einzige Möglichkeit effektiv herauszufinden, wie ihr euren Charakter wirklich seht, um dann in weiterer Folge best möglichst auf ihn einzugehen.

- Womit setzt sich dein Charakter gerade auseinander, was beschäftigt ihn?
- Welche Menschen, Dinge und/oder Grundsätze bedeuten deinem Charakter am meisten und warum?
- Was liebt dein Charakter am meisten?
- Womit könnte man deinem Charakter im Moment die größte Freude machen?
- Wen oder was hasst dein Charakter so sehr, dass er ihm den Tod oder die Zerstörung wünscht?
- Wovor fürchtet sich dein Charakter am meisten?
- War dein Charakter schon einmal in Vanaar? Wenn ja: Auf welchem Spiel und was hat er damals erlebt (in Kurzform)?

Ad Formatierung

Ihr könnt uns viel Mühe ersparen, wenn ihr **alle** Dokumente mit Arial in Schriftgröße 10 formatiert. Bitte schickt Charakterwerte, Hintergrund und Fragen in getrennten Dokumenten.

Als Titel der Texte sollte folgende Information in Fett ersichtlich sein:

Spieler: Mustermann Max

Charakter: Gollum

Blablabla ...

Der Dokumentname sollte folgendermaßen aufgebaut sein:

Werte Nachname Vorname.xxx

Hintergrund Nachname Vorname.xxx bzw.

Fragen Nachname Vorname.xxx

xxx steht für die Dateiendung. Achtet bitte darauf, dass das Dokument mit Word oder Excel gelesen werden kann (also mögliche Dateiendungen .doc .xls .rtf .txt).

Mit „Nachname Vorname“ sind selbstverständlich die realen Namen gemeint ;)

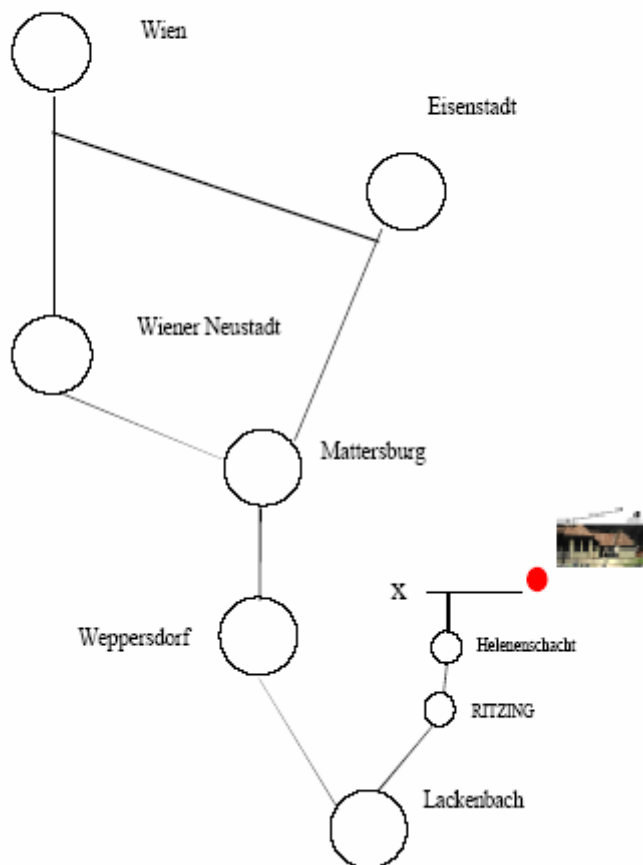
Regeln+Charaktere-Ende-----

ANREISE:

Zur Info: Spieler kümmern sich bitte selbständig um Mitfahrgelegenheiten, um euch dabei zu helfen haben wir im Forum einen Bereich dafür angelegt – die „Mitfahrbörse“.

Waldschule/Helenenschacht (ein Pfadfinder-Haus) im Burgenland

ANREISEPLAN



Nähere Informationen zu Fahrplänen und Preisen der Bahn findet ihr unter www.oebb.at