

Drakenstein 25

Die Jagd



"Wo hin wollt Ihr Edler Herr? Auf die Festung Sturmfels seid Ihr geladen? Folgt dem Weg durch das Tal und schlussendlich hoch auf Berg. Dort wo Fels und Sturm sich vereinen, findet ihr die Feste.", so sprach der alte Bergmann. " Der Herr Hagen lud Euch ein zur Jagd? Nun, dann wünsch ich gute Beute. Doch seht Euch vor und eilt Euch. Seid in der Burg eh die Nacht kommt über unsern Wald. Der alte Burgherr, fragt Ihr? Nein, der ist schon lange nicht gesehen, lediglich „die grüne Witte“ ist noch da.“ Plötzlich brach er das Gespräch ab und der Bergmann entschuldigte sich zur Arbeit.



Liebe Freundinnen und Freunde der Drakenstein-ORGA,

wir laden Euch herzlich zu unserer nächsten Con **Drakenstein 25 – Die Jagd** ein. Wir spielen wieder auf der Tannenburg. Eine wunderschön gelegene und voll zu bespielenden Burg an der Grenze zwischen Hessen und Thüringen. Erneut wollen wir die Feste Sturmfels und Umgebung bespielen. Erzählt werden die Geschichten der Bewohner und der Ereignisse rund um Die Festung Sturmfels.

Wir bleiben, mit Ausnahme unserer Anfängercon, beim Konzept der Einladungscon. Wobei die Con als halboffen zu verstehen ist. Wir freuen uns auf ein paar ereignisreiche Tage mit Euch zusammen im schönen Drakenstein – endlich wieder auf der Tannenburg.

Herzlichst, die **Drakenstein-ORGA**

Ansprechpartner:

► Setting, Plot, Kampagne

Sven Beyerlein

esel@drakenstein.de

► Anmeldung, Teilnehmeradministration

Boris Michalowski

drakenstein@web.de

OT-Infos

Art: **Einladungscon** / Abenteuer & Ambiente

Orga: Drakenstein

Zeitraum: 08. - 11.06.2017 (4 Tagescon)

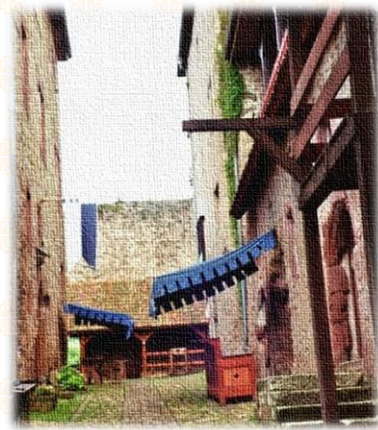
Ort: **Tannenburg** in 36214 Nentershausen

Kampagne: Mittellande

Alter: 18+

Regelwerk: DKWDDK, Die-zwei-Regeln

Teilnahmegebühren:



Preis p.P.	SC (35 Plätze)	NSC (20 Plätze)
bis 31.03.2017	130 EUR	80 EUR
bis 30.04.2017	135 EUR	
bis 31.05.2017	140 EUR	85 EUR
Verpflegung	Vollverpflegung von der Tannenburg-Crew* **	

* Frühstücksbuffet bis 14:00, Kuchen am Nachmittag, reichhaltige Warmverpflegung zum Abend, inklusive alkoholfreier Getränke (Kaffee, Tee, Wasser, Apfelsaftschorle)

** Am letzten Abend soll/wird es ein aufwändigeres Festessen geben.

Die Anmeldung erfolgt über unsere Website:

<http://www.drakenstein.de/Anmeldung/Drakenstein25/>

Einladungscon, wie funktioniert das eigentlich?

Es handelt sich um eine halboffene Einladungscon. Wir wollen insb. auf der Spielerseite sicherstellen, dass die Mischung passt und keine unpassenden Charakterkonzepte auftauchen. Daher sprechen wir SpielerInnen und Spielergruppen, die zu uns passen direkt an. Gerne könnt Ihr uns via E-Mail an esel@drakenstein.de anschreiben.

NSC macht auch Spaß bei uns.

Interessierte NSCs können sich auch gerne ohne Einladung anmelden. Wir werden vornehmlich mit Festrollen arbeiten. Wir wollen insbesondere die Feste Sturmfels zum Leben erwecken. Dazu brauchen wir Knechte und Mägde, die herum wuseln und fleißig sind ... oder zumindest so tun als ob. Wer Lust hat real an der Schmiede tätig zu werden, sagt uns bitte Bescheid. Wir haben über die Tannenburg die Möglichkeit in angemessenen Rahmen die Schmiede im Burghof zu nutzen.

Solltet Ihr ggf. Unterstützung bei der Kleidung benötigen, sagt uns bitte frühzeitig Bescheid. Evtl. können wir Euch aus unserem Fundus unterstützen.

IT-Infos



Worum geht es?

Ihr seid auf dem Weg nach Sturmfels, dem mitten in Drakenstein gelegenen ehemaligen Lehnssitz des Ritters Fredo von Sturmfels.

Das Lehn wurde vor fast zwei Jahren an den Mondrarocker Hagen von Festenberg gegeben, nach dem Fredo in Ungnade bei der Krone gefallen ist.

Nach allerlei Problemen, die Sturmfels durch die betrügerischen Machenschaften des alten Burgvogtes erleiden musste, geht es nunmehr endlich bergauf. Die vor einigen Jahren zusammengestürzte Silbermine wurde endlich in Stand gesetzt und der Bergbau erblüht. Aber welche Geheimnisse birgt die alte Feste und ist der alte Fluch des Druiden wirklich vom Wald genommen worden?

Wer hat auf dem **Drakenstein 25 – Die Jagd Spaß?**

Du solltest Spaß an einem darstellungsreichen Spiel im Low-Fantasylevel haben. Highfantasyelemente kommen bei unseren Drakenstein-Cons selten bis gar nicht vor. Fremdassen wie Elfen, Zwerge und Halblinge sind für uns in Ordnung, wobei sie für uns immer etwas absonderlich sind und mal den einen oder anderen Spott kassieren können. Andere Fremdassen haben es eher schwer bei uns. Weiterhin ist für uns das Bespielen eines im verklärten Sinne romantisierten Feudalsystems mit einer Ständetrennung wichtig. Außerdem herrscht in Drakenstein der Staatsglauben an Ordon. Andere Glaubensrichtungen können schon mal scherzhaft als Götzenanbetung abgetan werden.

Ausspielen und gutes Darstellen geht für uns über alles, weswegen wir möglichst wenig mit Tellingelementen arbeiten. Für Magier ist es in unserem Land immer etwas schwerer, da die Bevölkerung sehr misstrauisch gegenüber der Magie ist und auch die Inquisition hat ein wachendes Auge auf jeden Zauberkundigen.

Kurzer Landeshintergrund Drakenstein

Königliches Reich in den Mittellanden, welches aus acht Herzogtümern besteht und von einer Königin regiert wird. Die Bevölkerung besteht größtenteils aus Menschen. Es herrscht ein Feudalsystem, wobei das weltliche Recht durch die Lehnsherren durchgesetzt wird. Das Land ist magisch verseucht, Hexerei wird durch die Inquisition verfolgt.

Mehr Informationen unter www.drakenstein.de