

Ein Turm im Wald



Als Du die Blätter eines großen Strauches auseinanderbiegst liegt eine Lichtung vor Dir. Eine große gerodete Fläche mitten im Wald, den Du seit Stunden bewanderst. Ein hoher Zaun aus nur wenig bearbeiteten, dünnen Stämmen grenzt die freie Fläche vom wuchernden Wald ab. Die Mitte der Fläche beherrscht ein steinerner Turm, der seine Spitze gut 15 Schritt in den Himmel reckt. Außer den Geräuschen des Waldes um dich ist alles still und wirkt verlassen. Sogar die Eingangstür des Turmes steht weit offen und knarzt leicht im Wind. Lange kann der Bewohner des Bauwerks noch nicht fort sein, denn alles scheint noch in gutem Zustand.

Wer nur baut ein solches Gebäude mitten in den Wald, weit weg von jeder Ansiedlung...

Warum nur hat man gerade hier dieses Bauwerk errichtet und was mag sich im Inneren des Turmes finden?

Ist es Neugierde, der Ruf des Abenteurers, die Hoffnung auf schnelles Gold oder gar eine dunkle Vorahnung, was dich ins Innere zwingt? Du kannst es nicht sagen. Vielleicht von allem ein wenig. Vorsichtig, aber entschlossen schreitest Du auf die Türöffnung zu. Kurz davor zögerst Du noch einmal und spähest hinein. Das Innere ist kühl und dunkel, macht aber einen sauberen und einladenden Eindruck. So setzt Du Deinen Fuß über die Schwelle ...

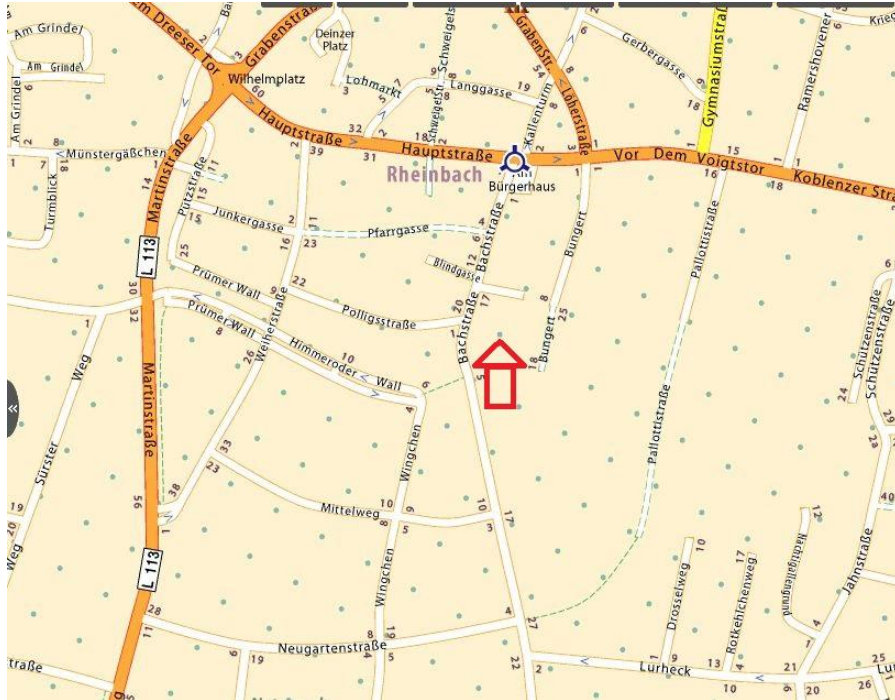
Tageslarpie im Hexenturm

Termin

Das Spiel beginnt am Samstag, den 25.02.2012 16:00 und endet am Sonntag den 26.02.2012 um 1:00

Ort

Hexenturm in Rheinbach



Der Turm besteht aus 6 Stockwerken von denen 5 frei bespielbar sind. Die Treppen sind schmal und furchtbar eng, also lasst besser alle sperrigen Sachen zuhause (Vollplatte, Turmschilde, riesige Kiepen ...).

Im Turm selbst gibt es eine Toilette (im Keller), sowie einen kleinen Thekenbereich mit fließend Wasser und eine Spüle um Tee und Kaffee zu kochen. Die beiden oberen Stockwerke lassen sich zudem mit einem offenen Kamin leidlich heizen (Holz wird vor Ort sein), trotzdem solltet Ihr auf wärmende Kleidung Wert legen.

Geschlossene Laternen und Windlichter sind im Gebäude erlaubt.

Rund um den Hexenturm gibt es kein bespielbares Gelände, da er mitten in der Stadt/einem Wohngebiet liegt. Darum wird sich alles komplett im Inneren abspielen. Also bitte auch bei An und Abreise an die Nachbarn denken.

Verpflegung

Getränke (Kaffee, Tee, Sprudel, Saft) wird es in ausreichender Menge geben. Für den Hunger zwischendurch müsst Ihr Euch selbst versorgen. Wir fänden es nett, wenn Ihr einfach eine IT taugliche Brotzeit (samt Werkzeug) mitbringen würdet, das was Euer Charakter eben als Verpflegung mit sich führt.

Spielsystem

Das Spielsystem basiert im Wesentlichen auf DKWDDK, allerdings mit kleineren Regelmodifikationen. Die Spielregeln findet Ihr auf www.dragonwolf.de/tjaikal/ oder als Anhang der mail. Insgesamt geht uns aber Spielspaß vor Regeltreue! Für Fragen oder Probleme bei der Erschaffung/Konvertierung von Charakteren stehen wir gerne zur Verfügung.

Spielkonzept

Das Spiel wird überwiegend aus den Interaktionen der Charaktere, sowie den sich vor Ort ergebenden Herausforderungen getragen. Auf Grund der begrenzten Spielmöglichkeiten im Außenbereich, sowie der räumlichen Beschaffenheit des Turmes, sind wenig bis gar keine Kämpfe geplant. Auch die klassischen NSCs sind sehr rar gesät. Trotzdem wird es kein reines Ambientenspiel sein, sondern basierend auf einer spannenden Hintergrundgeschichte viel Raum fürs Entdecken, Rätseln und gutes Rollenspiel geben.

Unkostenbeitrag:

Um uns bei den Kosten für die Miete des Turmes ein wenig zu unterstützen hatten wir an einen Unkostenbeitrag von 10€ gedacht. Wenn Ihr wollt könnt den auch schon im Vorfeld an mich überweisen.

Kontoinhaber: *Patrick Kandel*

Kontonummer: *6200109*

Bank: *Comdirect Bank*

Bankleitzahl: *20041111*

Verwendungszweck: *Name, Vorname, Ein Turm im Wald*

Anmeldungen

Anmeldeschluss ist der 19.02.2012.

Maximale Spieleranzahl: 15 SC & 0 NSC.

Schickt bitte den ausgefüllten Anmeldebogen, eine Charaktergeschichte (kleine Vorgeschichte, Gesinnung, Motivation des Charakters, Fähigkeiten, Besonderheiten) an:

*Patrick Kandel, Drachenburgweg 4, 53343 Wachtberg bzw.
tjaikal@dragonwolf.de*

Angemeldet ist, von wem uns ausgefüllter Anmeldebogen sowie Charaktergeschichtevorliegen.

Sonstiges

Wegbeschreibung, Regeln, Magie, die Fähigkeiten eures Charakters sowie alle interessanten Sachen, die er wissen könnte, erhaltet ihr ca. 1 Woche vor dem Spiel per E-Mail.

Kontaktadresse

Für Fragen, Probleme u.ä.:

Patrick Kandel, Drachenburgweg 4, 53343 Wachtberg

Tel.: 0228/3907481

Mobil: 0177/6578427

E-Mail: tjaikal@dragonwolf.de