



Aus dem „Wort“, Ausgabe 1 – 1213:

Tieftal unter Quarantäne

Im letzten Jahr haben sich die Fälle von Blutdurstkrankheit in Tieftal und den umgebenden Gehöften stark ausbreitet. Nach den Berichten der bekannten Monsterforscherin Mora Tabora und des Achtbaren Herren Wadur Grabenbruch, Streiter der FÜNFE, sind wohl sogenannte Vampyre die Ursache dieses Leidens. Dies sollen unheilige Kreaturen sein, die sich vom Blute ernähren. In Zusammenarbeit mit den Kirchen des Landes hat seine Erlaucht Angulf II die Gegend um Tieftal unter Quarantäne gestellt. [...]

Aus dem „GBK“, Ausgabe 38 – Septander 1214:

Erzherzogtum Drachenstein: Quarantänezone soll geräumt werden

[...]Nun, nachdem die Réconquista vorbei ist und auch mit Hilfe aus Gaht gerechnet werden kann, sollen die Dinge in Bewegung kommen. Noch vor dem Winter soll die Absperrung immer enger gezogen werden, und schon bald sollen einige größere Trupps aufbrechen, um die Lage im Inneren der Zone aufzuklären.

Wie dem GBK zugetragen wurde, hat der Fünferrat einen außerordentlichen Inquisitor ernannt und mit dieser Aufgabe betraut. Es heißt, es handle sich dabei um einen Drachensteiner Offizier; andere vermuten eher, daß man einen Angehörigen des Staatsordens der Draconier mit dem Amt betraut habe. [...]

Aus dem „GBK“, Ausgabe 39 – Decanter 1214:

Über die gefährvolle Reise nach Tieftal und den Sieg über die Vampyre vom Quellhof

[...]Zu Beginn des goldenen Oktander im Jahre 1214 brach der Trupp unter dem Schutz der FÜNFE auf, um die QZT von den Vampyren zu säubern. Unter den Tapferen befanden sich auch Seine Ehren Wadur Grabenbruch, Streiter der Fünfe, Marie Goldspalter, Edle zu Drachenstein, die Zaubererin und Monsterforscherin Mora Tabora Martinez, so wie einige Heiler und Bürger, die ihr persönliches Schicksal, die Berichterstattung für den GBK und großer Mut in dieses gefährliche Gebiet führte.[...] Durch ihre Tapferkeit und die Gnade der FÜNFE konnte der Feind in letztem Moment bezwungen werden. Trotzdem war der Sieg teuer erkaufte und die Verluste schmerzlich.[...] Das Volk war froh, nun von der dunklen Plage befreit zu sein, dennoch zeigte sich eine große Besorgnis um das Gebiet Tieftal und seine politische und wirtschaftliche Zukunft. Das Volk wünscht sich, dass die Ordnung durch einen rechtmäßig gewählten Schulzen und eine starke Büttelschaft bald wieder hergestellt werden möge.[...]

...seitdem ist einige Zeit ins Land gegangen und die Gerüchte oder Geschichten über das blutrünstige Grauen in der QZT sind weitestgehend verstummt. Dafür regen sich seit ein paar Wochen neue Gerüchte, man munkelt die Region um Tieftal könnte wohl auch offiziell zum PAXAfest 1216 wieder frei sein...für viele wohl ein wahrer Grund zum Feiern...vielleicht sollte man sich dies mal anschauen, immerhin könnte man sich ein Bild machen, ob die Zustände wirklich so schlimm sind...und nicht zuletzt könnte man seinen Enkeln sagen: „Ich war dabei, als in Tieftal neu angefangen wurde...“



Archipelkampagne e.V. Erfurt – Geschichten aus Drachenstein
„NEUANFANG“ Archipelkampagne 64, 25.03. bis 28.03.2016



INFORMATIONEN

Es ist nur angemeldet, wer alles komplett hat! Bitte meldet Euch an, wenn Ihr wisst, dass Ihr kommen wollt!
Wer sich nicht bis zum Anmeldeschluss angemeldet hat, bekommt auch keinen Platz!!!

Der Con ist ein Abenteuercon und spielt im Norden des Erzherzogtums Drachenstein.

Je früher du dich anmeldest, desto wahrscheinlicher gibt es Plot extra für dich!

Datum: Freitag, 25. März bis Montag, 28. März 2016
Einchecken: Freitag ab ca. 15:00 Uhr (geplant)
Intime: Freitag nach dem Einchecken; TimeOut am Montag 10:00 Uhr
Ort: Gelände des Pfadfinderhauses Fornbach, nordöstlich von Coburg
Orga: Uwe / Tanne
Genre: Abenteuercon
Unterbringung: Haus (NSC teilweise im Zelt)
Verpflegung: **Selbstverpflegung**
Regelwerk: Con-Trolle (blaue Version)
Teilnehmer: 15 SC + 15 NSC (wenn sich zu wenige NSCs melden bitten wir einige SCs stattdessen NSC zu machen, dabei werden spät angemeldete SCs als erstes gefragt)

Kosten:

| Angemeldet und überwiesen bis zum | SC | NSC |
|-----------------------------------|---------|--------------------------|
| 29.02.2016 | 60 Euro | 40 Euro (NSC Zelt: 20,-) |
| letzter Termin 20.03.2016 | 70 Euro | 50 Euro (NSC Zelt: 20,-) |

| Anmeldung an: | Überweisung an: | Informationen und Kontakt |
|---|--|--|
| Uwe Mees Pirnaer Str. 3 01819 Langenhennersdorf orga@archipelkampagne.de Post oder Email ☺ | Empfänger: Archipelkampagne e.V. IBAN: DE86820510000130023400 BIC: HELADEF1WEM Bank / KI: Sparkasse Mittelthüringen Verwendungs- zweck: AK64 - „Realname“ | Tel. Uwe: 0179 / 667 90 55 orga@archipelkampagne.de und natürlich via Forum. Wenn ihr Fragen habt ruft an, wir beißen nicht jeden! |

Spielschwerpunkte (0 sehr wenig bis 5 hauptsächlich)

Ambiente/Zeit z. Lernen
3

Kampf
3

Rätsel
3

Magie
2

Politik
2

Ambiente – Das steht für die Spielzeit untereinander oder für den allgemeinen Charakter des Cons (AusbildungsCon=5).

Kampf – Nachtwache schieben müssen oder unbehelligt durch den Wald wandern können und Blümchen pflücken.

Rätsel – Steckt der Plot voller Rätsel und kann man Situationen auch mit Finesse lösen.

Magie – Ist die Magie allgegenwärtig oder ist das Toastbrot das einzige was magisch ist.

Politik – In feinen Gewändern tafeln und wichtige, weltbewegende Entscheidungen im Namen des Landes treffen.



Archipelkampagne e.V. Erfurt – Geschichten aus Drachenstein
„NEUANFANG“ Archipelkampagne 64, 25.03. bis 28.03.2016



BITTE leserlich ausfüllen!

| | |
|---------------|--|
| Vorname | |
| Nachname | |
| Strasse & Nr. | |
| PLZ, Ort | |
| Telefon | |
| Mobil | |
| Email | |

Das soll per Post oder Mail an die Orga:

| | |
|----------------------------------|--|
| Diese Seite komplett ausgefüllt! | |
|----------------------------------|--|

NUR bei Wunsch auf SC-Platz:

| | |
|----------------------|--|
| Steht alles im Forum | |
|----------------------|--|

Oder

| | |
|------------------------------|--|
| Charakterbogen und Lernliste | |
|------------------------------|--|

| | |
|-------------------------------------|--|
| Hintergrundgeschichte (Kurzfassung) | |
|-------------------------------------|--|

Ich möchte gerne als SC [] / NSC (Haus) [] / NSC (Zelt) [] kommen.

Ich bin Sanitäter und bringe meine Erste-Hilfe-Tasche mit [].

Ich habe folgende Allergien / Nahrungsmittelunverträglichkeiten / besondere Ernährung:

Ich will am liebsten Folgendes spielen (Vorstellungen zur NSC-Rolle bzw. SC-Charaktername. Hier könnt ihr ruhig ausführlich etwas zu euren NSC-Wünschen schreiben.)

Wie bei allen Archipelcons werden die NSC-Rollen mit dir abgesprochen.

Es werden nur SC-Charaktere zugelassen, die mit der jeweiligen Länderorga abgesprochen wurden.

Suchst du eine Herausforderung? Hast du eine Idee? Hier ist Raum für weitere Anmerkungen/Fragen:

| |
|--|
| |
|--|

Hiermit melde ich mich verbindlich zum Live Action Rollenspiel "AK64 – Neuanfang" an.

Die allgemeinen Geschäftsbedingungen & Teilnahmebedingungen habe ich gelesen, verstanden und bin damit einverstanden.

Ort, Datum

Unterschrift



Archipelkampagne e.V. Erfurt – Geschichten aus Drachenstein „NEUANFANG“ Archipelkampagne 64, 25.03. bis 28.03.2016



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.
1. 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 50 % des Teilnehmerbetrages einbehalten werden. Danach kann keine Erstattung mehr erfolgen.
5. Das Mindestalter der Teilnehmer ist mit 18 Jahren angesetzt.
6. 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.
17. Es gelten die Allgemeinen Geschäfts- sowie Teilnahmebedingungen der Veranstalter und das Recht der Bundesrepublik Deutschland.