

ENTSCHEIDUNG AM OP

Die Zukunft der Sternwiesel liegt in Euren Händen

Archipelkampagne – 68 –



Schon im Maya 1216 berichteten die Pevez, dass schreckliche Geistergestalten einen guten Teil des Gebietes der Sternwiesel besetzt haben. Von Ost nach West etwa nur eine halbe Tagesreise breit, erstreckt sich das besetzte Gebiet vom Meer im Süden bis zum Ende der Kilshawälder im Norden, wo die ersten Gewässer der Balankaseen beginnen – immer entlang des Ostufers des Op. Jedes denkende, lebende Wesen, welches dieses Land betritt, wird von den grausigen Geistwesen angegriffen. Im Westen, entlang der Handelsstraße der Neu-Rhaetiker, welche sich von Süden aus bis zum Aul Silberbrunnen auf dem Gebiet der Sternwiesel zieht, ist es seither nicht mehr möglich sich dem Op zu nähern.

Das Aul Silberbrunnen hat sich angeblich ein wenig erholt, allerdings leben nicht mehr viele Sternwiesel dort. Der ansässige Wirt, welcher vom verstorbenen Degan die Erlaubnis bekommen hat, dort Essen und Getränke zu verkaufen, hat den Ort wieder aufgebaut und es sollen sich allerlei Glücksritter und andere gestrandete Gestalten dort eingefunden haben, die Ihr Leben riskieren um im Geistergebiet das immer noch reichlich vorhandene Silber zu schürfen.

Gerüchte besagen, dass entlang des von den Geistern besetzten Gebietes in den letzten Monaten immer wieder Kinder und Jugendliche verschwunden sein sollen. Wie die alte Geschichte besagt, vermutet man, dass diese „von den Nachthasen“ geholt worden sind - was heute durchaus real sein könnte. Die Kaskaren neben dem, jetzt als die "Geisterlande" bekannten, Gebiet - in den Auls und Dörfern vom Meer bis zu den Balankaseen - lassen Ihre Kinder deshalb des Nachts nicht mehr aus den Hütten und Zelten.

Des Weiteren sollen die wenigen, die sich in die Wäldern entlang des Op gewagt haben und leben um davon zu berichten, ein furchteinflößendes Wesen gesehen haben, welches wohl ein Dämon sein könnte – es soll auf der Stirn ein einzelnes, flammendes Auge getragen haben und gar schrecklich anzusehen sein, mit langen Krallen und blitzenden Zähnen.

Nicht nur in Kaskiem, sondern auch in den alten Landen verbreiten sich diese Informationen gegen Jahresende 1216 immer weiter. Kurz nach dem Jahreswechsel sind in den großen Städten der alten Welt folgende beiden Aushänge zu finden.

Erster Aushang

Im Namen der Morskirche zu Gaht

Es werden tapfere Recken gesucht, die sich der heiligen Mission anschließen, den rastlosen Seelen des Stammes der Nachthasen in Kaskiem den Weg in die Heiligen Hallen des Herr MORS zu weisen und das Land der armen Kaskaren von Ihrer Plage zu befreien.

Wer wahrhaftig genug ist, der soll sich frohen Mutes nach Elchfurth zu Drachenstein aufmachen, von wo aus am ersten Maya 1217 ein Schiff nach Kaskiem ablegen wird um diese Heilige Mission zu erfüllen.

Der Segen der FÜNFE sei mit Euch!

Zweiter Aushang

Macht Euer Glück in Kaskiem!

Es werden Leute mit Sinn, Verstand und einem starken Arm gesucht, die bereit sind Ihr Leben zu verändern! Im Maya 2017 wird eine Expedition nach Kaskiem entsandt, die von mehreren Gahter und einem Drachensteiner Handelshaus finanziert wird. Ziel der Expedition ist die Rückeroberung der Silberminen auf dem Gebiet der Sternwiesel in Kaskiem, welches als die Geisterlande bekannt ist.

Interessierte melden sich bis ersten Maya 1217 in Elchfurth zu Drachenstein bei der Hafenmeisterei. Gute Bezahlung und bei Erfolg ein Stück Land in Kaskiem seien Euer Lohn!

Zur selben Zeit verbreiten sich in Kaskiem Gerüchte über die Rückkehr von Halla von den Sternwieseln - der Tochter des Degans von Aul Silberbrunnen - in das Stammesgebiet der Sternwiesel. Offensichtlich hat sie einige Monde bei den Silberspinnen verbracht, zusammen mit Tara Jasfan von den Donnerkrähen. Die Pevez berichten, dass sie beide unversehrt und ohne Schaden von dort zurückgekehrt sind und manche glauben gehört zu haben, dass die beiden sogar Than Mortas getroffen haben sollen. Es heisst Halla schart Leute um sich, um das Aul Ihres Vaters zu beanspruchen und die Nachthasen vom Op zu vertreiben und dass einige Silberspinnen sie begleiten.

Hintergrund (outtime)

Die Geschehnisse im Aul Silberbrunnen - im Maya 1216, die durch irgendein Ereignis am Arltau ausgelöst worden sein sollen, haben viel Leid über die Sternwiesel gebracht - obwohl die Angreifer aus Ak Par dadurch zurückgeworfen wurden. Es ist wohl an der Zeit, dass jemand etwas dagegen unternimmt, dass ein Teil Kaskiems von einem Stamm wütender Geister besetzt ist!

Alle von uns erstellten Charaktere (NSCs) bekommen ausgearbeitete Rollen mit eigenen Zielen und Motivationen, selbst wenn es auch zu Springereinsätzen kommt. Dadurch erreichen wir eine hohe Immersion für alle und vermeiden OT-Blasen. 24h intime meinen und nehmen wir ernst!

Auf Grund des Settings wünschen wir uns von allen NSCs und auch von Spielern die dafür offen sind, an Springereinsätzen teil zu nehmen – wir versuchen zwar fast ausschließlich über Festrollen zu arbeiten, aber ohne kurzfristige Rollen geht es diesmal definitiv leider nicht.

Durch die besondere Natur der Archipelkampagne kannst Du leider keine Charaktere anderer Kampagnen (z.B. die Mittellande) übernehmen, aber ruf uns an, wenn Du ein eigenes Konzept hast, das Du gerne bei uns spielen willst. Wir finden sicher eine Lösung. Bereits auf dem AK 61 – Silberbrunnen, und dem AK 65 - Göttertränen konnten wir einige sehr interessante neue Spielerkonzepte integrieren und freuen uns auf neue!

Informationen

Der Con spielt in Kaskiem. Es ist ein Abenteuercon und es wird zu Kämpfen kommen. Kaskiem ist und war immer schon ein magischer Ort und auch diesmal wird so mancher Zauberkundiger viel neues erleben. Ach ja, Magiekundige: passt auf das ihr Nakeldawal macht. Ansonsten wird für nichts garantiert. Wenn Ihr nicht wisst, als Magiekundiger, was das ist, kommt mit einem anderen Charakter. Durch die Erlebnisse der letzten Monate sind die Kaskaren wieder sehr viel mißtrauischer geworden. Forschende können vieles über die Kultur und Geschichte Kaskiems erfahren, was die Peveze nur den wenigsten erzählen, wenn sie nicht vorher vergiftet werden. *Der Con ist auch gut geeignet für Neulinge in der Spielwelt des Archipels, oder solche Spieler, die gerne Kaskaren spielen wollen.* **Besonderes Highlight: Die tolle TAVERNE von Kugelbach**

Datum:	Donnerstag 25. Mai 2017, bis Sonntag, 28. Mai 2017
Einchecken:	Donnerstag, ab ca. 17:00 Uhr
Intime:	Softstart wegen Anreiseverkehr ab ca. 21 Uhr bis Sonntag, 10:00 Uhr
Ort:	Jugendhaus Kugelbach
Orga:	Tommy / Thomas L.
Genre :	Abenteuer
Unterbringung:	Je nach Fraktion, Haus oder Zelte, voraussichtlich Hausplätze für alle
Verpflegung:	Selbstverpflegung und Taverne (Getränke liefert das Haus)
Regelwerk:	Con-Trolle (grüne Version)
Teilnehmerbegrenzung:	Je nach Fraktion bis zu 10 Spieler. Alle Spieler haben Festrollen. Wer möchte, kann für kurze Springereinsätze herangezogen werden.
Müll:	Wird von Euch wieder mitgenommen
Kosten:	

Angemeldet und überwiesen	Betrag
Selbst erstellter Charakter (SC/eSC)	60 €
Von der SL vorgegebener Charakter (NSC)	50 €
Ab dem 1. März**	+15 €
Zeltplatzpfand/Zimmerpfand	diesmal kein Pfand - bitte alles sauber halten!

Kinder zahlen nichts. Ihr entscheidet selbst, wer noch als Kind zählt. Kaskiem ist ein raues Land, es wird zu Szenen kommen, die für Kinder ungeeignet sind – vor allem nachts oder bei Kämpfen - **diesmal kann es besonders gruselig werden!** SanitäterInnen erhalten 5 Euro Rabatt - bitte gleich weniger überweisen. Tavernenpersonal zahlt je nach Arbeitsmenge nach Absprache ebenfalls weniger bis gar nichts. SpielerInnen, die sich **nach dem 1. April** anmelden, können wahrscheinlich nur einen einfachen NSC spielen. Sie erhalten nur ein minimales Briefing, und voraussichtlich keinen eigenen Plot.

Anmeldung (nur Seite 5) an:	Überweisung an:	Informationen und Kontakt
Thomas P. Felder Orleanstr. 37 81667 München orga@archipelkampagne.de Post oder Email ☺	Empfänger: Archipelkampagne e.V. Konto-Nr.: 130023400 BLZ: 82051000 Bank / Kl: Sparkasse Mittelthüringen IBAN: DE86820510000130023400 Verwendungszweck: AK 68 „Realname“	Handy Tommy: 0179 / 3255530 Handy Tom: 0176 / 22898956 (abends und am Wochenende) und natürlich via Forum. Bei Fragen schickt eine Mail oder ruft an!

Spielschwerpunkte (0 sehr wenig bis 5 hauptsächlich)

Ambiente	Kampf	Rätsel	Magie	Politik
3	3-4	4	4	3

Ambiente – Das steht für die Spielzeit untereinander oder für seinen Charakter.

Kampf – Nachtwache schieben müssen oder unbehelligt durch den Wald wandern können

Rätsel – Steckte 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 – Weltbewegende Entscheidungen im Namen des Landes treffen

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 vorbehaltlich. 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.

BITTE ausfüllen!

Vorname	
Nachname	
Strasse & Nr.	
PLZ, Ort	
Telefon/Mobil	
eMail	
Unterbringung	Ich schlafe lieber im (eigenen) Zelt. <input type="checkbox"/> Mir egal. <input type="checkbox"/> Ich melde mich für einen Hausplatz. <input type="checkbox"/>

Wichtig: Im Aul Silberbrunnen wären wieder einige Charaktere des AK61 und 65 willkommen. Wer Interesse hat, seinen Charakter des AK61/65 wieder zu spielen, bitte melden. Wir prüfen!

Bitte wählt aus den folgenden Fraktionen aus, zu welcher ihr gehören wollt – auch als SC. Falls Ihr mehrere Fraktionen wählt, vergebt mit 1-6 Eure Favoriten (1=am liebsten):

Charaktername (falls SC)	
Kaskaren, die Hallas Ruf folgen	
Gruppe der Handelshäuser	
Recken des Aufrufes der MORS Kirche	
Taverne und "Gesocks" aus Silberbrunnen	Mitarbeit Taverne <input type="checkbox"/>
Ich habe eine eigene Idee, nämlich... (NeuRhaetiker, AkPari, Sandländer, Echsen...)	
Egal was meine Hauptrolle ist, zwischendrin mal Springer geht immer:	Klar! <input type="checkbox"/>

Hier hast Du Gelegenheit, bestimmte Rollen, die Du gerne mal ausprobieren (oder auf keinen Fall spielen müssen) willst, z.B. Dieb, Dämon, Meuchler, Hexe, Sklave, Pirat, Chimäre usw, anzugeben:
 Ich will *am liebsten* Folgendes spielen: _____

Ich will *auf gar keinen Fall* Folgendes spielen: _____

Wie bei allen Archipelcons werden die Rollen mit Dir abgesprochen und angepasst.
 Es werden nur SC-Charaktere zugelassen, die von der jeweiligen Länderorga abgesehen wurden.

Hiermit melde ich mich zu „AK 69 - Entscheidung am Op“ an, habe die AGBs durchgelesen und akzeptiere sie, in dem ich diese Anmeldung ausfülle und per E-Mail an orga@Archipelkampagne.de (oder per Post an obige Adresse) versende.

Ich bin mir bewusst, dass ich vor der Überweisung des Conbetrages keinerlei Ansprüche auf einen Platz habe! Die Conabrechnung kostet jedesmal viel Mühe, zeitnahe Überweisungen helfen hier. Bei Sammelüberweisungen bitte ALLE Namen angeben oder begleitende Mail schicken!