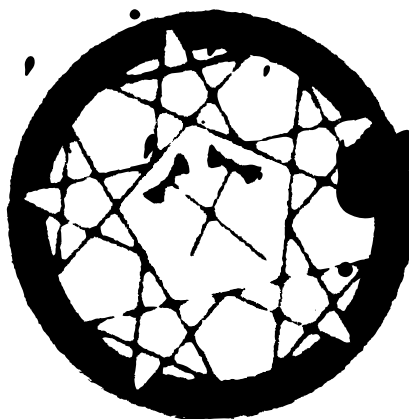
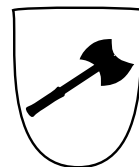




LEISE NACH TIMBEDIEN



AK 70

29.09-03.10.2017

Weit lag der Weg vor ihnen, kräuselte sich sacht die Hügel entlang, stieg an, fiel wieder ab. Die beiden Gestalten waren müde von der Wanderschaft. Erbarmungslos glitten die Stunden des Tages dahin, die nun, da sich das Jahr seiner Mitte unaufhörlich näherte, schon kürzer wurden. Das Laub an den Bäumen hatte schon begonnen sich zu färben und hier, so weit im Eldengarder Süden, konnten die Nächte schon kühl werden. Dann verschwand die Sonne hinter den Kuppen der Hügel und tünchte den Himmel in ein tiefes Rot. Lange Schatten krochen vom Waldesrand dem schmalen Weg entgegen, aus der Ferne klang der seltsame Ruf eines fremdartigen Vogels. Es war Zeit zu rasten... sich vor den Schatten der Nacht ein schützendes Feuer zu errichten.

OT Informationen:

Wir reisen von Eldengard nach Timbieden.

Der AK 70 ist ein Wandercon. Es ist geplant, jeden Tag eine Wegstrecke (max. 8 km) zurück zu legen. Dabei geht es nicht um Schnelligkeit, Entbehrung und Härte, sondern um das Darstellen einer Reise mit verschiedenen Begegnungen, Ereignissen und Gefahren. OT wird es sich dabei um verschiedene Kreiswanderungen handeln. IT werden die Spieler von einem Ort zum nächsten wandern. OT wird es derselbe Zeltplatz bleiben, der den Anforderungen entsprechend umdekoriert wird. Schlafsachen, Essen, Kochgeschirr und OT Kram müssen nicht auf den Wanderungen mitgenommen werden. Was die Charaktere IT unterwegs benötigen, sollten sie jedoch einstecken haben z.B. Rüstung, Waffen, Schreibgeräte, Heilersachen, Parafernalia etc.

WICHTIG: Denkt an Wasserflaschen und Wegzehrung.

Es wäre schön, wenn jeder eine Decke dabei hat, um symbolisch seine Bettstatt mit sich zu führen.

NSC und SC

Ich würde mich freuen, wenn sich zahlreiche NSCs melden. Es wird tageweise Festrollen geben und ab und an mal einen Springer-Einsatz. Auch die NSCs werden durchweg Charaktere spielen und nicht von einer Rolle in die Nächste springen. Ohne NSCs ist es schwierig, einen Con auf die Beine zu stellen; bitte bedenkt das bei eurer Anmeldung.

Es wäre sehr schön, wenn sich die SC Charaktere anmelden, die einen bestehenden Grund haben, nach Timbieden zu reisen.

Weitere Informationen erhaltet ihr im Forum unter:

<http://forum.archipelkampagne.de/viewtopic.php?f=6&t=2828>

Der Con spielt auf der Reise von Eldengard nach Timbieden. Es wird natürlich Zeit geben, etwas zu lernen. Da das Setting nicht lokal spielt und es verschiedene Konfrontationssituationen geben wird, ist der Con für Kinder eher ungeeignet. Der Zeltplatz bietet neben einem festen Unterstand auch eine Dusche mit warmen Wasser. Bitte bringt eure Zelte mit, da wir im Fundus nicht so viele haben. Auch im Unterstand kann übernachtet werden. Der Con ist ein Selbstversorger-Con; auch alkoholische Getränke sind bei Bedarf selbst mitzubringen. Trinkwasser wird am Zeltplatz zur Verfügung gestellt.

Datum: Freitag, den 29.09. bis Dienstag, den 03.10.2017
 Einchecken: Freitag ab 18.00 Uhr
 Intime: Freitag ab ca. 20.00 Uhr bis Montag Nacht (Timeout über Nacht)
 Ort: Zeltplatz „Klaus“ // Im Naturpark Spessart // 97778 Fellen-Neuhof
[Google Maps Link](#)
 Orga: Ina/ Tanne
 Genre: Wander- und Abenteuer-Con
 Unterbringung: Auf dem Zeltplatz
 Verpflegung: Selbstversorger
 Regelwerk: Kontrolle (Grüne Version)
 Teilnehmerbegrenzung: 30 Personen / 10 SC und 20 NSC Plätze
 Müll & Endreinigung: Wir hinterlassen den Zeltplatz, wie wir ihn vorgefunden haben
 Kosten:

Angemeldet und Überwiesen	Betrag
Selbst erstellte Charaktere	40 €
vorgegebene Charaktere	20 €
ab 15.09.	+10 €

* SanitäterInnen erhalten 5 Euro Rabatt.

Anmeldung an:	Überweisung an:	Informationen & Kontakt:
Ina Zimmermann Friedrich- Engels- Bogen 36 81735 München ina@ina-zimmermann.de Post oder Email	Empfänger: Archipelkampagne e.V. Konto-Nr.: 130023400 BLZ: 82051000 Bank / KI: Sparkasse Mittelthüringen IBAN: DE86820510000130023400 Verwendungszweck: AK 70 „Realname“	Handy Ina: 0176 / 45010561 (Abends und am Wochenende) und natürlich via Forum. Bei Fragen schickt eine Mail oder ruft an! ina@ina-zimmermann.de

Ambiente	Kampf	Rätsel	Magie	Politik
5	3	2	3	1

Ambiente – Das steht für die Spielzeit untereinander oder für seinen Charakter.
 Kampf – Nachtwache schieben müssen oder unbehelligt durch den Wald wandern können
 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 – 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 Eigenamen 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.

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	

Hier hast Du Gelegenheit, bestimmte Rollen, die Du gerne mal ausprobieren oder auf keinen Fall spielen willst, anzugeben:

Ich will am liebsten Folgendes spielen: _____

Ich will auf gar keinen Fall Folgendes spielen: _____

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

Hiermit melde ich mich zu „AK 70 - Leise nach Timbedien“ an, habe die AGBs durchgelesen und akzeptiere sie, in dem ich diese Anmeldung ausfülle und per E-Mail an ina@ina-zimmermann.de (oder per Post an obige Adresse) versende.

Ort, Datum

Teilnehmer Unterschrift