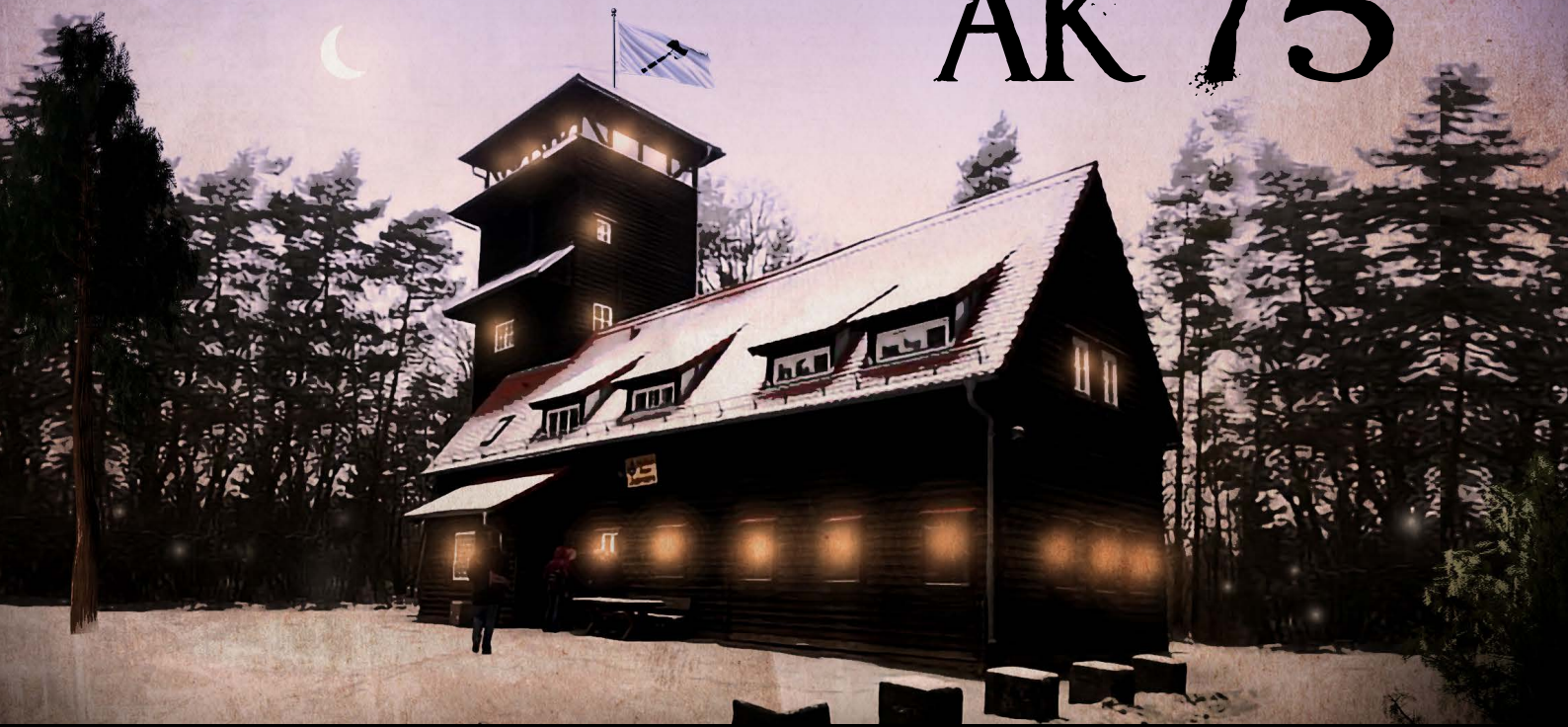


AK 75



Irrlichter



01.11.-04.11.2018

Ächzend richtete sich Gretlin auf. Das Holzbündel in ihrer Kiepe wog bereits schwer auf ihrem Rücken, aber sicherlich war noch Platz für ein paar weitere Äste. Es lag bereits der Schnee in der Luft, und das Feuerholz wollte aufgestockt werden. Sie steckte die soeben aufgehobenen Zweige zu den anderen in ihre Kiepe, als sie ein Knacken im Wald herum fahren ließ. Bewegte sich dort etwas im Schatten? So nahe an der Feste befürchtete sie keine Trollocks; und für Wölfe war es noch zu warm. Aber vielleicht war er zurück? dachte sie mit einem kleinen Hüpfen ihres Herzens, und richtete unwillkürlich ihr Haar

Rumpelnd fuhr ein schwer beladener Wagen vorbei. Der Kutscher gab den Ochsen die Peitsche, damit sie ordentlich anzogen am Hang zur Feste Tuchfels. Wulfgar sah dem Fuhrwerk nach, schüttelte langsam den Kopf und zog an seiner Pfeife. Paffend sann er nach, wann das letzte Mal ein solcher Trubel in Tuchfels war - sicherlich nicht seit der Ernennung von Anduros zum Reichsritter, nein, ganz bestimmt nicht. Und nun hatte dieser Jungspund mit seinen heißblütigen Kriegern die Feste bezogen. All diese Unruhe! Das hatte es unter Anduros nicht

gegeben. Als wäre das nicht genug gewesen, reiste nun allerlei fremd-
ländisches Volk an, in Kutschen, zu Pferde und auch zu Fuß - allesamt
fragten sie nach dem Weg in die Feste und wurden dann nicht
mehr gesehen.

Das kam davon, wenn ihr guter Reichsritter nach Gaht geholt wurde,
und nun dieser Luzius Jager seine Nachfolge antreten wollte. Erneut
schüttelte Wulfgar den Kopf und griff dann seinen Speer und
seinen Schild, auf dem groß das Wappen der Kompanie Eichenschild
prangte, um sich auf den Weg den Hügel hinauf zur Burg zu
machen, dem Wagen hinter. Schließlich begann seine Wache in einem
Gutteil einer Stunde

Seufzend blickte Esmeralda di Florenza durch die Vorhänge der
Kutsche auf die Eichen, die am Fenster vorüber glitten. Während der
Wagen rumpelnd und hüpfend die Waldwege entlang rollte, hörte sie ab
und an die Rufe des Kutschers. Wald. Wald und Wald und noch mehr
Wald. Die junge Eldengarderin war nicht sehr angetan von diesem Land.

Es gab in den Schenken nur winzige Zimmer, das Bad - wenn man es
denn so nennen wollte - war ein großer Zuber, in dem sich auch die
Holzfäller und Viehhirten tummelten, und zu Essen gab es nur diesen
fürchterlichen Haferschleim. Sie hasste Haferschleim!

Aber ihre Eltern hatten darauf bestanden: Ein neuer Reichsritter wurde
ernannt, und es hieß, ihm seine Aufwartung zu machen. Und zudem
war er jung und gutaussehend - und noch nicht verheiratet! Es sollte eine
große Feierlichkeit stattfinden auf Schloß Tuchfels, auch einen Ball
sollte es geben.

Sie seufzte wieder und wandte den Blick vom Wald ab. Ein Schloß.
Ein Ball. Nun, Timbedien war vielleicht doch nicht so schlimm, wie
es den Anschein hatte!



Informationen zum Landes Hintergrund / für Neue Spieler:

Timbedien ist ein raues Land, das weitestgehend von Wäldern und Mooren bedeckt ist. Es gibt nur wenige größere Siedlungen neben der Hauptstadt Rhodan. Viele kleine Orte, die Weiler genannt werden, sehen nur sehr selten Fremde und hören wenig von den Geschehnissen, die außerhalb ihres Ortes vor sich gehen. In Timbedien gibt es kein Geld und damit auch keinen Handel. Es ist eine Tauschwirtschaft (funktionierender Kommunismus), die zentral durch den Herzog Born Kieftor gesteuert wird.

Männer und Frauen sind vollkommen gleichberechtigt und können den gleichen Tätigkeiten nachgehen. Die Hierarchien in Timbedien erscheinen sehr flach, da man wenig auf Förmlichkeiten und Anredeformen gibt. Einem Befehl einer ranghöheren Person wird jedoch ohne Murren sofort Folge geleistet. Es gibt, abgesehen vom Herzog, keinen Erbadel. Wer etwas kann, steigt in der Hierarchie auf.

Timbedier sind in der Regel gute Kämpfer, nur wenige können jedoch lesen und schreiben. Magie gegenüber ist man skeptisch bis feindlich eingestellt. Hexen werden, sollte man ihnen habhaft werden, auf dem Scheiterhaufen verbrannt. Auch Elfen, Orks und anderes Gezücht ist nicht gern gesehen.

Die Timbedier sind ein rauer, jedoch herzlicher Menschenschlag, der gern offen heraus sagt, was er denkt. Sie sind stolz auf ihr Land, ihren Herzog und ihre Reichsritter und nur Wenige kommen auf die Idee, die Welt zu bereisen - Herausforderungen gibt es in ihrem täglichen Leben zur Genüge.

SC Anmeldung:

Der Con spielt auf der Feste Tuchfels in Timbedien. Der neue Reichsritter, geadelt für seine heldenhaften Taten, wird dort seine Ernennung mit zahlreichen Gästen feiern. Bitte überlegt euch bei einer SC Anmeldung, warum gerade euer Charakter eingeladen wurde bzw. warum ausgerechnet sie/er dort ist und füllt das entsprechende Feld auf der Anmeldung dazu aus.

NSC Anmeldung:

Um eine Feste zu bespielen und Plot umzusetzen brauchen wir natürlich (timbedische) NSCs. Es wird vorwiegend Festrollen geben, die mit euch abgesprochen werden. Jeder erhält eine ausgefeilte Rolle mit Plot für seinen Charakter. Es wird keine Dienstleister-NSCs geben. Es sind nur wenige Springer-Einsätze vorgesehen, ihr werdet also fast durchgehend in derselben Rolle spielen. Füllt bitte auch als NSC den Anmeldebogen vollständig aus, dort werden Rollenvorschläge gemacht. Wer eine eigene Idee hat, kann diese gern dazu schreiben. Wir freuen uns über Ideen und Anregungen von eurer Seite!

InTime & Ambiente

Wir spielen 24h InTime es gibt keinen OutTime-Bereich. Bitte achtet bei euren Sachen auch in den Schlafräumen auf das Ambiente. Wir möchten auch diese Räume bespielbar machen. Bitte bringt daher Decken, Felle, geschlossene Laternen, LED Kerzen etc. mit, um auch diese Bereiche ambient zu gestalten. Haltet das OutTime-Gepäck bitte klein oder verstaut die Sachen nach dem Auspacken im Auto.

Verpflegung

Auf dem Con gibt es Vollverpflegung (von Heidi & Klaus) - es wird also an nichts fehlen. Für den Abend der Feier ist ein Festessen für alle geplant. Kaffee, Tee und Wasser sind in der Vollverpflegung inklusive. Bier, Wein und eventuell Met werden wir ebenso auf dem Con anbieten, allerdings müssen diese Getränke beim Check Out bar bezahlt werden. (Bitte habt Verständnis dafür, dass wir keine EC-Karten oder Überweisungen akzeptieren können). Softdrinks, also Cola oder Fanta, oder Fruchtsäfte bieten wir nicht an - bitte bringt euch diese dann selbst auf den Con mit, falls erwünscht. Denkt auch hier bitte an eine ambiente InTime-Verpackung.

Tanz

Wir haben am Freitag Nachmittag vor der Feier einen InTime-Tanzworkshop (Mittelalterliche Tänze) für euch geplant. Wir freuen uns über alle, die daran Interesse haben und mitmachen wollen. Die Tänze sind nicht

schwierig und auch für Anfänger ohne Vorwissen geeignet. Am Abend auf der Feier wird es dann einen kleinen Ball geben, auf dem das Gelernte ausprobiert werden kann.

Datum: Donnerstag, den 01.11. bis Sonntag, den 04.11.2018
 Anreise | Einchecken: Donnerstag ab 16.00 Uhr | 18.00 Uhr
 Intime: Donnerstag ab ca. 20.00 Uhr bis Sonntag Morgen 8.00 Uhr
 Ort: Pfadfinderhaus Lindersberg, Burg Feuerstein | 91320 Ebermannstadt
[Google Maps Link](#)
 Orga: Ina/ Tom
 Genre: Abenteuer- und Ambiente Con
 Unterbringung: Im Pfadfinderhaus
 Verpflegung: Vollverpflegung
 Regelwerk: Controlle (Grüne Version)
 Teilnehmerbegrenzung: 40 Personen / 15 SC und 25 NSC Plätze
 Müll & Endreinigung: Wir hinterlassen das Haus, wie wir es vorgefunden haben
 Kosten:

Angemeldet und Überwiesen	Betrag
Selbst erstellte Charaktere	60,- €
vorgegebene Charaktere	60,- €
Kinder bis 14 Jahre	34,- €
ab 15.09.	+10 €

* SanitärInnen 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 75 „Realname“	Handy Ina: 0176 / 45010561 (Abends ab 20.00 Uhr 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	1	3	4	2

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. Die Teilnahme von Kindern und Jugendlichen unter 18 Jahren ist nur in Begleitung einer Personensorge berechtigten Person gestattet. In Ausnahmefällen kann in Absprache mit dem Veranstalter auch eine Erziehungsbeauftragte Person die Begleitung übernehmen.
8. Die Aufsichtspflicht über Minderjährige Teilnehmer obliegt zu jeder Zeit den Personensorge berechtigten oder Erziehungsbeauftragten Begleitpersonen und wird nicht vom Veranstalter gewährleistet.
9. Eltern haften für Ihre Kinder siehe BGB § 832 Haftung des Aufsichtspflichtigen
10. 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.

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	

SC Charakter Name: _____

Warum reise ich zu den Feierlichkeiten / Wer hat mich eingeladen?: _____

NSC Charaktervorschläge:

Hauptmann/ frau der Wache auf Feste Tuchfels Soldat/tin / Wache auf Feste Tuchfels
Scout, Jäger etc.

Mitglied des Bundes der Reinigenden Flamme (Eliteeinheit Hexenjäger)

Burgverwalter/in (Kämmerer)

Waffenschmied/in Rüstungsschmied/in Bogner/in

Heiler/in Schreiber/in Trankkundiger/dige

Diener, Mägde und Knechte wird es hier nicht geben, jeder packt mit an und räumt seinen Kram selbsz auf.

Adeliger Gast aus: _____

Musiker/in (Instrument):

Gaukler mit folgender Darbietung:

Ich habe eine eigene Idee: _____

Ich will am liebsten Folgendes spielen: _____

Ich will auf gar keinen Fall Folgendes spielen: _____

Weitere Informationen findet ihr Im Forum:

<http://forum.archipelkampagne.de/viewtopic.php?f=6&t=3076>

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 75 - Irrlichter“ 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