

# Der Hexer von Wiesentau

Archipelkampagne – 86 –

## Hintergrund:

---

Keiner weiß, was dich hierher verschlagen hat. Weite feuchte Wiesen umgeben dich. Wald, ein schmaler verschlammter Karrenpfad. Zivilisation? Nicht in Sicht. Weit weg vom „normalen“ NeuRhaetikon“. Hier führt immerhin eine alte, lang vergessene Handelsroute am Totenforst entlang, bis hoch in den Norden Gahts. Nach Fin´Dirrit oder in den Norden Eldengards. Wiesentau ist ein kleiner Ort, geprägt von den Noestlinger Barbaren, die hier schon lange vor der Gründung des Königreichs siedelten und Viehzucht betrieben haben und seit über 20 Jahren NeuRhaetiker sein sollen/wollen. Dieser Ort besteht aus einer Herberge und den einfachen Zelten der einfachen Leute. Hier willst du die Nacht verbringen, aber nicht mehr. Am nächsten Tag soll es weitergehen. Du hast diese Route gewählt, weil man dir sagte, es wäre der kürzeste Weg, weil du ungesehen von oder nach Eldengard reisen wolltest, oder weil die Götter schon wussten, dass aus der kurzen Rast dann doch ein paar Tagen werden sollten...

## Outtimeinformationen

---

Der AK86-„Der Hexer von Wiesentau“ wird ein klassischer Feld-Wald-und-Wiesen-Con, wie ihn die alten Hasen unter uns kennen\*. Wir werden in Zelten oder auf einem Schlafboden schlafen und unseren Proviant selbst mitbringen. Geplant ist aber auch ein kleiner Ausschank und einem abendlichen Eintopf, die genauen Details folgen aus organisatorischen Gründen etwas später. Die sanitären Anlagen sind komfortable Plumpsklos. Gewaschen wird sich mit frischem Brunnenwasser. Soweit zum Wohlbefinden.

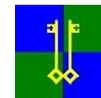
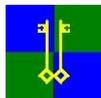
**\*Was erwartest dich allgemein auf einem Con mit klassischem Spielprinzip?** Veteranen können den Absatz jetzt überspringen ;-). Du wirst einen bzw. deinen Charakter 24 Stunden am Tag mit Leben füllen, ohne Pausen. Das heißt, du machst Pause, wenn es dein Charakter tut. Alle Entscheidungen die du triffst, können für deinen Charakter Konsequenzen haben. Alle Leiden, die dein Charakter erfährt, ob psychisch oder physisch, wirst du hautnah miterleben können, dürfen oder müssen. Das kann eine gewisse Belastung mit sich bringen, nimm das also nicht auf die leichte Schulter. Wenn Bedrohungen oder Gefahren vor Ort auf deinen Charakter warten, so betreffen diese immer NUR deinen Charakter persönlich, dich nur indirekt. Dies ist wichtig zu wissen, denn auch wenn es manchmal so scheint als würden wir gegeneinander spielen, spielen wir doch **immer** alle miteinander. Dein Charakterspiel ist für alle wichtig und gehört zu dem Weltbild, das vor Ort aufgebaut wird. Dieses Weltbild sehen andere Charaktere und werden es leichter haben, die Welt mit ihrem Spiel zu bereichern. Natürlich gehört es dazu, Gefühle auszuspielen, sich in Szenen hineinzusteigern, Trauer, Tod, Mutlosigkeit gehören zu einem LARP-Event genauso wie Freude, Hoffnung und Triumph. Der klassische Con bietet dir also drei Tage deines Charakters zu erleben und die Verantwortung für sein Handeln zu übernehmen.

**Was erwartest dich als Selbsterstellter-Charakter (SC) auf dem AK86-„Der Hexer von Wiesentau“?** Der Con ist ein simpler Abenteuer-Con für wahre Helden. Die Nächte werden lang, die Gefahren sind groß und der Lohn ist Ehre im lokalen Umfeld oder ein mistgabelschwingender Mobb. Der Con hat keinerlei Zusammenhänge zu großen Intrigen oder der Politik, oder doch? Also ein guter Einsteigercon für Neulinge um Archipelluft zu schnuppern.

**Was erwartest dich als Nicht-Selbsterstellter-Charakter (NSC) auf dem AK86-„Der Hexer von Wiesentau“?** Der Con ist so ausgelegt, dass jeder eine Festrolle bekommt. Es werden definitiv Springereinsätze nötig sein um die Spannung aufzubauen. Du kannst wieder mitbestimmen, was du spielen möchtest. Wie immer werde ich dir eine Auswahl an Charaktermöglichkeiten anbieten und deine Rolle gemeinsam mit dir entwickeln. Dazu ist vor allem der Fragebogen wichtig, damit ich weiß, worauf du Lust hast.

WICHTIG!!! Bei Fragen, melde dich bitte **rechtzeitig** bei Tanne.

**Es besteht die Möglichkeit, später anzureisen! Bitte unbedingt mit mir absprechen!**



## Informationen

Datum:	Fr 17.05.24 – Mo 20.05.24
Anreise:	Fr ab 14:00 Uhr
Intime:	Von Fr (wenn alle da sind) bis Mo 20.06.24, 09:00 Uhr
Ort:	Pfadfinderhaus Christelried, 97355 Castell <a href="https://www.christelried.vcp-bayern.de">https:// www.christelried.vcp-bayern.de</a>
Orga:	Tanne und Marcus
Genre:	Feld-Wald-Wiesen-Con
Unterbringung:	Hütte mit großem Schlafboden und Intimezelte
Verpflegung:	Selbstversorgung, Eintopf, Tee und Kaffee for free, Bier (1€) gibt es zu kaufen
Regelwerk:	Con-Trolle (grüne Version)
Teilnehmer:	Maximal 25 Spieler (ca. 15 NSCs zu 10 SCs) (+Kinder)
Müll:	Wird von jedem wieder mitgenommen!

## Kosten\*:

angemeldet bis	SC	NSC	NSC mit eigenem Zelt	Kinder (12-16 Jahre)
<b>01.04.2024</b>	<b>50 €</b>	<b>30 €</b>	<b>20 €</b>	<b>20 €</b>
<b>01.05.2024</b>	60 €	40 €	30 €	20 €
<b>Nach 01.05.2024</b>	90 €	70 €	60 €	20 €

**SCs** werden im Haus untergebracht, da es sich ja um eine Herberge handelt. Solltest du als SC lieber im Zelt schlafen kannst du es nach deiner Intimeanreise aufbauen oder du denkst dir eine gute Geschichte dazu aus und sprichst dies bitte mit mir vorher ab. Ausgelegt ist der Boden für 20 Schläfer, 10 Plätze werden belegt.

**NSCs** schlafen in „Ihren“ Zelten. Solltest du dein eigenes intimetaugliches Zelt mitbringen können, wäre das sehr schön. Zeltplätze werden sonst auch von uns gestellt. Der Wirt kann auch im Haus schlafen.

\***Sozialticket:** Kein Geld zu haben war noch nie ein Grund auf einen Con zu fahren. Sprich mich einfach an!

Anmeldung an:	Überweisung an:	Informationen und Kontakt
Stefan Tanfeld Obere Straße 5a 01665 Schmiedewalde rhaetikon@ archipelkampagne.de	Empfänger: Stefan Tanfeld IBAN: DE55 6609 0800 0030 7242 89 BIC: GENODE61BBB  Bank / Kl: BBBank  Verwendung: AK 86 - „Realname“	Tel. Tanne: 035245 / 72127 rhaetikon@archipelkampagne.de oder im Forum  Wenn ihr Fragen habt ruft an, ich beiße nicht jede/-n!

## Spielschwerpunkte (0 sehr wenig bis 5 hauptsächlich)

Ambiente	Kampf	Rätsel	Magie	Politik
3	5	2	2	1

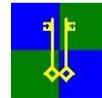
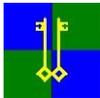
**Ambiente** – Das steht für die Spielzeit untereinander oder für seinen Charakter.

**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



## 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 selbstständig 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.