



Dunkel droht die Ruine der Feste „Orkenwacht“ vom Gipfel. An den Hang des Berges schmiegt sich eine kleine Station der Grenzwacht, die im Schatten der im Orkensturm gefallenen Festung stolzes Symbol der unbeugsamen Timbedier sein will.

Der einarmige Veteran schiebt seinen Stuhl etwas näher an den Ofen und blickt den jungen Botengänger ungläubig an. „Tuchfels? Das olle Hexenliebchen? Hier? Was will der denn hier.“ knurrt er mürrisch und schiebt die Pfeife von einem Mundwinkel zum anderen.

„Ha, von wegen, der Tuchfels, der bringt das Land wenigstens voran!“ entgegnet der Bursche fröhlich.

„Pah, voran. Vielleicht vorwärts in den Abgrund... Wenn der alte Arkantis noch Leben würde...“ seufzt der Alte.

„Ach, Ihr immer mit Eurem 'Früher in Timbedien'. Es ist eben nicht mehr wie früher. Jetzt sitzt ein Arkantis auf dem Königsthron, das ist doch eine tolle Sache für unser Land! Und Anduros – wir dürfen ihn nämlich Anduros nennen – Anduros, der hat neue Ideen. Der bringt Fremde ins Land, das ist doch aufregend. Drachensteiner! Eldengaarder! Vielleicht sogar einer dieser Fellkerle aus Kaskiem!“

„Von mir aus können die bleiben, wo der Pfeffer wächst.“ Die Laune des Alten hat sich durch die Ausführungen nicht gebessert...

„Na, da wirst Du Dich aber umschauen, denn die kommen alle **hierher**.“ Triumphierend grinst der Junge, und freut sich sichtlich, daß dem Veteranen die Pfeife aus dem Mund zu fallen droht, weil der vor Staunen offen steht...

Die Entscheidungen sind gefallen, die Truppen setzen sich in Bewegung. Sobald das Frühjahrshochwasser zurückgeht, wird ein Sturm aus Stahl und Fleisch über die Orken herfallen... Doch ein Feldzug dieser Größe muß sorgsam geplant werden. Auch sind noch viele Fragen offen.

Vorbereitungen werden getroffen, Erfahrungen ausgetauscht und so mancher Recke will sich vorab noch im Schwertkampf, am Bogen oder gar in bestimmten Formen der Zauberei ausbilden lassen. Und dann gibt es noch diejenigen, die bereits jetzt über die Größe der Tortenstücke streiten, die sie abhaben wollen, bevor der Kuchen überhaupt gebacken wurde...

Archipelkampagne e.V. Erfurt
„KRIEGSPIEL“ Archipelkampagne 50, 29.III. Bis 1.IV. 2013

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

Der Con ist ein DiplomatieCon, der in einem entlegenen Winkel Timbediens spielt. Ziel soll es sein, die bevorstehende Réconquista zu planen. Charaktere aller Länder sind willkommen. Es wird viel Zeit zum lernen geben, aber sicher nicht ganz ereignislos ablaufen! :-)

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

<u>Datum:</u>	Karfreitag, 29. März bis Ostermontag, 1. April 2013
<u>Einchecken:</u>	Freitag ab ca. 14:00 Uhr
<u>Intime:</u>	Freitag nach dem Einchecken; TimeOut Ostermontag 10 Uhr
<u>Ort:</u>	Waldherberge am Rothenberg
<u>Orga/SL:</u>	Tommy (Micha, Tanne)
<u>Genre:</u>	Diplomatie/Ambiente/Planungs-Con
<u>Unterbringung:</u>	Haus (ca. 25 Plätze)
<u>Verpflegung:</u>	Vollverpflegung
<u>Regelwerk:</u>	Con-Trolle (blaue Version)
<u>Teilnehmerbegrenzung:</u>	10 SC + 15 NSC (wenn sich zu wenige NSCs melden, bitten wir einige SCs bitten, NSCs zu machen; spät angemeldete SCs werden als erstes gefragt)
<u>Anmeldeschluss:</u>	Freitag, 1. März 2013

Kategorie	ConGebühr	Anmerkungen
SC	80 Euro	-
Festrollen-NSC	50 Euro	Festrolle, eng mit SpielerIn abgestimmt.
„best boy“-NSC (4x)	20 Euro	NSCs dieser Kategorie übernehmen klaglos Springerrollen wie z.B. Wächter, Boten und dergleichen. Außerdem bilden sie die Küchencrew , wobei in Timbedien stets alle Anwesenden für Hilfsarbeiten verpflichtet werden dürfen! Der „Chefkoch“ bespricht mit der Orga die Speisenfolge und ist für Einkauf der Lebensmittel und Transport zum Con verantwortlich (= muß es organisieren, nicht unbedingt selbst tun). Ansonsten Ambiente-Festrollen. Alle vier dürfen sich außerdem einen der folgenden Boni auswählen: A) 2 Ep für einen eigenen SC; oder B) 10 Kupfer für einen eigenen SC.

*Kinder zwischen 6 und 16 Jahren zahlen die Hälfte des NSC-Preises. Darunter nichts. Darüber den vollen Preis. Bei Sorgen oder Fragen, anrufen.

Anmeldung (nur Seite 3) an:	Überweisung an:	Informationen und Kontakt
Thomas P. Felder Orleansstr. 37 81667 München orga@archipelkampagne.de Post oder Email ☺	Empfänger: Archipelkampagne e.V. Konto-Nr.: 130023400 BLZ: 82051000 Bank: Sparkasse Mittelthüringen Verwendungszweck: AK50 „Realname“	Tel. Tommy: 0179 / 3255530 orga@archipelkampagne.de und natürlich via Forum. Wenn ihr Fragen habt, ruft an!

Spielschwerpunkte (0 sehr wenig bis 5 hauptsächlich)

Ambiente/ Zeit z. Lernen
5

Kampf
1

Rätsel
1

Magie
2

Politik
3

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
„KRIEGSPIEL“ Archipelkampagne 50, 29.III. Bis 1.IV. 2013

BITTE leserlich ausfüllen!

Vorname		Das soll per Post oder Mail an die Orga:
Nachname		Diese Seite komplett ausgefüllt! <input type="checkbox"/>
Strasse & Nr.		<i>NUR bei Wunsch auf SC-Platz:</i>
PLZ, Ort		Steht alles im Forum!
Telefon		Falls nicht im Forum hinterlegt:
Mobil		Charakterbogen und Lernliste
Email		Hintergrundgeschichte (Kurzfassung)
		Liste der (Aus-)Rüstung, Schild + Waffen, die Euer Charakter mit sich führt!

Bitte komplett ausfüllen!!

Ich melde mich für folgende Kategorie an: ☐ SC ☐ NSC ☐ Küchenchef ☐ „best-boy“-NSC

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

Ich will am liebsten Folgendes spielen (*Vorstellungen zur NSC-Rolle bzw. SC-Charaktername*):

Möchtest Du Dich an der Planung des Feldzuges intensiv beteiligen? ☐ Ja ☐ Nein

Ich will auf gar keinen Fall Folgendes spielen:

Wie bei allen Archipelcons werden die NSC-Rollen mit Dir abgesprochen und angepasst.

Ich werde am Anreisetag voraussichtlich gegen _____ Uhr das Congelände erreichen.

Raum für weiter Anmerkungen/Fragen:

Hiermit melde ich mich verbindlich zum Live Action Rollenspiel "**AK50 – Kriegspiel**" an.

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

Der Con-Beitrag wurde / wird am _____ überwiesen

Ort, Datum

Unterschrift

Archipelkampagne e.V. Erfurt
„KRIEGSPIEL“ Archipelkampagne 50, 29.III. Bis 1.IV. 2013

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 Teilnehmerbeitrages (auch nicht anteilig), zu ahnden.
5. Eine Rückerstattung des Teilnehmerbeitrages bei Nichtteilnahme ist aus organisatorischen Gründen grundsätzlich nur bis vier Wochen vor dem Veranstaltungstermin möglich. In diesem Fall muss eine Bearbeitungsgebühr von 50 % des Teilnehmerbeitrages 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 Teilnehmerbeitrages (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 Teilnahmebeitrages von der Veranstaltung auszuschließen.
14. Die Anmeldung bleibt bis zum vollständigen Begleichen des Teilnehmerbeitrages 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.
17. Es gelten die Allgemeinen Geschäfts- sowie Teilnahmebedingungen der Veranstalter und das Recht der Bundesrepublik Deutschland.