



Aus dem „Wort“, Ausgabe 1 – 1213:

Tieftal unter Quarantäne

Im letzten Jahr haben sich die Fälle von Blutdurstkrankheit in Tieftal und den umgebenden Gehöften stark ausgebreitet. Nach den Berichten der bekannten Monsterforscherin Mora Tabora und des Achtbaren Herren Wadur Grabenbruch, Streiter der FÜNFE, sind wohl sogenannte Vampyre die Ursache dieses Leidens. Dies sollen unheilige Kreaturen sein, die sich vom Blute ernähren. In Zusammenarbeit mit den Kirchen des Landes hat seine Erlaucht Angulf II die Gegend um Tieftal unter Quarantäne gestellt.

Bereits letztes Jahr wurde von Fällen des Vampirismus bei Tieftal berichtet. Hierbei wurden im Zuge der Ermittlungen Heinrich und Roswitha van Hagen des Vampirismus überführt und von der MORSkirche gerichtet.

Die Kirche kümmert sich um die Versorgung der betroffenen Bürger und setzt alles daran, diese Kreaturen aufzuspüren und unschädlich zu machen. Durch ihr normales menschliches Aussehen sind diese Monster nur schwer zu finden, allerdings sollen sie wohl das Sonnenlicht meiden. Alle Bürger sind angehalten mögliche Verdachtsfälle den Geweihten oder der Büttelschaft zu melden, diese sind angewiesen den Hinweisen umgehend nachzugehen. Rund um das Gebiet Tieftal haben Posten der Büttelschaft Stellung bezogen, um die Ein- und Ausreise aus der Quarantänezone zu unterbinden. Wie lange diese Maßnahme aufrechterhalten werden soll, konnte die Redaktion bisher nicht in Erfahrung bringen.

Die Quarantänezone Tieftal (QZT) hat ihren Zweck erfüllt: Zunächst scheint die weitere Ausbreitung der Vampyre gestoppt. Niemand kommt am Drachenstein'schen Heer vorbei, das einen Kordon um die Region gelegt hat. Aus der QZT selbst jedoch dringt unheilvolle Kunde. Recht und Ordnung sind im Begriff, sich aufzulösen. Es heißt, manche Vampyre gäben sich offen zu erkennen und hielten sich Menschen wie Vieh in Verschlagen. Wer kann, versucht zu fliehen, muß sich aber entwürdigende Kontrollprozeduren stellen. Schmuggler schaffen Begehrtes in die QZT hinein oder Wertvolles aus der QZT hinaus... Das muß ein Ende haben. Helden werden gesucht, die mit dem Übel ein für allemal aufräumen, damit wieder Normalität einkehren kann.

Es gibt viele Gründe, warum sich Dein Charakter zu Beginn des Cons am Rande der QZT aufhält: Vielleicht wittert er ein Geschäft, vielleicht ist sie vom brennenden Haß auf die Kreaturen Diskors erfüllt, vielleicht hat sie eine Ahnung, daß sie genau dann und genau dort sein sollte? Einfach mit der SL sprechen.

Der Con wird für alle, vor allem aber für selbst erstellte Charakter (SC) körperlich anstrengend. Auch SC mit Hausplatz werden (mindestens) in der erste Nacht in Zelten übernachten müssen. Auf NSC warten zwar auch richtige Briefings, aber die meisten NSC werden im Laufe des Cons in mehrere Rollen schlüpfen müssen (das liegt in der Natur dieser Veranstaltung). Dafür wird es eine düstere Atmosphäre, viele Überraschungen und ein neues Konzept geben. Nur Mut!



Archipelkampagne e.V. Erfurt – Geschichten aus Drachenstein
„KEHRAUS“ Archipelkampagne 52, 3.X. bis 6.X. 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 AbenteuerCon, der am Rande und in der QZT spielt. Charaktere aller Länder sind willkommen, naturgemäß haben Drachensteiner das größte Interesse an ihrer Heimat.

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

Datum: Donnerstag, 3.Okt. (Tag d. dt. Einheit) bis Sonntag, 6.Okt.2013
Einchecken: Donnerstag ab ca. 14:00 Uhr
InTime: Donnerstag nach dem Einchecken; TimeOut Sonntag 10 Uhr
Ort: Gelände des Pfadfinderhaus Fornbach, nordöstlich von Coburg
Orga/SL: Tommy & Franky
Genre: Vampyr-Con
Unterbringung: NSC im Haus (ca. 16 Plätze); 8 SC im Haus (erste Nacht: Zelt), alle weiteren in Zelten.
Verpflegung: **Selbstverpflegung**
Regelwerk: Con-Trolle (blaue Version)
Teilnehmerbegrenzung: Verhältnis SC zu NSC etwa 1:1 (wenn sich zu wenige NSCs melden, bitten wir einige SCs bitten, NSCs zu machen; spät angemeldete SCs werden als erstes gefragt)
Anmeldeschluss: Freitag, 30. August 2013

Kategorie	ConGebühr	Anmerkungen
SC – Haus	80 Euro	Nur 8 Plätze. Aus InTime-Gründen kann die Übernachtung im Haus nicht garantiert werden! In der ersten Nacht auf jeden Fall Übernachtung im Zelt!
SC – Zelt	60 Euro	Unterbringung in Vereinszelten oder eigenem Zelt. Der Zeltplatz verfügt über ein festes Haus mit Toiletten/Duschen/warmen Wasser und eine gemauerte Feuerstelle.
NSC	20 Euro	NSC auf diesem Con übernehmen klaglos Springerrollen wie z.B. Wächter, Boten und dergleichen. Darüber hinaus haben sie Festrollen, wenn ihr „Einsatz zu Ende ist“ (vgl. Lager des Dons auf dem PfingstCon). U.U. werden auch NSC benötigt, die den ganzen Con über dieselbe Rolle ausfüllen. SonderBoni: A) 1 Bonus-Ep für einen eigenen SC; oder B) 10 Kupfer für einen eigenen SC.

Die Veranstaltung ist für Personen unter 18 Jahren nicht geeignet. 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: AK52 „Realname“	Tel. Tommy: 0179 / 3255530 orga@archipelkampagne.de und natürlich via Forum. Wenn ihr Fragen habt, ruft an!



BITTE leserlich ausfüllen!

Vorname	
Nachname	
Strasse & Nr.	
PLZ, Ort	
Telefon	
Mobil	
Email	

Das soll per Post oder Mail an die Orga:

Diese Seite komplett ausgefüllt! ☐

NUR bei Wunsch auf SC-Platz:

Steht alles im Forum! ☐

Falls nicht im Forum hinterlegt:

Charakterbogen und Lernliste

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 – Haus ☐ SC – Zelt ☐ NSC

Ich benötige einen Zeltplatz: ☐ -- ODER -- Ich bringe ein eigenes Zelt mit ☐ freien Plätzen

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*):

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 "AK52 – Kehraus" an.

Die allgemeinen Geschäftsbedingungen & Teilnahmebedingungen auf Seite 4 habe ich gelesen, verstanden und bin damit einverstanden.

Der Con-Beitrag wurde / wird am _____ überwiesen

Ort, Datum

Unterschrift



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 50 % 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.
17. Es gelten die Allgemeinen Geschäfts- sowie Teilnahmebedingungen der Veranstalter und das Recht der Bundesrepublik Deutschland.