



Königreich Gaht – Stadt Gaht

Hochzeit zwischen dem Ritter der Tafelrunde, Anduros Tuchfels, und Ihrer Gnaden, Dienerin der PAXA, Fenuen Findelstern

Die Gerüchte, welche zum ersten Mal vor rund einem Jahr aufkamen, sind wahr. Seine Erlaucht, Anduros Tuchfels, wird Fenuen Findelstern, Geweihte unser Herrin PAXA, heiraten.

Die Hochzeit wird selbstverständlich in unserer schönen Stadt abgehalten

werden und zum Mittsommer stattfinden. Was ist das bloß für eine Hochzeit: Der tapfere Ritter der Tafelrunde, Retter unseres Gerechten Herrschers aus den Fängen des Bösen und Befreier Eldengards ehelicht die Tochter der PAXA Hochgeweihten Gullin Findelstern, welche bei den Elfen lebte und ihrer Tochter die Schönheit und das Wissen der Elfen in die Wiege gelegt hat. Unzählige Mädchen und Jungen werden nun Tränen vergießen, dass diese beiden Menschen nicht mehr auf dem Heiratsmarkt zur Verfügung stehen. Andere freut es, denn schon jetzt denken die Bäcker und Fleischer, die Schreiner und Weber, die Brenner und Winzer darüber nach, wie ihre Produkte der Hochzeit zum größten Glanz verhelfen und wie sie ihre Waren an den besten – und teuersten – Tafeln platzieren können. Unter den jungen Herren und Damen der Stadt wird man ein besonderes Augenmerk auf die Mode richten, die das Brautpaar zur Schau trägt. So gab es seit dem letzten Sommer Streit zwischen verschiedenen Webereien, ja und gar das Patrizierhaus....



...und so ging es immer weiter im Text. Aber du wusstest es besser. Denn neben den Flugblättern des GBK, die seit einigen Tagen in jeder Taverne zu finden waren, hatte dich noch ein anderer Brief erreicht. Der Bote war peinlich darauf bedacht, sich mehrmals zu versichern, dass du die richtige Person wärest. Mit feiner Handschrift geschrieben lud dich der Brief zu einer anderen Hochzeitsfeier ein. Unterzeichnet von Fenuen und Anduros persönlich. Eine Feier mit dem Brautpaar. Im kleinen Kreise. Unter Freunden. Viel früher, als die so groß angekündigte Feier in Gaht. Fern aller Hektik der Stadt, in einem kleinen Ort im Süden Timbediens. Du hattest zwar noch nie etwas von dem Ort gehört, aber du würdest dich schon durchfragen können.



Informationen

Liebe SpielerInnen,

auch wenn natürlich die Hochzeit von Anduros und Fenuen im Mittelpunkt des Cons stehen wird, soll dieser Con kein reiner Feier- und Ambientecon sein. Im Gegenteil. Wir möchten auf diesem Con etwas ausprobieren und bitten euch darum, euch auf dieses Abenteuer einzulassen. Der Con wird in einigen Punkten anders sein als bisherige Archipelcons. Nicht besser, nicht schlechter, aber anders.

Im Fokus des Cons sollen Rollenspiel und große Emotionen stehen. Es gibt einen Plot, jedoch keinen Feind, der bekämpft oder entlarvt werden muss. Es gibt kein richtiges oder falsches Handeln. Wir bieten euch eine Bühne, auf der ihr euren Charakter möglichst intensiv ausleben könnt. Lasst euren Emotionen freien Lauf. Seid euphorisch, liegt euch weinend in den Armen oder hasst euch. Ihr könnt gerne auch etwas übertreiben, mit einem gesunden Hang zur Theatralik. Niemand hat etwas zu verlieren, es geht nicht ums gewinnen. Es geht darum, viel Spaß miteinander zu haben und ein intensives, schönes Wochenende miteinander zu teilen.

Wir werden auf dem Con auch Träume ausspielen. Während dieser Traumphasen werden wir mit Regeln spielen, die vom gewohnten Con-Trolle abweichen. Wir hoffen, dass wir durch diese temporären Regeländerungen in den Träumen ein freieres – und damit vielleicht auch dramatischeres – Spiel ermöglichen können. Nutzt diese Freiheiten für tolle Szenen und intensives Rollenspiel. Bitte macht euch vor dem Con bewusst, was diese Regeln für euer Spiel bedeuten. Und: Für euren Charakter ändert sich nichts. Vielleicht merkt der Charakter sogar erst nach dem Aufwachen, dass es sich um einen Traum handelte? Wir ändern lediglich die Outtime-Regeln.

Regeländerungen für Träume

- Während der Träume bitten wir euch darum, keinen Alkohol zu trinken. Wir wollen, dass alle einen klaren Kopf haben und sich auf ihr Rollenspiel konzentrieren können.
- Ihr habt so viele Lebenspunkte und Rüstpunkte, wie ihr für euer Spiel braucht. Ihr entscheidet, ob ihr in Ohnmacht fällt oder noch stammeln könnt, wann ihr kampfunfähig seid und wann ihr sterbt. Es gibt keine 300 Sekunden-Regel. Ihr entscheidet – ggf. gemeinsam mit dem/der HeilerIn, wie lange eure Wunden zum Heilen brauchen. Wählt ein Ergebnis, dass euer Spiel und das eurer MitspielerInnen bereichert. Bleibt dabei realistisch und überlegt, welche Auswirkungen Treffer in der Realität hätten.
- Um dem Kämpfen eine Richtung zu geben und aus dramaturgischen Gesichtspunkten, werden wir euch vor wichtigen Kämpfen Zettel ziehen lassen, auf denen der Ausgang des Kampfes für euren Charakter vermerkt ist (ähnlich dem System, das für die Faustkämpfe bei diversen Eldengard-Cons verwendet wurde). Dies soll zu einem dramatischen Kampf führen der viel mehr Rollenspiel als Wettkampf ist. Das klingt jetzt alles nebulös, in der Anmeldebestätigung erhaltet ihr dann weitere Infos.
- Bitte ruft nicht „Rüstung“ und zählt auch nicht eure Treffer herunter. Nur wenn euch jemand OT ernsthaft wehgetan hat, ruft „Patzter“. Der Verursacher muss sein Schwert dann jedoch nicht wegwerfen, kümmert sich aber bitte um die oder den verletzt/e MitspielerIn und bietet ihm/ihr nach der Klärung ein schönes Spiel.
- Ignoriert alle Angaben des Regelwerks, in denen Zeitangaben genannt sind. Ihr entscheidet, wie lange es dauert, eine Wunde zu versorgen, ihr entscheidet, wie lange die Heilung dauert. Ihr entscheidet, wann der Schild wieder repariert ist und ihr entscheidet, wann euer Trank fertig ist. Bleibt dabei bitte realistisch und stellt die Dramatik in den Vordergrund. Ihr habt nichts zu verlieren.
- In den Träumen können keine Talente gelernt werden.



Archipelkampagne e.V. Erfurt
„TRAUMHOCHZEIT“ Archipelkampagne 60, 22. bis 25. Mai 2015



Neben NSC und SC gibt es die Möglichkeit, sich als kombinierter SC/NSC anzumelden. Kombinierte SC/NSCs spielen ihren SC-Charakter u.a. während der Hochzeit und Feier, stehen in anderen Momenten aber als NSC zur Verfügung. Keine Bange, wir kümmern uns darum, dass sich die Übergänge zwischen SC und NSC logisch gestalten. SCs erhalten von uns generell keine Briefings. Eure Charaktere sind in der Regel auf dem Con, weil sie von Fenuen oder Anduros zur Hochzeit eingeladen wurden. Wenn das für euren Charakter nicht passt, überlegt euch bitte einen anderen Grund und teilt ihn uns mit.

Datum: Freitag, 22. Mai bis Montag, 25. Mai 2015
Einchecken: Freitag ab ca. 14:00 Uhr
Intime: Wir werden einen abgegrenzten Intime-Bereich haben, so dass eingetragene Spieler und Spielerinnen gleich nach dem Checkin intime gehen können; TimeOut am Montag um 9:00 Uhr, danach gibt es noch eine kurze Feedback-Runde
Ort: Rotkehlchen-Ranch, zwischen Dresden und Bautzen
Orga/SL: Micha, Susann und Tommy
Genre: Abenteuer- und Feiercon
Unterbringung: Zelte
Verpflegung: Frühstück und warmes Abendessen, Snacks bitte selbst mitbringen
Regelwerk: Con-Trolle (blaue Version), in den Träumen mit geänderten Regeln
Teilnehmerbegrenzung: 10 SC + 10 kombinierte SC/NSC + 10 NSC

Angemeldet und überwiesen bis zum	SC*	SC/NSC*	NSC *
03.04.2015**	90 Euro	90 Euro	90 Euro

*Kinder zahlen nichts. Ihr entscheidet selbst, wer noch als Kind zählt. Ein Tag des Cons ist für Kinder ungeeignet. Eltern mit Kindern sollten sich bitte für diesen Zeitraum um eine Outtime-Betreuung ihrer Kinder kümmern. Gerne in Absprache mit uns.

SanitäterInnen erhalten 5 Euro Rabatt. Küchenpersonal zahlt je nach Arbeitsmenge nach Absprache ebenfalls weniger bis gar nichts.

** SpielerInnen, die sich später anmelden, können einen Bauern-NSC spielen. Sie erhalten nur ein minimales Briefing, und keinen eigenen Plot.

Anmeldung (nur Seite 4) an:	Überweisung an:	Informationen und Kontakt
Micha Schröter Grünberger Straße 55 10245 Berlin orga@archipelkampagne.de Post oder Email ☺	Empfänger: Archipelkampagne e.V. Konto-Nr.: 130023400 BLZ: 82051000 Bank / KI: Sparkasse Mittelthüringen IBAN: DE86820510000130023400 Verwendungszweck: AK 60 „Realname“	Tel. Micha/Susann: 030 / 28837964 Handy Micha: 0176 / 23750555 Handy Susann: 0176 / 23745522 Handy Tommy: 0179 / 3255530 orga@archipelkampagne.de und natürlich via Forum. Bei Fragen schickt eine Mail oder ruft an!

Spielschwerpunkte (0 sehr wenig bis 5 hauptsächlich)

Ambiente/Feier	Kampf	Rätsel	Magie	Politik
3	3	2	2	2

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
„TRAUMHOCHZEIT“ Archipelkampagne 60, 22. bis 25. Mai 2015



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	
----------------------	--

Oder

Charakterbogen und Lernliste	
------------------------------	--

Hintergrundgeschichte (Kurzfassung)	
-------------------------------------	--

Ich möchte gerne als SC [] / SC/NSC [] / NSC [] kommen.

Ich bin Sanitäter und bringe meine Erste-Hilfe-Tasche mit [].

Ich habe folgende Allergien / Nahrungsmittelunverträglichkeiten / besondere Ernährung:

Ich will am liebsten Folgendes spielen (*Vorstellungen zur NSC-Rolle bzw. SC-Charaktername. Hier könnt ihr ruhig ausführlich etwas zu euren NSC-Wünschen schreiben.*)

Wie bei allen Archipelcons werden die NSC-Rollen mit dir abgesprochen.

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

Suchst du eine Herausforderung? Hast du eine Idee? Hier ist Raum für weitere Anmerkungen/Fragen:

--

Hiermit melde ich mich verbindlich zum Live Action Rollenspiel "AK60 – Traumhochzeit" an.
Die allgemeinen Geschäftsbedingungen & Teilnahmebedingungen habe ich gelesen, verstanden und bin damit einverstanden.

Ort, Datum

Unterschrift



Archipelkampagne e.V. Erfurt
„TRAUMHOCHZEIT“ Archipelkampagne 60, 22. bis 25. Mai 2015



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. Eltern haften für ihre minderjährigen Kinder.
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 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.
17. Es gelten die Allgemeinen Geschäfts- sowie Teilnahmebedingungen der Veranstalter und das Recht der Bundesrepublik Deutschland.