

Der letzte Tanz

Archipelkampagne – 87 –

Hintergrund:

Schwarzenbach wurde vor gut einem Jahr befreit, befreit aus den Klauen Ators, Handlanger des Dämons Sefias. Schwarzenbach wird seitdem geschützt von einer Truppe NeuRhaetikoner. Diese sind die rechtmäßigen Besitzer des Landes. Der Landsitz Schwarzenbach zeichnet sich durch seine einzige Ortschaft aus, Gargalax Ruh. Merkwürdigerweise hat die Erschließung der Miene immer noch nicht begonnen.

Was hält die NeuRhaetikoner davon ab, weiter zu graben? Sind es die Elfen und Orken, die in der Nähe des Gebietes Ihre Heimstätte haben? Sind es die Verbindungen in die Feenwelt, die vor einigen Jahren aufgerissen sind? Hat es mit den dämonischen Mächten zu tun, die hier herrschten? Oder hat der alte Zwerg Gargarlax doch noch ein Geheimnis versteckt, dass er nicht wieder finden konnte?

Outtimeinformationen

Der AK87-„Schwarzenbach IV – Der letzte Tanz“ wird ein klassischer Feld-Wald-Wiesen-und-Mystik-Con, wie ihn die alten Hasen unter uns kennen*. Wir werden in Hütten mit offenem Kamin schlafen und unseren Proviant selbst mitbringen. Geplant ist aber auch eine kleine Taverne bzw. ein Ausschank, die genauen Details folgen aus organisatorischen Gründen etwas später. Die sanitären Anlagen sind eher minimalistisch gehalten.

Soweit zum Wohlbefinden.

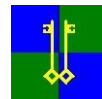
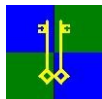
***Was erwartest dich allgemein auf einem Con mit klassischem Spielprinzip?** Veteranen können den Absatz jetzt überspringen ;-). Du wirst einen bzw. deinen Charakter 24 Stunden am Tag mit Leben füllen, ohne Pausen. Das heißt, du machst Pause, wenn es dein Charakter tut. Alle Entscheidungen die du triffst, 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, dass 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 AK87-„Der letzte Tanz“?

Die Vorgängercons AK78-„Schwarzenbachs Erben“, AK82-„Befreiung Schwarzenbachs“ und der AK84-„Altes Übel“ haben das Schicksal des Dorfes Schwarzenbach und seiner Bewohner bis jetzt bestimmt und definiert. Der Ausgang der vorangegangenen Cons war nicht von der Orga/SL vorausgeplant, somit ist das Setting des jetzigen Schwarzenbach-Cons die Folge dessen und diese können die SCs nun erleben.

Seine Königliche Majestät Igbur aus dem Tann von NeuRhaetikon, ist äußerst unzufrieden. Er hat das Dorf unter seiner Kontrolle, jedoch wirft die Miene weder magisches Erz, noch Silber ab. Es ist viel Wissen über das Dorf vor Ort gesammelt worden und kann nun ausgewertet werden. Die Zeitungen sind voll von Andeutungen. So senden verschiedene Fraktionen Ihre Leute, um die Gunst des Herrschers zu erlangen und natürlich ein Stück des Kuchens abzubekommen. Denn eine Silbermine ist nun mal eine Silbermine. Und diese in Schwarzenbach birgt wohl sogar magisches Metall.

An sich erwartest dich ein ruhiger Con mit Rätsel- und Kampfelementen, sowie reichlich Interaktion, eingebettet in schönes Ambientenspiel.



Was erwartet dich als Nicht-Selbsterstellter-Charakter (NSC) auf dem AK87-„Der letzte Tanz“?

Der Con ist so ausgelegt, dass jeder eine Festrolle bekommt. Zusätzlich werden ein paar wenige, kurze Springerrollen nötig sein. Wie immer werde ich dir eine Auswahl an Charaktermöglichkeiten anbieten und deine Rolle gemeinsam mit dir entwickeln.

In diesem besonderen Fall ist es natürlich so, dass diejenigen, die einen Schwarzenbacher gespielt haben, ihre alte Rolle wieder einnehmen können, was für das Spielgeschehen natürlich sehr stimmig wäre. Natürlich haben die einzelnen Bewohner auch untereinander Spielspaß, selbst wenn sich keine SCs anmelden würden, würde das Dorfleben turbulent zugehen.

Da viele Schwarzenbacher auf dem letzten Con verstorben wurden, wirst es vor allem neue Schwarzenbach-Dorf-NSCs geben.

Wie immer **WICHTIG!!!** Bei Fragen, melde dich bitte **rechtzeitig** bei mir (Tanne).

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

Informationen

Datum:	Do 10.10.24 – So 13.10.24
Anreise:	Do ab 14:00 Uhr
Intime:	Do ab ca. 19:00 Uhr bis So 09:00 Uhr
Ort:	Pfadfinderlandheim Stiefvater, 96465 Neustadt bei Coburg https://huetten-haeuser-zeltplaetze.de/unterkuenfte/pfadfinderlandheim-stiefvater/
Orga:	Tanne und Tommy
Genre:	Feld-Wald-Wiesen-Con
Unterbringung:	Hütten mit Schlafboden
Verpflegung:	Selbstversorgung mit Teilverpflegung, Getränke gibt es zu kaufen
Regelwerk:	Con-Trolle (grüne Version)
Teilnehmer:	Maximal 24 Spieler, davon max. 12 SCs
Müll:	Wird getrennt vor Ort entsorgt

Kosten*:

angemeldet bis	SC	NSC	Kinder von 10 bis 15 Jahren**
13.09.2024	70 €	40 €	30 €
30.09.2024	90 €	50 €	30 €

** nur in Begleitung eines Personensorgeberechtigten. Es wird planungstechnisch keine Rücksicht genommen. Die Kinder werden voll integriert, sprich sie nehmen am konsequenten Spiel teil.

Anmeldung an:	Überweisung an:	Informationen und Kontakt
Stefan Tanfeld Obere Straße 5a 01665 Schmiedewalde rhaetikon@archipelkampagne.de Post oder Email ☺	Empfänger: Stefan Tanfeld IBAN: DE55 6609 0800 0030 7242 89 BIC: GENODE61BBB Bank / Kl: BBBank Verwendung: AK 87 „Realname“	Tel. Tanne: 035245 / 72127 rhaetikon@archipelkampagne.de oder im Forum Wenn ihr Fragen habt ruft an, ich beiße nicht jede!

Spielschwerpunkte (0 sehr wenig bis 5 hauptsächlich)

Ambiente	Kampf	Rätsel	Magie	Politik
4	2	2	2	2

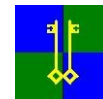
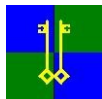
Ambiente – Das steht für die Spielzeit untereinander oder für seinen Charakter.

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 Person 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 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.

Es gelten die Allgemeinen Geschäfts- sowie Teilnahmebedingungen der Veranstalter und das Recht der BRD.