

SILBERBRUNNEN

Der Krieg der Yagas Teil 2 von 3

Archipelkampagne – 61 –

Hintergrund (intime):

„SILBER!

Mehr Silber, als Du tragen kannst, genug, um uns alle reich zu machen. Ich schwöre Dir, ich habe es mit eigenen Augen gesehen. Und das Aul heißt „Silberbrunnen“, das sagt doch schon alles.

Nur der olle Than dort, der sträubt sich, faselt von Geistern und Traditionen und will nichts davon wissen, daß wir die Erde aufhacken und das Zeug aufsammeln. Die Kaskaren haben einfach kein Gespür für sowas, denen ist Eisen, was uns Gold ist, und Korn, was uns Edelseine sind... Schau Dir die Hintertann an, die ist damit reich geworden.

Jetzt aber ist unsere Gelegenheit. Pack Deine Sachen und komm mit dem nächsten Schiff, ich warte in Praswa auf Dich – aber nicht lange! Wenn Du diese Gelegenheit versäumst, dann bist Du selber schuld, werde ich eben alleine reich. Grüße an den Vater, endlich kann er stolz auf mich sein.“

Aus einem Brief eines Gahters aus Kaskiem in die Heimat

„Früher, noch bevor der Grimfrost sein eisiges Tuch über Kaskiem legte, hat jeder neue Than der Sternwiesel bei seinem Amtsantritt ein Opfer für die Geister der Sterne am Quell eines Bächleins in der Nähe des heutigen Auls Silberbrunnen dargebracht.

Nachts wurden Freudenfeuer entzündet, und der nackte Körper des Fürsten wurde mit einer Paste aus Silberstaub überzogen. Zusammen mit weiteren Adligen ging der Fürst zur Quelle des Bächleins.

Alle waren mit vielen verschiedenen kostbaren Gegenständen und weißen Edelsteinen beladen. Die Gefährten opferten diese Gegenstände, indem sie diese ins Wasser warfen.

Danach sprang der König in den Bach, und der Silberstaub auf seinem Körper sank, zusammen mit den weißen Edelsteinen und Silbermünzen, welches die mitgereisten Adligen als Opfer in den Bach warfen, auf den Grund, wie Sternregen.“

Eine Legende der Kaskaren

Hintergrund (outtime):

Im kleinen [kaskischen](#) Aul „Silberbrunnen“ auf dem Gebiet der Sternwiesel, nicht weit des Flusses, der AkPar von Kaskiem trennt, gibt es, der Legende nach, unermeßlichen Reichtum zu finden.

Nicht lange, nachdem diese Legende in die alten Reiche gelangte, und ein Silberrausch bricht aus... Das kleine, eher verschlafene Aul steht mit einem Mal im Zentrum der Aufmerksamkeit vieler Mächte, und Geschehnisse aus uralter Zeit werfen ihre Schatten in die Gegenwart.

Alle von uns erstellten Charaktere (NSCs) bekommen von uns ausgearbeiteter Rollen mit eigenen Zielen und Motivationen, selbst wenn es auch zu Springereinsätzen kommt. Dadurch erreichen wir eine hohe Immersion für alle und vermeiden OT-Blasen. 24h intime meinen und nehmen wir ernst!

Durch die besondere Natur der Archipelkampagne kannst Du leider keine Charaktere anderer Kampagnen (z.B. die Mittellande) übernehmen, aber ruf uns an, wenn Du ein eigenes Konzept hast, das Du gerne bei uns spielen willst. Wir finden sicher eine Lösung! ☺

Informationen

Der Con spielt in Kaskiem. Es ist ein Intrigen-, Diplomatie- und Abenteuercon. So mancher Forschende kann etwas über die Kultur und Geschichte Kaskiems erfahren, was die Peveze nur den wenigsten erzählen, wenn sie nicht vorher vergiftet werden. Ach ja, Magiekundige: passt auf das ihr Nakeldawal macht. Ansonsten wird für nichts garantiert. Wenn ihr nicht wisst, als Magiekundiger, was das ist, kommt mit einem anderen Charakter.

Der Con ist auch ideal für Neulinge in der Spielwelt des Archipels, oder solche Spieler, die gerne Kaskaren spielen wollen.

Datum:	Donnerstag, 25. Juni '15, bis Sonntag, 28. Juni 2015
Einchecken:	Donnerstag, ab ca. 18:00 Uhr
Intime:	Donnerstag, ab ca. 20 Uhr bis Sonntagmorgen, 10:00 Uhr
Ort:	Jugendhaus Kugelbach
Orga:	Tom / Tommy
Genre :	Diplomatiecon mit Kampf, Intrigen und Abenteuer
Unterbringung:	Je nach Fraktion, Haus oder Zelte
Verpflegung:	Selbstverpflegung und Taverne (Bier und Met)
Regelwerk:	Con-Trolle (baue Version)
Teilnehmerbegrenzung:	Je nach Fraktion bis zu 10 Spieler. Alle Spieler haben Festrollen. Wer möchte, kann für kurze Springereinsätze herangezogen werden.
Müll:	Wird von Euch wieder mitgenommen
Kosten:	

Angemeldet und überwiesen	Betrag
Selbst erstellter Charakter	60 €
Von der SL vorgegebener Charakter	50 €
Ab dem 1. Mai**	+15 €
Zeltplatzpfand	+10 € (wird bei Abreise zurückerstattet)

*Kinder zahlen nichts. Ihr entscheidet selbst, wer noch als Kind zählt. Kaskiem ist ein raues Land, es kann zu Szenen kommen, die für Kinder ungeeignet sind – vor allem nachts oder bei Kämpfen.

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

** SpielerInnen, die sich nach dem 1. Juni 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
Thomas P. Felder Orleanstr. 37 81667 München orga@archipelkampagne.de Post oder Email ☺	Empfänger: Archipelkampagne e.V. Konto-Nr.: 130023400 BLZ: 82051000 Bank / Kl: Sparkasse Mittelthüringen IBAN: DE86820510000130023400 Verwendungszweck: AK 61 „Realname“	Handy Tommy: 0179 / 3255530 Handy Tom: 0176 / 22898956 (abends und am Wochenende) und natürlich via Forum. Bei Fragen schickt eine Mail oder ruft an!

Spielschwerpunkte (0 sehr wenig bis 5 hauptsächlich)

Ambiente	Kampf	Rätsel	Magie	Politik
3	2	4	4	2

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

Kampf – Nachtwache schieben müssen oder unbehelligt durch den Wald wandern können

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 – 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.

BITTE ausfüllen!

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

Bitte wählt aus den folgenden Fraktionen aus, zu welcher ihr gehören wollt – auch als SC. Falls Ihr mehrere Fraktionen wählt, vergebt mit 1-x Eure Favoriten (1=am liebsten):

Charaktername (falls SC)	
Kaskaren (aus dem Ort)	
Kaskaren (angereist)	
NeuRhaetikon	
Gaht	
Ak'par	
Taverne	
Ich möchte keiner Fraktion angehören.	

Hier hast Du Gelegenheit, bestimmte Rollen, die Du gerne mal ausprobieren (oder auf keinen Fall spielen müssen) willst, z.B. Dieb, Anführer, Meuchler, Zauberer, Hexe, Sklave, Chimäre usw, angeben:

Ich will *am liebsten* Folgendes spielen: _____

Ich will *auf gar keinen Fall* Folgendes spielen: _____

Wie bei allen Archipelcons werden die NSC-Rollen mit dir abgesprochen und angepasst. Es werden nur SC-Charaktere zugelassen, die von der jeweiligen Länderorga abgesegnet wurden.

Hiermit melde ich mich zu „AK 61 - Silberbrunnen“ an, habe die AGBs durchgelesen und akzeptiere sie, in dem ich diese Anmeldung ausfülle und per E-Mail an orga@Archipelkampagne.de (oder per Post an obige Adresse) versende.