

Die Bestie von Paikholz

Archipelkampagne – 92 –

Hintergrund:

Du sitzt in einer Taverne in NeuRhaetikon. Die üblichen Düfte, leise Gespräche und dämmriges Kerzenlicht, wie überall im Archipel, doch da schnappst du ein Wort auf, „Mord?“ Du hörst genauer hin: „...bestialisch zugerichtet... in Paikholz...die Wachen konnten nichts finden...immer in hellen Mondnächten.“ Du wendest dich an die Erzählerin, sie wirkt nicht so, als würde sie damit prahlen wollen. Der Morsgeweihte Marano wurde vor zwei Monden entführt. Seitdem sind drei Menschen in der Umgebung von Paikholz ermordet worden und zwei weitere sind verschwunden. Etliches Vieh wurde gerissen, Hunde verstecken sich nachts jaulend in den Häusern. Der Junker und seine Büttel sind rat- und hilflos. Es ist ein Kopfgeld von mittlerweile 5 Silbern ausgesetzt. Wer, wenn nicht du, sollte sich dem Problem des kleinen Mannes annehmen. Wahrscheinlich ist es mal wieder nur ein Irrer, aber mit was bist du nicht schon alles fertig geworden. Und so reist du in die Baronie Duesterwald, und suchst das verschlafene Holzfällernest Paikholz auf, um dort nach dem Rechten zu sehen.

Outtimeinformationen

Der AK92 „Die Bestie von Paikholz“ wird ein klassischer Feld-Wald-und-Wiesen-Con, wie ihn die alten Hasen unter uns kennen*. Wir werden in Zelten oder unter einem großen offenen Verschlag schlafen und Proviant selbst mitbringen. Geplant ist aber auch ein kleiner Ausschank und ein gemeinschaftlicher abendlicher Eintopf, die genauen Details folgen aus organisatorischen Gründen etwas später. Trinkwasser ist ausreichend vorhanden. Die sanitären Anlagen sind komfortable Plumpsklos. Es gibt eine vom See gespeiste „Dusche“ und den See, der zum Baden geeignet ist und auch dazu einlädt. Soweit zum Wohlbefinden.

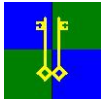
***Was erwartet dich allgemein auf einem Con mit klassischem Spielprinzip?** Veteranen können den Absatz jetzt überspringen ;-). Du wirst einen bzw. deinen Charakter 24 Stunden am Tag mit Leben füllen, ohne Pausen. Das heißt, du machst Pause, wenn es dein Charakter tut. Alle Entscheidungen die du triffst, 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, dich nur indirekt. Dies ist wichtig zu wissen, denn auch wenn es manchmal so scheint als würden wir gegeneinander spielen, spielen wir doch **immer** 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 erwartet dich als Selbsterstellter-Charakter (SC) auf dem AK92? Der Con ist ein simpler Abenteurer-Con für wahre Helden. Die Nächte werden lang, die Gefahren sind da und der Lohn ist Ehre im lokalen Umfeld oder ein mistgabelschwingender Mobb. Der Con hat keinerlei Zusammenhänge zu großen Intrigen oder der Politik, oder doch? Also ein guter Einsteigercon für Neulinge um Archipelluft zu schnuppern.

Was erwartet dich als Nicht-Selbsterstellter-Charakter (NSC) auf dem AK92? Der Con ist so ausgelegt, dass jeder eine Festrolle bekommt. Es werden definitiv Springereinsätze nötig sein um die Spannung aufzubauen. Du kannst wieder mitbestimmen, was du spielen möchtest. Wie immer werde ich dir eine Auswahl an Charaktermöglichkeiten anbieten und deine Rolle gemeinsam mit dir entwickeln. Dazu ist vor allem der Fragebogen wichtig, damit ich weiß, worauf du Lust hast.

WICHTIG!!! Bei Fragen, melde dich bitte **rechtzeitig** bei Tanne.

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



Informationen

Datum:	Do 16.07.26 – So 19.07.26
Anreise:	Do ab 14:00 Uhr
Intime:	von Do (wenn alle da sind) bis So 19.07.26, 09:00 Uhr
Ort:	Rotkehlchen-Ranch, 01920 Elstra/OT Kindisch, Hochsteinstr. 50 http://www.rotkehlchen-ranch.de/index.php
Orga:	Tanne
Genre:	Feld-Wald-Wiesen-Con
Unterbringung:	Unterstand und Intimezelte
Verpflegung:	Selbstversorgung, Eintopf, ggf. Ausschank
Regelwerk:	Con-Trolle (orange Version)
Teilnehmer:	Maximal 30 Spieler (ca. 15 NSCs und 15 SCs) (+Kinder)
Müll:	Wird von jedem wieder mitgenommen!

Kosten*:

Pay-what-you-want: Die Kosten des Cons belaufen sich auf ca. 1500€. Um die Kosten zu decken wäre ein Beitrag von 50€ pro Person ideal. Du entscheidest jedoch selbst, wie viel du für ein 4-Tageconerlebnis bezahlen möchtest.

Anmeldeschluss ist der 30.06.2026:

Je eher ihr euch angemeldet habt, desto besser kann ich planen.

Angemeldet ist NUR, wer neben der Anmeldung auch Überwiesen hat.

Sollten die SC-Plätze voll sein biete ich dir einen NSC-Platz an.

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 92 - „Realname“	Tel. Tanne: 035245 / 72127 rhaetikon@archipelkampagne.de oder im Forum Wenn ihr Fragen habt ruft an, ich beiße nicht jede/-n!

Spielschwerpunkte (0 sehr wenig bis 5 hauptsächlich)

Ambiente	Kampf	Rätsel	Magie	Politik	Handel
3	3	3	3	1	1

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

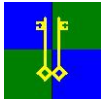
Kampf – Nachtwache schieben müssen oder unbehelligt durch den Wald wandern können und Blümchen pflücken.

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

Handel – Geht es um einfachen Dorfhandel oder gibt es weitreichende Händlernetze zu bespielen



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 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.

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