

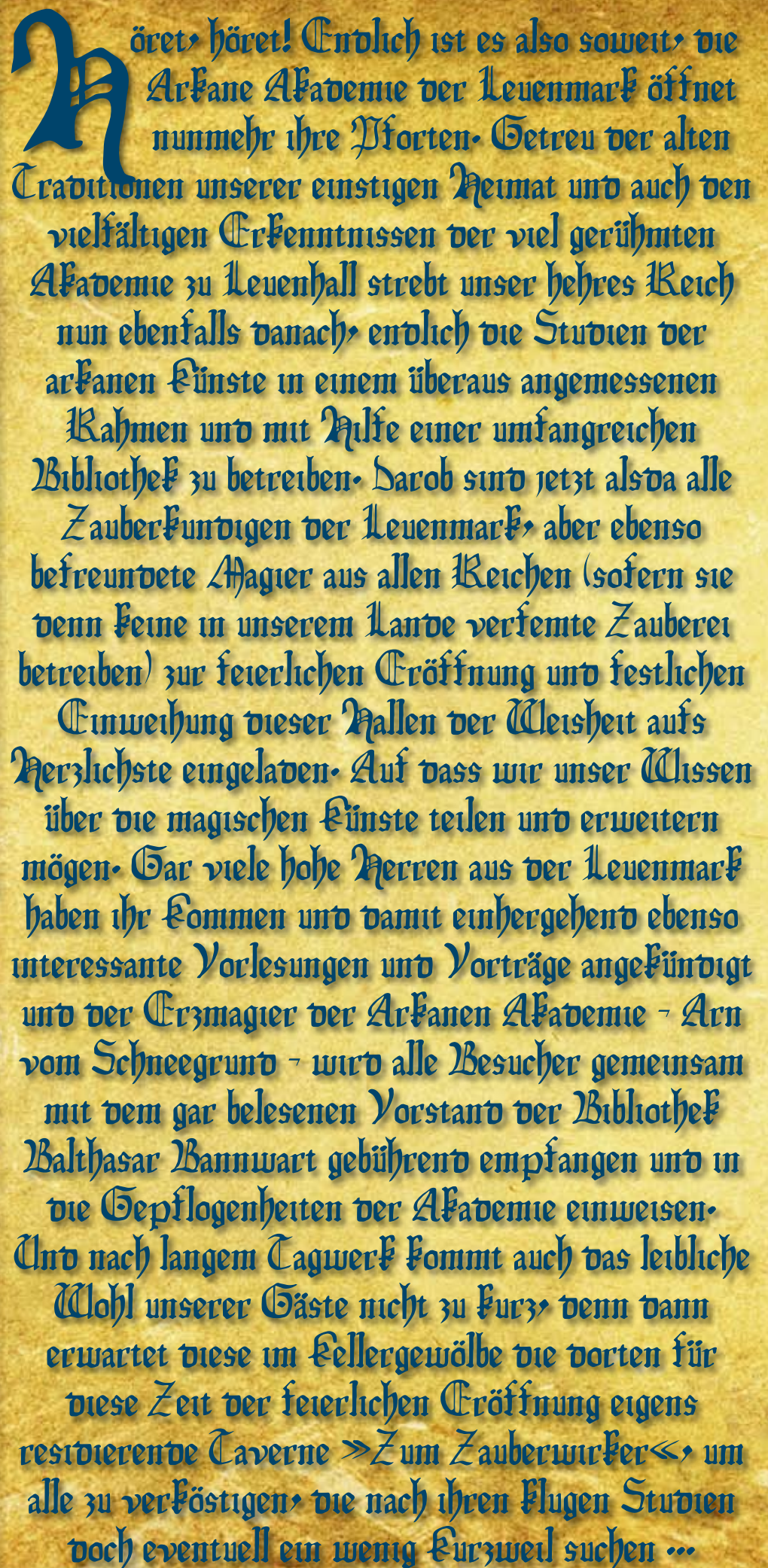


Arzene Akademie der Leuenmarck



8. bis
10. Februar
2013

Einladungs-Live-Rollenspiel
des Leuenhall e. V.
im Jugendhaus „Emmaus“



Höret, höret! Endlich ist es also soweit, die Arkane Akademie der Leuenmark öffnet nunmehr ihre Pforten. Getreu der alten Traditionen unserer einstigen Heimat und auch den vielfältigen Erkenntnissen der viel gerühmten Akademie zu Leuenhall strebt unser hehres Reich nun ebenfalls danach, endlich die Studien der arkanen Künste in einem überaus angemessenen Rahmen und mit Hilfe einer umfangreichen Bibliothek zu betreiben. Darob sind jetzt also alle Zauberfundi gen der Leuenmark, aber ebenso befreundete Magier aus allen Reichen (sofern sie denn keine in unserem Lande verfeimte Zauberei betreiben) zur feierlichen Eröffnung und festlichen Einweihung dieser Hallen der Weisheit aufs Herzlichste eingeladen. Auf dass wir unser Wissen über die magischen Künste teilen und erweitern mögen. Gar viele hohe Herren aus der Leuenmark haben ihr Kommen und damit einhergehend ebenso interessante Vorlesungen und Vorträge angekündigt und der Erzmagier der Arkane Akademie - Arn vom Schneegrund - wird alle Besucher gemeinsam mit dem gar belesenen Vorstand der Bibliothek Balthasar Bannwart gebührend empfangen und in die Gepflogenheiten der Akademie einweisen. Und nach langem Tagwerk kommt auch das leibliche Wohl unserer Gäste nicht zu kurz, denn dann erwartet diese im Kellergewölbe die dorten für diese Zeit der feierlichen Eröffnung eigens residierende Caverne »Zum Zauberwirker«, um alle zu verköstigen, die nach ihren flugen Studien doch eventuell ein wenig Kurzweil suchen ...

Arkane Akademie

8. bis 10. Februar 2013

Ein „zauberhaftes“ Einladungs-Live-Rollenspiel des Leuenhall e. V.

Was bieten wir Dir?

Eine entspannte Einladungs-Con, das faszinierende Ambiente einer Magier-Akademie sowie interessante Vorlesungen zu den magischen Künsten und eine große Bibliothek im Reich der Leuenmark – einer lebendigen Hintergrundwelt, die sich für Live-Einsteiger ebenso gut eignet wie für „alte Hasen“.

Ein speziell für EinsteigerInnen konzipiertes Wochenend-Live-Rollenspiel im stimmungsvollen Jugendhaus „Emmaus“ mit komfortabler Unterbringung in Mehrbettzimmern.

Eine dem Ambiente angemessene Umgebung in einem ehemaligen mittelalterlichen Gesindehaus und eine gemütliche Taverne im Gewölbekeller mit kleinen Speisen und Getränken zu fairen Preisen!

Selbstverständlich gibt es auch moderne sanitäre Einrichtungen und Duschen.

Auch für das leibliche Wohl wird gesorgt: Getränke gibt es vor Ort, wir bieten Dir zweimal reichhaltiges Frühstück sowie kostenlosen Kaffee und Tee.

Motivierte NSC sowie ein eingespieltes und kompetentes Live-Rollenspiel-Team.

Auf Wunsch gerne freundliche und persönliche Einsteigerhilfe in die sagenhafte Welt des Live-Rollenspiels durch den Leuenhall e. V.

Und nicht zu vergessen: Ein tolles Wochenende mit viel Spaß unter Gleichgesinnten!

Was benötigen wir?

Deine ausgefüllte Anmeldung (liegt dem Flyer bei) komplett mit Unterschriften und einem Charakterfoto in Gewandung.

Deinen Charakterbogen (nach „That’s Live“ 10.5 oder Leuenhall Live: Auch andere Regelsysteme sind natürlich möglich und Charaktere werden nötigenfalls von uns konvertiert.

Alle unsere Leuenhall-LARPs sind ausdrücklich auch für Live-Rollenspiel-Anfänger konzipiert!

Eine halbwegs ausführliche Charaktergeschichte; bitte nicht nur drei Sätze, aber auch keine 20 Seiten – so zwei bis fünf Seiten sind genau richtig.

Deine Charaktergeschichte ist insofern wichtig, da wir versuchen werden, möglichst kleine Nebenplots für einzelne Personen oder Gruppen anzubieten – hierfür benötigen wir aber natürlich unbedingt rechtzeitig Deine Hintergrundgeschichte.

Bitte beachten: Auf dem Live-Rollenspiel „Arkane Akademie der Leuenmark“ sind weder böse noch chaotische Charaktere zugelassen!

Alle Spielcharaktere mit über 100 Contagen müssen vor der Anmeldung extra persönlich mit uns abgesprochen werden.

Eine geringe Bezahlung für unsere Veranstaltung – den Con-Beitrag (nähere Infos letzte Flyer-Seite).

Was benötigst Du?

Bitte unbedingt mitbringen: Jede Menge gute Laune und viel Spaß am Spiel!

Einen Schlafsack und Leintuch oder (am besten) komplette Bettwäsche sowie Bettbezüge.

(Stilvolles) Geschirr, Besteck und Trinkgefäß (bitte kein grell leuchtendes Plastik).

Eine dem Ambiente angemessene Live-Rollenspiel-Gewandung (bitte keine Jeans und Turnschuhe).

Das Zimmerpfand in Höhe von 10,- Euro! Diesen Betrag bitte möglichst passend mitbringen.

Dieses Zimmerpfand wird beim Check-In von uns einkassiert und am Ende der Veranstaltung (inkl. Eigenmüll-Entsorgung) bei sauberem Verlassen des Zimmers sofort wieder an Dich ausgezahlt.



Live-Rollenspiel-Anmeldung

Arkane Akademie

Vorname:	Familienname:
Geburtsdatum:	Alter:
Straße:	Hausnummer:
Postleitzahl:	Wohnort:
Telefon:	Fax:
Handy:	E-Mail:
Allergien, Krankheiten, Besonderheiten:	

Spielcharakter (bitte Preisstaffelung beachten)

Charaktername:	Charakterklasse:
Contage/Charakter:	Contage/gesamt:
Weitere Infos (z. B. geplante Vorlesungen):	

Nichtspielercharakter (bitte Preisstaffelung beachten)

Ich würde gerne spielen (Zutreffendes bitte ankreuzen):

- Festrollen-NSC (begrenzt!) Springer-NSC

Nichts von dem oben genannten, sondern (bitte unbedingt mit uns absprechen):

Contage/gesamt:	Sonstiges:

- Ein Foto habe ich der Anmeldung beigelegt folgt baldmöglichst nach
- Meine Charakterdaten wie Fähigkeitenbeschreibung, miterlebte Lives und Charaktergeschichte sind der Anmeldung beigelegt oder per E-Mail an arkane-akademie@leuenhall.de geschickt worden.
- Teilnahmebedingungen (auf der Rückseite) wurden gelesen und unterschrieben!**
- Ich bin damit einverstanden, dass meine Adressdaten für die Zusendung von weiteren LARP-Einladungen im süddeutschen Raum gespeichert und an andere Veranstalter übergeben werden dürfen.

Die Anmeldebestätigung (ca. zwei Wochen vor dem Live) erhältst Du per E-Mail von uns zugestellt.

Hiermit melde ich mich verbindlich für die „Arkane Akademie der Leuenmark“ an.

Ort, Datum	Unterschrift
------------	--------------

Live-Teilnahmebedingungen

Arkane Akademie

1. Der Teilnehmer ist sich der Natur der Veranstaltung und insbesondere den daraus folgenden Risiken bewusst (Nachtwanderungen, Geländewanderungen, Kämpfe mit Polsterwaffen, psychisch anspannende Situationen, etc.).
2. Der Teilnehmer verpflichtet sich, sich selbsttätig über die geltenden Sicherheitsbestimmungen zu informieren und seine Ausrüstung zu Beginn der Veranstaltung einer Zulassungsprüfung des Veranstalters zu unterziehen. Während des Verlaufs der gesamten Veranstaltung obliegt es der Sorgfaltspflicht des Teilnehmers dafür zu sorgen, dass seine Ausrüstung in ordnungsgemäßem Zustand ist und keinerlei Gefahr für sich oder andere Teilnehmer darstellt. So sollten z. B. Polsterwaffen nach jedem Kampf einer erneuten Überprüfung durch den Teilnehmer selbst unterzogen werden!
3. 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 und Mauern, das Entfachen von offenen Feuerstellen außerhalb der dafür vorgesehenen Feuerstellen, das Benutzen von nicht überprüften Polsterwaffen oder Ausrüstungsgegenständen, sowie übermäßiger Alkoholkonsum.
4. Der Veranstalter behält sich vor, während der Veranstaltung beschädigte Ausrüstung aus der Veranstaltung zu entfernen.
5. Den Anweisungen des Veranstalters, seines gesetzlichen Vertreters und seiner Erfüllungsgehilfen ist Folge zu leisten.
6. 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 Teilnehmerbeitrags hat.
7. Schadensersatz aus positiver Forderungsverletzung, Verschulden bei Vertragsabschluß und unerlaubter Handlung sind ausgeschlossen soweit der Veranstalter, sein gesetzlicher Vertreter oder seine Erfüllungsgehilfen nicht vorsätzlich oder grob fahrlässig gehandelt haben.
8. Schadensersatzansprüche aus Unmöglichkeit der Leistung und Verzug bei leichter Fahrlässigkeit sind auf den Ersatz des vorhersehbaren Schadens beschränkt.
9. Alle Rechte, insbesondere der gewerblichen Vermarktung, an Ton-, Film- und Videoaufnahmen bleiben dem Veranstalter vorbehalten.
10. Alle Rechte an der aufgeführten Handlung, sowie an dem vom Veranstalter verwendeten Ensemble von Begriffen und Eigennamen bleiben dem Veranstalter vorbehalten.
11. Jegliche Aufnahmen seitens der Teilnehmer sind nur für rein private Zwecke zulässig.
12. Jede öffentliche Aufführung, Übertragung oder Wiedergabe von Aufnahmen, auch nach Bearbeitung, ist nur mit vorherigem schriftlichen Einverständnis des Veranstalters zulässig.
13. Die Teilnehmerzahl ist beschränkt, der Veranstalter behält sich vor, im Vorfeld der Veranstaltung Teilnehmer ohne Angabe von Gründen gegen Rückerstattung des Teilnehmerbeitrags von der Veranstaltung auszuschließen.
14. Bei Rücktritt des Teilnehmers – egal zu welchem Zeitpunkt – wird ein pauschaler Betrag von 15,- Euro zur Deckung der dadurch entstandenen Unkosten fällig. Eventuell weitere Rücktrittsgebühren und Rücktrittsfristen sind der jeweiligen Anmeldung zu entnehmen.
15. Grundsätzlich versucht der Veranstalter bei Rücktritt den Platz anderweitig zu vergeben. Sollte dies nicht möglich sein, ist eine Rückerstattung des Teilnehmerbeitrags nicht möglich. Hierbei sind jedoch die Rücktrittsgebühren und Rücktrittsfristen in der jeweiligen Anmeldung ausschlaggebend.
16. Teilnehmerplätze sind nicht übertragbar. Sollte der Teilnehmer verhindert sein, so ist es nicht ohne weiteres möglich, dass eine andere Person an seiner Stelle an der Veranstaltung teilnimmt. Eine derartige Regelung bedarf auf Grund der besonderen Natur der Veranstaltung der Zustimmung des Veranstalters.
17. Die Zahlung des Teilnehmerbeitrags erfolgt grundsätzlich im voraus. Sollte die Zahlung bis zum Veranstaltungstermin nicht erfolgt sein, so gilt eine Nachbearbeitungsgebühr von 15,- Euro als vereinbart.
18. Sollte ohne schuldhaftes Zutun des Veranstalters beim Einzug des Teilnahmebeitrags im Lastschriftverfahren oder im Scheckverfahren eine Rücklastschrift erfolgen, so hat der Teilnehmer die anfallenden Bankgebühren zu tragen.
19. Bei Anmeldung in Namen und Rechnung eines Dritten haftet der Anmeldende für dessen Verbindlichkeit aus dieser Verpflichtung als Gesamtschuldner.
20. Alle Nebenabreden und Änderungen bedürfen der Schriftform.
21. Sollte eine Bestimmung dieser Teilnahmebedingungen unwirksam sein oder werden oder gegen geltendes Recht verstoßen, so berührt dies nicht die Gültigkeit der anderen Teilnahmebedingungen. Die unwirksame Regelung wird durch solch eine ersetzt, die den Teilnahmebedingungen rechtlich sowie wirtschaftlich soweit als möglich entspricht.
22. Grob fahrlässiges oder spielstörendes Verhalten kann zu sofortigem Ausschluss von der Veranstaltung ohne Kostenrückerstattung führen.

Ich habe die Teilnahmebedingungen der LARP-Veranstaltung „Arkane Akademie“ gelesen und akzeptiere diese.

Ort, Datum

Unterschrift

Ein Einladungs-Live-Rollenspiel des
Leuenhall e. V.

www.leuenhall.de

arkane-akademie@leuenhall.de

... wie
oben,
so
unten.
Wie
innen,
so
außen.



www.leuenhall.de

Text & Gestaltung: SpieleSchmiede

Fotos: Karl-Heinz Zapf, istockphoto

www.spieleschmiede.info

Dein Live-Contribut:

Anmeldung bis:	SC/Zimmer	NSC/Saal
30. Juni 2012	40,- Euro	20,- Euro
31. Oktober 2012	45,- Euro	25,- Euro
31. Januar 2013	55,- Euro	30,- Euro

Diese Einladungs-Veranstaltung ist für **30 SC** und **10 NSC** ausgelegt – also bitte möglichst bald anmelden und überweisen.

Conzahler (Anmeldung bzw. Überweisung erst nach dem **5. Februar 2013**) entrichten **15,- Euro** mehr.

Bei Rücktritt von der Veranstaltung nach dem **5. Februar 2013** kann nur in besonderen Ausnahmefällen eine Beitrags-Rückerstattung erfolgen.

Deine Live-Anmeldung:

Deine Anmeldung (einschließlich Überweisung) sollte bis spätestens **5. Februar 2013** bei uns eingegangen sein. Maßgeblich für die Berechnung des LARP-Beitrages ist dabei stets der Eingang der Überweisung!

Das Mindestalter für diese Veranstaltung beträgt **18 Jahre**. Alle Ausnahmen bedürfen einer persönlichen Absprache.

Bankverbindung: Sparkasse Hanau
BLZ: 506 500 23 **Konto-Nr.:** 104 646
Konto-Inhaber: Leuenhall e. V.
Verwendungszweck: „Akademie“ und
(realer) Name des LARP-Teilnehmers

Bitte unbedingt beachten: Auf dem Live-Rollenspiel „Arkane Akademie der Leuenmark“ sind keine Charaktere mit böser oder chaotischer Gesinnung zugelassen!

Spielcharaktere mit über **100 Contagen** müssen bei der Anmeldung persönlich mit uns abgesprochen werden.

Deine Live-Veranstalter:

Telefon: 01 77 / 806 39 59 oder 01 78 / 473 00 85

E-Mail: arkane-akademie@leuenhall.de

Internet: www.leuenhall.de
(Vereins-Homepage)

Adresse: Michael Zink · Kastanienweg 7 · 86343 Königsbrunn

Auf Wunsch erhalten die LARP-Teilnehmer eine aktuelle Version des verwendeten Regelwerks als PDF zugesandt!

Veranstaltungen des Leuenhall e.V. sind besonders für Neueinsteiger ins Hobby Live-Rollenspiel geeignet.

Alle Personen, die sich ordnungsgemäß angemeldet haben (d. h. das Anmeldeformular und der Conbeitrag liegen vor) erhalten ca. zwei Wochen vor der Veranstaltung eine Anmeldebestätigung mit weiteren Informationen und der Anreiseroute per E-Mail zugesandt.