

Infoblatt

Viral Enemy – Outbreak

Sehr geehrter Teilnehmer

Diese allgemeine Checkliste ist für alle unsere Teilnehmer bestimmt und soll euch bei den Vorbereitungen für Viral Enemy unterstützen. Bitte kontrolliert auch, solltet ihr Gruppenweise Tickets geordnet haben, dass jedes Mitglied über die hier aufgeführten Punkte informiert ist.

Sollte es noch Schwierigkeiten geben, sei es in finanziellen, mitfahrtechnischen oder sonstigen Angelegenheiten so schreibt uns ruhig oder fragt eure Mitteilnehmer in unserem Forum.

Email: Info@argentum-aeonis.de

Forum: <http://forum.argentum-aeonis.de>

Der CheckIn

Für den CheckIn sind zwingend zwei Dinge notwendig:

1. Veranstaltungsticket
2. Personalausweis

Das Ticket ist übertragbar. Es ist zwingend notwendig um auf das Gelände eingelassen zu werden. Da wir eine Ü 18 Con ausrichten ist sowohl zur Bestätigung eures Alters sowie auch zur Feststellung eurer Person ein Personalausweis von Nöten.

Zeitliche Modalitäten:

Anreise und Check-In für NSC's ist **Freitag, den 01 November um 13:00 Uhr** möglich, sollte aber bis aller spätestens 16 Uhr erfolgt sein.

Time-In für NSC ist nach Bedarf.

Anreise und Check-In für BUNDESWEHR-Spieler ist **Freitag, der 01. November ab 15 Uhr. Der Time-In der Bundeswehr findet um 17 Uhr statt.**

Anreise und Check-In für ZIVILISTEN-Spieler ist **Freitag, der 01. November ab 17 Uhr. Der Time-In der Zivilisten findet um 19 Uhr statt.**

Für alle Teilnehmer gilt, vor Time-in nicht durch das Gelände oder die Gebäude zu streifen. Bleibt auf dem Parkplatz oder am Wachgebäude.

Während der Con

1. Unterbringung

Spieler:

Die Spieler bespielen ein Auffanglager der Bundeswehr sowie das umliegende Gelände. Man kann also vermuten das Schlafgelegenheiten vorhanden sind, diese aber nicht zwangsweise komfortablen oder mit luxuriösen Abmessungen ausgestattet sind. Ebenso muss davon ausgegangen werden das der generelle Raum ausgenutzt werden wird. Wer erinnert sich nicht an Schlafsäle? Es kann daher nicht schaden eine eigene Schlafmöglichkeit oder Verbesserung mitzunehmen. Alle Schlafmöglichkeiten die wir bieten sind beheizt.

Nsc:

Unsere NSCs müssen auf jedenfall eigene Schlafmöglichkeiten mitbringen. Die Kapazitäten unseres Fundus sind leider für die Spieler reserviert und fallen auch unter den Bereich der Dekoration. Allerdings sind auch hier die Räumlichkeiten beheizt.

2. Verpflegung

Spieler:

Die Veranstaltung ist als Selbstverpfleger-Con ausgewiesen. Dies bedeutet das ihr euch Getränke und Verpflegung selbst mitbringen und vor Ort zubereiten müsst. Es wird möglich sein sich Essen In-Time zu erspielen. Diese Möglichkeit ist jedoch keine Garantie.

NSC:

Die NSCs werden im Orga/NSC Bereich von uns voll verpflegt, sie brauchen also keine eigenen Nahrungsmittel oder Getränke mitbringen. Auch hier gilt allerdings sollte etwas spezielles gewünscht werden, muss es selbst mitgebracht werden.

!!!CAVE!!!

Bitte Informiert uns umgehend nach Erhalt dieser Email über Allergien, Unverträglichkeiten oder Besonderheiten (Vegetarier/Veganer) die unsere Küchencrew berücksichtigen sollte damit weder eventuelle IT Rationen für SCs noch die Verpflegung für die NSCs zu OT Problemen führt. Einfach eine Mail mit dem Betreff: Verpflegung an info@argentum-aeonis.de

3. Sanitäre Anlagen

Auf dem Gelände stehen ein Toiletten-Container sowie Dixi-Toiletten für alle bereit. Diese sind zu benutzen! Wer beim Wildpinkeln oder schlimmerem in freier Wildbahn erwischt wird, muss mit Konsequenzen rechnen (Con-Verweis).

Die Wasseranschlüsse auf dem Gelände sind !!BRAUCHWASSER!!-Anschlüsse, es handelt sich hierbei also nicht um Wasser zum Trinken!

4. Sanitätsdienst

Der Verein „Argentum Aeonis e.V.“ unterhält einen eigenen professionell geführten Sanitätsdienst. Dieser ist am Time-In-Punkt im Sanitätsraum anwesend. Solltet Ihr medizinische Hilfe benötigen meldet Euch dort. Für medizinische Notwendigkeiten innerhalb des Spielgeländes versucht bitte auf

jeden Fall erst einmal selbst zur OT-Sanstation am Time-In-Punkt zu gelangen, bevor Ihr eine SL-informiert und diese den Sandienst alarmiert. Denkt daran: **Bei einer InTime-Verletzung: „DOC , MEDIC“** Lediglich bei einer OT-, also realen Verletzung ist es angebracht, nach einem „SANI“ zu rufen, dieser Ruf fungiert als gleichzeitig „STOP!“ Den Anweisungen des medizinischen Personals, sowie der Orga/SL ist in jedem Fall Folge zu leisten.

5. Der Parkplatzbereich

Es gibt einen ausgewiesenen Parkplatzbereich, dieser ist wie der Name sagt zum Parken der Autos. Nach Time-In wird hier kein Herumlungern, Essen oder sonstiges geduldet. Auch werden wir nicht zulassen das die Autos benutzt werden um IT-Sachen nachzuholen. Ausgenommen sind OT-Wichtigkeiten wie Medikamente. Weißt hierbei bitte eine SL darauf hin.

6. Spielgebiet

Das gesamte Spielgelände ist durch folgende Abgrenzungen kenntlich gemacht:

Rot-Weißes Flatterband

Massiver Maschendrahtzaun

Hohe grüne Netze

Das Verlassen des Spielgeländes ist nur mit SL-Begleitung und triftigem Grund gestattet.

Zuwiderhandlungen werden direkt und durchgreifend geahndet. Dies gilt auch eurer Sicherheit.

7. Verhalten auf dem Gelände:

Es steht Euch frei IT in einem nicht von uns OT dafür hergerichteten Gebäude oder Geländeteil irgendwo auf dem Spielgelände zu übernachten. Ihr seid dort wie überall anders auf den Gelände natürlich für Eure Sicherheit selbst verantwortlich. Achtet nur darauf, dass das Gelände und die Gebäude nicht beschädigt oder verwüstet werden.

Wer etwas beschädigt meldet dies unverzüglich der SL. Für solche Fälle gibt es Versicherungen. Wer eine Beschädigung nicht meldet (damit sind keine Kratzer, Dellen oder Ähnliches gemeint) oder gar mutwillig zerstört, wird ohne Verwarnung des Spiels verwiesen.

Das Besprühen, Bemalen oder Taggen des Geländes ist von uns strickt untersagt. Eventuelle Reinigungskosten werden vom zuwiderhandelnden Teilnehmer getragen.

Müll darf nicht auf dem Gelände oder in den Gebäuden liegen gelassen werden. Unser Privat-Müll hat dort nichts verloren. Müllbeutel können im Orga-Bereich oder beim Sanitätsdienst abgeholt werden.

8. OT-Blasen und Nachtruhe

Bei uns wird 24/7 IT-gespielt. Alle Teilnehmenden, die ohne triftigen Ausnahmegrund außerhalb des Spielbereichs angetroffen werden (z.B. bei Ihrem Auto) müssen mit empfindlichen Konsequenzen für Ihre Teilnahme an der Veranstaltung rechnen. Wenn Ihr aus gesundheitlichen, oder anderen WICHTIGEN Gründen (Telefonieren, Medikamente nehmen usw.) zu Eurem Auto oder zu einem ruhigen OT-Bereich gehen wollt, ist dies der SL zu melden. Sollte jemand aus anderen nachvollziehbaren Gründen nicht im IT-Bereich schlafen können/wollen kann er dies im von uns ausgewiesenen Sanitätsbereich oder im Wachgebäude tun.

Wir weisen explizit daraufhin das es keinen OT-Nachtschutz gibt. Es ist durchaus möglich das euch ein hungriger Zombie weckt oder in ein eventuelles Zelt kriecht.

Der Toilettencontainer ist als OT anzusehen die Dixie-Toiletten sind erst ab Tür Schliessung OT.

9. Kinder und Hunde

Kinder sind auf der Veranstaltung nicht gestattet da es sich um eine Ü-18-Con handelt. Ebenfalls sind Hunde ausdrücklich verboten. Egal wie gut ein Hund trainiert ist kann eine Gefahr für die Spieler und auch den Hund nicht ausgeschlossen werden. Es kann auch keine „Hundepension“ im Orga-Bereich angeboten werden.

10. Pyrotechnik und offenes Feuer

Offenes Feuer sowie durch Gasangetriebene Brenner sind in den Gebäuden der Spielfläche explizit verboten. Auf dem freien Gelände dürfen sie nur unter Aufsicht in ausgewiesenen Bereichen verwendet werden.

Pyrotechnische Gegenstände aller Art sind nicht zugelassen und werden nur von der Orga ausgegeben oder direkt verwendet.

11. Kunstblut

Unser Schminkeam ist mit allem ausgerüstet das man benötigt, allerdings findet sich das Team selten im Feld, daher sollte nach Möglichkeit jeder Spieler über einen kleinen Vorrat an Kunstblut, für alle Fälle, bei sich haben.

12. Waffen und Ausrüstung

Jeder Teilnehmer hat die Veranstaltungsrichtlinien zu kennen und ist selbst für die Sicherheit seiner Waffen und Ausrüstung verantwortlich (auch für Materialschwächen, scharfe Kanten etc.). Wir behalten uns das Recht vor stichprobenartige Überprüfungen durchzuführen. Wir behalten uns ebenso das Recht vor, jemanden, der gegen die Regeln verstößt und somit ein Gefahrenpotential bildet, von der Veranstaltung zu verweisen und Ihm je nach Härtegrad ein Verbot für zukünftige Argentum Aeonis-Veranstaltungen auszusprechen.

13. Funk

CB und PMR Funk darf im Spiel eingesetzt werden. Die meisten Funk-Kanäle stehen im Spiel zur freien Benutzung. Eine Liste belegter Frequenzen und Känle werden von der SL zu Beginn des Spieles ausgegeben ein wiederrechtliches Mithören von Sanitäts- oder Orgafunk ist verboten.

14. SL-Markierung

Die Spielleitung sowie Orga sind klar zu erkennen. Jede SL die ihre Funktion aktiv ausführt trägt eine weiße Warnweste mit Reflektorstreifen sowie reflektierendem SPIELLEITUNG auf dem Rücken. Im Dunkeln werden desweiteren grüne Knicklichter an Weste und SL angebracht sein. Ihr dürft diese Personen also als nicht existent im IT ansehen. Grüne Knicklichter sowie weiße Warnwesten sind den Spielern nicht gestattet.

15. Ende der IT-Aktionen

Viral Enemy ist als 24/7 Intime LARP ausgelegt, da in diesem Genre kein Kontrahent Rücksicht auf evtl. Ruhezeiten/Rückzugspunkte nimmt. Um die Veranstaltungen realistischer zu gestalten warum die Zombies und Plünderer zufällig von 3 Uhr Nachts bis 9 Uhr morgens verschwunden sind anstatt die Überlebenden zu terrorisieren, haben wir beschlossen, dass die gesamten Cons

durchgehend bespielt werden.

Daher wird von Veranstaltungsbeginn (Freitagabend 17 bzw. 19 Uhr) bis Samstagnacht voll durchgespielt. Ab 01:00 Uhr des 03.11. sind keine weitreichenden In-Time Aktionen mehr möglich. Charakterspiel, Ambiente Spiel, sowie unter Personen abgesprochene Aktionen können selbstverständlich noch durchgeführt werden und sind von unserer Seite aus auch erwünscht.

Das Spiel ist also ab diesem Zeitpunkt NICHT OT und soll also in keinem Fall einfach Stoppen. Allerdings sind zum Schutz aller Charaktere, keine IT-Morde/Verbrechen usw. mehr erlaubt.

Teilnehmer die ab diesem Zeitpunkt schon OT gehen möchten, nutzen dafür am besten eine OT-Markierung und verhalten sich nicht spielstörend, um weiter ein schönes Spiel für die anderen Teilnehmer zu gewährleisten.

Diese Regel ist also nicht dazu da, das Spiel ab 0 Uhr zu beenden, sondern allen Teilnehmern einen entspannten IT-Spiel-Abschluss der Veranstaltung zu gewährleisten.

Sonntag gibt es kein Spiel mehr, da alle vor der Heimfahrt die Möglichkeit haben sollen, ausschlafen zu können. Denn auch, wenn die Charaktere in solch einer Welt hart genug sein müssen auch mal ein paar Tage ohne Schlaf auszukommen, stecken nun mal immer noch eine reale OT-Personen dahinter.

16. Check-Out

Offizieller Check-out ist frühestens Samstag-Nacht (03.November ab 01:00 Uhr) im Wachgebäude möglich.

Regelungen

1. Regelwerk

Wir spielen nach reinem DKWDK, und vor allem in der Bundesrepublik Deutschland mit allen derzeit geltenden Regeln und Gesetzen (z.B. zum Thema Waffen). Bitte überprüft eure Ausrüstung und Charakterkonzepte auf entsprechende Tauglichkeit. Wir werden beim Check-In auf entsprechende „Fehler“ hinweisen.

2. Ersatzcharakter

Auch wenn wir keinen Charakter absichtlich töten, wird es durchaus passieren, dass einige das Zeitliche segnen, sei es durch andere SC's oder NSC's, oder durch eine eigene unglückliche Aktion. Für diesen Fall solltet Ihr Euch Gedanken gemacht haben, welchen Charakter Ihr als nächsten spielt, sowie etwas Wechselkleidungs-/Ausrüstungsstücke zum neu kombinieren der Gewandung dabei haben. Schlichtweg um Euren neuen Charakter eindeutig optisch vom alten zu unterscheiden. WICHTIG: Jeder Char der von unseren Zombies erwischt wurde muss bevor er mit einem Zweitcharakter wieder ins Spiel einsteigt eine der folgenden Optionen wahrgenommen haben:

- Die Infektion ausspielen und sich langsam in einen Zombie verwandeln. Die Verwandlung erfolgt nach unseren Maßregeln und darf sich, je nach Aussage der SL, auch bis nach dem Time-Out hinziehen, danach ist der Charakter jedoch endgültig ein Zombie und darf nur noch als solcher auf den zukünftigen Viral Enemy Cons bespielt werden.
- Direkt als Zombie weitermachen bis der zombifizierte Charakter endgültig getötet wurde.

3. Optisches Modding

Das bedeutet, dass sie mindestens um lackiert werden müssen, um für das Spiel zugelassen zu werden.

4. Edisonwaffen

Wir verbieten Edison-Spielzeug aus dem Grund, das Viral Enemy als Zombie-Veranstaltung, den Kopf als Haupttrefferzone hat. Schüsse mit den kleinen roten Gummi-Geschossen können zu Augenverletzungen führen, die durchaus längerfristigen Schaden verursachen können. Daher beschränken wir uns ausschließlich auf Dart-Blaster.

5. Leistungsmods

Die Nerf Elite Serie liefert bereits ein enorm verbessertes Schussbild bezüglich Reichweite und Treffergenauigkeit.

Eine Leistungserhöhung kann bei Treffern im Gesicht (besonders die Augen) Verletzungen provozieren, die wir auf Viral Enemy gerne vermeiden möchten.

6. Beschwerten Nerf-Darts

Uns ist bewusst, dass ein beschwerter Nerfdart bedeutend bessere Schussergebnisse hervorruft, aber diese beschwerten Darts sind ein enormes Risiko für jeden den sie treffen.

7. Munition

Wir weisen hiermit jeden Teilnehmer darauf hin, dass Nerfgun-Munition als Verbrauchsgut anzusehen ist, da wir eine Rückführung zum Eigentümer nicht gewährleisten können. Außerdem stellt IT-Munition schließlich Lootware dar.

Es ist UNTERSAGT Darts wieder aufzuheben und erneut zu verschießen! Was weg ist, ist weg.

8. Haftpflichtversicherung

Ihr solltet sicherstellen, dass Ihr eine gültige Haftpflichtversicherung habt.

Sollte mal etwas zu Bruch gehen, oder Ihr die Ausrüstung eines anderen Teilnehmers beschädigen, ist das überhaupt keine große Sache und kein Grund zum Ärger, solange Ihr versichert seid.

9. Transportierbarkeit

Eure Ausrüstung muss IT für Euren Charakter und OT von Euch selbst transportierbar sein.

Sämtliche Ausrüstung, die dem Charakter auf dem Con zur Verfügung stehen soll, muss bei der IT-Anreise mitgeführt werden. Während der Veranstaltung schnell mal zum Auto zu laufen, um IT-Ausrüstung für den noch lebenden Charakter aus dem Kofferraum zu holen ist nicht gestattet und wird nicht toleriert. Überlegt Euch also gut, was Ihr benötigt und wie Ihr es transportiert. Denkt daran, dass Euch mehr Gepäck allerdings auch langsamer und unbeweglicher macht. Jeder muss selbst wissen, wie viel Ausrüstung er benötigt, bedenkt aber, dass ihr vom Schlafplatz (z.B. Zelt und Schlafsachen) bis zur Nahrung Alles mit Euch tragen, bzw. transportieren müsst.

Nützliche Utensilien

1. *Schlafsachen, Schlafunterlage und Kleidung*

2. *Zelt:*

Ihr habt die Möglichkeit bei der Intime-Anreise Euer eigenes Iglu-Zelt mitzubringen und dadurch, zumindest mit etwas Privatsphäre schlafen zu können. Allerdings können die Zelte nur außerhalb der Bunker aufgebaut werden. Wir bitten alle darum die IT-Konsequenzen zu bedenken.

3. *Regenfeste Kleidung/Überwurf:*

Bei uns wird auch bei Regen durchgehend weitergespielt. Also ist es auch für Euren Charakter sinnvoll einen Regenschutz zu besitzen.

4. *Wetterfestes und fußgelenkschützendes Schuhwerk z.B. Stiefel/Wanderschuhe:*

Es gibt nichts Schlimmeres als nasse Füße oder eine Bänderdehnung/-riss, weil man Nachts im feuchten Unterholz umgeknickt ist. Bringt Euch deshalb festes Schuhwerk mit.

5. *Ein OT-Tuch (weißes Tuch mit einem Schwarzen X drauf):*

Ein OT-Tuch um anzuzeigen, dass Ihr OT seid, muss mitgebracht werden. Jeder, der dieses Tuch nicht trägt ist im Spiel und somit IT anspiel-/angreifbar. Gekreuzte Arme gelten hier nicht als OT Anzeige, sondern stellen einen IT Charakter mit gekreuzten Armen dar. So wird einigen unschönen IT/OT-Verwechslungsszenen zwischen Teilnehmern vorgebeugt.

6. *Für jeden Beruf das passende Werkzeug:*

Wenn Ihr z.B. einen Mediziner spielt, braucht Ihr passendes, ungefährliches, Werkzeug um gespielte Operationen durchführen zu können. Als Elektriker braucht ihr Werkzeug und elektronische Ersatzteile um kaputte Gerätschaften real reparieren zu können. Denkt daran, OT-Werkzeug entsprechend an Eurer Ausrüstung zu sichern, damit keine spitzen/scharfen Kanten abstehen und es nicht versehentlich von z.B. einem Gegner als vermeintliche Larp-Polsterwaffe gezogen/benutzt werden kann.

7. *Utensilien für Wunden-Darstellung:*

Jeder Spieler sollte genug Material zur Wundendarstellung dabei haben. Gemeint ist etwas Kunstblut um Wunden darstellen zu können und den Mitspielern das Spiel so einfacher zu gestalten.

8. *Essbesteck/Utensilien/Trinkbecher:*

Es werden keinerlei Trinkgefäße oder Essutensilien ausgegeben, sie müssen in jedem Fall selbst mitgebracht werden. Sie sollten am besten bruchfest sein.

(Für die NSCs sind Besteck, Becher und Teller vorhanden.)

9. *Die Wechselklamotte/Ausrüstungsteile für euren Zweitcharakter:*

Sollte es dazu kommen, dass Ihr Euren Zweitcharakter benötigt, braucht ihr etwas Passendes zum Austauschen/Ergänzen der Ausrüstung. Diese Zweitgewandung darf im Auto auf dem Parkplatz verstaut und nach Anmeldung bei der SL geholt und ins Spiel gebracht werden. Denkt daran das ALLE Sachen mit Kunstblut und Dreck in Kontakt kommen können und je nach Kunstblut die Flecken nicht unbedingt auswaschbar sind.

10. *OT-Taschen:*

Ein bis Zwei kleine OT-Taschen mit weißem Band Markiert (z.B. Klebeband, Pflasterband) Schreibt einfach ein paar Mal mit Edding gut leserlich „OT“ auf das Band. Diese kleinen Taschen sind für alle wichtigen OT-Gegenstände gedacht. Eine im Zelt/Schlafbereich, um Brillen, Hausapotheke, Hygieneartikel oder andere Sachen wie euren Lieblings-Teddybär verstauen zu

können. Die Andere ist bei sich zu tragen um z.B. das weiße Tuch mit schwarzem X, OT-Geld oder wichtige OT-Medikamente bei sich tragen zu können. In diesen OT-Taschen verstaute Dinge dürfen nicht ins Spiel gebracht werden.

12. Evtl. nötige OT-Medikamente:

OT-Medikamente gegen Allergien/Asthma usw.. Diese sollten in jedem Fall mitgebracht und bei sich getragen werden, falls etwas passieren sollte. Des Weiteren bitte noch mal vor Ort bei der OT-Sanistation Bescheid geben, sollte es eine wichtige medizinische Information für Notfälle geben.

13. Personalausweis und Krankenkassenkarte:

Der Personalausweis muss ständig mit sich getragen werden, da falls, wider aller Umstände, Anmeldungen bei der Stadt und der Polizei doch eine Personalkontrolle durchgeführt werden sollte (wovon wir nicht ausgehen, da es sich um ein Privatgelände handelt), vermeidet man so unnötigen Ärger, außerdem benötigt Ihr diesen für den Check-in und zur Teilnehmeridentifizierung auf dem Spielfeld. Die Krankenkassenkarte ist für den, hoffentlich nie eintretenden Fall, dass etwas passieren sollte und einer der Sanitäter vor Ort Euch ins Krankenhaus bringen muss.

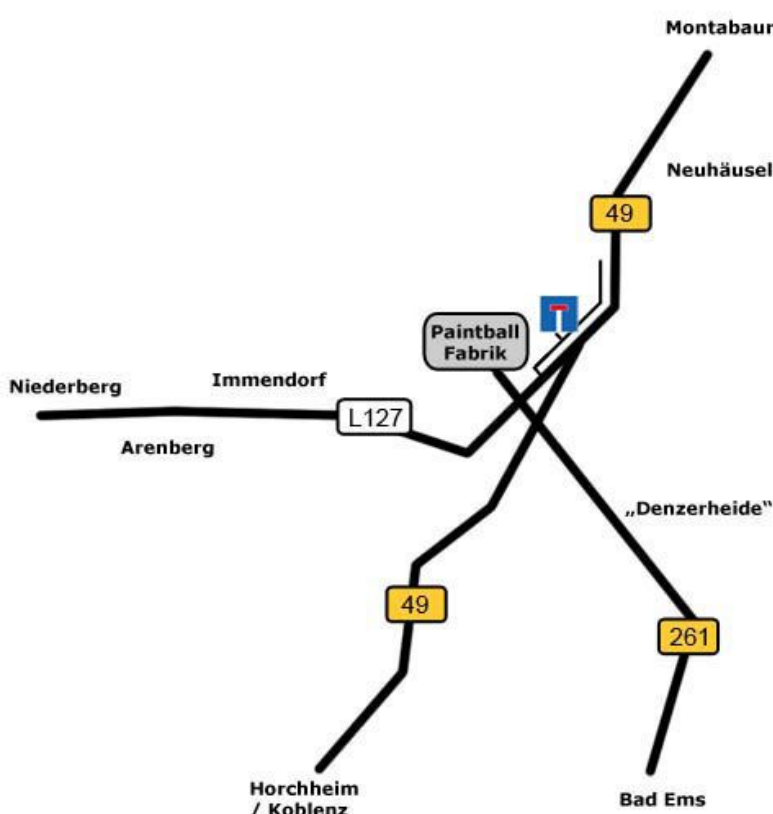
14. Eine kleine OT/IT Taschenlampe:

Diese Lampe darf zwar IT verwendet, aber Euch nicht weggenommen/gelootet werden. Sie ist dazu da, Unfällen in der Dunkelheit vorzubeugen und im evtl. Notfall Ausleuchten oder Signale geben zu können, falls man Euch/den Unfallort sucht.

15. Uhr:

Da wir in einer sehr jungen Apokalypse spielen, kann und darf jeder Charakter eine Uhr bei sich haben. Diese Uhr darf zwar IT verwendet, aber Euch nicht weggenommen/gelootet werden.

16. Jede Menge Spaß und gute Laune mitbringen, denn so funktioniert alles besser!



Anfahrt

Mit dem Auto:

Auf der B49 zwischen Montabaur und Koblenz Ausfahrt „Bad Ems“ nehmen, ebenfalls an dieser Ausfahrt ausgeschildert „Festung Ehrenbreitstein / Golfclub Denzerheide“. Der Eingang zum Park ist direkt an der Kreuzung, wenige Meter entfernt und durch einen Rechtsabbiegerpeil auf der Straße angezeigt. Adresse: Im Rosengarten 1, 56337 Simmern oder auf Google Maps „Paintballfabrik“ suchen.

GPS Koordinaten:

N 50° 22' 16", E 7° 41' 31"

Mit Bus und Bahn:

Ihr fahrt mit der Bahn entweder bis zur Haltestelle Montabaur ICE Bahnhof oder Koblenz Hbf, je nach dem was für euch am nächsten und am einfachsten ist. Dann könnt ihr die folgenden Buslinien benutzen

Ab Koblenz: 460 Richtung Montabaur

oder

Linie 116 Richtung Montabaur, Westerburg, Rennerod/Badmarienberg.

Die Haltestelle an der Ihr aussteigen müsst heißt: Denzer Heide

Ab der Haltestelle sind es nur wenige Meter bis zu unserem Eingangstor. Folgt der geteerten Straße, die Anmeldung befindet sich direkt nach dem grünen Tor im Wachhaus.

Wir freuen uns genau wie Ihr auf Viral Enemy und hoffen dieser Newsletter bereitet euch gut auf den Con vor.

Sollten noch Fragen offen sein, könnt Ihr uns über die info@argentum-aeonis.de, das [Forum](#) oder [Facebook](#) erreichen.

Viel Spass auf Viral Enemy: Outbreak wünscht Euch:

Das Team des



Argentum Aeonis e.V.

Lebe dein Abenteuer