

# SILVER-CROW 66 2/6

CHAOSSPIEL  
21. BIS 23. OKTOBER 2005



An manchen Orten fliegen sie herum, diese bunten Zettel. Soeben ist dir einer vor die Füße geflogen. Neugierig geworden hebst du ihn auf und beginnst zu lesen... aber Moment mal, seit wann kannst du eigentlich lesen???

Sei begrüßt, müder Wanderer!

Lass dir erzählen von einem  
Feste sondergleichen, zu  
Ehren des Ulkor und seiner  
treuen Mitstreiter, welches  
in seiner Heimat Solania  
begangen wird. Sei herzlich  
willkommen, schließe dich  
dem lustigen Treiben an und  
genieße die Wonnen, wie nur  
ein lustiges Treiben sie  
hervorrufen kann!

Go Kehr, Priester des Ulkor

Obwohl es dich weniger danach gelüftet, diese weite Reise auf dich zu nehmen, zieht es dich vorwärts, dem neuen Ziel entgegen...

### **OT-Informationen:**

Dort, wo kein vernunftbegabtes Wesen freiwillig sein wollte hatten sie sich vor einigen Jahren einquartiert, sich häuslich eingerichtet und ihren Strukturen angepasst. Es hatte lang genug gedauert, des Gottes Macht nach dem langen Schlaf wiederherzustellen. Nun war die Zeit gekommen, seine Finger wieder in die Welt der Sterblichen auszudehnen...

Wir wollen euch zum Lachen bringen, euer Geist erfüllt von lächerlichen Ideen... das zumindest haben wir uns für diese Con auf unsere Fahne geschrieben. Das Leben eines Helden ist so schon hart genug. Egal, wo man hinkommt, immer passiert etwas Schreckliches, Welterschütterndes, Lebensbedrohliches. Gut, diesmal wird es wahrscheinlich nicht anders sein, oder doch? Wir haben den Spaß-Faktor nach oben geschraubt und dem restlichen Niveau angepasst, also lasst euch überraschen. Auch ihr sollt etwas zu Lachen haben!

Wir werden versuchen, eure Charaktere eng ins Spiel einzubinden, deshalb schickt uns bitte eure Hintergrundgeschichte mit.

Das Silver-Crow 66 1/6 findet von Freitag, den 21.10.2005 bis Sonntag, den 23.10.2005 in Hessisch-Oldendorf, im Haus Schneegrund statt. Geschlafen wird in Betten und das Essen spendiert der Gastgeber. Bettwäsche muss mitgebracht werden, kann aber auch in Notfällen für den Preis von € 5 im Haus gemietet werden. Schlafsäcke sind nicht gestattet.

Gespielt wird nach modifiziertem DragonSys 2nd Edition. Anmeldeschluss ist der 07.10.2005. Der Conbeitrag muss bis spätestens 14.10.2005 bei uns eingegangen sein.

Check-In: 17:00 Uhr

Time-In: 19:00 Uhr

**Preise:**            **01.08. bis 26.08.05**    **27.08. bis 26.09.05**    **27.09. bis 14.10.05**

<b>Spieler</b>	<b>69 €</b>	<b>74 €</b>	<b>79€</b>
<b>Nsc</b>	<b>41 €</b>	<b>41 €</b>	<b>41 €</b>

**Für Vereinsmitglieder gibt es €5,00 Rabatt auf die Spielerpreise.**

**Eure Anmeldungen schickt bitte an folgende Adresse  
(Anmeldung per Mail ist nur möglich, wenn die unterschriebenen AGB's postalisch zugesandt werden):**

Ira Neumann  
Nordwall 46  
47798 Krefeld  
[ira.neumann@silver-crow.de](mailto:ira.neumann@silver-crow.de)

**Das Geld geht an:**  
Silver-Crow e.V.  
KTO 22318300  
BLZ 49262364  
Volksbank Schnathorst  
Bitte gebt euren Realnamen und SC 66 1/6 bei der Zahlung an.

### **Was wir von euch brauchen:**

Anmeldebogen  
Charakterbogen

Hintergrundgeschichte  
Geld

Artefaktbestätigungen  
unterschriebene AGB's

**Weitere Fragen? Mailt oder ruft uns an.**

Ira Neumann  
☎ 0176-23180759  
[ira.neumann@silver-crow.de](mailto:ira.neumann@silver-crow.de)

Daniel Katzberg  
☎ 0174-9802605  
[daniel.katzberg@silver-crow.de](mailto:daniel.katzberg@silver-crow.de)

<b>Unsere Tavernenpreise:</b>	<b>Glas</b>	<b>Flasche</b>
Cola etc.	0,50 €	2,25 €
Wasser	0,35 €	/
Bier	1,70 €	/
Weine	2,50 €	/
Met	2,20 €	7,50 €

## Allgemeine Geschäftsbedingungen

### § 1 – Zustandekommen des Vertrages

Der Vertrag kommt zustande durch die Anmeldebestätigung des Veranstalters. Reagiert der Veranstalter nicht innerhalb von 14 Tagen auf die Anmeldung des Teilnehmers, so ist der Teilnehmer an seine Anmeldung nicht mehr gebunden.

### § 2 – Regelwerk

1. Mit der Anmeldung, spätestens unverzüglich nach der Anmeldebestätigung hat der Teilnehmer der Spielleitung eine Charakterbeschreibung zur Verfügung zu stellen. Diese hat dem von dem Veranstalter vorgegebenen Regelsystem zu entsprechen.
2. Mit seiner Anmeldung erkennt der Teilnehmer das vom Veranstalter vorgegebene Regelsystem als für das Spiel verbindlich an. Die Spielleitung ist berechtigt, auch nach Zustandekommen des Vertrages verbindliche Regeländerungen zu beschließen. Sollte hierdurch der vom Teilnehmer eingereichte Charakter unspielbar oder wesentlich eingeschränkt werden, so steht dem Teilnehmer ein Rücktrittsrecht unter voller Erstattung seines Spielbeitrags zu.

### § 3 – Sicherheit

1. Der Teilnehmer versichert, unter ausreichender Würdigung der zu erwartenden körperlichen, geistigen und seelische Belastungen in der Lage zu sein, an der Veranstaltung teilzunehmen. Soweit die zu erwartenden Belastungen nicht aus dem beigelegten Informationsmaterial hervorgehen, kann im Zweifelsfall der Veranstalter hierzu weitere Auskünfte erteilen.
2. Der Veranstalter behält sich vor, die Ausrüstung des Teilnehmers einer Sicherheitsüberprüfung zu unterziehen. Beanstandete Gegenstände dürfen im Spiel nicht weiter verwendet werden. Zuwiderhandlungen können zum Ausschluss führen.
3. Der Teilnehmer ist verpflichtet, seine Ausrüstung (insbesondere die von ihm verwendeten Polsterwaffen und Rüstungen) auf Spielsicherheit zu kontrollieren. Soweit sie den Sicherheitsbestimmungen nicht oder nicht mehr entsprechen, hat er sie selbständig aus dem Gebrauch zu nehmen.
4. Der Teilnehmer verpflichtet sich, über das normale Risiko von Live-Rollenspiel hinausgehende Gefährdungen für sich, andere Teilnehmer und die Umgebung zu vermeiden. Insbesondere zählt dazu das Klettern an ungesicherten Steilhängen und Mauern, das Entfachen von offenen Feuern außerhalb von dafür vorgesehenen Feuerstätten.
5. Wer Alkohol in einer Menge getrunken oder Medikamente zu sich genommen hat, die das Führen eines Fahrzeugs auf öffentlichen Straßen unzulässig macht, hat von Kämpfen jeder Art sowie von körperlich gefährlichen Übungen wie Klettern unbedingt Abstand zu halten. Zuwiderhandlungen führen zum sofortigen Ausschluss vom Spiel.
6. Den Anweisungen des Veranstalters und seiner Erfüllungsgehilfen ist Folge zu leisten.
7. Teilnehmer, die gegen die Sicherheitsbestimmungen verstoßen oder den Anweisungen des Veranstalters in schwerwiegender Art und Weise oder wiederholt nicht Folge leisten, können von der Veranstaltung verwiesen werden, ohne dass der Veranstalter eine Pflicht zur Rückerstattung des Teilnehmerbeitrages hat.

### § 4 – Haftung

1. Mit Ausnahme der Verletzung von Körper, Leben oder Gesundheit wird die Haftung des Veranstalters wie folgt beschränkt: Der Veranstalter haftet nur für Schäden, die auf einer vorsätzlichen oder grob fahrlässigen Pflichtverletzung des Veranstalters oder eines gesetzlichen Vertreters oder Erfüllungsgehilfen des Veranstalters beruhen.
2. Schadensersatzansprüche aus Unmöglichkeit der Leistung, Pflichtverletzung und Verzug sind bei leichter Fahrlässigkeit auf den Ersatz des vorhersehbaren Schadens beschränkt.

### § 5 – Urheberrecht an Aufzeichnungen

1. Alle Rechte an seitens des Veranstalters gemachten Ton-, Film- und Videoaufnahmen bleiben dem Veranstalter vorbehalten.
2. Der Veranstalter ist berechtigt, die ganze Veranstaltung oder Teile davon aufzuzeichnen und diese Aufzeichnungen zu Zwecken der Eigenwerbung zu verwerten.
3. Alle Rechte an der aufgeführten Handlung, sowie dem vom Veranstalter verwendeten Ensemble von Begriffen, Eigennamen und Nicht-Spieler-Charakteren bleiben dem Veranstalter vorbehalten. Die Rechte an den Spielercharakteren, ihrer Geschichte sowie ihrem Teil der Handlung verbleiben bei dem jeweiligen Spieler.
4. Aufnahmen von Seiten der Teilnehmer sind für private Zwecke zulässig.
5. Jede öffentliche Aufführung, Übertragung oder Wiedergabe von Aufnahmen, auch nach Bearbeitung, ist nur mit Einverständnis des Veranstalters zulässig.

### § 6 – Rücktritt, Nichtannahme der Anmeldung, Ausschluss von der Veranstaltung

1. Die Teilnehmerzahl ist begrenzt. Teilnehmerplätze sind nicht übertragbar.
2. Bei Rücktritt des Teilnehmers nach Vertragsschluss gem. § 1 – egal zu welchem Zeitpunkt – wird eine Stornogebühr von 15 Euro fällig. Wenn der Teilnehmer eine Ersatzperson als Teilnehmer stellt, und mit dieser Ersatzperson kommt ein Vertrag nach § 1 zustande, so mindert sich die Stornogebühr auf 5 Euro.
3. Bei Rücktritt versucht der Veranstalter, den Platz anderweitig zu vergeben. Sollte dies nicht möglich sein, wird der Teilnehmerbeitrag nicht zurückerstattet.

### § 7 – Teilnehmerbeitrag, Zahlungsverzug

1. Die Zahlung des Teilnehmerbeitrages erfolgt grundsätzlich im Voraus. Sollte die Zahlung bis zum Veranstaltungstermin nicht erfolgt sein, so wird ein Säumniszuschlag von Euro 15,- fällig. Unberührt davon bleibt das Recht des Veranstalters, tatsächlich entstandene höhere Unkosten gegen Quittungsvorlage geltend zu machen.
2. Ist der Teilnahmebeitrag noch nicht in voller Höhe entrichtet, ist der Veranstalter berechtigt, dem Teilnehmer eine Frist zur Zahlung zu setzen verbunden mit der Erklärung, dass er nach Ablauf der Frist den Platz einem Dritten überlässt. Die gesetzte Zahlungsfrist muss mindestens 8 Tage betragen.
3. Sollte ohne schuldhaftes Zutun des Veranstalters beim Einzug des Teilnehmerbeitrages im Lastschriftverfahren oder im Scheckverfahren eine Rücklastschrift erfolgen, so hat der Teilnehmer die anfallenden Bankgebühren zu tragen.
4. Bei Anmeldungen im Namen und Rechnung eines Dritten haftet der Anmeldende für dessen Verbindlichkeiten aus dieser Verpflichtung als Gesamtschuldner.

### § 8 – NSC-Klausel

1. Der NSC ist an die Weisung der Spielleitung gebunden. Ihren Anordnungen hat er Folge zu leisten.
2. NSC, die aus Gründen von § 3 der Veranstaltung verwiesen werden, können über ihren Teilnehmerbetrag hinaus auf die volle Höhe des SC-Beitrags in Anspruch genommen werden.

### § 9 – Rabatte

1. Werden Teilnehmern für die Wahrnehmung bestimmter Funktionen Rabatte vom üblichen Teilnehmerbeitrag eingeräumt, so gilt die Differenz als gestundet, bis die vereinbarte Leistung im vereinbarten Umfang erbracht wurde. Von dieser Regelung sind Rabatte für Sanitäter ausdrücklich ausgenommen.
2. Können die Teilnehmer nach Absatz 1 die vereinbarte Leistung aus einem Grund nicht erbringen, für den der Veranstalter die Verantwortung trägt, so bleibt der Rabatt gleichwohl bestehen.

### § 10 – Hinweis nach Bundesdatenschutzgesetz

1. Der Teilnehmer erklärt sich einverstanden, dass seine Daten von Beginn der Anmeldung an in einer automatisierten Kundendatei geführt werden.
2. Die gespeicherten Daten zur Person des Teilnehmers können Name, Anschrift, Geburtsdatum, Telefonnummer, Fax, Email sowie eine Photographie umfassen. Diese Stammdaten werden auf unbegrenzte Zeit gespeichert. Darüber hinaus werden vorübergehend Daten zur jeweiligen Veranstaltung gespeichert (Charaktername, -klasse, etc).
3. Freiwillig angegebene Daten zum Gesundheitszustand des Teilnehmers werden vertraulich behandelt und nicht elektronisch gespeichert oder weitergegeben.

### § 11 – Sonstiges

Die Wirksamkeit dieser Allgemeinen Geschäftsbedingungen bleibt von der Unwirksamkeit einzelner Punkte dieser Allgemeinen Geschäftsbedingungen unberührt.

© LARPzeit, 12/2004 – darf zum Eigenbedarf kopiert und genutzt werden

---

*Ich bestätige hiermit die Kenntnisnahme und Anerkennung der obigen AGB's bzw. Teilnehmbedingungen und melde mich verbindlich an*  
Nachname: \_\_\_\_\_

Vorname: \_\_\_\_\_

Ort, Datum: \_\_\_\_\_ Unterschrift des Teilnehmers: \_\_\_\_\_

Unterschrift des gesetzlichen Vertreters bei Minderjährigen (bitte unteren Teil beachten): \_\_\_\_\_

### **Erklärung über Aufsichtspflicht** (für minderjährige Teilnehmer)

Hiermit erkläre ich, \_\_\_\_\_, mich bereit, für den Zeitraum vom  
21.10.2005 bis zum 23.10.2005 für die Larp - Veranstaltung (SC 66 1/6)

die Aufsichtspflicht für \_\_\_\_\_ zu übernehmen.

Somit ist die Spielleitung von der Aufsichtspflicht für den/die oben genannte(n) Minderjährige(n) entbunden.

Ort Datum: \_\_\_\_\_

Unterschrift des Aufsichtspflichtübernehmenden Teilnehmers (muss volljährig sein): \_\_\_\_\_