

# Drachenmond 3 - Alte Mauern

## Intime

*Bereits seit vielen Monaten versucht der Wildhüter des Waldes im südöstlichen Al'Vandrah, Elmor Sibrand, Gelehrte zu finden, die sich den schrecklichen Gerüchten von Geistern, den Märchen von Dämonen und der Tatsache des tiefen, dunklen Waldes zu stellen wagen. Leider vermag der gute Mann keine Entlohnung zu zahlen, was auch einer der Gründe sein mag, warum sein Gesuch bislang erfolglos blieb. Doch gibt er sein Ehrenwort, jeden Mutigen zu begleiten, und mit all seinen Kräften zu unterstützen.*

~~~~~

*Alvaro Yarsund, das ist ein Name, den die örtliche Bevölkerung gut kennt. Obgleich der gute Mann noch jung und unerfahren ist, gilt er als große Hoffnung und gute Partie, seit er von der Akademie des Wissens zu Kronwald zurückgekehrt ist. Viel wird über ihn geredet, Alvaro, der immer auf der Suche nach Neuem ist und sich für jede Gefahr begeistern lässt.*

*Erst vor einer Woche hat er an jedem Dorfplatz in der Umgebung eine Ausschreibung für sein neuesten Unternehmen aufgehängt:*

*Seyd Ihr mutig? Ist Euch keyn Weg zu weyt? Glaubt Ihr an die alten Maerchen?*

*Dann meldet euch bei mir, Alvaro Yarsund, in Braunsteyg. Unterstuetzt und begleytet meyne Forschung der alten Geysterruine.*

*Auf Nachfragen ist schnell zu erfahren, Alvaro hatte bislang wenig Erfolg und steckt sein letztes Kupfer in diese Nachforschungen. Da das Interesse der einheimischen Bevölkerung, gelinde ausgedrückt, kaum vorhanden ist, freut er sich über jeden, der sich auf seine Gesuch meldet. Seien dies nun Gelehrte, die seine Forschung unterstützen, Krieger, die im abgelegenen Wald für Schutz sorgen oder einfache Leute mit gutem Willen und Begeisterung für Alvaros Arbeit.*

## Outtime

Datum: 17.-19.04.2009

Ort: Jugendzeltplatz „Am Pfaffenwäldchen“ in 56321 Rhens

Art: Abenteuercon, eigene Zelte, Selbstversorgung

Anzahl: 45 SC / 20 NSC

Preis: NSC: 20 Euro  
SC 1-15: 50 Euro  
SC 16-30: 55 Euro  
SC 31-45: 60 Euro  
Der SC-Preise sind nach Anmeldezahl gestaffelt  
Der Zahlungseingang gilt als Anmeldezeitpunkt

Kontakt: Thorsten und Felicia Chalas  
Blumenstr. 2  
66894 Kåshofen  
Tel.: 06337/939042 Handy: 0176/66659252

Email: [orgateam@drachenmond.info](mailto:orgateam@drachenmond.info)

Homepage: <http://www.drachenmond.info>

Konto: Inhaber: Thorsten Chalas  
BLZ: 570 510 01  
Kreissparkasse Westerwald, Neuhåusel  
Kontonr: 130017932  
Verwendungszweck: DM3 + Realname

# Drachenmond 3 - Alte Mauern

Nachname

Vorname

Straße + Hausnummer

PLZ + Wohnort

Telefon

Handy

Geburtstag

Email

Krankheiten,Allergien

Sonstiges

Gruppe

Ich bin Sani Ja  Nein

Spielertyp SC  NSC

## SC-Daten

Charaktername

Klasse

Beruf / Profession

Rasse

System

Contage

Gesinnung

## NSC-Daten

Erfahrung (Contage)

Sonstiges

Hiermit melde ich mich verbindlich für die Liferollenspielveranstaltung Drachenmond 3 Alte Mauern an. Die AGB habe ich zur Kenntnis genommen und erkenne diese an.

Ort, Datum

Unterschrift  
(für Minderjährige des Erziehungsberechtigten)

# AGB

**§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**

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.

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 Regelungen 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**

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.

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.

Der Teilnehmer ist verpflichtet, seine Ausrüstung (insbesondere die von ihm verwendeten Polsterwaffen und Rüstungen) auf Spielsicherheit zu kontrollieren. Soweit sei den Sicherheitsbestimmungen nicht oder nicht mehr entsprechen, hat er sie selbständig aus dem Gebrauch zu nehmen.

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.

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.

Den Anweisungen des Veranstalters und seiner Erfüllungsgehilfen ist Folge zu leisten.

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**

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, eines gesetzlichen Vertreters oder Erfüllungsgehilfen des Veranstalters beruhen.

Schadensersatzansprüche aus Unmöglichkeit der Leistung, Pflichtverletzung und Verzug sind bei leichter Fahrlässigkeit auf den Ersatz des vorhersehbaren Schadens beschränkt.

**§ 5 - Urheberrecht an Aufzeichnungen**

Alle Rechte an seitens des Veranstalters gemachten Ton-, Film- und Videoaufnahmen bleiben dem Veranstalter vorbehalten.

Der Veranstalter ist berechtigt, die ganze Veranstaltung oder Teile davon aufzuzeichnen und diese Aufzeichnungen zu Zwecken der Eigenwerbung zu verwerten.

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.

Aufnahmen von Seiten der Teilnehmer sind für private Zwecke zulässig.

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**

Die Teilnehmerzahl ist begrenzt. Teilnehmerplätze sind nicht übertragbar.

Bei Rücktritt des Teilnehmers nach Vertragsschluss gem. § 1 - egal zu welchem Zeitpunkt - wird eine Stornogeühr von Euro 15 fällig. Wenn der Teilnehmer eine Ersatzperson als Teilnehmer stellt, und mit dieser Ersatzperson kommt ein Vertrag nach §1 zustande, so mindert sich die Stornogeühr auf 5 Euro.

Bei Rücktritt versucht der Veranstalter, den Platz anderweitig zu vergeben. Sollte dies nicht möglich sein, wird der Teilnehmerbeitrag nicht zurückerstattet.

**§ 7 - Teilnehmerbeitrag, Zahlungserzug**

Die Zahlung des Teilnehmerbeitrages erfolgt grundsätzlich nur im Voraus.

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.

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.

Bei Anmeldungen im Namen und Rechnung eines Dritten haftet der Anmeldende für dessen Verbindlichkeiten aus dieser Verpflichtung als Gesamtschuldner.

**§ 8 – NSC-Klausel**

Der NSC ist an die Weisung der Spielleitung gebunden. Ihren Anordnungen hat er Folge zu leisten.

NSCs, 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**

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.

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**

Der Teilnehmer erklärt sich einverstanden, dass seine Daten von Beginn der Anmeldung an in einer automatisierten Kundendatei geführt werden. Die gespeicherten Daten zur Person des Teilnehmers können Name, Anschrift, Geburtsdatum, Telefonnummer, Fax, Email sowie eine Fotografie umfassen. Diese Stammdaten werden auf unbegrenzte Zeit gespeichert. Darüber hinaus werden vorübergehend Daten zur jeweiligen Veranstaltung gespeichert (Charaktername, -klasse, etc.).

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.

**§ 12 - Teilnahme Minderjähriger**

Teilnehmer unter 18 Jahren müssen auf jeden Fall eine volljährige Aufsichtsperson, die unterschriebene Vollmacht zur Übernahme der Aufsichtspflicht der Erziehungsberechtigten und einen gültigen Ausweis besitzen.

Jede Aufsichtsperson muss während der Veranstaltung zur gleichen Zeit wie die zu beaufsichtigende Person an der Veranstaltung anwesend sein. Die Aufsichtsperson haftet für den Zeitraum der Veranstaltung in vollem Umfang für die minderjährigen Person.

Jeder Teilnehmer unter 16 Jahren kann nur in Begleitung von zumindest einem Erziehungsberechtigten auf dem CON teilnehmen.

# Sicherheitshinweise

**1. Befugnis**

Den Anweisungen der Spielleitung ist Folge der Sicherheit in jedem Fall Folge zu leisten.

**2. Sicherheit**

**2.1 Charakter des Live-Rollenspiels**

Live-Rollenspiel ist mit Risiken behaftet. Diese Risiken haben von sämtlichen Teilnehmern nach Möglichkeit minimiert zu werden. Weiterhin ist Live-Rollenspiel körperlich anstrengend und kann psychisch belastend sein. Grundsätzlich obliegt es jedem Teilnehmer, darauf zu achten, dass die stattfindende Simulation ihn weder physisch noch psychisch überfordert. Weiterhin ist jeder Teilnehmer verpflichtet, darauf zu achten, dass er keinen anderen Teilnehmer vorsätzlich oder grob fahrlässig überfordert.

**2.2 Sicherheit für Personen**

Die Teilnahme am Live-Rollenspiel erfordert ständige Vorsicht und gegenseitige Rücksicht. Jeder Teilnehmer hat sich so zu verhalten, dass kein anderer geschädigt, gefährdet oder mehr als nach den Umständen unvermeidbar behindert oder belästigt wird.

**2.3 Simulation sexueller Handlungen**

Sexualisierte Gewalt ist auch in jeglicher Form von Simulation oder Andeutung verboten. Die Simulation sexueller Handlungen bedarf des vorherigen Einverständnisses sämtlicher Beteiligten.

**2.4 Spielunterbrechung wegen Gefahr**

Bei Situationen, die eine reale Gefahr darstellen (Kampf nahe eines Abgrundes, Verletzung eines Teilnehmers etc.) hat jeder Teilnehmer die Pflicht, STOP zu rufen und damit das Spiel FÜR JEDEN zu unterbrechen. Gleiches gilt, wenn im Falle einer Verletzung nach einem Sanitärer gerufen wird (Ruf: SANI oder SANITÄTER). In größeren Szenen (z.B. Schlachten) ist es Pflicht für alle anderen ebenfalls STOP zu rufen, wenn jemand das noch nicht mitbekommen hat. Dabei bitte Arme mit Schilden und Waffen nach oben heben (Vorteil: es ist einfacher, einen Überblick zu bekommen; und Leute, die schlecht hören z.B. wegen Masken bekommen auch leichter was mit). Nach dem STOP-Befehl bleiben alle Leute auf ihrem Platz stehen, bis auf diejenigen, die die Gefahrensituation beseitigen (z.B. Sanitärer, oder die Leute, die den umgekippten Baum zur Seite schaffen). Der STOP-Befehl kann nur aufgehoben werden nach Beseitigung des Grundes, und zwar durch den Ruf "WEITER" entweder von einer SL oder mangels einer solchen vom Auslösenden.

**2.5 Sicherheit der Umgebung**

Alles ist zu unterlassen, was die Umgebung (Wälder, Gebäude, ...) oder Eigentum anderer (Benutzung gediebter Dinge!?) gefährdet. Beispiel: Feuer in trockenem Wald. Abgesperrte oder für gesperrt erklärte Gebiete sind nicht zu betreten.

Um die Gebäude herum befinden sich eventuell gefährliche Abgründe und Hänge.

In der Nähe der Unterkunft wohnen Menschen, d. h. das Lostreten von Steinen oder Geröll hat zu unterbleiben.

Das Beklettern der Anlagen oder Einrichtungen ist untersagt, soweit es nicht ausdrücklich erlaubt ist.

Das Hantieren mit pyrotechnischen Dingen ( Rauch, Bengalfeuer o.ä. ) ist nur außerhalb der Gebäude und Zelte und nach vorheriger Absprache erlaubt.

Zeltabspannungen, die die sichere Passage von Personen im Dunklen behindern, sind kenntlich zu machen. (Beispiel: kleine Knicklichter)

**2.6 Überlegtes Handeln**

Vermeide Unachtsamkeit und unüberlegtes Handeln, insbesondere in emotionalen Situationen.

**2.7 Nur sichere Utensilien benutzen**

Benutzt werden dürfen nur von der SL oder einem von dieser beauftragten NSC geprüfte und zugelassene Live-Rollenspiel-Waffen und Rüstungen. Gleiches gilt für Rüstungsgegenstände. Auch von der SL für unbedenklich erklärte Waffen müssen sofort aus dem Spiel genommen werden, wenn der Verwender Schäden an ihnen bemerkt, die ihre Tauglichkeit zum sicheren Gebrauch mindern. Im Zweifel ist die Waffe der SL erneut zur Prüfung vorzulegen.

Waffen müssen nach den allgemein bekannten Bauregeln gebaut werden. Unter anderem darf der isolierende Schaumstoff nicht zu dünn sein.

Bögen dürfen eine Zugkraft von höchstens 25 lbs. haben.

Fernwaffen, Im besonderen Pfeile, sind so zu konstruieren, dass sowohl die "Spitze" als auch die Rückseite mit dem Gefieder nicht in die Augenhöhle eindringen können. Sie müssen so gepolstert sein, dass der Holzteil des Pfeils sich nicht lösen und somit jemanden verletzen kann.

Reale Waffen oder andere spitze Gegenstände dürfen nur in gesichertem Zustand getragen werden. Scharfkantige oder spitze Rüstung- oder Ausrüstungsteile ( z. B. ein Helm mit einem spitzen Dorn) dürfen nicht verwendet werden

Schilde u. Rüstungen dürfen an exponierten Stellen keine scharfen Kanten oder harten Spitzen haben. Außerdem müssen Schilde ausreichend gepolstert sein.

**2.8 Reale Zutaten**

Bevor einem anderen Teilnehmer Objekte eingefloßt werden (Beispielsweise: Heiltränke), müssen die Realzutaten dem Trinkenden vorher bekannt gemacht werden.

Anmerkung: selbst Zucker kann tödlich sein, wenn der Trinkende Diabetiker ist.

Der Trinkende kann es ablehnen, den Trank real zu trinken und stattdessen die Einnahme simulieren.

**2.9 Komponenten für Magie**

Für Magie gilt auch Punkt 2.6

Für Magie sollten folgende Dinge nicht benutzt werden:

- Keine Komponenten auf Leute werfen, die die Gewandung des anderen Spielers verschmutzen (Kohlestaub, Kreidestaub).
- Keine Komponenten auf Leute oder in die Luft werfen, die gefährlich sind. Beispielsweise kann Mehl sich entflammen, wenn es an Feuer kommt (Mehlstaubexplosion). Des Weiteren sind pulverne Substanzen (Mehl, Talkum, etc.) problematisch, weil sie unter ungünstigen Umständen atembehindernd sind und außerdem immer eine Reizung für Augen und Schleimhäute darstellen. Reis kann ins Auge gehen. In freier Natur ist es auch problematisch, wenn liegendebliebener Reis von Vögeln gefressen wird.
- Großere und gewichtigere Komponenten, die auch auf andere Spieler geworfen werden, müssen von der SL abgenommen werden (siehe 2.7). Beispielsweise mit Reis gefüllte Säckchen sind zu hart, wenn sie nass werden.

**2.10 Gefahren beim Kampf**

- Grundsätzlich ist im Kampf jeder absichtlicher Körperkontakt verboten! Ausnahme: der Körperkontakt ist von den Beteiligten und der SL vorher abgesprochen!
- Gegenstände, Gläser,
- Schläge gegen den Kopf, Hände, Genitalien, Hals, Helme oder Masken sind verboten.
- Stechen ist ebenso nicht erlaubt.
- Vollatexwaffen sind verboten.
- Kampfsituationen in dunklen oder unübersichtlichen Bereichen ( Treppen, Hänge o. ä. ) sind zu vermeiden.
- Jeder Einzelne ist für die Sicherheit seines Gegners mitverantwortlich. Das bedeutet, dass man auch seinen Gegner auf hinter ihm liegende Gefahren aufmerksam machen muss.
- Infigts sind nur nach VORHERIGER Absprache mit dem jeweiligen Gegner zulässig.
- Leute mit angezündeten Fackeln bzw. Laternen dürfen nicht angegriffen werden (wegen Brand- und Verletzungsgefahr). Sie dürfen ihrerseits auch nicht in Kämpfe eingreifen. Aus Fairnisgründen dürfen sie erst nach dem Kampf wieder in das Spiel eingreifen.
- Ein tief Schlafender darf nicht geschlagen oder in ähnlicher Weise angegriffen werden. Ein Mord ist zu simulieren. Dabei ist jedoch VORHER mit der SL Rücksprache bzgl. des Ob und Wie zu halten.
- In der Nähe von Zeltabspannungen darf nicht gekämpft werden.

**2.11 Alkohol und Drogen**

Es wird gebeten, von übertriebenen Alkoholkonsum abzusehen.Kampf in alkoholisiertem Zustand ist nicht gestattet. Faustregel: Wer nicht mehr im Stande ist, ein Fahrzeug zu führen, darf nicht mehr kämpfen.

Wer mit illegalen Drogen ( Rauschmitteln ) erwischt wird oder solche konsumiert, wird von der Veranstaltung verwiesen.

**2.12 Fesselungen und Folterungen**

Fesselungen dürfen nur simuliert werden. Der simuliert Gefesselte muss jederzeit in der Lage sein, sich zu befreien. Dann hat der Fesselnde zu beschreiben, wie er die Fesseln anbringt. Die SL entscheidet, wie lange der Gefesselte zum Entfesseln benötigt. Alternative: mit Erlaubnis des Gefesselten darf dieser auch richtig gefesselt werden. Dieses darf nicht an gefährlichen Orten (z.B. Nachts im Wald; Wildschweinefahrt) passieren. Des weitern muss der Fesselnde in der Nähe des Gefesselten bleiben, um ihn jederzeit in Not Situationen oder auf dessen Wunsch hin befreien zu können. Des weitern muss der Fesselnde ein Messer dabei haben, um die Fesseln im Notfall schnell lösen zu können. Knebeln darf nur angedeutet werden.

Die Simulation von Folterungen bedarf des vorherigen Einverständnisses sämtlicher Beteiligten.

Auf Verlangen eines Beteiligten muss sofort die SL hinzugezogen werden. Das Spiel ist bis dahin auszusetzen.

**3 Spielbegrenzungen**

**3.1 verbotene Zonen**

Privaträume und von Außenstehenden angemietete Räume dürfen von den Spielern nicht betreten werden, es sei denn, die Spielleitung hat zuvor eindeutig anderes bestimmt. Fundusräume und andere von der Spielleitung als nicht betretbar gekennzeichnete Räume dürfen von SCs nicht betreten werden.

**3.2 Time-Off-Zonen**

Es können Time-Off-Zonen erklärt werden, die für Charaktere und deren Handlungen verboten sind, wohl aber nicht für Spieler. Der Charakter bleibt dann wie ein Anzug vor der Tür. (beispielsweise möglich für Dusch- und Waschräume, Toiletten, Küche)