

# DER ERSTE TAG

Ein Endzeitcon  
Vom 23. bis 25.08.2013

---

Wir schreiben das Jahr 2022. Die Zivilisation, wie wir sie kennen, wurde vernichtet. Die Gier der Menschen, sowohl im Osten als auch im Westen, führte zu einem verheerenden Weltkrieg, der nichts als Schutt und Asche zurückließ.

Heute leben wir auf einer verwüsteten Erde, schlafen zwischen Dreck und Schrott mit der Waffe im Anschlag - selbst wenn den meisten die Munition längst ausgegangen ist. Jeder versucht, sich sein eigenes Überleben zu sichern.

Doch gibt es Lichtblicke – Chancen auf einen Neuanfang.

Einzelne Siedlungen bildeten sich, neue Gesellschaften entstanden trotz des Mangels an allem, selbst dem Notwendigsten. Die reichsten Konzerne von damals sitzen auf ihren wenigen Ressourcen und versuchen, die verbliebene Welt nach ihren Vorstellungen zu formen und zu kontrollieren...

Die Prophezeihungen sind wahr geworden – all die armen Irren, wie wir sie früher nannten, hatten Recht. Die Welt ist untergegangen. Doch aus der Asche erheben sich die Menschen erneut, verbittert und verbissen. Noch ist der Wille der Menschheit nicht gebrochen.

Kannst du in dieser Welt überleben? Wie weit wärest du bereit, dafür zu gehen?

---

Wir laden Euch ein: Zu einem Endzeitcon der Grenzgänger-Orga.  
([www.diegrenzgaenger.org](http://www.diegrenzgaenger.org))

## **Daten und Fakten:**

### **Wann:**

23. bis 25. 08.2013

### **Wo:**

Zeltplatz Haselbrunn bei Pottenstein

### **Verpflegung:**

Selbstversorgung mit erspielbarer Teilverpflegung

### **Unterkünfte:**

Eigene Zelte

Der Con ist ausgelegt für bis zu 60 GSCs.

GSC bedeutet „Gestellter Spielercharakter“, was soviel heißt, wie: Wir stellen Euch grobe Vorgaben zu eurem Charakter wie beispielsweise Fraktionsvorgaben, Ausrüstungsvorgaben und ähnliches – auf dem Con selbst seid ihr allerdings frei im Spiel.

## **Die Fraktionen:**

### *EndRes-Militär (10-15 Personen):*

**Du weißt nicht, was du morgens anziehen sollst? Du findest die Anderen sehen besser aus als du? Du gehst gerne wandern und magst es nachts den Sternenhimmel zu betrachten? Außerdem hast du keine Ideen, was du sonst mit deinem Leben anfangen willst? Dann komm jetzt zur Militärabteilung von EndRes!**

**Wir ziehen alle das Gleiche an, damit niemand besser aussieht als du! Unsere Ausbildung in den Outlands ist aufregend und spannend! Falls es regnen sollte bieten wir sogar an, in Zelten zu übernachten! Und das Beste kommt zum Schluss! Warmes Essen frisch aus der DOSE!**

### *Hippies (8-10 Personen):*

**Ihr habt nach all dem, was eurem Planeten durch Menschenhand widerfahren ist, die Schnauze voll von diesen Wirtschaftsmagnaten, die euch euer Leben diktieren wollen? Ihr habt nun oder immer noch eine enge Beziehung zur Umwelt und seid auch bereit, diese tatkräftig zu verteidigen? Dann rettet mit uns das, was uns von der Erde geblieben ist und kommt zu uns auf den Acker!**

### *Söldner (5 Personen):*

**In Zeiten globaler Konflikte ist Sicherheit das höchste Gut eines jeden Menschen. Die Agency for Security Services hat es sich zur Aufgabe gemacht, ein friedvolles Morgen möglich zu machen. Solltest auch du deinen Teil dazu beitragen wollen, die Qualität der heutigen Zeit zu verbessern und noch dazu für dein eigenes Überleben zu sorgen, melde dich bei einem unserer Rekrutierungsbüros. Bewirb dich jetzt - für einen höheren Lebensstandard für alle.**

**A.S.S. - Wir packen die Zukunft an.**

### *Schwarzmarkt (3-4 Personen):*

**Kein Wasser mehr dabei? Bist du kurz davor irgendetwas Dummes zu tun? Dann komm ins Archies Inn, hier bekommst du immer einen sauberen Schluck und auch bieten wir das ein oder andere Nützliche an. Archies Inn, bald auch in deiner Nähe!**

### *Outlaws:*

**Outlaws sind der ganze Rest. Der Abschaum dieser übrig gebliebenen Gesellschaft. Outlaws versuchen teilweise für die großen Konzerne wie EndRes zu arbeiten, teilweise versuchen sie sich auch anderweitig, manchmal sogar als Räuber und Plünderer, durch die Welt zu schlagen, immer nur darauf bedacht, abends mit einem vollen Magen einzuschlafen.**

**Schickt die Anmeldung per Mail oder Post an:**

Mathias Starick  
Eggenhof 2  
91080 Uttenreuth

Oder per Mail an:  
[anmeldung@diegrenzgaenger.org](mailto:anmeldung@diegrenzgaenger.org)

*Die Anmeldung ist komplett, wenn Ihr uns Anmeldung, AGBs und Geld geschickt habt.*

<b>Staffel</b>	<b>Preis</b>
<b><i>Bis 31.03.2013</i></b>	<b><i>40 €</i></b>
<b><i>Bis 31.05.2013</i></b>	<b><i>45 €</i></b>
<b><i>Bis 31.07.2013</i></b>	<b><i>55 €</i></b>

Bankverbindung:  
Mathias Starick  
Kto: 1060138461  
BLZ: 76350000

# DER ERSTE TAG

Larp vom 23. bis 25.08.2013

## Anmeldung

### Spielerdaten:

Name: \_\_\_\_\_

Straße, Hausnummer: \_\_\_\_\_

PLZ, Wohnort: \_\_\_\_\_

Geburtsdatum: \_\_\_\_\_

E-m@il: \_\_\_\_\_

Telefon: \_\_\_\_\_

Ich komme als:  EndRes  Hippie  Söldner  Schwarzmarkt  Outlaw

Reale Allergien/ Behinderungen/Phobien:

Ja, welche? \_\_\_\_\_  Nein

Sanitäter:  Ja  Nein

Vegetarier:  Ja  Nein

Sonstige Hinweise: \_\_\_\_\_

### SC-Charakterdaten:

Name: \_\_\_\_\_

Beruf: \_\_\_\_\_

***Ich melde mich hiermit verbindlich für die LARP-Veranstaltung "Der erste Tag" an und habe die zugehörigen Teilnahmebedingungen gelesen und akzeptierte sie.***

***Datum / Unterschrift:*** \_\_\_\_\_

## Allgemeine Geschäftsbedingungen (mit Kommentaren nachzulesen bei [mittellande.de](http://mittellande.de))

### §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, 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 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 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. 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**

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 Fotografie 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.