

# Funkenflug 9

## Des Königs neue Kleider

Dragonsys-Classic CON vom 09.05.2013 bis 12.05.2013  
Auf dem Gelände des Feuerwehrzentrum Potzwenden



---

**Streiter aller Länder, höret auf!**

*Der Orden der silbernen Dame, die Kirche der Sarasena, erbittet eure Unterstützung im Kampf gegen abscheuliche Ketzer, die die gerechten Werte unserer Herrin mit Füßen treten. Findet euch am 4ten Endar des Saatmonds 1013 SZR in der Bastei Leinach im Protektorat Harnac ein. Weiterführende Auskünfte werden euch vor Ort mitgeteilt.*

**Eckbrand von Altweiler**

**Großmarschall der Faust Sarasenas**

Anschläge dieser Art findet ihr in vielen Teilen der bekannten Welt. Ob nun aus Abenteuerlust, des Geldes oder des Ruhmes wegen setze ihr euch in Richtung Harnac in Marsch. Die Zeit drängt, denn der 4te Endar ist nicht mehr fern. So reist ihr durch viele Landschaften der Mittellande, um nach langer Zeit die Grenze des Protektorats Harnacs zu überschreiten. Fern in den Wolken meint ihr den Weltenturm Albyons zu erblicken, als euch eure Füße nach endlosen Tagen in einer Zweigstelle der Taverne „Zum fröhlichen Einhorn“ einkehren lassen. Einige Tage später betretet ihr die alte harnacer Königsstadt Leinach in der Baronie Hardtland, die Bastei des Sarasena-Ordens ist schon von Weitem zu sehen, und zu hören! Eine riesige Anzahl Gerüsteter hat die Hauptplätze der Bastei in ein wahres Heerlager verwandelt, Wappenröcke mit Einhorn-Symbol und blanker Stahl wohin man nur schaut.

Ihr nähert euch mit Vorsicht der Ansammlung und erfragt euch den Weg in die Bastei hinein. Nach kurzen Worten mit einem wachhabenden Ritter werdet ihr in einen Vorhof gebeten. Hier haben sich bereits einige andere Gesellen, Zauberkundige und Abenteurer versammelt und ihr wartet gespannt auf das weitere Vorgehen. Eine kleine Ewigkeit später öffnen sich die großen Flügel der Tore und ihr werden in den Versammlungssaal der Kirche vorgelassen. An einem übertrieben großen Tisch, sitzt anscheinend der Großmarschall und blickt ernst auf eine vor ihm liegende Karte.

„Setze euch, ihr Streiter.

Ich habe schlechte Neuigkeiten, bin aber frohen Mutes euch alle hier zu sehen.

Nehmt Platz, wir haben viel zu besprechen...“

## „Funkenflug 9 – Des Königs neue Kleider “

ist ein Zelt-CON mit Selbstverpflegung auf dem Gelände des Feuerwehrzentrums Potzwenden bei Göttingen. Anreise ist am Donnerstag den 09.05.2013 ab 9.00 Uhr und geplantes Intime ab ca. 17:30 Uhr. Gespielt wird bis Sonntagmorgen und wir sind 24 Stunden Intime. Es wird eine Taverne geben, in der Getränke alkoholischer und alkoholfreier Natur gegen Zahlkarten ausgeschrieben werden. Auf dem Gelände sind sanitäre Anlagen vorhanden. Die Unterbringung erfolgt in eigenen Zelten. Wir spielen nach Dragonsys Classic, andere Systeme bitte konvertieren.

### Preisstaffel:

Kosten für:	Spieler Zelt	NSC Zelt
Bis 28.02.2013	55,- EUR	20,- EUR
Bis 31.03.2013	60,- EUR	
Bis 30.04.2013	65,- EUR	
Danach	70,- EUR	

### Anmeldungen:

Anmelden könnt ihr euch entweder online unter <http://www.funkenflug-orga.de> im Bereich Veranstaltungen oder postalisch. Hierzu sendet ihr die Anmeldung bitte an:

Christian Mank  
Horloffstrasse 14  
35321 Laubach-Ruppertsburg

Bitte sendet uns eine kurze Hintergrundgeschichte, euren Charakterbogen sowie die unterschriebene Anmeldung. Nach eurer erfolgreichen Anmeldung erhaltet ihr eine Anmeldebestätigung.

### Überweisungen:

Bitte überweist euren Beitrag mit Realname + FF9 an:

Funkenflug e.V.  
Taunussparkasse Bad Homburg  
BLZ 512 500 00  
Kto.Nr. 140 035 25

### Organisatorisches und Fragen:

Für Fragen könnt ihr folgende Personen anrufen oder –mailen:

Christian Mank  
Tel: 0162-1387486  
Mail: [chris@funkenflug-orga.de](mailto:chris@funkenflug-orga.de)

Florian „Fu“ Jung  
Tel: 0176 – 470 210 10  
Mail: [fu@funkenflug-orga.de](mailto:fu@funkenflug-orga.de)



## Anmeldebogen Funkenflug 9



Bitte sendet die Anmeldung per Post an

Christian Mank  
Horloffstrasse 14  
35321 Laubach

### Spielerdaten

Vorname	
Nachname	
Straße und Hausnummer	
PLZ und Ort	
Geburtsdatum	
Telefon oder Mobil	
E-Mail Adresse	
Besonderheiten (Allergien, Krankheiten, etc.)	

### Charakterdaten

Ich komme als Spieler <input type="checkbox"/>	Ich komme als NSC <input type="checkbox"/>
Charaktername	
Gruppe	
Ich komme mit dem Auto und habe folgendes Kennzeichen	

Mit meiner Unterschrift melde ich mich verbindlich an und erkenne die AGB an. Meinen Conbeitrag zahle ich in den nächsten Tagen auf das angegebene Konto mit dem Vermerk **Realname + Funkenflug 9** ein.

\_\_\_\_\_  
Ort, Datum

\_\_\_\_\_  
Unterschrift

# Allgemeine Geschäftsbedingungen

## §1 - Zustandekommen des Vertrages

1. Der Vertrag kommt durch die Anmeldebestätigung des Veranstalters zustande.

## § 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.

## § 3 - Sicherheit

1. 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.
2. 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.
3. 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 und das Entfachen von offenen Feuern außerhalb von dafür vorgesehenen Feuerstätten.
4. Der Teilnehmer verpflichtet sich, sich selbständig über die geltenden Sicherheitsbestimmungen zu informieren.
5. Konsum von illegalen Drogen führt zum sofortigen Ausschluss von der Veranstaltung und Verständigung der zuständigen Behörden.
6. 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.
7. Diebstahl (im Sinne des StGB) führt zum sofortigen Ausschluss von der Veranstaltung und Verständigung der zuständigen Behörden.
8. Den Anweisungen des Veranstalters und seiner Erfüllungsgehilfen (Spielleitung) ist Folge zu leisten.
9. Teilnehmer, die gegen die Sicherheitsbestimmungen verstoßen oder den Anweisungen des Veranstalters oder seiner Erfüllungsgehilfen (Spielleitung) 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 der Erfüllungsgehilfen (Spielleitung) 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 gewerblich 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 nach vorheriger Absprache mit dem Veranstalter übertragbar.
2. Bei Rücktritt des Teilnehmers nach Vertragsschluss gem. § 1 - egal zu welchem Zeitpunkt - wird eine Stornogebühr von € 30,- fällig. Wenn der Teilnehmer eine Ersatzperson als Teilnehmer stellt, und mit dieser Ersatzperson kommt ein Vertrag nach §1 zustande, so entfällt die Stornogebühr.
3. Bei Rücktritt versucht der Veranstalter, den Platz anderweitig zu vergeben. Sollte dies nicht möglich sein, wird der Teilnehmerbeitrag nicht zurückerstattet.
4. Der Veranstalter behält sich vor im Vorfeld der Veranstaltung Teilnehmer ohne Angabe von Gründen gegen Rückerstattung des Teilnehmerbeitrages von der Veranstaltung auszuschließen.

#### **§ 7 - Teilnehmerbeitrag, Zahlungsverzug**

1. Die Zahlung des Teilnehmerbeitrages erfolgt grundsätzlich im Voraus. Sollte die Zahlung 14 Tage vor Veranstaltungsbeginn nicht erfolgt sein, so kann ein Säumniszuschlag von € 30,- fällig werden. Maßgeblich ist hierbei der Zeitpunkt des Zahlungseingangs. Unberührt davon bleibt das Recht des Veranstalters, tatsächlich entstandene höhere Unkosten gegen Quittungsvorlage geltend zu machen.
2. Ist der Teilnahmebeitrag bis 14 Tage vor Veranstaltungsbeginn 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. Maßgeblich ist hierbei der Zeitpunkt des Zahlungseingangs. 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 des Veranstalters und seiner Erfüllungsgehilfen (Spieleitung) 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.
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 weitergegeben.

#### **§ 11 - Sonstiges**

1. Die Wirksamkeit dieser Allgemeinen Geschäftsbedingungen bleibt von der Unwirksamkeit einzelner Punkte dieser Allgemeinen Geschäftsbedingungen unberührt.
2. Es gelten die Allgemeinen Geschäfts- sowie Teilnahmebedingungen des Veranstalters und das Recht der Bundesrepublik Deutschland, Erfüllungsort und Gerichtsstand sind der Sitz des Veranstalters.
3. Jeder Teilnehmer muss das Alter von 18 Jahren erreicht haben.
4. Der Veranstalter achtet nicht auf eine nach Geschlechtern getrennte Unterbringung.
5. Der Teilnehmer ist sich der Natur der Veranstaltung in vollem Umfang und insbesondere der daraus folgenden Risiken (Nachtwanderungen, Geländewanderungen, Kämpfe mit Polsterwaffen, etc.) bewusst.
6. Der Teilnehmer versichert, unter ausreichender Würdigung der zu erwartenden körperlichen, geistigen und seelischen Belastungen in der Lage zu sein, an der Veranstaltung teilzunehmen.
7. Das Mitbringen von Tieren jeglicher Art auf die Veranstaltungen ist verboten.