

# DAS MANIFEST

~ ZWERGENBERGEN IM JAHRE 48 N.G. ~



# DAS MANIFEST

LIEBE LIVE-ROLLENSPIELERIN,  
LIEBER LIVE-ROLLENSPIELER!

Nach unserer üblichen zweijährigen Schaffenspause möchten wir unser neuestes Projekt vorstellen:

## „DARKLAND 7 - DAS MANIFEST“

Ort des Geschehens ist zum zweiten Mal der freie Handelskontor Zwergenbergen. Ein kleiner Weiler, der einen besonderen Zugang zu Rohstoffen hat und deshalb zwanghaft versucht, mehr zu sein als nur ein weiteres Plan-Dorf der ersten Besiedlungswelle auf Darkland. Dieser Kontinent, erst vor gut 50 Jahren entdeckt, liegt fernab der großen Handelsrouten und unterhält keinerlei Beziehungen zu den Mittellanden oder sonstigen Reichen, einzig die Nordmann-Insel der „Ronländer“ tritt bisweilen in Erscheinung.

Dieses Projekt knüpft lose an „Darkland 6 – Krähenhäuser“ an. Alles Wissenswerte über das frühere Geschehen in und um Zwergenbergen gibt erneut die lokale Postille „Zwergenbergener Eisenpost“. Dieses Dokument findet sich auf [www.dasmanifest.de](http://www.dasmanifest.de) zum Nachlesen und Ausdrucken. Alles Weitere kann vor Ort erspielt werden...

Darüber hinaus erhält jede Spielergruppe mit der Anmeldebestätigung einen eigenen Ploteinstieg, der den Stand des jeweiligen Hintergrundwissens berücksichtigt. Und je nachdem, ob Ihr Magier, Kämpfer oder Schurke seid, werdet Ihr auf unterschiedliche Bedrohungen stoßen, denen Ihr widerstehen müsst!

Hierzu ist es wichtig, dass Ihr Euch als Gruppe von 4-8 Personen anmeldet. Einzelpersonen, sowie größere Gruppen können nur schwer eingeflochten werden. Achtet deshalb bereits bei der Anmeldung darauf, Euch dementsprechend zusammenzufinden. Ohne einen Gruppen-Hintergrund können wir nur schwer auf Euch eingehen – fügt also bitte Eurer Anmeldung einen bei! Zu kleine Gruppen werden wir gegebenenfalls mit anderen zusammenlegen, während zu große Gruppen aufgeteilt werden können.

Wir bemühen uns sehr darum, Zwergenbergen als ein „einfaches“ Dorf darzustellen. Auf die rustikale, bodenständige Atmosphäre legen wir dabei besonders viel Wert. Lasst deshalb bitte Eure Dämonen-, Halbgötter- oder Vampir-Spielercharaktere daheim, um weder Euch selbst noch Euren Mitspielern den Spaß zu verderben! Dies soll nicht bedeuten, dass Euch keine magischen Rätsel, unerklärliche Ereignisse oder mechanische Wunderdinge begegnen werden. Sich aber gerade solchen Herausforderungen als „Normalsterblicher“ zu stellen, macht in unseren Augen den besonderen Reiz des Rollenspiels aus!

Auf Euer kommen freut sich...



DARKLAND E.V. - VEREIN FÜR ERLEBTE PHANTASIE & ABENTEUER

# DAS MANIFEST

## WER?

Darkland e.V. – Verein für erlebte Phantasie und Abenteuer | [www.darkland-ev.de](http://www.darkland-ev.de) | [darkland07@gmx.de](mailto:darkland07@gmx.de) |

## WAS?

Darkland 7 – „Das Manifest“ | [www.dasmanifest.de](http://www.dasmanifest.de) |

Ein Abenteuer-Con mit individuellem Plot-Einstieg und eigenen Handlungssträngen für SC-Gruppen; kein High-Fantasy, keine Weltrettung, dafür sind aber jede Menge weltliche Herausforderungen zu bestehen.

## WANN?

1. Oktober 2008 – 5. Oktober 2008

Spielbeginn: 1. Oktober um 18:00 Uhr

Plot-Ende: 4. Oktober in der Nacht

Abreise: 5. Oktober

Plotbeginn ist täglich gegen 11:00 Uhr, Endzeit am Abend ungefähr 3:00 Uhr. Diese Zeiten gelten ausdrücklich nicht für unser Dungeon und diverse Nebenstränge.

## Wo?

Jugendzeldorf am Rannasee (in der Nähe von Passau) | [www.zeldorf.de](http://www.zeldorf.de) |

## WIE VIEL?

Preisstaffel	Datum	SC	NSC
1	Bis 01.07.2008	75,- €	25,-€
2	Bis 01.09.2008	85,-€	30,-€
3	Bis 26.09.2008	95,-€	40,-€
4	Conzahler	105,-€	40,-€



## REGELSYSTEM?

DKWDDK – „Du kannst was du darstellten kannst!“ | <http://www.dasmanifest.de/regeln.php> |

## TAVERNE?

Speis und Trank werden reichhaltig zu günstigen Preisen in unserer stimmigen Taverne angeboten. Kaffee und Tee sind zu jeder Tages- und Nachtzeit umsonst erhältlich.

## SCHLAFPLÄTZE?

Das Gelände bietet insgesamt 40 Hüttenschlafplätze (Mehrbettzimmer). Diese können NACH vollständiger Anmeldung online reserviert werden. Mehr dazu unter „Anmeldevorgang“.

Für den Rest (v.a. NSC) ist ausreichend Platz zum Zelten vorhanden.

## DUNGEON?

Auch unser Dungeon beherzigt „DKWDDK“ - alle dort vorkommenden Fallen und Gegenstände sind real und können ins Spiel einbezogen werden. Gerade dies macht dieses Verlies zu einem sehr gefährlichen Ort, der schon manch' Spieler das Leben kostete...

## ANMELDEVORGANG?

1. Anmeldung ausfüllen und abschicken
  - a) online | <http://www.dasmanifest.de/onlineanmeldung.php> |
  - b) postalisch: unter | <http://www.dasmanifest.de/postweg.php> | ausdrucken und versenden an:

Martin Kohout

Burgweg 5

94034 Passau

Unsere Handlung ist auf Gruppengeschichten ausgelegt, bitte meldet euch als Gruppe an und denkt an den Gruppen-Hintergrund! Einzelpersonen werden einer Gruppe mit ähnlicher Spielmotivation zugeteilt.

2. Überweisung des Conbeitrags oder Teilnahme am Lastschriftverfahren.

Kontoinhaber: Darkland e.V.

Verwendungszweck: Manifest-(Outtime)Name

Kontonummer: 100 132 721

Bankleitzahl: 740 627 86

Kreditinstitut: Raiffeisenbank i. Lkrs. Passau-Nord eG

3. Bei vollständiger Anmeldung (plus Überweisung) erhaltet ihr via E-Mail, sofern angegeben, eine vorläufige Anmeldebestätigung. Auf Anfrage versenden wir nun auch die notwendigen Logindaten für die Bettenreservierung.
4. Bei Bedarf ein Bett reservieren: | <http://www.dasmanifest.de/bettenreservierung.php> |
5. Zehn bis vierzehn Tage vor der Veranstaltung erhaltet ihr eine schriftliche Anmeldebestätigung mit Vorgeschichte auf DVD und aktuellen Hinweisen.
6. Anmeldebestätigung sowie 10 Euro Zimmer-/Zeltplatzpfand bitte passend zum Check-In mitbringen. Leute mit Hüttenschlafplatz müssen selbst für Ihre Bettwäsche sorgen.

## FÜR RÜCKFRAGEN, WÜNSCHE, ANREGUNGEN UND KRITIK:

| [www.darkland-ev.de](http://www.darkland-ev.de) |

| [www.dasmanifest.de](http://www.dasmanifest.de) |

| [darkland07@gmx.de](mailto:darkland07@gmx.de) |

# DAS MANIFEST: ANMELDEFORMULAR

## ANGABEN ZU DEINER PERSON

Name, Vorname:

Straße, Hausnummer:

Postleitzahl, Ort:

Geburtsdatum: (TT|MM|JJJJ)

Telefon / Handy:

Email Adresse:

Krankheiten, Allergien und Besonderheiten:

Conerfahrung: (Tage ca.)

KFZ Kennzeichen:

## ART DER TEILNAHME

Spieler Charakter

Nicht Spieler Charakter

## IN DEN DUNGEON MÖCHTE ICH...

...nicht!

...vielleicht.

...unbedingt!

## ANGABEN ZUM GESPIELTEN CHARAKTER

Charaktername:

Rasse:

Klasse:

Contage:

Regelwerk:

Name der Heldengruppe:

## ICH BEZAHLE PER...

...Überweisung

...Lastschrift

Bankleitzahl, Kontonummer, Kreditinstitut, Name des Kontoinhabers

## AGB's

ALLE NEBENABREDEN UND ÄNDERUNGEN DES TEILNEHMERVERTRAGS SOWIE DER AGB BEDÜRFTEN DER SCHRIFTFORM. SIE ERLANGEN GÜLTIGKEIT ERST NACH DER SCHRIFTLICHEN BESTÄTIGUNG DES VERANSTALTERS. DIE WIRKSAMKEIT DIESER AGB BLEIBT VON DER UNWIRKSAMKEIT EINZELNER PUNKTE DIESER AGB UNBERÜHRT

### § 1 - Zustandekommen des Vertrages

Der Vertrag kommt zustande durch die Anmeldebestätigung des Veranstalters. Reagiert der Veranstalter nicht bis zum 30.09.2008 auf die Anmeldung des Teilnehmers, so ist der Teilnehmer an seine Anmeldung nicht mehr gebunden.

### § 2 - Regelwerk

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

Der Teilnehmer versichert, unter ausreichender Würdigung der zu erwartenden körperlichen, geistigen und seelischen Belastungen in der Lage zu sein, an der Veranstaltung teilzunehmen. Soweit die zu erwartenden Belastungen nicht aus dem beigelegten Informationsmaterial hervorgehen, kann der Veranstalter im Zweifelsfall hierzu weitere Auskünfte erteilen.

Der Teilnehmer verpflichtet sich an der Sicherheitsbelehrung, welche vom Veranstalter vor Beginn der Veranstaltung durchgeführt wird, teilzunehmen und sich über geltende Sicherheitsbestimmungen und Richtlinien selbstständig zu informieren.

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 sie den Sicherheitsbestimmungen nicht oder nicht mehr entsprechen, hat er sie selbstständig 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 zählen dazu das Klettern an ungesicherten Steilhängen und Mauern, sowie das Entfachen von offenen Feuern außerhalb von dafür vorgesehenen Feuerstätten.

Wer Alkohol in einer Menge getrunken oder Medikamente/Drogen 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

Der Veranstalter haftet nur für Schäden, die auf einer grob fahrlässigen Pflichtverletzung des Veranstalters oder auf einer vorsätzlichen oder grob fahrlässigen Pflichtverletzung 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 - Reservierungen

Die Zahl der Hüttenschlafplätze ist begrenzt. Ein Anspruch auf einen solchen Platz hat nur, wer vom Veranstalter eine gesonderte Bestätigung der Reservierung erhalten hat. Ein Hüttenschlafplatz ist nicht übertragbar. Nimmt der Teilnehmer nach Bestätigung der Reservierung den Hüttenschlafplatz nicht in Anspruch, so hat er den Preis für diesen dennoch vollständig zu entrichten. Der Teilnehmer haftet in vollem Umfang für die von ihm verursachten Schäden.

### § 6 - 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 nur für private Zwecke zulässig. Jede öffentliche Aufführung, Übertragung oder Wiedergabe von Aufnahmen, auch nach Bearbeitung, ist nur mit Einverständnis des Veranstalters zulässig.

### § 7 - Rücktritt, Nichtannahme der Anmeldung

Die Teilnehmerzahl ist begrenzt. Der Veranstalter behält sich vor, bei Erschöpfung der Teilnehmerplätze die Annahme der Anmeldung zu verweigern. Teilnehmerplätze sind nicht übertragbar.

Bei Rücktritt des Teilnehmers nach Vertragsschluss gem. § 1 - egal zu welchem Zeitpunkt - wird eine Stornogebühr in der Höhe der Hälfte des Spielerbeitrages fällig. Ab dem 01.09. ist eine Rückerstattung nicht mehr möglich und der Teilnahmebeitrag wird zur Deckung der bereits entstandenen Unkosten einbehalten. Wenn der Teilnehmer eine Ersatzperson als Teilnehmer stellt, und mit dieser Ersatzperson kommt ein Vertrag nach § 1 zustande, so entfällt die Stornogebühr.

### § 8 - Teilnehmerbeitrag, Zahlungsverzug

Die Zahlung des Teilnehmerbeitrages erfolgt grundsätzlich im Voraus. Nach oben genannter Preisstafelung.

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.

### § 9 - NSC-Klausel

Der NSC (Nicht-Spieler-Charakter) ist an die Weisung der Spielleitung gebunden. Ihren Anordnungen hat er Folge zu leisten. Zuwiderhandlungen können zum Ausschluss von der Veranstaltung führen.

NSCs, die aus Gründen von § 8 der Veranstaltung verwiesen werden, können über ihren Teilnehmerbetrag hinaus auf die volle Höhe des Spieler-Beitrags in Anspruch genommen werden.

### § 10 - 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 die vereinbarte Leistung aus einem Grund nicht erbringen, für den der Veranstalter die Verantwortung trägt, so bleibt der Rabatt gleichwohl bestehen.

### § 11 - Hinweis nach Bundesdatenschutzgesetz

Der Teilnehmer erklärt sich einverstanden, dass seine Daten in einer automatisierten Kundendatei geführt werden. Es werden sowohl allgemeine Personendaten (Name, Anschrift, Geburtsdatum, Telefonnummer, Fax, Email etc.) gespeichert, als auch Daten zur jeweiligen Veranstaltung (Charaktername, Charakterklasse, Daten zur Beitrags- und Zahlungsabwicklung etc.) Alle abgegebenen Daten werden vertraulich behandelt und nicht an Dritte weitergegeben.

### § 12 - Sonstiges

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

## ICH ERKENNE DIE ALLGEMEINEN GESCHÄFTSBEDINGUNGEN DES VERANSTALTERS AN UND MELDE MICH VERBINDLICH ZUR VERANSTALTUNG AN.

Ort, Datum:

Unterschrift:

# DAS MANIFEST: GRUPPEN-BLATT

NAME DER GRUPPE

MITGLIEDER DER GRUPPE

BERUFE DER MITGLIEDER


GESINNUNG

moralische Instanz

rechtschaffen

moderat

moralisch flexibel

für alles zu haben

eigene Anmerkungen

INTERESSEN

Kampf

Rätsel

Magie

Schurkereien

Wissenschaft

Handwerk

Göttergefälligkeit

eigene Anmerkungen

FEINDE

VORGESCHICHTE



SONSTIGE ANMERKUNGEN/WÜNSCHE