



## Mystery - Endzeit - LARP

### Episode I

„Außer Kontrolle“

3. bis 5. März 2023

Freizeithaus Petershof, Talweg 5, 64711 Erbach

Wenn möglich, IT bis Sonntag ca. 10 Uhr einplanen (siehe unten)

[www.petershof-erbuch.de/existenz](http://www.petershof-erbuch.de/existenz)

Du willst mal was anderes ausprobieren?  
Eine neue LARP-Idee miterleben und mitgestalten?  
Du stehst auf Settings mit Mystery- und Horrorelementen?  
Endzeitstimmung, Hoffnungslosigkeit und Grenzerfahrung sind genau Dein Ding?

Dann könnte das Existenz-LARP was für Dich sein:

- relativ kleine Spielergruppe
- viele böse NSCs
- Umgebung und Spiel so authentisch wie möglich
- Maximum an Atmosphäre und Immersion
- Situation wird schnell kritisch und bald darauf kaum zu überleben
- Gruseln, Kämpfen, Rätseln, aber durchaus auch Feiern
- so wenig OT wie möglich, aber sichere Schlafzeiten
- eine gewisse „Belastbarkeit“ setzen wir voraus
- 75 Euro Spieler / 45 Euro NSC (mit Staffelung)

#### Setting

Wir spielen hier und heute im Odenwald. Aber plötzlich gibt's ein ernsthaftes Problem, mit dem ihr Euch rumschlagen müsst. Zu Beginn weiß niemand, was eigentlich los ist. Es wird aber schnell klar, daß die Bedrohung in Art und Umfang jeden bekannten Rahmen sprengt. Genauere Infos per Mail nach Anmeldung. Geplant sind mindestens drei Episoden (Wochenenden).

#### Spieler

Spieler sind Menschen wie du und ich. Alle die im Odenwald unterwegs sein könnten, sind im Prinzip erlaubt. Der Hintergrund ist Euch überlassen, wobei die Grundidee ist, daß mehr oder weniger „normale“ Personen mit außerordentlich ungewöhnlichen Begebenheiten konfrontiert werden. Trotzdem kann natürlich auch jemand dabei sein, der - warum auch immer - irgendeine wildere Vergangenheit hat. Bis an die Zähne bewaffnete Charaktere mit drei Dokortiteln werden wir aber wahrscheinlich nicht zulassen. Ihr könnt Eure Charaktere durchaus als Paar oder dergleichen entwickeln, auch dann sollte es aber kein Schießsportverein auf der Rückfahrt von der Meisterschaft sein.

## NSCs

Für ausreichend Stimmung brauchen wir möglichst viele NSCs. Es wird ein paar feste Rollen geben, so etwas wie Wirt\*in oder Nachtwächter\*in. Zudem natürlich diverse, mehrfach und möglicherweise in unterschiedlichen Rollen eingesetzte Gegner.

## Regeln

Gespielt wird nach DKWDDK. Die SL sollte so wenig wie möglich in's IT-Geschehen eingreifen müssen. Es wird ein paar spezielle Con-Regeln für „besondere“ Ereignisse geben, die im Vorfeld erklärt werden. Beispiel: Wenn ihr einen Song von Modern Talking hört, fällt ihr in Ohnmacht. Keine Angst - keine geplante Regel, wirklich nur ein Beispiel ;-).

## Sonstiges

Für alle, die oben bei der „gewissen Belastbarkeit“ geschluckt haben: Nichts wird ernsthaft böse oder physisch kaum machbar sein! Alles kann von allen geschafft werden und soll Spaß bringen. Trotzdem soll es sich echt anfühlen. Wer also z.B. reichlich schreckhaft ist, Angst im Dunkeln, Klaustrophobie oder ähnliches hat, sollte sich überlegen, ob die Spielidee wirklich passt. Lasst Euch aber bitte nicht entmutigen. Schreibt uns Eure NoGos, dann sehen wir weiter!

## Kurz-FAQ

Abenteurer? Und was für eins!  
Kampf? Sicherlich! Mal mit Köpfchen, mal mit Gebrüll.  
Kleidung? Normal, und dann mal sehen was man kriegen kann.  
Magie? Nein, nicht direkt. Aber wo fängt Magie eigentlich an?  
Rätsel? Definitiv, und wer sie nicht lösen kann ist so gut wie tot.  
Schlafen? Eingeplant, aber erwartet nicht zu viel Rücksicht.  
Übernatürliches? Hmmm... siehe Magie.  
Waffen? Unbedingt nötig aber schwer zu kriegen!  
Verstrahlung? Mal sehen, warum eigentlich nicht?  
Zombies? Nein, eher nicht. Oder doch? Oder viel schlimmer?

Falls Ihr jetzt noch keine Bilder im Kopf habt, mischt Akte X, Mad Max und Resident Evil mit Odenwald und Petershof. Gutes Essen dazu und lecker Getränke. Dann noch eine Prise Humor und fertig ist der Existenz-Cocktail.

Es handelt sich um eine neue Con-Idee und es werden sowohl Menschen mit LARP-Erfahrung dabei sein als auch Einsteiger\*innen. Insbesondere Episode 1 dient zum Einfinden in's Setting, zum Kennenlernen und nicht zuletzt zum Feststellen ob's überhaupt gefällt. Ggf. werden wir die Möglichkeit geben, NSC-Charaktere für Episode 2 in Spieler zu verwandeln. So kann man reinschnuppern, ohne sich gleich zu sehr festzulegen.

Es würde uns freuen, wenn Ihr dabei seid!

Euer Joscha

## Wichtige Details

Ort	Freizeithaus Petershof Talweg 5 64711 Erbach 06062-9105313 info@petershof-erbach www.petershof-erbach.de bzw. www.petershof-erbach.de/existenz
Datum	03. bis 05. März 2023 (Freitag bis Sonntag)  Anreise: NSCs ab 12 Uhr / Spieler ab 16 Uhr IT sobald alle da und bereit sind - am liebsten ca. 19 Uhr  Abreise: Wir würden sehr gerne Sonntag früh noch eine (kurze) IT-Phase einbauen! An der muss man nicht unbedingt teilnehmen, wär aber schön wenn sich ein Großteil dazu entschließen könnte. Daher noch gemütlicher Ausklang beim Mittagessen für alle die können und wollen.
Kosten	Anmeldung bis 15.12.2022: Spieler: 75 € / NSC: 45 €  Anmeldung bis 15.01.2023: Spieler: 85 € / NSC: 50 €  Anmeldung bis 15.02.2023: Spieler: 95 € / NSC: 50 €  Conzahler oder spontan, wenn noch möglich (Spieler: 100 € / NSC: 50 €)
Unterbringung	Mehrbettzimmer / Gemeinschaftswaschräume
Verpflegung	Vollverpflegung inkl. nicht-alkoholische Getränke Frühstück, Mittagessen, Imbiss, Abendessen Alkoholische Getränke zu humanen Preisen

## Anmeldung „Existenz“ Episode 1

Name		
Adresse		
Telefon	Mobil:	Zuhause:
E-Mail		

Ich bin Vegetarier/in	<input type="checkbox"/> ja	<input type="checkbox"/> nein
Allergien/Unverträglichkeiten		

Einschränkungen, NoGos, Tabus, Phobien, höhere Empfindlichkeit Licht/Ton (z.B. Epilepsie), Anfänger, ...
--

Ich möchte teilnehmen als

Spieler

Name	
Vorname	
Kurzbeschreibung (einen ausführlichen Charakterbogen werden wir nach Anmeldung anfordern)	

NSC : Springer / versch. Rollen     NSC : feste Rolle    (falls es Euch egal ist, könnt Ihr auch beides ankreuzen)

Wünsche / Ideen	
Equipment	

Hiermit melde ich mich verbindlich zur Veranstaltung vom 03.-05.03.2023 an.  
Ich habe die folgend aufgeführten AGB zur Kenntnis genommen und akzeptiere sie.

Ort, Datum, Unterschrift
--------------------------

Die Anmeldung bitte an: [info@petershof-erbuch.de](mailto:info@petershof-erbuch.de) oder Petershof, Talweg 5, 64711 Erbach

Überweisung an: Petershof    IBAN: DE50 5085 1952 0000 1056 27    BIC: HELADEF1ERB

## Allgemeine Geschäftsbedingungen:

### § 1 - 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.

### § 2 - 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 und 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.

### § 3 - 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 grob fahrlässigen Pflichtverletzung des Veranstalters oder auf einer vorsätzlichen oder grob fahrlässigen Pflichtverletzung 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.

### § 4 - 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 verwenden.
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.

### § 5 - Rücktritt, Nichtannahme der Anmeldung, Ausschluss von der Veranstaltung

1. Die Teilnehmerzahl ist begrenzt. Teilnehmerplätze sind nicht übertragbar.
2. Bei Rücktritt des Teilnehmers nach Vertragsschluss - egal zu welchem Zeitpunkt - wird eine Stornogebühr von 20 Euro fällig. Wenn der Teilnehmer eine Ersatzperson als Teilnehmer stellt, und mit dieser Ersatzperson kommt ein Vertrag zustande, so mindert sich die Stornogebühr auf 10 Euro.
3. Bei Rücktritt versucht der Veranstalter, den Platz anderweitig zu vergeben. Sollte dies nicht möglich sein, ist der Veranstalter nicht verpflichtet, den Teilnehmerbeitrag zu erstatten.

### § 6 - 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 30 Euro 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 Anmeldung im Namen und Rechnung eines Dritten haftet der Anmeldende für dessen Verbindlichkeiten aus dieser Verpflichtung als Gesamtschuldner.

### § 7 - 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 § 2 der Veranstaltung verwiesen werden, können über ihren Teilnehmerbetrag hinaus auf die volle Höhe des SC-Beitrags in Anspruch genommen werden.

### § 8 - 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.

### § 9 - 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, E-Mail sowie eine Fotografie umfassen. Diese Stammdaten werden auf unbegrenzte Zeit gespeichert. Darüber hinaus werden vorübergehend Daten zur jeweiligen Veranstaltung gespeichert (Charaktername etc.).
3. Freiwillig angegebene Daten zum Gesundheitszustand des Teilnehmers werden vertraulich behandelt und nicht elektronisch gespeichert oder weitergegeben.

### § 10 - Sonstiges

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