

# Castellani-Con VII:

# La Bella y la Bestia



Ein Abenteuer- und  
Ambientecon

27.-30. Juni 2013  
(Donnerstag bis Sonntag)

Jugendfreizeitanlage  
Meudelfitz

In jedem Sommer, wenn die Jarlower  
Nächte lang und warm sind, fallen gleich  
zwei Namenstage von Ahnen der Familie

Castellani auf einander folgende Tage: dann werden die ungleichen Schwestern Calida,  
genannt „die Schlange“, und Carmelita, genannt „das weiße Schaf“, gefeiert.

Am ersten der beiden Feiertage ist es üblich, dass die Festgäste eine Maske anlegen,  
ausgelassen feiern und zu Mitternacht ein Freudenfeuer anzünden. Man erzählt sich, dass  
in der Calida-Nacht Geheimnisse entstehen und ausgeplaudert werden.

Am Festtag der Carmelita geht es meist etwas ruhiger zu. Häufig kommen Familien und  
Freunde zu einem späten Frühstück im Freien zusammen, das bis in den Nachmittag  
dauert. Weil Carmelita auch "die Aufrichtige" genannt wird, ist es an diesem Tag üblich,  
Verfehlungen zu beichten und zu vergeben.

Ob ihr also kommt, um die Ahnen zu feiern oder ihre Nachkommen, seid willkommen in  
Jarlow, wo Wein und Gesang Fremde zu Freunden und Freunde zu Brüdern und  
Schwestern machen!

**Anmeldung online unter:** [www.castellanis.de/cc7](http://www.castellanis.de/cc7)

**oder per Post an:** M. Saleh  
Sansibarstraße 13  
13351 Berlin

**Organisatorische Rückfragen:** M. Goepel ([orga@castellanis.de](mailto:orga@castellanis.de))

**Spieltechnische Rückfragen:** M. Krischel ([nathanael@castellanis.de](mailto:nathanael@castellanis.de))  
S. Saleh ([ramirez@castellanis.de](mailto:ramirez@castellanis.de))

**Allgemeines:** „La Bella y la Bestia“ ist ein Abenteuer- und Ambientecon auf dem Gelände der Jugendfreizeitanlage Meudelfitz bei Hitzacker. Meudelfitz liegt zwischen Berlin und Hamburg und hat die Postleitzahl 29456. Der Con ist auf 120 Teilnehmer ausgelegt, davon 80 SC und 40 NSC. Spieler und NSC verpflegen sich selbst. Wir werden eine Taverne haben, in der ihr Getränke und kleine Snacks kaufen könnt.

**Unterbringung:** Spieler können in Hütten für vier oder acht Personen unterkommen. Spieler, die Zelten möchten, müssen ambientetaugliche Zelte mitbringen. NSC können entweder in einem Gemeinschaftsraum schlafen (Iso-Matte und Schlafsack nicht vergessen!) oder zelten.

**NSC:** Alle NSC sind Vollzeit-NSC. Hierbei kann keine 100%ige Spielfreiheit garantiert werden, wir bemühen uns jedoch, jedem NSC seine favorisierte, feste Rolle zu geben. Bei gleichzeitiger Anmeldung und gemeinsamer Überweisung von 5 NSC gibt es jeweils 5 EUR Rabatt.

**Regelwerk:** Wir spielen nach gesundem Menschenverstand (Du-kannst-was-du-darstellen-kannst), in Form unseres Regelwerks, das unter [www.castellanis.de](http://www.castellanis.de) verfügbar ist.

**Kampagne:** Wir spielen in Jarlow, einem Land der Mittellande-Kampagne.

**Anmeldeschluss:** 30.05.2013

**Conbeitrag:** Überweisung des Conbeitrages bitte bis zum jeweiligen Stichtag (Zahlungseingang) an folgende Bankverbindung:

Kontoinhaber: Castellanis e.V., Verein für Liverrollenspiel  
Bank: Deutsche Bank  
Kontonummer: 2523595  
Bankleitzahl: 10070024  
Verwendungszweck: Castellani-Con VII + Spielername

	bis 31.1.2013	bis 31.3.2013	bis 30.5.2013
SC Haus (40 Plätze)	60 €	65 €	75 €
SC Zelt (40 Plätze)	50 €	55 €	65 €
NSC (40 Plätze)	10 €	20 €	

**Keine Conzahler!**

## Unser Spielkonzept

**Was ein gutes Liverollenspiel ausmacht**, dazu hat vermutlich jeder eine eigene Meinung. Doch für uns alle ist es wichtig, dass ein Con den wir besuchen unseren Vorstellungen und Ansprüchen entspricht. Niemand will sich wohl für einen Schlachtencon anmelden, nur um dann vor Ort festzustellen, dass es kaum einen Kampf gibt sondern statt dessen Hofhaltung bis zum Abwinken (und auch umgekehrt wäre das wohl nicht sonderlich erfreulich). Deshalb haben wir uns entschlossen euch an dieser Stelle etwas zu unseren Spielkonzepten zu erzählen, damit Ihr wisst was Ihr von uns zu erwarten habt und worauf wir Wert legen.

**Die Castellani-Cons sind Abenteuer-Cons.** Für uns ist ein Abenteuer-Con ein Spiel, bei dem die SC sich Herausforderungen aller Art stellen können, die eine Vielzahl von Möglichkeiten der Lösung bieten. Dabei geht es nicht um Weltrettung, Zeitschleifen und Dimensionstore, sondern um lokale Probleme. Ganz entscheidend ist dabei, dass niemand gezwungen wird sich an einem solchen Abenteuer (Plot) zu beteiligen. Wer möchte, kann sehr gerne mit einem reinen Ambientecharakter auftreten und muss nicht befürchten, dass er zum Kämpfen/Rätseln/Zaubern gezwungen wird, weil sonst die Ork-/Untoten-/Dämonenhorden alle töten werden.

**Wer nichts wagt, der nichts gewinnt.** Jeder Charakter kann und soll frei spielen. Allerdings werden bei uns die Abenteuer und Schätze nicht vors Zelt (oder die Hütte) geliefert. Das bedeutet zum einen, dass es keine 8.00 Uhr früh Angriffe gibt, aber auch, dass Ehre, Ruhm und klingende Münze entweder im Lager oder im Wald durch aktives Spiel erworben werden wollen.

**Den Plot unserer Cons sehen wir als Spielangebot, nicht Verpflichtung.** Wie oben schon angedeutet entscheidet die Lösung (oder Nichtlösung) des Plots nicht über das Ende der Welt. Neben dem Hauptplot gibt es eine Vielzahl von kleine Questen, die Ihr auf unserem Con finden werdet. Dabei geht es dann nicht um das Befreien der Jungfrau aus dem schwarzen Turm sondern vielmehr, um die Lösung kleinerer Probleme. Das mag ein paar Kupfer einbringen, eine Schriftrolle oder auch einen Gefallen. Die Plots sollen euch ermöglichen, weiter in unseren Hintergrund einzusteigen.

## **Jarlow, unser Heimatland**

Die Halbinsel Jarlow kann in drei verschiedene Landschaften eingeteilt werden: die schneebedeckten Gipfel der Ogerzähne im Süden, die Mangrovensümpfe des Landesinneren und die Ebenen und Strände an den Küsten. Von den Berghängen der Ogerzähne erstreckt sich eine schmale Hügellandschaft, die sich schon bald in ein weitgestrecktes Sumpfgebiet voller Treibsand und giftiger Tiere verwandelt. Aus dem dichten Unterholz heraus erheben sich hier und da die Bauten einer längst vergessenen Zivilisation. Ein paar wenige dieser alten Ruinen wurden bisher untersucht, und die dortigen Funde weisen auf eine sehr hoch entwickelte, aber schon lange untergegangene Kultur hin. Die Küstengebiete Jarlows stehen im krassen Gegensatz zu der feindlichen Umgebung des Landesinneren. Hier erstrecken sich weite Sandstrände an blauen Lagunen mit kristallklarem Wasser und dahinter die Plantagen von Zuckerrohr, Tabak und Mohn. Ein gut ausgebautes Netz an Straßen verbindet die fünf kleineren Städte und die Vielzahl der winzigen Fischerdörfer mit der Hauptstadt Jarlow-Stadt.

Da alle Bewohner Jarlows einst als Einwanderer kamen, gab es traditionell keine herrschende Adelsschicht. Der rasante Aufstieg von Jarlow-Stadt zu einer Handelsmetropole mit Bedeutung über die Landesgrenzen hinaus machte aber eine Regierung notwendig. So setzte sich bald ein Gildenrat durch, welcher die Geschicke der Stadt wie auch der Orte im Umland lenkte und Jarlow bei Verhandlungen mit anderen Ländern repräsentierte. Durch die immer größere Rolle des Handels gewann die Familie Castellani an Macht, und durch geschickte Heirat und verschiedenste Verträge mit anderen Familien bestimmen die Castellani nun schon seit mehreren Generationen die Geschicke Jarlows.

Die Bürger Jarlows sind auf Grund des gutgehenden Handels durchgehend recht wohlhabend. Sie wissen um die Bedeutung des Überseehandels und sind dadurch Fremden gegenüber freundlich und aufgeschlossen – solange sie sich nicht offensichtlich dem Hexenwerk verschrieben haben. Es mag an der Nähe zum Meer liegen oder auch an den seltsamen Funden im Sumpf, aber die Bewohner Jarlows haben ein ganz eigenes Misstrauen gegen Magie entwickelt. Auch in den Gesetzen Jarlows spiegelt sich dieses wieder, denn schwarze Magie ist verboten und wird hart bestraft; und als schwarze Magie gilt alle Zauberei, die als solche angeklagt wird!

Religionen gegenüber ist Jarlow offen, solange sie nicht offen böse und zerstörerisch sind. Unter der alteingesessenen Bevölkerung des Landes gibt es einen Ahnenkult, bei dem die verstorbenen Vorfahren verehrt und ihnen Wein und kleine Geschenke geopfert werden. An den Namenstagen wichtiger Ahnen feiert die Bevölkerung Feste zu deren Ehren.

Durch die Herrschaft der Handelsgilde hat sich ein komplexes, für Fremde manchmal unübersichtliches Rechtssystem entwickelt. Eine organisierte Bürokratie regelt viele Bereiche des täglichen Lebens. Da die Beamten Jarlows aber keine Unmenschen sind, lassen sich viele Dinge auch „unter Freunden“ regeln.

# Allgemeine Geschäftsbedingungen

## für den Castellani-Con VII „La Bella y la Bestia“

### §1 Zustandekommen des Vertrages

Der Vertrag kommt zustande durch die Anmeldebestätigung des „Castellani e.V. - Verein für Liverollenspiel“ (im Weiteren als „Veranstalter“ bezeichnet). 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.

2. Mit seiner Anmeldung erkennt der Teilnehmer das vom Veranstalter vorgegebene Regelsystem „Common Sense“ in der zum Veranstaltungszeitpunkt gültigen Version als für das Spiel verbindlich an. Die Spielleitung ist berechtigt, auch nach Zustandekommen des Vertrages verbindliche Regeländerungen zu beschließen.

### § 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 sei 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 Liverollenspiel 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.

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, wobei sich die Höhe des zu entrichtenden Teilnahmebeitrages nach der Preisstaffel richtet, die zum Zeitpunkt des Zahlungseingangs auf das Konto des Veranstalters gilt. Sollte die Zahlung bis zum Veranstaltungstermin nicht erfolgt sein, so gilt die späteste Preisstaffel als Berechnungsgrundlage zzgl. eines Säumniszuschlag von Euro 15,-. 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.

#### § 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,

Faxnummer, Emailadresse sowie eine Fotografie umfassen. Diese Stammdaten werden auf unbegrenzte Zeit gespeichert. Darüber hinaus werden vorübergehend Daten zur jeweiligen Veranstaltung gespeichert (Charaktername, -klasse, etc.). Nach Aufforderung durch den Teilnehmer hat der Veranstalter nach Ende der Veranstaltung, die Stammdaten zu löschen, die sich in seinem Besitz befinden.

3. Freiwillig angegebene Daten zum Gesundheitszustand des Teilnehmers werden vertraulich behandelt und nicht an Dritte weitergegeben.

