



Limits of Control

TWELVE COLONIES 2

Butzbach 01. - 03.10.2010
Picon CFA 247. - 249.04856



DER STARFLEET OPERATIONS e.V.
PRÄSENTIERT DAS ZWEITE
BATTLESTAR GALACTICA LARP

TWELVE COLONIES 2 „Limits of Control“

Hallo Battlestar Galactica Larper!

Der STARFLEET OPERATIONS e.V. lädt Dich nach dem großen Erfolg der ersten Con zur zweiten Battlestar Galactica Con ein. Gespielt wird vor dem Hintergrund der neuen Serie (reimagined von Ronald D. Moore weitere Informationen: www.syfy.com/battlestar). Hier alle wichtigen Daten zu dieser Con auf einen Blick zusammengefasst:

Datum:	01.10 - 03.10.2010
Veranstaltungsort:	Haus Donnerskopf, Butzbach
Unterbringung:	Haus/Mehrbettzimmer
Verpflegung:	Vollverpflegung
Teilnehmerzahl:	max. 50 Teilnehmer
Anmeldeschluss:	15.07.2010

● ALLGEMEINE INFOS ZUR CON:

Diese Con spielt zeitlich ein Jahr vor der Pilotfolge, in der die 12 Kolonien von den Cylonen angegriffen und die Menschen zur Flucht gezwungen werden. Der Con wird auch diesmal wieder an der Colonial Forces Academy auf Picon spielen. Der Plot wird allerdings so ausgelegt sein, dass Zivilisten diesmal stärker zum Zug kommen. Da wir aber auf eine gewisse Plausibilität achten, möchten wir euch bitten zivile Charakterideen vorher mit der Spielleitung abzuklären.

Der Schwerpunkt des militärischen Spiels verlagert sich in eine aktivere Richtung. Auch wenn Reibereien zwischen Flyboys/Girls und Jarheads durchaus erwünscht sind, wollen wir beide Waffengattungen diesmal stärker miteinander, als nebeneinander spielen lassen. Es kann also für alle zu viel Bewegung an der frischen Luft (auch bei schlechtem Wetter) kommen.

Wir spielen auch diesmal nach dem neuen Twelve Colonies Regelwerk 1.1 und wir gehen davon aus, dass es jedem Teilnehmer bekannt ist. (Download unter der URL www.twelve-colonies.de)

Wir rechnen mit einem Time-In am Freitag um ca. 20:00 Uhr. Gespielt wird bis Sonntag ca. 12:00 Uhr. Danach erfolgt der Abbau und das gemeinsame Reinigen der Location.

Die Waschräume und die Küche sind, wie bei ersten Con auch, Outtime-Zonen. Allerdings werden wir niemanden daran hindern im gegenseitigen Einverständnis auch hier weiterzuspielen.

Beschränkt euch dabei bitte aber auf Charakterplay. Kämpfe oder ähnliches wären hier unangemessen.

Die Orga ist beim Spülen, beim Auf- und Abbau sowie bei der Endreinigung auf die Mithilfe der Teilnehmer angewiesen. Es wird einen Spülplan geben, der in den Dienstplan der Spieler integriert ist. Wir spielen nach „Canon“, das heißt wir halten uns eng an das, was wir aus dem Fernsehen kennen. Alle eingereichten Charaktere werden von der Spielleitung auf Powerlevel und Kompatibilität mit dem BSG-Hintergrund überprüft und gegebenenfalls in Absprache mit dem Spieler angepasst.

Weitere Informationen und wichtige Hinweise zur Natur der Veranstaltung gibt es auf der TWELVE COLONIES Homepage unter www.twelve-colonies.de und www.colonial-fleet.de/campaign.html.

● PLOT

Die geplanten Kürzungen des Flottenetats haben mittlerweile auch die CFA auf Picon erreicht. Im Rahmen der regelmäßigen Übung FASE IX (Fast Response Übung IX), die turnusmäßig auf Picon stattfinden wird, will sich das MOD einen Überblick über die Qualität der Ausbildung machen. Von dieser Beurteilung hängt die Zukunft der Akademie ab und letztendlich auch ein großer Teil der Unabhängigkeit der Colonial Forces. Das FASE gehört zu den berüchtigsten Manövern der Flotte. Da es sich um ein Joint-Forces-Szenario handelt, werden die Waffengattungen gezwungen miteinander zu arbeiten.

Deshalb hat die Admiralität beschlossen, dass sich das FASE IX als ideale Präsentationsfläche der Schlagkraft der Colonial Forces eignet. Der Gesandte des MOD soll ja eine gute Beurteilung liefern...

Über diese praktischen Teile hinaus wird es im theoretischen Teil Vorlesungen zu diversen Themen geben (natürlich andere als bei der ersten Con). Offiziell wird 24h in-time gespielt, von der SL sind nachts jedoch ausreichende Schlafphasen vorgesehen, d.h. in dieser Zeit ist von der SL kein Plot geplant. Es wird für die Angehörigen des Militärs einen Dienstplan geben.

Dienst ist Dienst und Schnaps ist Schnaps. Im Keller wird es wieder eine Bar geben, wo nach Dienstschluss Karten gespielt und gefeiert werden kann. Vergesst aber nicht, dass am Sonntag noch gespielt wird! Die Ausbilder werden euch gnadenlos aus dem Bett schmeißen.

● AUSRÜSTUNG:

ALLE Mitglieder der Colonial Forces müssen über folgende Ausrüstung verfügen (Aufgelistet nach Waffengattung):

Flotte / Piloten:

- graues Achselshirt mit braunem oder schwarzem Muscle-Shirt
- olivgrüne Uniformjacke und -hose (bevorzugt modifizierte BDU mit Schulterapplikationen und Patch)
- schwarze geländetaugliche Schuhe für draußen (z.B. Springerstiefel)

Hardware:

- Einen Computer & Monitor (oder Laptop) auf dem „Beyond the red line“ (BTRL) läuft
- Joystick; Netzkabel

Optional:

- Duty Blues



Marines:

- schwarzes T-Shirt (Optional mit Emblem)
- schwarze Uniformjacke und -hose (bevorzugt BDU)
- schwarze geländetaugliche Schuhe für draußen (z.B. Springerstiefel)

Hardware:

- Nerf z.B. Recon C6

Optional:

- den ganzen restlichen Krempel (in schwarz) wie z.B. Schienbein- und/oder Ellenbogenschützer, Helm, Einsatzweste, Handschuhe, usw.
- Duty Blacks



Im Forum (www.twelve-colonies.de/forum) wird es die Möglichkeit geben Sammelbestellungen für Rangpins, Patches und Umbaukits zu machen. Auf unserer Homepage www.twelve-colonies.de und im Forum findet ihr Bezugsquellen und Anleitungen zum Herstellen von BSG-Ausrüstung.

Wir empfehlen allen Spielern, sich ein PMR-Funkgerät inkl. Headset selbst mitzubringen. Dies sollte über „CTCSS“ (38 Subkanäle) verfügen.

Um nicht mit dem deutschen Waffengesetz in Konflikt zu geraten, verwenden wir in der Öffentlichkeit als Waffen ausschließlich neonfarbene NERF-Guns (z.B. Modelle Nite Finder, Maverick, Recon). Alle Waffen stehen unter strenger Aufsicht der Spielleitung.

Das Führen von nicht eingeeckten Waffen oder anderen Waffen als NERF-Guns ist streng verboten und kann zum sofortigen Ausschluss von der Veranstaltung führen.

● ANMELDUNG:

Das Mindestalter zur Teilnahme an der Veranstaltung ist 18 Jahre.

Verbindlich angemeldet ist, wer der Spielleitung einen ausgefüllten und handschriftlich unterschriebenen Anmeldungsbogen (Seite 7) zukommen ließ (siehe „Kontakt“) und eine Anmeldebestätigung erhalten hat. Eine kurzes Briefing zum Intime-Spiel und die Wegbeschreibung erhaltet Ihr kurz nach Anmeldeschluss.

Bitte beachtet das Feld „Gewünschter Härtegrad“. Hier wählt ihr, wie hart die SL euch (d.h. den Charakter) anfassen soll. Im BSG-Kontext bedeutet das, bei „weich“ verzichten wir auf den ganz harten militärischen Kram und lassen euch nachts schlafen. Wenn ihr euch für „hart“ entscheidet, solltet ihr eure Spinde immer aufgeräumt haben. Bei Fragen steht das Forum gerne zur Verfügung.

● ZAHLUNG:

	Spieler	NSC*
bis 01.09.10	86 €	55 €
Conzahler	96 €	55 €

*NSCs (z.B. Ausbilder, Akademiepersonal, etc.) nach Absprache mit der Spielleitung

Bitte überweist den Teilnahmebetrag an:

Kontoinhaber:	Starfleet Operations e.V.
Kontonummer:	262 333 95
Bank:	Sparkasse Velbert
BLZ:	334 500 00
Verwendungszweck:	BSG Con 2 + Realname

Maßgebend für den Conbeitrag ist der Eingangstag des Geldes, nicht der schriftlichen Anmeldung (bitte Überweisungsdauer beachten). Bitte keine Überweisungen nach dem 15.09.2010 mehr tätigen. Wer später überweist, muss zum Check-In einen Überweisungsbeleg mitbringen (Kontoauszug, o.ä.). Finanzielle Vereinbarungen sind ausschließlich mit Marc Knippen zu treffen.

● KONTAKT:

Anmeldungen, Organisation:
Stefan Glück
Mauenheimer Str 133
50733 Köln
Tel. 0221- 45 30 60 03
stefan@twelve-colonies.de

Charaktere, Plot:
Anne Petruck

Tel. 02102 - 89 25 799
anne@twelve-colonies.de

Finanzen:
Marc Knippen

Tel. 02051 - 31 34 89
marc@twelve-colonies.de



ALLGEMEINE GESCHÄFTSBEDINGUNGEN

§ 1 - Zustandekommen des Vertrages

Der Vertrag kommt zustande durch die schriftliche Anmeldung des Teilnehmers und die Anmeldebestätigung des Veranstalters. Veranstalter ist der STARFLEET OPERATIONS e.V. Reagiert der Veranstalter nicht innerhalb von 14 Tagen auf die Anmeldung des Teilnehmers, so ist der Teilnehmer an seine Anmeldung nicht mehr gebunden.

§ 2 - Teilnehmerbeitrag, Zahlungsverzug

1. Mit Zustandekommen des Vertrages gemäß § 1 verpflichtet sich der Teilnehmer, den Teilnehmerbeitrag zu bezahlen. Die Zahlung des Teilnehmerbeitrages erfolgt grundsätzlich im Voraus, der Zahlungseingang auf dem Konto des Veranstalters ist maßgebend. Sollte die Zahlung bis zum Veranstaltungstermin nicht erfolgt sein, so wird ein Säumniszuschlag von 10,00 EUR fällig. Unberührt davon bleibt das Recht des Veranstalters, tatsächlich entstandene höhere Unkosten gegen Quittungsvorlage geltend zu machen.
2. Ist der Teilnehmerbeitrag 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.

§ 3 - Rücktritt, Nichtannahme der Anmeldung, Ausschluss von der Veranstaltung

1. Teilnahmeberechtigt sind alle unbeschränkt geschäftsfähigen Personen. Bei Regelverstößen kann diese Teilnahmeberechtigung entzogen werden.
2. Die Teilnehmerzahl ist begrenzt. Teilnehmerplätze sind nicht übertragbar. Die Benennung eines Ersatzteilnehmers bedarf der schriftlichen Zustimmung des Veranstalters.
3. Bei Rücktritt des Teilnehmers nach Vertragsschluss gemäß § 1 - egal zu welchem Zeitpunkt - wird eine Stornogebühr von 20,00 EUR fällig. Wenn der Teilnehmer eine Ersatzperson als Teilnehmer stellt, und mit dieser Ersatzperson kommt ein Vertrag nach § 1 zustande, so entfällt die Stornogebühr.
4. Bei Rücktritt eines Teilnehmers versucht der Veranstalter, den Platz anderweitig zu vergeben. Sollte dies bis zum Anmeldeschluss nicht möglich sein, wird der Teilnehmerbeitrag nicht zurückerstattet.
5. Der Veranstalter behält sich vor, Teilnehmer im Vorfeld der Veranstaltung ohne Angabe von Gründen gegen Rückerstattung des bereits gezahlten Teilnehmerbeitrages von der Veranstaltung auszuschließen.
6. Wird die Veranstaltung abgesagt, werden bereits gezahlte Beiträge zurückerstattet, weitere Ansprüche bestehen nicht.

§ 4 - Haftung

1. Der Veranstalter übernimmt keinerlei Haftung für Sach- und Personenschäden, ausgenommen bei nachgewiesener grober Fahrlässigkeit oder Vorsatz seitens des Veranstalters, seines gesetzlichen Vertreters oder seiner Erfüllungsgehilfen. Ansonsten haftet der jeweilige Verursacher.
2. Schadensersatz aus positiver Forderungsverletzung, Verschulden bei Vertragsabschluss und unerlaubter Handlung ist ausgeschlossen, soweit der Veranstalter, sein gesetzlicher Vertreter oder seine Erfüllungsgehilfen nicht vorsätzlich oder grob fahrlässig gehandelt haben.
3. Schadensersatzansprüche aus Unmöglichkeit der Leistung, Pflichtverletzung und Verzug sind bei leichter Fahrlässigkeit auf den Ersatz des vorhersehbaren Schadens beschränkt.
4. Der Veranstalter ist berechtigt, den Teilnehmer für Sauberkeitsverstöße im Sinne der Hausordnung am Ort der Veranstaltung oder Schäden, welche vom Hausbesitzer nachträglich berechnet werden, auch nachträglich zu belasten. Dies betrifft insbesondere das unsaubere Hinterlassen der Schlafräume. Sollten Örtlichkeiten nicht ordnungsgemäß verlassen werden, so werden die dem Veranstalter entstandenen Mehrkosten auf alle diesem Zimmer zugeordneten Personen aufgeteilt und belastet.

§ 5 - Regelwerk

1. Falls noch keine aktuelle Charakterbeschreibung vorliegt, hat der Teilnehmer der Simulationsleitung eine aktuelle Charakterbeschreibung mit der Anmeldung, spätestens unverzüglich nach der Anmeldebestätigung 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 Simulationsleitung ist berechtigt, auch nach Zustandekommen des Vertrages verbindliche Regeländerungen zu beschließen.

§ 6 - Sicherheit

1. 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 im Zweifelsfall der Veranstalter hierzu weitere Auskünfte erteilen.

§ 6 - Sicherheit Fortsetzung

2. Der Teilnehmer ist verpflichtet, seine Ausrüstung (insbesondere die von ihm verwendeten Waffenattrappen) vor und während der Veranstaltung regelmäßig auf Spielsicherheit zu kontrollieren.

Soweit sie den Sicherheitsbestimmungen nicht oder nicht mehr entsprechen, hat er sie selbständig aus dem Gebrauch zu nehmen.

3. 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.

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 Betreten von abgesperrten Gebieten, das Klettern an ungesicherten Steilhängen und Mauern, das Entfachen von offenen Feuern außerhalb von dafür vorgesehenen Feuerstätten, Kämpfe in dunklen oder unübersichtlichen Bereichen (Treppen, Hänge o.ä.), Drogenkonsum sowie übermäßiger Alkoholkonsum.

5. Wer während der Veranstaltung 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 Handlungen wie z.B. Klettern unbedingt Abstand zu halten. Zuwiderhandlungen führen zum sofortigen Ausschluss vom Spiel.

6. Den Anweisungen des Veranstalters, seines gesetzlichen Vertreters und seiner Erfüllungsgehilfen (z.B. Spielleitung) ist Folge zu leisten.

7. Teilnehmer, die gegen die Sicherheitsbestimmungen verstoßen oder andere Teilnehmer gefährden oder den Anweisungen des Veranstalters, seines gesetzlichen Vertreters oder seiner Erfüllungsgehilfen in schwerwiegender Art und Weise oder wiederholt nicht Folge leisten, können von der Veranstaltung ausgeschlossen werden, ohne dass der Veranstalter zur Rückerstattung des Teilnehmerbeitrages (auch nicht anteilig) verpflichtet ist.

8. Der Besitz von Drogen (Rauschmittel, Halluzinogene) führt zum sofortigen Ausschluss von der Veranstaltung, ohne dass der Veranstalter zur Rückerstattung des Teilnehmerbeitrages (auch nicht anteilig) verpflichtet ist.

§ 7 - NSC-Klausel

Der als NSC angemeldete Teilnehmer ist an die Anweisungen des Veranstalters, seines gesetzlichen Vertreters und seiner Erfüllungsgehilfen (z.B. Spielleitung) gebunden. Ihren Anordnungen hat er Folge zu leisten.

§ 8 - Urheberrecht an Aufzeichnungen

1. 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.

2. Alle Rechte an der aufgeführten Handlung, sowie dem vom Veranstalter verwendeten Ensemble von Begriffen, Eigennamen und Nicht-Spieler-Charakteren bleiben dem Veranstalter vorbehalten. Alle Rechte im Bezug auf Battlestar Galactica™ und Caprica™ (Begriffe, Symbole, etc.) liegen bei der NBC Universal, Inc.

3. Bild- und Tonaufnahmen von Seiten der Teilnehmer sind nur für private Zwecke zulässig.

4. Jede öffentliche Aufführung, Übertragung oder Wiedergabe von Aufnahmen, auch nach Bearbeitung, ist nur mit schriftlichem Einverständnis des Veranstalters zulässig.

§ 9 - Hinweis nach Bundesdatenschutzgesetz

1. Der Teilnehmer erklärt sich einverstanden, dass seine im Vertragsangebot enthaltenen Daten von Beginn der Anmeldung an in einer automatisierten Teilnehmerdatei geführt werden. Diese Daten werden nicht an Dritte weitergegeben.

2. Die gespeicherten Daten zur Person des Teilnehmers können Name, Anschrift, Geburtsdatum, Telefonnummer, Fax, E-Mail, Contactage umfassen. Diese Stammdaten werden auf unbegrenzte Zeit gespeichert. Darüber hinaus werden vorübergehend Daten zur jeweiligen Veranstaltung gespeichert (Charaktername, -rang, etc).

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

§ 10 - Sonstiges

1. Es besteht kein Anspruch auf eine nach Geschlechtern getrennte Unterbringung.

2. Alle Nebenabreden und Änderungen bedürfen der Schriftform. Sie sind mit dem geschäftsführenden Vorstand des STARFLEET OPERATIONS e.V. als Vertretungsberechtigtem des Veranstalters zu treffen.

3. Sofern eine oder mehrere Bestimmungen dieser Allgemeinen Geschäfts- und Teilnahmebedingungen unwirksam sind oder werden, berührt das die Gültigkeit des Vertrages und der übrigen Bestimmungen nicht. Für den Fall der Nichtigkeit einzelner Bestimmungen gilt die Regelung, die der ursprünglich vorgesehenen wirtschaftlich am nächsten kommt und rechtlich zulässig ist.

ANMELDUNG zum Twelve Colonies 2 | 01.10. - 03.10.2010

Spielerdaten

Orgafeld:

Name, Vorname:

Straße, Hausnummer:

Postleitzahl, Wohnort:

Telefon/Fax: /

E-Mail: @

Geburtsdatum:

BSG Erfahrung: min max Con-Tage des Spielers (alle Genres): ca. _____

Teilnahme als: Spieler NSC Gewünschter Härtegrad: weich hart

Vegetarier: Ja Nein Sanitäter: Ja Nein

Krankheiten / Allergien / Nahrungsmittelunverträglichkeiten von denen die SL/Küche wissen sollte:



FORMBLATT #478-30 COLONIAL FORCES / MOD VORSCHRIFT 040-1



Charakterdaten

Name, Vorname:

Rang*¹: Dienstnummer*²: ser

(Zivilisten) Beruf: Sozialvers.-NR*²: ssn

Einheit (z.B. „Raptor-Pilot, 2. Staffel, BSG-41“)*:

Herkunft (Kolonie)*:

* Siehe auch Twelve Colonies Regelwerk 1.1

*¹ Die Spielleitung entscheidet personen- und situationsabhängig nach Absprache mit dem Spieler über den Einstiegsrang eines Charakters.

*² Das Schema ist identisch. Beispiele (mil.) ser 866931 / (ziv.) ssn 123456

Bei neuen Charakteren bitte Charaktergeschichte an anne@twelve-colonies.de schicken!

Hiermit melde ich mich verbindlich für die Battlestar Galactica Con vom 01.10. - 03.10.2010 an. Ich bin mir bewusst, dass ich nur nach kompletter, schriftlicher Anmeldung und Zahlung einen Anspruch auf Teilnahme an der Veranstaltung habe. Ich habe die allgemeinen Geschäftsbedingungen zur Kenntnis genommen und erkenne sie an.

Ort, Datum und Unterschrift