

ES WAR AN EINEM SOMMERTAG...

EIN FANTASY-LIVE-ROLLENSPIEL IN DANA'KERA

Ein Wind bläst über die Getreidefelder der Ostmark und lässt die schweren Ähren wogen. In wenigen Minuten werdet ihr das Gasthaus erreichen, dass euch für die nächsten zwei Tage Quartier bieten soll, bis der Führer eintrifft, der euch zu eurem Schiff zurückbringen wird.

Hinter euch liegen die Tage, die ihr in Dana'Kera mit euren Geschäften zugebracht habt und ihr freut euch, dass ihr einen Tag entspannen könnt, bevor die Reise weitergeht.

Dieses Dana'Kera ist schon ein merkwürdiges Land, in dem Dämonen die Gartenarbeit erledigen und Necromanten auf dem Markt versuchen, euch davon zu überzeugen, dass ihr euren Körper nach dem Tod doch eh nicht mehr braucht!

Nun, ein Tag in einem völlig normalen Gasthaus (so wurde euch versichert) wird euch die verstörenden Ereignisse wohl vergessen lassen.

Aber ihr seid noch immer in Dana'Kera...



LIVE-ROLLENSPIEL ‚ES WAR AN EINEM SOMMERTAG‘

WICHTIGSTE INFORMATIONEN

WANN: 30.08.-01.09.2019

Wo: JUGENDGÄSTEHAUS OSTERLÜCHTEN
MANNHARDTSTR. 80
25557 HANERAU-HADEMARSCHEN

UNTERBRINGUNG:
NSC IM HAUS
SC IN HÜTTEN

VERPFLEGUNG:
VOLLVERPFLEGT INKLUSIVE ALKOHOLFREIER GETRÄNKE
(RUSTIKALES ESSEN RUND UM DIE UHR)

PREISE:	NSC	SC
BIS 31.05.2019:	60,-€	110,-€
BIS 31.07.2019:	60,-€	120,-€
CONZAHLER NUR NACH ABSPRACHE:		130,-€

FÜR FRAGEN, WEITERE INFOS ETC. STEHEN WIR EUCH NATÜRLICH GERN ZUR VERFÜGUNG:

KRAEHE@DANAKERA.NET (24/7)

PER TELEFON: 015234274072 (MINI)
015201759154 (RAFFY)
04264 6979385 (ZWISCHEN 19:00 UND 21:00 UHR
SOWIE AM WOCHENENDE)

SPIELKONZEPT:
WIR SPIELEN NACH MOD. DRAGONSYS, ABER SCHÖNES SPIEL GEHT VOR
REGELWERK.
AUSSERDEM SIND WIR DANA'KERA, DAS BEDEUTET: HIGH-FANTASY
ELEMENTE IN RUSTIKALEM AMBIENTE.

ALTERSBESCHRÄNKUNG: ES HANDELT SICH UM EINE VERANSTALTUNG FÜR
ERWACHSENE. TEILNEHMER MÜSSEN MINDESTENS 18 JAHRE ALT SEIN.

WIR FREUEN UNS AUF EUCH!

MINI UND RAFFY MIT CREW (BIGGI, SÖREN UND MARTIN)

Anmeldung zum Live-Rollenspiel ‚Es war an einem Sommertag‘

Name: _____ Vorname: _____

Adresse: _____

Geb.-Dat.: _____ Telefon: _____

E-Mail: _____

Ich komme als: Spieler ____ NSC ____

Krankheiten, Phobien, Allergien (nur wenn es uns was angeht/wir es beachten müssen!)

Habe ich: _____

Hab keine: _____

Ich bin Vegetarier: Ja ____ Nein ____

WARNHINWEIS: Unsere Veranstaltungen können anstrengend sein und wir wollen ein 24 Stunden IN-Time. Wenn jemand eine Ruhepause braucht, bitte vor Ort an die SL wenden.

Hiermit melde ich mich verbindlich zur Veranstaltung : ‚Es war an einem Sommertag‘ vom 30.08. bis 01.09.2019 an.

Ich akzeptiere die AGBs.

Unterschrift des Teilnehmers: _____

Die Anmeldung am liebsten per Mail (muss nur alle notwendigen Informationen enthalten)
an: postamt(at)danakera.net

Veranstalter: Jasmin und Markus Janka

Hochmoor 1a

24848 Kropp

E-Mail: kraehe(at)danakera.net

Telefon: 04624 6979385

Allgemeine Geschäftsbedingungen

§1 Zustandekommen des Vertrages

1. Der Vertrag kommt zustande durch die Anmeldebestätigung des Veranstalters.
 - 1.1. Eine schriftliche Anmeldung seitens des Spielers, egal ob sie elektronisch oder schriftlich erfolgt, verpflichtet den Teilnehmer zur Zahlung des Beitrags.
2. Der Veranstalter kann ohne Angabe von Gründen Personen die Teilnahme verweigern.

§ 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 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 Live-Rollenspiel 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 das 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 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.

§ 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 gem. § 1 - egal zu welchem Zeitpunkt - wird eine Stornogebühr von Euro 10,00 fällig. Wenn der Teilnehmer eine Ersatzperson als Teilnehmer stellt, und mit dieser Ersatzperson kommt ein Vertrag nach §1 zustande, so mindert sich die Stornogebühr auf Euro 2,00.
3. Bei Rücktritt versucht der Veranstalter, den Platz anderweitig zu vergeben. Sollte dies nicht möglich sein, wird der Teilnehmerbeitrag nicht zurückerstattet.

§ 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 Euro 30,- 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 Anmeldungen 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. 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.

§ 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, Email sowie eine Fotografie 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, können aber elektronisch gespeichert werden.
4. Alle gespeicherten Daten werden ausschließlich vom Veranstalter genutzt. Die Weitergabe an Dritte wird ausgeschlossen.

§ 10 Sonstiges

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