

## unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen

### §1 Zustandekommen des Vertrages

Der Vertrag kommt zustande durch die Anmeldebestätigung des Veranstalters. 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

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.

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.

### § 3 – Sicherheit

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.

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

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.

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 und wiederholt nicht Folge leisten, können von der Veranstaltung verwiesen werden, ohne daß der Veranstalter eine Pflicht zur Rückerstattung des Teilnehmerbeitrages hat.

### § 4 - Haftung

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.

Schadensersatzansprüche aus Unmöglichkeit der Leistung, Pflichtverletzung und Verzug sind bei leichter Fahrlässigkeit auf den Ersatz des vorhersehbaren Schadens beschränkt.

### § 5 - 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 für private Zwecke zulässig.

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

Die Teilnehmerzahl ist begrenzt. Teilnehmerplätze sind nicht übertragbar.

Bei Rücktritt des Teilnehmers nach Vertragsschluß gem. § 1 - egal zu welchem Zeitpunkt - wird eine Stornogebühr von Euro 15 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 5 Euro.

Bei Rücktritt versucht der Veranstalter, den Platz anderweitig zu vergeben. Sollte dies nicht möglich sein, wird der Teilnehmerbeitrag nicht zurückerstattet.

### § 7 - Teilnehmerbeitrag, Zahlungsverzug

Die Zahlung des Teilnehmerbeitrages erfolgt grundsätzlich im Voraus. Sollte die Zahlung bis zum Veranstaltungstermin nicht erfolgt sein, so wird ein Säumniszuschlag von Euro 15,- fällig. Unberührt davon bleibt das Recht des Veranstalters, tatsächlich entstandene höhere Unkosten gegen Quittungsvorlage geltend zu machen.

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.

### § 8 - NSC-Klausel

Der NSC ist an die Weisung der Spielleitung gebunden. Ihren Anordnungen hat er Folge zu leisten.

NSCs, die aus Gründen von §3 der Veranstaltung verwiesen werden, können über ihren Teilnehmerbetrag hinaus auf die volle Höhe des SC-Beitrags in Anspruch genommen werden.

### § 9 - 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. Von dieser Regelung sind Rabatte für Sanitäter ausdrücklich ausgenommen.

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

Der Teilnehmer erklärt sich einverstanden, daß seine Daten von Beginn der Anmeldung an in einer automatisierten Kundendatei geführt werden.

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. Darüberhinaus werden vorübergehend Daten zur jeweiligen Veranstaltung gespeichert (Charaktername, -klasse, etc).

Freiwillig angegebene Daten zum Gesundheitszustand des Teilnehmers werden vertraulich behandelt und nicht elektronisch gespeichert oder weitergegeben.

### § 11 - Sonstiges

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



Über die steilen Klippen Kranichfelds weht ein eisiger Wind. Der Mond steht in einer schmalen Sichel über dem von Wolkenfetzen zerrissenen Schwarz der Nacht. Selbst der Himmel wendet sein Auge von Kluft ab...

Die Feste Kluft, einst stolzes Zeugnis des wahnsinnigen Machteifers ihres Erbauers, ragt dunkel und ernst über die Schluchten, die gefüllt sind mit den Opfern des irrsinnigen Bauvorhabens. Ein Massengrab, bereit wiedererweckt zu werden...

In dem Gemäuer, mittlerweile zerschunden durch das lästerliche Treiben seiner untoten Bewohner, schreitet eine majestätische Gestalt gehüllt in Rot und Schwarz durch die verfallenen Räume, umgeben von den hingebungsvollen Mitgliedern ihres monströsen Hofstaates.

"Die lächerlichen Bemühungen der Kirche und der Gilde werden mich nicht mehr viel länger zurückhalten. Seitdem die Fee verschwunden ist, werden die entscheidenden Zauber schwächer. Bald werde ich meine Armee in Gänze erheben, wo ich jetzt nur einzelne Schergen beschwören kann. Und ihr werdet mir dabei helfen!" "Ja, Meister!" "Gewiss, mein Fürst und Herrscher!"

Um den Vampirfürsten reihen sich seine Heerführer auf, jeder ein Schrecken für sich. Mit Waffengewalt, List, Zauberei und dunklem Glauben wollen sie ihr dunkles Idol unterstützen - und die anderen in der Gunst Antoine leNoirs ausstechen.

Die stechenden Augen des riesenhaften Vampirs starren Dich an.

"Und was wirst Du tun, um mir zu helfen?"

## ■■■■■ Schatten über Kranichfeld

■■■■■ 5-Tages-Con : ■■■■■ 01.06.-05.06.2006

■■■■■ In der Burg Tannenberg bei Nentershausen

■■■■■ Plätze: ■■■■■ Kosten: ■■■■ für 5 Tage Vollverpflegung in der Burg

■■■■■ GSCs 30 ■■■■■ 95,- EUR

■■■■■ NSCs: ■■■ 60 ■■■■■ 55,- EUR

Gespielt wird nach den Regeln von Silbermond 2

Als GSC bekommt man eine durchgehend zu spielende Rolle und wird nur für die größten Kämpfe evtl. als Monster herangezogen. Die Rollen und Charakterbögen gibt die SL nach Absprache vor. Bei Kostümen und Masken versuchen wir, Euch so gut es geht zu unterstützen. Je früher Ihr hier Eure Ideen einbringt, desto besser.

Als NSC bekommt man zu den normalen "Monster"-Einsätzen eine kleine Rolle, die zur Entspannung gespielt werden kann.

Wer ein bestehendes Kostümkonzept und eine Charakteridee hat, kann sich gern melden. Charaktere aus Vampire: The Masquerade-Rollenspielen können aber nicht gespielt werden. Als GSCs sind die Charaktere relativ frei zu führen - die SL behält sich aber Eingriffe ins Spielverhalten vor. Ein Ausgang des Cons ist nicht fest bestimmt. Es wird Aufgaben geben, die die GSCs erfüllen können, um den Spielern den Sieg zu erschweren - aber es geht nicht darum, um jeden Preis zu gewinnen. Bei diesem Konzept müssen wir uns als SL darauf verlassen, das die GSCs und NSCs mit viel Eigenverantwortung und Umsicht handeln. Daher stehen den Burgbewohnern auch SLs zur Verfügung. Wir freuen uns auf intensives, schaurig-schönes Spiel mit Euch!

Anmeldung zum Con

## Schatten über Kranichfeld

01.06.-05.06.2006 Burg Tannenberg bei Nentershausen

### Zur Person:

Name, Vorname

Straße, Hausnr.

PLZ Stadt

Telefon/ Handy

e-mail-Adresse

Geburtstag   ich bin Vegetarier

Zum Charakter:   GSC  95,- EUR

NSC  55,- EUR

Für GSCs: zutreffendes bitte ankreuzen

Ich möchte eine besondere Charakterrolle darstellen und zwar:

- bei den kämpfenden Truppen und Feldherren des Vampirs
- bei den dunklen Ritualisten und Forschern
- bei den dunklen Priestern und Fanatikern
- bei den Meuchlern der Stygischen Garde
- bei den Diplomaten des dunklen Hofstaates

Alle Unterlagen bitte an: ■■■■■ Überweisungen bitte an:

Gregor Knappe

Kolberger Str. 15

13357 Berlin

Tel: 030-46 60 70 73

gregor.knappe@freenet.de

Luhenburg

Konto-Nr: 2505797

BLZ: 50862903

Volksbank Mainspitze

Bei Verwendungszweck:

Schatten und Euren Realnamen angeben.

Ich habe die umseitigen allgemeinen Geschäftsbedingungen gelesen und bin damit einverstanden. Das Datum des Überweisungseingangs ist das Datum der Anmeldung, was Platzvergabe angeht.

Ort, Datum  Unterschrift