

Abenteuer - Workshop Con 8. - 13. August 2010

Pakyrion 2 - Der Fluch der Zeit



Du schreckst mitten in der Nacht aus einem Traum.
Schon wieder!

Und immer ist es derselbe Traum. Wieder siehst du die Gesichter vor dir: ein bärtiger Mann mit längeren dunklen Haaren und eine hübsche junge Frau, in deren von langen, lockigen, braunen Haaren umrahmte Züge die Verzweiflung geschrieben steht. Sie beenden einen traurigen Tanz und wenden sich dir zu. Dann hörst du sie rufen: „Helft uns! Dassrau's Einwohner altern rasend schnell. Der Drache Palandir ist machtlos. Er sagt, der Fluch wurde durch einen der Fremden ausgelöst und so können nur Fremde ihn aufheben!“ Ihre besorgten Stimmen scheinen direkt in deine Seele zu dringen.

Schweißgebadet liegst du auf deiner Schlafstelle. Soll das denn ewig so weitergehen? Keine Nacht findest du mehr Ruhe. Etwas in dir zieht dich nach Pakyrion. Und so packst du deine Sachen, schließt für eine Weile die Augen und lässt dich dann von einer inneren Gewissheit führen.



Der Fluch der Zeit

8. - 13. August 2010

Ort: Slawendorf Passentin / Mecklenburg - Vorpommern

Größe: 40 Spieler / 20 Erzähler (NSCs)

Verpflegung: Vollverpflegung durch eigene Küche (vollwertig & schmackhaft), frisches Brot aus dem Lehmbackofen

Unterbringung: Häuser des Dorfes oder eigenes Zelt, saubere sanitäre Anlagen & Duschen

Preis:	Anmeldung	Spieler, Kinder üb. 12 Jahren	Kinder 6 - 12 Jahre	Erzähler (NSCs) *	Handwerker *
	bis 1.1.2010	154 Euro	94 Euro	114 Euro	89 Euro
	bis 1.5.2010	159 Euro	99 Euro	119 Euro	99 Euro
	bis 1.7.2010	169 Euro	109 Euro	129 Euro	99 Euro
	bis 8.8.2010	179 Euro	119 Euro	139 Euro	109 Euro

Die Unterbringung in der Hütte kostet 30,- Euro Aufpreis.

Regeln: DKWDK mit gesundem Menschenverstand

Mindestalter: 16 Jahre, mit Einverständnis der Erziehungsberechtigten. Die Veranstaltung ist gut für Familien mit Kindern geeignet. Kinder bis 5 Jahren sind vom Teilnehmerbeitrag befreit.

Weitere Leistungen: Workshops zum mittelalterlichen Handwerk
Da sich jedoch auch die Handwerker erst verbindlich anmelden müssen, schaut bitte nach den Aktuellen Kursen unter:
http://www.saganteller.de/veranstaltungen/passentin_2010

Anmeldeschluß: 1. Juli 2010

Anmeldung per Mail an: saganteller@trapez.de

Oder per Post an: Astrid Wolpers, Rehmen 9, 25421 Pinneberg - Tel.: 04101 / 55 33 23

Kontodaten: **Konto: 147470902**
BLZ: 38070724 (Deutsche Bank 24)
Inhaber: Daniel Görtz
Zweck: Passentin 2010 & Realname des Angemeldeten

Wenn Charakterunterlagen (Geschichte, Charakterbogen, Fähigkeitsbeschreibung falls notwendig, Conliste und Foto) sowie das Geld eingegangen sind, bist du vollständig angemeldet. Spätestens 14 Tage vor dem Con erhältst du eine Anmeldebestätigung.

Wir freuen uns auf EUCH!

Der Fluch der Zeit

8. - 13. August 2010

Anmeldung - Outtime Daten

Name: _____

Vorname: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

E-Mail: _____

Telefon: _____ Mobiltelefon: _____

Geburtsdatum: _____ Webseite: _____

Contage des Spielers: _____

Ich komme als Spieler NSC

Übernachtung im Haus Zelt

Krankheiten: _____

Allergien: _____

Vegetarier

Ich reise an per Auto / Motorrad Bahn habe noch ____ Plätze frei muss abgeholt werden

Meine Daten können in der Teilnehmerliste veröffentlicht werden

Fotos von mir dürfen auf www.saganteller.de veröffentlicht werden

Anmeldung - Charakterbogen

Charaktername: _____

Titel / Stand: _____

Beruf: _____

Gruppierung: _____

Heimatland: _____

Contage des Charakters: _____

Spezies: _____

Glaube: _____ Gesinnung: _____

Artefakte / Zauber / besondere Fertigkeiten bitte auf Extrablatt darlegen.

Ich bestätige die Kenntnisnahme und Anerkennung der AGBs und melde mich verbindlich zum Con "Der Fluch der Zeit" vom 8.-13.08.2010 an.

Ort / Datum

Name

Unterschrift

AGBs - Allgemeine Geschäftsbedingungen

§ 1 Vertragsabschluss

- a) Der Vertrag kommt durch die Anmeldebestätigung des Veranstalters (Saganteller) zustande. Der Veranstalter verpflichtet sich mindestens 14 Tage vor Beginn der Veranstaltung zu antworten. Reagiert der Veranstalter nicht innerhalb dieses Zeitraums, so ist der Teilnehmer nicht an seine Anmeldung gebunden.

§ 2 Sicherheit

- a) Der Teilnehmer versichert, unter ausdrücklicher 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 hervorgeht, kann der Veranstalter hierzu befragt werden.
- b) 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.
- c) Der Teilnehmer ist verpflichtet, seine Ausrüstung (insb. Polsterwaffen und Rüstungen) auf Spielsicherheit selbständig zu prüfen. Soweit sie den Sicherheitsbestimmungen nicht oder nicht mehr entsprechen, hat er sie selbständig aus dem Gebrauch zu entfernen.
- d) Der Teilnehmer verpflichtet sich, über das normale Risiko von Live-Rollenspielen hinausgehende Gefahren für sich, andere Teilnehmer und die Umgebung zu vermeiden. Dazu zählt insbesondere: Klettern an ungesicherten Steilhängen, Mauern und Palisaden, das Entfachen von Feuern an nicht dafür vorgesehenen Feuerstellen.
- e) Wer Alkohol oder Medikamente, die das Führen eines Fahrzeugs auf öffentlichen Straßen unzulässig machen, zu sich genommen hat, hat von Kämpfen jeder Art sowie körperlich gefährlichen Übungen, wie z.B. Klettern, unbedingt Abstand zu nehmen. Zuwiderhandlungen führen zum sofortigen Ausschluss vom Spiel.
- f) Den Anweisungen des Veranstalters und seiner Erfüllungsgehilfen ist Folge zu leisten.
- g) Teilnehmer, die diesen Sicherheitsbestimmungen oder den Anweisungen des Veranstalters oder seiner Erfüllungsgehilfen in schwerwiegender Art und Weise nicht Folge leisten, können von der Veranstaltung ausgeschlossen werden, ohne dass der Veranstalter eine Pflicht zur Rückerstattung des Teilnehmerbeitrags hat.

§ 3 Haftung

- a) 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 oder seines gesetzlichen Vertreters beruhen.
- b) Schadensansprüche aus Unmöglichkeit der Leistung, Pflichtverletzungen und Verzug sind bei leichter Fahrlässigkeit auf den Ersatz des vorhersehbaren Schadens beschränkt.
- c) Der Teilnehmer bestätigt eine private Haftpflichtversicherung abgeschlossen zu haben.

§ 4 Urheberrechte

- a) Alle Rechte (Bild und Ton) bleiben dem Veranstalter vorbehalten.
- b) Der Veranstalter ist berechtigt die Veranstaltung ganz oder in Teilen aufzunehmen und diese Aufzeichnungen zum Zweck der Eigenwerbung zu nutzen.
- c) Alle Rechte der aufgeführten Handlung, sowie das vom Veranstalter verwendete Ensemble an Begriffen, Eigennamen und Nicht-Spieler-Charakteren bleiben dem Veranstalter vorbehalten.
- d) Aufnahmen seitens der Teilnehmer sind für private Zwecke ausdrücklich erlaubt.
- e) 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

- a) Die Teilnehmerzahl ist begrenzt. Teilnehmerplätze sind nicht übertragbar.
- b) Der Veranstalter behält sich vor, im Vorfeld der Veranstaltung Teilnehmer ohne Angabe von Gründen gegen Rückerstattung des Teilnehmerbeitrags von der Veranstaltung auszuschließen.
- c) Bei Rücktritt des Teilnehmers nach Zustandekommen des Vertrages gem. §1, egal zu welchem Zeitpunkt, wird eine Stornogebühr von 20,- € fällig. Wenn der Teilnehmer eine Ersatzperson stellt und mit dieser ein Vertrag nach § 1 zustande kommt, reduziert sich die Stornogebühr auf 5,- €.
- d) Eine Rückerstattung des Teilnahmebetrages bei Nichtteilnahme ist aus organisatorischen Gründen nur bis 6 Wochen vor dem Veranstaltungstermin möglich. Zu einem späteren Zeitpunkt kann keine Rückerstattung mehr erfolgen. Eine Absage muß schriftlich erfolgen, sonst gilt diese als nicht bindend.

§ 6 Teilnehmerbeitrag, Zahlungsverzug

- a) Die Zahlung des Teilnehmerbeitrags erfolgt grundsätzlich im Voraus. Sollte die Zahlung bis zum Veranstaltungstermin nicht erfolgt sein, so wird ein Säumniszuschlag von 20 € fällig. Unberührt davon bleibt das Recht des Veranstalters, tatsächlich entstandene höhere Unkosten gegen Quittung geltend zu machen.
- b) Bei Anmeldungen im Namen und Rechnung Dritter haftet der Anmeldende für dessen Verbindlichkeiten aus dieser Verpflichtung als Gesamtschuldner.

§ 7 Hinweis nach Bundesdatenschutzgesetz

- a) Der Teilnehmer erklärt sich einverstanden, dass seine Daten von Beginn der Anmeldung an in einer automatisierten Kundendatei geführt werden.
- b) 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, -geschichte etc.)
- c) Freiwillig angegebene Daten zum Gesundheitszustand des Teilnehmers werden vertraulich behandelt und nicht elektronisch gespeichert oder weitergegeben.

§ 8 Sonstiges

- a) Die Wirksamkeit dieser Allgemeinen Geschäftsbedingungen bleibt von der Unwirksamkeit einzelner Punkte dieser Allgemeinen Geschäftsbedingungen unberührt.
- b) Änderungen des Vertrags bedürfen der Schriftform. Dies gilt auch für diese Klausel.