

Aus der überraschend langen Reihe von Spielen auf Vanaar

- 1998 (815 N.A.) : **Schicksalsdämmerung 1**
- 1999 (816 N.A.) : Intermezzo I – Madame Lassardes Schausteller
Intermezzo II – Der Geist des Orkenkahn.
Schicksalsdämmerung 2
- 2000 (817 N.A.) : Wolken über Vanaar
- 2001 (818 N.A.) : Gewitter über Vanaar
Schatten über Tristande
- 2002 (819 N.A.) : Erzählungen
- 2003 (820 N.A.) : Vortex
Die längste Nacht
- 2004 (821 N.A.) : Sturm über Vanaar
- 2005 (822 N.A.) : Rex Mortimer – Die letzten Prüfungen

präsentieren wir Euch nun

SCHICKSALS DÄMMERUNG 3

EIN FANTASY-LIVE VOM 21.-24. SEPTEMBER 2006

Diesmal mit den Spielleitern:

Michi Ammer, Helga Fekete, Tino Gertl, Thomas Happ, Christoph Hotzy, Peter Prinz, Michi Schaller,
Lisa Vittori, Denny Voch und Daniel Winklehner

Was erwartet Euch und uns?

„Ein High-Fantasy Live mit schönem Ambiente und viel Action“ wäre wohl die triste Kurzbeschreibung und würde dem Namen des Spiels und unseren Ideen dafür nicht gerecht werden. Deshalb nun ein bisschen ausführlicher ...

Ein sehr großes Live in Österreich zählte vor neun Jahren max. 60 – 70 Teilnehmer. Einige von uns waren damals auch in anderen Gefilden unterwegs, Good old Germany. Tja, die Spiele dort waren eine Art Kulturschock: 200-300 Teilnehmer auf einem Live – echt krass.

Ein Jahr warteten wir noch, doch dann trauten wir uns über das erste große Live in Österreich: **Schicksalsdämmerung 1** mit 160 Teilnehmern.

Das Live schied die Geister. Für viele war es das tollste Spiel, auf dem sie je gewesen waren, anderen taugte es gar nicht. So wie immer, wenn viele Leute über eine Sache urteilen, hörten wir die unterschiedlichsten Ansichten und Meinungen. Am Ende war *Schicksalsdämmerung I* eine sehr lehrreiche Erfahrung. Zwei Punkte waren nach dem Spiel für uns offensichtlich:

- so ein großes Live macht unglaublich viel Arbeit ☺ und
- es ist einfach etwas besonderes, wenn viele begeisterte Liver auf einem Spiel zusammen kommen. So schön auch kleine Spiele sind, immer wieder mal ein richtig großes ist schon was Besonderes für alle.

Schicksalsdämmerung I wurde mit **Schicksalsdämmerung 2** fortgesetzt und wie auch beim Vorgänger zählten wir wieder 160 Teilnehmer.

Danach brauchten wir erst einmal ein paar Jahre Pause, bis das nächste Großlive folgen sollte: **Vortex** mit 180 Teilnehmern.

Nun ist es Zeit für **Schicksalsdämmerung 3**. Dieses Live wird, wie ihr euch vielleicht schon denken könnt, etwas Besonderes für uns und euch – der Abschluss einer Serie.

Von einigen Schmankerln die euch erwarten werden, konntet ihr schon auf der Hauptseite lesen.

Wer uns aber noch nicht kennt und auf keinem unserer Spiele war, dem wollen wir nun kurz unser Spielgefühl vermitteln:

Wir versuchen immer den Spielern und NSCs sehr viel zu bieten, erhoffen uns aber auch im Gegenzug, dass diese sich darauf einlassen und mitgehen. Wer sich nur bespaßen lässt, wird vermutlich nicht auf seine Kosten kommen.

Es gilt eine Geschichte zu erleben, gemeinsam zu erleben! Das funktioniert klarerweise nur mit EURER Hilfe! Zusammen werden wir eine Welt voller Fabelwesen, Magie und mystischen Gestalten schaffen, die sicherlich weit über das historische Mittelalter hinausgeht und in der jede/r Teilnehmer/in die Möglichkeit hat im Rollenspiel auf seine Kosten zu kommen ...

Das schlägt sich natürlich auch in unserem Regelwerk nieder. Der Codex 2 ist kein DKWDK (Du kannst was du kannst) System! Lest es euch also bitte vorher kurz durch, ob ihr damit etwas anfangen könnt.

Es wird bei dem Spiel viele Möglichkeiten für Ambiente geben, aber über all dem thront unsere Geschichte, und diese war in der Vergangenheit doch immer wieder sehr intensiv und actiongeladen.

Im Klartext: Seid darauf gefasst, einige Kämpfe durchzustehen oder vielleicht auch rechtzeitig das Weite zu suchen, denn der Tod ist auf Vanaar ein grimmiger Schnitter und schon manchem Helden ist sein Leichtsinns zum Verhängnis geworden.

Das Wichtigste ist aber klarerweise der Spaß am Spiel: Verkörpert und lebt eure Rollen! Lasst euch in unsere Welt fallen und genießt die vier Tage!



DIE WICHTIGSTEN INFORMATIONEN

Termin:

Donnerstag, 21. September bis Sonntag, 24. September 2006

Check-In für Spieler beginnt Donnerstag ab 14:00.

Bei passendem Wetter gibt es fließendes Time-In ab 16:00, sonst gemeinsames Time-In um 19:00. Seid also bis spätestens 17:00 bei der Burg.

Die NSC sind uns ab Donnerstag Mittag herzlich willkommen. Wir werden jede helfende Hand brauchen. (Bitte ruft uns trotzdem vorher an).

Wir werden euch die Möglichkeit geben, bis zur Morgendämmerung am Sonntag zu spielen. Es wäre schön, wenn ihr deswegen nicht nach vermeintlichen Endszenen gleich aus der Rolle fällt. Es wird dafür einen eigenen Out-Time Bereich geben.

Ort:

Wir spielen auf dem wunderschönen Schloss Limberg in der Steiermark (Österreich), nahe Graz gelegen. Wir haben fließend Warmwasser, funktionierende Toiletten, Duschen und begrenzt richtige Betten. Quasi eine Luxusherberge für Liver-Verhältnisse.

Die NSCs dürfen sich darauf freuen, im Schloss untergebracht zu werden.

Für die Spieler stehen 70 Betten im Schloss zur Verfügung, wobei zu beachten ist: je eher ihr euch anmeldet und einzahlt, umso besser stehen eure Chancen auf ein Bett. Alle anderen Spieler werden in Zelten unterkommen.

Die Zeltplätze sind nahe um das Schloss herum gelegen und verfügen über einen eigenen Pavillon mit Waschgelegenheit und WC.

Besonderes:

Eiberon

Schicksalsdämmerung 3 wird im Fürstentum Eiberon spielen. Da diese Gegend Vanaars noch nie bespielt wurde und seine Gesellschaftsstruktur nicht die „normale“ Fantasywelt widerspiegelt, wollen wir dieses Fürstentum nun kurz vorstellen:

Eiberon liegt im Südosten Vanaars, die wohl bekannteste Siedlung dieses Fürstentums ist die Schwebende Akademie, die in der Großen Bucht einige Meilen vor der Küste über dem Meer schwebt.

Die Bildung eines eigenständigen Herrschaftsgebietes erfolgte vor über 400 Jahren, als eine Gruppe Magier mit adeliger Begleitung auf Vanaar auftauchte. Sie waren Flüchtlinge aus einem fernen Reich, denen anscheinend ein Versetzungsritual schief gelaufen war. Nach kurzer Zeit des Friedens unter Malachan'scher Herrschaft brachen sie mit dem Fürsten und erklärten ihre Unabhängigkeit.

Seit Anbeginn ist die Gesellschaft Eiberons geteilt:

Die herrschende Schicht ist zwar klein, aber mächtig, denn viele Adelige sind magiebegabt. Ihre Kultur Lebens- und Denkweise wird von einem strikten Ehrenkodex bestimmt. (ähnlich der asiatischen Kultur)

Sie haben der ursprünglich ansässigen Bevölkerung ein Kastensystem aufgezwungen, das die Menschen in eine Adels-, Beamten-, Handwerker-, Händler- und Bauernschicht teilt. Die „normale“ Bevölkerung Eiberons lebt noch immer nach der althergebrachten Lebensweise (also „klassisches“ Fantasy)

Vanaar-Charaktere:

Wir würden uns freuen, wenn sich einige von euch dafür entscheiden, Charaktere aus Vanaar zu spielen, um unsere Welt immer dichter gestalten zu können.

Zusätzlich werden Charaktere, die aus Vanaar stammen, spezifische Hintergrundinformationen und noch das eine oder andere Goodie bekommen.

Wer mehr über Vanaar und seine Fürstentümer wissen möchte, kann sich mit Christoph Hotzy in Verbindung setzen: christoph@vanaar.at

Informationen für die Charaktergenerierung:

Ihr könnt gerne mit jedem Charakter kommen, der euch beliebt. Wir setzen euch darin keine Grenzen – alle Rassen, Klassen und Gesinnungen sind erlaubt.

Wir möchten aber nicht, dass ein gewisses Powerlevel überschritten wird. Deshalb sind bei der Generierung folgende Punkte zu beachten:

- Charaktere dürfen mit nur maximal 75 Livetagen generiert werden, ihr könnt natürlich auch gerne ältere Rollen spielen, aber bitte dabei dieses Limit beachten.
- pro Charakter darf maximal ein Artefakt eingecheckt werden (als Artefakt gelten hier z.B. magische Waffen, aber nicht Tränke oder Einmalartefakte)
- Übernatürliche Kreaturen wie Dämonen, Feen, usw. bitte nur nach Rücksprache mit uns, da diese Wesen auf Vanaar eigenen Regeln und Gesetzen unterworfen sind.

Nähere Informationen dazu bekommt ihr bei Christoph Hotzy christoph@vanaar.net

Live-Anfänger:

Wir werden wie jedes Mal bei größeren Spielen im Vorfeld Newbie-Abende organisieren, wo ihr alles Wissenswerte über das Thema Liverollenspiel erfahren und mit uns Charaktere basteln könnt.

Münzen:

Bei allen Spielerbeiträgen sind diesmal je **4 €** für Münzen (Versand inklusive) eingerechnet. Jeder Spielercharakter erhält am Anfang des Spiels 1 Gold-, 2 Silber- und 6 Kupfermünzen, welche wir vorher bestellen.

Die meisten von euch kennen wahrscheinlich die Ariochia Münzen. Wir werden dieses Mal neue produzieren: Sie werden auf der einen Seite das Ariochia-Symbol, auf der anderen ein für Vanaar passendes Motiv tragen.

Die Münzen gehören euch und ihr könnt damit machen was ihr wollt. Solltet ihr sie am Live als Charakter dabei haben, seid euch aber bewusst, dass diese gediebt werden können oder ihr sie auf die eine oder andere Art verlieren könnt. In diesem Fall sind sie für euch auch Out-Time verloren, außer ihr könnt sie In-Time zurückbekommen.

Wer noch zusätzliche Münzen mitbestellen möchte, gibt Tino bis zum **1. Februar 2006** Bescheid. Kupfer- und Silbermünzen kosten je 0,40 €, eine Goldmünze je 0,52 €.

Anmeldung:

Insgesamt erwarten wir bis zu 160 Teilnehmer, wobei wir ein 2:1 Verhältnis von Spielern zu NSC anstreben.

Angemeldet ist nur, wer

- sich online über unsere Seite angemeldet,
- eine Bestätigung von uns erhalten und
- die Teilnahmegebühr eingezahlt hat.

Jeder Teilnehmer muss das Alter von 16 Jahren erreicht haben. Teilnehmer unter 18 Jahren müssen auf jeden Fall eine volljährige Aufsichtsperson, die unterschriebene Vollmacht zur Übernahme der Aufsichtspflicht der Erziehungsberechtigten und einen gültigen Ausweis besitzen.

Jede Aufsichtsperson muss während der Veranstaltung zur gleichen Zeit wie die zu beaufsichtigenden Person an der Veranstaltung anwesend sein. Die Aufsichtsperson haftet für den Zeitraum der Veranstaltung in vollem Umfang für die minderjährige Person.

Kosten:

Teilnehmerbeiträge

| | Bis 15.10.2005 | Bis 31.12.2005 | Bis 30.06.2005 | Ab 01.07.2005 |
|-----------|----------------|----------------|----------------|---------------|
| Spieler * | 69 € | 79 € | 89 € | 99 € |
| NSC | 40 € | 45 € | 50 € | 55 € |

*(je 4€ für Münzen inkl.)

Bei Zahlung am Spiel: + 5 €

Übernachtung im Zelt: - 4 €

Zusätzlich heben wir am Spiel eine Putzkaution von 10 € ein.

Bitte beachtet: Die erste Staffelfung ist sehr kurz.

Nach unserer Kosten/Ausgabenrechnung hätten wir an sich von Anfang an mit 78€ (4€ für Münzen inkl.) rechnen wollen. Um euch aber einen kleinen Anreiz zu bieten, so früh wie möglich einzuzahlen (damit wir dann im Endeffekt früher Geld zum Basteln haben), gibt es bis 10. Oktober 2005 quasi den Frühbucherbonus.

Falls jemand nur von Freitag bis Sonntag (3 Tage) für das Live Zeit hat, der kann zwar gerne teilnehmen, aber eine Beitragsreduktion ist nicht möglich, da wir ja das gesamte Gelände für 4 Tage mit allem Drum und Dran mieten.

Im Vorfeld werden wir Hilfe beim Basteln und Nähen benötigen.

Fleißige Helferlein können sich eine Reduktion des Teilnehmerbeitrags erwarten. Wir möchten diesbezüglich aber keine fixen Preise niederschreiben. Die Reduktion richtet sich danach, wie viel ihr uns helft.

Außerdem gibt es noch zwei Möglichkeiten gratis auf das Live zu kommen. Wer an einer der beiden Interesse hat, kontaktiert bitte Tino:

- 2 Helfer/innen für die Küche: Tinos Mutter organisiert die Verpflegung und braucht noch tatkräftige Unterstützung. In der freien Zeit können auch gerne NSC-Rollen übernommen werden.
- 2 Runner/innen: Wir Spielleiter brauchen 2 Leute, die mit dem Plotablauf vom Live direkt nichts zu tun haben, sondern sich um alles andere Organisatorische drum herum kümmern. Quasi „Mädchen/Bursche für Alles“. Für NSC-Rollen wird da keine Zeit bleiben, denn es wird immer etwas zu tun geben. Es ist aber eine gute Gelegenheit, Liverollenspiel von einem anderen Gesichtspunkt aus mitzubekommen.

Bankverbindung: !!! Inland !!!

Tino Gertl

Konto Nr.: 09453218100

Bank Austria – BLZ 12000

Verwendungszweck: SD3 + Spielername

Bankverbindung: !!! Ausland !!!

Tino Gertl
Konto Nr.: 10672956900
Bank Austria – BLZ 12000
IBAN: AT26 1100 0106 7295 6900
BIC: B K A U A T W W
Verwendungszweck: SD3 + Spielername

**Die Anmeldung gilt erst nach Überweisung des Beitrages als fixiert!
Ergo: wer zuerst zahlt, mahlt zuerst!**

Kontakt:

Tino Gertl: tino@vanaar.net oder 0664 / 411 94 57 (Organisation, Anmeldungen, Veranstalter)
Helga Fekete: helga@vanaar.net oder 0699 / 118 96 730 (NSC-Koordinatorin, Charaktere)
Martina Gschwantner: martina@vanaar.net oder 0664 / 131 57 40 (Gulp Furzkopf Koordinatorin)
Christoph Hotzy: christoph@vanaar.net oder 0664 / 91 27 227 (Vanaar, Geschichte, Kampagnen-
informationen, Regelfragen)

Wenn Ihr weitere Fragen zu organisatorischen Dingen habt, dann schreibt uns einfach eine Email an:
info@vanaar.net.

Auf euer Kommen freuen sich:

Chris, Daniel, Denny, Helga, Itschy, Lisa, Michi S., Peter, Thomas und Tino

Allgemeines

Taverne:

TROMMELWIRBEL ...Die LARPSCHMIEDE schmeißt uns diesmal die Taverne. Vielen Dank schon im Vorhinein, dass ihr euch die Mühen antut. www.larpschmiede.at

Zwei Punkte dazu:

- Übertreibt es nicht mit dem Alkohol! Alkoholisierte Personen dürfen auf keinen Fall weiter aktiv am Spiel teilnehmen. Wer zuviel gekippt hat, soll bitte schlafen gehen und am nächsten Tag weiterspielen. Wer unter Alkoholeinfluss Ärger macht, wird vom Spiel verwiesen.
- Die Larpschmiede Crew steckt viel Arbeit in die Organisation. Deshalb möchten wir alle Teilnehmer bitten, keinen Konkurrenzverkauf zu starten. Natürlich könnt ihr euch gerne alkoholische Getränke für den Eigengebrauch mitnehmen, aber die Preise der Taverne werden echt human sein.

Verpflegung:

Wir haben Vollverpflegung. Donnerstag ein Abendessen, Freitag und Samstag Brunch und Abendessen. Alkoholfreie Getränke (Dicksäfte) sind darin natürlich inkludiert.

Ihr braucht kein eigenes Geschirr mitnehmen. Im Gegenzug könnt ihr euch aber darauf einstellen, dass jeder einmal auf dem Live für eine halbe Stunde in der Abwaschküche eingeteilt wird.

Übernachtung:

Auf der Limberg gibt es echte Betten mit Matratzen und Decken. Bitte denkt daran, Leintuch und Bettwäsche, aber zur Sicherheit auch einen Schlafsack mitzunehmen.

Die Schlafplätze werden nach der Anmeldung für das Live in der Burg aufgeteilt. Jeder hat also seinen zugewiesenen Schlafplatz.

Die Zeltschläfer bitten wir, halbwegs ambientetaugliche Zelte mitzunehmen. Bitte vergesst nicht ISO-Matte und Schlafsack.

Verpackt eurer **Out-Time-Gepäck** so kompakt wie möglich und markiert es mit einem weißen Band. Aus diesen Taschen darf nicht gediebt werden, alle anderen Gegenstände zählen dann zum In-Time Gepäck.

Spieltechnisch:

Wir beabsichtigen 24 Stunden In-Time. Solltet ihr (aus welchen Gründen auch immer) aus eurer Rolle gehen, versucht bitte, den Spielspaß der anderen nicht zu stören.

Beachtet, dass alle Informationen, die ihr von unserer Homepage entnehmen könnt, eure Charaktere In-Time erst **drei bis vier Monate vor Spielbeginn** erfahren!

Da es aber immer einige sehr neugierige Teilnehmer gibt, die ein wenig mehr wissen möchten, könnt ihr euch gerne mit Christoph Hotzy in Verbindung setzen: christoph@vanaar.net

Es wird auch dieses Mal wieder **Gulp Furzkopf's Erstaunliches Blatt** (In-Time Zeitung) auf dem Spiel geben. Wer gerne Artikel oder Berichte beisteuern aber auch Anzeigen aufgeben möchte, setzt sich bitte mit Martina in Verbindung: martina@vanaar.net

So wie immer lautet unsere Devise: taugt es den NSCs, dann läuft auch das Spiel gut. Die Rollenvielfalt wird auch diesmal wieder groß sein, von der Fixrolle bis zum Springer ist alles dabei und für jeden wird etwas Passendes dabei sein.

Unsere Deadlineliste:

Bis 10. Okt. 2005: Ende der ersten Einzahlungsstaffelung

Bis 31. Dez. 2005: Ende der zweiten Einzahlungsstaffelung

Bis 01. Feb. 2006: letzte Möglichkeit für Münzbestellungen

Bis 30. Jun. 2006: Ende der dritten Einzahlungsstaffelung

Bis 21. Jul. 2006: ab jetzt gibt es bei einem Rücktritt kein Geld zurück

Bis 15. Aug. 2006: letzter Zeitpunkt, um seinen Charakter einzuschicken
letzter Zeitpunkt, um Beiträge für den Gulp Furzkopf einzusenden

Regeln:

Gespielt wird nach Codex 2, den ihr unter folgendem Link findet: <http://erkinger.at/pe/codex/>

Dies ist noch eine unkomplette Version, ab Ende Oktober 2005 wird es eine fertige Version geben. Bis dahin könnt ihr auch die Vorabversion durchlesen, es werden sich nur mehr Kleinigkeiten verändern.

Mit der fertigen Version des Codex 2 stellen wir auch einen Charaktergenerator online.

Bitte verwendet diesen für das Einsenden der Charakterwerte. Ihr erleichtert uns dadurch die Arbeit enorm.

Charaktere:

Bitte schickt eure Charaktere bis spätestens **15. August 2006** an Helga: helga@vanaar.net

Charakterwerte:

Bitte verwendet wie oben erwähnt, den Charaktergenerator zum Einsenden der Charakterwerte.

Charakterhintergrund:

Zu deinem vielleicht langen Hintergrund (über eine A4 Seite gilt als lang) schicke uns in diesem Fall bitte zusätzlich verlässlich eine Zusammenfassung davon (ca. eine halbe A4 Seite)

Die Kurzzusammenfassung sollte am Anfang des Hintergrundes stehen, so dass wir sie gleich finden.

Charakterfragen:

Bitte betrachtet folgende Fragen nicht als lästige Zusatzaufgabe. Für uns sind sie die einzige Möglichkeit effektiv herauszufinden, wie ihr euren Charakter wirklich seht, um dann in weiterer Folge best möglichst auf ihn einzugehen.

- Womit setzt sich dein Charakter gerade auseinander, was beschäftigt ihn?
- Welche Menschen, Dinge und/oder Grundsätze bedeuten deinem Charakter am meisten und warum?
- Was liebt dein Charakter am meisten?
- Womit könnte man deinem Charakter im Moment die größte Freude machen?
- Wen oder was hasst dein Charakter so sehr, dass er ihm den Tod oder die Zerstörung wünscht?
- Wovor fürchtet sich dein Charakter am meisten?
- War dein Charakter schon einmal in Vanaar? Wenn ja: Auf welchem Spiel und was hat er damals erlebt (in Kurzform)?

Formatierung:

Ihr könnt uns viel Mühe ersparen, wenn ihr **alle** Dokumente mit Arial in Schriftgröße 10 formatiert. Bitte schickt Charakterwerte, Hintergrund und Fragen in getrennten Dokumenten.

Als Titel der Texte sollte folgende Information in Fett ersichtlich sein:

Spieler: Mustermann Max

Charakter: Gollum

Blablabla ...

Der Dokumentname sollte folgendermaßen aufgebaut sein:

Werte Nachname Vorname.xxx

Hintergrund Nachname Vorname.xxx bzw.

Fragen Nachname Vorname.xxx

xxx steht für die Dateierweiterung. Achtet bitte darauf, dass das Dokument mit Word oder Excel gelesen werden kann (also mögliche Dateierweiterungen .doc .xls .rtf .txt).

Mit „Nachname Vorname“ sind selbstverständlich die realen Namen gemeint ;)

Anreise:

Zur Info:

Spieler kümmern sich bitte selbständig um Mitfahrgelegenheiten, um euch dabei zu helfen haben wir im Forum einen Bereich dafür angelegt – die „Mitfahrbörse“.

Für die NSC kümmern wir uns darum, einfach in der Anmeldung entsprechende Punkte auswählen.

Anreise mit dem Auto:

Egal von wo ihr kommt, zuerst müsst ihr alle mal in Richtung Graz (aus Norddeutschland vermutlich am besten über Passau-Linz, aus südlicheren Gefilden eher über Salzburg).

Ab Graz geht es dann weiter auf der A2 Richtung Klagenfurt (und Italien).

Kurz nach Graz (ca. 15 km) Abfahrt Lieboch. Dort haltet euch gleich rechts auf der Bundesstraße 76 Richtung Deutschlandsberg / Eibiswald. Auf der B 76 geht es dann etwa 30 km geradeaus Richtung Deutschlandsberg.

Bei Deutschlandsberg nicht in den Ort fahren sondern geradeaus auf der Bundesstraße weiter Richtung Eibiswald / Schwanberg. Durch den Ort Schwanberg durch, ca. 800 m nach der Ortsausfahrt steht ein Schild zu „Schloss Limberg“.

Rechts abbiegen – Achtung, die schmale Straße gabelt sich sofort, links geht es zum Schloss (das Schild dort ist leicht zu übersehen). Dieser Straße folgt ihr dann einfach etwa einen Kilometer weit, bis ihr beim Schloss seid.

Anreise mit der Bahn:

Wo auch immer ihr herkommt, euer Ziel ist einmal Graz Hauptbahnhof, wo ihr in den Regionalzug nach Schwanberg umsteigt.

Die Fahrtzeit ab Wien Südbahnhof beträgt knappe 4 Stunden.

Nähere Informationen zu Fahrplänen und Preisen findet ihr unter www.oebb.at

Allgemeine 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 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 sie 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 und 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. Der Teilnehmer verpflichtet sich, die Wald- und Forstschutzgesetze einzuhalten.
8. 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.

§ 3 Haftung

1. 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.

§ 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, Ausschluss von der Veranstaltung, Alter des Teilnehmers

1. Die Teilnehmerzahl ist begrenzt. Der Veranstalter behält sich deshalb vor, im Vorfeld der Veranstaltung Teilnehmer ohne Angabe von Gründen gegen Rückerstattung des Teilnehmerbeitrages von der Veranstaltung auszuschließen.
2. Ein Rücktritt des Teilnehmers nach dem 21. Juli 2006 schließt eine Rückerstattung des Teilnehmerbeitrages aus. Mit Zustimmung des Veranstalters sind Teilnehmerplätze übertragbar.
3. Jeder Teilnehmer muss das Alter von 16 Jahren erreicht haben. Teilnehmer unter 18 Jahren müssen auf jeden Fall eine volljährige Aufsichtsperson, die unterschriebene Vollmacht zur Übernahme der Aufsichtspflicht der Erziehungsberechtigten und einen gültigen Ausweis besitzen.
4. Jede Aufsichtsperson muss während der Veranstaltung zur gleichen Zeit wie die zu beaufsichtigende Person an der Veranstaltung anwesend sein. Die Aufsichtsperson haftet für den Zeitraum der Veranstaltung in vollem Umfang für die minderjährige Person.

§ 6 Teilnehmerbeitrag, Zahlungsverzug

1. Die Zahlung des Teilnehmerbeitrages erfolgt grundsätzlich im Voraus per Banküberweisung.
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. Bei Anmeldungen im Namen und Rechnung eines Dritten haftet der Anmeldende für dessen Verbindlichkeiten aus dieser Verpflichtung als Gesamtschuldner.

§ 7 Hinweis nach Datenschutzgesetz

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 elektronisch gespeichert oder weitergegeben.

§ 8 Sonstiges

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