

HOCHGESCHÄTZTE DAMEN, WERTE HERREN

WIR, DIE SOCIETÄT DER KINDER DES PROMETHEUS, MÖCHTEN IHNEN DIE GELEGENHEIT GEBEN, ALTE BEKANNTSCHAFTEN AUFZUFRISCHEN UND NEUE ZU SCHLIESSEN.

ZU DIESEM BEHUFE LADEN WIR SIE HERZLICH EIN ZU EINEM SOMMERBALL IN MOLDAVIA. IM HOTEL *VIKENDICA VEŠTICE* BEGRÜSSEN WIR SIE AM 30.08.1881 ZU VERGNÜGLICHEM BEISAMMENSEIN UND TANZ.

SIE WERDEN MIT DEN KÖSTLICHEN SPEISEN DER REGION VERSORGT UND NATÜRLICH WIRD AUCH DIE TEA-TIME NICHT FEHLEN.

HERZLICHST

Die Kinder des Prometheus – Ein Sommerball

Ausschreibung für ein 1880 Crossover-LARP

Wir präsentieren ein Live-Rollenspiel, dass in der Zeit um 1881 christlicher Zeitrechnung in Europa spielt.

Dabei werden Elemente aus verschiedenen Genres einfließen.

Es handelt sich ausdrücklich um ein Mysterysetting. Es handelt sich bei dieser Veranstaltung um einen Ball, wobei es einen Polt-Light geben wird, also keine zu bekämpfenden Monster, aber ein paar Geheimnisse zu entdecken und Hintergrundinfos zu erhalten. Bitte macht euch dies vor der Anmeldung bewusst.

Weitere von uns verwendete Hintergründe stammen aus den Genres Steampunk, Western, Gaslight usw.

Veranstalter:

Mini & Raffy (Dana’Kera Orga usw. ...)

Jasmin und Markus Janka

Jederzeit erreichbar über postamt@danakera.net

Zu ‚normalen‘ Telefonzeiten (bis max. 22:00 Uhr) erreichbar unter:

04153 575737 // 0461 43091121

01523 4274072

01520 1759154

OT Infos:

Datum: 30.08. – 01.09.2019

Ort: Jugendgästehaus Osterlüchten
Mannhardtstraße 80
25557 Hanerau-Hademarschen

Preis	Bis 31.05.2019	Bis 15.08.2019	Conzahler
SC (20 Plätze)	110	120	Nach Absprache
GSC (15 Plätze)	90	100	Nach Absprache
NSC (5 Plätze)	50	50	Nach Absprache

Es gilt das Datum des Zahlungseingangs

Das wird geboten:

Spiel von Freitag Abend bis Sonntag mit 24h Spielangebot

Unterbringung im Haus in echten Betten (2-3 Bett Zimmer) oder Hütte

Vollverpflegung rund um die Uhr (inkl. alkoholfreier Getränke)

Hintergrundinformationen zu Moldavia sowie die Benimmregeln für einen Ball finden sich unter www.danakera.net

GSC/NSC:

Unsere GSC erhalten von uns einen Rollenhintergrund und eine Motivation/ein Ziel. Die Ausgestaltung der Rolle bleibt dem Spieler überlassen. Wir behalten uns vor, gewisse Einflüsterungen einzubringen, denen Folge zu leisten ist.

Die NSC sollten nach Möglichkeit Spaß an wenig Schlaf haben und halbwegs fit sein, es wird Laufarbeit gefordert sein.

Das wird gefordert:

Bereitschaft zu 24h Time In

Für Spieler: Einen Charakterentwurf, der in die Zeit von ca. 1850 – 1895 passt.

Für alle: Eine Anmeldung per Mail.
 Geburtstag vor dem 30.08.2001

In der Anmeldung bitte angeben:

Vor- und Nachname

Postalische Anschrift

Geburtsdatum

Essenseinschränkungen

Bekannte Phobien

Für SC: Einen Charakterentwurf

Für GSC: Welche Art von Rolle könnt ihr euch vorstellen/Was wollt ihr auf gar keinen Fall spielen?

Und die folgende Erklärung:

Hiermit melde ich mich verbindlich zum Live-Rollenspiel *Die Kinder des Prometheus – Ein Herbstsalon* an.

Ich bin mit den geltenden AGB einverstanden.

Mir ist die Art der Veranstaltung bewusst und ich versichere, dass ich physisch und psychisch bereit bin, an dieser Veranstaltung teilzunehmen.

Wie üblich gilt: Wer zuerst zahlt, hat den Platz.

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 Photographie 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.