

Azadon VII - Raubnacht



Am 20.3.2010

Müde seid ihr und frostig, nach eurer langen Reise durch hohen Schnee. Dampfende Wolken verlassen euren Mund wenn ihr keuchend die eisige Luft atmet und kleine Kristalle verkleben das Haar eurer Brauen. Das Wasser im Beutel ist längst gefroren und der fahle Mond mahnt euch seit Stunden zur Rast während die immer gleichen Worte zwischen euren Schläfen pulsieren: Hinlegen und schlafen...Hinlegen und einfach nur schlafen...Mühsam zwingt ihr euch zum Weitergehen und treibt eure kalten Knochen eine Schneewehe hinauf. Bis zu den Knien versinkt ihr in der weißen Decke die schon seit Wochen ganz Azadon bedeckt...Bald auch euch?

Ihr ersteigt den Kamm und stolpert nach unten...sind das Lichter? Durch kahle Tannen und totes Gestrüpp bahnt ihr euch euren Weg. Tatsächlich! Auf dem Hügel vor euch seht ihr ein Haus. Wie ein lauerndes Tier drückt sich das Gebäude in den Schatten der Nacht und nur seine hell erleuchteten Augen weisen euch den Weg. Endlich! Eine Taverne! Stürmisch klopf ihr an die schwere Tür durch welche eben noch laute Gespräche nach draußen drangen. Stille...war es ein Fehler? Vielleicht solltet ihr doch nicht hier sein! Noch ehe ihr diesem Gedanken weiter Folgen könnt schiebt sich eine Klappe beiseite und ihr blickt in zwei misstrauische Augen.

„Wer seid ihr und was wollt ihr hier!“ Fragt euch eine laute aber ängstliche Stimme

Ihr antwortet rasch und seid verblüfft als die Türe sich öffnet und euch zwei kräftige Arme an der Kleidung packen und nach innen reißen.

„Schnell herein mit euch! Seid ihr denn wahnsinnig euch draußen in den Wäldern herumzutreiben? Es ist Rauhnacht!“

„Es ist Was?“ antwortet ihr entgeistert.

Unsanft stößt man euch auf einen Stuhl vor dem Feuer.

„erzähl es ihm!“

Ein alter Mann erhebt sich und richtet das Wort an euch

„Es ist Rauhnacht junger Freund! Die toten Nächte, die Nächte außer der Zeit! Was glaubt ihr denn warum wir alle hier sind? Wenn das Mondjahr vorbei ist und das neue noch nicht begonnen hat wandelt Bozephalus durch diese Wälder und wir bleiben hier! Der Baron geht auf Jagt und die Finsteren huldigen dem Wolf...Keine gute Zeit um zu reisen! Noch dazu im weißen Hemd...wäre er eurer habhaft geworden so hätte er es euch entrissen und euer Totenkleid daraus gefertigt! Was seid ihr nur für ein Narr!“

„Ich verstehe nicht...“

„Es ist die Zeit der Toten und der Dämonen! Was ist daran nicht deutlich genug? Das Geisterreich steht offen und die Ruhelosen beanspruchen die Welt für sich dieser Tage!

Jeder der heut Nacht geboren wird ist zum Wiedergang verdammt. Wer sich dem Dunklen verschrieben für den gilt es nun seine Pflicht zu erfüllen und ihr solltet dem Eynen danken, dass er euch hier her geführt hat...“

Die harten Fakten:

OT für SC

Wann: am 20.3.2012 von 14 - ca 22 Uhr

Wo: Burgcafe in der Nähe von Aulendorf /siehe Anfahrt

Wieviel: 15€ für SC.

Was:

Azadon VII wird ein klassischer, wenn auch düster angehauchter, Abenteuercon nach dem Spielkonzept Azadon adventures.

Als Spieler erwartet euch neben durchgehenden Plot, ein großes beispielbares Waldgebiet und herrliches Tavernenambiente in einem Historischen Jagdschloss.

Selbstverständlich können dort auch Speisen und Getränke erworben werden.

Wir bitten euch jedoch darum die Hauptgerichte möglichst vorzubestellen und werden zu diesem Zweck mit der Anmeldebestätigung eine Speisekarte an euch verschicken.

OT für NSC

Auch für euch haben wir uns dieses Mal etwas Besonderes ausgedacht.

Als Nsc bieten wir euch neben einem reduzierten Conbeitrag von 10 Euro Erstmals eine eigene, ambientige NSC Taverne mit offenem Kamin und vergünstigten Speisen und Getränken.

Anmeldung:

Die Anmeldung erfolgt per Mail an Orga@azadon.de
(möglichst mit Charakterbogen)

Alle Teilnehmer sind Conzahler. Meldet euch aber bitte trotzdem nur an wenn ihr sicher wisst, dass ihr kommen könnt.

Da es bei dieser Veranstaltung auch Kämpfe geben wird ist uns ein ausgewogenes SC/NSC Verhältnis wichtig.

Die Plätze werden daher nur in Kontingenten bestehend aus SC und NSC Plätzen freigegeben. Sind alle SC Plätze voll ist eine Anmeldung erst wieder möglich wenn auch die zugehörigen NSC Plätze belegt sind.

Bis Bald und wir freuen uns auf euch!

AGB`s

§ 1 Zustandekommen des Vertrages

(1) Die Teilnehmerzahl ist begrenzt. Der Vertrag kommt zustande durch die Anmeldung des Teilnehmers und der Anmeldebestätigung des Veranstalters. Reagiert der Veranstalter nicht innerhalb von 14 Tagen auf die wirksame Anmeldung des Teilnehmers, so ist der Teilnehmer an seine Anmeldung nicht mehr gebunden.

(2) Teilnehmer, die noch nicht volljährig sind, bedürfen zu einer wirksamen Anmeldung der schriftlichen Zustimmung ihres gesetzlichen Vertreters. Die Zustimmung erfolgt durch Zusendung einer entsprechenden Einverständniserklärung und dieser AGB an den Veranstalter. Sowohl Einverständniserklärung als auch AGB müssen vom gesetzlichen Vertreter unterschrieben worden sein. Eine Aufsichtspflicht für Minderjährige Teilnehmer wird vom Veranstalter nicht übernommen.

§ 2 Rücktritt

(1) Teilnehmerplätze sind grundsätzlich nicht übertragbar.

(2) Ist der Teilnehmer aus Krankheit oder ähnlichen nicht vom Veranstalter zu vertretenden Gründen daran verhindert, an der Veranstaltung teilzunehmen, so darf er nur zurücktreten, wenn er eine Ersatzperson als Teilnehmer stellt, und mit dieser Ersatzperson und dem Veranstalter ein Vertrag zustande gekommen ist. Der Veranstalter ist berechtigt, eine Ersatzperson zurückzuweisen, wenn besondere Gründe, die sich aus der Natur der Veranstaltung oder der Ersatzperson ergeben, dies rechtfertigen.

(3) Gesetzliche Rücktrittsrechte des Teilnehmers, die andere als die in Absatz (2) angeführten Gründe betreffen, bleiben von dieser Vorschrift unberührt. Für sie gelten ausschließlich die gesetzlichen Vorschriften. Eine Ersatzperson braucht in diesen Fällen nicht gestellt zu werden.

(4) Der Veranstalter ist berechtigt bis zwei Monate vor dem Veranstaltungsbeginn von dem Vertrag zurückzutreten, sollten sich bis dahin nur die Hälfte der auf der Homepage ausgeschriebenen Teilnehmer (sowohl Spieler als auch Nichtspieler) angemeldet haben. Der Veranstalter hat dann den vollen Teilnahmebeitrag unverzüglich rückzuerstatten.

(5) Der Veranstalter ist ferner berechtigt, bei anhaltendem Zahlungsverzug von dem Vertrag zurückzutreten.

§ 3 Regelwerk

(1) Mit der Anmeldung hat der Teilnehmer dem Veranstalter eine Charakterbeschreibung zur Verfügung zu stellen. Diese hat dem verwendeten Regelwerk des Veranstalters, zu entsprechen.

(2) Mit seiner Anmeldung erkennt der Teilnehmer das vom Veranstalter vorgegebene Regelwerk als für das Spiel verbindlich an. Der Veranstalter 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 Teilnahmebeitrags zu.

(3) In Regelfragen hat der Teilnehmer den Anweisungen des Veranstalters und seiner Gehilfen Folge zu leisten. Bei wiederholten schwerwiegenden Verstößen gegen das Regelwerk und das Regelwerk betreffende Anweisungen, die die anderen Teilnehmer in ihrem Spiel beeinträchtigen oder beeinträchtigen können, kann der Teilnehmer ohne Rückerstattung seines Teilnahmebeitrags von der Veranstaltung ausgeschlossen werden.

§ 4 Sicherheit

(1) Der Teilnehmer versichert, unter 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 veröffentlichten Informationsmaterial hervorgehen, kann im Zweifelsfall der Veranstalter hierzu weitere Auskünfte erteilen.

(2) Der Veranstalter behält sich vor, die Ausrüstung des Teilnehmers einer Sicherheitsprüfung zu unterziehen. Beanstandete Gegenstände dürfen im Spiel nicht weiter verwendet werden.

(3) Der Teilnehmer ist verpflichtet, seine Ausrüstung, insbesondere die von ihm verwendeten Polsterwaffen und Rüstungen, selbstständig auf Spielsicherheit zu kontrollieren. Soweit sie den Sicherheitsbestimmungen nicht oder nicht mehr entsprechen, hat er sie aus dem Gebrauch zu nehmen.

(4) Der Teilnehmer ist verpflichtet, über das normale Risiko von Live-Rollenspielen hinausgehende Gefährdungen für sich, andere Teilnehmer und die Umgebung zu vermeiden. Insbesondere zählen dazu das Klettern an ungesicherten Steilhängen und Mauern, das Entfachen von offenen Feuern außerhalb von dafür vorgesehenen Feuerstätten und das Schwimmen in nicht dafür vorgesehenen Gewässern sowie das Schwimmen in Kleidung und Rüstung.

(5) Trunkenheit ist zu vermeiden. 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 zum Beispiel Klettern unbedingt Abstand zu halten.

(6) Den Anweisungen des Veranstalters und seiner Gehilfen sind in Sicherheitsfragen unbedingt Folge zu leisten.

(7) Teilnehmer, die gegen diese in den Absätzen (1) bis (5) aufgeführten Sicherheitsbestimmungen verstoßen oder den Anweisungen des Veranstalters oder seiner Gehilfen nach Absatz (6) nicht Folge leisten, können umgehend von der Veranstaltung verwiesen werden, ohne dass der Veranstalter eine Pflicht zur Rückerstattung des Teilnahmebeitrags hat.

§ 5 Haftung

Mit Ausnahme der Verletzung von Leben, Körper oder Gesundheit und vertraglichen Hauptpflichten wird sowohl die vertragliche wie außervertragliche Haftung des Veranstalters wie folgt beschränkt: Der Veranstalter haftet nur für Schäden, die auf einer vorsätzlichen oder grob fahrlässigen Pflichtverletzung des Veranstalters oder auf einer vorsätzlichen oder grob fahrlässigen Pflichtverletzung eines Erfüllungsgehilfen des Veranstalters beruhen. Soweit der Veranstalter haftet, wird die Haftung mit Ausnahme von vorsätzlich verursachten Schäden und durch die Verletzung von Leben, Körper oder Gesundheit verursachten Schäden auf den typischen, vorhersehbaren Schaden begrenzt.

§ 6 Urheberrechte

(1) Der Veranstalter ist berechtigt, die ganze Veranstaltung oder Teile davon als Ton-, Bild-, Film- oder Videoaufnahmen aufzuzeichnen und diese Aufzeichnungen zu Zwecken der Eigenwerbung im Internet zu verwerten.

(2) Alle Rechte an seitens des Veranstalters gemachten Ton-, Bild-, Film- und Videoaufzeichnungen bleiben dem Veranstalter vorbehalten.

(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 den jeweiligen Teilnehmern.

(4) Ton-, Bild-, Film- und Videoaufzeichnungen von Seiten der Teilnehmer sind für private Zwecke zulässig.

(5) Jede kommerzielle, öffentliche Aufführung, Übertragung oder Wiedergabe von Ton-, Bild-, Film- und Videoaufzeichnungen der Veranstaltung, auch nach Bearbeitung, sind nur mit Einverständnis des Veranstalters und der aufgenommenen Personen möglich.

§ 7 Nicht-Spieler-Charaktere

(1) Für Teilnehmer, die sich als Nicht-Spieler-Charaktere (NSC) angemeldet haben, gelten unter Umständen ermäßigte Teilnahmebeiträge. Im Übrigen gelten für sie die gleichen Bestimmungen wie für die anderen Teilnehmer, insbesondere die §§ 3 und 4 dieser AGB.

(2) Darüber hinaus haben Teilnehmer, die als NSC angemeldet sind, den Anweisungen des Veranstalters und seiner Gehilfen auch im Rahmen der Charaktergestaltung und bezüglich der Handlungen dieses Charakters Folge zu leisten. Bei wiederholten schwerwiegenden Verstößen gegen diese Anweisungen, kann der Teilnehmer ohne Rückerstattung des Teilnahmebeitrags von der Veranstaltung ausgeschlossen werden.

(3) Wird ein Teilnehmer, der als NSC angemeldet ist, wegen Verstoßes gegen §§ 3, 4 oder 7 dieser AGB von der Veranstaltung ausgeschlossen, so hat er die Differenz zum vollen Teilnahmebeitrag zu leisten, der zum Zeitpunkt seiner Anmeldung gegolten hat.

§ 8 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 Photographie umfassen. Diese Stammdaten werden nach zwei Jahren nach der letzten Anmeldung des Teilnehmers zu einer Veranstaltung des Veranstalters gelöscht. Darüber hinaus werden vorübergehend Daten zur jeweiligen Veranstaltung gespeichert wie zum Beispiel die Daten des Charakters des Teilnehmers.

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

§ 9 Sonstiges

Die Wirksamkeit dieser AGB bleibt von der Unwirksamkeit einzelner Punkte dieser AGB unberührt.