



imboLC

29.-31. Januar 2010

Fahles Mondlicht drang durch die stumme Dunkelheit des Waldes auf sein Gesicht als er sich seinen Weg durch die Dacht bahnte. Das einzige Geräusch war das regelmäßige Knirschen des Schnees unter seinen Füßen, die kalte Luft brannte in seinen Lungen. Imbolc nahte, er konnte es riechen, konnte es in seinen Knochen spüren...in ein paar Tagen war es wieder so weit, der Tag an dem die Tore zur Anderswelt am schwächsten sein würden....selbst der Wald schien dies zu spüren, die Stille dieser Winternacht war selbst ihm unheimlich. Kurz blieb er stehen und horchte....



Geschwind ging er weiter, wenn er sich beeilte würde er das Dorf bald erreicht haben. Der König der MacDaughtons, Seamus MacDaughton hatte seinen Clan, seine Freunde, seine Verbündeten und alle die die diesem Fest fröhnen wollten, eingeladen. Man würde die Flammen neu entfachen, die wachsende Kraft der Sonne feiern. Die Speisekammern würden geöffnet und alle sollten feiern und sich reichlich laben, die Sorgen hinter sich lassen.

Die Hände reibend fluchte er kurz...er hätte doch lieber die Straße nehmen sollen. Aber er war sich sicher auf dem richtigen Weg zu sein, das Dorf in dem man sich treffen und feiern wollte, sollte an der Grenze des Clansgebiet liegen, eine halbe Tagesreise hatte man ihm gesagt. Aber warum dort? Erneut fluchte er, ihm wäre die Jagdhütte lieber gewesen. Abrupt blieb er stehen. Etwas stimmte nicht. Verwundert schaute er an sich hinab und fragte sich, ob das sein Blut war das in den Schnee tropfte. Dann fiel er...



OT-Info der SL:

Obwohl der Con an Imbolc -dem keltischen Lichtfest- statt findet, wird es kein klassischer Feiercon. Es wird zwar ein Ritual geben, stellt euch aber auf etwas mehr Action ein. Auf diesem Con kann auch konsequent gestorben werden. Überlegt euch also, ob ihr mit eurem 10.000 Con-Tage-Charakter teilnehmt. Des Weiteren werden wir 24h IT sein und auch Ruhezeiten/Schlafhütten können Nachts gestürmt werden. Stellt also Nachtwachen auf!

Anmeldung

(Bitte vollständig ausfüllen!)

Name: _____

Adresse: _____

Telefon/Handy: _____

Email: _____@_____

Allergien etc.: _____

Vegetarier: ()

Fleischfresser: ()

Ich bin Sanitäter: ()

() Ich melde mich als NSC an.

() Ich melde mich als **Spieler** an.

Charaktername: _____

Gruppe / Clan: _____

Titel / Beruf: _____

Mit meiner Unterschrift bestätige ich meine Volljährigkeit, dass ich mich verbindlich anmelde, die AGB's gelesen habe und akzeptiere.

Meine Anmeldung gilt nur in Verbindung mit der Überweisung des Teilnehmerbeitrages.

Datum und Unterschrift

- 18 Jahre Mindestalter!

Wir spielen nach DKWDDK, angelegt am Dragonsys® Regelwerk.

- Vollverpflegung

Leerer Magen kämpft nicht gern, bei den Mac Naughtons ist schon mancher gestorben, aber noch keiner verhungert!

- Taverne

In unserer Taverne könnt ihr preiswert Bier, Met und Glühwein kaufen!

Zudem gibt kostenlose, alkoholfreie kalte und heiße Getränke!

(A-saft, Wasser, Tee..)

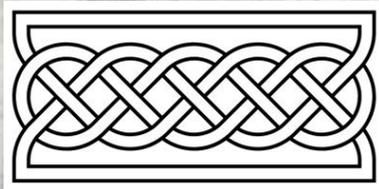
Im Kamin wird ein Feuerchen prasseln.

- Duschen

- Hütten:

SC: Drei beheizte Blockhütten mit je sieben Etagenbetten!

NSC: Ein beheizter Schlafsaal!
(Luma, Feldbett etc. mitbringen)



Preise:

NSC 30€

1. Staffel

SC Hüttenplatz bis 30.11.09 60 €

2. Staffel

SC Hüttenplatz von 30.11.09 bis 10.01.10 70 €

SC Zeltplatz 40 €
(nur in eigenem Zelt und nach Anfrage)

Anmeldeschluss: 10.01.10

Anmeldung an:

Britta Wendenburg
Alte Landstrasse 9
40489 Düsseldorf

Überweisung an:

Christian Staude
Kto.: 430790493
Blz.: 35251000
Sparkasse Dinslaken-Voerde-Hünxe
Verw.zweck: Imbolc / Char.name

Fragen an:

Imbolc-Orga@web.de

Dur In Dotfällen:

Tel.: 0177 7031842 erst ab 25.10.09!

Anfahrt:

Für den Navi:

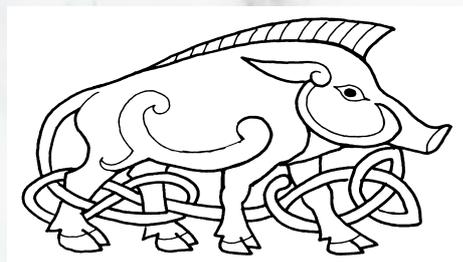
Waldweg 1
56412 Untershausen

Wenn „Fahrziel erreicht“, dann ohne abzubiegen ca. 1 km bergab weiter fahren.

Ohne Navi:

Autobahn A 3 aus Richtung Köln oder Frankfurt, jeweils Abfahrt Montabaur. Von dort Richtung Koblenz bis zur Abfahrt "Montabaur/Holler".

Weiter über Holler nach Untershausen.



Failte! Wir freuen uns auf Euch!

AGB

§ 1 Zustandekommen des Vertrages

1. Der Vertrag kommt durch die Anmeldebestätigung zustande, nachdem die unterschriebenen AGB beim Veranstalter eingegangen sind. Die Anmeldebestätigung erfolgt per Post in Briefform.

§ 2 Regelwerk

1. Mit der Anmeldung, spätestens unverzüglich nach der Anmeldebestätigung, hat der Teilnehmer dem Veranstalter eine Charakterbeschreibung zur Verfügung zu stellen. Diese hat dem von dem Veranstalter vorgegebenen Regelsystem zu entsprechen.
2. Mit seiner Anmeldung erkennt der Teilnehmer das vom Veranstalter vorgegebene Regelsystem als für das Spiel verbindlich an. Der Veranstalter ist berechtigt auch nach Zustandekommen des Vertrages verbindliche Regeländerungen zu beschließen.

§ 3 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 der Veranstalter auf Nachfrage 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 des Teilnehmers von der Veranstaltung 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, das Entfachen von offenen Feuern außerhalb von dafür vorgesehenen Feuerstätten.
5. Wer Alkohol in einer Menge getrunken oder Drogen, Medikamente zu sich genommen hat, die das Führen eines Fahrzeugs auf öffentlichen Strassen unzulässig macht, hat von Kämpfen, sowie von körperlich gefährlichen Übungen wie Klettern unbedingt Abstand zu halten. Zuwiderhandlungen führen zum sofortigen Ausschluss vom Spiel.
6. Den Anweisungen des Veranstalters ist Folge zu leisten.
7. Die Nutzung des Veranstaltungsortes, wie auch das Begehen aller Geländeobjekte geschieht auf eigene Gefahr.
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.

§ 4 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 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

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.

§ 6 Rücktritt, Nichtannahme der Anmeldung, Ausschluss von der Veranstaltung

1. Die Teilnehmerzahl ist begrenzt. Teilnehmerplätze sind nur mit Absprache der Veranstalter übertragbar.
2. Eine Rückerstattung des Teilnehmerbeitrages wegen Rücktritt des Teilnehmers ist nur bei einem Rücktritt bis 14 Tage vor der Veranstaltung möglich. Danach erfolgt keine Rückerstattung des Teilnehmerbeitrages.
3. Müll und Unrat sind vom Teilnehmer selbst wieder mitzunehmen und zu entsorgen.

§ 7 Teilnehmerbeitrag, Zahlungsverzug

1. Die Zahlung des Teilnehmerbeitrages erfolgt grundsätzlich im Voraus. Sollte die Zahlung bis zum 10. Januar 2010 nicht erfolgt sein, so wird ein Säumniszuschlag von 15,- Euro 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.

§ 8 NSC-Klausel

1. Der NSC ist an die Weisung der Spielleitung (SL) gebunden. Ihren Anordnungen hat er Folge zu leisten.
2. 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.
3. NSC bekommen bei Abmeldung bis 14 Tage vor dem Con oder bei Absprache mit der Orga bis zu 50% ihres Teilnehmerbeitrages erstattet bekommen.

§ 9 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.
3. Sämtliche Rabatte werden erst am Ende der Veranstaltung erstattet.

§ 10 Hinweis nach Bundesdatenschutzgesetz

1. Der Teilnehmer erklärt sich einverstanden, dass seine Daten von Beginn der Anmeldung an in einer Kundendatei geführt werden, die ausschließlich für diese und weitere Larpveranstaltungen gehalten werden.
2. Die gespeicherten Daten zur Person des Teilnehmers können Name, Anschrift, Geburtsdatum, Telefonnummer, Fax, Email sowie ein Foto 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.

§ 11 Sonstiges

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