

Dragon 1

Das Erwachen

24. - 26.11.2017

Der Herbst hat Einzug gehalten. Das bunte Laub liegt wie ein dickes Kissen auf dem Waldboden. Lange hat man in diesem Waldabschnitt keine Menschen mehr gesehen. Obwohl hier eine Handelsstraße durch jenen Teil des Waldes führt, welcher einst angeblich zum berühmten Neven gehört hatte.

Glaubt man den Sagen der Einheimischen so besteht der Wald jedoch schon ewig. Sagen sie nicht auch, dass der Wald unsterblich sei? Gut Bäume sind noch da, aber wo ist das Leben? Die Einheimischen scheuen den Wald. Böse Geister sollen dort leben und wer hineingeht, der kommt nie wieder zurück. Genau in diesem Wald hat Junker Harald ein Gasthaus geerbt. Angeblich ein Haus, welches die Geheimnisse dieses Waldes hütet. Verflucht soll es sein und von einem Stamm Wilder besetzt. Was davon nun stimmt und was nicht, das kann Junker Harald nicht sagen.

Die Sagenumwobene Arnelia ist ihm angeblich des Nächtens auf einem Feldweg unweit Nufrelheim begegnet. Eben jene, die seit einigen Monaten den Bauern hilft und ihnen in der Not beisteht. Sie hat ihm geraten sein Erbe anzutreten und sein nicht so gut gehendes Gasthaus zu schließen und sich dem Haus Fulmant anzunehmen um dort an der alten Handelsstraße sein neues Gasthaus zu eröffnen.

Auch Junker Harald hat die Geschichten über den Wald gehört und wenn da wirklich ein Stamm Wilder haust... An das andere mag er nicht denken. Nach Abenteurern hat er gesucht, welche ihm helfen könnten, sein Erbe anzutreten. Da er kein großes Vermögen hat, bietet er freie Kost und wenn das Haus ein Dach hat, selbiges über dem Kopf um darin zu nächtigen. Ebenso einen freien Platz wann immer man auf Reisen durchkommen sollte. Und da auch er weiß das dies oft nicht genug ist, so hat er noch großmütig behauptet, dass jeglicher Schatz der gefunden wird unter den Abenteurern aufgeteilt werden soll. Zusätzlich wird er jedem Barden, der vorbeikommt, die Geschichte der Tapferen erzählen, welche mit ihm sein Gasthaus zurückgeholt hätten...

Auch wenn diese Versprechungen nicht viel hergeben, so hast Du wohl gerade nichts Besseres zu tun gehabt. Die Aussicht auf ein kleines Abenteuer, ein warmes Essen ohne dafür das schwer verdiente Geld auszugeben, haben dich angelockt ihn zu begleiten. Oder.... Du wolltest eh die Handelsstraße entlang reisen, um vielleicht neue Handelskontakte zu knüpfen und hast die Möglichkeit ergriffen den Wald in Gesellschaft zu durchqueren... Die Einheimischen raten davon ab. Aber es ist nun mal der kürzeste Weg ohne um den Wald herum zu reiten.

Und was soll da schon passieren.....

Dragon 1
Das Erwachen
24. - 26.11.2017

Die Spielleute und Landsknechte Neuenbürg e.V. und die Nevenburg Orga laden euch zu Dragon 1 ein. Diese Con stellt den Auftakt zu einer Conreihe im Lehen Dragon im Königreich Nevenburg dar.

Datum: 24. – 26.11.2017

Die Con findet im Jugendlandheim Grimmerthal in der Oberpfalz statt.

Es handelt sich hierbei um ein Vollversorgercon.

Dies beinhaltet: 2x Abendessen, 2x Frühstücksbuffet, Sa Mittag Brotzeit/Suppe/Kaffee-Kuchen inkl. der alkoholfreien Getränke Kaffee, Tee, Wasser und Saft.

Softgetränke wie z. B. Cola oder ähnliches und alkoholische Getränke erhaltet Ihr zu gewohnt moderaten Preisen in der Taverne.

Alle Spieler sind willkommen. Wir spielen im Bereich des Highfantasy.

Für Spieler, welche sich nur im Lowfantasysetting aufhalten möchten, sowie für fanatische Charaktere, gleich welcher Gesinnung, ist diese Con evtl. ungeeignet. Wenn ihr hier nicht sicher seid ob die Con etwas für euch ist, wendet euch bitte einfach im Voraus an die Orga. Das Mindestalter zur Teilnahme ist 18 Jahre.

Wir spielen nach DragonSys mit Einflüssen des DKWDDK.

Die Kosten für die Con belaufen sich auf:

Bis	SC	NSC
30.04.2017	85 €	50 €
31.07.2017	95 €	50 €
20.11.2017	105 €	65 €
Conzahler	115 €	75 €

Die Kontodaten:

Empfänger: Spielleute und Landsknechte Neuenbürg eV

IBAN: DE12 6665 0085 0008 9429 94

Bank: Sparkasse Pforzheim-Calw

VwZ: <Euer Nachname, Vorname> + Dragon1

Die Anmeldungen schickt Ihr bitte bis spätestens 20.11.2017 an:

Bodo Bernd
Alte Pforzheimer Str. 93
75305 Neuenbürg

WICHTIG: Als angemeldet geltet ihr, wenn die unterschriebene und ausgefüllte Anmeldung bei uns eingegangen ist und der Conbeitrag innerhalb der darauffolgenden 14 Tage bei uns eingegangen ist.

Bitte legt eurer Anmeldung auch eine Charaktergeschichte bei. Evtl. könnte dies Einfluss auf die Con haben.

Informationen über Nevenburg und die Con sowie unser Forum findet ihr unter www.nevenburg.de .

Habt ihr noch Fragen an die SL, so stellt diese bitte dort oder unter der folgenden E-Mailadresse: dragon@nevenburg.de

Wir sind Mitglied im DLRV e.V.

Auf euer Kommen freut sich die Nevenburgorga

Bodo, Kai, Luca, Michael, Rouven, Rowi, Stefan

Dragon 1
Das Erwachen
24. - 26.11.2017

Spieler

Name, Vorname:

Straße:

PLZ und Ort:

Geb.Datum:

Email:

Telefonnummer:

Allergien/Krankheiten:

Medikamente:

Sanitäter JA Nein Vegetarier Ja Nein

Spielerfahrung: Anfänger / Geht so / Hab ein paar Jahre / Zähl schon nicht mehr

Charakter

Name:

Rasse: Klasse:

Gesinnung: Contage:

Gruppe:

Wünsche / Ziele:

.....

.....

Besonderheiten:

.....

Charaktergeschichte – bitte separat beifügen ☺

Datum, Ort:

Unterschrift:

(mit meiner Unterschrift erkenne ich die Allgemeinen Geschäftsbedingungen an)
(Bei Minderjährigen die Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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 – Regelwerk

1. Mit der Anmeldung, spätestens unverzüglich nach der Anmeldebestätigung hat der Teilnehmer der Spielleitung eine Charakterbeschreibung zur Verfügung zu stellen. Diese hat dem vom Veranstalter vorgegebenen Regelsystem zu entsprechen.
2. Mit seiner Anmeldung erkennt der Teilnehmer das vom Veranstalter vorgegebene Regelsystem als für das Spiel verbindlich an. Die Spielleitung 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 Spielbeitrags zu.

§ 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 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 diese 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. Der Konsum von Drogen, oder das in Umlauf bringen während der Veranstaltung führt zum sofortigen Ausschluss und einer Anzeige bei der örtlichen Polizeidienststelle.
7. Den Anweisungen des Veranstalters und seiner Erfüllungsgehilfen ist Folge zu leisten.
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 oder 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.

§ 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 nicht übertragbar.
2. Bei Rücktritt des Teilnehmers nach Vertragsschluss gem. § 1 – egal zu welchem Zeitpunkt – wird eine Stornogebühr von 15 Euro 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 5 Euro.
3. Bei Rücktritt versucht der Veranstalter, den Platz anderweitig zu vergeben. Sollte dies nicht möglich sein, wird der Teilnehmerbeitrag nicht zurückerstattet.

§ 7 – Teilnehmerbeitrag, Zahlungsverzug

1. Die Zahlung des Teilnehmerbeitrages erfolgt grundsätzlich im Voraus. Die Zahlung hat 14 Tage nach Eingang der Anmeldung zu erfolgen. Sollte dieser nicht innerhalb des genannten Zeitraumes von 14 Tagen nach Anmeldung eingehen, erlischt die Anmeldung und der reservierte Platz wird wieder freigegeben. Der Vertrag wird dann aufgrund Nichtzahlung des Teilnehmerbeitrages aufgelöst. 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.

§ 8 – NSC-Klausel

1. Der NSC ist an die Weisung der Spielleitung gebunden. Ihren Anordnungen hat er Folge zu leisten.
2. NSC, 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.

§ 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.

§ 10 – 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 elektronisch gespeichert oder weitergegeben.

§ 11 – Sonstiges

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