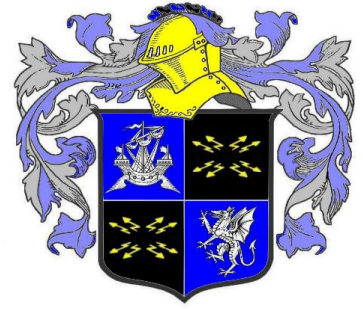


Eine Veranstaltung des Magonien e.V.



Waldhüttingen I

Die Qual der Wahl

19. Oktober 2019

Wildbannhütte bei Lampertheim

**Eine Taverne mit Vollverpflegung und Übernachtung für 25 SC
Schlafplätze in der Hütte oder in eigenen IT-tauglichen Zelten.**

**Verpflegung: Deftige Suppe, Vesperplatte mit Schinken, Käse und Brot, sowie
alkoholische und alkoholfreie Getränke all-inklusive + Frühstück am Morgen danach.
Anreise ab 14:00 Uhr, Beginn 18:00 Uhr**

Herbst im Jahre 419 n.Dj., Renascân...

**Neue Siedler kommen immer wieder nach Renascân und neue Siedler brauchen Platz
und bezahlbaren Wohnraum. Die neue Siedlung im renascâner Hinterland wächst und
wächst.**

**Vornehmlich sind hier Flüchtlinge der großen Hungersnot in Taurien anzutreffen,
aber auch Handwerker, Gardisten, Bauern, Händler und Tagelöhner lassen sich hier
nieder. Der Baubeginn des Tempels der Fünf brachte auch schon die ersten
geistlichen in die Siedlung und die renascâner Garde ist schon beachtlich gut
organisiert.**

**Allerdings braucht eine Siedlung dieser Größe einen Namen und jemanden, den man
der Obrigkeit als Dorfvorsteher vorschlagen kann. Die Entscheidungen stehen an und
sollen im fertiggestellten Gemeinschaftshaus durchgezogen und gefeiert werden.**

**Jeder Siedlungsbürger kann sich einbringen...und vielleicht sogar bald stellvertretend
für die neue Siedlung sprechen?**

Die Veranstaltung "Waldhüttingen 1 – Die Qual der Wahl" ist ein LiveActionRollePlay-Event des Magonien e.V. Es handelt sich hierbei um eine Tavernenveranstaltung. Inhaltlich bieten wir euch **eine der wohl ambientigsten Tavernen in der Umgebung**. Grund der Zusammenkunft ist die Verkündigung eines IT Dorfvorstehers (oder -steherin) und die Namensgebung der Siedlung. Es wird auch ein wenig **Plot** geben.

Als **Spieler** suchen wir Magonier und Reisende durch die Mittellande, welche in Rencân Rast machen wollen. Als SC nur gut gesinnte Charaktere.

Gekämpft wird eigentlich nicht, aber eine Tavernenschlägerei kann ausgespielt werden. Für diesen „In-Fight“ gibt es spezielle Bändchen am Check-In, welche eure Bereitschaft hierfür anzeigen.

In Magonien spielen wir Low-Fantasy. Magonien ist eine klassische Feudalherrschaft.

Weitere Informationen zu Magonien findet ihr unter www.magonien.de.

Es sind ca. 13 **Schlafplätze** im Haus vorhanden. Jeder hat die **Breite einer Isomatte** zur Verfügung. Bitte keine 1,4m Luftbetten auspacken. Platzvergabe nach Anmeldungsdatum.

Anfahrtsbeschreibung bekommt ihr mit der Anmeldebestätigung.

Anfahrt Parkplatz:

<https://www.google.com/maps/dir//49.5999069,8.5554099/@49.6021139,8.5512847,16.25z>

Vom Parkplatz bis zum Veranstaltungsort sind es ca. 800m Fußweg. Man kann zum Entladen bis zum Veranstaltungsort mit dem PKW fahren. Allerdings nur 2 PKW zur gleichen Zeit.

Wichtig: Packt euch eine **Taschenlampe** ein, die ihr immer am Körper tragen könnt. Nachts ist mir Dunkelheit zu rechnen! Im ernst!

Für das geplante **Essen** benötigt ihr unbedingt(!) eine **Suppenschale mit Löffel** und ein **Speisebrettchen/Teller mit Besteck**.

Unsere Preise:

Geldeingang	SC
bis 10.10.2019	25,00 €

Als Stichtag gilt das Datum des **Geldeinganges** auf unserem Konto. Conzähler werden ohne vorherige Absprache mit der Orga nicht akzeptiert. Die **Anmeldung ist erst mit eurem Geldeingang komplett**. Wir nehmen uns zudem heraus, Plätze neu zu vergeben, wenn innerhalb der **Frist von zwei Wochen** nach Verschicken der Anmeldebestätigung der Conbeitrag nicht auf unserem Konto eingegangen ist. Eine **eventuelle Neuvergabe** des Teilnehmerplatzes erfolgt i.d.R. **ohne weitere Benachrichtigung**. Ausnahmen davon gibt es **nur** in Absprache mit der Orga!!!

Anmeldungen bitte an: clemens.putz@hotmail.de

Bankverbindung: Magonien e.V.

IBAN: DE65 6745 0048 1001 2448 60

BIC: SOLADES1MOS

Betreff: Waldhüttingen 1 + Name

Weitere Fragen an clemens.putz@hotmail.de

Anmeldung Waldhüttingen 1: Die Qual der Wahl
19.10.2019
Wildbannhütte Lampertheim



ANGABEN ZUM SPIELER (ausfüllen und ggf. ankreuzen)

Name, Vorname:	Geb. datum:	
Straße, Hausnummer:		
PLZ, Ort:		
Telefon:		
E-Mail:		

<input type="checkbox"/> Ich bin Sanitäter	<input type="checkbox"/> Ich bin Vegetarier	<input type="checkbox"/> Ich bin Veganer
--	---	--

ANGABEN ZUM CHARAKTER (ausfüllen und ggf. ankreuzen)

Name:		Beruf / Klasse:	
Rasse:		Gruppe:	
Magie?			

ANGABEN ZUR ÜBERNACHTUNG (ausfüllen und ggf. ankreuzen)

	<input type="checkbox"/> Ich fahre abends wieder Heim
	<input type="checkbox"/> Ich übernachte in meinem eigenen Zelt
	<input type="checkbox"/> Ich möchte im Haus schlafen
Ich schlafe im Zelt von:	

Sonstige Angaben	(Krankheiten, Allergien, Medikamente, Phobien des Spielers etc.)
------------------	--

AGB gelesen und akzeptiert (Ankreuzen ist ZWINGEND notwendig zur Anmeldung!)	Ort, Datum, Unterschrift (auch digital gültig)
--	--

Bitte den Bogen gewissenhaft ausfüllen und bei Wahlmöglichkeiten ein X vor die zutreffende Angabe setzen. Anschließend den ausgefüllten Bogen an die Orga (clemens.putz@hotmail.de) schicken. Für Rückfragen stehen wir gerne zur Verfügung!

Eine Veranstaltung des Magonien e.V.

- 1. Vorstand: Sascha Soh
- 2. Vorstand: Maike Hoheisel
- 3. Vorstand:-

IBAN: DE65 6745 0048 1001 2448 60
BIC: SOLADES1MOS

§1 Zustandekommen des Vertrages

1. 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. Ein Anspruch auf einen Teilnehmerplatz besteht nicht vor der vollständigen und fristgerechten Begleichung des Teilnehmerbeitrages. Die Rechte des Veranstalters bezüglich Rücktritt, Nichtannahme der Anmeldung und Ausschluss von der Veranstaltung bleiben davon unberührt.

§ 2 - Regelwerk

1. Falls von der Spielleitung verlangt, hat der Teilnehmer der Spielleitung 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 sowie die vom Veranstalter eingesetzte Spielleitung 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 Spielbeitrages zu.
3. Der Veranstalter behält sich vor, einem Teilnehmer bei schwerwiegenden oder wiederholten Verstößen gegen das Regelsystem oder allgemeine Verhaltensmaßregeln eine Verwarnung auszusprechen. Teilnehmer, die nach erfolgter Verwarnung erneut in schwerwiegender oder wiederholter Weise gegen das Regelsystem oder allgemeine Verhaltensmaßregeln verstoßen, können von der Veranstaltung verwiesen werden, ohne dass der Veranstalter eine Pflicht zur Rückerstattung des Teilnehmerbeitrages hat.

§ 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. 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. 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 selbstständig aus dem Gebrauch zu nehmen. 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.
2. Teil des interaktiven Laienschauspiels sind mitunter auch die Darstellung von Kampfsituationen. Der Teilnehmer verpflichtet sich, ausreichende Vorkehrungen zum Selbstschutz und zum Schutz der anderen Spieler zu treffen und sein Verhalten entsprechend zu gestalten. Der Veranstalter behält sich vor, für die Teilnahme an der Darstellung von Kampfsituationen besondere Mindestanforderungen an Ausrüstung und Verhalten zu stellen.
3. 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.
4. Den Anweisungen des Veranstalters und seiner Erfüllungsgehilfen ist Folge zu leisten.
5. 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.
2. Schadensersatzansprüche aus Unmöglichkeit der Leistung, Pflichtverletzung und Verzug sind bei leichter Fahrlässigkeit auf den Ersatz des vorhersehbaren Schadens beschränkt.

§ 5 - Urheberrecht an Aufzeichnungen und Schutz personenbezogener Daten (u.a. DSGVO / Bundesdatenschutzgesetz)

1. Der Veranstalter weist darauf hin, dass für Organisation, Durchführung und Nachbereitung der Veranstaltung personenbezogene Daten (Name, Geburtsdatum, Adresse, Mailadresse, Telefonnummer, Bilddaten, etc.) erhoben, verarbeitet und gespeichert werden. Neben Stammdaten (Name, Kontaktmöglichkeiten) können auch vorübergehend weitergehende Daten zur jeweiligen Veranstaltung (Charaktername, -klasse, Hinweise zum körperlichen und geistigen Gesundheitszustand des Teilnehmers etc.) erhoben, verarbeitet und gespeichert werden. Diese Daten werden nach Abschluss der Nachbereitung, spätestens aber nach zwei Jahren gelöscht. Stammdaten zur Kontaktaufnahme (z.B. für Werbezwecke im Hinblick auf spätere Veranstaltungen) können länger gespeichert und verarbeitet werden, eine Löschung erfolgt mit Wegfall des berechtigten Eigeninteresses des Veranstalters. Die Anmeldung zu einer Veranstaltung gilt als Zustimmung des Teilnehmers, eventuelle Widerspruchsrechte bleiben davon unberührt.
2. Der Veranstalter weist ausdrücklich darauf hin, dass im Rahmen der Veranstaltung Bild-, Ton- und Videoaufnahmen angefertigt werden können. Alle Rechte an seitens des Veranstalters gemachten Bild-, Ton- und Videoaufnahmen bleiben dem Veranstalter vorbehalten. Der Veranstalter ist daher befugt, die ganze Veranstaltung oder Teile davon aufzuzeichnen und diese Aufzeichnungen zu Zwecken der Eigenwerbung und der vereinszweckgebundenen Informationsverbreitung in Wort, Schrift und Bild zu speichern, zu verwerten und zu veröffentlichen, sobald ein berechtigtes Eigeninteresse hierzu vorliegt. Mit Erlöschen des berechtigten Eigeninteresses werden auch diese Daten gelöscht. Die Anmeldung zu einer Veranstaltung gilt als Zustimmung des Teilnehmers, eventuelle Widerspruchsrechte bleiben davon unberührt.
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. Für den Schutz personenbezogener Daten trägt der jeweilige Aufnehmer Sorge und Verantwortung.
5. Jede öffentliche Aufführung, Übertragung oder Wiedergabe von Aufnahmen, auch nach Bearbeitung, ist nur mit Einverständnis des Veranstalters zulässig. Für den Schutz personenbezogener Daten trägt der jeweilige Veröffentlichung Sorge und Verantwortung.

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

1. Die Teilnehmerzahl ist begrenzt. Teilnehmerplätze sind nicht ohne ausdrückliches Einverständnis des Veranstalters übertragbar.
2. Der Veranstalter behält sich eine Nichtannahme von Anmeldungen ohne Benennung von Gründen vor.
3. Die Veranstaltung gilt als Dienstleistung aus dem Bereich der Freizeitveranstaltungen, die Anmeldebestätigung des Veranstalters kommt einer termingebundenen Eintrittskarte gleich. Es liegt kein Fernabsatzvertrag gemäß § 312b BGB vor, ein entsprechendes Widerrufs- und Rückgaberecht besteht daher nicht. Jede Anmeldung ist unmittelbar nach Anmeldebestätigung gemäß §1 bindend und verpflichtet zur Abnahme und Bezahlung des Teilnehmerplatzes. Die Rechte des Veranstalters bezüglich Zahlungsverzug und Ausschluss von der Veranstaltung bleiben davon unberührt.
4. Bei Rücktritt des Teilnehmers nach Vertragsschluss gem. § 1 - egal zu welchem Zeitpunkt – ist der Veranstalter berechtigt, eine Stornogebühr von 15 Euro zu berechnen. Stellt Teilnehmer eine Ersatzperson als Teilnehmer, und mit dieser Ersatzperson kommt ein Vertrag im Rahmen dieser Allgemeinen Geschäftsbedingungen zustande, so mindert sich die mögliche Stornogebühr auf 10 Euro. Das Stellen einer Ersatzperson ist nur möglich, falls der Veranstalter der Teilnahme der Ersatzperson ausdrücklich zustimmt.
5. Bei Rücktritt versucht der Veranstalter, den Platz anderweitig zu vergeben. Sollte dies nicht möglich sein, wird der Teilnehmerbeitrag nicht zurückerstattet. Eine Rückerstattung im Falle der Nichtvollauslastung der zur Verfügung stehenden Teilnehmerplätze ist nicht möglich, maßgeblich ist die veröffentlichte Angabe der zur Verfügung stehenden Teilnehmerplätze. Eine Rückerstattung erfolgt ggf. grundsätzlich erst nach Durchführung und Rechnungsschluss der Veranstaltung.

§ 7 - Unkostenbeitrag, Zahlungsverzug

1. Die Zahlung des Teilnehmerbeitrages erfolgt grundsätzlich im Voraus. Sollte die Zahlung bis zum Veranstaltungstermin nicht erfolgt sein, so wird ein Säumniszuschlag 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. Nach Verstreichen dieser Zahlungsfrist ist der Veranstalter berechtigt, den Platz ohne weitere Benachrichtigung einem Dritten zu überlassen.
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. 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.

§ 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 - Eigentumsübergangsklausel

Sollten bei der Veranstaltung Fundsachen zurückbleiben, so erstellt der Veranstalter innerhalb von zwei Wochen nach der Veranstaltung eine Auflistung und weist die Teilnehmer auf diesen Umstand hin. Hat sich sechs Monate nach Erstellung der Liste kein Besitzer der Fundsache gefunden, geht diese in das Eigentum des Veranstalters über.

§ 11 - Sonstiges

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

Zusatzklauseln:

- Der Teilnehmer darf Getränke, insbesondere jede Art von alkoholischen Getränken zu den Veranstaltungen grundsätzlich nicht mitbringen. Es sein denn, der Veranstalter gibt hierfür ausdrücklich schriftlich die Erlaubnis.
- Es gelten die Allgemeinen Geschäfts- sowie Teilnahmebedingungen des Veranstalters und das Recht der Bundesrepublik Deutschland, Erfüllungsort und Gerichtsstand sind - soweit das zulässiger weise vereinbart werden kann - der Sitz des Veranstalters.
- Jeder Teilnehmer muss das Alter von 16 Jahren erreicht haben, alle 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 der zu beaufsichtigenden Person an der Veranstaltung anwesend sein. Die Aufsichtsperson haftet für den Zeitraum der Veranstaltung in vollem Umfang für die minderjährige Person.
- Der Veranstalter haftet nicht für Mängel, die ein Unterbringungsort oder ein Veranstaltungsort mit sich bringt.

Ich habe die Allgemeinen Geschäftsbedingungen vollständig gelesen und verstanden. Hiermit akzeptiere ich diese ohne Einschränkungen.

Ort, Datum Unterschrift