

Im Zeichen der Erbauers,
bei Feuer, Asche und Sense,
im Antlitz unseres geliebten Falgathen
wenden wir uns an Freunde, Verbündete und Gesandte.

Der Orden des Erbauers steht vor einer Entscheidung, wie sie noch nie gefällt werden musste. Jahrhunderte der Geschichte tragen das Schandmal der Ketzerei, der Wiederkehr, des Wandelbaren, und es wurde ihnen aufgedrückt von einem Ordensmitglied selbst. Nicht nur das: Es war das Oberhaupt des gesamten Orden der Khardin, der Kharad höchstselbst, der die Ketzerei in die Welt trug, und viele Menschen folgten ihm auf seinem Irrweg, getrieben von falschem Glauben, Wahnsinn oder Dummheit. Über alle jene wird zu richten sein, und es wird eine Entscheidung über die Zukunft des gesamten Ordens zu fällen sein.

Der berührte Falgath selbst muss entscheiden, ob der Orden der Khardin in Zukunft noch eine Gelegenheit haben wird, für seine Sünden Buße zu tun und sich im Namen des Erbauers auf Erden für die Ziele einzusetzen, die er bisher schändlich verriet. Kommt er in seiner Weisheit zu einem anderen Entschluss, wird der Orden der Khardin ausgelöscht werden, und niemals wieder soll einer der ihren auf Erden wandeln.

Diese Entscheidung will und kann der Berührte sich nicht leicht machen. So ist es in seiner Weisheit sein Wille, dass jene, die ihm beistanden, als das Land befreit wurde, sich ebenfalls beraten sollen. Auf einem Konvent des Ordens des Erbauers werden wir die Ehre haben, in Demut und Stärke Euch als Gäste begrüßen zu dürfen. Im Disput sollt Ihr feststellen, was Ihr für die beste Entscheidung haltet, und das Ergebnis möge dem Falgathen weitere Hilfe bei der Findung seiner eigenen Entscheidung sein. Deshalb seid Ihr geladen am 21. Freimond nach Perlhafen, in das dortige Krack des Ordens, um im Namen des Erbauers Rat zu halten.

Lang lebe der Falgath,
auf ewig sei der Erbauer gepriesen.

Tagros Erzfeuer,
Es-Kathul im Orden des Erbauers,
Erste Sense, erster Kader, erstes Kontingent
im Zweiten Wachsamem Falken des Erbauers

Ordenskonvent 4 – Der Letzte räumt den Orden auf

Der Krieg ist vorbei. Der Kharad ist tot. Das Land liegt in Schutt und Asche.
Und nun?

Der Con soll Begonnenes abschließen und überleiten zu dem, was kommt - daher sind natürlich auch Spieler willkommen, die bisher nichts mit der Kampagne zu tun hatten!

Wie schon die vorigen Konvente wird auch dieser Con **kein** typisches Abenteuercon, Kämpfe werden - wenn überhaupt vorhanden - die Ausnahme sein.

In erster Linie wird es eine Zusammenkunft um die Frage: Wie geht es weiter? Dabei wollen wir aber auch Plot für die bieten, die keine Laberbacken sind oder (noch) nicht so tief im Hintergrund drin stecken.

Wir legen Wert auf Ambiente und möchten Dinge wie Bierflaschen auf den Tischen vermeiden – richtet euch bitte darauf ein und bringt Trinkgefäße mit.

Wo: PSG Ahrhütte, Blankenheim (<http://www.ahrhuetten.de>)

Wann: 01.-03. April 2011

Wir spielen nach mod. DragonSys; die Modifikationen findet ihr auf unserer Homepage.

Getränke wird es vor Ort zum Selbstkostenpreis geben, Wasser, Kaffee und Tee sind ebenso wie die Mahlzeiten im Conpreis inbegriffen.

Die Preise	SC	NSC (nur nach Absprache!)
bis 01. März	60 €	50 €
ab 02. März	70 €	50 €

Formlose, verbindliche Anmeldungen per E-Mail oder telefonisch an untenstehende Kontakte.

Für Rückfragen stehen wir Euch gerne zur Verfügung.

Ansprechpartner bei Fragen:

Annkathrin Jannek: 02525/962875 oder Hana@danqlar.de

Frank Kaminski: 0172/2036623

Das ausgefüllte Anmeldeblatt schickt bitte an:

Hana@danqlar.de

Bankverbindung:

Frank Kaminski

Kto.Nr: 1308188

BLZ.: 41070024 Deutsche Bank, Ahlen

Als Verwendungszweck Konvent+**REALNAME**

(Überweisungen, auf denen **wörtlich** Konvent+**REALNAME** steht, gelten als Spende!)

Anmeldung für den Ordenskonvent
01.-03. April 2011

Hiermit melde ich mich verbindlich zu o.g. Veranstaltung an. Ich komme als

Spieler NSC

Spieler-Informationen:

Name	
Vorname	
Straße	
PLZ, Ort	
Geburtsdatum	
Telefon (falls kein Handy)	
Handy (falls kurzfristig was ist)	
e-Mail	

Charakter-Informationen:

Charaktername	
Herkunft (Land)	
Rasse	
Beruf	
Contage	

Ich bin Vegetarier: Ja Nein

Ich habe eine Krankheit, Allergie oder Phobie, und zwar:

(Ja, es zählen auch **Nahrungsmittelunverträglichkeiten**. Ja, auch dann, wenn ihr meint, wir kennen die schon)

Ich möchte auf ein Zimmer mit:

Ich habe den fälligen Conbeitrag überwiesen. Es zählt das Datum des Eingangs auf dem Zielkonto.

Ich bin mir über die Art der Veranstaltung (insbesondere der Sicherheitsaspekte, wie Kampf mit Polsterwaffen und Nachtwanderungen o.ä.) bewusst und habe die Allgemeinen Geschäftsbedingungen gelesen, verstanden und akzeptiert.

Allgemeine Geschäftsbedingungen Ordenskonvent

§ 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 - Regelwerk

1. Mit der Anmeldung, spätestens unverzüglich nach der Anmeldebestätigung 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 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 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. 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 Teilnehmerbeitrags 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

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.
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 Euro 15 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. Sollte die Zahlung bis zum Veranstaltungstermin nicht erfolgt sein, so wird ein Säumniszuschlag von Euro 10,- 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.

§ 8 - NSC-Klausel

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

§ 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

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