

# Heroica - Nacht ohne Morgen (21.10. - 23.10.2016)



Eine pandorische Weisheit sagt: Magie löst auf Dauer keine Probleme, sondern schafft neue.

Lange bevor Menschen, Elfen und Zwerge geboren wurden entstanden die ersten Wesen. Damals wurde Magie ganz natürlich gelebt, - und war im damaligen, täglichen Leben fest verankert. Die Wesen entwickelten ihre Kräfte weiter und lebten ein gottgleiches Leben. Das erzürnte die Götter. Als Strafe wurde ein Tor zum Immaterium geöffnet was die schlimmsten Dämoni auf die Welt frei lies und die Magier mussten sich verstecken.

Heute haben die Wesen ihre Fesseln gesprengt und verwüsten den Astralraum. Ein jeder Magier kann diese Unruhe wahrnehmen. Es stellt sich heraus, dass sich die Welt in der Gewalt der Propheten-Magier befinden. Und die Magier sind bereit, die Pforten zum Parthenon selbst zu öffnen, um die Götter zu töten. Doch ihr Plan ist noch unvollständig...

**Wann:** Anreise ist Freitag, den 21. Oktober ab ca. 16 Uhr möglich

**Wo:** Fort Gorgast bei Küstrin, ca. eine Stunde von Berlin ([www.fort-gorgast.de](http://www.fort-gorgast.de))

**Preise:** 75 Euro für Spieler und 30 Euro für NSCs

**Sonstiges:** Selbstverpfleger, DKWDDK -Con

Anmeldung unter [OgerTeam.de](http://OgerTeam.de)

**Sonstiges:**

Es kann nie schaden, den Charakterbogen und die Kontoüberweisung (also den Beleg) mit zur Con zu bringen. Und um Gottes willen, vergesst den Schlafsack und Isomatte nicht, sowie einen genug warme Sachen, die euch vor Wind und Wetter schützen.

**Anreisebeschreibung:**

Verein " Fort Gorgast "e.V.  
Fort Gorgast  
15328 Küstriner Vorland

## • aus Berlin mit der Bahn:

von Lichtenberg Richtung in Küstrin Kietz.

Aussteigen in Gorgast und dann ca. 8 Minuten Fußweg bis ins Fort Gorgast

## • aus Berlin mit dem Auto:

auf der B1 in Richtung Küstrin Kietz. An der

Ampelkreuzung in Manschnow nach links abbiegen, dann nach 250 Metern wieder links abbiegen und schon sind Sie im Fort Gorgast.

## • aus Frankfurt /Oder

auf der B 112 entlang in Richtung Manschnow. An der Ampelkreuzung in Manschnow geradeaus. Nach 250 Metern links abbiegen dort befindet sich das Fort Gorgast.

## • aus Bad Freienwalde

auf der B 167 bis Seelow fahren, dann in Seelow an der Ampelkreuzung links abbiegen auf die B1 in Richtung Küstrin Kietz. An der Ampelkreuzung in Manschnow nach links abbiegen, dann nach 250 Metern wieder links abbiegen und Sie sind im Fort Gorgast.

**Die Allgemeinen Teilnehmerbedingungen**

## §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 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.
7. 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

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 Euro 15 fällig.
3. Bei Rücktritt des Teilnehmers nach Vertragsschluß gem. § 1 - In den letzten 7 Tagen vor der Con wird der Unkostenbeitrag nicht erstattet.
4. Bei Rücktritt versucht der Veranstalter, den Platz anderweitig zu vergeben. Sollte dies nicht möglich sein, wird der Teilnehmerbeitrag nicht zurückerstattet.

#### § 7 - Teilnehmerbeitrag, Zahlungsverzug

1. 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.
2. 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.
3. 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.

#### § 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. Darüberhinaus 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.