V**orlesungen oder Vorträge können zu folgenden Themen gehalten werden**

Der Lehrplan umfasst 5 Bereiche, welche aber in der Kürze des WE nicht alle abgedeckt werden können. Die Akademie ist keine reine Arkan/Klerikale-Wissenschaftsakademie. Es wird auch darauf ankommen, was von Seiten der Dozenten angeboten wird.   
Dadurch wird der Lehrplan auch erst in den kommenden Wochen und Monaten entstehen, sobald "Lehrverträge mit Dozenten" geschlossen werden.

Die grundsätzlichen Lehrbereiche sind:

1. **Naturwissenschaften**  
- Heilkunde  
- Pflanzen- Pilz- und Tierkunde, Verwertung  
- Alchemie/Giftkunde  
- Weltkunde  
  
2. **Geisteswissenschaften**  
- Denken über Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft / Philosophie  
- Regeln des Zusammenlebens  
- Handel & Diplomatie  
- Alte Schriftkunde / Runenkunde  
- Schriftkunde allgemein/ neue Schriften  
- Götterkunde und religiöse Weltbilder  
  
3. **Magie**  
- Naturkräfte und Wesenskunde (Kobold / Elementar)  
- Arkane Magie  
- Schamanismus  
- Hexenmagie  
- Magie der Lieder / Bardenmagie  
- Runenmagie  
- Klerikale Magie  
- Ritualmagie  
  
4. **Kunst und Musik**  
- Tanz  
- Instrumentenkunde  
- Theater/Schauspiel  
- Dichtkunst/Lyrik  
- Etikette  
- Spiel  
  
5. **Kampf**  
- Theorie  
- Praxis

Wenn ihr einen interessanten Vortrag zu einem Thema anbieten wollt, dann benutzt bitte unser Anmeldeformular.

Anmeldung 02-04.03.2018 AA12

# Bitte lesbar schreiben

|  |
| --- |
| **Angaben zu Spieler(in)**  Name: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Strasse: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  PLZ, Ort: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Telefon (Fax): \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Email:  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Geburtsdatum:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| **Spieler(in): Dozent:  Auf-/Abbauhelfer**  o Nein o ja   o Nein o ja   o Nein o ja  **Ich habe einen Privatplot (s.u.) NSC:**  o Nein o ja o Nein o ja  Name: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Profession/Klasse:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Rasse: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Con-Tage d. C.:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  magiekundig(j/n): \_\_\_  System: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Gruppenzugehörigkeit:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Ich möchte auf ein Zimmer mit \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| **Ich reise an:**  o mit dem **Auto** o Ich habe \_\_\_ Plätze im Auto frei ab \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  o ich reise per Bahn bis Bahnhof Kall/Urft an.  o suche Mitfahrgelegenheit/en ab \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**  Ich möchte auf ein Zimmer mit **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_** |
|  |

Bitte geht auf folgendes ein (z.B. Krankheiten, Allergien, Phobien, wichtiges zum Charakter):

Die Teilnahmebedingungen und die AGBs der Einladung werden anerkannt.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Ort, Datum Unterschrift (Bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

Anmeldung 02-04.03.2018 AA12

# Bitte lesbar schreiben

**Nur von Dozenten pro Vortrag auszufüllen:**

Name des Dozenten: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Namen des Vortrags:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Dauer des Vortrags: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

mögliche Teilnehmerzahl: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Workshop o Vortrag o

gewünschter Zeitpunkt des Vortrags:

Fr (19-23) o Sa (10-14) o Sa (14-18)\* o Sa (18-23)\*

\* Für den Sa bitte folgende Zeiten einrechnen 15.00 -15.30 eine kurze Pause, Abendessen wahrscheinlich 19-21 Uhr

Kurzbeschreibung des Vortrags:

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Prüfungsabschluss gewünscht? (d.h. Prüfungsurkunden der Akademie)

o Nein o ja

Hilfestellung oder Orga-Absprachen (besonderer Raum benötigt bzw. besondere Hilfsmittel) bitte hier eintragen:

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

AGB Akademie Amonlonde 12

Die Allgemeinen Geschäfts- bzw. Teilnahmebedingungen, gelten für alle im Zusammenhang mit der Veranstaltung möglichen Belange.

§ 1 Zustandekommen des Vertrages

Der Vertrag kommt zustande durch die Anmeldebestätigung des Veranstalters.

§ 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, können 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 (im Besonderen 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 grob fahrlässigen Pflichtverletzung des Veranstalters oder auf einer vorsätzlichen oder grob fahrlässigen Pflichtverletzung 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 Teilnehmer erklärt sich ausdrücklich mit einer (auch öffentlichen) Verwertung und Verwendung von Bild- und Tonmaterial einverstanden, das ihn (auch in Teilen) abbildet oder betrifft. Dies gilt räumlich und zeitlich unbegrenzt.
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 solcher Art seitens der Teilnehmer sind ausschließlich 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 beschränkt. Der Veranstalter behält sich vor, im Vorfeld der Veranstaltung Teilnehmer ohne Angabe von Gründen gegen Rückerstattung des Teilnahmebetrages von der Veranstaltung auszuschließen
2. Teilnehmerplätze sind nicht übertragbar.
3. 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 §4a zustande, so mindert sich die Stornogebühr auf 10 Euro
4. Bei Rücktritt versucht der Veranstalter, den Platz anderweitig zu vergeben. Sollte dies nicht möglich sein, wird der Teilnehmerbeitrag nicht zurückerstattet.
5. Eine Rückerstattung ab 14 Tagen vor dem Beginn der Veranstaltung ist in der Regel nicht möglich.
6. Erscheint der Teilnehmer nicht zur Veranstaltung, so hat er kein Recht auf Rückzahlung des Teilnehmerbeitrages.
7. Wird der Teilnehmer während der Veranstaltung von der weiteren Teilnahme an der Veranstaltung ausgeschlossen, so hat er kein Recht auf eine Rückzahlung oder Teilrückzahlung des Teilnehmerbeitrages.

§ 7 Teilnehmerbeitrag, Zahlungsverzug

1. Die Zahlung des Teilnehmerbeitrages erfolgt grundsätzlich im Voraus gemäß des in den Informationen beschriebenen Modus. 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.
2. NSCs, die aus Gründen von § 3 bzw. §4 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 Fotographie 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. Das Mindestalter des Teilnehmers ist 16 Jahre. Jugendliche unter 16 Jahren können nur nach Absprache und in Begleitung eines Erziehungsberechtigen teilnehmen.
2. Der Veranstalter achtet nicht auf eine nach Geschlechtern getrennte Unterbringung.
3. Mit Geldüberweisung und Eingang der Anmeldung seid Ihr angemeldet. Für die Anmeldung ist der Tag der Überweisung maßgeblich.
4. Sofern eine oder mehrere Bestimmungen der AGB / Teilnahmebedingungen unwirksam sind oder werden, berührt das die Gültigkeit des Vertrages und der übrigen Bestimmungen nicht. Für den Fall der Nichtigkeit einzelner Bestimmungen gilt die Regelung, die der ursprünglich vorgesehenen wirtschaftlich am nächsten kommt und rechtlich zulässig ist.
5. Es gelten die Allgemeinen Geschäfts- sowie Teilnahmebedingungen des Veranstalters und das Recht der Bundesrepublik Deutschland.
6. Diese AGB treten mit Wirkung vom 15.08.2016 in Kraft und ersetzen alle vorhergehenden.