



ROOTS

ROOTS VII
"Das Blut des Lebens"
JH Inzmühlen
27.12.06 - 01.01.07

Die Con findet vom **27.12.2006 - 01.01.2007** in der **Jugendherberge Inzmühlen**, 60 km südlich von Hamburg, statt. Dort erwarten Euch ein **Bett und Vollverpflegung**, die übrigens dem Rollenspieler-Tages- Rhythmus angepasst wurde. Ein Festbankett und eine Taverne gibt's auch. Wir spielen **modifiziertes Dragon Sys 1st Ed.**

Charaktere anderer Systeme werden bei rechtzeitigem Eingang oder beim Check-In konvertiert.

Kosten wird Euch der ganze Spaß für sechs (6) Tage:

Überweisung	Für SC's (80 Plätze vorh.)	Für NSC's (40 Plätze vorh.)
Bis zum 30.09.2006	175,- €	95,- €
Bis zum 30.11.2006	185,- €	110,- €
Bis zum 10.12.2006	199,- €	110,- €
Danach	210,- €	

Anmeldeschluss ist der 10.12.2006. Die Con ist frei ab 16 Jahren. Bitte überweist den Conbeitrag nur, wenn Ihr mit den AGB's einverstanden seid!

Die Anmeldung und Orga Fragen gehen an:

Jesko Trinks & Britta Pauls
Hoheneickstr. 20
44623 Herne
Tel: 02323/ 91 99 51 (Britta)
02323/ 189 92 15 (Jesko)
Mobil: 0177/ 327 70 27
Mail: roots@lost-ages.de

Das Geld geht an:

Jesko Trinks
Sparkasse Harburg-Buxtehude
BLZ: 20750000
KTO: 28115558
R7 und den Namen angeben!
(R7 steht für ROOTS VII)

Der Charakterbogen und -hintergrund am liebsten in digitaler Form.

Mehr Informationen auf unserer Homepage:

<http://www.lost-ages.de>



ROOTS VII

"Das Blut des Lebens"
Jugendherberge Inzmühlen
27.12.2006 - 01.01.2007



Bregath und Tanesh

Bild des Waldgottes Bregath wie er schützend die geschändete Tanesh beschirmt. Diese hält noch

den Apfel in der Hand, der als das Symbol der Verführungskünste ihres Sohnes Libos gilt. Die Schlange als giftiges Tier steht für Leid, Schmerz und Tod, doch sie kann Tanesh nicht mehr erreichen, da Bregath zwischen ihnen steht.

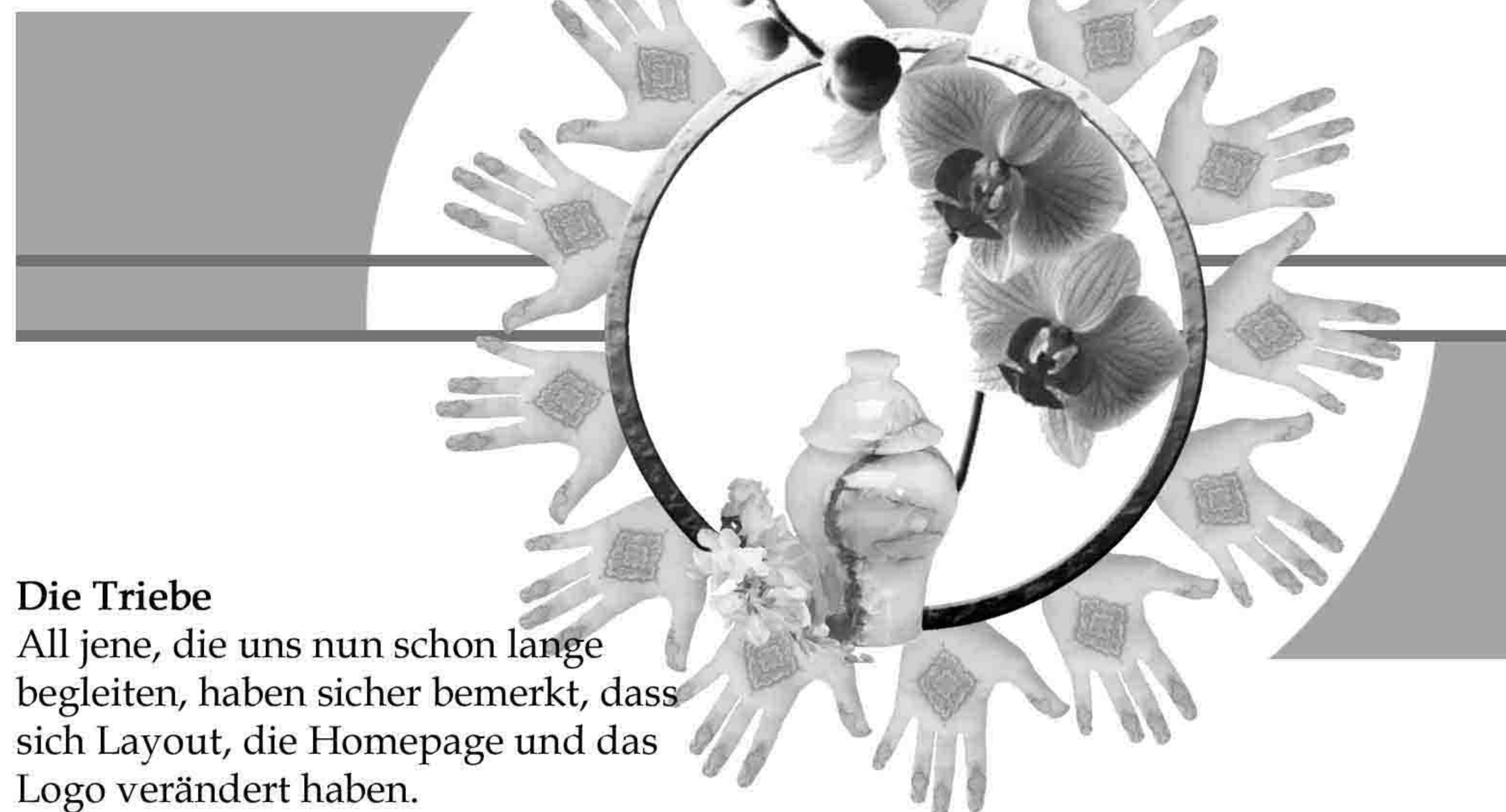
"So freuet Euch an diesem Ort, wo das Wunder geschah, denn ihre Tränen wurden getrocknet und ein jeglicher, der geschändet, finde hier Zuflucht, auf dass er geheilt werde!"

Die Wurzeln

Die Roots Reihe wurde vor 6 Jahren begonnen mit dem Ziel, Plot für alle Charakterklassen zu bieten, Neueinsteiger zu fördern und Hintergründe und Ambiente mit viel Liebe zu gestalten. Dazu gehören auch Gegner und Plots, die unabhängig von den Punkten der Spieler gelöst werden können. Auf vielfachen Wunsch haben wir die Punktebegrenzung wieder eingeführt. Sie liegt für dieses Con bei 400 verlernten EP's.

(HalbDämonen-KillerKatzen-Haifisch-Vampire werden NICHT ZUGELASSEN !)

Gespielt wird rund um die Uhr, Time-Out ist unerwünscht. Wenn ihr also unbedingt aus der Rolle fallen müsst, zieht Euch auf Eure Zimmer zurück, damit Ihr keinen anderen mitzieht. Nichts ist schlimmer als Outtimegespräche in der Taverne!



Die Triebe

All jene, die uns nun schon lange begleiten, haben sicher bemerkt, dass sich Layout, die Homepage und das Logo verändert haben.

Durch die Geschehnisse der vergangenen Cons hat sich die Natur Eridmeas, seiner Legenden und schließlich auch seiner Geschichte gewandelt. So musste Althergebrachtes Neuem weichen, damit für jeden sichtbar der Grundstein für ein neues Zeitalter gelegt werden kann.

Zum Spiel

Wir hoffen darauf, dass Ihr Euch eine Rolle ausdenkt, die das Spiel insgesamt bereichert und dass Diskussionen überflüssig werden.

Wir werden individuell Erfahrungspunkte vergeben.

Seid Euch der Sterblichkeit Eurer Charaktere bewusst! Wir freuen uns, wenn alle überleben, doch lässt sich der Tod nicht immer vermeiden z.B. bei Spieler-Spieler Aktionen, Tod durch Dummheit oder Tod durch mangelnde Wachen.

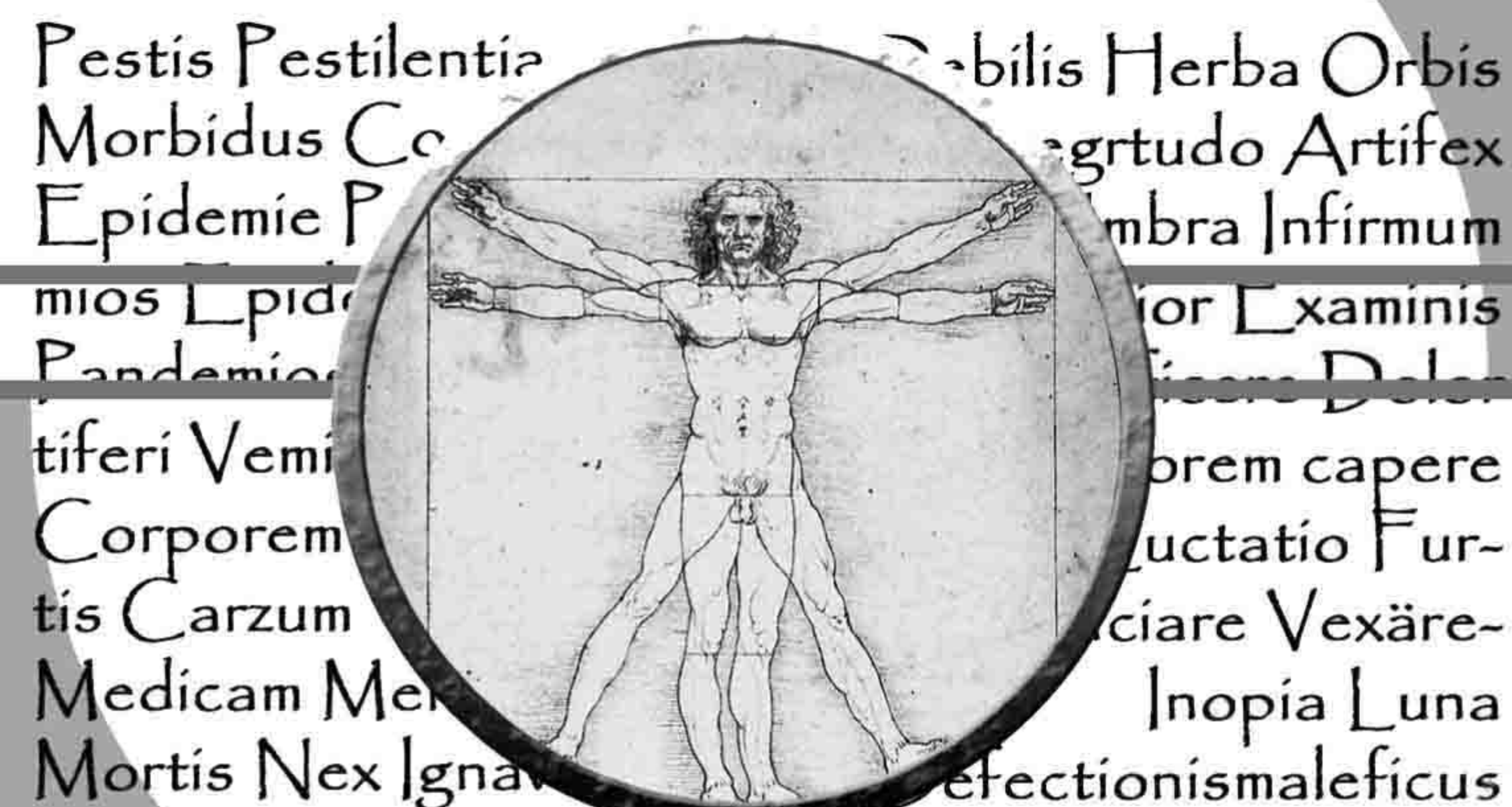
Regeln

Wir spielen nach modifiziertem DragonSys 1st Edition. Wer dies nicht besitzt, kann ein DragonSys

Classic im Handel erwerben. Da es immer an verschiedenen Dingen mangelte, die wir uns ausdenken mussten, wie Alchimisten-, Kräuter- oder Schlosssystem, werden wir Euch eine schriftliche Kurzfassung unserer Ergänzungen und Modifikationen mit der Anmeldebestätigung zuschicken, ansonsten sind die Hausregeln auch auf unserer Homepage zu finden.

Spieler

Zur Anmeldung den Anmeldebogen ausfüllen und uns schicken,



Charakterbogen, Charakterbild und den Hintergrund beilegen.

Wer uns seine Unterlagen rechtzeitig zukommen lässt, wird schneller durch das Einchecken kommen. Die digitale Form macht uns das Leben leichter. Wenn wir keine Unterschrift von Euch haben, wegen einer Anmeldung, die per Mail oder online bei uns aufläuft, wird sie erst mit Überweisung gültig.

NSC

Auch diesmal gibt es wieder vielschichtige Festrollen. Das NSC Plotbuch erhaltet Ihr vorab. Nach dem Lesen des Plotbuches setzt euch

bitte mit Britta in Verbindung. Beachtet dazu auch die letzte Seite im NCS Plotbuch.

Endschlacht NSC

Viele beschwerten sich darüber, daß in einer eventuellen Endschlacht zu wenige Gegner auf dem Feld stehen. Wir wollen den Spielern (nicht den Charakteren!) Gelegenheit geben, für diesen Moment die Seiten zu wechseln.

Organisatorisches

Der Rechtsteil auf der Anmeldung ist verbindlich. Die Con ist frei ab 16 (hierzu mehr auf dem Anmeldebogen). Wir werden eine Zimmerkaution von 5,-€ erheben. Die Anreisebeschreibung und ein maßgeschneidertes Infopaket bekommt ihr ca. zwei Wochen vor Conbeginn.

Kurzfragebogen für SC

Charaktername: _____

Rasse: _____

Profession: _____

Verlernte EP: _____ ConTage (Des Charakters): _____

Tendenz: Gut Neutral Böse

Titel / Rang (z.B. Hohepriester, etc.) _____

Magieresistenz (wogegen) _____

Giftresistenz (wogegen) _____

Immunitäten (wogegen) _____

Kämpferschutz _____ Regeneration _____

Adel _____ Gerüchte / Legenden _____

Giftkunde _____ Handel _____

Seelenschutz _____ Meucheln _____

Schriften _____ Schlösser Öffnen _____

Heilen _____ Kräuterkunde _____

Zweites Gesicht _____

Religion - Beschreibung in fünf Sätzen

Questen, Ziele, Hoffnungen, Verfolgt?

Auf welchen bisherigen  Cons gewesen:

ROOTS I ROOTS 1,5 ROOTS II ROOTS 23/8

ROOTS III ROOTS 3,25 ROOTS IV ROOTS mI

Ischariot I ROOTS W23 ROOTS V ROOTS 5 α

ROOTS BC ROOTS VI ROOTS 61/3

Wir freuen uns auf Euch !

Euer  SL Team



ROOTS VII Anmeldung

Name: _____

Strasse, Hausnummer: _____

PLZ, Ort: _____

Telefon: _____

E-M@il: _____

Geburtsdatum: _____

Ich möchte kommen als: SC NSC

Als SC bin ich bereit bei der Endschlacht auf Seiten der NSC's mit zu

Kämpfen: Endschlacht NSC

Ich bin: Vegetarier Schwanger

Sanitäter

Ich komme mit dem Zug am 27.12. um ____ in Handeloh an

Ich habe Krankheiten/Phobien/ Allergien/ sonstiges:

Ich würde gerne in Zimmer mit Personen/ Gruppe:

Unbedingt angeben! ein Zimmertausch ist **NICHT MÖGLICH !**

Gesetzliches:

Es gelten die beigefügten Allgemeinen Geschäftsbedingungen des Veranstalters. Mit der Unterschrift bestätigt der Teilnehmer, dass er diese zur Kenntnis genommen hat und erklärt sich mit ihnen einverstanden.

Ort, Datum

Unterschrift

Allgemeine Geschäftsbedingungen für das ROOTS VII

§1 - Zustandekommen des Vertrages

Der Vertrag kommt zustande durch die Anmeldebestätigung des Veranstalters Jesko Trinks. Reagiert der Veranstalter nicht innerhalb von 14 Tagen auf die Anmeldung des Teilnehmers, so ist der Teilnehmer an seine Anmeldung nicht mehr gebunden. Die Bestätigung kann in schriftlicher oder elektronischer Form erfolgen. Ab der Bestätigung hat der Teilnehmer eine Frist von zwei Wochen zur Überweisung des Beitrages. Geht dieser nicht fristgerecht ein, kann der Veranstalter den Platz neu vergeben.

§ 2 - Regelwerk

1. Mit der Anmeldung, spätestens vier Wochen vor Veranstaltungsbeginn hat der Teilnehmer der Spielleitung eine Charakterbeschreibung und Bild zur Verfügung zu stellen.
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.

§ 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 verwenden.
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 % des Veranstaltungspreises 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% des Veranstaltungspreises.
3. Bei Rücktritt versucht der Veranstalter, den Platz anderweitig zu vergeben. Sollte dies nicht möglich sein, wird der Teilnehmerbeitrag nicht zurückerstattet.
4. Zwei Wochen vor Veranstaltungsbeginn ist eine Rückerstattung nicht möglich.

§ 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 15,- 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 - Altersbeschränkung

1. Die Veranstaltung ist frei ab 16 Jahren mit Einschränkungen.
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.
2. Minderjährige unter 16 Jahren ist die Teilnahme auch in Begleitung ihrer Eltern nicht gestattet.

§ 9 - NSC Klausel

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

1. Der Veranstalter achtet nicht auf eine nach Geschlechtern getrennte Unterbringung.
2. Der Veranstalter ist bemüht, aber nicht verpflichtet Wünsche der Teilnehmer nach der Größe oder der ebenfalls dort untergebrachten Personen zu erfüllen.

§ 11 - 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.

§ 12 - 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.

§ 13 - Sonstiges

1. Die Wirksamkeit dieser Allgemeinen Geschäftsbedingungen bleibt von der Unwirksamkeit einzelner Punkte dieser Allgemeinen Geschäftsbedingungen unberührt.
2. Es gelten die Allgemeinen Geschäfts- sowie Teilnahmebedingungen des Veranstalters und das Recht der Bundesrepublik Deutschland, Erfüllungsort und Gerichtsstand ist Herne.