



Die Con findet vom **27.12.2007 - 01.01.2008** in der **Jugendherberge Inzmühlen**, 60 km südlich von Hamburg, statt. Dort erwarten Euch ein **Bett** und **Vollverpflegung**. Ein **Festbankett** und eine Taverne gibt es natürlich auch. Wir spielen **modifiziertes Dragon Sys 1<sup>st</sup> Ed**. Charaktere aus anderen Systemen sind willkommen und werden bei rechtzeitigem Eingang oder beim Check-In konvertiert. Auch Anfänger sind uns ganz besonders willkommen!

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

Überweisung	Für SC's (80 Plätze)	Für NSC's (40 Plätze)
Bis zum 30.06.2007	179,- €	99,- €
Bis zum 31.08.2007	185,- €	110,- €
Bis zum 31.10.2007	190,- €	110,- €
Bis zum 10.12.2007	199,- €	110,- €
Danach	210,- €	

Anmeldeschluss ist der 10.12.2007. Die Con ist frei ab 16.

Bitte überweist den Conbeitrag nur, wenn Ihr mit den AGB's einverstanden seid!

**Anmeldung & Orga Fragen gehen an:**

**Jesko & Pia Trinks**

Hoheneickstr. 20  
44623 Herne  
02323/ 189 92 15 (Jesko & Pia)  
0177/ 327 70 27 (Jesko mobil)  
roots@lost-ages.de

**Das Geld geht an:**

**Jesko Trinks**

Sparkasse Harburg-Buxtehude  
BLZ: 20750000  
KTO: 28115558  
R8 und den Namen angeben!  
(R8 steht für ROOTS VIII)

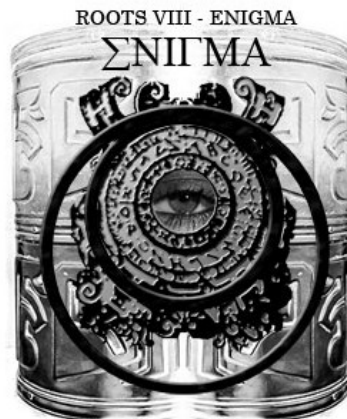
**NSC's wenden sich vertrauensvoll an:**

**Britta Pauls**

Hoheneickstr. 20  
44623 Herne  
02323/ 91 99 51  
Pauls@lost-ages.de

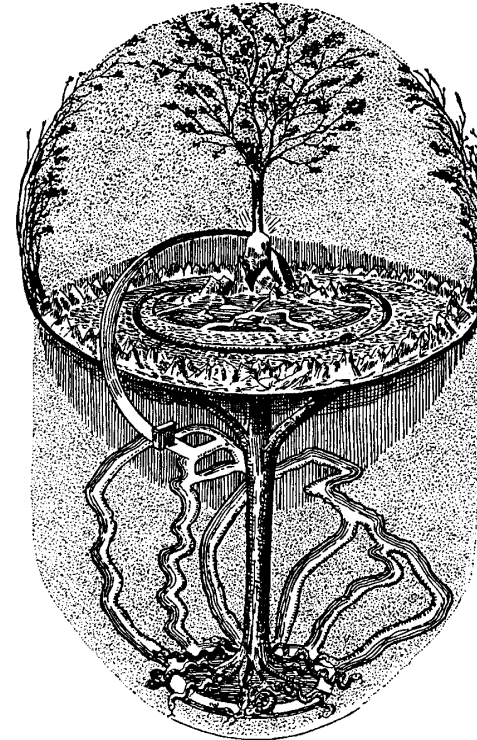
Mehr Infos & online Anmeldung auf:

**www.lost-ages.de**



∞ **ROOTS VIII** ∞  
**„ENIGMA“**

Jugendherberge Inzmühlen 27.12.2007 – 01.01.2008



Es beginnt.  
Die Welten wandeln sich.  
Das letzte Zeitalter zieht unaufhaltsam über Eridmea herauf. Legenden und Totgeglaubte wandeln erneut über das Land, das sich im großen Umbruch befindet. König Sedain I kämpft mutig gegen die Schergen der Finsternis, die nun führerlos das Land verwüsten. Doch niemand hat mit dem Tag gerechnet, an dem die Schleier zerreißen würden und die Tunnel sich öffnen.  
Wehe den Lebenden, wenn die Hände der Tamuz sich öffnen. Wehe den Magiern, wenn ihre Macht verzehrt wird. Wehe den Kriegern, wenn ihre Gegner die Unholde der Ewigkeit sind. Wehe denen, die Geboren in den letzten Tagen dieser Welt.

Das Gasthaus heißt Euch willkommen und noch glänzt heller Sonnenschein auf den gesegneten Gräbern des nahgelegenen Friedhofes. Doch seltsame Gitter aus alten Zeiten verzieren die Fenster und Fremde erscheinen aus dem Nichts. Aber die Menschen sind freundlich, die Taverne gut und die Betten weich. Ein guter, friedlicher Ort um nach langer Wanderschaft zu verweilen. Noch herrscht Frieden ... werdet ihr es sein, die ihn stören?

## Das ROOTS

Die ROOTS Reihe wurde vor 7 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.

*„Schon vier Tage warte ich darauf, daß sie mich holen kommen- doch keine Reue befleckt mein Tun.“*

*Aus den Aufzeichnungen des Schlitzers von Eridion*

## Zum Spiel

Auf vielfachen Wunsch haben wir die **Punktebegrenzung** wieder eingeführt. Sie liegt für dieses Con bei **400 verlernten EP's**. Wer einen heißgeliebten Stammcharakter mit mehr Punkten hat, darf sich gerne mal an uns wenden. Es geht bei der Punkteregelung darum, das Verhältnis zwischen Spielern und Härtegrad des Cons auszubalancieren, nicht irgendwelche Charaktere grundsätzlich auszuschließen.

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

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.

## Organisatorisches

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

*„Werter Hohepriester, könntet ihr bitte einen Blick auf die Abschlussarbeit meines Novizen werfen? Ist das Erleuchtung oder Häresie? Und sollte es wahr sein, daß es noch mehr als die Domäne des Vergessens im Reiche Tamuz gibt, was machen wir dann?“*

*Priester Ischarioth minor Ambassis*

## Regeln

Wir spielen nach modifiziertem **DragonSys 1<sup>st</sup> Edition**. Da es immer an verschiedenen Dingen mangelte, die wir uns ausdenken mussten, wie Alchimisten-, Kräuter- oder Schlosssystem, sind unsere Hausregeln und Regeländerungen zu DragonSys auf unserer Homepage zu finden.

*"Irgendwo in den Katakomben der freien Magier Akademie Talionis, in der längst vergessenen Kammer 51 macht ein magischer Apparat ein leises "Plopp""*

## Spieler

Zur Anmeldung den Anmeldebogen ausfüllen und uns schicken, Charakterbogen, Charakterbild und den Hintergrund beilegen. Wir benötigen die Bilder für persönliche Plots und die Punktevergabe.

Wer seine Unterlagen rechtzeitig zukommen lässt, wird schneller durch das Einchecken kommen. Wir bevorzugen Datenform und es gelten unsere AGB's.

*„Hüte dich, denn im Traum sah ich Heerscharen aufziehen. Schärfe dein Schwert und öle deine Rüstung, denn dieses Mal ist die schärfste Klinge vielleicht nicht scharf genug.“*

*Diener Herons, General a.D. Fredegar Fürchtenichts*

## NSC

Auch diesmal gibt es wieder einen bunten Mix aus vielschichtigen Festrollen und Springerrollen. Das NSC Plotbuch erhaltet Ihr vorab. Wir versuchen dieses Jahr wieder ein NSC Con zu machen. Nach dem Lesen des Plotbuches setzt Euch bitte mit Britta in Verbindung. Beachtet dazu auch die erste 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. Wer dazu also Lust hat, macht bitte auf der Anmeldung das passende Kreuz.



*„Ich weiß, ihr habt schon viel Waldläuferlatein gehört, aber dies ist wahr. Ich sah zwischen den Bäumen Lichter und Gestalten, seltsame Wesen, wie ich sie nie zuvor sah und sie riefen nach mir. Haltet mich nicht für verrückt, aber ich fühle, daß etwas Fremdes dort draußen auf uns wartet.“*

*Mutgar, der Läufer des Waldes*

# Kurzfragebogen



ROOTS VIII 27.12.2007 – 01.01.2008

Charaktername: \_\_\_\_\_  
Rasse: \_\_\_\_\_  
Profession (Beruf): \_\_\_\_\_  
Verlernte EP's \_\_\_\_\_ Con-Tage (Carakter) \_\_\_\_\_

Tendenz O gut O böse O neutral  
O Schon einmal gemordet? Wie oft? \_\_\_\_\_  
O Schon einmal gestorben? Wie oft? \_\_\_\_\_  
O Titel/ Rang/ (Hohepriester z.B.) \_\_\_\_\_  
O Magieresistenz (woegen) \_\_\_\_\_  
O Giftresistenz (woegen) \_\_\_\_\_

O Kämpferschutz \_\_\_\_\_ O Regeneration \_\_\_\_\_ O Adel \_\_\_\_\_  
O Schlösser öffnen \_\_\_\_\_ O Giftkunde \_\_\_\_\_ O Handel \_\_\_\_\_  
O Kräuterkunde \_\_\_\_\_ O Seelenschutz \_\_\_\_\_ O Heilen \_\_\_\_\_  
O Gerüchte & Legenden \_\_\_\_\_ O 2. Gesicht \_\_\_\_\_ O Meucheln \_\_\_\_\_  
O Schriften \_\_\_\_\_ O Spuren lesen \_\_\_\_\_ O Fallen \_\_\_\_\_

Religion Kurzbeschreibung  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Questen, Ziele, Hoffnungen, Flüche, Verfolger:  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Auf welchem ROOTS gewesen?  
O ROOTS I O ROOTS 1,5 O ROOTS II O ROOTS 2<sup>3</sup>/<sub>8</sub>  
O ROOTS III O ROOTS 3.25 O ROOTS IV O ROOTS RmI  
O Ischarioth I O ROOTS W23 O ROOTS V O ROOTS 5 alpha  
O ROOTS BC O ROOTS VI O ROOTS 6<sup>2</sup>/<sub>3</sub> O ROOTS VII  
O ROOTS BC II

Wie bist Du auf das ROOTS gekommen?  
\_\_\_\_\_

Wir freuen uns schon auf Euch!  
**Euer ROOTS SL-Team**

# Anmeldung



ROOTS VIII 27.12.2007 – 01.01.2008

Name: \_\_\_\_\_  
Strasse, Nr.: \_\_\_\_\_  
PLZ, Ort: \_\_\_\_\_  
Telefon: \_\_\_\_\_  
Mobiltelefon: \_\_\_\_\_  
E-Mail@ail: \_\_\_\_\_  
Geburtsdatum: \_\_\_\_\_

Ich möchte kommen als o SC o NSC

Für Sc's: Zur Endschlacht Als NSC o **Endschlacht NSC**

Ich bin: o Vegetarier o Schwanger o Sanitärer

Ich komme O mit dem Zug am 27.12. um \_\_\_\_\_ in Handeloh an  
O mit dem Auto mit dem Kennzeichen: \_\_\_\_\_

Ich habe Krankheiten / Phobien / Allergien / sonstiges:  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Ich würde gerne in Zimmer mit Personen / Gruppe:  
\_\_\_\_\_  
Unbedingt angeben! Zimmertausch ist **NICHT MÖGLICH** !

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

Ort, Datum

Unterschrift

## Allgemeine Geschäftsbedingungen für das ROOTS VIII

### § 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 ist der Teilnehmer zur Überweisung des Beitrages verpflichtet. Ist der Preis der Veranstaltung an eine monatliche Staffellung gebunden, ist der am Überweisungstag gültige Preis zu entrichten.

### § 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 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 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. Ist ein Vertrag nach § 1 zustande gekommen, wird bei fehlendem Zahlungseingang der Beitrag auch bei nicht erscheinen oder mangelnder Absage vom Veranstalter zum gegenwärtigen Preis der Veranstaltung in Rechnung gestellt. Der Veranstalter behält sich vor, dies an dritte abzugeben.  
2. 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.  
3. 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.  
4. Ist eine Ratenzahlung des Beitrages vereinbart worden, so gilt die Beitragshöhe des Zeitpunktes, an dem die erste Überweisung von mindestens Euro 50,- getätigt wurde.  
5. 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.  
6. 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. Minderjährigen 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 Fotografie 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.