



Die Con findet vom 27.12.2011 bis 01.01.2012 in der Jugendherberge Groß Reken, in der Nähe von Dülmen (NRW) statt. Dort erwarten Euch ein Bett und Vollverpflegung, die übrigens dem Rollenspieler Tages- und Nachtrhythmus angepasst wurden. Ein Festbankett und eine Taverne gibt's auch. Wir spielen modifiziertes Dragon Sys 1st Ed. DKWD(D)K Charaktere und aus anderen Systemen sind willkommen und werden ggf. konvertiert. Auch Anfänger sind gern gesehen! Die Con ist frei ab 16 Jahren. Der Rechtsteil auf der Anmeldung ist verbindlich (hierzu mehr auf dem Anmeldebogen und den AGB's). Wir werden eine Zimmerkaution von 5,-€ erheben. Bitte bringt diese passend mit. Ein Infopaket bekommt ihr ca. zwei Wochen vor Conbeginn.

Kosten wird Euch der ganze Spaß für 6 Tage:

| Überweisung | Für SC's (70 Plätze) | Für NSC's (40 Plätze) |
|---------------------------|----------------------|-----------------------|
| Bis zum 30.09.2011 | 220,- € | 150,- € |
| Bis zum 31.11.2011 | 230,- € | 150,- € |
| Danach | 240,- € | 170,- € |

Anmeldeschluss ist der 12.12.2011. Einsendeschluss für Charakterbögen, Bild und Geschichte ist der 6.12.2009. Die Con ist frei ab 16 (siehe AGB's). Bitte überweist den Conbeitrag nur, wenn Ihr mit den AGB's einverstanden seid!

Anmeldung & Orga:

Jesko Trink
Im Bruch 5d
44536 Lünen
023068491580
0177/ 327 70 27
roots@lost-ages.de

NSC's :

Britta Pauls
02323 / 919 951
pauls@lost-ages.de

Geld geht an:

Jesko Trink
KTO 7834837
BLZ 20090500
Bei der NetBank AG Hamburg
Verwendungszweck RC und den realen Namen



Chronicles

„Irgendwo im Nirgendwo“

Jugendherberge Groß Reken 27.12.2011 – 1.1.2012



Manchmal ist die wichtigste Frage nicht, wo man ist.

Oder wie zur Hölle man hier hingekommen ist.

Ja, noch nicht einmal, wie man von hier wieder heil weg kommt.

Manchmal ist die wichtigste Frage... eine ganz andere.

Irgendwo in Eridmea – so weit weg von allem, dass noch nicht einmal ein Steuereintreiber hierhin kommt - gibt es ein kleines, hübsch gelegenes Anwesen, dass seine Geheimnisse nun schon seit langer Zeit hütet. Leider ändern sich die Zeiten und manchmal reicht eine winzige Schraube, eine einzige falsch zitierte Formel oder ein wenig zu viel Fledermausblut im Trank aus – und plötzlich wird alles ganz anders.

Und man fragt Euch verzweifelt: „Seid ihr das Problem ... oder die Lösung?“

Online-Anmeldung unter:

www.lost-ages.de

Das ROOTS

Die ROOTS Reihe wurde vor 11 Jahren begonnen mit dem Ziel, Plot für alle Charakterklassen zu bieten, Neueinsteiger zu fördern und Hintergründe und Ambiente mit viel Liebe zu gestalten. Dieses Con ist ganz bewusst "Irgendwo im Nirgendwo". Wer noch nie von uns gehört hat wird ohne Vorinformationen klar kommen können. Wer uns schon lange begleitet, wird bestimmt ein paar Dinge wiedererkennen, sollte sich aber hüten zu glauben, er hätte den Plan! Gerade dieses Con wird von Euch allen eine Menge verlangen und die Erfahrungspunkte des Charakters werden nicht zum Ziel führen. Wir wünschen uns von Euch nur eines: Mut! Mut auch als Abenteurer auch einfach ein magisches Artefakt auszuprobieren, als Priester zu Zaubern und als Magier Dinge einfach zu versuchen. Die Plots werden so angelegt, dass der gesunde Menschen (Elfen-, Zwerge-) Verstand ihn lösen kann, aber auch „ver-rückte“ Ideen oft zum Ziel führen. Wir werden uns wieder an interaktive Plots wagen, die euch rollenspielerisch herausfordern, sowie eine großen Menge an Nebenplots haben, die diesmal ohne Euer Zutun starten, so dass auch die stilleren Plotjäger oder Ambientespieler auf ihre Kosten kommen. Apropos Kosten, ja diese Con ist teurer als bei uns üblich, das liegt an der Jugendherberge, bei der wir 30,- €pro Tag zahlen.

„Als ich hier anfang haben sie mich gefragt, ob ich kochen könnte. Natürlich kann ich das. Niemand hat mir gesagt, WAS ich kochen können muss und für WEN! Oder dass es auch mal WEN für WAS ist!“

Gertraud, empörte Köchin des Anwesens.“

Zum Spiel

Wir hoffen darauf, dass Ihr Euch eine Rolle ausdenkt, die das Spiel insgesamt bereichert und dass Diskussionen überflüssig werden. Wir bitten Euch Eure Charakterstoriys möglichst frühzeitig einzureichen, damit wir die Möglichkeit haben, (teilweise mit Absprache) persönliche Plots zu gestalten. Gespielt wird rund um die Uhr, überall außer in Du/WC, Time-Out ist unerwünscht. Wenn es nicht anders geht, zieht Euch in Euer Zimmer zurück, damit Ihr keinen anderen mitzieht. Nichts ist schlimmer als Outtimegespräche in der Taverne! Seid Euch auch auf diesem Con der Sterblichkeit Eurer Charaktere bewusst! Wir freuen uns, wenn alle überleben, doch lässt sich der Tod nicht immer vermeiden vor allem bei Spieler-Spieler-Aktionen.

„Ähm... ich sag es ja nicht gern, aber irgendwie haben wir ein Problem, oder?“

Matthäus, Wächter des Hauses



Regeln

Wir spielen nach modifiziertem **DragonSys 1st Edition**. Da es immer an einigen Dingen mangelte, die wir uns ausdenken mussten, wie Alchimisten-, Kräuter- oder Schlosssystem, sind unsere Hausregeln und Regeländerungen zu DragonSys auf unserer Homepage zu finden. Wir wollen allmählich den Wechsel zu DKWD(D)K vollziehen. Schönes Spiel ist einfach toller als Punkte.

„ Herr... wie kommt ihr darauf, dass es unentschuldig ist kein Zwerg zu sein?“

Knut, Wächter des Stadttore

Spieler

Zur Anmeldung den Anmeldebogen ausfüllen und uns schicken, Charakterbogen, Charakterbild und den Hintergrund beilegen. Oder auf unsere Homepage gehen und sich dort direkt online anmelden, das bevorzugen wir, weil es uns Arbeit spart. Wir benötigen die Bilder für persönliche Plots und die Punktevergabe. Wer uns seine Unterlagen rechtzeitig zukommen lässt, wird schneller durch das Einchecken kommen.



„Mutter, Mutter! Ich hab die Götter um einen Rat gebeten und keine Antwort bekommen!“ – „Tochter, ich frag deinen Vater niemals um Rat und bekomm trotzdem ständig einen! Stell dir vor: manchmal haben Leute zu tun...hast du eigentlich schon die Wäsche gemacht?“

Irmtraut, überarbeitete Wäscherin des Anwesens zu ihrer versponnenen und mit 17 Jahren immer noch unverheirateten Tochter Johanna.

NSC

Es wird einen bunten Mix aus vielen kleinen Rollen geben aus denen ihr im Laufe des Cons sich sicherlich EURE Lieblingsrolle herauskristallisieren wird, die ihr relativ frei, immer wenn ihr Lust habt, spielen könnt. Es gibt natürlich auch größere, vielschichtigen Rollen, von denen manche recht komplex sind. Ihr habt eine NSC Koordination auf dem Con zur Betreuung, ebenso wie eine Kampf-SL. Ein komplettes NSC Plotbuch wird euch zugeschickt (diesmal wieder mit allen Nebenplots). Ergänzende Vorschläge sind willkommen. Allgemeine NSC's Rollen werden generell erst auf dem Con verteilt, aber komplizierte Rollen mit viel Vorbereitung können vorher individuell nach Anfrage vergeben werden. Es lohnt sich auf jeden Fall sich vorher mit uns abzusprechen, damit man schon mal eine Vorlieben und Abneigungen miteinander besprechen kann. Vorabsprachen und Fragen bitte an Britta.

„Ich hab ja nichts gegen Fremde. Meine besten Freunde sind Fremde. Aber der ist ja nicht mal aus unserem Dorf!“

Bürgermeister Jakob zu seiner Frau Waltraud als diese ihm von den gutaussehenden Neuankömmlingen vorschwärmt

Kurzfragebogen



CHARAKTERNAME: _____
RASSE: _____
PROFESSION (BERUF): _____
VERLERNTE EP´S _____ CON-TAGE (CHARAKTER) _____

TENDENZ GUT BÖSE NEUTRAL
O TITEL/ RANG/ (HOHEPRIESTER Z.B.) _____
O MAGIERESISTENZ (WOGEGEN) _____
O GIFTRESISTENZ (WOGEGEN) _____

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:

WIE BIST DU AUF DAS ROOTS GEKOMMEN?

FÜR NSC´S

ICH SPIELE AM LIEBSTEN:

ICH KANN AUSTRÜSTUNG MITBRINGEN FÜR:

ICH MÖCHTE AUCH GERNE BEI VORBEREITUNGEN HELFEN

WIR FREUEN UNS SCHON AUF EUCH!
EUER ROOTS SL-TEAM

Anmeldung:



NAME: _____
STRASSE, NR. _____
PLZ, ORT: _____
TELEFON: _____
MOBILTELEFON: _____
E-M@IL: _____
GEBURTSDATUM: _____

ICH MÖCHTE KOMMEN ALS SC NSC

ICH BIN: VEGETARIER SANITÄTER SCHWANGER

ICH KOMME MIT DEM ZUG UM _____ IN REKENAN.
ICH FAHRE AUCH WIEDER MIT DEM ZUG ZURÜCK

ICH KOMME MIT DEM AUTO KENNZEICHEN: _____

ICH HABE KRANKHEITEN/PHOBIEN/ ALLERGIEN/ BESONDERE
ESSGEWOHNHEITEN:

ICH MÖCHTE IN EIN ZIMMER MIT DER GRUPPE/ PERSONEN:

GESETZLICHES:

Es gelten die beigegefügte Allgemeinen Geschäftsbedingungen des Veranstalters. Mit der Unterschrift bestätigt Teilnehmer, dass er diese zur Kenntnis genommen hat und erklärt sich mit ihnen einverstanden. Bei Minderjährigen ist eine Unterschrift des Erziehungsberechtigten und eine Namensnennung des „Conpaten“ notwendig. Die mitzubringende Einverständniserklärung wird auf Anfrage zugesandt.

Ort, Datum

Unterschrift

§ 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. 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 selbstständig 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. Ist ein Vertrag nach § 1 zustande gekommen, wird bei fehlendem Zahlungseingang der Beitrag auch bei nicht erscheinen oder mangelnder Absage vom Veranstalter zum gegenwärtigem 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 50,- Euro 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.