

DAS ROOTS NSC - CAMP

Der Garten für die Harten

28.09.2012 – 30.09.2012

Wie im ROOTS Cronicles II Flyer bereits angekündigt werden wir ein NSC – Camp veranstalten, also ein ganzes Wochenende nur für NSC´s und solche, die es werden wollen.

Dort können wir viele Dinge ohne die neugierigen Augen von SC´s ausprobieren und sowohl In- wie auch Out-time mal all die Dinge austesten, die man auf Cons immer bei anderen sieht und toll findet, aber selbst noch nie ausprobieren konnte. Wir haben uns auch mal ein paar Gedanken dazu gemacht und werden einige Veranstaltungen anbieten. Eine Auflistung von möglichen Kursen findet Ihr auf dem Anmeldebogen, vielleicht haben wir vor Ort auch noch Ergänzungen anzubieten.

Außerdem werden wir den Silvesterplot besprechen und schon erste Rollen verteilen. Nicht zuletzt gibt das Camp uns und Euch die Möglichkeit abends bei einem Met zusammensuhocken und zu quatschen, wofür auf den Silvestercon´s oft viel zu wenig Zeit bleibt

**Das Camp ist auch für alle Leute geeignet, die noch nie auf einem Larp waren und sich fragen:
„Was macht man da eigentlich so?“**

Das Camp findet statt:

**Vom 28.09.2012 – 30.09.2012
in dem BdP-Pfadfinderheim Castrop-Rauxel**

Das Pfadfinderheim liegt mitten in einem Eichenwäldchen, wobei wir nebenan eine große Wiese haben und eine Brücke, die über einen reißenden Kanal führt. Es gibt 25 Betten im Haus - bitte Schlafsack, evtl. Kopfkissen und unbedingt Bettlaken (Decken sind kein Ersatz) mitbringen. Sanitäre Anlagen sind vorhanden. Zeltmöglichkeiten sind für ca. 25 Personen vorgesehen.

Selbstversorger würden wir bitten, darauf zu achten ihr eigenes Geschirr mitzubringen und es auch selbst zu spülen.

Das Camp ist für alle NSC´s, die sich für das Roots Cronicles II angemeldet haben, kostenlos. Essen und Getränke sind nicht inklusive, die Preise in der Taverne sind wie immer.

Wenn ihr keine Lust auf Selbstverpflegung habt, bekommt ihr **für 20,- Euro extra Vollverpflegung** (Frühstück, Mittag, Abendbrot, Kaffee, Tee & Wasser). Für alle, die sich nicht zum Roots Cronicles II angemeldet haben, beträgt der Grundbeitrag 25,- Euro ohne Verpflegung und 45,- Euro mit Verpflegung.

Überweisung an:

**Jesko Trinks, Konto: 1012266183, BLZ: 12030000, bei der DKB
Verwendungszweck: Roots Cronicles Camp + Realer Name**

Bitte kreuzt auf eurer Anmeldung unten doch einfach mal an, was euch interessiert und denkt daran, dass viele Sachen intensiv vorbereitet werden müssen. Nehmt euch also einen Augenblick Zeit dafür. Außerdem wüssten wir gerne, welche Charakterklasse ihr Silvester bevorzugt spielen würdet bzw. was euch generell interessiert (für die, die Silvester nicht kommen). Wir möchten am Samstag In-time gehen und euch die Möglichkeit geben, einfach mal Probe zu spielen.

Wenn ihr noch **Rückfragen** habt, meldet euch einfach unter:

Jesko Trinks, Im Bruch 5d, 44536 Lünen; Tel.: 02306/ 849 15 80 & 0177/ 327 70 27
roots@lost-ages.de

Jeder, der zu diesem Treffen kommt, kann damit auf keinen Fall mehr als Spieler zum Roots Cronicles II kommen.

Wir nehmen uns dieses Ausschlussrecht heraus, da auf diesem Treffen der gesamte Plot bekannt gegeben wird und es unfair gegenüber anderen SC´s wäre, jemanden mit solchen Vorkenntnissen als Spieler zuzulassen, egal wie gut er in- und out-time trennen kann.

Wir freuen uns auf Euch!
Euer Roots-Team!

DAS ROOTS NSC - CAMP

Der Garten für die Harten

28.09.2012 – 30.09.2012

- Anmeldung -

Name: _____ Ich bin **schwanger**
Straße: _____
PLZ, Ort: _____ Ich bin **Sani**
Telefon: _____
e-Mail: _____ Ich bin **Vegetarier**
Geb. Datum: _____

Krankheiten, Allergien & Phobien: _____

Ich bin **nicht** für das **ROOTS Cronicles II** angemeldet und überweise **25,- Euro**

Ich habe mich bereits zum **ROOTS Cronicles II** angemeldet und komme **kostenlos**

Ich will **Vollverpflegung** und zahle **20,- Euro extra**

Ich verpflege mich selbst (**Selbstverpflegung**)

Unterbringung:

Ich möchte einen Schlafplatz im Haus (Nur solange Vorrat reicht!)

Ich bringe mein Zelt mit

Ich habe in meinem Zelt noch Platz für _____ Leute

Ich komme mit dem **Zug**, bitte am Bahnhof **Castrop-Rauxel** abholen um _____ Uhr

Ich würde gerne folgendes spielen (mehrere Kreuze möglich)

Magier Krieger Priester Abenteurer/Dieb
 Monster Bauer Händler Kräuterkundiger
 Heiler Adliger Schamane Waldläufer

Folgende Kurse würden mich interessieren:

1. Sicherheit auf Larps (verpflichtend)
2. Zaubern Grundlagen, Spruchmagie und Rituale (verpflichtend)
3. Waffentraining, Grundlagen, Sicherheit im Kampf (verpflichtend)
4. Charakterarchetypen – Was kann man wie spielen? (verpflichtend)
5. Grundinformationen über Eridmea (verpflichtend ROOTS NSC's)
6. besondere Rituale: Wiederbelebung Dämonenbeschwörung
7. Götterkunde – Wie mache ich Gebete / einen Gottesdienst für wen?
8. Kräuterkunde
9. Heilerausbildung: Heiler, Medicus und Feldscher
10. Dieben auf Rootscons – Beutelschneiden und Schlösserknacken
11. Dungeonkunde Fallen, Gifte, Rätselraten
12. Erste Hilfe auf Larps
13. Einsatz von Pyroeffekten auf Cons
14. Einarbeitung der Technikcrew
15. Kreaturen im Liverollenspiel
16. (eigener Vorschlag): _____

Gesetzliches:

Ich habe die beigefügten AGB's gelesen und bin mit ihnen einverstanden.

Ort, Datum

Unterschrift

§1 - Zustandekommen des Vertrages

1. 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 Staffelung gebunden, ist der am Überweisungstag gültige Preis zu entrichten.
2. Der Veranstalter kann Innerhalb der 14 Tage nach Anmeldung des Teilnehmers in schriftlicher oder elektronischer Form das Zustandekommen eines Vertrages ohne Nennung von Gründen ablehnen.

§ 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 seelischen 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, ohne dass der Veranstalter eine Pflicht zur Rückerstattung des Teilnehmerbeitrages hat.
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. 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 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 Lünen.