

Anfängercon Bootcamp VIII - Auf dem Weg zum Helden -

Höret Höret Höret:

Seine Gnaden, der Herzog Gregory of Dragons Deep, lädt ein zum 8. Ausbildungslager nach Felden.

Sin jeder, ob Magier, Kämpfer, ob Spielmann oder Kleriker, der neu ist auf der Straße der Abenteuer sei geladen vom 16ten bis 18ten Tage des 3ten Mondes 512.

Ihr, die ihr dazu lernen wollt, für Kost und Logis ist gesorgt, die Getränke stehen kalt und die Dozenten aus aller Herren Lande sind begierig, euch unterrichten zu dürfen! Wir haben Heiler aus Weidenthal, Ritter aus Lodrien und Magier aus den Mittellanden, die alle nur darauf warten, euch bei eurem Wege unterstützen und eure Fähigkeiten schulen zu dürfen!

Seine Gnaden,

Sir Gregory of Dragon's Deep
Herzog von Drachensfurt
Reichsritter des Lodrischen Reiches

„Sssie sssammeln sssich hier...Meisster...gauzzzz in der Nähe...“

Ein lächeln zierte das Gesicht des Mannes, der mit „Meister“ angesprochen wurde, so kühl und vorfreudig, dass es dem Boten das Blut in den Adern gefrieren läßt.

„Sehr gut, sehr gut. Dann haben wir eine gute Gelegenheit zu testen, wie gut sie *wirklich* sind.“

„A...aber Meisster...“ die Stimme zittert vor Furcht. „Ich...ich meine nur, Meisster...sss..sss..sssind wir denn sssso weit?“

Wieder lächelt der „Meister“.

„Wir werden sehen - und ich freue mich darauf!“

Hallo liebe Interessenten, Spieler und NSC!

Hiermit laden wir euch ein auf unseren Anfängercon Bootcamp VIII - wie der Name schon sagt ist dies ein Con speziell für euch, liebe Anfänger. Das heißt, dass das Ambiente, das Umfeld, der Plot usw. speziell auf Leute wie euch ausgerichtet sein wird, die das Hobby „Larp“ neu kennen lernen wollen oder es noch nicht lange kennen. Es wird es eine Unterkunft auf Jugendherbergsniveau geben, dazu Vollverpflegung und Wasser/Eistee/Kaffee, ebenfalls natürlich einen interessanten Plot. All dies ist im Preis inbegriffen. Außerdem wird es vor Ort eine Taverne geben in der man andere Getränke günstig erwerben kann.

Auf diesem speziellen Con für Anfänger bei dem es auch wieder "Kurse" geben, in dem Interessierte von erfahrenen Spielern IT (also während wir spielen) unterwiesen werden um ihre Kenntnisse in verschiedenen Bereichen zu erwerben oder zu vertiefen:

- Einführung in die Heilkunde (nicht-magisch): Feldscherei, die Heilkunst ohne Magie und Alchemie, also das Nähen von Wunden, das Anlegen von Verbänden usw. - ein Muß, nicht nur für angehende Heiler!

- Einführung in die Magie: Wie funktioniert die Magie? Was sind Astrallinien? Diese Fragen und das Erlernen und Anwenden einfacher Zauber wird hier unterrichtet.

- Einführung in die Alchemie: Wie man aus Blättern, Wurzeln, Kräutern und Beeren heilkräftige Tränke und Salben, schützende Tinkturen und vieles mehr braut erfahrt ihr hier in diesem Kurs.

- Einführung in die Heilmagie: Heilmagie läßt Wunden verschwinden, Knochen heilen und sogar abgetrennte Glieder wieder nachwachsen - aber wie und warum funktioniert das? Und was bedeutet eigentlich dieses "überheilen"?

- Einführung in die Kunst des Spähens: Spuren lesen, den Wald durchkämmen, den Feind entdecken, Fallen auslegen oder entschärfen – und das lernt ihr hier

- Kampf für Fortgeschrittene: Der Kampf mit dem Schild in Formation, Kämpfen mit besonderen Waffen wie Stangenwaffen, der Umgang mit zweihändigen Waffen, der beidhändige Kampf - all das will gelernt sein, und am besten hier.

- Einführung in Etikette und Tanz: Wie ist die korrekte Anrede, vor wem hab ich mich zu verneigen, wen darf ich duzen, wer ist zu "Ihrzen" - all diese Fragen werden hier beantwortet. Außerdem könnt ihr hier die wichtigsten Tänze an den Höfen erlernen - ein Wissen, ohne das selbst Ritter nicht auskommen! (Und außerdem macht es Spaß!)

Es wäre schön, wenn ihr auf der Anmeldung schon ankreuzen könntet, für welche Kurse ihr euch interessiert, damit wir planen können - natürlich keine Pflicht, auch wenn ihr euch bis zu dem Con noch anders entscheidet, kein Problem. Wir wollen nur für euch planen können, dass jeder auch besuchen kann was er möchte ☺.

OH – und keine Sorge, das wird kein reiner „Ausbildungscon“! Es wird sicher genug Möglichkeiten geben, dass erlernte auch anzuwenden!

Neugierig geworden, aber noch Fragen offen? Meldet euch einfach bei uns, wir helfen immer gerne, egal ob bei der Charaktererschaffung, bei allgemeinen Fragen oder mit Einkaufstipps. Einfach anrufen oder mailen. Infos über das Land und seine Bewohner bekommt ihr unter www.lodrien.de. Wenn ihr dabei sein wollt einfach die Anmeldung ausfüllen und an uns schicken, ihr bekommt dann rechtzeitig eine Anmeldebestätigung mit Wegbeschreibung, näheren Infos, den Regelmodifikationen und so weiter. Überweist dann noch den Conbeitrag ihr seid dabei! Bitte beachtet, dass wir nur auf dem Postweg eingegangene Anmeldungen oder eingescannte mit Originalunterschrift berücksichtigen können.

Wir freuen uns auf euch!

Für die Alozo-Orga

Katja und Ingo

Anmeldung zum Con „Bootcamp VIII“ – Lodrien 46

Wann: 16.-18.03.2012 Wo: Haus Güllemühle, Daubachtal 1, 65558 Langenscheid

Art: AbenteuerCon für Anfänger SC-Plätze: 35 NSC-Plätze: 14

Alter: ab 16 Jahren Regelsystem: mod. DragonSys 2nd-Edition

Kosten: **bis 11.11.11** **bis 31.12.11** **bis 28.02.12** **Connzahler** (nur nach Absprache!)

SC: 59,- € 66,- € 75,- € 95,- €

NSC: 45,- € 49,- € 49,- € 69,- €

Dies ist ein Anfängercon, deswegen bitten wir Teilnehmer mit mehr als 10 Contagen erst mal bei uns nachzufragen ob noch Plätze frei sind da wir Anfänger bevorzugt annehmen.

Für die Staffelung zählt das Überweisungsdatum!

Anschrift:

Alozo-Orga

Katja Hertler

Königsteiner Straße 61a

65929 Frankfurt / Main

Bankverbindung:

Katja Hertler

Netbank

BLZ: 20090500

Konto-Nr. 0001544284

Kontakt:

Alozo-Orga@gmx.de

Tel: 069 – 22 22 06 79 (18-21 Uhr)

www.lodrien.de

Betreff: CampVIII+Realname

Die ausgefüllte Anmeldung bitte schicken an:

Alozo-Orga

Katja Hertler

Königsteiner Straße 61a

65929 Frankfurt / Main

Con-Anmeldung "Bootcamp VIII – Helden -"

Name: _____

Anschrift, PLZ, Ort: _____

Telephon: _____

Geburtsdatum: _____

Email: _____

Allergien/Krankheiten/Phobien: _____

Ich komme als: SC NSC

Charaktername: _____

Contage Charakter / Spieler: _____ / _____

Charakterklasse: _____

Gesinnung: _____

Rasse: _____

Gruppe: _____ Ich bin: Vegetarier Sanitäter o.ä.

Ich möchte auf ein Zimmer mit: _____

Ich interessiere mich für folgende Kurse:

Heilkunde

Heilmagie

Etikette und Tanz

Magie

Spähen

Fortgeschr. Kampf

Alchemie

(einen gesonderten Charakterbogen füge ich bei)

Ich habe die AGB gelesen und erkenne diese mit meiner Unterschrift an. Hiermit melde ich mich rechtsverbindlich an zum Con: Bootcamp VIII.

Ort, Datum

Unterschrift (Bei Minderjährigen: Erziehungsberechtigter)

Allgemeine Geschäftsbedingungen (AGB)

- 1) Die Anmeldung bitte vollständig und gut lesbar ausgefüllt an den Veranstalter zurückschicken, bitte Charakterbogen und Beschreibung nicht vergessen!
- 2) Der Vertrag kommt zustande durch die Anmeldebestätigung des Veranstalters. Reagiert der Veranstalter innerhalb von 14 Tagen ohne besonderen Grund auf die Anmeldung nicht, so ist der Teilnehmer nicht mehr an seine Anmeldung gebunden.
- 3) Die Teilnehmerzahl ist beschränkt. Der Veranstalter behält sich vor im Vorfeld der Veranstaltung Teilnehmer ohne Angaben von Gründen gegen Rückerstattung des Teilnehmerbetrags von der Veranstaltung auszuschließen.
- 4) Teilnehmer, die gegen die Sicherheitsbestimmungen verstoßen oder den Anweisungen des Veranstalters, seines gesetzlichen Vertreters oder seiner Erfüllungsgehilfen 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 Teilnehmerbetrags hat. Gleiches gilt für Teilnehmer die sich oder andere in nicht unerheblichen Maßen in Gefahr bringen.
- 5) Der Veranstalter behält sich vor die Ausrüstung der Teilnehmer einer Sicherheitsüberprüfung zu unterziehen. Beanstandete Gegenstände dürfen im Spiel nicht weiter verwendet werden. Der Teilnehmer ist verpflichtet seine Ausrüstung (insbesondere Polsterwaffen und Rüstungen) laufend auf die Spielsicherheit zu kontrollieren. Soweit diese den Sicherheitsbestimmungen nicht oder nicht mehr entsprechen hat er sie selbständig aus dem Gebrauch zu nehmen. Zuwiderhandlungen können zum Ausschluß führen.
- 6) Der Teilnehmer verpflichtet sich über das normale Risiko von Liverollenspiel hinausgehende Gefährdungen für sich andere Teilnehmer und die Umgebung zu vermeiden. Dazu zählt insbesondere das Klettern an ungesicherten Steilhängen und Mauern, das Entfachen von offenem Feuer außerhalb von dafür vorgesehenen Feuerstätten und Alkoholkonsum vor Kampfhandlungen. Zuwiderhandlungen können zum Ausschluß führen. Für Kämpfe gilt generell eine 0-Promille-Grenze!
- 7) Die Haftung des Veranstalters wie folgt beschränkt: Der Veranstalter haftet nur für Schäden, die auf einer grob fahrlässigen Pflichtverletzung des Veranstalters oder einer vorsätzlichen oder grob fahrlässigen Pflichtverletzung eines gesetzlichen Vertreters oder Erfüllungsgehilfen des Veranstalters beruhen. Schadensersatzansprüche aus Unmöglichkeit der Leistung, Pflichtverletzung und Verzug sind bei leichter Fahrlässigkeit auf den Ersatz des vorhersehbaren Schadens beschränkt.
- 8) 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 Spieler-Charakteren, ihrer Geschichte sowie ihrem Teil der Handlung verbleiben beim jeweiligen Spieler. Aufnahmen von Ton, Bild ect. von Seiten der Teilnehmer sind nur für private Zwecke zulässig.
- 9) Bei Rücktritt des Teilnehmers werden folgende Beträge zur Unkostendeckung fällig: Bei einem Rücktritt von mehr als 8 Wochen vor der Veranstaltung pauschal 10,- Euro, bei einem Rücktritt bis zu 4 Wochen vorher pauschal 20,- Euro, ab 4 Wochen vor der Veranstaltung ist ein Rücktritt aus organisatorischen Gründen nicht mehr möglich.
- 10) Teilnehmerplätze sind nicht übertragbar. Sollte der Teilnehmer verhindert sein so ist eine Übertragung nur nach ausdrücklicher Zustimmung des Veranstalters möglich.
- 11) Minderjährige bedürfen für die Teilnahme einer Einverständniserklärung eines Erziehungsberechtigten, Grundsätzlich ist eine Teilnahme erst ab 16 Jahren möglich. Der Veranstalter behält sich vor bei speziellen Veranstaltungen ein Mindestalter festzusetzen.
- 12) Der Teilnehmer erklärt sich einverstanden, daß seine Daten von Beginn der Anmeldung an in einer elektronischen Kundendatei geführt werden. Die gespeicherten Daten zur Person können Name, Anschrift, Geburtsdatum, Telefonnummer, Fax, Email sowie eine Photographie und Charakterdaten des gespielten Charakters umfassen. Freiwillige Angaben zum Gesundheitszustand des Teilnehmers werden nicht gespeichert und vertraulich behandelt und nicht weitergegeben.
- 13) Sollten Teile dieser AGB aus rechtlichen Gründen nichtig sein so wird das Vertragsverhältnis nicht automatisch nichtig, der entsprechende Passus der AGB wird durch einen dem Sinn der ursprünglichen Fassung entsprechenden neuen, gültigen Passus ersetzt, die restlichen Punkte behalten ihr Gültigkeit.
- 14) Mit seiner Unterschrift unter die Anmeldung meldet sich der Teilnehmer verbindlich zur entsprechenden Veranstaltung an und bestätigt, daß er die AGB gelesen hat und diese anerkennt.**