

### **Veranstalter - Kontakt**

LarpOS e.V.  
c/o Henning J. Bahr  
Seminarstr. 13/14  
49074 Osnabrück  
Tel: 0176/80134679  
Fax: 0541/58052729  
per Mail: [renascentum@erblande.de](mailto:renascentum@erblande.de)

### **Anmeldungen und Anmeldezeitraum**

Anmeldungen sind vom 15.09. bis zum 15.11.2011 durch alle oben angegebenen Kontaktwege möglich. Es ist möglich, sich nur für einzelne Tage anzumelden. Bei Tagesanmeldungen oder Anmeldungen als eSC wird vorher um Rücksprache gebeten. Eine Anmeldung als Springer ist nur auf Einladung möglich.

### **Teilnahmebeiträge**

Spieler (20 Pl.)	169,00 €
eSC (15 Pl.)	149,00 €
Springer	99,00 €
Tagesbeitrag	40,00 €
Silvesterbeitrag	60,00 €

Die Teilnahmebeiträge sind innerhalb des Anmeldezeitraums, spätestens bis zum 31.10.2011 zu zahlen. Bei Zahlung nach dem 31.10.2011 ist ein um 10,00 Euro höherer Beitrag zu zahlen. Hiervon sind Tagesbeiträge ausgenommen. Bei Anmeldung und Zahlung für einzelne Tage kann ein fester Schlafplatz nicht garantiert werden.

### **Bankverbindung**

Kontoinhaber: Henning J. Bahr  
Kto.Nr.: 52407  
bei der Sparkasse Osnabrück  
BLZ: 265 501 05  
Verwendungszweck: 177/11 – Name, Vorname

### **Zimmerbelegung**

Es gibt die Möglichkeit, bei der Anmeldung die gewünschte Zimmergröße anzugeben mit den Namen der übrigen Teilnehmer, die dieses Zimmer auch belegen sollen. Es stehen insgesamt folgende Zimmer zur Verfügung, dabei gilt: Wer zuerst kommt, mahlt zuerst!

1x 2-Bett, 4x 3-Bett, 4x 4Bett

Kann ein Belegungswunsch nicht erfüllt werden, melden wir uns umgehend.

# **Renascentum XI**

## **Mummenschanz auf Moorwacht**



**28.12.2011 - 01.01.2012**

**Jagdschloss Baum  
Bückeburg**

## Was bisher geschah ...

*Zu Moorwacht wurde im Herbst des Jahres 1003 ndO Ritter Roloff - der letzte seines Geschlechts - als Vampir entlarvt und vernichtet, die finstere Brut, die sich auf seinem Grund und Boden eingenistet hatte, ausgetrieben. Das Fehlen eines Erben stürzte das Erbkönigreich fast in einen Bürgerkrieg: Breitenstrom, Norderstein und der Orden der Corenianer, dem Roloff einst angehörte, erhoben gleichermaßen Anspruch auf das Lehen.*

*Erbkönig und Pontifex Maximus erließen zur Befriedung die Moorwacht-Bulle, mit der das Lehen unter erbkönigliche Verwaltung gestellt und über der Streit Großen Erbköniglichen Hoftribunal übertragen wurde. Dieses schlug das Lehen schließlich der Provinz Norderstein zu, nachdem der Herzog von Breitenstrom spektakulär von seinem Erbanspruch zurückgetreten war.*

*Nun währt die Amtszeit des Cron-Vogtes, Reichserzritter Lorik von Auenfels-Moorwacht, schon das siebte Jahr. Der Erbkönig ist ungehalten, dass in Norderstein noch kein neuer Lehensmann gefunden ist und stellt ein Ultimatum: Wenn der Herzog nicht bis zur letzten Stunde des Jahres 1011 einen neuen Vasallen benennt, fällt das Lehen an den letzten lebenden Erben des ehrlos verstorbenen Roloff: Erzherzog Egmont von Breitenstrom.*

*Da trifft es sich, dass Vogt Lorik in Moorwacht einen Brauch eingeführt hat, um dem Volk die Angst vor dem Schrecken zu nehmen, der das Schloss einst bewohnte. Zur Jahreswende wird ein großes Fest gefeiert und eine Strohuppe verbrannt, mit der alle Schrecken von den Flammen verzehrt werden sollen. Der Brauch jährt sich nun zum siebten Mal - und jedes Jahr hoffen die Bewohner Moorwachts, das vertriebene Grauen möge nicht zurückkehren ...*

*So hat der Herzog beschlossen, dass bei dieser Feier der neue Lehensmann gekürt werden soll. Deshalb sind Volk und Adel nach Moorwacht eingeladen, dem Spektakel beizuwohnen, denn nach dem Willen der Fürsten soll sich der neue Herr über Moorwacht in den nötigen Künsten beweisen, bis am letzten Tag des Jahres die Entscheidung feststeht!*

**Renascentum 11 - Mummenschanz auf Moorwacht** - setzt die Ereignisse fort, die vor einigen Jahren mit der Vernichtung des Vampirs Ritters Roloff begannen. Inzwischen hat es in den Erbländen Veränderungen gegeben, die Moorwacht wieder zum begehrten Gut machen. So wird sich den Gesandten von Krone, Kirche und Herzogtum nicht nur ein Bewerber stellen, um Lehensmann zu werden.

Auch die Bevölkerung will natürlich wissen, wer der neue Herr wird, zumal das Jahreswendfest mit der Verbrennung des Sorgenohm ansteht. Und vielleicht kann man sich ja mit dem neuen Herren gleich sehr gut stellen.

Außerdem weiß man natürlich nie, ob noch etwas des Grauens, das einst Moorwacht behauste, noch geblieben ist - oder wiederkehrt ...

## Was bieten wir?

- eine der schönsten LARP-Locations Deutschlands
- Vollverpflegung incl. Getränke und Silvesterfeier
- Unterbringung in Mehrbettzimmern
- Raum für selbstständiges Spiel und eigene Ideen
- Festrollen (eSC) mit Charakterplots und maximaler Handlungsfreiheit
- Social Fantasy mit großen und kleinen Intrigen, Kriminalgeschichten und Gothic Horror

## Was wollen wir?

- Teilnehmer, die sich ihrer Verantwortung für den Spielspass aller anderen bewusst sind
- SC sollten einen Grund haben, der sie nach Moorwacht führt.
- Die Bewerber für das Lehen müssen den erbländischen Vorstellungen des „Frommen und Redlichen“ entsprechen.
- eSC-Darsteller mit Lust an der Darstellung sozialer Beziehungen auf persönlicher Ebene

## Was bieten wir nicht?

- Endschlacht, Untotenhorden, Angriffswellen, Dungeons und Koboldrätsel
- säckeweise Special Effects
- Exotische Kreaturen und Dämonen
- Teilnehmer-Dauer-Bespaßung

## Was sollten Teilnehmer wissen?

- Anreise ab dem 28.12.2011, 18 Uhr.
- Time-In ist für 21 Uhr geplant, gespielt wird bis zum 31.12.2011, 24 Uhr.
- Auf <http://www.erblande.de> finden sich Spielempfehlungen und weitere Informationen über die Erblände.
- Wer an einer Festrolle interessiert ist, wende sich an [henning@erblande.de](mailto:henning@erblande.de) .

## Wie funktioniert die Anmeldung?

Es gibt einen Anmeldezeitraum vom 15.09. bis zum 15.11.2011. Innerhalb dieses Zeitraumes müssen sowohl die Anmeldung - schriftlich oder per Mail - als auch der Teilnahmebeitrag eingegangen sein. Anmeldungen nach Ablauf des Anmeldezeitraums sind nur zu einem erhöhten Teilnahmebeitrag und nach Rücksprache mit dem Veranstalter möglich. Haben sich innerhalb des Anmeldezeitraums nicht mindestens 15 SC und 10 eSC angemeldet, findet die Veranstaltung nicht statt.

## Anmeldebogen

<b>Name</b>	<b>Vorname</b>
<b>Straße, Hausnr.</b>	
<b>PLZ / Ort</b>	
<b>Telefon</b>	
<b>e-Mail</b>	
Anmeldung (bitte ankreuzen) als SC ( )    als eSC ( )    als Springer ( )	Teilnahme (bitte ankreuzen) 28.12.( ) 29.12.( ) 30.12.( ) 31.12.( ) komplett ( )
Zimmerbelegungswunsch (mit Angabe der übrigen Teilnehmer):	
Besonderheiten, auf die wir achten sollen (Allergien, Krankheiten, Ernährungsgewohnheiten):	
Was möchtest Du auf einem LARP gerne einmal, was auf keinen Fall erleben?	
<b>Charaktername</b>	<b>Konzept/Beruf</b>
Nenne fünf Schlagworte, die Deinen Charakter und seine Eigenheiten beschreiben.	
Nenne drei Dinge, die Dein Charakter besonders gut beherrscht.	
Nenne drei Dinge, die Dein Charakter überhaupt nicht kann.	
Aus welchem Grund ist Dein Charakter zur Jahreswende in Moorwacht?	

Ich habe die Teilnahmebedingungen und die Informationen zu Renascentum 11 zur Kenntnis genommen und bin mit diesen einverstanden. Für die Veranstaltung melde ich mich an. Ich kann innerhalb des Anmeldezeitraums bis zum 15.11.2011 meine Anmeldung bei voller Erstattung des Teilnahmebeitrages zurücknehmen. Veranstalter ist der LarPOS e.V., c/o Henning Bahr, Seminarstr. 13/14, 49074 Osnabrück, vertreten durch den Vorstand, Florian Herrmann und Markus Goldmeier. Eine Charakterbeschreibung füge ich dieser Anmeldung bei oder reiche Sie innerhalb des Anmeldezeitraums nach.

Ort, Datum

Unterschrift

# ALLGEMEINE TEILNAHMEBEDINGUNGEN

## § 1 Anmelde- und Vertragsbestimmungen

- (1) Die Anmeldung ist nur innerhalb eines seitens des Veranstalters vorgegebenen Zeitraums (Anmeldezeitraum) möglich. Über Ausnahmeregelungen entscheidet der Veranstalter nach freiem Ermessen.
- (2) 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. Eine Anmeldung in diesem Sinne gilt erst als eingegangen, wenn der Anmeldebogen dem Veranstalter vorliegt.
- (3) Der Veranstalter behält sich vor, die Veranstaltung zum Schluss des vorgegebenen Anmeldezeitraums mangels ausreichender Anmeldungen abzusagen. Gezahlte Teilnahmebeiträge werden dann in voller Höhe zurückerstattet.

## § 2 Allgemeine Bestimmungen

- (1) Der Teilnehmer versichert, bei Veranstaltungsbeginn das 18. Lebensjahr vollendet zu haben. Zur Teilnahme Minderjähriger muss der Veranstalter ausdrücklich gegenüber den Erziehungsberechtigten seine Zustimmung erteilen.
- (2) Der Veranstalter achtet nicht auf eine nach Geschlechtern getrennte Unterbringung.
- (3) Der Teilnehmer ist für die Sauberkeit des ihm zur Unterbringung zugewiesenen Bereiches, insbesondere die Beseitigung von Abfällen und Verschmutzungen, selbst verantwortlich. Darüber hinaus kann der Veranstalter dem Teilnehmer Reinigungsarbeiten für Gemeinschaftseinrichtungen (z.B. Küche, sanitäre Anlagen, Gemeinschaftsräume) zuteilen.
- (4) Die Wirksamkeit dieser Allgemeinen Teilnahmebedingungen bleibt von der Unwirksamkeit einzelner Punkte dieser Allgemeinen Teilnahmebedingungen unberührt.

## § 3 Regelwerk

- (1) Mit der Anmeldung, spätestens unverzüglich nach der Anmeldebestätigung hat der Teilnehmer, sofern er sich als Spieler anmeldet, der Spielleitung eine Charakterbeschreibung zur Verfügung zu stellen. Der Veranstalter ist berechtigt, die Darstellung eines Charakters ohne Angabe von Gründen zu untersagen. Dem Teilnehmer steht dann ein Rücktrittsrecht unter voller Rückerstattung des Beitrages zu.
- (2) Mit seiner Anmeldung erkennt der Teilnehmer das vom Veranstalter vorgegebene Regelwerk als für das Spiel verbindlich an.

## § 4 Sicherheit, Ausschluss von der Veranstaltung

- (1) Der Veranstalter behält sich vor, die Ausrüstung des Teilnehmers einer Sicherheitsüberprüfung zu unterziehen. Der Teilnehmer ist verpflichtet, seine Ausrüstung (insbesondere die von ihm verwendeten Spielzeugwaffen) auf Spielsicherheit zu kontrollieren. Unsichere Gegenstände dürfen im Spiel nicht verwendet werden.
- (2) Der Teilnehmer verpflichtet sich, über das normale Risiko von Live-Rollenspiel hinausgehende Gefährdungen für sich, andere Teilnehmer und die Umgebung zu vermeiden. Hierzu zählt insbesondere der Umgang mit offenem Feuer oder gefährlichen Stoffen.
- (3) Wer Alkohol in einer Menge getrunken hat, die das Führen eines Fahrzeugs auf öffentlichen Straßen unzulässig macht, hat die Darstellung von Kämpfen jeder Art sowie körperlich gefährliche Übungen wie Klettern unbedingt zu unterlassen. Dies gilt sinngemäß auch für Medikamente.
- (4) Den Anweisungen des Veranstalters und seiner Erfüllungsgehilfen ist Folge zu leisten.
- (5) 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 Teilnahmebeitrages hat. § 2 Abs. 3 bleibt unberührt.

## § 5 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 grob fahrlässigen Pflichtverletzung des Veranstalters oder auf einer vorsätzlichen oder grob fahrlässigen Pflichtverletzung 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.

## § 6 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 und Eigennamen bleiben dem Veranstalter vorbehalten.
- (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.

## § 7 Rücktritt, Übernahme des Vertrages durch Dritte

- (1) Die Teilnehmerzahl ist begrenzt. Teilnehmerplätze sind nicht übertragbar. Sollte der Teilnehmer verhindert sein, so ist es nicht ohne weiteres möglich, dass eine andere Person an seiner Stelle an der Veranstaltung teilnimmt.
- (2) Innerhalb des vom Veranstalter vorgegebenen Anmeldezeitraums ist der Rücktritt vom Vertrag möglich. Bei Rücktritt des Teilnehmers nach Ablauf des vorgegebenen Anmeldezeitraums wird eine Stornogebühr in Höhe von 20 % des geleisteten Teilnahmebeitrages fällig. Wenn der Teilnehmer eine Ersatzperson als Teilnehmer stellt, und mit dieser Ersatzperson kommt ein Vertrag zustande, so mindert sich die Stornogebühr auf 5% des geleisteten Teilnahmebeitrages.
- (3) Bei Rücktritt außerhalb des vorgegebenen Anmeldezeitraums versucht der Veranstalter, den Platz anderweitig zu vergeben. Sollte dies nicht möglich sein, wird der Teilnahmebeitrag nicht zurückerstattet.

## § 8 Teilnahmebeitrag, Zahlungsverzug

- (1) Die Zahlung des Teilnahmebeitrages erfolgt grundsätzlich im voraus. Sollte die Zahlung nach Ablauf des vorgegebenen Anmeldezeitraums nicht erfolgt sein, so wird ein Säumniszuschlag in Höhe von € 10,- fällig. Unberührt davon bleibt das Recht des Veranstalters, tatsächlich entstandene höhere Kosten nachzuweisen.
- (2) Ist der Teilnahmebeitrag noch nicht in voller Höhe entrichtet, ist der Veranstalter berechtigt, dem Teilnehmer eine Frist von mindestens 8 Tagen zur Zahlung zu setzen, unter Hinweis darauf, nach Ablauf der Frist den Platz einem Dritten zu überlassen.
- (3) Bei Anmeldungen im Namen und Rechnung eines Dritten haftet der Anmeldende für dessen Verbindlichkeiten aus dieser Verpflichtung als Gesamtschuldner.

## § 9 Hinweis nach Bundesdatenschutzgesetz

- (1) Der Teilnehmer erklärt sich einverstanden, dass seine Daten (Name, Anschrift, Geburtsdatum, Telefonnummer, Fax, Email, eine Fotografie) in einer automatisierten Kundendatei geführt werden. Diese Stammdaten werden auf unbegrenzte Zeit gespeichert.
- (3) Freiwillig angegebene Daten zum Gesundheitszustand des Teilnehmers werden vertraulich behandelt und nicht elektronisch gespeichert oder weitergegeben.

## § 9 Bestimmungen für die Darsteller von Springer-Charakteren

- (1) Der Springer-Darsteller ist an die Weisung der Spielleitung gebunden. Ihren Anordnungen hat er Folge zu leisten. § 4 Abs. 6 gilt entsprechend.
- (2) Springer-Darsteller, die von der Veranstaltung verwiesen werden, können über ihren Teilnahmebeitrag hinaus auf die volle Höhe des entsprechenden Spieler-Beitrags in Anspruch genommen werden.