

---

# ARBON II – BRANDWEIHE AUF CANUPHERS WACHT

---



EIN AMBIENTECON DES TRIGARDON E.V.  
FÜR BEDIENTETEN- UND  
GESINDECHARAKTERE  
AUF DER WINTERBURG BEI BINGEN  
VOM 25. BIS 27.11.2011

---

Die Bediensteten sind in Aufruhr, auf dem kleinen Rittergut Canuphers Wacht hat sich seine Majestät der Hochfürst angekündigt, um dort die ehrwürdige arbonische Brandweihe abzuhalten. Mit diesem uralten auf die alten Stammestraktionen zurückgehenden Ritus bietet ein Sippenoberhaupt in der Tradition der alten arbonischen Stammeshäuptlinge dem Feuer- und Kriegsgott Riamodan eine Opfergabe dar, um ihn für die anschließenden Fürbitten von Sippenmitgliedern, Waffenbrüdern und Freunden Milde zu stimmen. Die Teilnehmer treten mit den Urnen von Verstorbenen, um deren Seelenfrieden sie sich sorgen, vor Riamodan und leisten Fürbitten, Schwüre und Prüfungen, um den Ahnengeist Frieden und Einlass in die Unterwelt zu ermöglichen.

Die Seele eines siebengläubigen Trigardoniers wird nach seinem Tod von den Winden der Totengöttin Riadugora in ihre Hallen in der Unterwelt getragen, wo sie auf ihre Wiedergeburt warten. Doch wie wir alle wissen kommt nicht jede Seele zur Ruhe, immer wieder gibt es besonders tragische, gewaltsame Umstände oder unerledigte dem Verstorbenen überaus wichtige Angelegenheiten, die eine Seele daran hindern können, zur Ruhe zu kommen und ihren verdienten Platz in Riadugoras Hallen einzunehmen. Um den Ahnengeistern dieses Schicksal zu ersparen kann Riamodan angerufen werden. Der Gott des Feuers, der Leidenschaft und des Krieges ist der zweite Bewohner der Unterwelt neben der Totengöttin Riadugora. In Arbon weiß man, dass sein Feuer verlorenen Seelen den Weg die Unterwelt weisen kann, falls Riadugoras Winde die Seele des Verstorbenen nicht in die Unterwelt gebracht haben.

Während der Hochfürst mit seinen engsten Getreuen im benachbarten Lehen noch Amtgeschäften nachgeht und der Hausherr seiner Majestät schon entgegen reitet, ist das Gros des hochfürstlichen Trosses bereits vorangereist, um mit den ansässigen Bediensteten die Feierlichkeiten vorzubereiten. Die Aufregung ist groß, denn der Ritus der Brandweihe wird selten vollzogen, die alten Traditionen stellen hohe Anforderungen an den ausrichtenden Gastgeber.

Auf Canuphers Wacht ist daher unterdessen eine bunte Schar von Gläubigen mit der Asche eines ruhelosen Ahnen angereist um für Seelenfrieden zu bitten. Doch auch einige fremdgläubige sind gekommen, die die Schar begleiten, Freunde und Kampfgefährten in diesem Land nach den örtlichen Riten ehren wollen.

Hiermit laden wir vom Trigardon e.V. Dich herzlich zu einem Burgcon auf der wunderschönen Winterburg vom 25. bis zum 27.11.2011 ein. Die Winterburg bietet mit ihrer rustikalen und atmosphärischen Inneneinrichtung die ideale Kulisse für einen stimmungsvollen Ambientecon, der die Teilnehmer in kleinem Rahmen (ca. 40 Teilnehmer) einen Einblick in den Ahnenkult der trigardonischen Religion bieten wird. Für trigardonische Charaktere bietet sich mit dem dargestellten Ritus eine schöne Gelegenheit, den Hintergrund des Charakters um das eine oder andere Familiendrama zu erweitern und für Gäste aus dem Ausland eine gute Gelegenheit die reichhaltige trigardonische Kultur an einem besonders ehrwürdigen Anlass näher kennen zu lernen.

Die Brandweihe ist ein Ambientecon, in dem Sinne, dass es keinen klassischen Abenteuerplot geben wird und alle von der Spielleitung besetzten Festrollen weitgehend frei agieren werden. Nichtsdestotrotz werden die meisten anwesenden Charaktere ein klares Ziel vor Augen haben: Das Seelenheil eines von ihnen in einer Urne mitgebrachten Verstorbenen. Um das zu gewährleisten wird sicherlich noch die eine oder andere Hürde überwunden werden müssen...

Wir ermutigen daher alle Teilnehmer ein bisschen Familiengeschichte zu entwickeln und mit einer eigenen Urne eines verstorbenen Verwandten (oder Waffenbruders, Geliebten...?) anzureisen. Auf dem Programm steht also die Vorbereitung und gemeinschaftliche Durchführung der Brandweihe sowie eine ausgelassene Feier im Anschluss.

Der Con ist ausschließlich für Bedienstete, unbetitelt Adelige und Gesinde konzipiert. Wir möchten damit den Spielern von Bediensteten die Möglichkeit geben sich einmal ganz auf ihr Spiel miteinander und ihren Charakterhintergrund konzentrieren zu können. Die Spieler von höhergestellten Charakteren können entweder mit einem selbstkreierten Gesindecharakter kommen, oder sich vertrauensvoll in die Hände der Orga begeben und sich eine Festrolle geben lassen.

Der Teilnehmerbeitrag von 70 Euro beinhaltet die Unterkunft auf der Burg inklusive Vollverpflegung. Er ist bis zum 14.11. auf das Konto des Trigardon e.V. zu überweisen, Conzahlung ist nur nach Absprache mit einem Aufpreis von 10 Euro möglich.

Eure Anmeldung schickt bitte an:

Gösta Kroll  
Nordstr. 2  
55131 Mainz

Bankverbindung des Trigardon e.V.:

Trigardon e.V.  
Konto Nr.: 0000513952  
BLZ: 33050000  
Stadtsparkasse Wuppertal

Für Fragen steht Euch Gösta jederzeit zur Verfügung:

**Mobil: 0177-2392584**

**Email: [goesta79@gmail.com](mailto:goesta79@gmail.com)**

***WIR FREUEN UNS AUF EUCH!***

---

## ORGANISATORISCHES

---

**Unterkunft:** Die Unterkunft erfolgt in Mehrbettzimmern mit rustikalen Stockbetten. Die Zimmer sind IT tauglich, können also schön dekoriert werden. Schlafsäcke sind nicht zugelassen, Bettwäsche muss gegen eine geringe Gebühr entliehen oder selbst mitgebracht werden.

**Verpflegung:** Vollverpflegung. Das bedeutet, von Freitag Abend bis Sonntag Morgen gibt es Essen, Wasser ist durchgängig frei. Es wird eine Gesindeküche/Taverne geben in der es voraussichtlich weitere Getränke zu erwerben geben wird. Dies ist noch in der Planung und wird noch bekanntgegeben.

**Licht:** Die Burg besteht zu großen Teilen aus sehr altem Holz und eigentlich ist Feuer nur im Kaminzimmer erlaubt. Wir würden die Räume aber gerne ambientig beleuchten. Die Burgleitung hat uns daher als besondere und jederzeit widerrufbare Ausnahme (!) gestattet in den Räumen geschlossene Laternen oder Windlichter zu benutzen. Wenn ihr also eine Laterne (keine Öllampen, nur Kerzenlaternen) habt, bringt sie bitte mit.

Hierzu gelten folgende Regeln:

- Niemals (niemals - niemals!) eine Kerze in einem Raum unbeaufsichtigt brennen lassen!
- Keine Kerzen ohne Laterne oder Windlicht!
- Bitte Wachsflecken oder sonstige Beschädigungen vermeiden! Wir würden das Vertrauen der Burgleitung ungerne enttäuschen, sondern möchten auf dem nächsten Con gerne wieder mit Kerzenlicht arbeiten können.

**Anreise:** Die Burg Winterburg ist zwar direkt beim Ort Winterburg, die Zufahrt ist jedoch bei WinterBACH (das ist das Dorf nebendran)! Die Adresse **„Im Brühl“ in 55595 Winterbach** führt euch relativ direkt an die Einfahrt des Schullandheim Winterburg. Die Straße selbst heißt „Schloß“ aber manche Navis finden das nicht.

Hier findet ihr es auf der Karte von Google Maps. In der Satellitenansicht seht ihr am Ende der Straße den roten Sportplatz der die Burg verschandelt, der sie aber von oben gut kenntlich macht:

[http://maps.google.de/maps?saddr=A61+Roth,+Bad+Kreuznach&daddr=Schlo%C3%9F&hl=de&ie=UTF8&ll=49.904144,7.721672&spn=0.162525,0.307274&sl=49.874283,7.843552&sspn=0.162626,0.307274&geocode=FUML-gldf\\_t2ACK57cEHZGe-RzH-g-FBbnSb\\_0%3BFZTF-AIdGbR0AA&gl=de&mra=ls&t=h&z=12](http://maps.google.de/maps?saddr=A61+Roth,+Bad+Kreuznach&daddr=Schlo%C3%9F&hl=de&ie=UTF8&ll=49.904144,7.721672&spn=0.162525,0.307274&sl=49.874283,7.843552&sspn=0.162626,0.307274&geocode=FUML-gldf_t2ACK57cEHZGe-RzH-g-FBbnSb_0%3BFZTF-AIdGbR0AA&gl=de&mra=ls&t=h&z=12)

**Zum Ausladen** könnt ihr direkt ins Schloß fahren, anschließend stellt die Autos bitte oben auf den Parkplatz. Wer mit ÖPNV anreist und eine Abholung braucht wendet sich bitte an die ORGA.

**Dein Spiel und die Regeln:** Dies soll ein Con zum Spaß haben sein, ein Feiercon mit einem klitzekleinen bisschen Plot. Wichtig ist uns dass keine SC-Charaktere anwesend sind die alle anderen vom Rang oder Macht her herumkommandieren könnten. Daher wäre sowohl ein Ritter, Freiherr oder Großbauer, als auch ein gestandener Priester oder Magier eher unpassend.

Knappen, Zofen., Lehrlinge und Novizen sowie Handwerker, Gesinde, Arbeiter oder normale Bauern sind natürlich gerne gesehen. Auch Händler, Jäger, Barden oder Gaukler, Waffenknechte oder Abenteurer können ihren Weg nach Canuphers Wacht finden.

Bitte beachtet außerdem wir LOW Fantasy nach DKWDDK spielen. Es gibt hier hauptsächlich Menschen, vielleicht ein paar Zwerge, Halblinge oder Elfen. Andere Rassen oder magische Gegenstände kommen eigentlich nicht vor, wenn, dann wären sie eine der ORGA vorzutragende Ausnahme. Auch Magie oder Wunder bitte nur im kleinsten Rahmen („Feuerfinger“ oder „Licht“ oder so etwas.)

**ANMELDUNG ZUM ARBON II – BRANDWEIHE AUF CANUPHERS  
WACHT – 25.-27.11.2011**

---

---

Name: \_\_\_\_\_

Straße: \_\_\_\_\_

PLZ/Ort: \_\_\_\_\_

Telefonnr.: \_\_\_\_\_

Emailadresse: \_\_\_\_\_

Charaktername: \_\_\_\_\_

Funktion/Beruf: \_\_\_\_\_

Dinge bei denen wir Rücksicht auf Dich nehmen sollten:  
(Vegetarische Verpflegung, Allergien, Phobien...)

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Dinge mit denen Du Dich einbringen möchtest:  
(Sani, Aufbauhelfer, Festrolle, etc.)

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Hiermit melde ich mich verbindlich zu der Veranstaltung „Arbon II – Brandweihe auf Canuphers Wacht“ vom 25.-27.11.2011 auf der Winterburg an. Ich erkenne die beigefügten allgemeinen Geschäftsbedingungen an.

\_\_\_\_\_  
*Ort, Datum*

\_\_\_\_\_  
*Unterschrift*

## Allgemeine Geschäftsbedingungen des Veranstalters

---

§1 Der Teilnehmer ist sich der Natur der Veranstaltung und der daraus folgenden Risiken bewusst. (Nachtwanderungen, Geländewanderungen, Kämpfe mit Polsterwaffen, Tanzen im Ballsaal usw.)

§2 Der Teilnehmer verpflichtet sich, sich selbsttätig über die geltenden Sicherheitsbestimmungen zu informieren und seine Ausrüstung einer Sicherheitsüberprüfung durch den Veranstalter zu unterziehen. Nicht zugelassene Waffen und Ausrüstungen bleiben bis Spielende in der Verwahrung der Spielleitung.

§3 Der Teilnehmer verpflichtet sich gefährliche Situationen für sich, andere Teilnehmer und die Umgebung zu vermeiden. Dies gilt im Besonderen für alle offenen Feuer, klettern an Steilhängen und Mauern. Das Benutzen von nicht zugelassenen oder überprüften Ausrüstungsgegenständen. Bei Alkoholkonsum ist die Teilnahme an Kampfhandlungen ausgeschlossen. Übermäßiger Alkoholkonsum ist zu vermeiden. Drogenkonsum führt zu sofortigen Ausschluss des Teilnehmers von der Veranstaltung.

Wer sich strafbar macht (Diebstahl, Körperverletzung) wird unmittelbar von Seiten des Veranstalters angezeigt. Der Veranstalter nutzt dabei alle ihm gegebenen rechtlichen Möglichkeiten.

§4 Minderjährige Teilnehmer legen eine Einverständniserklärung ihres Erziehungsberechtigten vor. Gegenüber minderjährigen Teilnehmern wird eine besondere Rücksichtnahme von allen Teilnehmern erwartet.

§5 Jeder Teilnehmer nimmt seinen, bei der Veranstaltung angefallenen Abfall mit und hinterlässt das Gelände und die Zimmer wie vorgefunden.

§6 Den Anweisungen des Veranstalters und dessen Erfüllungsgehilfen (SL) ist Folge zu leisten.

§7 Verstöße gegen die Anweisungen des Veranstalters und seiner Sicherheitsbestimmungen (wie sie in dieser Einladung unter Organisatorisches aufgelistet sind) führen zum sofortigen Ausschluss des Teilnehmers ohne eine Kostenrückerstattung durch den Veranstalter.

§8 Schadenersatz aus positiver Forderungsverletzung, Verschulden bei Vertragsabschluß und unerlaubter Handlung sind ausgeschlossen, soweit der Veranstalter oder seine Erfüllungsgehilfen nicht vorsätzlich oder grob fahrlässig gehandelt haben.

Der Teilnehmer weist auf Verlangen des Veranstalters den Abschluss einer Haftpflichtversicherung nach.

§9 Alle Rechte an der Vermarktung von Bild und Tonaufnahmen bleiben bei dem Veranstalter. Alle Rechte an der aufgeführten Handlung, sowie von dem Veranstalter verwendeten Begriffen und Eigennamen bleiben dem Veranstalter vorbehalten. Aufnahmen von Seiten der Teilnehmer sind nur für private Zwecke zulässig.

§10 Rücktritt, Nichtannahme der Anmeldung, Ausschluss von der Veranstaltung.

Die Teilnehmerzahl ist beschränkt und der Veranstalter behält sich vor, im Vorfeld der Veranstaltung Teilnehmer ohne Angabe von Gründen gegen Rückerstattung des Teilnehmerbeitrages von der Veranstaltung auszuschließen.

Bei Rücktritt des Teilnehmers, egal zu welchem Zeitpunkt, wird ein Betrag zur Deckung der entstandenen Unkosten fällig, höchstens jedoch 40,- €. Teilnehmerplätze sind nur mit Zustimmung und Absprache mit dem Veranstalter übertragbar.

Sollten aufgrund von Rücktritt oder aus anderen Gründen die Gruppenstärke für einen gewährten Gruppenrabatt nicht mehr ausreichen, verfällt der Anspruch auf diesen Nachlass.

§11 Alle Nebenabreden und Änderungen des Teilnehmergebotes sowie dieser AGB bedürfen der Schriftform und sind erst gültig durch schriftliche Bestätigung durch den Veranstalter.

§12 Die Wirksamkeit dieser AGB bleibt von der Unwirksamkeit einzelner Punkte dieser AGB unberührt.