

*Con amici*  
Denkpause  
Grünberg

Informationen

Programm  
und  
Hintergründe



3.-10. August 2008

Liebe Gäste,

wir planen in Grünberg eine Woche in der Akademie des Egmond-Ordens, lokalisiert in Grünberg, Kurland, zu simulieren. In diesem Heftchen sollen sich Informationen finden, die den Aufenthalt in Grünberg (liege es nun in Hessen oder in Kurland) noch ein wenig netter gestalten. Einiges sind organisatorische Hinweise, anderes ist für die Simulation wichtig.

Zwei Anliegen hat dieser Con: Freunde zu treffen und FoLLoW zu erleben.

Dabei gehen wir das Erlebnis FoLLoW von zwei Seiten an: zum einen wollen wir über FoLLoW nachdenken, die Theorie besprechen. Wir wollen dies im direkten Gespräch tun, denn wir haben in der Vergangenheit gesehen, dass schriftliche Kommunikation viele Fallstricke enthält und diesen Widrigkeiten möchten wir entgehen.

Wir wollen denken und reden, diskutieren, nicht streiten.

Es wird in Grünberg einen Raum geben, der für diesen Zweck da ist. Wie er genutzt wird, ist ganz offen.

Wir wollen FoLLoW, Magira, aber auch ganz handfest und sinnlich erleben. Gespräche von Enzyfiguren, Plots - all das soll es auch geben. Wir wollen unsere Welt Magira mit Leben füllen.

Dafür haben wir einen Plot erarbeitet, an dem jeder teilnehmen kann. Dieser Plot wird sich in Wettkämpfen, Rollenspielen, Rätseln und Abenteuern manifestieren - und soll auf dem Marsch seinen Höhepunkt finden. Magiraner, die daran teilnehmen wollen, bekommen von uns ein Erkennungszeichen, wer besondere Charaktereigenschaften sein eigen nennt und diese ins Spiel einbringen möchte (Magie), der meldet das bitte bei mir an.

Sollten noch Fragen offen sein, organisatorischer oder persönlicher Art, stehe ich gerne zur Verfügung.

Kirsten Scholz, Konradstr.13, 50937 Köln (ab 22.07. bin ich nur noch telefonisch oder per Mail zu erreichen, man nennt das Urlaub :))

Tel.: 0162/8909898, E-Mail: zorn\_@web.de

Bilder von Helen Keller-Meisinger used with permission



## Wie alles begann ...

Der Egmont-Orden, vor vielen Jahren gegründet, ist ein wenig in Vergessenheit geraten, sogar in Clanthon, dabei waren und sind seine Ziele edel.

Damit sich das ändern möge, hat die Markgräfin, erst seit kurzem (wieder) im Amt, sich eine Woche der offenen Tür ausgedacht, in der Besucher eingeladen sind, sich umzusehen, sich vom Ausbildungsstand der Ritter und Ritterinnen zu überzeugen, sich selbst in den ritterlichen Künsten zu üben, aber auch einfach nur sich zu vergnügen, gesellig zu sein oder zu faulzen.

Allerdings waren wohl ihre Schreiber ein wenig saumselig, denn einige Briefe kamen in Umlauf, die sicher nicht für die Öffentlichkeit gedacht waren...



An den Oberen des Egmont-Ordens, lokalisiert an der Akademie zu Grünberg

Werter alter Freund,

nach vielen des Schweigens wird es euch wohl verwundern nun von mir Botschaft zu erhalten.

So lasst mich euch als erstes versichern, dass es mir fern lag, unsere Freundschaft so zu vernachlässigen, und dass nur die Umstände und mein Dienst, der stets das äußerste von mir verlangt, mich euch entfremdet hat.

Nun aber, in einer Stunde, da ich mich aufmache, eine große Aufgabe anzugehen, erinnerte ich mich unserer gemeinsamer Tage und der wohlwollenden Unterstützung, die ihr mir stets habt angedeihen lassen. In der Tat ist es so, dass ich euch anschreibe, um euch um eure Hilfe zu bitten, so wie ihr sie mir damals zugesagt habt, wie es die Ordensregeln und euer stolzes Herz es euch geboten.

Für Studien, die ich zu unternehmen gedenke, suche ich einen Ort des Schutzes und der Ruhe, einen abgeschiedenen Ort, der wohl nicht in den Karten unserer großen Feinde verzeichnet sein mag, der aber dennoch wehrhaft ist.

Gering geworden ist die Schar der Verbündeten, derer die sich noch der Gefahr erinnern und bereit sind, Vorkehrungen dagegen zu treffen und sich zu schulen im Kampfe gegen Mächte, die nicht mit menschlichen Maßstäben gemessen werden können.

Da ich aber weiß, dass ihr nicht nachlassen werdet im Kampfe gegen die große Gefahr, ersuche ich euch, mir für einen Siebentag in der Akademie Unterkunft und Schutz zu gewähren.

Bitte teilt mir mit, ob es euch möglich ist, dieses Ansinnen zu unterstützen und zu welchem Zeitpunkt ich euch aufsuchen darf.

Mit tief empfundenen Grüßen

Takuan





Stern von Anweiler, Markgräfin von Kurland, Protektorin des Egmont-Ordens

Werter Sakuan,

mit tiefem Bedauern teile ich euch mit, dass euer Schreiben den Adressaten nicht erreicht hat und auch nicht erreichen wird, da Otto vom Schild vor nunmehr sieben Jahren verschieden ist.

Allerdings fühle ich mich, als Schirmherrin des Egmont-Ordens und mit seinen Regeln wohl vertraut, in der Pflicht, euch zu gewähren, was Otto euch zusagte, auch wenn Clanthons Größe nicht mehr die ist, die Otto noch erlebte.

Der Orden ist heute nicht mehr der Hort der Kraft, als den der große Egmont ihn gründete, in der Tat ist es so, dass seine Gefolgsleute zwar von außergewöhnlicher Tapferkeit sind und ein jeder ein Held genannt werden kann, aber manchmal ist es einer kleinen Schar nicht vergönnt, dass zu leisten, was ein größerer Haufen wohl zu leisten vermag.

Da ich aus euren Worten lese, dass es bei der Sache, um deretwillen ihr euch an Otto wandtet, um ein Angelegenheit von großer Dringlichkeit im Rahmen einer wahrlich größeren Sache handelt, will ich zusehen, dass ich nicht nur Ottos Versprechen erfülle sondern auch diesen Mangel behebe, denn zu recht erinnert ihr mich daran, wie wichtig es ist, die Wacht stets wehrhaft zu halten.

Bitte benennt mir den Zeitpunkt, da ihr wünscht, in Clanthon einzutreffen.

Stern von Anweiler

Kadmos



Werte Markgräfin,

betrüblich ist die Kunde, die euer Brief mir bringt. Um so dankbarer bin ich für eure Unterstützung.

Ich gedenke, am 3. Tag des Greifen nach Clanthon zu kommen.

Allerdings muss ich gestehen, dass ihr mich neugierig gemacht habt. Bitte verrätet mir doch, was ihr zu unternehmen gedenkt, um die Größe des Ordens wiederherzustellen.

Nochachtungsvoll

Takuan



Stern von Anweiler, Markgräfin von Kurland, Protektorin des Egmont-Ordens

Werter Takuan,

gerne beantworte ich eure Fragen, da ich mir vorstellen kann, dass auch ihr eine Rolle spielen könnt bei meinem Vorhaben - wenn die Pflichten, die euch nach Grünberg führen, euch dafür Zeit lassen.

Clanthon stand stets in der Pflicht des großen Mythanenschwurs, so dass ich mir sicher bin, dass auch heute noch die Menschen dieser Tradition folgen würden, wären sie darüber aufgeklärt, dass es Not tut, Schwert, Lanze und Bogen zu nehmen und Dienst zu tun.

Damit sich die Kenntnis über die Gefahren und wie man ihnen begegnet ausbreitet, plane ich eine Veranstaltung ins Leben zu rufen, zu der all jene nach Grünberg einladen werde, die sich schulen und informieren wollen.

Auf diesem Treffen können Freundschaften geschlossen und gepflegt werden, die in Zeiten der Not manchmal mehr wert sind als alle Waffen.

Egbert von Finstersee hat bereits zugesagt, die Schirmherrschaft zu übernehmen.

Wissen wird mehr, wenn man es teilt

Stern von Anweiler

Kadmos



## Speiseplan für die Woche vom 03.08.08 - 10.08.08

Essenszeiten: Brunch: 09.00 bis 13.00  
Abendessen: 18.30 bis 20.00

Brunch: Kaffee, Milch, Zucker  
Schwarzer Tee, Früchtetee  
Kakao  
Brötchen, Brot (Vollkorn)  
Wurstaufschnitt  
Käseaufschnitt  
Nutella  
Marmelade  
Müsli, Keloggs  
Äpfel, Birnen, Bananen  
Fruchtjoghurts  
Obstsaft



Sonntag, 03.08.08

Abendessen: Schnitzel/ Gemüseschnitzel, Zigeunersoße/Soße,  
Pommes, Salate, Eis

Montag, 04.08.08

Brunch: Basics, Tortellini mit Schinkenkäsesoße und mit  
Käsesoße mit Erbsen

Abendessen: Kalte Wurstplatten, Chicken Wings, Kalte Käse  
platten, Pellkartoffeln mit Dip, Flammerie, Blatt  
salate

Dienstag, 05.08.08

Brunch: Basics, Frikadellen, Rahmsoße, Wedges,  
Blumenkohlbratlinge, Rahmsoße, Wedges

Abendessen: Kalte Wurstplatten, Kalte Käseplatten, Pizza,  
Blattsalate, Fruchtquark

Mittwoch, 06.08.08

Brunch: Basics, Nudelsalat mit Schinken, Gemüse cremesuppe

Abendessen: Kalte Wurstplatten, Kalte Käseplatten, Kartoffelta-  
schen mit Dip, Paprika-Feta-Salat

Donnerstag, 07.08.08

Brunch: Basics, Hähnchenschenkel, Spinatbratling,  
Kartoffelsalat Münchner Art

Abendessen: Kalte Wurstplatten, Kalte Käseplatten, Frühlings-  
rollen mit süß-saurer Soße (Hackfleischfüllung),  
Herbstrollen mit süß-saurer Soße (Gemüsefüllung),  
Obstsalat

Freitag, 08.08.08

Brunch: Basics, Texas Potatoes, Tomaten-Mozarella-Platte

Abendessen: Grillabend: Putenschnitzel, Käseknacker,  
Rote Wurst, Nudelsalat, Eisbergsalat, Feta  
käse, Champignon, Kräuterbaquette

Samstag, 09.08.08

Brunch: Basics, Toast Hawaii, Toast mit überbackenem Ge-  
müse

Abendessen: Spaghetti Bolognese, Parmesan,  
Spaghetti Tomatensoße,  
Blattsalate, Germknödel  
mit Vanillesoße

Sonntag 10.08.08

Frühstück: Basics



## Der Follow-Workshop

Denken ist die Arbeit des Intellekts, Träumen sein Vergnügen.  
Victor Hugo

Wir wollen keine Pause vom, sondern eine Pause zum Denken einlegen. Eine Pause vom Trott, dem klar strukturierten Kalender mit vier Follows und einem Fest im Jahr. Eine Pause zum zurücklehnen und Betrachten unserer Welt von Außen. In einer anregenden Umgebung, die Platz für unsere Träume lässt, denn das Denken ohne Träume mag eine traurige, kalte Sache sein.

Was können und wollen wir in Grünberg also tun?

Wir werden uns einen Raum zum Denken schaffen, in dem wir über Ideen, Träume, Visionen, Vorstellungen, Ängste, Hoffnungen reden wollen.

Es wird ein Raum für jederzeitiges Diskutieren sein, aber auch vor Vorträge, Arbeitsgruppentreffen, Kreativität.

Ideen und Vorträge zu Follow 2.0, reloaded, classic.

Terminplanung: auf dem Con aushängend

Verantwortlich: Michael Scheuch



## Das Rollenspiel

Spieler, die sich beteiligen möchten, können uns den Charakterbogen abgeben, damit wir wissen, mit wem wir es zu tun haben. Wir spielen weitestgehend nach dem Prinzip „Du kannst, was du (darstellen) kannst“. Sonderfähigkeiten können mit uns abgesprochen werden. Gerne bestätigen wir auch Spielern, die sonst in anderen Systemen spielen, die Intime-Zeit ihrer Charaktere.

Wie wir spielen? Uns geht es darum, einen Charakter darzustellen, eine Magirapersonlichkeit. Das soll in Grünberg jeder Zeit intime möglich sein. Darum bitten wir auch alle Besucher, die nicht aktiv spielen möchten, sich ab dem Mittag zu gewanden. Es hat auch niemand etwas gegen „full-time“-Gewandung. Im Gegenteil.

Weil es uns um die Magira-Charaktere geht, haben wir unseren Plot so ausgelegt, dass niemand zum Superhelden mutieren muss, damit er sich am Spiel beteiligen kann.

Was allerdings von Vorteil sein wird, sind Bündnisse. Sie können jederzeit geschlossen werden und so können sich Magiraner gegenseitig unterstützen – was sehr nötig sein wird, denn niemand kann überall gleichzeitig sein, und überall werden bis zum Marsch am Donnerstag Hinweise, Puzzleteile, Artefakte zu finden und zu gewinnen sein.

Aktive Spieler bekommen von uns ein Erkennungszeichen, damit sie sich gegenseitig erkennen können.

Am Ende des Spieles werden wir als Spielleitung und NSCs zusammen mit den Spielern den „Spieler der Denkpause“ küren. Wir wollen nicht ausschließen, dass es davon mehrere gibt und auch, wenn uns eine Gruppe besonders gut gefallen hat, werden wir das honorieren.

Worauf es uns dabei ankommt ist nicht nur „lösungsorientiertes“ Handeln sondern vor allem die Freude an der Simulation.

Verantwortlich für das Spiel: Kirsten Scholz

## **Regeln für das Armageddon-Spiel auf dem Grünberg-Con 2008**

Es wird grundsätzlich nach den aktuellen Regeln für das EWS gespielt. Bei Regelunklarheiten entscheidet der Schiedsrichter.

Das Spiel ist auf ca. 15 (max. 25) Parteien ausgelegt.

Jeder Teilnehmer des Cons kann prinzipiell teilnehmen. Falls mehr Interessenten vorhanden sind, als Spielerplätze möglich, gilt: 1 Gruppe (Mannschaft, Clan, ...) = Spielplatz. Das Spiel geht – unabhängig von der Anzahl der gespielten KR – bis zum Dienstag abend 22.00.

**Spielbeginn** ist am Sonntag abend 20.00 – 22.00 mit einer Einführung und der Verlosung der Ausgangspositionen. Am Montag und Dienstag wird dann 10.00 – 18.00 und 20.00-22.00 gespielt.

### **Zusatzregeln:**

- Jede Partei erhält zu Beginn einen Markt, der mit 6 Mauern (und falls nötig mit einer Grundfeste) befestigt ist.
- Jede Partei erhält zu Beginn 3 Armeen (3 H, 3 R, 30 Mann) und einen Z(30) die im Bannkreis des Marktes (= 3 KF) aufgestellt werden müssen.
- Jede Partei erhält zu Beginn 36 BEH die direkt nach den Regeln für Kulturrüstung im Bannkreis des Marktes aufgestellt werden müssen.
- Jede Partei kann ihren Feldherren im Spiel benennen: Diese Figur erhält 3 zusätzliche GP im Nahkampf.
- Falls mehr als 12 KR gespielt werden, so wird nach den Regeln für Markt und Volksrüstung gerüstet.
- Es wird das Ausgangspotential ermittelt: Mann und BEH = 1 Punkt, R = 2 Punkte, H = 3 Punkte. Jeder zusätzliche GP = 1 Punkt. Jeder Markt = 15 Punkte. Der Z = 10 Punkte. => Basis = 112 Punkte pro Partei.

Am **Ende des Spieles** wird nach den selben Wertungsregeln der Punktstand je Partei festgestellt und der Sieger ermittelt ( beste prozentuale Veränderung zum Ausgangspotential) und als „Bester Feldherr“ auf den Zeremonien geehrt. Außerdem erhält der „Beste Feldherr“ ein „Großes Artefakt“ zur weiteren Verwendung im Gesamtspiel.

Bei der Eroberung von HZ findet der jeweilige Eroberer jeweils ein „Kleines Artefakt“, dass er oder seine Partei im Gesamtspiel weiter verwenden kann.

Ludwig Rehle im Januar 2008

## **Bogenschießen der Damen - Bogenschießen der Herren - Bogenschießen der Kinder**

**Teilnehmer:** Damen: Generell alle in realiter weiblichen Magiranerinnen  
Herren: Generell alle in realiter männlichen Magiraner  
Kinder: Generell alle Magiraner die zwischen 10 – 16 sind

**Erlaubte/notwendige Ausrüstung:** Magiranische Gewandung  
min 5, besser 8 Pfeile  
Bogen ohne technische Hilfsmittel (einzige Ausnahme: Pfeilaufgabe) dazu zählen auch „Ersatzvisiere“ wie Markierungen am Bogen

Voraussichtlich finden die Wettkämpfe im Bogenschießen am 5. und 6. August statt.

## **Schwertkampf der Damen - Schwertkampf der Herren**

**Teilnehmer:** Damen: Generell alle in realiter weiblichen Magiranerinnen  
Herren: Generell alle in realiter männlichen Magiraner  
Kinder: Teilnahme nur für über 18-jährige

**Erlaubte/notwendige Ausrüstung:** Magiranische Gewandung  
Waffen die für die Sportart Canbarra zugelassen sind. Im Augenblick eingeschränkt auf alle Varianten „Schwert“.

**Schutzrüstung** ist prinzipiell nicht nötig, es wird jedoch das Tragen eines Helmes mit Schutzfunktion für Augen und Ohren empfohlen. Ausrüstung kann von den Veranstaltern gestellt werden.

### **Der Wettkampf:**

Grundgedanke ist, daß ein **Duell von „Ungerüsteten“** stattfindet. D.h. eventuelle Schutzrüstung ist real vorhanden, hat aber keine Auswirkung auf den Kampf oder die magiranische Darstellung. Daraus folgt, daß jeder Kontakt der Klinge mit dem Körper(!) blutige Konsequenzen hat ... und als Treffer = 1 Punkt gewertet wird. Jeder Teil des Körpers ist potentielle Trefferfläche. Treffer die innerhalb einer Sekunde „gleichzeitig“ stattfinden werden für beide Seiten gewertet.

Voraussichtlich finden die Wettkämpfe im Schwertkampf am 7. und 8. August statt.

Genauere Modalitäten werden vor Beginn der Wettkämpfe bekannt gegeben. Es liegen auf dem Con Listen aus, in die sich Teilnehmer eintragen können.

Vor den Wettkämpfen werden die Ausbilder der Akademie den Interessierten gerne Unterweisungen in den Waffengattungen geben.

## **Markt**

Am Freitag und Samstag bieten wir auf dem zentralen Platz die Möglichkeit für alle Händler, Dienstleister und Köche sich und ihre Produkte den Besuchern darzubieten. Wir unterscheiden nicht zwischen realweltlichen und magiranischen Waren. Das ganze soll entspannt von statten gehen und ist natürlich wetterabhängig.

Weil sich der Platz zwischen den Häusern sehr gut für so einen Markt eignet, ist es auch möglich, einen „festen“ Stand oder Pavillon die ganze Zeit aufzustellen. Rückfragen zum Markt bitte an Kirsten Scholz

## **Das Bankett**

Freitagabend wollen wir mit allen Gästen grillen. Wir werden dazu die auf dem Gelände vorhandenen Feuerstellen nutzen und wenn das Wetter mitspielt auf dem großen Platz eine Tafel aufbauen.

Es wird natürlich auch nicht fleischliche Genüsse geben, Salate und Beilagen. Wie in Clanthon Brauch, sind Darbietungen geplant. Ein Barde hat sich bereits angesagt. Wenn jemand zu diesem Fest etwas beitragen möchte, kann er sich gerne an Hermann Ritter oder Kirsten Scholz wenden.

## **Der Feierabend**

Samstagabend wollen wir nach alter Tradition Zeremonien begehen. Im Anschluss daran ist geplant, dass nach altertümlichen Melodien das Tanzbein geschwungen wird. Damit auch Ungeübte daran teilhaben können wird es im Laufe des Tages einen Tanzworkshop geben, nach dem auch notorische Nichttänzer in der Lage sein sollten, drei typische „Mittelaltertänze“ mitzutanzten. Wer bei diesem Unterricht mithelfen kann, ist herzlich gebeten, sich zu melden!

## **Mitternachtkneipe/Bar**

Auch wenn das Buffet schon leergefuttert ist, wird in Mitternachtskneipe und Bar noch für das leibliche Wohl gesorgt. Die Wirtin ist Marion Deg-Rehle.

## Stickstube

Mit einer individuellen Stickerei wird doch das jedes liebevoll gestaltete Gewand noch ein bisschen schöner, kann eine schlichte Tasche, ein einfacher Beutel den richtigen Fantasy-Touch erhalten. Daher wird es in der Handarbeitsstube sowohl die Möglichkeit geben unter Anleitung ein **maschinengesticktes Emblem** (zum Beispiel Wappen) zu erstellen, als auch in klassischer **Handstickerei** ein Motiv zu arbeiten. Wunschmotive wie z.B. Clanwappen können mitgebracht werden, wer einen Stickrahmen daheim hat, kann diesen sicher gebrauchen. Eventuell fällt ein kleiner Unkostenbeitrag für Material an.



## Gewandungswettbewerb

Angekündigt sei allerdings schon hier, dass wir einen Preis ausloben für den **bestgekleideten Magiraner**. Die Wertung wird über die ganze Woche erfolgen und wird von Orga und Mitspielern durchgeführt. Koordination durch Tina Dobosch und Kris Empting-Obenland.

## Zeichenkurs

Unter der Woche wird es einen kleinen Zeichenkurs geben. Entweder in traditionellen Medien oder, wenn gewünscht, über digitale Bildbearbeitung, Colorierung etc. Genauere Inhalte werden wir auf dem Con besprechen. Wünsche und Anregungen bitte an Kirsten Scholz.

*Con amici*

