

Heerlager X

Infoblatt



IT-Informationen

Splitterlande

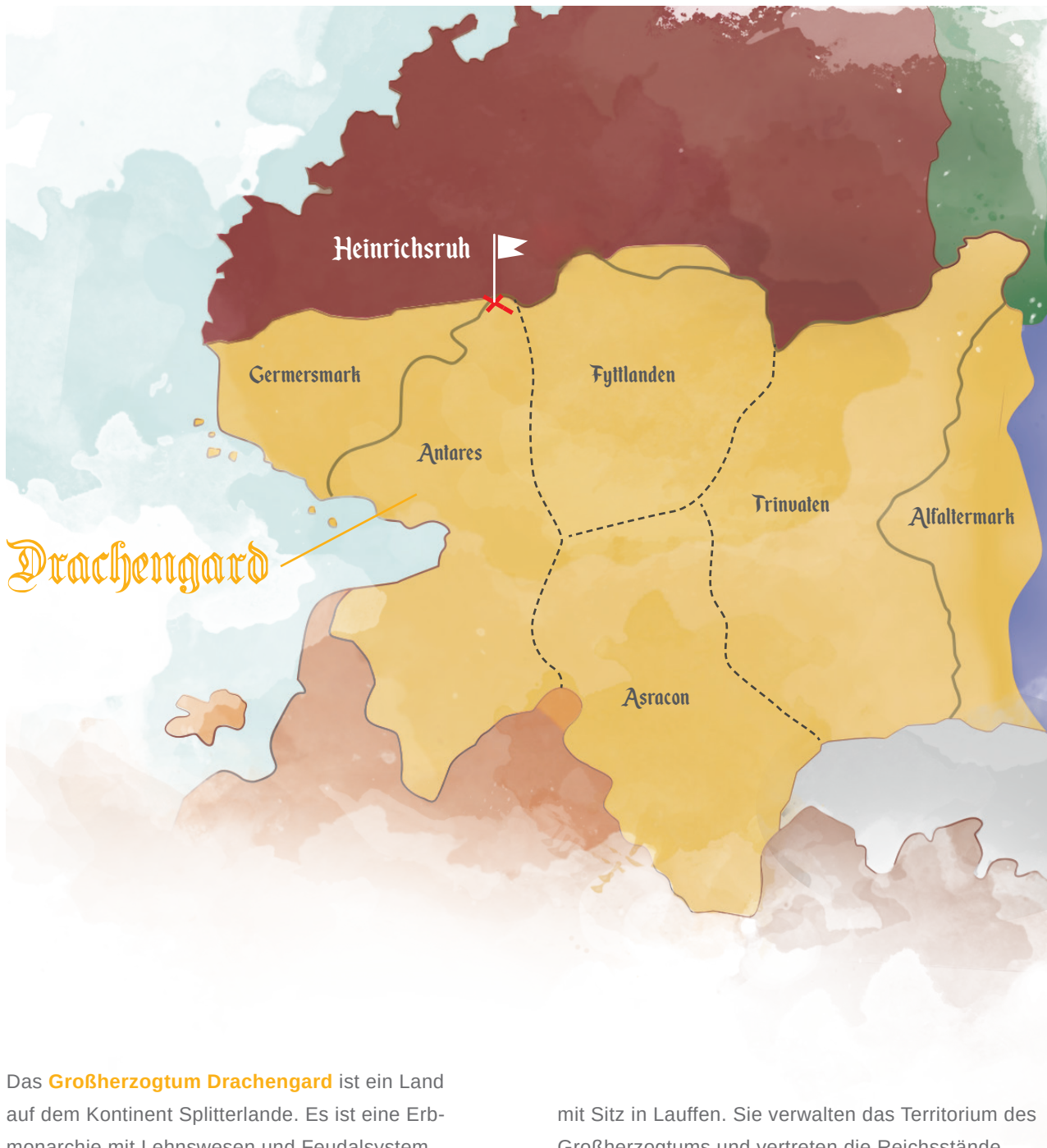


Die **Splitterlande** ist der teils zusammenhängende, teils durch Meere getrennte Kontinent, auf welchem das Großherzogtum Drachengard liegt.

Mehr Infos?

Wiki: www.drachengard.de/splitterlande

Drachengard



Das **Großherzogtum Drachengard** ist ein Land auf dem Kontinent Splitterlande. Es ist eine Erbmonarchie mit Lehnswesen und Feudalsystem.

An der Spitze steht der Großherzog als Landesherr. Vertreten und beraten wird dieser durch den Hofrat,

mit Sitz in Lauffen. Sie verwalten das Territorium des Großherzogtums und vertreten die Reichsstände. In den jeweiligen Herrschaften wird der Herzogshof von den herzoglichen Legaten bzw. dem jeweiligen Stadtvogt vertreten.

Drachengard - Quickinfo



Aktuelles:

Anfang des Jahres 332 konnten Großherzog Karl und seine Ehefrau Anna Katharina die Geburt der Kronprinzessin Viktoria Elisabeth verkünden, zur großen Erleichterung des Adels und unter Jubel des Volkes. Um das Land an diesem freudigen Ereignis teilhaben zu lassen, werden zum Heinrichsfest herzogliche Lotterien stattfinden. Das Glück der Kronfamilie soll jeden erreichen.

Selbstverständlich werden auch, wie jedes Jahr, zu Ehren der großherzoglichen Gemahlin, die Anna-Katharina-Turniere im Eschendreschen stattfinden.

1. Drachengards Herrscher ist der **Großherzog Karl von Lauffen**, genannt **Karl der Gute**.

2. Das Heerlager/Heinrichsfest findet in **Heinrichsruh** statt.

3. **Magie** wird Misstrauen und Ablehnung entgegengebracht. Immer wieder werden Menschen dem Feuer übergeben, welche der Hexerei beschuldigt werden. Allerdings existieren sowieso so gut wie keine magischer Quellen. Zauber wirken je nach dem kaum oder gar nicht.

4. Neben Menschen leben nur Halblinge in Drachengard. Elfen und Zwerge werden meistens geduldet, gegen jede andere Rasse herrscht Ablehnung.

5. Es existiert kein einheitlicher religiöser Glaube oder eine allumfassende religiöse Institution. Der **Ahnen- und Geisterglaube** ist in allen Landesteilen am meisten verbreitet.

6. Wir haben das **Jahr 332 P.C.D.** (Post Conditionem Ducatus / Nach Reichsgründung)

7. Es gibt keinen Ewigen Landfrieden. In ganz Drachengard herrscht aber eine **Friedenspflicht** während des Heinrichsfestes. Jede kriegerische Handlung ist untersagt, jede Fehde ist ausgesetzt, ein Verstoß ist ein Sakrileg. Vom Festfrieden ausgenommen sind Manöver und (nach strengen Regeln geführte) Ehrenschlachten.

6. Es gibt **keine Drachen** (mehr) in Drachengard. Der Landesname beruht auf den Legenden, die sich um den Reichsgründer Heinrich ranken: Er soll einen Lindwurm erschlagen haben, dessen Schädel heute noch in Heinrichsruh bewundert werden kann.

Mehr Infos?

Wiki: www.drachengard.de/wiki_drachengard

Heinrichsfest / Heinrichsruh Obrigkeitsvertretung

Heinrichsfest

Das Heinrichsfest (auch Heinrich-Fest) ist eine mehrtägige Feierlichkeit, welche sowohl am Geburts- als auch am Sterbeort gefeiert wird, um das Leben und Sterben des legendären ersten Herzogs von Drachengard, **Heinrich von Lauffen**, zu ehren. Der Hochadel und die Honorationen des Landes feiern diese Tage an beiden Festorten. Während Großherzog Karl und Kanzler Dietwulf zumeist zum Geburtsort reisen, sammeln sich Reichsräte und Legaten am Sterbeort. Rund um die wallfahrtsortähnlichen Gegenden entstehen während dieser Zeit ganze Zeltstädte und ein regelrechtes **Heerlager** mit allerhand Volk:

Einheimischer niederer Adel oder einfaches Volk, welche die Gunst der Stunde nutzen wollen um Angelegenheiten, Rechtstreitereien oder Fürbitten an die einflussreichen Herrschaften heranzubringen, ausländische Gesandtschaften, welche Verträge aushandeln oder diplomatische Noten vorbringen

möchten, fahrendes Volk, wandernde Handwerker, Gaukler, Spielleute, Händler, welche ihre Waren und Dienstleistungen anbieten, Söldner und Glücksritter auf der Suche nach lohnenden Kontrakten, neuen Kriegsherren oder einfach Abenteuern. Und natürlich diejenigen, die weniger Gutes im Sinn haben, Diebe, Halunken, Schurken und Spione. Verhandlungen, Angebote und Intrigen sind an der Tagesordnung und lassen den fast schon sakralen Akt in den Hintergrund treten.



Mehr Infos?

Wiki: www.drachengard.de/heinrichsfest

Heinrichsruh

Nach dem Sakrileg von Heinrichsruh und der Zerstörung der Pilgerstätte im Jahr 330, wurde nun ein neuer Schrein errichtet und Heinrichsruh kurzerhand versetzt. Der neue Ort ist dennoch nicht weit entfernt von der Stelle, an der Reichsgründer Heinrich der Legende nach im Kampf gegen den Lindwurm von

Birkenbühl zu Tode kam. Auch der neue Schrein mit dem Sarkophag ist Ziel von Pilgern, Gebeten und Prozessionen.

Mehr Infos?

Wiki: www.drachengard.de/heinrichsruh

Obrigkeitsvertretung

Seine Magnificanz, Baron **Lexus von Rallersquell**, Reichsrat zu Drachengard, vertritt die Obrigkeit des Landes in Heinrichsruh.

Mehr Infos?

Wiki: www.drachengard.de/lexus_von_rallersquell



Beltane / Walpurga

Beltane

Beltane gehört zu den vier Feuerfesten und bildet den Gegenpart zum Julfest. Es ist das **Fest des Frühlings** und der Fruchtbarkeit, des Lebens und der Liebe, des Erwachens und Erschaffens, des Werdens und Wachsens.

In der Nacht von April auf Mai wird die Hochzeit der Göttin der Erde mit dem Gott der Sonne gefeiert. Die Grenzen zwischen Dies- und Anderswelt sind in dieser Nacht besonders dünn und durchlässig. Das Volk Drachengards ehrt in dieser Nacht die Naturgottheiten und Ahnen und versichert sich ihres Wohlwollens für das kommende Sommerhalbjahr. Wie auch am Julfest werden oft Lichter entzündet, um die Ahnen einzuladen, an der Feier teilzunehmen.

Besonders gefragt sind in diesen Tagen die Barden, Spielleute, Gaukler und das fahrende Volk, denn sie

bringen die Fröhlichkeit, ihre Lieder lassen die beschwerlichen Dinge des Lebens vergessen. Sie sind es auch, welche die Bräuche des Frühlingsfestes in alle Ecken des Landes bringen.

In den letzten zwei Jahren hat sich vor allem die Gauklertruppe „**LaRoschka**“, fahrendes Volk, hervor getan. Mit ihrer vom Großherzog genehmigten Narrenfreiheit bringen sie die zu Beltane passende Fröhlichkeit und Freude unter das Volk. Jeder Besuch bei Ihnen ist es wert.

Mehr Infos?

Wiki: www.drachengard.de/beltane

Dreieinige Walpurga

Walpurga ist in ganz Drachengard bekannt. Sie ist die **Schutzpatronin** des einfachen Volkes aber auch der zwielichtigen Gestalten. Bei ihr wird um Segen und Glück gebeten, vor allem für die alltäglichen und zwischenmenschliche Dinge. Dies schließt aber auch Diebestouren, Überfälle, Kaperfahrten und ähnliches mit ein. Die sogenannte **Walpurga-Nacht** wird zusammen mit Beltane gefeiert.

In der Walpurga-Nacht feiert das einfache Volk die Wunder und das Wirken der Dreieinigen Walpurga. Die Feiern sind in vielen Teile des Landes verboten. Das rührt zum einen von der Ansicht der Obrigkeit, dass Walpurga keine Wunderheilerin sondern eine Hexe war, die u.a. Blutmagie wirkte. Hinzu kommt, dass die Walpurga-Nacht zusammen mit Beltane gefeiert wird. Da es das Fest des Frühlings und der



Fruchtbarkeit ist, inklusiver entsprechender

Rituale, sind die Feierlichkeiten in den letzten Jahren immer mehr ausgeartet. Das wurde von der Obrigkeit bisher mehr schlecht als recht durchgesetzt, mit dem wachsenden Einfluss der Kongregation gegen Heterodoxie wird mittlerweile aber strikter gegen das wilde Treiben vorgegangen.

Mehr Infos?

Wiki: www.drachengard.de/dreieinige_walpurga

Eschendreschen

Eschendreschen ist ein Mannschaftssport des einfachen Volkes, im Gegensatz zu höfischen und kämpferischen Turnieren des Tjosten, Buhurt und ähnlichem. Das Spiel ist rau und kann teilweise zu entsprechenden Schlägereien ausarten, aber genau das will der Pöbel ja auch sehen.

Herrscher setzen dieses Spiel in Form von Turnieren oft zu offiziellen Festakten ein, um das Volk zu belustigen, abseits der erwähnten höfischen/kämpferischen Spiele. Ehrlichweise muss man sagen, dass sich auch so manch hoher Herr schon beim Eschendreschen im Schlamm gewälzt hat.

Bedingt durch Eschenwelke, finden dieses Jahr das erste Mal seit Jahren wieder Turniere statt und der Volkssport kehrt zurück



Reglement

1. Beim Eschendreschen spielen zwei Mannschaften mit je 5 Dreschern gegeneinander. Ziel ist es, den Spielball so oft wie möglich mit den Schlägern durch die beiden Eschenstecken des jeweiligen Gegners zu schlagen.
2. Der Ball darf nur mit dem Schläger vorangetrieben werden, bewusstes weiterführen des Balles mit anderen Gegenständen oder den Körperteilen Hand, Fuss, Bein, Arm (egal ob die eigenen oder von anderen) ist verboten.
3. Kein Spieler darf zwischen den Eschenstecken stehen.
4. Rüstung ist natürlich nicht erlaubt!

Regelverstöße

1. Tätlichkeiten gegen Personen die bereits am Boden liegen
2. Übertriebene, dem Fest nicht angemessene Härte
3. Benutzen von Gegenständen (außer dem Schläger) oder den Körperteilen Hand, Fuss, Bein, Arm (egal ob eigene oder andere)
4. Zerstörung des Balles, der Schläger oder der Eschenstecken
5. Das benutzen von Kriegswaffen, Klingen aller Art, scharfen oder angespitzten Gegenständen

Ahndung

1. Ermahnung >>
2. Zeitstrafe >>
3. Platzverweis >>
4. Turnierausschluss

Team-Anmeldung unter:

eschendreschen@drachengard.de

Mehr Infos?

Wiki: www.drachengard.de/eschendreschen

Feldarmee / SHEK

Großherzogliche Feldarmee

Die **Großherzogliche Feldarmee** ist der direkt dem Großherzog unterstellte Teil der Armee Drachengards. Von ihr sind die Lehenaufgebote der einzelnen Reichsterritorien wie Stadtwachen oder Kampfverbände des Adels und das See- und Handelsexpeditionskorps zu unterscheiden.

Die Feldarmee übernimmt vor allem die konventionelle Kriegsführung, die Bewachung von großherzoglichen Besitzungen, den Schutz von Personen und weitere Sicherungsaufgaben im Land, die in den Bereich der Reichsverwaltung fallen. Hervor zu heben ist die Reichsgarde, welche als Leibwache des Großherzogs und seiner Familie dient. Zusätzlich sie wird für den Schutz von Reichsräten und Legaten sowie hohen oder wichtigen Persönlichkeiten abgestellt. Die Uniformfarben der Büttel, Soldaten und Gardisten sind schwarz & gelb.

Mehr Infos?

Wiki: www.drachengard.de/herzogliche_feldarmee



See- und Handelsexpeditionskorps (S.H.E.K.)

Das **See- und Handelsexpeditionskorps**, kurz S.H.E.K., ist die Marine, Geheimdienst und Sonderinheit in einem. Das Korps ist eine Mischform, da es sowohl vom Herzogtum als auch von verschiedenen Adels- und Patrizierfamilien finanziert wird und wurde erst vor wenigen Jahren ins Leben gerufen.

Ist die Feldarmee statisch, so ist das Korps ständig unterwegs um die Küste und die Seewege zu schützen, neue Handelsrouten zu erschließen, Diplomatie zu betreiben und ist für spezielle Einsätze im Feld sowie die Bewachung der Handelskammern in den aus-

ländischen Niederlassungen zuständig. Neuerdings gehören auch Einsätze zur Wahrung der inneren Sicherheit zu den Aufgaben. Die Uniformfarben der Soldaten sind blau & weiß.

Mehr Infos?

Wiki: www.drachengard.de/shek

KgH / Magie

Kongregation gegen Heterodoxie (KgH)

Die **Kongregation gegen Heterodoxie**, kurz KgH, ist seit Anfang 327 offiziell Teil des herzoglichen Ordnungswesens und wird somit vom Herzogshof unterstützt sowie finanziert. Die Aufgaben der Kongregation beinhalten, im Rahmen der Lehre gegen Heterodoxie, unter anderem die Bekämpfung von: Hexerei, Nekromantie, Beschwörung und moralischer Verfall, welcher wiederum die Widerstandskraft und die Stärke des Herzogtums beeinträchtigt. Die Kongregation hat das Recht, alle Verstöße gegen die Lehren sofort innerhalb eines Gerichtsprozesses zu untersuchen, verurteilen und zu bestrafen.



Mehr Infos?

Wiki: www.drachengard.de/kgH

Magie

Magie ist in Drachengard ein heikles Thema. Quellen der Magie existieren in Drachengard sehr wenige und sie sind auch kaum zu spüren. Es gibt in Fyttlanden angeblich einige Orte, welche diese Macht ausstrahlen, die dort ansässigen Hambarak praktizieren auch einen einfachen Schamanismus. Aus diesem Grund ist im Großherzogtum gewirkte Magie auch nicht in der Stärke ausgeprägt wie es Zauberwirkenden normal gewohnt sind, meist verpufft die Wirkung ganz oder wendet sich sogar gegen den Zaubernden.

Die Zeiten, in denen Menschen, welche vorgeblich Magie anwenden, ohne weiteres ihres Lebens beraubt werden, sind noch lange nicht vorbei. Vor allem in den ländlichen Gegenden wird Magie immer noch mit **Furcht und Verachtung** betrachtet. Man tut meist gut daran, nicht einmal den Versuch einer Anwendung

einer Macht zu starten. Natürlich kann es sein, dass man die Bauernschar einschüchtert, doch haben schon so manche Hexer ihr Ende durch eine tapfer geführte Mistgabel gefunden oder wurden der **reinigenden Kraft des Feuers** übergeben.

Hexerei, Blutmagie und Nekromantie, also die definitiv schädliche Anwendung von Magie, wird verfolgt und verurteilt. Dafür wurde die Kongregation gegen Heterodoxie, kurz KgH, mit weitreichenden Befugnissen ausgestattet und offiziell in das Ordnungswesen aufgenommen. Und die Anhänger und Mitglieder der KgH legen einen brennenden Feueereifer an den Tag.

Mehr Infos?

Wiki: www.drachengard.de/magie

OT-Informationen

Orga / Ansprechpartner

Kontaktnummer: 0162 / 3285960



Marco

Rolle: **Hagen von Nuln**

Reichsprofos

Maxi

Rolle: **Lexus von Rallersquell**

Reichsrat
Baron von Rallersquell



Simon

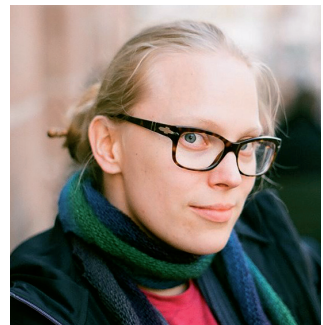
Rolle: **Erasmus von der Thann**

Ordonnanzoffizier des Reichsrats
Handelsbeauftragter des SHEK

Anja

Rolle: **Maja Hufner**

Eschendreschen-Promoterin



Alex

Rolle: **Bruder Bob**

Lagerplatz



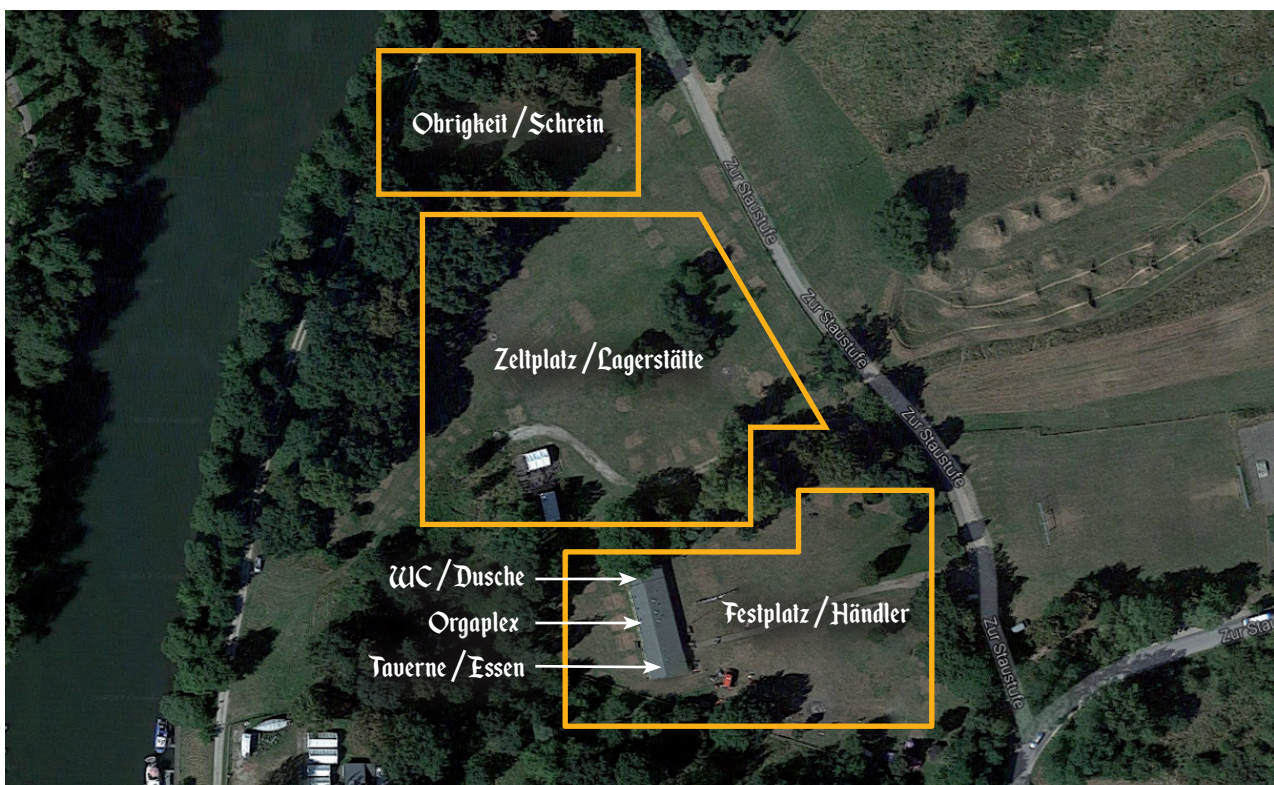
Anfahrt

A73, aus Richtung Bamberg

- » Ausfahrt 27, Forchheim Nord
- » Geradeaus über die Ampel auf „Zur Staustufe“
- » der Straße folgen, dann links über die Staustufe
- » nach rechts zum Zeltplatz abbiegen

A73, aus Richtung Nürnberg

- » Ausfahrt 27, Forchheim Nord
- » Rechts abbiegen auf St2244
- » an der Ampel links abbiegen
- » der Straße folgen, dann links über die Staustufe
- » nach rechts zum Zeltplatz abbiegen



Organisatorisches

Anreise / Aufbau:

Anreise und Aufbau ist am Freitag ab 09:00 Uhr möglich.

Ihr fahrt mit dem Auto als erstes am Check-In vorbei und erhaltet nach dem Vorzeigen eures Passierscheins den Zugang auf das Gelände. Unsere Crew lotst euch in die jeweilige Entladezone. Anschließend bringt ihr euer Auto auf einen von uns ausgewiesenen Parkplatz.

Die Anreise ist bis 19:30 Uhr möglich. Um das Spiel nicht zu stören ist ab diesem Zeitpunkt ausschließlich eine IT-Anreise möglich, außerdem müssen weitere Laufwege in Kauf genommen werden.

Eine spätere Anreise am Freitag bzw. am Samstag ist möglich, muss jedoch vor Anmeldeschluss in eurem Interesse mit uns koordiniert werden.

Lagerplatz

Wir trassieren alles mit Absperrband für euch aus, so dass sich auf dem Lagerplatz wie immer Gässchen, Sackgassen und natürlich Rettungswege ergeben. Zusammen mit unserer Crew findet ihr einen passenden

Platz. Wir knöpfen euch **pro Zelt 10 Euro** Platzpfand ab, die ihr am Montag nach dem Abbau von uns wieder bekommt. **Bitte zahlt passend**, wir nehmen aber auch mehr an. ;) Wir haben Pfandmarken für euch.

Spielbeginn

Nach dem Aufbau eures Lagers sowie dem Aufbau- bier geht ihr bitte selbstständig fließend ins Spiel über, jedoch bis spätestens 21 Uhr.

Um 21 Uhr findet die Eröffnung der Festivitäten statt.

Spielende / Abbau / Abreise

OT ist ab Dienstag nach dem Aufstehen ;) Ihr solltet bis **16 Uhr** den Platz geräumt haben. Dazu baut ihr bitte euer Lager ab und gebt jemanden von der Orga-Crew Bescheid. Wenn alles passt, tauscht ihr einen **sauberen Lagerplatz** gegen eueren

Platzpfand. Außerdem bekommt Ihr einen "Ich geh mein Auto holen" - Wisch, mit dem ihr Euer Auto holen könnt und auch bis zur Beladezone durchgelassen werdet. Chaotisches Fahrzeug-Ballett findet natürlich nicht statt.

Regelwerk

Grundsätzliches:

Wir spielen auf dem Heerlager seit Jahr und Tag nach dem allseits bekannten, bewährten und beliebten Prinzip „**Du kannst was du darstellen kannst**“, kurz **DKWDDK**, kombiniert mit der „**Opferregel**“.

Mehr Info:

- 1) www.larpwiki.de/Regeln/DKWDDK
- 2) www.larpwiki.de/Regeln/OpferRegel

Hinzu kommt der ebenfalls für gut befundene „gesunde Menschenverstand“ sowie die Platzordnung.

Mehr Info:

de.wikipedia.org/wiki/Gesunder_Menschenverstand

Im Kampf

Grundsätzlich gelten im Kampf die normal üblichen Tref-ferzonen und Angriffswinkel (Schlagen auf Arme, Beine und Torso ohne Genitalien, Hals, Hände und Kopf) Bei allen Kämpfen die über Zweikämpfe und kleinen Sparrings hinausgehen herrscht Helmpflicht!

Außerdem verwenden wir optional erweiterte Kampfregeln: Bei uns ist, **nach vorheriger Absprache** untereinander, mehr „Härte im Kampf“ sowie der „Aufs-Maul-Codex“ anwendbar.

Diese erweiterten Kampfregeln haben sich über einen langen Zeitraum sehr bewährt und können im **Epic Empires Regelwerk** (Hier geht ein Dank an die EE-Orga!) nachgelesen werden.

Bei Fragen:

Vor Ort Marco ansprechen.

Mehr Info:

www.epic-empires.de/?page_id=165

Deckenmarkt

Der Deckenmarkt ist ein **InTime-Flohmarkt**, auf dem ihr bzw. eure Charaktere all euer LARP-Zeug feilbieten könnte. Es ist euch überlassen ob ihr Kupfer/Silber/ Gold oder Euro verlangt, versucht bitte so oder so intime zu bleiben, sowie Verhandlungen und Fragen

ins Spiel einfließen zu lassen. Der Deckenmarkt wird sowohl Samstag als auch Montag (jeweils am Nach-mittag) statt finden, immer im Bereich der Taverne (je nach Wetterlage). Die genaue Uhrzeit wird vor Ort verkündet.

OT Hinweise

1. Denkt dran, dass wir auf unserer Veranstaltung klare Regeln zu Charakterkonzepten haben. Das gilt vor Allem für Fremdassen (Es ist alles verboten außer Elben, Zwerge, Halblinge und Menschen) sowie z. B. das dringend benötigte Gefolge für den Adel usw.
2. Von Spielerseite geplante Aktionen und größere Spielangebote müssen zwecks Koordination unbedingt vorher mit uns abgesprochen werden. Es wäre schade, wenn schöne Aktionen parallel laufen würden.
3. Die Vollverpflegung wird neben der Taverne in einem etwas beruhigten Bereich aufgebaut. Denkt an euer eigenes Geschirr und Besteck. Wir haben nix übrig. Frühstück gibt es von 08:30 bis 10:30, Mittagessen von 12:00 bis 14:00 sowie Abendessen 19:00 bis 20:00. Es gibt immer Nachschlag, alle werden satt, aber nimm nur so viel wie du auch schaffst. Sei kein Assi.
4. Wie jedes Jahr stellen wir für euch kostenlos Feuerholz zur Verfügung. Bitte geht damit verantwortungsbewusst, kameradschaftlich und sparsam um.
5. Nutzt die zahlreichen Feuerstellen auf dem Gelände für eure Lagerstätte. Wenn Ihr eigene Feuerstellen in Betrieb nehmt, achtet darauf die (fucking) Grasnarbe nicht zu verbrennen, sonst ist Rebbo.
6. Unsere Veranstaltung ist seit jeher Larper-Familien-Freundlich. Habt eure Padawane und Jünglinge jedoch bitte trotzdem immer im Blick, das Heerlager ist kein Abenteuerspielplatz. Nicht alle Teilnehmer können mit Kids etwas anfangen oder achten auf sie.
7. Leider sind Tiere ausnahmslos verboten. (Tipps auf der Homepage beachten)
8. Selbstverständlich gibt es auf dem Gelände adäquate WC, Dusch- und Waschräume die einmal täglich professionell gereinigt werden. Steht dem Personal bitte in diesen Minuten nicht im Weg. Geht zum Pipi machen bitte auch auf die Toiletten, sonst ist Rebbo. (Für Groß auch)
9. Der Müllplatz befindet sich am Südende vom Gelände. Dort wird wie im echten Leben Mülltrennung betrieben. Die Mülltonnen werden regelmäßig geleert. Bitte stell nix einfach daneben, sei kein Assi. Bitte packt alles in Mülltüten.
10. Alles weitere folgt in der OT-Ansprache Freitag Abend.

Manöver & Co

Samstag:

Uhrzeit Aktion

11 : 00 **Bloßfechtturnier**
Marktplatz oder Eschendreschenfeld

15 : 00 **Manöver**
Manöverwiese und BMX Parcour

18 : 00 **Vidgard Spiele**
Eschendreschenfeld (oder Sonntag)

Sonntag

Uhrzeit Aktion

11 : 00 **Manöver**
Manöverwiese und BMX Parcour

18 : 00 **Vidgard Spiele**
Eschendreschenfeld (oder Samstag)

Montag:

Uhrzeit Aktion

11 : 00 **Bloßfechtturnier**
Manöverwiese

16 : 00 **Buhurt**
Eschendreschenfeld

**Zum Buhurt bitte
im Vorfeld OT oder IT anmelden bei:
Manuel Bayer / Snorri de Alba
(Ordo Carolus)**

OT Regeln der Spiele:

Bloßfechten:

Gekämpft wird mit gleichen Waffen (Spieß, langes Schwert, Schild + Schwert) mit Teilkontakt. Es wird so lange gekämpft bis ein Kämpfer 5 Punkte erzielt hat. Torso und Kopf geben 2 Punkte, Gliedmaßen 1 Punkt, Doppeltreffer geben keine Punkte. (Waffen und Helme können zum Teil geliehen werden, aber sollten nach Möglichkeit mitgebracht werden)

Manöver:

Wird ähnlich den Jahren davor ablaufen. Es wird härtere Gangart gekämpft (siehe Codex Battle Day) Ausspielen nach normalen DKWDK Regeln.

Vidgard Spiele:

Spaßiges Kräfteressen ohne Waffen. Es wird verschiedene Wettbewerbe geben an denen man nach Lust und Laune teilnehmen kann. (Bringt Getränke mit!)

Bogenturnier:

Es wird ein Free-For-All Turnier sein. Nach einem Treffer ist man raus für diese Runde. Verschiedene Spielmodi werden angeboten.

Buhurt:

Mannschaften zu je 5 Kämpfern finden sich im Vorfeld zusammen und melden sich an. Dann wird auf dem Feld gekämpft bis eine Mannschaft mindestens einen 3 zu 1 Vorteil an Kämpfern hat. Ein Kämpfer ist raus wenn drei Körperteile den Boden berühren oder er das Feld verlässt. Freie Waffen und Rüstungswahl (keine Fernkampfwaffen)

Zeitplan

Diese Angaben dienen zur Orientierung, Änderungen vorbehalten!!

Freitag, 27.04.18

9 : 00 CheckIn / Platzvergabe

19 : 30 CheckIn Ende

21 : 00 TimeIn / OT Ansprache

21 : 00 **Eröffnung**
durch Lexus von Rallersquell

21 : 30 Empfang Delegationen

Sonntag, 30.04.18

11 : 00 Drachengard-Tisch

11 : 00 Manöver

13 : 00 Eschendreschen-Turnier /
Gruppenphase

17 / 18 Bloßgefecht Turnier

18 : 00 Vidgard-Spiele (oder Samstag)

Abend Lotterie

Samstag, 29.04.18

9 : 00 Empfang Delegationen

11 : 00 Bloßgefecht Turnier

11 : 00 Splitterlande-Tisch

11 : 00 Training Eschendreschen

13 : 00 Ritter-Tisch

14 : 00 Deckenmarkt

15 : 00 Manöver

18 : 00 Vidgard-Spiele (oder Sonntag)

Abend Lotterie

Montag, 01.05.18

8 : 00 Beltane / Frühjahrsfest

11 : 00 Bogenturnier

13 : 00 Eschendreschen-Turnier /
Finalspiele

14 : 00 Deckenmarkt

16 : 00 Buhurt

Dienstag, 02.05.18

8 : 00 CheckOut / Abbau

Händler & Dienstleister

Bad Norderby

www.facebook.com/Norderby

Das großartigste, sauberste und schönste Badehaus aller Zeiten. Eine Wellness-Oase mit allem was das Herz begehrt: Sauna, Massage und dampfende Wasserpfeifen. Diese Nordleute kennen ihr KungFu!

Die Bad Norderby Taverne

www.facebook.com/Norderby

An gewohnter Location wird die Taverne von der Nordmann-Crew betrieben. Die Schankstube für jedermann! Gemütlich kann man hier bei Bardensang sein Bier trinken. Auch die Feiern zur Abendstunde sind legendär. Eines der Herzstücke unseres Heerlagers.

Der Streithahn - Kneipe

www.facebook.com/JenesPack/

Das Gasthaus zum alten Streithahn ist garantiert nicht der Unterschupf einer kriminellen Vereinigung, aber garantiert gibt es hier schmackhaftes Bier, raue Umgangsformen und das sagenumwobene Gürkchenlager. Die netten Reikländer von Nebenan.

Baculus

www.baculus.de

Dieses Jahr werden uns wieder die Händler von Baculus mit ihren vielfältigen Sortiment besuchen. Allerhand Lagerausstattung und cooler Tand! Lass Dir Deinen Kram aufs Heerlager mitbringen und spare den Versand!

Geb Brüder Goldhammer

www.goldhammershop.com

Feine Polsterwaffen aller Art zum Verdreschen deiner Gegner, oder zum schön herumtragen. Lass Dir Deinen Kram aufs Heerlager mitbringen und spare den Versand!

Handelkontor Jedrech Guhlsev

Facebook >
[Handelskontor Jedrech Guhlshev](#)

Bei Jedrech könnt ihr fast alles erwerben, außer Lebendiges. Waren aus Nah und Fern, neben allerlei für Haus und Hof auch Besonderes und Exotisches. Kisten und Truhen, Küchenzubehör und Laternen.

Katharina Mages

Facebook > [MAGES Design](#)

Wenn ihr Charakter- / Gruppenbilder haben wollt, könnt Ihr im Vorfeld oder auf der Veranstaltung, gerne mit Ihr Verbindung aufnehmen.

Thureson Bildstecherei

www.facebook.com/ThuresonHandpoking

Kram für die großen Mädels und Jungs: HandPoking-Tattoos. Traditionelle nordische Motive, von Hand gestochen.
No Fake, all Ink

Die Larpzeichnerin

www.larpzeichnerin.de

Die Larp-Zeichnerin bringt alles zu Papier, was das kreative Larper-Herz begehrt: Charakterportraits, Wappen, schön gestaltete Urkunden, den Adelsbrief für Euren Ritter oder Eure edle Dame, ein individuelles Motivationsbildchen oder eine andere larpige Idee.

Die orientalischen Stoffhändler

Hier findet Ihr alles was das Schneiderherz höher schlagen lässt.

Das Teehaus

Das Projekt „Ali's Teestube“ von Fabian gibt es schon länger. Aber mit neuem Equipment, Zelt und Ideen wurde das Konzept auf eine neue Ebene gebracht, welches auf dem Heerlager IX seinen Einstand gibt: Eine Plattform für diversen Plot, exklusive und feine Veranstaltungen innerhalb der Con und natürlich ein Ort um zu entspannen.
Kaffee | Tee | Shisha | Confiserie
chill out-Area mit Fußbodenheizung.

Die Holzschuhmacherin

Bei Gane Wagenschieber gibt es vor Ort auf Maß gefertigte Holzschuhe sowie kleine Schmiedewaren, Lederkram, Glasperlen, Hörner sowie anderen schöne Dinge!

Der Nordländer

www.der-nordlaender.de

Gewandungen und Dinge für den Kopf, auch vieles Leder, sowie robuste allseits beliebte Larp-Waffen gibts hier seit Anbeginn der Zeit.

Platzordnung

JUGENDZELTPLATZ

Büg / Schleuseninsel



Zeltplatzordnung !!!

Liebe Gäste unseres Jugendzeltplatzes,

wir freuen uns über Ihr Interesse, den idyllisch gelegenen Jugendzeltplatz der Schleuseninsel zu belegen.

Der Zeltplatz liegt auf der Schleuseninsel, einem kleinem Stück Land, das Rhein-Main-Donau-Kanal und Regnitz umrahmt. Das Freizeitgelände bietet mit seiner üppigen Vegetation, seinem kleinen Wäldchen, seiner zwar dezentralen aber nicht isolierten Lage und der sich in der Nähe befindenden Sport- und Spielmöglichkeiten wundervolle Voraussetzungen für einen erlebnisreichen Zelturlaub.

Der Jugendzeltplatz ist eine Einrichtung der Stadt Forchheim. Er darf nur nach Erhalt einer Anmeldebestätigung benutzt werden. Einzelpersonen können aufgenommen werden, wenn dadurch der Gruppenbetrieb nicht gestört wird. Der Zeltplatz kann nur von Gruppen mit mindestens einem verantwortlichen, volljährigen Gruppenleiter belegt werden. Die Aufsichtspflicht liegt stets bei den Gruppenleitern. Dabei sind die gesetzlichen Bestimmungen zum Schutze der Jugend zu beachten.

Das Zusammenleben einer großen Zahl von Jugendlichen auf dem Zeltplatzgelände, sowie die kontinuierliche Belegung des Platzes, erfordern neben gegenseitiger Rücksichtnahme auch ein Mindestmass an Regeln, die alle verbindlich und Bestandteil des Belegungsvertrages sind.

1. Die Übergabe des Platzes erfolgt durch einen Beauftragten, den Zeltplatzwart. Den Anordnungen der Stadt Forchheim und des Zeltplatzwarts ist stets Folge zu leisten.
2. Zelte dürfen grundsätzlich nur auf Stellflächen errichtet werden, die vom Zeltplatzwart zugeteilt wurden.
3. Bei der Errichtung des Zeltplatzes wurde bewusst auf eine Versiegelung der Flächen der Zufahrtswege verzichtet. Deshalb ist auch das Befahren des Lagerplatzes mit Fahrzeugen aller Art verboten. Dies gilt auch für das Be- und Entladen.
4. Der Zeltplatz liegt inmitten eines Naherholungsgebietes. Es ist strikt darauf zu achten, dass Beschädigungen des Busch- und Baumwuchses vermieden werden. Brennholz für die richtige „Lagerfeuerromantik“ kann nach Vereinbarung mit dem Zeltplatzwart bezogen werden. Feuer darf nur an den eigens hierfür vorgesehenen und angelegten Stellen gemacht werden. Die Stadt Forchheim behält sich vor, dass Abbrennen von Lagerfeuern aufgrund aktueller Wald- und Graslandbrandgefahr zu untersagen. Dieses Verbot kann je nach Wetterlage kurzfristig ausgesprochen werden.
5. Die Nachtruhe erstreckt sich von 22:00 bis 6:00 Uhr früh. Während dieser Zeit ist ruhestörender Lärm zu unterlassen.
6. Auch für uns ist Umweltschutz ein Begriff, eine vernünftige Abfallvermeidung und Wertstofftrennung ist uns ein besonderes Anliegen. Die entsprechenden Hinweise und Anweisungen sind deshalb unbedingt zu beachten.
7. Bei den sanitären Einrichtungen ist auf Hygiene zu achten. Die Toiletten, Waschbecken und Duschräume sind täglich (**bei mehreren Gruppen im Wechsel**) zu reinigen. Reinigungsmittel stehen zur Verfügung.
8. Bei Eintritt eines Schadensfalles am Gelände, an den Gebäuden, am Baumbestand oder sonstigen Anlagen sowie bei Eintritt einer Störung an der Wasser-, Abwasser- oder Stromversorgung, ist unverzüglich der Zeltplatzwart, Tel. 0173/ 8638631, zu benachrichtigen.
9. Die Benutzung erfolgt auf eigene Gefahr. Es wird den Gruppen geraten, für die Zeit der Belegung eine Haftpflichtversicherung abzuschließen. Bei Zuwiderhandlungen, Beschädigung des Zeltplatzes, dessen Einrichtungen oder gegenüber Dritter, haften die Gruppenleiter zivil- und strafrechtlich. Für beschädigte Gegenstände ist Ersatz zu leisten.
10. Die Höchstaufenthaltsdauer beträgt ab Anmeldung max. 4 Wochen. Ausnahmen kann die Verwaltung in bestimmten Fällen auf Antrag genehmigen.
11. Am Zeltplatz sind Tiere aller Art, mit Ausnahme von Blindenhunden, verboten.