

# Amonlonde Akademiecon 13



*15-17.03.2019*

53925 Kall-Ürft bei Netterheim

Hesinde mit euch, liebe Mitbürger und Freunde Amonlondes

Wieder einmal nähert sich der Phex und mit ihm die Tage an der wir die Tore unsere Akademie wieder für alle Lernwilligen öffnen.

Die Vorbereitungen haben bereits begonnen. Durch den unermüdliche Einsatz unserer Dozenten, Schüler, Mitbürgern und Freunde werden nicht nur unsere Räumlichkeiten auf euch warten sondern auch einige Neuerungen.

Diese besonderen Tage, die vielen Lehrveranstaltungen und Vorlesungen, die von den vielen Gästen durch unsere Tür getragen werden, sind immer ein besonderes Ereigniss im Götterlauf. Sie offenbaren einen reichen Quell der Erfahrung und des Wissens von dem alle zehren können.

Oder um ein Zitat zu verwenden, dass dem Alveranier Nandus zugeschrieben wird: "Der Quell des Wissens entspringt dem facettenreichen Juwel der Gemeinschaft"

Werte Mitbürger und Freunde Amonlondes, mir obliegt nun die große Ehre erneut die Einladung zu den Tagen des offenen Lernens auszusprechen.

Mögen die guten Götter euch auf eueren Wegen sicher geleiten.

Zylo Leonsbane von Rashdul  
Spectabilis Akademia Amonlondia

Hallo liebe Spieler,

Auch 2019 wird die Akademie in Amonlonde wieder ihre Tore öffnen. Wie in den vergangenen Jahren wollen wir euch wie auch eine Vorlesungsakademie und am späten Abend gemütlichen Tavernenbetrieb in der Mensa bieten.

Euch erwarten auch in diesem Jahr wieder 4-6 parallel laufende Vorlesungen und Workshops und unsere reich gefüllte Bibliothek mit über 7000 Seiten Intime-Schriften. Die Akademie verfügt über 5 Vorlesungsräume und 3 Privatvorlesungszimmer.

Auch erwarten euch auch dieses Jahr kleine Snacks/Essen am Samstagnachmittag aus der Akademieküche.

Wir starten am Freitag mit einem Empfang durch die Akademieleitung, der den Auftakt zum Con darstellt.

Wie auch im letzten Jahr werden Dozenten, NSC und Aufbau-/Aufbauhelfer ermäßigte Teilnehmerbeiträge zahlen. Die ermäßigten Plätze haben allerdings Bedingungen. Conzahler können keine ermäßigten Plätze bekommen. Die Kombination Dozent + NSC schließen sich aus, beide sind jedoch mit dem Aufbau-/Abbauhelfer kombinierbar. Beachtet bitte am Ende des Flyers die Klauseln für die ermäßigten Plätze.

#### Die Anmeldung

Erst nach der Anmeldung und dem Geldeingang (bei Dozenten: zusätzlich noch erste Vorabsprache über das Vortragsthema) ist der Platz gesichert. Erfolgt erst nur eine Anmeldung, kommt man auf die Warteliste. (Bei Conplanung werdet ihr auf „Warteliste“ gesetzt. Erst bei zusätzlichem Geldeingang werdet ihr in Conplanung auf „angemeldet“ und „bezahlt“ gesetzt.)

Bitte beachtet, dass es bei diesem Konzept passieren kann, dass jemand vor euch einen sicheren Platz erhält, wenn er sich nach euch anmeldet und rechtzeitig zahlt, während ihr wegen noch nicht getätigter Zahlung auf der Warteliste steht.

### Infos Kompakt:

Name	Amonlonde Akademiecon 13
Veranstalter	Amo-Akademie Orga
Datum	15. –17. März 2019
Ort	53925 Kall-Urft bei Netterheim
Art	Akademiecon
System	Mod. DragonSys 2
Alter	Ab 18 Jahre Ab 16 mit Begleitperson
Verpflegung	Vollpension
Unterbringung	Landschulheim Dalbenden
Plätze	90 Spieler

### Kosten:

Anmelde-schluss	10.03.2019
SC	94
Dozenten	75
NSC	56
Aufbau-/Abbauhelfer	reduziert die Preise für SC/Dozent/NSC auf 75 €/56 €/37 €

Aus gegebenem Anlass weisen wir darauf hin, dass ihr nur angemeldet seid, wenn der Con - Beitrag bei der Anmeldung überwiesen wird.

Überweisungen mit Realname und Kennwort AA13 (also Lutz Larper, AA13) bitte an:

Sam Gamdschie e.V.  
Raiffeisenbank Voreifel eG  
DE95 3706 9627 5845 2390 12

Die Anmeldung erfolgt durch das Schicken der ausgefüllten Anmeldung und des Charakterbogens per E-Mail an [jochenborn@gmx.de](mailto:jochenborn@gmx.de)

Rückantwort per Post bitte an:  
Jochen Born, Auf dem Lürenfeld 2, 57223 Kreuztal

Anmeldung ist per Post oder per Online-Anmeldetool [http://www.conorganizer.ivannar.net/index.php?con\\_id=473](http://www.conorganizer.ivannar.net/index.php?con_id=473) ab Mitte März 2018 möglich.

#### Dozentenklausel:

Jeder Dozent, der eine Vorlesung/Workshop hält, bekommt einen ermäßigten Conpreis von 75€ (bzw. 56 € wenn er zusätzlich Auf-/Abbauhelfer ist). Eine Vorlesungseinheit ist 2x45 min inkl. 15 Minuten Pause.

Jeder Dozent bekommt von der Akademie einen Intime -Dozentenvertrag und auch eine Spiegelgeld - Kostenpauschale.

Solltet ihr eine längere Veranstaltung oder eine besonders vorbereitungsin-tensive Vorlesung zu planen, klärt das bitte vorher mit Jochen, [jochenborn@gmx.de](mailto:jochenborn@gmx.de) ab. Möglicherweise können wir euch dort unterstützen.

#### Aufbau-/Abbauhelfer-Klausel:

Im Vorfeld und nach der Veranstaltung (Donnerstagabend/Freitagmorgen) bzw. Sonntagnachmittag sind einige Aufbau- und Abbauarbeiten zu leisten. (Schmücken, Stühle-/Tische umräumen, Bilder abhängen, Banner aufhängen usw.) An dem WE selber seid ihr normale Spieler, arbeitet jedoch in Abspra-che mit der Orga beim Aufbau/Abbau.

Bis hoffentlich bald in Amonlonde  
Eure Amo-Akademie-Orga

# **V**orlesungen oder Vorträge können zu folgenden Themen gehalten werden

Der Lehrplan umfasst 5 Bereiche, welche aber in der Kürze des WE nicht alle abgedeckt werden können. Die Akademie ist keine reine Arkan/Klerikale-Wissenschaftsakademie. Es wird auch darauf ankommen, was von Seiten der Dozenten angeboten wird. Dadurch wird der Lehrplan auch erst in den kommenden Wochen und Monaten entstehen, sobald "Lehrverträge mit Dozenten" geschlossen werden.

Die grundsätzlichen Lehrbereiche sind:

## **1. Naturwissenschaften**

- Heilkunde
- Pflanzen- Pilz- und Tierkunde, Verwertung
- Alchemie/Giftkunde
- Weltkunde

## **2. Geisteswissenschaften**

- Denken über Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft / Philosophie
- Regeln des Zusammenlebens
- Handel & Diplomatie
- Alte Schriftkunde / Runenkunde
- Schriftkunde allgemein/ neue Schriften
- Götterkunde und religiöse Weltbilder

## **3. Magie**

- Naturkräfte und Wesenskunde (Kobold / Elementar)
- Arkane Magie
- Schamanismus
- Hexenmagie
- Magie der Lieder / Bardenmagie
- Runenmagie
- Klerikale Magie
- Ritualmagie

## **4. Kunst und Musik**

- Tanz
- Instrumentenkunde
- Theater/Schauspiel
- Dichtkunst/Lyrik
- Etikette
- Spiel

## **5. Kampf**

- Theorie
- Praxis

Wenn ihr einen interessanten Vortrag zu einem Thema anbieten wollt, dann benutzt bitte unser Anmeldeformular.



Die Allgemeinen Geschäfts- bzw. Teilnahmebedingungen, gelten für alle im Zusammenhang mit der Veranstaltung möglichen Belange.

#### § 1 Zustandekommen des Vertrages

Der Vertrag kommt zustande durch die Anmeldebestätigung des Veranstalters.

#### § 2 Regelwerk

1. Mit der Anmeldung, spätestens unverzüglich nach der Anmeldebestätigung hat der Teilnehmer der Spielleitung eine Charakterbeschreibung zur Verfügung zu stellen. Diese hat dem von dem Veranstalter vorgegebenen Regelsystem zu entsprechen.
2. Mit seiner Anmeldung erkennt der Teilnehmer das vom Veranstalter vorgegebene Regelsystem als für das Spiel verbindlich an. Die Spielleitung ist berechtigt, auch nach Zustandekommen des Vertrages verbindliche Regeländerungen zu beschließen. Sollte hierdurch der vom Teilnehmer eingereichte Charakter unspielbar oder wesentlich eingeschränkt werden, so steht dem Teilnehmer ein Rücktrittsrecht unter voller Erstattung seines Spielbeitrags zu.

#### § 3 Sicherheit

1. Der Teilnehmer versichert, unter ausreichender Würdigung der zu erwartenden körperlichen, geistigen und seelische Belastungen in der Lage zu sein, an der Veranstaltung teilzunehmen. Soweit die zu erwartenden Belastungen nicht aus dem beigelegten Informationsmaterial hervorgehen, können im Zweifelsfall der Veranstalter hierzu weitere Auskünfte erteilen.
2. Der Veranstalter behält sich vor, die Ausrüstung des Teilnehmers einer Sicherheitsüberprüfung zu unterziehen. Beanstandete Gegenstände dürfen im Spiel nicht weiter verwendet werden. Zuwiderhandlungen können zum Ausschluss führen.
3. Der Teilnehmer ist verpflichtet, seine Ausrüstung (im Besonderen die von ihm verwendeten Polsterwaffen und Rüstungen) auf Spielsicherheit zu kontrollieren. Soweit sie den Sicherheitsbestimmungen nicht oder nicht mehr entsprechen, hat er sie selbständig aus dem Gebrauch zu nehmen.
4. Der Teilnehmer verpflichtet sich, über das normale Risiko von Live-Rollenspiel hinausgehende Gefährdungen für sich, andere Teilnehmer und die Umgebung zu vermeiden. Insbesondere zählt dazu das Klettern an ungesicherten Steilhängen und Mauern, das Entfachen von offenen Feuern außerhalb von dafür vorgesehenen Feuerstätten.
5. Wer Alkohol in einer Menge getrunken oder Medikamente zu sich genommen hat, die das Führen eines Fahrzeugs auf öffentlichen Straßen unzulässig macht, hat von Kämpfen jeder Art sowie von körperlich gefährlichen Übungen wie Klettern unbedingt Abstand zu halten. Zuwiderhandlungen führen zum sofortigen Ausschluss vom Spiel.
6. Den Anweisungen des Veranstalters und seiner Erfüllungsgehilfen ist Folge zu leisten.
7. 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 Teilnehmerbeitrages hat.

#### § 4 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.

#### § 5 Urheberrecht an Aufzeichnungen

1. Alle Rechte an seitens des Veranstalters gemachten Ton-, Film- und Videoaufnahmen bleiben dem Veranstalter vorbehalten.
2. Der Teilnehmer erklärt sich ausdrücklich mit einer (auch öffentlichen) Verwertung und Verwendung von Bild- und Tonmaterial einverstanden, das ihn (auch in Teilen) abbildet oder betrifft. Dies gilt räumlich und zeitlich unbegrenzt.
3. 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 Spielercharakteren, ihrer Geschichte sowie ihrem Teil der Handlung verbleiben bei dem jeweiligen Spieler.
4. Aufnahmen solcher Art seitens der Teilnehmer sind ausschließlich für private Zwecke zulässig.
5. Jede öffentliche Aufführung, Übertragung oder Wiedergabe von Aufnahmen, auch nach Bearbeitung, ist nur mit Einverständnis des Veranstalters zulässig.

#### § 6 Rücktritt, Nichtannahme der Anmeldung, Ausschluss von der Veranstaltung

1. Die Teilnehmerzahl ist beschränkt. Der Veranstalter behält sich vor, im Vorfeld der Veranstaltung Teilnehmer ohne Angabe von Gründen gegen Rückerstattung des Teilnahmebeitrages von der Veranstaltung auszuschließen
2. Teilnehmerplätze sind nicht übertragbar.
3. Bei Rücktritt des Teilnehmers nach Vertragsschluss gem. § 1 - egal zu welchem Zeitpunkt wird eine Stornogebühr von Euro 15 fällig. Wenn der Teilnehmer eine Ersatzperson als Teilnehmer stellt, und mit dieser Ersatzperson kommt ein Vertrag nach §4a zustande, so mindert sich die Stornogebühr auf 10 Euro
4. Bei Rücktritt versucht der Veranstalter, den Platz anderweitig zu vergeben. Sollte dies nicht möglich sein, wird der Teilnehmerbeitrag nicht zurückerstattet.
5. Eine Rückerstattung ab 14 Tagen vor dem Beginn der Veranstaltung ist in der Regel nicht möglich.
6. Erscheint der Teilnehmer nicht zur Veranstaltung, so hat er kein Recht auf Rückzahlung des Teilnehmerbeitrages.
7. Wird der Teilnehmer während der Veranstaltung von der weiteren Teilnahme an der Veranstaltung ausgeschlossen, so hat er kein Recht auf eine Rückzahlung oder Teilrückzahlung des Teilnehmerbeitrages.

#### § 7 Teilnehmerbeitrag, Zahlungsverzug

1. Die Zahlung des Teilnehmerbeitrages erfolgt grundsätzlich im Voraus gemäß des in den Informationen beschriebenen Modus. Sollte die Zahlung bis zum Veranstaltungstermin nicht erfolgt sein, so wird ein Säumniszuschlag von Euro 10 fällig. Unberührt davon bleibt das Recht des Veranstalters, tatsächlich entstandene höhere Unkosten gegen Quittungsvorlage geltend zu machen.
2. Ist der Teilnahmebeitrag noch nicht in voller Höhe entrichtet, ist der Veranstalter berechtigt, dem Teilnehmer eine Frist zur Zahlung zu setzen verbunden mit der Erklärung, dass er nach Ablauf der Frist den Platz einem Dritten überlässt. Die gesetzte Zahlungsfrist muss mindestens 8 Tage betragen.
3. Sollte ohne schuldhaftes Zutun des Veranstalters beim Einzug des Teilnehmerbeitrages im Lastschriftverfahren oder im Scheckverfahren eine Rücklastschrift erfolgen, so hat der Teilnehmer die anfallenden Bankgebühren zu tragen.
4. Bei Anmeldungen im Namen und Rechnung eines Dritten haftet der Anmeldende für dessen Verbindlichkeiten aus dieser Verpflichtung als Gesamtschuldner.

#### § 8 NSC-Klausel

1. Der NSC ist an die Weisung der Spielleitung gebunden. Ihren Anordnungen hat er Folge zu leisten.
2. NSCs, die aus Gründen von § 3 bzw. § 4 der Veranstaltung verwiesen werden, können über ihren Teilnehmerbetrag hinaus auf die volle Höhe des SC-Beitrags in Anspruch genommen werden.

#### § 9 Rabatte

1. Werden Teilnehmern für die Wahrnehmung bestimmter Funktionen Rabatte vom üblichen Teilnehmerbeitrag eingeräumt, so gilt die Differenz als gestundet, bis die vereinbarte Leistung im vereinbarten Umfang erbracht wurde. Von dieser Regelung sind Rabatte für Sanitärer ausdrücklich ausgenommen.
2. Können die Teilnehmer nach Absatz 1 die vereinbarte Leistung aus einem Grund nicht erbringen, für den der Veranstalter die Verantwortung trägt, so bleibt der Rabatt gleichwohl bestehen.

#### § 10 Hinweis nach Bundesdatenschutzgesetz

1. Der Teilnehmer erklärt sich einverstanden, dass seine Daten von Beginn der Anmeldung an in einer automatisierten Kundendatei geführt werden.
2. Die gespeicherten Daten zur Person des Teilnehmers können Name, Anschrift, Geburtsdatum, Telefonnummer, Fax, Email sowie eine Photographie umfassen. Diese Stammdaten werden auf unbegrenzte Zeit gespeichert. Darüber hinaus werden vorübergehend Daten zur jeweiligen Veranstaltung gespeichert (Charaktername, Klasse, etc.).
3. Freiwillig angegebene Daten zum Gesundheitszustand des Teilnehmers werden vertraulich behandelt und nicht elektronisch gespeichert oder weitergegeben.

#### § 11 Sonstiges

1. Das Mindestalter des Teilnehmers ist 16 Jahre. Jugendliche unter 16 Jahren können nur nach Absprache und in Begleitung eines Erziehungsberechtigten teilnehmen.
2. Der Veranstalter achtet nicht auf eine nach Geschlechtern getrennte Unterbringung.
3. Mit Geldüberweisung und Eingang der Anmeldung seid Ihr angemeldet. Für die Anmeldung ist der Tag der Überweisung maßgeblich.
4. Sofern eine oder mehrere Bestimmungen der AGB / Teilnahmebedingungen unwirksam sind oder werden, berührt das die Gültigkeit des Vertrages und der übrigen Bestimmungen nicht. Für den Fall der Nichtigkeit einzelner Bestimmungen gilt die Regelung, die der ursprünglich vorgesehenen wirtschaftlich am nächsten kommt und rechtlich zulässig ist.
5. Es gelten die Allgemeinen Geschäfts- sowie Teilnahmebedingungen des Veranstalters und das Recht der Bundesrepublik Deutschland.
6. Diese AGB treten mit Wirkung vom 15.08.2016 in Kraft und ersetzen alle vorhergehenden.



Bitte lesbar schreiben

---

**Nur von Dozenten pro Vortrag auszufüllen:**

Name des Dozenten: \_\_\_\_\_

Namen des Vortrags: \_\_\_\_\_

Dauer des Vortrags: \_\_\_\_\_

mögliche Teilnehmerzahl: \_\_\_\_\_

Workshop  Vortrag

Kurzbeschreibung des Vortrags:

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

Prüfungsabschluss gewünscht? (d.h. Prüfungsurkunden der Akademie)

Nein  ja

Hilfestellung oder Orga-Absprachen (besonderer Raum benötigt bzw. besondere Hilfsmittel) bitte hier eintragen:

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