

02. - 06. AUGUST 2023

CONQUEST



FACTS

REALMS OF
MYTHODEA

Spontan zum ConQuest	3
Eintrittskarten	3
Unterbringung	4
Verpflegung	4
Feuer / Feuerholz / Stroh	5
Wichtig: Brandschutz	5
Trinkwasser	7
Sanitäre Anlagen	7
Sanitäter	7
Parken	8
Zufahrt zum Lager und Viertel / Abladen	8
Zeitablauf	8
Check-In	9
Frühere Anreise	10
Check-Out	10
Ansprechpartner	11
Telefonnummer vor Ort	11
Kinderschlacht	11
Die Wiesen haben Namen!	12
Feldlager-Plan mit Abladezonen	13
Probealarm	13
Wegbeschreibung	14
Mit Bus & Bahn	14
Sicherheit	14
Ich bin minderjährig und möchte am ConQuest teilnehmen – Was muss ich tun?	15
Wertsachen / OT-Diebstahl vs IT-Dieben	15
Fundsachen	17
Tiere auf dem ConQuest	17
Pfand	18
Waffencheck durch Stichproben	18
Besonderes auf dem ConQuest	19
Der ConQuest-Supermarkt	19
Spende dein Pfand!	20
Spende deine unverbrauchten Lebensmittel!	21
Fantastica Festival Brokeloh	21
ConQuest Fotos	21
Geldautomat	22

Händler auf dem ConQuest	22
ConQuest 2023 – Das Setting	25
Neue Konzepte, Krähenmeister, Spielmacher und und und... alles halb so wild!	25
Unser Regelwerk	26
Unsere SL heißt Gelbtasche!	26
Was ist die Krähenmeisterei?	26
Wie funktioniert SL?	27
Zusatz zur magischen Analyse	28
Vorposten	28
Schlachtenmechaniken	28
Weitere Mechaniken	29

Das ConQuest 2023 ist eine 5-tägige
Selbstverpfleger-Zelt-Con vom
02. bis 06. August 2023
und findet rund um das Rittergut Brokeloh bei
Hannover statt.

Spontan zum ConQuest

Es ist überhaupt kein Problem, spontan und ohne Anmeldung auf das ConQuest zu kommen. Kommt einfach zum Check-In und meldet euch vor Ort an!

Der Beitrag vor Ort beläuft sich auf 265,- €

NSC-Beitrag: 85,- €

Eintrittskarten

Kurz nach Eingang eurer Überweisung habt ihr eure Eintrittskarte als E-Ticket zugeschickt bekommen. Dieses Ticket wird am Check-In gescannt und im Anschluss gegen ein Einlassband getauscht.

Dieses Bändchen muss über den gesamten Veranstaltungszeitraum getragen werden. Sollte euer Band kaputt gehen oder abreißen, lasst es am HQ-Zelt (im Tross) dringend und zeitnah gegen ein neues austauschen, da sonst die Möglichkeit besteht, vom Platz verwiesen zu werden.

Solltet ihr kein E-Ticket bekommen haben oder es nicht mehr finden:

Eure Tickets findet ihr in eurem Skald-Account im Dropdown Menü rechts oben bei "Tickets".

Wenn ihr noch keinen Account habt, dann legt euch mit der Mailadresse, über die ihr die Tickets gekauft habt, einen neuen Account bei <https://skald.com/> an, dann wandern die Tickets automatisch da rein.

Falls Schwierigkeiten auftreten, meldet euch so schnell wie möglich, spätestens jedoch bis zum Montag, 24.07.2023 unter info@skald.com.

Wer ganz sichergehen will, bringt auf jeden Fall einen Kontoauszug zum Check-In mit.

Unterbringung

Die Unterbringung erfolgt in selbst mitgebrachten und dem Ambiente gerechten Zelten. Wer kein mittelalterlich aussehendes Zelt hat, kann ein "normales Zelt" mit Betttüchern oder Netzen tarnen. Holt euch dazu am besten Rat von erfahrenen Spielern aus unseren Facebook-Gruppen. Zentrale Schlafplätze können wir leider nicht anbieten, jedoch haben die letzten Jahre gezeigt, dass sich sehr viele Spieler über unsere Facebook-Gruppen zu Gemeinschaftszelten organisieren. Wenn ihr nicht wisst, wo ihr schlafen sollt, könnt ihr euch dort informieren.

Bitte beachtet in eurer Lagerplanung, dass wir pro Teilnehmer maximal 15m² Zeltplatzfläche berechnen. Daraus errechnet sich die Gesamtfläche eines Viertels, es besteht kein Anspruch auf diese Fläche. Das letzte Wort hat der für das Viertel verantwortliche Viertelmanager, bzw. die Lager-Orga vor Ort.

Verpflegung

Das ConQuest ist eine Selbstverpfleger-Con. Das bedeutet, ihr kocht euer selbst mitgebrachtes Essen ganz authentisch über dem offenen Lagerfeuer. Im „Tross“ wird es auch viele Stände geben, die Snacks zu fairen Preisen anbieten. Ansonsten könnt ihr auch im **ConQuest-Supermarkt** einkaufen. Weitere Informationen zum ConQuest-Supermarkt findet ihr weiter unten.

Feuer / Feuerholz / Stroh

Auf dem Gelände darf in ausgewiesenen Feuerstellen oder in selbst mitgebrachten Feuerschalen (NICHT direkt auf dem Boden!), in ausreichender Entfernung zum Wald oder Büschen, Feuer gemacht werden.

Für Holz und/oder Strohballen müsst ihr nichts weiter tun, nur zum **Verkauf im Tross** erscheinen. Für Kothen- und Jurtenstangen (diese müssen vorbestellt werden) schreibt bitte eine Mail an die folgende Adresse: holzundstroh.rb@gmail.com.

Öffnungszeiten:

Sonntag 17-18 Uhr,

Montag und Dienstag 11-13 Uhr und 17-19 Uhr,

Mittwoch 11-13 Uhr und 17-18 Uhr

Donnerstag und Freitag 11-12 Uhr

Eine Schubkarre Feuerholz kostet 25€, einen Schüttraummeter bekommt ihr für 110€, die 4m-Kohtenstangen für 13€, die 6m-Kohtenstangen für 15€ und einen Strohballen für 4€.

NEU: Von Montag bis Mittwoch am Vormittag wird es voraussichtlich Strohrundfahrten durch die Lager geben, so dass direkt vom Anhänger gekauft werden kann!

Ladet euch zur einfacheren Holz Lieferung bitte die App: "what3words" herunter und merkt euch die Worte eures Lagers (die Reihenfolge der Worte ist auch wichtig!), dann kann euch die Bestellung am Besten erreichen.

Apple: <https://apps.apple.com/de/app/what3words/id657878530>

Google:

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.what3words.android&hl=de_de&fbclid=IwAR1pedqkYwx69maMco6JeweM4YDWGfG8w4WESO7_TgTRQpjX5Az4MTfWWg

Wichtig: Brandschutz

Unsere Brandschutzbestimmungen leiten sich von Weisungen der örtlichen Brandschutzbehörde ab und die Regeln zur jeweils angesagten Waldbrandstufe sind zwingend einzuhalten!

Aktuell müssen wir uns alle auf die höchste Waldbrandstufe einstellen.

Was das bedeutet, schildern wir hier kurz:

Waldbrandstufe 5 (sehr hohe Gefahr):

Feuer oder Lagerfeuer, Grillen und Rauchen sind im freien Gelände und auf Grasuntergrund strengstens verboten. Für Feuer und Feuerplätze gilt ein Mindestabstand von 10 m zum Wald. Das Veranlassen von Feuershows ist ohne die Anwesenheit der Feuerwehr (und ohne Anmeldung bei der Künstlergilde) nicht erlaubt. Generell gilt es, Funkenbildung zu vermeiden und so wenige Feuer wie möglich zu betreiben. Der Betrieb eines Grills/ Feuerschale/Fackel etc. ist ausschließlich auf vorbereiteten Sanduntergrund gestattet.

Beim Betrieb eines Grills/ Feuerschale/Fackel etc., muss eine Person jederzeit als Brandwache an der Feuerquelle verweilen, solange diese aktiv ist. Es muss mindestens ein Feuerlöscher pro Feuerquelle vorhanden sein.

Erläuterung dazu:

Der vorbereitete Sanduntergrund, zum Beispiel für das Kochfeuer/den Grill ist ein extra dafür genutzter Sandplatz mit einem Radius von 1m rund um die Feuerstelle, den ihr in euren jeweiligen Lagern vor euren Zelten selbst einrichtet. Wir haben Eimer und Schubkarren an unseren Sand-Ausgabe-Stellen (600 Tonnen), die ihr kurz nutzen könnt, um den Sand an diese Kochstellen zu bringen. Ein "Feuerlöscher" ist entweder ein Eimer Wasser (extra zum Löschen bereitgestellt, der für nichts anderes sonst genutzt wird) oder ein echter Feuerlöscher, den man dann auch bedienen können muss.

Außerdem ist es auch erlaubt, auf der Sandfläche an unseren Sand-Ausgabe-Stellen einen Grill aufzustellen, wenn man keinen Sand ins Lager räumen will. Vor der Abreise muss der Sand grob zusammengenommen und wieder an die Sand-Ausgabe-Stelle gebracht werden (Bitte an Harken etc. denken).

Eine Person muss jederzeit als Brandwache an der Feuerschale oder dem Grill verweilen, solange diese aktiv sind. Glut und Asche müssen vollständig abgelöscht werden (kontrollieren!) wenn die Feuerstelle verlassen wird oder nicht mehr beaufsichtigt wird (nachts oder beim Ausrücken).

Gaskocher und Gasgrills dürfen auf festem Untergrund, wie z.B. Tisch, Steinplatte o.ä. betrieben werden. Sie müssen gegen Umfallen gesichert werden. Löschmittel müssen parat stehen.

Der Verkauf von Strohballen wird nur mit folgenden Auflagen erlaubt sein:

Strohballen dürfen nicht in einem Radius von 5 Metern um die Feuerstelle herum benutzt oder platziert werden.

Geraucht werden darf nur auf Sandflächen, das Rauchen auf der offenen Wiese (auch wenn sie sehr sandig ist) ist verboten! Zudem bitten wir alle Raucher*innen,

immer einen Taschenaschenbecher zu benutzen und niemals Zigarettenkippen einfach irgendwohin zu werfen.

An dieser Stelle noch die Bitte, nach der Veranstaltung nur vollständig mit viel Wasser gelöschte Grills oder vollständig mit Wasser getränkte, erkaltete Asche in Müllcontainern zu entsorgen! Es wäre doch toll in dieser einsatzreichen Zeit die Feuerwehr nicht zum Löschen von Müll holen zu müssen!

Die Feuerwehr wird unser aller Brandschutzmaßnahmen stichprobenartig kontrollieren. Bitte erinnert euch auch gegenseitig daran, schaut auch auf die Feuerstellen eurer Nachbarn und meldet uns potentielle Gefährdungen.

Seid verantwortungsvoll gemeinsam mit uns! Passt auf! Dann haben wir trotz Laser-Sonne ein tolles und sicheres Event zusammen!

Trinkwasser

Nach Trinkwasserfreigabe durch das Gesundheitsamt könnt ihr an allen Sanitäreanlagen und an ausgewiesenen Punkten Trinkwasser zapfen. Vor dieser Probe des Amtes gilt ein Abkochgebot.

Damit ihr auch davor unkompliziert an Trinkwasser gelangen könnt, gibt es an jedem Hydranten eine schon vorgetestete Entnahmestelle bei den Sanitär-Dörfern. Diese Entnahmestellen werden deutlich mit dem Wort "Trinkwasser" gekennzeichnet sein.

Dort kann mit selbst mitgebrachten Behältern (z.B. Kanistern) Trinkwasser entnommen werden.

Sanitäre Anlagen

Wie auch letztes Jahr werden wir wieder genügend Mobiltoiletten, Dusch- und Waschmöglichkeiten, sowie extra Toilettencontainer bereitstellen, die regelmäßig gereinigt werden.

Zudem werden wir bei allen Duschen wieder eine "Spülstelle" einrichten, daher bitte das Geschirr aus hygienischen Gründen nicht in den Dusch/Waschbecken spülen.

Neben den Spülstraßen stehen Müllbehälter, in die ihr bitte eure Essensreste entleert.

Bitte denkt bei jedem Gang zu den Toiletten daran, eigenes Toilettenpapier mitzunehmen, da es von uns nicht zur Verfügung gestellt wird (wie immer)!

Sanitäter

Auch dieses Jahr wird wieder das Team der Johanniter 24/7 direkt vor Ort sein.

Scheut euch nicht, sie auch bei kleineren gesundheitlichen Problemen, wie zum Beispiel Wespenstichen aufzusuchen, denn dafür sind sie schließlich da.

Bei Notfällen sagt bitte einer SL Bescheid, die sich sofort darum kümmert, dass die Johanniter – evtl. mit Rettungswagen - zu euch gelangen. Aus diesem Grunde bestehen freizuhaltende Rettungswege!

Bitte seid euch bewusst, dass jede Fahrt vom Krankenhaus zurück auf das Eventgelände oder bei kleineren Verletzungen vom Eventgelände zum Krankenhaus und zurück von euch selbst organisiert werden muss.

Parken

Außerhalb des Geländes gibt es ausgewiesene Parkflächen, auf denen ihr eure Autos für die Dauer der Veranstaltung parken könnt. Es werden keine Parkplatzgebühren erhoben und ihr könnt euer Auto natürlich jederzeit holen, um damit z.B. einkaufen zu fahren.

Das Befahren der ausgewiesenen Parkflächen geschieht auf eigene Gefahr. Der Veranstalter übernimmt keine Haftung. Die Parkflächen werden nicht überwacht.

Zufahrt zum Lager und Viertel / Abladen

Zum Abladen richten wir entlang der Einbahnstraßen auf den Wiesen Abladezonen ein, die den jeweiligen Lagern und Vierteln zugeordnet sind. Von hier aus könnt ihr euer Viertel mit dem Gepäck bequem zu Fuß erreichen.

Die Abladezeit beträgt 20 Minuten, um Stau und Wartezeiten zu vermeiden.

Bitte stellt danach euer Fahrzeug auf einem der Parkplätze ab.

Wir behalten uns vor, Fahrzeuge, die länger als 20 Minuten in der Abladezone oder außerhalb der erlaubten Fläche parken, kostenpflichtig abschleppen zu lassen.

Zeitablauf

- Anreise / Check-In: Sonntag von 12:00 bis 21:00 Uhr, Montag bis Mittwoch von 10:00 bis 21:00 Uhr

Am Mittwoch ab ca. 18:00 Uhr ist es nicht mehr möglich, das Gelände bis zu den Abladezonen zu befahren, um den Spielbeginn nicht zu stören.

- SL-Ansprache: Mittwochabend (auf euren jeweiligen Wiesen)
- Spielbeginn: fließend nach der SL Ansprache (Mittwochabend)

- Ploteinstieg: im Laufe des späten Mittwohabends
- Spielende: Sonntag ab 3:00 Uhr
- Check-Out: Sonntag ab 9:00 Uhr

Check-In

Ab dem Ortseingang Brokeloh werden Check-In-Schilder aufgestellt sein. Bitte folgt diesem in der, durch den Pfeil angegebenen Richtung, um ein Verkehrschaos und Stau zu vermeiden.

Am Orga-Check-In erhaltet ihr das ConQuest-Band und den Eventguide, auf dem eingezeichnet ist, was ihr wo auf dem ConQuest findet und wo genau sich die Abladezonen für die jeweiligen Wiesen befinden.

Alle, die ein E-Ticket haben, werden direkt im Auto „abgefertigt“ und können ohne aussteigen direkt zu ihrer Abladezone weiterfahren. Bitte folgt auch dort den von uns aufgestellten Schildern.

(Im Sinne des Brandschutzes bitten wir euch, die Motoren im gesamten Check-In und Ladeprozess, insbesondere auf den Wiesen, nicht laufen zu lassen.)

Alle, die kein E-Ticket haben oder bei deren Scan es Probleme gibt, müssen ihr Auto kurz parken und zum „Sonderfall-Check-In“ Container am Ende der Check-In Straßen kommen.

Station 1 - Orga Check-In

- E-Ticket griffbereit halten!

Wer kein E-Ticket vorzeigen kann, muss ein neues Ticket kaufen, um am ConQuest teilnehmen zu können.

Natürlich ist das Ticket in digitaler Form auf dem Handy etc. auch möglich, aber in ausgedruckter Form lässt es sich unproblematischer scannen.

Bei Verlust des E-Tickets muss ein neues Ticket erworben werden!

Station 2 – Abladezone am jeweiligen Wiese

Nach dem Orga Check-In fahrt ihr mit eurem Auto auf das Gelände. Bitte folgt auch hier unserer Beschilderung.

Ohne Einlassband darf das Gelände nicht zum Abladen befahren werden.

Der Weg zu den Abladezonen ist eine Einbahnstraße – bitte beachtet dies!

Frühere Anreise

Die Frühanreise ist ab Sonntag, 30.07.2023, 12:00 Uhr - 21:00 Uhr möglich.

An allen anderen Tagen von 10:00 - 21:00 Uhr.

Frühanreise-Tickets könnt ihr schon im Vorfeld kaufen:

<https://skald.com/> -> ConQuest 2023

Die Frühanreise-Tickets kosten:

19,- Euro pro Tag, Conzahler: 20,- Euro pro Tag

Sie gelten ab dem darauf vermerkten Anreisetag auch für alle folgenden Tage.

Junior-Frühanreise Ticket:

18,50 Euro pauschal für alle 3 Tage, unabhängig vom Tag der Anreise.

Conzahler: 20,- Euro

Die NSC-Frühanreise-Tickets kosten:

7,50,- Euro pro Tag, Conzahler: 10,- Euro pro Tag

Sie gelten ab dem darauf vermerkten Anreisetag auch für alle folgenden Tage.

Für NSCs fallen am Dienstag keine Frühanreisekosten an.

"NPC Player friendly faction" benötigen NSC-Frühanreise- Tickets.

Check-Out

Wenn ihr abreisen möchtet, muss euer Zeltplatz sauber sein. Stroh und Holz müssen zu den markierten Sammelstellen in der Nähe des Lagers gebracht werden. Der restliche Müll muss in den Müllcontainern entsorgt werden. Übrige Lebensmittel könnt ihr beim Supermarkt an „DIE TAFEL“ spenden (näheres dazu später in den Facts bei „Besonderheiten“) Wenn der Zeltplatz sauber ist, sucht euch eine SL, die den Platz abnimmt. Nach der Platzabnahme erhaltet ihr von der SL eine Bestätigung. Nach Erhalt der Bestätigung könnt ihr euer Gepäck zur Ladezone transportieren und anschließend euer Auto vom Parkplatz holen.

WICHTIG: Ohne Bestätigung der Platzabnahme werdet ihr mit eurem Fahrzeug nicht auf das Eventgelände gelassen.

Kurz und knapp:

- 1) Zeltplatz aufräumen, Müll in die Container, Stroh und Holz zu unseren Sammelpunkten, Sand zurück auf den Sandhaufen.**
- 2) Equipment direkt an der Ladezone lagern**
- 3) Bestätigungsstempel von der SL abholen (kein Stempel, kein Auto!)**
- 4) Auto holen und einladen**

5) Gute Fahrt!

Sämtliche Bestätigungen erhaltet ihr bei euren jeweiligen Wiesen-Teams am Ende der Veranstaltung.

Ansprechpartner

Bei Fragen im Vorfeld der Veranstaltung, besonders im Bezug auf Tickets, schreibt einfach eine E-Mail an: info@skald.com

Wir beantworten E-Mails bis zum Dienstag, den 25.07.2023.

Auf der Veranstaltung ist das HQ-Zelt im Tross täglich von 10:00 -21:00 Uhr von der Orga besetzt.

Außerdem sind eure Krähenmeistereien (vormals SL-Zelt) auf den Wiesen rund um die Uhr besetzt, für Noffälle auch nachts.

Eure Krähenmeister stehen euch gerne mit Rat und Tat zur Seite – sei es bei organisatorischen oder auch spieltechnischen Problemen.

Telefonnummer vor Ort

HQ (bitte nur in absoluten Noffällen!!!): +49 (0) 5027- 900779

Kinderschlacht

Auch Kinder sind Teil des ConQuests, wobei es Kindern unter 14 Jahren nicht erlaubt ist, an den regulären Schlachten oder Kämpfen teilzunehmen.

In der Vergangenheit gab es daher immer wieder eine meist von KidsTown organisierte, spontane Kinderschlacht und wer die verpasst hat, war sehr traurig. Da wir aber keine traurigen Kinder auf dem ConQuest wollen, wird es auch dieses Jahr eine angekündigte Kinderschlacht geben.

Hier die Fakten zur Kinderschlacht:

Alter: 8 -14 Jahre (KidsTown ab 6 Jahre); Nicht-KidsTown-Kinder müssen von ihren Eltern begleitet werden.

Zeit: **Samstag ca. 13:00 Uhr** (ohne Gewähr)

Ort: Auf der Nsc Wiese, nördlich des NSC-Lagers

Um dorthin zu kommen, benutzt den Durchgang beim Fantastica Festival zur NSC-Wiese.

Benimmregeln:

Für die Kinder: Bitte weist eure Kinder darauf hin, dass sie am Boden liegende NSCs nicht übermäßig bearbeiten dürfen und dass es, trotz Rüstung, nicht OK ist, auf NSCs zu springen.

Für die Eltern: Auch die Kinderschlacht ist Larp. Unangebrachtes Anfeuern der Kinder à la „Hau ihn um!“ ist zu unterlassen.

Die Wiesen haben Namen!

Manche kennen sich mit den Wiesen auf dem ConQuest ja ziemlich gut aus, so als seien die schon Jahre lang da zelten gewesen ;-) !

Ähnlich wie letztes Jahr werden die Wiesen auch dieses Mal IT-Namen bekommen, deren Hintergründe man während des Events erspielen kann. Anstatt der Wiesennummer, die sich im Spiel meist nicht so schön sagt, könnt ihr stattdessen den Namen der Wiese verwenden. Welche Wiese welchen Namen trägt, könnt ihr dieser Übersicht und dem Lagerplan entnehmen.

Wiese 1 (NSC): Treue

Wiese 2 (Fantastica Festival): Gerechtigkeit

Wiese 3 (Schlachtfeld): Kampf

Wiese 4 (Vorposten): Reinheit

Wiese 5 (Tross): Erhaltung

Wiese 6: Glauben

Wiese 7: Aufopferung

Wiese 8: Wissen

Wiese 9: Heilung

Wiese 10: Freiheit

Feldlager-Plan mit Abladezonen



Probealarm

In den letzten Jahren hatten in Deutschland schon einige Großveranstaltungen mit mehr oder weniger schweren Unwettern zu kämpfen. Wir verfügen selbstverständlich über ein umfassendes Sicherheitskonzept, das im Ernstfall Anwendung findet.

Wir wollen nun einen wichtigen Bestandteil davon erneut in der Praxis erproben und mit euch am Montag, den **31.07.2023 um 21:00 Uhr einen Probealarm** umsetzen.

In der Übung sollten sich beim Erklingen der Alarmsirene möglichst viele Teilnehmer zu ihrer Krähenmeister (aka SL-Zelt) begeben. Dort angekommen, erhaltet ihr in der Theorie weitere Anweisungen der Rettungskräfte; in der Praxis endet dort unsere kleine Übung.

Die Teilnahme ist nicht verpflichtend, aber wir würden uns über eine rege Beteiligung natürlich sehr freuen.

Wegbeschreibung

Anschrift:

Rittergut Brokeloh 1

31628 Landesbergen/Brokeloh

Aus allen Richtungen:

Auf die A7 Richtung Hannover.

Bei Hannover Ost (57) auf die A2 Richtung Dortmund.

Ausfahrt Herrenhausen/Nienburg (42) auf die B6 Richtung Nienburg.

Nach ca. 25km links Richtung Husum.

Von dort aus Richtung Brokeloh.

Mit Bus & Bahn

Für alle, die mit der Bahn anreisen, befindet sich der nächste Bahnhof in Nienburg.

Der Bus von dort nach Brokeloh ist die Linie 50.

Da in Niedersachsen gerade Ferien sind, gibt es einen Ferienbus und jeder Bus dieser Linie hält auch in Brokeloh.

<https://www.mittelweserbus.de/de/fahrplaene/die-linien-des-mittelweserbus/linie/linie-50>

Sicherheit

Folgende LARP-Waffen werden wir nicht zulassen:

- Waffen und Belagerungsgeräte, die zum Abfeuern Schwarzpulver verwenden
- Waffen und Belagerungsgeräte, die ein Rohr benutzen, um Projektile abzufeuern
- Belagerungsgeräte, die Projektile abfeuern, die einen festen Kern besitzen
- Holzschilde, die nicht oder nur unzureichend gepolstert sind
- Selbstgebaute Pfeile und Bolzen, sowie Holzpfeile
- LARP Waffen, die nicht oder nur ungenügend gepolstert sind.

Bei Nichtbeachtung der Auflagen sehen wir uns gezwungen, die Waffen aus dem Spiel zu nehmen und den Verstoß mit Veranstaltungsausschluss zu ahnden.

Ich bin minderjährig und möchte am ConQuest teilnehmen – Was muss ich tun?

Wenn die Erziehungsberechtigten auf dem ConQuest anwesend sind, ist das folgende Formular nicht erforderlich.

Falls nicht, findet ihr hier ein Formular zur Übertragung der Aufsichtspflicht: (<https://www.live-adventure.de/ConQuest/dateien/Aufsichtspflicht.pdf>)

Der/Die Minderjährige muss das ausgedruckte und unterschriebene Formular auf der Veranstaltung immer bei sich tragen und auf Verlangen vorzeigen. Andernfalls ist die Anmeldung NICHT gültig und wir werden die betroffene Person von der Veranstaltung ausschließen.

Dies betrifft JEDEN, der auf dem ConQuest noch nicht 18 Jahre alt ist:

Aufsichtspflicht/Kinder in Schlachten:

Kinder in Schlachten: Die Eltern oder Aufsichtspersonen minderjähriger Teilnehmer müssen sowohl in Schlachten oder Kampfsituationen als auch in den Tavernen und Gastronomien immer greifbar sein.

Kindern unter 14 Jahren ist die Teilnahme an Schlachten grundsätzlich untersagt.

In den Tavernen und Gastronomien gelten folgende Regelungen:

Kindern unter 14 Jahren ist der Aufenthalt bis 22:00 Uhr, Jugendlichen unter 16 Jahren bis 23:00 Uhr und Jugendlichen unter 18 Jahren bis 24:00 Uhr gestattet.

Wir behalten uns vor, den Erziehungsberechtigten oder Aufsichtspflichtigen und das/die Kind/er bei Verstoß gegen diese Regel von der Veranstaltung zu verweisen.

Wertsachen / OT-Diebstahl vs IT-Dieben

Leider kommt es vor, dass Dinge gestohlen werden. Deshalb macht es natürlich Sinn, auf Nummer sicher zu gehen und die wichtigsten Dinge z.B. Schlüssel, Portemonnaie usw. einzuschließen.

Im Gegensatz dazu steht das Dieben, mit dem das Entwenden von Gegenständen innerhalb des Spiels gemeint ist! Dafür gibt es feste Regeln, die bitte unbedingt eingehalten werden müssen, damit der Spaß der Schurken und Diebe nicht unbeabsichtigt auf Kosten der anderen Spieler geht!

- Taschendiebstahl: Spieler dürfen selbstgebastelte rote Beutel mitbringen, um den IT-Dieben damit schönes Spiel zu bieten. Diese können locker, zB mit einer einfachen Schleife, am Gürtel befestigt werden, damit sie dann dort von

besonders geschickten Dieben geklaut werden können. Dieses Spiel ist für alle gedacht, die sich als Langfinger versuchen wollen, nicht als Plünder-Beute auf dem Schlachtfeld. Da wir nicht garantieren können, dass die gediebenen Beutel und der von euch hineingegebene Inhalt (Münzen, Sammelbilder, persönliche Briefe etc.) den Weg OT zu euch zurückfinden, seht es bitte als Spende an das Spiel. Eine entsprechende OT-Notiz zum selber ausdrucken bekommt man bei der Schattengilde (zb über Facebook oder über die Regie).

- Ladendiebstahl: Im Tross kann man tagsüber etwa faustgroße, rote Schaumstoffwürfel in den Händlerauslagen finden. Diese stellen wertvolle Ware dar. Jeder darf versuchen, sie unauffällig zu entwenden und bei einem Hehler an der Tross-Krähenmeisterei zu verkaufen, um sich so einen Namen als IT-Dieb zu verdienen und evtl. die Aufmerksamkeit der Schatten-Gilde zu erwecken.
- Rot angemalte Gegenstände und anderes: Diese Gegenstände darf man **nur mit direktem Auftrag** der Schattengilde stehlen, zu der man sich den Kontakt zuvor erspielen muss. Sie stellen wertvolles IT-Diebesgut dar, dessen Wert nicht jeder erkennt (da die Farbe ROT hier nur eine OT Markierung ist.).

Wenn ihr einmal nicht sicher sein solltet ob etwas gediebt werden kann oder wenn ihr etwas mitnehmen möchtet, das wahrscheinlich ein Plotgegenstand oder Ähnliches ist, **bitte bringt eine SL/Gelbtasche zum Gegenstand, nicht den Gegenstand zur SL/Gelbtasche!**

Alles andere (auch ambientedienliche Dinge wie Laternen, Rüstungen, usw., also einfach alles) ist Eigentum der Spieler, der NSCs oder der Burgschneider GmbH und darf nicht gediebt werden.

Wenn dies doch geschieht, handelt es sich um einen realen Diebstahl und muss sofort der SL gemeldet werden. Die Zelte der Spieler (egal ob offen oder geschlossen) dürfen nicht von Fremden betreten werden! Falls doch etwas entwendet wurde, wendet euch bitte an uns. Wir besprechen bei jedem Fall, ob eine Anzeige in die Wege geleitet wird.

Zuletzt: Dieben ist nur dann spannend und kreierte Spiel bei Dieb und Opfer, wenn man potentiell dabei erwischt werden kann - soll heißen, wenn jemand da ist. In der plotberuhigten Zeit zwischen 2 Uhr nachts und 8 Uhr morgens ist das Dieben von Gegenständen aus NSC-IT-Camps besonders einfach - und besonders langweilig, wir empfehlen für mehr Nervenkitzel also einen anderen Zeitpunkt ;)

Fundsachen

In den Schlachten werden am Rand deutlich erkennbar die Fundsachen zusammengetragen. Jeder kann sich nach einer Schlacht seine Ausrüstungsgegenstände dort zusammensuchen. Der Rest der Fundsachen wird am Vorposten nahe der Krähenmeisterei in einem separaten Zelt gesammelt.

Wertgegenstände lagern wir weiterhin im Tross HQ-Zelt. Diese können dort abgeholt werden.

Pfeilrückgaberegelerung

NSC-Pfeile (gelbe Markierung):

Diese werden zu den Respawn-Punkten gebracht oder direkt an NSC-SLs übergeben.

Eine direkte Übergabe der NSC-Pfeile an NSCs findet NICHT statt.

Spieler-Pfeile:

Die Pfeile können NACH den Schlachten an den Sammelpunkten am Rand des Schlachtfeldes oder dem Fundsachenzelt abgeholt werden.

Die Runner sind nicht für die Rückführung der Pfeile von Spielern zuständig.

Das Einsammeln sämtlicher Fundsachen und der Transport zum Fundsachenzelt, findet ca. eine halbe Stunde nach Ende der Schlacht statt.

Tiere auf dem ConQuest

Hunde: Auf dem ConQuest herrscht absolute Maulkorb- und Leinenpflicht!

Giftige Tiere: Schlangen, Spinnen oder andere giftige Haustiere sind auf dem ConQuest verboten.

Hundeticket

Alle Hunde müssen für das ConQuest angemeldet werden. Hierfür haben wir ein Hunde-Ticket im Ticket-Verkauf eingerichtet. Dieses Ticket kostet 25,- €. Der Hund muss beim Check-In mit dem E-Ticket eingecheckt werden. Auf dem ConQuest herrscht absolute Maulkorb- und Leinenpflicht!

Bei Nichteinhaltung wird der Hundehalter mit dem Hund von der Veranstaltung verwiesen.

Folgende Daten müssen bei der Anreise am **Check-In-Container ausgedruckt abgegeben** werden:

Name des Hundes	Rasse des Hundes
Größe des Hundes	Ein Foto des Hundes
Alter des Hundes	Gruppe/ Viertel / Lager des Halters
Gewicht des Hundes	Name des eingetragenen Halters

Alle anderen Tiere, die auf das ConQuest mitgebracht werden, müssen vorher bei uns gemeldet werden. Am besten per E-Mail an info@skald.com.

Pfand

In allen Tavernen auf dem ConQuest wird Pfand erhoben und kann auch in jeder Taverne wieder zurückgegeben werden.

Bitte achtet auf die Pfandregelungen der jeweiligen Tavernen! Stellt sicher, dass ihr beim Getränkekauf pro Flasche/Becher/Glas auch eine Pfandmarke bekommt. Eine Pfandrückgabe erfolgt nur gegen das Leergut und eine entsprechende Pfandmarke!

Waffencheck durch Stichproben

Nach den sehr guten Erfahrungen mit dem „neuen Waffencheck“ seit 2009 haben wir uns dazu entschlossen, auch 2023 den Waffencheck durch Stichproben durchzuführen. Die Spielleitung wird dabei während der gesamten Veranstaltung (z.B. vor/nach Schlachten, an Wieseneingängen, usw.) Stichprobenkontrollen der Ausrüstung durchführen. Diese Kontrollen werden sowohl Sicht- als, auch Abtastkontrollen sein.

Ist ein Ausrüstungsgegenstand nicht mehr sicher, hat der Teilnehmer selbständig dafür zu sorgen, dass dieser Gegenstand weder von ihm noch von einer anderen Person weiter benutzt wird.

Das absichtliche oder wiederholte Mitführen oder Verwenden von nicht sicheren Ausrüstungsgegenständen kann zum sofortigen Ausschluss des Teilnehmers von der Veranstaltung führen und rechtliche Konsequenzen nach sich ziehen. Dies liegt alleine im Ermessen des Veranstalters.

Solltet ihr euch nicht gänzlich sicher sein, ob eure Ausrüstung den Sicherheitsstandards entspricht, ist euch die Krähenmeisterei eurer Wiese oder die im Vorposten gerne bei einer Einschätzung behilflich. Das gilt auch für Belagerungswaffen.

Trotzdem gilt, dass ihr selbst für den Zustand und die Sicherheit eurer Ausrüstung verantwortlich seid. Bitte beachtet die Liste an nicht zugelassenen Waffen und Ausrüstungsgegenständen!

Besonderes auf dem ConQuest

Pre Event Party

Am Dienstag, den 01.08. ab ca. 21:00 Uhr, könnt ihr bei "MacPiet" auf unserem großen Marktplatz ordentlich das Tanzbein schwingen und anschließend den Abend gemütlich in der "Blue Pearl", der neuen Bickbeernhof-Taverne, ausklingen lassen.

Der ConQuest-Supermarkt

Hier ein paar Worte unseres wunderbaren Supermarkt-Teams!

Liebe ConQuest Supermarkt-Kund*innen,

wir möchten euch über einige Neuerungen und Änderungen in diesem Jahr informieren.

Unsere Öffnungszeiten:

Montag: Möglicherweise können wir auch montags am Nachmittag bereits Verkaufsmöglichkeiten anbieten – das hängt jedoch davon ab, wie schnell wir mit den Vorbereitungen fertig werden.

Dienstag bis Samstag von 8:00 bis 12:00 Uhr und von 16:00 bis 20:00 Uhr.

Sonntag von 8:00 bis 14:00 Uhr.

Eine tolle Nachricht für alle Frühstücksfans: Ab Dienstag könnt ihr bei uns frische Semmeln/Brötchen und Brot erwerben.

Zudem haben wir unser Sortiment erweitert und bieten jetzt noch mehr vegetarische und vegane Produkte an. So möchten wir den unterschiedlichen Bedürfnissen unserer Kunden gerecht werden.

Eine weitere Neuerung betrifft unser Eisangebot (Eiswürfel/Crushed-Eis). Wir haben Eismaschinen, mit denen wir euch Eis in Kiloware anbieten können. Leider ist es uns nicht mehr möglich, das Eis wie gewohnt in Styroporboxen anzubieten, da diese aus Umweltschutz-Gründen nicht mehr zum Verkauf angeboten werden. Damit wir

gemeinsam aktiv zum Umweltschutz beitragen können, möchten wir euch bitten, eure eigenen Isolierbehälter mitzubringen, wenn ihr Eis kaufen möchtet.

Leider müssen wir euch auch über die aktuelle Preisentwicklung informieren. Die Einkaufspreise sind in einigen Fällen um bis zu 350% im Vergleich zum Vorjahr gestiegen. Dies zwingt uns dazu, die Preise entsprechend anzupassen. Wir haben uns bemüht, günstigere Alternativen zu finden oder bestimmte Artikel aus dem Sortiment zu streichen, um die Auswirkungen so gering wie möglich zu halten. Wir hoffen auf euer Verständnis.

Sonderbestellungen und Vorbestellungen sind in diesem Jahr leider nicht möglich. Wir arbeiten daran, die Bestellprozesse zu optimieren, um euch in Zukunft diesen Service wieder anbieten zu können.

Trotz unserer intensiven Bemühungen wird es dieses Jahr höchstwahrscheinlich keinen Zigarettenautomaten geben. Wir möchten das Ganze zwar noch nicht endgültig ausschließen, jedoch stehen die Chancen eher schlecht. Also denkt bitte daran, euch schon im Vorfeld mit ausreichend Rauchwaren selbst zu versorgen!

Danke für eure Treue und euer Verständnis!

Das Supermarkt-Team

Spende dein Pfand!

Ihr könnt euer Einwegpfand, falls ihr die leeren Flaschen nicht mit nach Hause nehmen wollt, an die Johanniter für ihren unermüdlichen Einsatz auf unserer Veranstaltung spenden. Zu diesem Zweck sind Sammelbehälter bei den Johannitern, in den SL-Zelten und im Supermarkt aufgestellt. Der Spendenerlös kommt der Jugendarbeit der Johanniter zugute!



Spende deine unverbrauchten Lebensmittel!

Wir haben eure Idee aufgegriffen, Lebensmittel am Ende des ConQuest an die Nienburger Tafel zu spenden. Folgende Sachen sind zu beachten:

- abgepackte Ware muss originalverpackt sein
- das Mindesthaltbarkeitsdatum darf nicht überschritten sein
- bei gekühlter Ware darf die Kühlkette nicht unterbrochen worden sein
- Obst, Gemüse, Backwaren können auch lose abgegeben werden



Ein Mitarbeiter der Nienburger Tafel wird am Sonntag ab 9:00 Uhr eure gespendeten Lebensmittel beim Supermarkt entgegennehmen.

Fantastica Festival Brokeloh

Wie in den Jahren zuvor, wird es auch 2023 wieder das Fantastica Festival Brokeloh, direkt auf dem Rittergut geben, zu dem die Teilnehmer des ConQuest freien Eintritt erhalten.

Hier bietet sich allen Interessierten die Möglichkeit, ein bisschen bei den Händlern zu stöbern, bei einem der Handwerker vielleicht einmal selbst Hand anzulegen oder aber, auf einfache Art und Weise, die Familie zu treffen, die nicht am ConQuest teilnimmt, um ihnen zu zeigen, was man da denn eigentlich so macht.

Unser Ziel ist es, interessierten Besuchern die Fantastik auf verschiedenen Ebenen näherzubringen und zu zeigen, dass Marktgeschehen aus mehr bestehen kann, als „Speis und Trank“ in schönem Ambiente. Wir setzen auf Interaktion, Attraktion, Illusion und Kultur.

Marktzeiten: **Donnerstag, 03.08.2023** von 12:00 bis 23:00 Uhr
Freitag, 04.08.2023 von 12:00 bis 23:00 Uhr
Samstag, 05.08.2023 von 10:00 bis 23:00 Uhr

ConQuest Fotos

Die Zeit der Foto-Sticks und Foto-Codes ist vorbei!

Stattdessen könnt ihr auch jetzt schon **online ein Foto-Early-Access-Ticket** erwerben, mit dem ihr direkt nach dem Event über euren Skald-Account Zugriff auf die Bilder bekommt.

<https://skald.com/> -> "ConQuest 2023" -> "**ConQuest 2023 - Early Photo Access**"

Ab Sonntag findet ihr die Fotos dann bei <https://skald.com/> im Menüpunkt "**Event Galleries**"

Geldautomat

Wir haben alles erdenkliche versucht, auch dieses Jahr einen Automaten zu bekommen, jedoch vergeblich. Bringt euch also genügend Bargeld mit oder plant eine Fahrt in die umliegenden Ortschaften ein. Viele Shops im Tross und unser Supermarkt akzeptieren glücklicherweise Kartenzahlung!



Händler auf dem ConQuest

Ahle & Punze	Kneetfee
Allerlei Holz	Knobibrot
Ananda Naturmode	Knochenschmiede
Ars Anglia	Knorrax
Ars Sica	Larperlei
Artifex Mortis	LARP-life
Atrimo - Gewänder mit Charakter	L'atelier d'Akinra
Barbarenspieß	Lehm und Lehm lassen
Barbwire & Roses	Lumpulus
Beerenweine	Luunarte
Best in Slot	Luzy's Pirate Leather

Blacksoul Piraten	M&G Atelier
Blue Pearl	Made by Yeni - die Elfenschmiedin
Bräterey	Magic Treasures
Brauende Brüder	Marias Kramladen
Burger-Meisterei	Maßatelier Tailored
Burgschneider	McOnis Handelskontor - McOnIce Frozen Drinks
Caballari	Metwabe
Carapax	Mittelalter-Zelte24
CP-Abenteuer	Murmeley
Darya	Mytholon
Das tapfere Schneiderlein	Mytholon Outlet
Der Marketender	Narsilion
Der Poffertjesmann	Neverending Fibres
DiBre	Nord-Wind
Die Honig- & Metschmiede	Ofenfrische Laibereien
Die OrakelSchmiede	Pfaffenglück Holzofenbäckerei
Djintoxicated	Photo Obscura
Drachenstriezel	Pötterey
DunkelArt	RaSch-Messer
Dvalinn	Ritterfummel
Eispiraten	Rüstzeug
Epic Armoury	Salamix
Fabelrot	Schimmerstein
Federkram	Sigurd - Riemer und Guertler
Fellwelt Land & Flair	Silberhandschmiede
Fenris - Bidenschmiede	Skelmir Leder

Freyhand Workshops	Spätzel Kutsch
Gebogen & Geknotet	Spiralhats und Lunaticsphere
Gecko	Süßkraemerey
Gerberey Bavaria	The historical Barber
Gewandschneiderey AdelundVolk	Thors Fladenladen
Gewürzkrämerei	Ton in Ton - Musikinstrumente
Glöckchenkarren	Trollfelsen
Goddess clothes	TuchundStoff
Golden Goose Tatu	Umbra Indigo
Goldschmiedworkshop McLien	Ungebilde
Heidenauer Bader	Wie ein Traum aus Gold
Heidrún Leather	Wikingersilber
Historisches Backhaus	Wildbräterei
IDV engineering	Wimmer-live-art
Jasra die fliegende Händlerin	Wogenwolf Zuber
Kammaeleon der Giftmischer	WoodStoneSheep
Kartoffelhaus	Wyvern Crafts
Kettenstrickerei	Zeughaus
Kjersti Martinsdottir & Norja Rabenflut	Zum roten Tuch
Kleine LARP-Lederey	

ConQuest 2023 – Das Setting

“Das Land fühlt sich anders an hier, so weit im Süden. Ein kaum hörbares Summen liegt in der Luft, wie Druck auf den Ohren, und in der Ferne, wenn die Sonne richtig steht, kann man ein Flimmern erkennen, das bis hoch in den Himmel steigt. Es kann nicht mehr weit sein, denkt ihr mit jedem Schritt, bis ihr den Rand eurer bekannten Welt erreicht habt - und das mysteriöse Konstrukt, das dort unter dem Eis begraben war.”

Nicht mehr lange, liebe Spielerschaft, und ihr werdet das Gebiet tief im Süden, unterhalb von Ankor Mortis betreten! Bis hierher habt ihr den Untotenkönig Garvan verfolgt, aber auch die anderen Parteien der Dunklen Allianz werden euch auf dem Schlachtfeld begegnen. Aber ist es wirklich nur die Treue, die die Skargen und die sich wandelnde Schwarze Dynastie hierher bringt, oder steckt da noch etwas ganz anderes dahinter?

Und was hat es mit diesem Konstrukt auf sich, das Unmengen an Energie aus dem Land zieht? Was ist seine ursprüngliche Funktion und wie schaltet man es ab? Um das zu erfahren, müsst ihr auf den Spuren jener wandeln, die ihr Alte Herrscher nennt, und deren Geheimnisse tausende von Jahren unter dem Eis begraben waren - bis jetzt.

Also trotz den Gefahren des ehemaligen Untotenreiches, in dem giftige Gase und marodierende Untote die Reise erschweren, und macht euch tapfer auf den Weg an den Rand des Nebels. Nur gemeinsam können wir den Feind besiegen und Mitraspera retten!

Neue Konzepte, Krähenmeister, Spielmacher und und und... alles halb so wild!

Viele von euch haben auf vorherigen Veranstaltungen schon Erfahrungen mit den neuen Konzepten gesammelt und einiges davon haben wir auch schon auf FB veröffentlicht. Hier wollen wir aber noch einmal zusammenfassen, wie unsere Events im Bezug auf Regelwerke und Spielleitung funktionieren.

Unser Regelwerk

Wir spielen nach dem DKWDDK-Regelwerk (Du kannst, was du darstellen kannst), das bedeutet, solange du deine Rolle und Fähigkeiten durch Auftreten, Ausstattung und Effekte glaubhaft darstellen kannst, ist alles möglich. Punkte sammeln und in einen Talentbaum verteilen, das ist nicht mehr nötig - es sei denn natürlich, ihr fühlt euch mit diesem Regelwerk wohler. Egal, für welches der System ihr euch entscheidet, nehmt euch gegenseitig ernst und bereichert einander das Spiel!

Unsere SL heißt Gelbtasche!

Unsere SLs (Spielleiter*innen) und teilweise auch unsere Spielmacher*innen laufen nicht in den klassischen weißen T-Shirts herum, sondern mit einer gelben Tasche und/oder einem gelben Tuch. Ansonsten tragen sie Gewandung wie alle anderen auch und mischen sich unter die Spielerschaft. So brechen wir nicht die Immersion der Spielenden und sind dennoch stets präsent!

Behandelt Gelbtaschen aber bitte nicht, als wären sie unsichtbar! Viele von ihnen haben einen spannenden, reichen Hintergrund, und eine Unterhaltung mit ihnen kann einem oftmals wichtige Hinweise für den Plot geben. Zudem sind einige der Gelbtaschen auch Spielmacher*innen, dh. Personen aus der Spielerschaft selbst, die für bestimmte Plots Ansprechpersonen darstellen, ansonsten aber genauso wie alle anderen das Event miterleben wollen.

Unsere Gelbtaschen sind für alle OT- und IT-Belange ansprechbar (OT = OutTime, außerhalb des Spiels, IT = InTime, innerhalb des Spiels). Wenn die Person mal keine Antwort parat hat, wird sie euch an eine andere Gelbtaschen oder an die nächste Krähenmeisterei (Wiesen-HQ) verweisen.

Was ist die Krähenmeisterei?

Das sind unsere Wiesen-HQs, nur dass sie IT sind. Auf dem ConQuest dieses Jahr wird es auf fast jeder Wiese eine solche Krähenmeisterei geben, sowie im Vorposten und bei den Schlachten-NSC.

Die SLs, die das Zelt betreuen, werden Krähenmeister*innen genannt. Sie sind die Verbindung zwischen den Wiesen untereinander, aber auch zwischen Spielerschaft, Plot und Regie.

Falls Fragen zu einzelnen Elementen des Plots aufkommen (zB Ergebnisse für magische Analysen, Späherberichte etc.), könnt ihr sie euch hier möglichst IT beantworten lassen. Sollte die jeweilige SL die Antwort nicht sofort parat haben, könnt ihr einen Brief an eine imaginäre Person schreiben (zb einen Lehrmeister, einen Mit-Studenten, einen Kriegsveteranen), in dem ihr um Rat und Hilfe bei eurem Problem fragt. Sobald die nötige Info vorhanden ist, wird sie euch entweder als Brief zugestellt, oder kann bei einem wiederholten Besuch bei der Krähenmeisterei eingeholt werden. Lasst dafür unbedingt euren IT-Namen und den Ort da, an dem

man euch finden kann. Schau am besten selbst immer wieder dort vorbei, ob es Neues gibt.

Ihr könnt die Krähenmeisterei auch nutzen, um Aktionen wie Angriffe oder Rituale bei der Regie anzumelden. Auch hier könnt ihr kurze Nachrichten oder Briefe verfassen, in denen ihr Uhrzeit, Ort und Zweck der Aktion benennt, und sollte genug Zeit bleiben, können wir im Rahmen unserer Möglichkeiten direkt auf diese Aktionen antworten (zb indem wir einen Trupp NSC schicken oder Rauch und Licht bei einem Ritual einsetzen). Natürlich ohne Gewähr dass wir immer reagieren können, aber wir werden unser Möglichstes versuchen!

Wollt ihr ein kurzes "Telegramm" per Krähe an eine benachbarte Wiese schicken, kann dies ebenfalls hier geschehen. Dabei sollte die Nachricht nicht länger als ein Funkspruch sein ;)

Das Krähenmeister-Zelt wird durchgehend 24/7 besetzt sein, dh. auch nachts, damit ihr hier jederzeit IT wie OT Hilfe bekommen könnt.

Wie funktioniert SL?

Eine SL in Rolle ist immer mitten im Geschehen und bricht so möglichst wenig die Immersion der Spielenden, aber ihr erkennt sie immer an ihrer gelben Tasche oder einem gelben Tuch. Sollte es Fragen zum Plot, zu einer magischen Analyse etc geben, könnt ihr sie gerne anspielen, wenn möglich IT. Denn wir wollen immer weiter weg von dem klassischen "Telling", also das reine Erzählen/Erklären, was man sieht und hört und fühlt, und mehr hin zu einer IT-Konversation, die euch das Ergebnis spielerisch vermittelt oder euch in die richtige Richtung stößt, ohne euch die "Lösung des Plots" oder den "Sinn des Lebens" zu präsentieren.

Nicht alle Gelbtaschen haben das gleiche Wissen zu allen Plots, es kann also sein, dass ihr mal weiterverwiesen werdet. Grundsätzlich macht es Sinn, mit SL in Magierrollen über magische Analysen zu reden, mit Alchemisten über das Tränkebrauen etc.

Eine mögliche Konversation könnte wie folgt aussehen:

Magierin: "Ich habe diesen magischen Kristall analysiert. Was habe ich entdeckt?"

SL: "Interessant. Lasst mich sehen. Ah, ja, ihr werdet es auch direkt gespürt haben, diese Kälte. Sehr deutlich, zieht einem bis auf die Knochen. Da muss jemand mächtige Eismagie drauf gewirkt haben!"

Zusatz zur magischen Analyse

Für Magie erarbeiten wir gerade ein Runensystem, bei dem mit UV-Farbe Runen mit unterschiedlichen Bedeutungen auf magisch beeinflusste Gegenstände gemalt werden. Magiewirkende können diese mit ihrer "magischen Sicht" (einer UV-Lampe) entdecken und interpretieren. Der Runenkatalog wird stetig ausgebaut, und so können sich die Spielenden immer mehr und mehr selbst spielleitern. Bis dahin wendet euch bitte weiterhin an unsere fleißigen SLs und Krähenmeister*innen!

Vorposten

Der Vorposten ist unser Hub, in dem ihr jede Menge Spielangebote finden werdet. Dieses Jahr findet ihr hier die Tribes, das Ritterlager, das Atelier, die Zwergenschmiede, die Kartographengilde und vieles mehr! Außerdem befindet sich hier der Übergang zum Schlachtfeld. Sollte der unwahrscheinliche Fall auftreten, dass ihr wirklich, wirklich nicht wisst, was ihr tun sollt, geht in den Vorposten und dort findet ihr sicherlich eine Aufgabe!

Schlachtenmechaniken

Stop-Befehl: Kommt eine Verletzung auf dem Schlachtfeld vor, gilt das gute alte STOP als Anzeige dafür, dass die Kampfhandlung kurzzeitig eingestellt wird. Zur besseren Sichtbarkeit können hier auch die Waffen erhoben werden. Bitte nutzt diesen Ruf nicht inflationär, sondern wirklich nur wenn dringend nötig.

Wir haben keinen Down Befehl, Wir würden darum bitten, auf das gewohnte "Abknien" bei einem STOP zu verzichten, weil das nach Aussagen der Johanniter zu mehr (Knie)Verletzungen führt, als dass es nützt.

SL auf dem Feld: Während einer Schlacht werden so viele SL wie möglich mit auf dem Schlachtfeld sein und für Sicherheit sorgen. Das können sowohl Krähenmeister, als auch Spielmacher*innen, NSC-Führungsrollen, Battlemaster (vergleichbar mit der ehemaligen Koordination) oder spezielle Schlachten-SL sein. Sie alle sind ausreichend mit gelben Taschen, gelben Schärpen und/oder gelben Tüchern ausgestattet und dadurch auch im Schlachtengetümmel gut erkennbar. Letztes Jahr hatten wir wesentlich weniger Verletzungen als in den Jahren zuvor - sorgen wir dafür, dass es so bleibt!

Platz schaffen: Sollten SL oder NSC auf dem Schlachtfeld Rauchgranaten oder Nebelmaschinen einsetzen, ist dies immer OT ein Zeichen dafür, auf Abstand zu gehen. Manchmal nutzen die NSC diesen Freiraum für einen Respawn, in den meisten Fällen nutzen wir den Rauch dafür, um das Schlachtfeld zu lockern und

potenziell gefährliche Kesselschlachten zu vermeiden. Bitte reagiert also entsprechend auf allen Rauch, egal welcher Farbe, in dem ihr zurückweicht, auch wenn euer Charakter IT eine Immunität gegen zB Gift hat!

Ähnliches gilt, wenn eine SL mit ausgebreiteten Armen oder erhobener gelber Tasche/erhobenem gelben Tuch auf euch zukommt. Bitte folgt den Anweisungen der SL und macht Schneisen frei oder zieht euch zurück.

Pausen und Schlachtenende: Wenn die NSC nach einer Schlacht noch nicht abmarschieren, sondern im Schatten verweilen, verschnauften und Wasser trinken, kann das bedeuten, dass die Schlacht vielleicht noch nicht zu Ende ist. Aber gönnt einander diese Pause! Zieht euch mit euren Truppen vom Schlachtfeld zurück, trinkt Wasser und gebt den Heilern Raum für schönes Spiel.

Danach kann das Schlachtfeld wieder prima genutzt werden, um einen "überraschenden Aufmarsch der NSC" zu ermöglichen und die verbissene Schlacht fortzuführen.

Weitere Mechaniken

Fourage und Banner:

Auf den Spielerwiesen und dem Vorposten wird es sogenannte "Scharmützelzonen" geben, in denen ein Schrein, ein Banner der Alten Herrscher und jeweils 5 Fouragesäcke zu finden sein werden.

An jedem Abend muss jede Wiese einen ihrer Fouragesäcke abgeben um den Verbrauch von Kriegsreserven zu simulieren. Kann oder will sie keinen Sack abgeben, erhält das Lager einen negativen Effekt (zb Hunger), der aber als reines Spielangebot gilt. Informationen zu aktuell herrschenden Effekten findet ihr immer an eurer jeweiligen Krähenmeisterei!

NSCs werden regelmäßig versuchen, in kleinen Gruppen Banner und Fourage zu erobern und ins eigene Lager zu bringen. Dieses Spiel folgt einigen Regeln, die ihr vor Ort im Lager finden könnt. Grundsätzlich gilt:

- Nur ein Sack pro Angriff kann erobert werden
- Wer die Beute trägt und angegriffen wird, muss sie fallen lassen und kämpfen
- Ist die Beute aus der Scharmützelzone rausgetragen worden, gilt sie zunächst als verloren. Die NSCs werden allerdings kurze Zeit später auf dem Schlachtfeld auftauchen und können dort ein letztes Mal abgefangen werden, bevor die Beute das IT-NSC-Camp erreicht
- Ist die Beute endgültig verloren, kann sie nur innerhalb einer Großschlacht zurückerobert werden - sie kann NICHT im IT-NSC-Camp gestohlen werden!

Wir hoffen, dass wir damit ein wenig das Bedrohungsszenario eines Feldzuges erlebbarer machen und außerdem das Wachspiel beleben können.

Plotberuhigte Zeit:

Auch NSCs und SLs müssen manchmal schlafen, daher gilt auch auf dieser Veranstaltung die plotberuhigte Zeit von 2 Uhr nachts bis 8 Uhr morgens. In diesen Stunden wird von uns kein Plot mehr aktiv bespielt und auch kein Kampf mehr stattfinden, was euch aber natürlich nicht aufhalten soll, die ganze Nacht lang zu diskutieren, zu planen - oder zu feiern ;)

Hitzepause:

Wir kennen sie alle, die Laser-Sonne des ConQuest. Leider wird es gefühlt jedes Jahr heißer, und damit trotzdem alle gesund bleiben, halten wir eine Siesta zwischen 13 und 17 Uhr ein, wenn es sehr heiß ist. In dieser Zeit werden dann keine Großschlachten in der Sonne stattfinden.

An dieser Stelle empfehlen wir auch wie immer: Bringt euch euer eigenes Trinkgefäß mit und trinkt genug Wasser, tragt eine Kopfbedeckung und haltet euch in den Mittagsstunden im Schatten auf. Sonnencreme nicht vergessen!

Texte werden öfter fallen gelassen

Da das ConQuest riesig ist und so viele Teilnehmer hat, führen wir eine Mechanik ein, damit mehr Leute Zugang zu den IT-Dokumenten und dem darin enthaltenen Wissen bekommen! Wie funktioniert das?

Einige Texte werden mehrfach ausgedruckt und an verschiedenen Stellen und/oder verschiedenen Zeiten ins Spiel gebracht. Zusätzlich wird es auch einige Texte in Englisch geben, damit auch unsere Internationals auf ihre Kosten kommen!

Besondere, essentielle und Hauptplottexte wird es zunächst nur einfach geben. Damit wollen wir gewährleisten, dass das Erfolgserlebnis, ein wichtiges Stück des Puzzles gefunden zu haben, nicht verloren geht, wir wollen aber auch dazu anregen, Wissen miteinander zu teilen und zusammenzuarbeiten!

Was ist die IT Begründung für diese OT Mechanik?

Der jeweilige Verfasser des Texts ist davon ausgegangen, dass der Text vielleicht verschollen geht und deshalb wurde eine weitere Kopien angefertigt. Alternativ kann es sein, dass die Krähenmeister, unsere neutralen Freunde und Helfer, identische Abschriften und Übersetzungen angefertigt haben.

Liebe Grüße! Wir freuen uns sehr auf euch, kommt gut hin!

euer Burgschneider Event Team!