

WELCOME HOME



FACTS

03. - 07. AUGUST 2022
CONQUEST



Spontan zum ConQuest	4
Corona	4
Eintrittskarten	4
Unterbringung	5
Verpflegung	5
Feuer / Feuerholz / Stroh	5
Wichtig: Brandschutz	6
Trinkwasser	7
Sanitäre Anlagen	8
Sanitäter	8
Parken	8
Zufahrt zum Lager und Viertel / Abladen	9
Zeitablauf	9
Check-In	9
Frühere Anreise	11
Check-Out	11
Ansprechpartner	12
Telefonnummer vor Ort	12
Kinderschlacht	13
Die Wiesen haben Namen!	14
Feldlager-Plan mit Abladezonen	15
Probealarm	16
Wegbeschreibung	16
Mit Bus & Bahn	17
Sicherheit	17
Ich bin minderjährig und möchte am ConQuest teilnehmen – Was muss ich tun?	18
Wertsachen / Diebstahl	18
Fundsachen	19

Tiere auf dem ConQuest	20
Pfand	21
Waffencheck durch Stichproben	21
Besonderes auf dem ConQuest	22
Pre Event Party	22
Der ConQuest Zelt-Deal	22
Der ConQuest-Supermarkt	23
Spende Dein Pfand!	23
Spende unverbrauchten Lebensmittel!	24
Werde Lebensretter! Lass Dich typisieren!	24
Fantastica Festival Brokeloh	25
Der ConQuest Foto-Stick	25
Geldautomat	26
Händler auf dem ConQuest	27
ConQuest 2022 – Das Setting	28
Neue Konzepte	29
Wie funktioniert es mit der SL auf Con bei uns?	30
Was ist die Krähenmeisterei?	30
Welche Art Spielleitung kann ich erwarten?	30
Magie Analyse:	31
Schlachten und Mechaniken	32
Mechaniken	33

Das ConQuest 2022 ist ein 5-tägiges
Selbstverpfleger-Zelt-Con vom
03. bis 08. August 2022
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 Spielerbeitrag vor Ort beläuft sich auf 210,- €

NSC-Beitrag: 70,- €

Corona

Wir halten uns beim ConQuest an die Auflagen der Regierung von Niedersachsen, diese sieht aktuell keine Testpflicht vor.

Wir empfehlen trotzdem, vor der Anreise einen offiziellen Test oder einen Selbsttest durchzuführen!

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 bzw. abreißen, lasst es am HQ-Zelt (im Tross) dringend gegen ein neues austauschen, da sonst die Möglichkeit besteht, vom Platz verwiesen zu werden.

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

Deine Tickets findest Du in Deinem Skald-Account im Dropdown Menü rechts oben bei "Tickets".

Wenn Du noch keinen Account hast, dann leg Dir mit der Mailadresse, über die Du die Tickets gekauft hast, einen neuen Account bei <https://skald.com/> an, dann wandern die Tickets automatisch da rein.

Falls Schwierigkeiten auftreten meldet Euch in schnell wie möglich, spätestens jedoch bis zum Montag, 25.07.2022 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 ein 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 Kothenstangen und Jurtenstangen (diese müssen vorbestellt werden) schreibt bitte eine Mail an die folgende Adresse: holzundstroh.rb@gmail.com.

Sonntag 16.30-18.30 Uhr, Montag bis Mittwoch 11-13 Uhr und 17-19 Uhr

Donnerstag 11-12 Uhr, Freitag 11-12 Uhr

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

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=IwAR1pedqIkYwx69maMco6JeweM4YDWGfG8w4WESO7_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 einzustellen.

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 veranstalten 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 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 zusammen genommen werden 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 muss 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 muss 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 Sanitäreinrichtungen und an ausgewiesenen Punkten Trinkwasser zapfen. Vor der Probe 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 Essenreste entleert.

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

Sanitäter

Auch dieses Jahr wird wieder das Team der Johanniter 24 Stunden 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.

Tragt bitte eine Mund-Nasen-Bedeckung wenn ihr zu den Sanitätern geht.

Bitte denkt daran in eure Gürteltaschen eine FFP2 Maske zu packen.

Im Falle eines Unfalls benötigt ihr diese im Krankenhaus und in Arztpraxen.

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 Eurem jeweiligen Wiesen)
- Spielbeginn: fließend nach der SL Ansprache (Mittwochabend)
- Ploteinstieg: im Laufe des späten Mittwochabends
- 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 diesen 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 auszusteigen, 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 fährt 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!

Ausrüstung checken

Auch wenn Ihr nicht sicher seid, ob Eure Ausrüstung den Sicherheitsstandards entspricht, ist Euch Eure Wiesenkrähenmeisterei oder die Außenposten Krähenmeisterei gerne bei einer Einschätzung behilflich.

Trotzdem gilt, dass Ihr selbst für den Zustand und die Sicherheit Eurer Ausrüstung verantwortlich seid. Selbstbau-Pfeile und Bolzen sind nicht zulässig.

Frühere Anreise

Die Frühanreise ist ab Sonntag, 31.07.2022., 12:00 Uhr - 21:00 Uhr möglich.

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

Die Frühanreise-Tickets / Conzahler **gelten pauschal für alle 3 Tage**, egal wann ihr anreist:

Frühanreise-Ticket: 37,50/ Conzahler: 40,- / SC

Frühanreise-Ticket Junior: 18,50/ Conzahler: 20,- / SC-Junior

Frühanreise-Ticket NSC: 12,50 / Conzahler: 15,- / NSC-Tickets

(Für NSCs fallen am Dienstag keine Frühanreisekosten an)

Frühanreise-Tickets könnt ihr schon im Vorfeld kaufen:

https://skald.com/event/get?lang=en&id=3&name=ConQuest_2022

-> **ConQuest 2022 - Early Arrival Fee**

Check-Out

Wenn ihr abreisen möchtet, muss Euer Zeltplatz sauber sein. Stroh und Holz muss 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 d 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 Eurer jeweiligen Wiesen-Teams am Ende der Veranstaltung.

Ansprechpartner

Bei Fragen im Vorfeld der Veranstaltung, schreibt einfach eine E-Mail an:
info@live-adventure.de

Bei Fragen zu Tickets schreibt an : info@skald.com

Wir beantworten Emails bis zum Dienstag, den 26.07.2022.

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

Außerdem sind Eure Krähenposten (vormals SL-Zelt) auf den Wiesen rund um die Uhr besetzt, für Notfälle 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 Notfällen!!!): +49 (0) 5027- 900779

Kinderschlacht

Auch Kinder sind Teil des ConQuests, wobei es Kindern unter 14 Jahren aber 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. 14:00 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.

Waffen: Fernkampfaffen sind nicht zugelassen.

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 ;-) !

Wir haben dies Jahr was Neues dazu erdacht - nämlich IT Namen und Geschichten und Plot zu den Feldern auf denen Ihr lagert! Es sind ja schließlich die unheiligen Felder vor Terra Ankor!

Was es genau damit auf sich hat, könnt Ihr im Spiel herausfinden. Wer will, kann also die IT Geschichten ergründen, die zu den Namen dieser Felder gehören. In den IT Benennungen verstecken sich die OT Wiesen-Nummern - dann findet man auf jeden Fall sein Lager und muss trotzdem nicht nur OT die Zahlen sagen, wenn man über den Lagerplatz spricht.

Hier habt Ihr die Übersicht:

Wiese 1 (kein Spielfeld): Meadow of the one King => 1 King / 1 König

Wiese 2 (kein Spielfeld): Two Regents Field => Feld der 2 Regenten / 2 Regenten

Wiese 3: Fields of the Three Martyrs => Felder der 3 Märtyrer / 3 Märtyrer

Wiese 4 (Vorposten/ Outpost): Four Hunters Post => 4 Hunters / Posten der 4 Jäger

Wiese 5: Five Goblets Grove => 5 Goblets / Lichtung der 5 Kelche

Wiese 6: Six Maidens Corner => 6 Maidens / Ecke der 6 Mägde

Wiese 7: Seven Saints Gathering => 7 Saints / Zusammenkunft der 7 Heiligen

Wiese 8: Fields of the Eight Masons => 8 Masons / Felder der 8 Maurer

Wiese 9: Plains of the Ninth Disgrace => 9. Disgrace / Platz der neunten Schmach

Wiese 10: Meadow of the tenth hour => 10. Hour / Wiese der 10. Stunde

Feldlager-Plan mit Abladezonen



LEGENDE

- Abladezone nach Wiesen
- Zufahrt Abladezonen/Gelände
- Parkplatz 1: PKW
- Parkplatz 2: PKW
- Parkplatz 3: nur LKW & Sprinter
- Ausweichparkplatz
- Parkplatz 5: Familienlager, Aufbruch, Ad Astra, Askalon, Münzquell, Porto Leonis, Sturmwächter, Freies Lager, Märkischer Bund, Westen, Süden
- HQ - Zelt
- Feuerwehr
- Johanniter
- Supermarkt & Grill
- Geldautomat
- Müllcontainer
- Duschen/Toiletten
- Toilettenkabinen
- Sammelpunkt A: Tross, Wiesen 4, 6, 8, 10
- Sammelpunkt B: NSC
- Sammelpunkt C: Wiesen 7, 9

Bei Ertönen des Alarmsignals bitte unverzüglich zum zugeteilten Sammelpunkt begeben! Geldbeutel und Autoschlüssel solltet Ihr immer dabei haben.

P Das Befahren der ausgewiesenen Parkflächen und Abladezonen ist auf eigene Gefahr. Der Veranstalter übernimmt keine Haftung. Die Parkflächen werden nicht überwacht.

Für alle Teilnehmenden gibt es ein zentrales Sanitärdorf mit ausreichend Duschen, Toiletten und Waschgelegenheiten. Für die NSCs gibt es das Sanitärdorf Süd.

Alle

NSC

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 01.08.2022 um 21:00 Uhr einen Probealarm umsetzen.

In der Übung sollen sich beim Erklingen der Alarmsirene möglichst viele Teilnehmer zu den ausgewiesenen Sammelpunkten begeben. Bitte denkt daran, Euren Autoschlüssel und Geldbeutel dabei zu haben.

Die Sammelpunkte sind auf dem Geländeplan im Event-Guide eingezeichnet, den Ihr am Check-In bekommt.

Dort angekommen, erhaltet Ihr in weitere Anweisungen der Rettungskräfte und wir bewegen uns auf den Weg zum Parkplatz.

Unser Ziel ist es, Erfahrungen für den Ernstfall zu sammeln und eventuelle Unwägbarkeiten zu erkennen.

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 grade Ferien sind, gibt es einen Ferienbus und jeder Bus dieser Line 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
- 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 Übertagung 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 und Gastronomien immer greifbar sein.

Kinder 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 sein/seine Kinder bei Verstoß gegen diese Regel von der Veranstaltung zu verweisen.

Wertsachen / Diebstahl

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.

- Taschendiebstahl: Spieler dürfen selbstgebastelte rote Beutel mitbringen um den IT-Dieben damit schönes Spiel zu bieten. 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 gediebnen Beutel und der von Euch hinein gegebener 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.).

Alles andere (auch ambimedienliche Dinge wie Laternen, Rüstungen, usw., also einfach alles) ist Eigentum der Spieler oder der Live Adventure Event GmbH und darf nicht gediebt werden.

Wenn dies 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.

Fundsachen

In den Schlachten werden am Rand deutlich erkennbar Fundsachen zusammengetragen.

Jeder kann sich nach einer Schlacht seine Ausrüstungsgegenstände dort zusammensuchen.

Der Rest der Fundsachen wird gegenüber des HQ-Zelts am Vorposten in einem separaten Zelt gesammelt.

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

Pfeilrückgaberegung

- Pfeile und andere Fundsachen werden von Euch, den NSC und Runnern gesammelt.
- Sie werden zu Sammelpunkten gebracht am Rand des Schlachtfelds und am Vorposten.

NSC-Pfeile (gelbe Markierung):

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

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

SC-Pfeile:

Die Pfeile können NACH den Schlachten an den Sammelpunkten 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

Tiere, die auf das ConQuest mitgebracht werden, müssen vorher bei uns gemeldet werden. Am besten per E-Mail an info@live-adventure.de .

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

Giffige 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 10,- €. 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

Pfand

Da wir in den letzten Jahren immer größere Mengen an pfandpflichtigen Glasflaschen aus den Mülleimern und den Büschen auf dem Gelände ziehen mussten, haben wir uns 2013 entschlossen in den gastronomischen Betrieben des ConQuest ein Pfandsystem einzuführen.

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

Bitte achtet darauf, dass Ihr beim Getränkekauf pro Flasche auch eine Pfandmarke bekommt. Eine Pfandrückgabe erfolgt nur gegen eine Flasche (aus dem Produktsortiment der ConQuest Gastronomie) und eine ConQuest Pfandmarke!

Waffencheck durch Stichproben

Nach den sehr guten Erfahrungen mit dem „neuen Waffencheck“ seit 2009 haben wir uns dazu entschlossen, auch 2022 den Waffencheck durch Stichproben durchzuführen.

Die Waffen brauchen nicht mehr bei der SL bzw an der Krähenmeisterei vorgezeigt werden.

Wenn Ihr nicht sicher seid, ob Eure Ausrüstung den Sicherheitsstandards entspricht, hilft Euch Eure Krähenmeisterei gerne bei einer Einschätzung.

Trotzdem gilt, dass Ihr selbst für den Zustand und die Sicherheit Eurer Ausrüstung verantwortlich seid.

Waffencheck durch Stichproben:

Jeder Teilnehmer ist selbst für seine Ausrüstung verantwortlich und hat dafür zu sorgen, dass diese zu jeder Zeit den allgemeinen Sicherheitsstandards entspricht. Seid Ihr Euch nicht sicher, sprecht mit den SLs oder geht zu einer Krähenmeisterei. Bei Missachtung gefährdet der Spieler seine Gesundheit und die seiner Mitspieler.

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.

Die Spielleitung wird 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.

Das Mitführen oder Verwenden von nicht sicheren Ausrüstungsgegenständen kann zu sofortigen Ausschluss des Teilnehmers von der Veranstaltung führen und rechtliche

Konsequenzen nach sich ziehen. Dies liegt alleine im Ermessen des verantwortlichen Heads/des Veranstalters.

Die Spielleitung steht natürlich weiterhin bei Fragen/Unklarheiten zur Ausrüstungssicherheit beratend zur Seite. Gleiches trifft sicherlich auf den größten Teil der Teilnehmer zu.

Besonderes auf dem ConQuest

Pre Event Party

Am Dienstag den 02. August um 19 Uhr gehts rund im schon aufgebauten Tross an der neuen Taverne "Die Docks" am Marktplatz!

Mit MacPiet und den Kapeiken wollen wir uns einstimmen auf das ConQuest 2022!

Der ConQuest Zelt-Deal

Mit dem ConQuest-Zeltdeal kannst Du bares Geld sparen – rund 30% gegenüber dem Neukauf eines Zeltes. Die hier angebotenen Zelte werden nur einmal für die Dauer des "ConQuest of Mythodea" im August vom Veranstalter Live Adventure für die Veranstaltung selbst genutzt.

Nach der Veranstaltung kannst Du dein neues Zelt gleich vom ConQuest aus mit nach Hause nehmen!

Bitte beachte, dass die hier angebotenen ConQuest-Zelte nicht versendet werden – alle Zelte müssen am Ende der Veranstaltung in Brokeloh selbst abgebaut und abgeholt werden.

Eine Eigennutzung während des ConQuests ist nicht möglich.

Hier geht's zum Deal: https://www.larp-zelte.com/ConQuest-Zeltdeal_3

Der ConQuest-Supermarkt

Ihr könnt gutes Fleisch vom lokalen Metzger bestellen vom Schlachter Twachtmann!

Hiermit unterstützt man auch die Brokeloher Umgebung!

Und das sind die Preise:

Spanferkel (variiert zwischen 20 und 30 kg) pauschal 250€ Zum selber Grillen

Schweinenackensteaks in Paprikamarinade 5x170g 15€ Zum selber Grillen

Hühnersteaks in Kräutermarinade 5x160g 18€ Zum selber Grillen

Abholen könnt Ihr das Fleisch frisch aus der Kühlung am Donnerstag den 04.08. Vormittags am Supermarkt!

Vorbestellen/Kaufen könnt Ihr das Fleisch bis zum 27.07. auf Skald:

https://skald.com/event/get?lang=en&id=3&name=ConQuest_2022

Es wird auch Eiswürfel geben, aber natürlich nur solange der Vorrat reicht.

Achtung: andere Spieler-Bestellungen sind dieses Jahr aus logistischen Gründen nicht möglich.

Aber keine Sorge, das normale Sortiment hat bestimmt auch etwas für Euch dabei! Unsere Supermarkt-Crew, die genauso tolle und enthusiastische Freiwillige sind, wie der Rest des Teams, freuen sich schon sehr auf Euch!

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.



Werde Lebensretter! Lass Dich typisieren!

Lebensretter:innen für Menschen mit Leukämie gesucht! Vom 1. bis 6. August rufen wir euch, gemeinsam mit der Stefan-Morsch-Stiftung, Deutschlands erster Stammzellspenderdatei, zur Typisierung als potenzielle Stammzellspender:in auf. Dafür füllt man am Stand der Stiftung einfach eine Einwilligung aus und gibt eine Speichelprobe ab. Machen können das Erwachsene bis 40 Jahre. Mit dem Einverständnis der Eltern ist das auch schon ab 16 Jahren möglich. Weitere Informationen gibt es unter www.stefan-morsch-stiftung.de.

Wann:

Montag bis Freitag:

12:00 bis 19:00 Uhr

Wo:



Am Stand der Stefan-Morsch-Stiftung, direkt neben dem Zelt der Johanniter / am Supermarkt.

Ab Donnerstag zusätzlich am Fantastica Festival.

Fantastica Festival Brokeloh

Wie in den Jahren zuvor, wird es auch 2022 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 näher zu bringen 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, 04.08.2022** von 12:00 bis 23:00 Uhr
Freitag, 05.08.2022 von 12:00 bis 23:00 Uhr
Samstag, 06.08.2022 von 10:00 bis 23:00 Uhr

Der ConQuest Foto-Stick

Der neue Stick ist ab Sonntag, dem 07.08.2022 beim Check-Out und im Supermarkt für 10,- € erhältlich.

Der gelaserte **USB Stick, 16GB** wird für Euch von unserem Foto-Team mit ca. **2 GB Fotos** des ConQuest 2022 befüllt.

Wer aber die Fotos genießen möchte und keinen USB-Stick braucht, kann sich einen Foto-Download erwerben. Den Fotodownload erhaltet Ihr am Sonntag ebenfalls beim



Check-Out. Der Foto-Download kostet 5,- € und kann ab Sonntag eingelöst werden.

Geldautomat

Dieses Jahr gibt auch wieder einen Geldautomaten direkt am Supermarkt!

Kunden aller Banken zahlen dort 4,95 € pro Abhebung.


31582 Nienburg - Oyler Str. 10 - Tel. 05021-9199-0
5% auf das gesamte Sortiment, außer auf Kaution, Pfand, Zeitschriften, Bücher, Geschenkkarten und Service. Nicht mit anderen Rabattaktionen/Coupon und der OBI-VIP-Kundenkarte kombinierbar.

Händler auf dem ConQuest

Ahle & Punze
Alex der Metsieder
Allerlei Holz
Amandaras Shop
Ananda Naturmode
Ars Anglia
Ars Sica
Arthammer + Hero's Chest
Atelier Joyabella
Atrimo
Barbarenspieß
Barbwire & Roses
Beerenweine
Best in Slot
Bidenschmiede
Black Fibres
Blue Pearl
Bräterey
Brokeloher Moorhof
Burger-Meisterei
Caballari
Carapax
CP-Abenteuer
Darya
Das tapfere Schneiderlein
Dein Larp Shop
Der Marketender
Drachenstriezel
DunkelArt
Dvalinn
El Marques LARP Shop
Enric Pujol Art
Eysenhut
Fabelrot
Federkram
Fellforfashion
Freyhand Workshops
Gebogen & Geknotet
Gerberey Bavaria
Gewandschneiderey AdelundVolk
Gewürzkrämerei
Goddess clothes
Golden Goose Lab
Knochenschmuck
Knorrax
Land & Flair FellweltLarperlei und
Ruan-Rian
LARP-life
L'atelier d'Akinra
Lehm und Lehm lassen
Leofortis
Lumpulus Lederkram
Luunarte
Luzy's Pirate Leather
made by Yeni
Manufaktur Natix
Marias' Krahmladen
Marketenderey
McOnis Handelskontor und McOnIce
Frozen Drinks
Medieworld
Metwabe
Mittelalter-Zelte24
Mr. Hyde Hats
Mytholon
Mytholon Outlet
Narsilion
Nord-Wind Steinschleiferei
Ofenfrische Laibereien
Pfaffenglück Holzofenbäckerei
Photo Obscura
Pötterey
RaSch-Messer
Ritterfummel
Rüstzeug
Salamix
Schimmerstein
Sigurd
Silberhandschmiede
Skelmir
Spätzel Kutsch
Stoff und Gewand
Süßkraemerey
The historical Barber
Ton in Ton
Trollfelsen

Goldschmiedworkshop McLien
Heidenauer Bader
Heydeschmuck
IDV engineering
Jasra
JK Leathercraft
Kammaeleon der Giftmischer
Kartoffelhaus
Kleine LARP-Lederey

TuchundStoff
Umbrä Indigo
Wie ein Traum aus Gold
Wikingersilber
Wimmer-live-art
Woody's Holzlager
Woodys Holzschmiede
Wyvern Crafts

ConQuest 2022 – Das Setting

Die Winde der Magie, sie tosen um Ankor.

Kraft aus dem Nabel der Welt wurde mit sphärischer Gewalt vor die Mauern des gewaltigsten Untoten Bollwerks gezerrt. Die Luft um diesen Ankerpunkt knistert nahezu, begehrt auf und ebbt wieder ab.

Terra, ganz und gar verblendet vor Hass gegen den Untod, strömt drum herum grünes, giftiges Gas aus, verzweifelt dabei alles und jeden zurück in den Kreislauf zu zerren an diesem verfluchten Ort!

Besatzergeister kreischen im Äther, gieren nach den reinen, lebendigen Seelen die schon bald hier sein werden um sich für ein alles entscheidendes Gefecht zu rüsten.

Drum herum strömen die letzten Kräfte der Hexenmeisterin Cerenna in die Mauern um ihren geliebten Barnabas zu tarnen und sein Herz zu schützen.

Sein auf wundersame Weise noch schlagendes Untotes Herz, welches wahrscheinlich den Schlüssel birgt die Stadt der Untoten in den Boden zu versenken.

Stagnierende Essenz durchfließt über Kristalkeile den Boden und erhebt die Streiter des Schwarzen Eises, während Ihr Prinz sie mit eiserner Faust formt und instruiert.

Blut benetzt den Boden, Skargen schlachten Gefangene aus um Orte ihren Göttern zu weihen und die Leichen den Fleischnähern und Klerus des Untoten Fleisches zur Verfügung zu stellen.

Alles blickt auf die Felder vor Terra Ankor.

Nicht mehr lange, dann treffen sich die Streiter von Gut und Böse zum Gefecht in dieser Hölle!

“An Richard von Kaltfried, mein geliebter Sohn,

Du bist des Wahnsinns, Kind!

Was hast du dir nur dabei gedacht, bei Nacht und Nebel mein Kriegspferd und meine Rüstung zu stehlen? Das Großschwert deines Urgroßvaters!

Ich vermute du willst nach Ankor, den Herrschern folgen im Kampf gegen das Untote Land. Wenn dem so ist, dann wird dich dieser Brief vielleicht erreichen!

Du kanntest mich als einen harten Vater, doch ich liebe dich, mein Sohn...!

Vermutlich werden es die letzten Worte sein, die du von mir hörst, da du dort nur Tod finden wirst... daher, ich will mich zügeln. Meine letzten Worte dürfen keine Schelten sein.

Ich denke der beste Weg wäre gewesen unser Haus zu befestigen und abzuwarten. Nicht alles aufs Spiel zu setzen und den Krieg im Sommer zu provozieren ohne einen gescheiterten Plan. So scheint es mir zumindest, auch wenn es einleuchtet einem Winterkrieg vorzubeugen.

Doch das alles tut nichts zur Sache!

Ein Frontalangriff gegen Terra Ankor ist aussichtslos!

Das Bollwerk ist seit tausend Jahren, wenn nicht länger, nicht eingenommen worden... es gilt als uneinnehmbar!

Selbst wenn ihr es schaffen würdet, ihr mutigen Toren, so werdet ihr spätestens im Zentrum der Straßen der Untoten Hauptstadt ein traurigen Tod erleiden.

Und das bringt, bei all deinem Mut, geliebter Sohn, deinen Vater zum weinen...

Wenn es nur eine Möglichkeit gäbe die Stadt zu versenken oder zu fluten...

Denn ein normaler Krieg vor diesen verfluchten Mauern, ist schließlich unmöglich.

Was nützen dir... die Wünsche deines bitteren Vaters. Ich werde nun diesen Brief versenden und mich um deine trauernde Mutter kümmern.

Ich beneide deinen Mut gegen die Mauern zu stürmen und weine um deine Torheit.

Stirb mit Ehre Sohn.”

Neue Konzepte

Krähenposten, Spielmacher und und und... alles halb so wild!

Wie funktioniert es mit der SL auf Con bei uns?

SLs, als auch manche Spielmacher, tragen eine große gelbe Tasche mit gelber Schärpe über der Brust, anstelle eines weißen T-shirts. Ihr werdet sie gut erkennen können.

Ein solcher jemand ist für Euch immer ansprechbar in Sachen OT als auch IT.

Sollte eine Gelbtasche Euch nicht weiterhelfen können, wird er/sie Euch an eine andere Gelbtasche oder die Krähenmeisterei verweisen, dort weiß man dann sicher Bescheid.

Was ist die Krähenmeisterei?

Am ehesten ist es mit einem Wiesen HQ zu vergleichen, nur ist es auch IT.

Auf dem ConQuest findet Ihr auf jeder Wiese eine, eine weitere am Vorposten und eine bei den Schlachten NSC. Hier findet Ihr SLs, als auch anderes Team, welches Ihr ansprechen könnt. Hier ist 24 Stunden besetzt, falls Ihr etwas braucht. Natürlich könnt Ihr auch immer zum großen HQ am Rittergut kommen!

Es können Fragen gestellt werden, Aktionen angemeldet oder auch einfach IT Briefe abgeliefert werden. Geht dazu einfach zur Krähenmeisterei und schreibt einen Brief an eine (imaginäre) IT Person, die nicht auf der Con ist, um Eure Belange anzumelden. Es kann sein, dass die Aktion dann von SLs/NSC auch für Euch untermalt wird (Wenn dafür Zeit da war, aber wir versuchen alles!)

Manchmal kommen hier auch IT Botschaften für Euch an, es lohnt sich also ab und zu einen Boten dorthin zu schicken. Ihr könnt einen Adressaten auf den Brief schreiben, oder auch einfach sagen, dass der Brief irgendwem "versehentlich" gegeben werden kann! Dadurch kann auch Spiel entstehen! Wir nennen das dann "Über-Bande-spielen".

Letztlich könnt Ihr über die Krähenmeisterei auch Botschaften an andere Krähenposten senden. Dabei soll der geschriebene Brief nicht lang sein, am besten ungefähr drei Zeilen sein (denkt an die armen Krähen!).

Wir freuen uns auf munteren, chaotischen Briefverkehr von Euch!

Welche Art Spielleitung kann ich erwarten?

Soetwas ist natürlich schwer zu sagen, da es auch auf die Situation und auch auf die jeweilige SL ankommt. Aber Grundsätzlich kann man sagen, dass nicht jede SL immer

für alle Plots und Bereiche gebriefft ist und sondern oftmals nur für einen bestimmten Bereich.

SLs haben auch nicht mehr die EINE Lösung, sondern helfen Euch den Plot weitestgehend so zu Lösen und zu gestalten wie es zu Euch am besten passt. SLs können natürlich immer hier und da mit Anregungen helfend zu Seite stehen.

Wollt Ihr ein Magie Ritual groß und relevant für die Story fahren, so meldet es an bei der Krähenmeisterei und mit etwas Glück funktioniert Euer Ritual. Sollte es scheitern, habt schonmal einen Plan parat wie Ihr spannendes Spiel rund ums Scheitern gestaltet! Denkt dran, das Ritual glückt/patzt nicht wegen Euch sondern natürlich passend zum Plot! Kurz, schön und interessant sollten Rituale sein (denkt 15- 30 min maximal als Richtwert).

Dazu kommt, dass es auf Plots viele verschiedene Lösungen geben kann, sprich der Plot soll auf die allermeisten Anregungen der Spieler eingehen können, ob nun Aqua, Terra oder was ganz anderes. Spiel ist Spiel. Wichtig ist: alle sollen mitmachen dürfen und miteinander Spaß haben!

Magie Analyse:

Magie Analyse kann wie folgt geschehen. Ihr spielleitert Euch selbst ein wenig, wenn Ihr auf Schwarzlicht Runen trifft und Euch deren Bedeutung erspielt habt. Dann könnt Ihr schonmal wissen was in etwa mit dem Gegenstand los ist. Dieses System ist bei uns immer mehr im Kommen und wird Ausgebaut.

Ansonsten stehen unsere Gelbtaschen Euch zur Verfügung um Euch im Spiel an einen Lösungsvorschlag heranzuführen. Aber die 110% Lösung oder den "Sinn des Lebens", nun den werdet Ihr vermutlich nicht herausfinden können. Ein bisschen wie im echten Leben. Folgt der Brotkrumenspur, macht Euch Eure Meinung zur Welt und diskutiert heftigst miteinander (manche nennen das Gelehrtenspiel). Welche Lösung die richtigere sein wird, wird sich mit jeder Con ein klein wenig mehr herausstellen.

Es kann eine IT Magie sensitive Gelbtasche sein, die Euch fragt: "Spürt Ihr auch die Hitze, die von diesem Kristall ausgeht? Wie alt vermutet Ihr den Kristall? Hundert Jahre sagt Ihr? Ich vermute 200! Aber bin mir da auch nicht sicher. Vielleicht ist der Kristall auf Kälte anfällig?"

Es kann aber auch sein, dass Ihr einen Bauern wie Lester trifft der Euch sagt: "Ich habe große Angst vor diesen Kristallen, bin aber so froh mit einem großen Magier wie

Euch hier zu stehen, dann bin ich nämlich sicher! Vorhin habe ich gesehen, wie der Kristall von rot und heiß auf blau und kalt gewechselt ist bei der Berührung des Schwarzen Eis! Herr Magier, kann es sein, dass der Kristall ist wie der Rinderdarm... immer die selbe Hülle beim Wursten. Doch der Geschmack der Wurst ist immer auf den Inhalt zurückzuführen, ob nun Schwein und Bärlauch, oder Pfeffer und Rind. Vielleicht kommt es bei dem Kristall auf die Farbe und den Inhalt an? Ich hoffe ich habe Eure Zeit nicht verschwendet..."

Oder nochmal anders. So unterschiedlich wie die Magie selbst vermutlich, wenn es sie denn gäbe!

Es kann auch sein, dass Ihr jemanden erwischt, der entweder für den Plot nicht gebrieft wurde, oder sich das noch nicht zutraut, ähnlich wie auch früher... das kann ja mal passieren :). Die jeweilige Gelbtasche wird Euch dann versuchen an eine andere Gelbtasche zu verweisen, die sich den Plot zutraut oder darüber näher bescheid weiß. Gelbtaschen sind nie besonders weit weg!

Schlachten und Mechaniken

Schlachtplan

Es wird einen Schlachtplan geben, den muss aber nicht jeder wissen:

Der Schlachtplan orientiert sich nach Hitze oder Regen (2 Pläne).

Es wird aber zu bekannter Schlachtenfrequenz kommen.

Vorposten Mechaniken und optionale Spielangebote:

Der Vorposten ist auf der Wiese gegenüber dem Sanitärdorf und ist die Schleuse zur Schlachtenwiese.

Wir versuchen dort eine Geschichte zu erzählen und einen Patz zu schaffen, bei dem eventuelles Warten schön IT stattfinden kann - obwohl wir hoffen wenig Wartezeiten zu haben. Der Vorposten soll dafür sorgen, dass interessante Schlachten stattfinden können (proportional interessant SC/NSC). Wenn man möchte, kann man die IT Mechanik hinter dem Vorposten ignorieren, das können wir nicht verhindern. Wir hoffen aber, dass Ihr Euch darauf einlasst. Jeder soll seine schönen Schlachten

bekommen, Schlachtenbündnisse und ähnliches sind möglich und werden Spaß machen.

IT wird abrücken oder Fernbleiben des Schlachtfeldes dadurch erklärt wie fit die Truppen aktuell noch sind und wie lange sie sich dem Gas das IT überall auf dem Schlachtfeld wabert und den Besatzergeistern auf der Wiese der drei Märtyrer (Schlachtenwiese) ausgesetzt haben. Der Vorposten gibt Signale über feindliche Truppen-Bewegungen und über die aktuelle Gaskonzentration - Anhand von Krähenpost und gehissten Fahnen auf dem Feld.

Desweiteren gibt es natürlich wie immer die altbekannten Großschlachten und viele kleine Scharmützel.

Am Vorposten ist auch Platz für den Aufmarsch und die Heerschau.

Wer möchte kann helfen die verschiedenen Spielzonen am Vorposten zu beleben. Wir haben dort auch noch Platz für ca. 20 Spielerzelte. Solltet Ihr dort Deko oder ähnliches nicht stehen lassen wollen, so nehmt es mit, wenn Ihr den Ort verlasst - auch wenn wirklich selten geschieht, dass Dinge "einfach so wegkommen" (Statistik). Bei Interesse hier etwas aufzubauen, sendet eine Email an regie@mythodea.de.

Wir freuen uns über jedes Prop oder Zelt, aber das ist alles Optional und wir haben natürlich auch einiges dort aufgebaut. Es ist aber eben Euer Vorposten - Ihr könnt diesen nutzen und bespielen.

Wer die jeweiligen Stätten des Vorpostens mit Wach-Dienst bespielen mag, dem steht das frei. Wir sind gespannt was Ihr draus macht! Atteron wird dort auch Dienst hier verrichten und Euch Stimmung vermitteln.

Neben Lazarett-Ecke, dem Ritterlager, Schlachtenschleuse, etc... gibt es auch noch ein paar weitere Gruppen, Dinge und Mechaniken die wir hier nicht spoilern wollen.

Mechaniken

Es gibt keinen automatischen Down Befehl, da die Johaniter uns melden, dass auf einen Down Befehl Knieverletzungen häufiger vorkommen. Einige unserer Spielleiter auf dem Feld sind Kampagnenspielfraktionen Spielmacher, NSC Anführer (die jeweils ein gelbes Tuch zücken), aber auch Schlachten SLs und die übergeordneten Battlemaster (ehemals mit der Koordination zu vergleichen). Alle tragen eine gelbe Tasche, Schärpe, gelbe Tücher oder gegebenenfalls eine gelbe Schulterbedeckung.

Solltet Ihr Gas oder Pest Wassernebel auf dem Schlachtfeld erleben, so sollt Ihr Euch entfernen, egal ob Ihr IT Resistenzen habt. Es handelt sich um eine OT Mechanik um Platz zu schaffen oder Kesselschlachten zu vermeiden. Nehmt Abstand von Nebel aller Art und wartet auch gerne bis die NSC sich wieder gruppiert haben um Euch eine bessere Schlacht zu liefern.

Ähnlicher Gedankengang: Eine Schlacht die den Respawn IT/OT innerhalb von 5min ausschaltet, ist zwar effektiv, aber kurz und eher weniger spaßbringend.

Wenn Ihr die NSC OT nach einer geschlagenen Schlacht seht, Wasser trinken und nicht abmarschierend, so ist das ein Zeichen für Euch alle, die Truppen fort zu bewegen und Platz auf dem Schlachtfeld zu schaffen! Dann können beide Seiten Wasser trinken und den Heilern Spiel schenken!

Danach kann das Schlachtfeld wieder prima genutzt werden um einen "Überraschenden Aufmarsch der NSC" wieder zu ermöglichen und eine erneute, tolle Schlacht mit Euch zu spielen!

Schafft Platz, gönnt Euch eine Pause macht Heilespiel!

Sollte eine erhobene Gelbe Tasche oder ein erhobenes Gelbes Tuch sich OT auf Euch zu bewegen, oder Euch OT ansprechen, so gilt dem Folge zu leisten.

Mechanik: 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 bekommen können und dem darin enthaltenen Wissen!

Wie funktioniert das?

Eigentlich gar nicht so schwierig um ehrlich zu sein!

Viele Texte werden öfters von uns ausgedruckt und auf verschiedene Weise ins Spiel gebracht. Einige Texte werden dazu auch noch übersetzt um unseren Internationals entgegen zu kommen!

Besondere, essentielle und Hauptplotttexte wird es kurz nur als einzelne Kopie geben um die Spielerinnen und Gruppen zu motivieren miteinander zu teilen und zusammenzuarbeiten und auch mal "Erste/r!" zu sein!

Einige Stunden später können dann weitere Kopien der Texte auftauchen!

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 hat er/sie weitere Kopien angefertigt. Alternativ kann es sein, dass die Krähenmeister, unsere neutralen Freunde und Helfer, identische Abschriften und Übersetzungen an

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

Euer Live Adventure T-E-A-M!

Wir sehen uns in Mythoden