

CONQUEST

Facts

Das ConQuest 2019 ist ein 5-tägiges
Selbstverpfleger-Zelt-Con vom
31. Juli bis 04. August 2019
und findet rund um das Rittergut Brokeloh bei
Hannover statt.

Inhalt

Spontan zum ConQuest.....	3
Eintrittskarten.....	3
Unterbringung.....	4
Verpflegung.....	4
Feuer / Feuerholz / Stroh	4
Wichtig: Brandschutz	5
Trinkwasser.....	6
Sanitäre Anlagen	6
Sanitäter	6
Parken.....	6
Zufahrt zu Banner und Viertel / Abladen	7
Zeitablauf	7
Check-In.....	7
Frühere Anreise.....	9
Check-Out	9
NSC-Deals	10
Ansprechpartner	10
Telefonnummer vor Ort	10
Wegbeschreibung	13
Sicherheit.....	14
Ich bin minderjährig und möchte am ConQuest teilnehmen – Was muss ich tun?.....	15
Wertsachen / Diebstahl	16
Fundsachen	16
Tiere auf dem ConQuest	17
Pfand	18
Waffencheck durch Stichproben.....	18
Besonderes auf dem ConQuest	20

Spontan zum ConQuest

Es ist überhaupt kein Problem spontan auf das ConQuest zu kommen.

Kommt einfach zum Check-In und meldet Euch vor Ort an!

Der Spielerbeitrag vor Ort beläuft sich auf 180,- €.

Wer nach dem 23.07.2019 überwiesen hat, muss damit rechnen, dass er auf dem ConQuest noch einmal zahlen muss (180,- €), sollten wir den Zahlungseingang nicht vor Ort prüfen und bestätigen können.

Also im Zweifelsfalle immer einen **Kontoauszug** mitbringen oder bar auf dem ConQuest zahlen.

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 dringend gegen ein neues austauschen, da sonst die Möglichkeit besteht, vom Platz verwiesen zu werden.

Solltet Ihr kein E-Ticket bekommen haben, gibt es zwei Gründe dafür:

1. Ihr habt Euren Teilnehmerbeitrag nicht überwiesen, oder
2. es gab Komplikationen/Unklarheiten bei Eurer Überweisung. Bitte meldet Euch in diesem Fall so schnell wie möglich, spätestens jedoch bis zum Dienstag, 23.07.2019 unter

info@live-adventure.de

oder unter **Tel.: +49 (0) 941-64 66 14-10**

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.

Die Anmeldung für ein spezielles Viertel, sowie der Wechsel zwischen Bannern, war ab dem Frühjahr 2019 möglich. Wer sich nicht für ein spezielles Viertel angemeldet hat, wird von uns automatisch einem nicht eingeschränkt zugänglichen Viertel zugeteilt.

Verpflegung

Das ConQuest ist ein Selbstverpfleger-Con. Das bedeutet, Ihr kocht Euer selbst mitgebrachtes Essen ganz authentisch über dem offenen Lagerfeuer. Im „Banner des Trosses“ 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. Diese Regelung kann je nach Brand- bzw. Trockenheitsstufe des Gebietes im Sommer noch gestrafft werden.

Feuerholz kann für 85,- € pro Schüttraummeter und Strohballen für 3,- € beim Holz- und Strohhändler im „Banner des Trosses“ gekauft werden (Sonntag: 16:30-18:30 Uhr, Montag bis Mittwoch: 11:00-13:00 Uhr & 17:00-19:00 Uhr, Donnerstag und Freitag: 10:00-12:00 Uhr).

Falls es für den Brandschutz erforderlich ist, dürfen kein Strohballen verwendet werden, in diesem Fall wird es auch keinen Strohverkauf geben.

Grillkohle o.ä. gibt es im **ConQuest-Supermarkt**.

Wichtig: Brandschutz

Aufgrund des mangelnden Regens herrscht in diesem Jahr große Trockenheit.

Dabei stehen wir in engem Kontakt mit der Feuerwehr, sollte es bis zum ConQuest nicht mehr ausreichend regnen, müssen wir aus Brandschutzgründen einige Vorsichtsmaßnahmen in Kraft setzen.

Wir werden Euch über unsere Homepage, auf Facebook und vor Ort über die Spielleitungen und Aushängen an den SL-Zelten darüber informieren, ob und welche dieser Regeln zum Brandschutz in Kraft treten:

Generelle Maßnahme:

Jede Gruppe sollte einen, gerne auch mehrere Feuerlöscher dabei und griffbereit haben.

Bei sehr hoher Brand-Gefahr gilt:

Kein Feuer oder Lagerfeuer!

Kein Grillen!

Kein Stroh!

Kein Rauchen im freien Gelände und auf Grasuntergrund!

Keine Feuershows ohne Anwesenheit der Feuerwehr!

Generell Vermeidung von Funkenbildung

Wir werden in diesem Fall in jedem Banner einen entsprechend mit Sandboden gesicherten Sammelplatz einrichten, an dem Ihr Grillen und Kochen könnt.

Bei hoher Brand-Gefahr gilt:

Kein Feuer oder Lagerfeuer in Feuerkörben!

Kein Stroh!

Kein Rauchen im freien Gelände und auf Grasuntergrund!

Keine Feuershows ohne Anwesenheit der Feuerwehr!

Generell Vermeidung von Funkenbildung!

Beim Betrieb einer Feuerschale oder eines Grills muss im Umkreis von einem Meter der Boden mit Sand abgedeckt werden. Eine Person muss jeder Zeit als Brandwache an der Feuerschale oder dem Grill verweilen, solange diese aktiv sind. Es muss ein Feuerlöscher vorhanden sein.

Wir werden in jedem Banner eine ausreichende Menge Sand zur Verfügung stellen, den Ihr hierfür verwenden könnt.

Trinkwasser

Nach Trinkwasserfreigabe durch das Gesundheitsamt haben wir vor Ort einige ausgeschilderte Stellen, an denen wir Trinkwasser anbieten.

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 Nottfällen 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 einkaufen zu fahren.

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

Zufahrt zu Banner und Viertel / Abladen

Zum Abladen richten wir entlang der Einbahnstraßen auf den Wiesen Abladezonen ein, die den jeweiligen Bannern 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 (in Eurem jeweiligen Banner)
- Spielbeginn: fließend nach der SL Ansprache (Mittwochabend)
- Ploteinstieg: im Laufe des späten Mittwochabends
- Spielende: Sonntag ab 3:00 Uhr
- Check-Out in den Bannern: 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 Banner 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.

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 Banner

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!

Der Charakter-Check, Check-In von Tränken, Check-In von Artefakten und der Waffen-Check entfallen.

Ihr könnt Euren Charakterbogen herunterladen und ausdrucken:

https://www.live-adventure.de/media/attachments/2017/07/10/charakterbogen_v1_2.pdf

Für Fragen zum Regelwerk stehen Euch Eure Banner-SLs selbstverständlich gerne weiter zur Verfügung.

Auch wenn Ihr nicht sicher seid, ob Eure Ausrüstung den Sicherheitsstandards entspricht, ist Euch Eure Banner-SL 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, den 28. Juli 2019 ab 12:00 Uhr möglich.

Die Frühanreisepauschale beträgt pro Kopf ab dem genannten Tag:

Sonntag 40,- € (NSC/Tribes: 15,- €), Montag 35,- € (NSC/Tribes: 10,- €) und Dienstag 25,- € (NSC/Tribes: 0,- €).

Die Frühanreise für NSCs wird Dienstag weiterhin kostenlos sein.

Teilnehmer von 0 bis 6 Jahren müssen nichts bezahlen. Teilnehmer von 7 bis 13 Jahren zahlen die Hälfte.

Früh-Anreisende müssen sich nicht vorher anmelden.

Check-Out

Wenn Ihr abreisen möchtet, muss Euer Zeltplatz sauber sein. Stroh und Holz muss zu den markierten Sammelstellen in der Nähe des Banners 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“, Punkt 9.) 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**
- 2) Equipment 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 von Eurer jeweiligen Banner-SL am Ende der Veranstaltung.

WICHTIG: Der Charakterbogen Eures Charakters gilt als Con-Bestätigung für das ConQuest und muss **nicht** mehr extra von einer SL bestätigt werden.

NSC-Deals

Die Ausgabe der NSC-Deals erfolgt von Sonntag bis Mittwoch von 12:00 – 17:00 Uhr am Stand von Dein-LARP-Shop im „Banner des Trosses“.

Danach nach Vereinbarung.



Ansprechpartner

Bei Fragen im Vorfeld der Veranstaltung, schreibt einfach eine E-Mail an:

info@live-adventure.de

Wir beantworten Emails bis zum Dienstag, den 23.07.2019.

Telefonisch erreicht Ihr uns bis zum Dienstag, den 23.07.2019, von 9:00-17:00 Uhr unter:

+49 (0) 941-64 66 14-10

Auf der Veranstaltung wird das HQ-Zelt täglich von 10:00 -14:30 Uhr und von 15:30 - 21:00 Uhr von der Orga besetzt sein. Außerdem sind Eure Banner-SLs rund um die Uhr in Eurem Banner unterwegs und haben ein extra gekennzeichnetes SL-Zelt in jedem Banner. Sie 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) 941- 463 900 40**

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 14:00 Uhr** (ohne Gewähr)

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

Um dorthin zu kommen, benutzt den Durchgang beim Banner der Eisernen 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.

Wegbeschreibung

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.

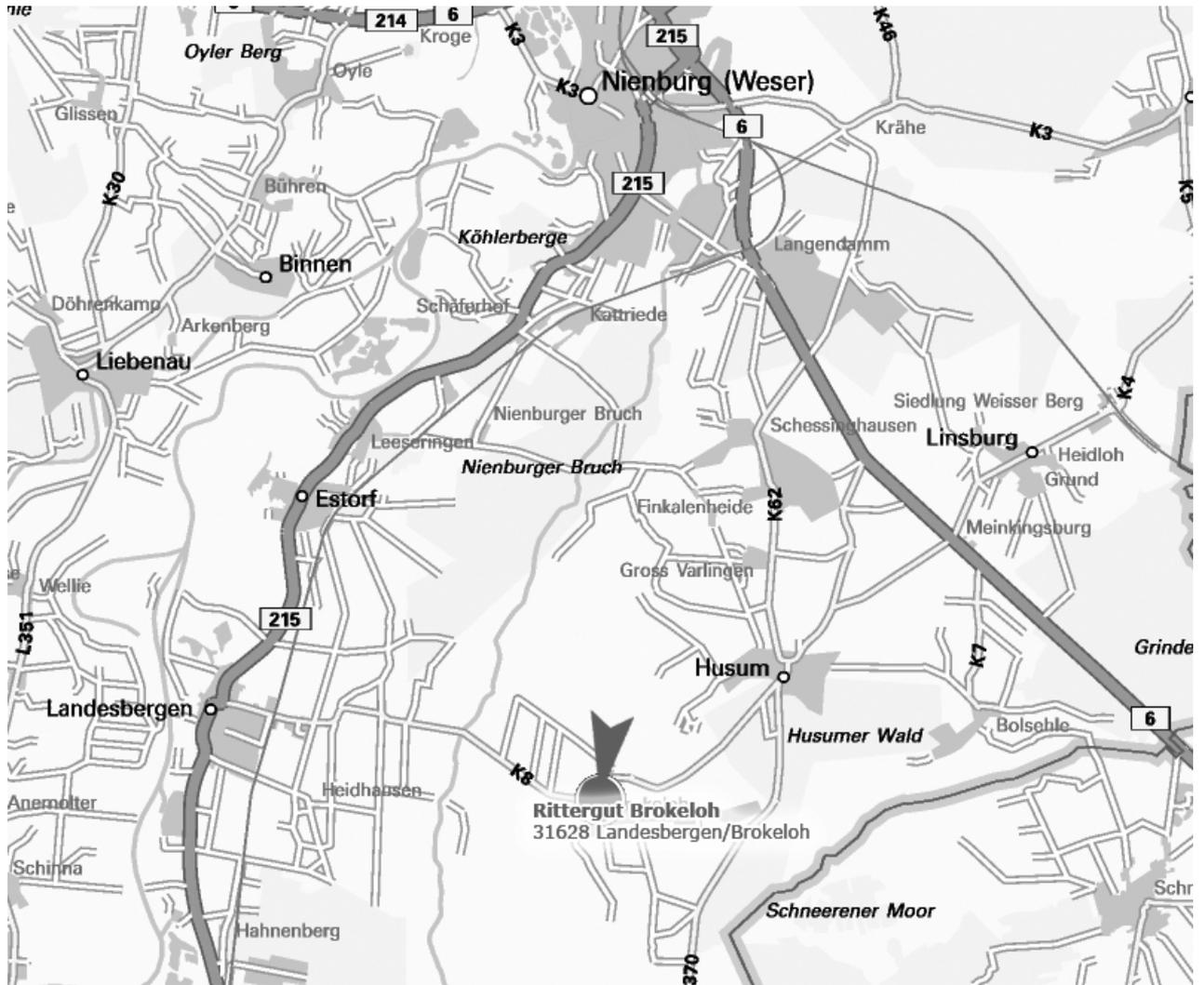
Von dort aus Richtung Brokeloh.

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, er fährt etwa stündlich und benötigt ca. 30 Minuten. Am Sonntag fährt kein Bus.

Dieses Jahr finden auch Sonderfahrten des VLN-Nienburg statt, hier gibts weitere Infos: <https://www.vln-nienburg.de/details/mit-der-vln-zum-fantastica-festival-und-conquest-of-mythodea.html>

Wir wünschen Euch eine gute Fahrt und freuen uns, Euch auf dem ConQuest begrüßen zu dürfen!



Sicherheit

Folgende 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

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?

Ein Formular zur Übertragung der Aufsichtspflicht findet Ihr hier:

(<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 im Banner des Trosses und Gastronomiebereich immer greifbar sein. Kinder unter 14 Jahren ist die Teilnahme an Schlachten grundsätzlich untersagt.

Im Händler- und Gastronomiebereich 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.

Im Regelwerk des ConQuests, das auf der Homepage herunterzuladen ist, steht eindeutig, dass das Intime Dieben nur für folgende Gegenstände erlaubt ist:

-Speziell gekennzeichnete rote Würfel und Gegenstände.

(die durch Aufträge der Diebesgilde gediebt werden dürfen)

-Plot-Gegenstände (nur nach Erlaubnis der SL)

-Weitere wichtige Grundlagen des Diebesspiels auf den ConQuest findet Ihr hier:

<https://www.live-adventure.de/de/larp/konzepte/diebesspiel>

Alles andere (auch ambitedienliche 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 deutlich erkennbare Fundsachen Banner (POI-Banner) aufgestellt. An diesen Punkten werden alle Fundsachen (bis auf Wertgegenstände: Geldbörsen, Handys etc.) zusammengetragen.

Jeder kann sich nach einer Schlacht seine Ausrüstungsgegenstände dort zusammensuchen. Diese Fundbanner stehen bis ca. 30 Minuten nach der Schlacht.

Erst dann werden sie abgebaut. Der Rest der Fundsachen wird gegenüber des HQ-Zelts in einem separaten Zelt gesammelt.

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

Pfeilrückgaberegung

- Pfeile und andere Fundsachen werden von den Runnern gesammelt.

- Sie werden zu Sammelpunkten gebracht (POI-Banner).

NSC-Pfeile:

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.

Eine direkte Übergabe an Spieler findet nicht statt.

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.

Das Fundsachenzelt hat feste Öffnungszeiten und wird beaufsichtigt:

Mittwoch bis Samstag: 10:00-12:00 Uhr, 15:00-17:00 Uhr, 19:00-21:00Uhr

Am Samstag zusätzlich von 21:00 – 23:00 Uhr

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!

Gifftige 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 eingechekkt werden. Auf dem ConQuest herrscht absolute Maulkorb- und Leinenpflicht!

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

Hier findet Ihr noch ein PDF, in dem wir die Richtlinien für Hundehalter auf dem ConQuest näher erläutern möchten:

https://www.live-adventure.de/ConQuest/dateien/Hunderegulung_ConQuest.pdf

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

Viertel 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.

Der Pfand beträgt 0,50€ pro Flasche und gilt für: sämtliche Biere der Aktien Brauerei, Wasser, Apfelschorle, Limo, Spezi, sowie Coca-Cola.

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 2019 den Waffencheck durch Stichproben durchzuführen.

Die Waffen brauchen nicht mehr bei der Banner-SL vorgezeigt werden und der entsprechende Stempel auf dem Charakterbogen entfällt.

Wenn Ihr nicht sicher seid, ob Eure Ausrüstung den Sicherheitsstandards entspricht, hilft Euch Eure Banner-SL 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

(http://www.live-adventure.de/ConQuest/dateien/regelwerk/LARPzeit_Waffencheck.pdf) entspricht. 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 Bannereingängen, 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

Montagsparty, am 29.07.2019 im "Roten Stern"

Ab 21:00 Uhr
Trancas' Trabanten
Kapeiken

Auf der Bühne am Marktplatz im Tross, vor dem „Roten Stern“:

Die große Pre-Event Party am Dienstag, den 30.07.2019

Ab 19:30 Uhr
Fuchsteufelswild
Tir Nan Og
MacPiet Im Roten Stern

„LARP mit!“

Auch 2019 steht das ConQuest ganz unter dem Motto "LARP mit!", denn nur wer mitspielt kann die Faszination Mythodeas wirklich erleben. Ein Liverollenspiel lebt vom Spiel jedes Einzelnen - nicht vom Herumstehen und Zusehen. Und deshalb besteht Mythodea nicht nur aus unseren Festrollen und NSCs, sondern aus Euch!

Ihr seid Mythodea - Ihr haucht unserer Welt mit Eurem Spiel Leben ein.



LARP mit!

Der ConQuest Zelt-Deal

Plotlocations werden dieses Jahr mit Zelten von [Dein-Larp-Shop](http://www.Dein-Larp-Shop.de) ausgestattet.

Ihr könnt Euch die Zelte für die Dauer der gesamten Veranstaltung anschauen und wenn Sie Euch gefallen, meldet Euch einfach im HQ.

Die Zelte sind am Sonntag, den 04.08.2019 ab 17:00 Uhr selber abzubauen und sofort in bar oder per EC-Karte zu bezahlen.

Über den Erwerb des Zelttes wird ein Kaufvertrag abgeschlossen.

Achtung, das gilt nur für die, auf der Veranstaltung stehenden Zelte.

Vorab könnt Ihr diese Zelte auch schon bei www.Dein-Larp-Shop.de reservieren und kaufen.



Der ConQuest-Supermarkt

Wie letztes Jahr wird es auf dem Veranstaltungsgelände wieder einen Supermarkt geben. Er soll Euch die Möglichkeit bieten, notwendige Sachen oder Lebensmittel erst auf der Veranstaltung zu besorgen. So spart Ihr Platz im Wagen und könnt trotzdem lecker essen.

Im Sortiment:

Wurst

Käse

Fleisch

Getränke

Täglich frische Brötchen

Tabakwaren

und vieles mehr...



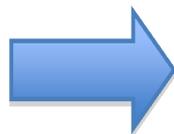
Grillhähnchen-Stand und Kiosk

Wie letztes Jahr wird es auf dem ConQuest wieder einen Grillhähnchen-Stand geben. Hier gibt es täglich frisch gegrillte Hähnchen mit Beilagen und frischen Leberkäse. Außerdem gibt es hier gekühlte Getränke und Tabakwaren. **Den Grillhähnchen-Stand findet Ihr beim Roten Stern.**



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 in den Bannern 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!

Lasst Euch beim Zelt der Stefan-Morsch-Stiftung (www.stefan-morsch-stiftung.de) als Stammzellspender für Leukämiekranken registrieren!

Wann:

Montag, 29.07. bis Donnerstag, 01.08.2019:

10:00 bis 18:00 Uhr

Freitag, den 02.08.2019:

10:00 bis 15:00 Uhr

Wo:

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



Fantastica Festival Brokeloh

Wie in den Jahren zuvor, wird es auch 2019 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, 01.08.2019** von 12:00 bis 23:00 Uhr
Freitag, 02.08.2019 von 12:00 bis 23:00 Uhr
Samstag, 03.08.2019 von 10:00 bis 23:00 Uhr



Der ConQuest Foto-Stick

Der neue Stick ist ab Sonntag, dem 04.08.2019 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 2019 befüllt.

Wer aber die Fotos genießen möchte und keinen USB-Stick braucht, kann sich einen Foto-Download erwerben. Den Fotodownload erhaltet Ihr am Sonntag den 04.08.2019 beim Check-Out und während der Veranstaltung beim Supermarkt. Der Foto-Download kostet 5,- € und kann ab Sonntag eingelöst werden.



Time In! Episoden aus sechs Jahren Live-Rollenspiel in der Welt von Mythodea

Time In! 2012-2017 ist eine einmalige Zusammenstellung ausgewählter Szenen vom ConQuest of Mythodea in diesen Jahren. Der Film zeigt authentische Spielszenen und neuartige Blicke hinter die Kulissen der weltgrößten LARP-Veranstaltung. Alle Aufnahmen stammen vom offiziellen ConQuest-Trailer-Team.



Geldautomat

Dieses Jahr gibt es zum zweiten Mal für Euch einen Geldautomaten direkt beim Supermarkt am zentralen Sanitärbereich!

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



OBI®

31582 Nienburg - Oyler Str. 10 - Tel. 05021-9199-0

5% auf das gesamte Sortiment, außer auf Kautions, Pfand, Zeitschriften, Bücher, Geschenkkarten und Service. Nicht mit anderen Rabattaktionen/Coupon und der OBI-VIP-Kundenkarte kombinierbar.

Händler auf dem ConQuest

Alex der Metsieder
Allerlei Holz
Amandaras Shop
Ambrosia Fackeln & Laternen
Andracor
Ars Anglia
Ars Sica
Arthammer
Bad Norderby
Baol & Skin
Barbarenspieß
Beerenweine
Blue Pearl
Bräterey
Brauende Brüder - Abtei zur geschwellenen Leber
Brokeloher Moorhof
Burger-Meisterei
Caballari
Cafe de Soleil
Carapax
Celtic Sun
CP-Schuhe
D'Spätzel Kutsch
Daria's Gewandschneiderei
Dariya
Das tapfere Schneiderlein
Dein-Larp-Shop.de – Outlet Store
Der Rote Stern
Der Silberwald
Die Engelsschmiede
Die Fischer
Die Gesockstaverne
Downhole Artworx
DunkelArt
Dvalinn
Eifel-Leder
Eis Tempel
El Drac del Cabanyal
Federkram
Freyhand
Gewandschneiderei AdelundVolk
Gewürzkrämerei
Giftmischer
Goddess clothes
Goldhammer
Handelshaus Rabenbanner
Hanf-Beckery
Having a Larp
Heidenauer Bader
Hero's Chest
Heydeschmuck
IDV engineering
Jasra
Jens sien Futterstuuu
Kapitän Richards kuriose Schätze der Weltmeere
Kartoffelhaus
Kettenstrickerei
Kleine LARP-Lederey
Knochenschmuck
Knorrax
L'atelier d'Akinra
Land & Flair
Larp Basar
LARP-life
Larperlei
Leofortis
Luzy's Pirate Leather
Manufaktur Natix
Marias Kramladen
Marketenderey
McOnis Handelskontor und McOnIce Frozen
Drinks
Metal Artisans
Metwabe
Mittelalter-Zelte24
Mytholon
Narsilion
Nord-Wind
Ofenfrische Laibereien
Photo Obscura
Rüstzeug
Saladins Spezereyen
Schimmerstein
Seelenröster
Sigurd - Riemer und Guertler
Skelmir
skyhunters-frechen
Sternen Zuber
Süßkraemerey
Tagin Honigmaul
The historical Barber
Ton in Ton
Trattoria Amore
Trollfelsen
Trümmerkutter
Umbra Indigo
Vulkanschmiede
Weinstube
Wie ein Traum aus Gold
Wimmer-live-art
Wogenwolf Zuber
WollLust in Maschen
Wyvern Crafts
Zeltladen.com
Zum Zwergenschmaus

Künstler auf dem ConQuest

Pre-Event Party:

Fuchsteufelswild
Tir Nan Og
MacPiet

Montagsparty

Trancas' Trabanten
Kapeiken

Barden:

Asha
Ceron & Kit
Das Rattenpack
Die Galgenvögel
Die Schandmaiden
Die Trunkenpolde
Die Vinsalter Vaganten
Edema Ruh
Elias und die Hefezöpfe
Fendar
Folks on Planks
Fridolin Narrenbart
Gasparo & Touché
Harlekin Fitch
Iff Keno
Lump und Larifari
Mae Maestria
Marco - der Bardengilden-Meister
Nathaniel
Witherspoon
Polly
Raging Shrews
Red
Reika's Tanz
Rochus und die Wegelagerer
Schlagsayte
Tess - Tresendame der Bardengilde
Tralala Troubadours
Vogelsang
Vollsanger - the Skald
Zwiebelgeschmack

Tanz, Artistik:

Ashkara
Cindira Feuerfee
Danse Infernale
Feind und Djukelia
Flames of Delight
Flammenrausch
FlammenTanzHorde
Kjartan
Laurana
Lord of the Fire
Maganrun
Nebelschwinger
Terpsichoré

Feuer:

Ashkara
Cindira
Danse Infernale
Feind
Flames of Delight
Flammenrausch
FlammenTanzHorde
Lili
Maganrun
Maja - die Feuertante
Nebelschwinger
Lord-of-Fire

ConQuest 2019 – Das Setting



Von der Seereise waren seine Stiefel spröde geworden und das Leder knarzte leise, als Fenrik neben seiner toten Schwester im blutigen Sand abkniete. Das sonnengegerbte Gesicht des Seemanns verzog sich in grimmiger Entschlossenheit, als er die Augen seiner Schwester schloss, die hier vor wenigen Minuten noch mit ihm gemeinsam um jede Elle Strand

gekämpft hatte. Das hier hätte ihr Heldenmoment werden sollen, nachdem sie gemeinsam an der Westküste Mythodeas ein Schiff bestiegen hatten, um sich dem Feldzug nach Methraton Thul, der sagenumwobenen letzten Stadt der Alten Herrscher, anzuschließen.

Die Archonten und Nyamen aller Siegel hatten zum Kriegszug gerufen und sie waren dem Ruf gefolgt, wie so viele andere auch. Doch schon die Überfahrt war von Turbulenzen geprägt gewesen und auch das Anlegen an jener Insel, auf welcher die Reste dieser uralten Stadt stehen sollten, gestaltete sich viel schwieriger als gedacht, bestand die Küste doch vor allem aus schroffen Felsen und Steilklippen. Beides war wenig geeignet zum Anlegen. Man hatte Stellen gefunden, die flach genug waren, doch als sie dort den Strand betraten, warteten die Verfemten bereits auf sie. Es war ein blutiger und unerbittlicher Kampf gewesen, der Sieg war teuer erkaufte, aber jetzt gehörte dieser Teil der Insel ihnen - vorerst zumindest. Es musste nun rasch Platz gemacht werden für die nächsten Schiffe und Ankömmlinge, Proviant und Waffen mussten gelöscht werden.

Der Seemann umfasste kurz den Anhänger mit dem Aquasymbol, der um seinen Hals hing und schickte ein Stoßgebet zu den Herren der Tiefen - für die Seele seiner toten Schwester, aber auch für seine Frau Linna, die mit dem Heer momentan durch die Tunnel Terras gen Methraton Thul marschierte und die er hoffte, bald wieder in die Arme schließen zu können, wenn sich die Armeen vereinten...

ConQuest 2019 - Worum geht es überhaupt?



Dunkle Kunde verbreitete sich über Mitraspera, nachdem der Kriegsrat auf dem Konvent der Elemente die Berichte über die Ereignisse der letzten Monate zusammengetragen hatte. So war es **Yhvaine**, der **Episcorpa** und mächtigsten Klerikerin des Untoten Fleisches, mit Unterstützung des untoten **Merth'yar**, gelungen, vier uralte und sakrale Tempel der Elemente in **Methraton Thul**, der letzten Stadt der Alten Herrscher, unter ihre Kontrolle zu bringen:

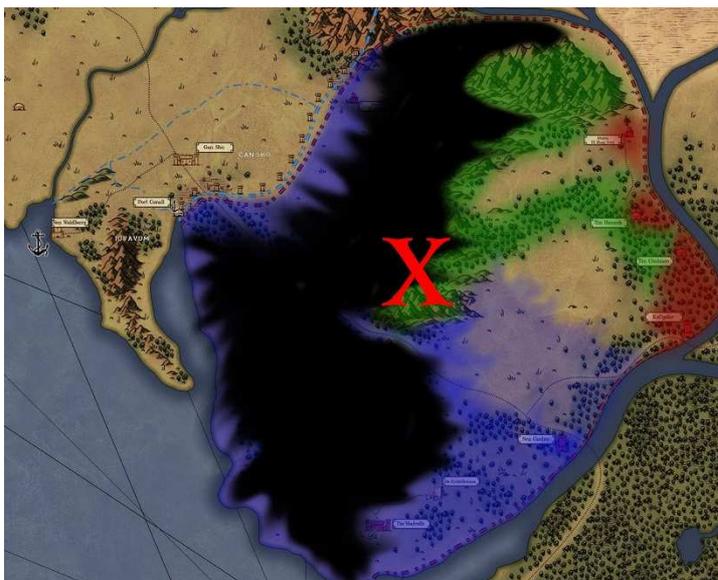
Die **Hallen des immerwährenden Kampfes** (Freie), den **Tempel des Schreckens** (Einheit), die **Zitadelle des Lebens** (Eisern) und die **Wiege der Vergänglichkeit** (Entdecker). Bisher ist vollkommen unklar, wie ihr das gelungen

sein könnte - und derzeit ist auch nicht bekannt, welche furchtbaren Frevel sie diesen heiligen Orten anzutun gedenkt. Sicher ist jedoch, dass die Helden dieser Welt dies nicht zulassen werden. Deswegen wurde Methraton Thul als strategisches Ziel für den großen Feldzug im Sommer festgelegt, ist doch zu verzeichnen, dass sich das Wirken der Verfemten auf diesen bis dato unbekanntem Ort konzentriert.

Unter großen Risiken und Opfern war es kurz vor dem Konvent noch gelungen, Erkenntnisse über die Lage von Methraton Thul zu erhalten. So soll diese vergessene Stadt auf einem bisher unbekanntem Eiland im Zentrum einer Inselgruppe, ungefähr 300 Meilen westlich des Hauptkontinents von Mythodea liegen. Deswegen waren nach dem Konvent der Elemente bereits tapfere Seefahrer, Abenteurer und Siedler aufgebrochen, um eine sichere Schiffspassage dorthin zu erkunden. Ein Unterfangen, das vor allem wegen der vorliegenden Koordinaten und durch der Elemente Gunst gelingen konnte, woraufhin der Kriegsrat die bereits vorbereitete Flotte von Schiffen, mitsamt der Hälfte der Teilnehmer des Heerzugs, vom westlichen Siegel aus in Marsch setzen konnte. Sie würden ein paar Tage später an der frisch entdeckten Insel

anlanden und kurz darauf ein Heerlager im Stadtkern der durch den Weltenbrand zerstörten Stadt, von deren Glanz nur noch die Ruinen eines alten Tempels kündeten, aufschlagen.

Parallel dazu setzten sich die militärischen Auseinandersetzungen mit den Verfeimten in Khal'Hatra, dem ehemaligen Reich der Rache, weiter fort. Seltsamerweise drängten diese jedoch nicht gegen den Schutzwall des westlichen Siegels, sondern hämmerten mit kalter Faust an die Verteidigungslinie in den halephischen Wäldern, die von der Manca-Chattra (der Herrin der Wälder) und ihren Getreuen einstweilen gehalten werden konnten. Das erwies sich am Ende als eine glückliche Fügung, denn bei Kampfhandlungen entdeckten die Kinder der Erde im Zuge einer durch Siedler initiierte Expedition mit der Malaka'Re einen vergessenen Tunnel Terras aus der Zeit vor dem Weltenbrand. Dieser ermöglichte nicht nur den Zugang zu den unter der Erde liegenden Reisewegen in Mitraspera, sondern sollte sich als eine unerwartete Möglichkeit herausstellen, die Insel im Westen zu erreichen, auf der Methraton Thul einst eine mächtige Stadt gewesen ist. Daher kam also das Interesse der Verfeimten: Sie wussten von dem Tunnel und wollten verhindern, dass die Siedler diesen nutzten. Doch obwohl die Siedler auf dem Feldzug in Khal'Hatra den Schattenpass aufgeben mussten, blieben die halephischen Wälder in den Händen der Elementtreuen. Ein Teil des Heeres für den Sommerfeldzug reiste also nun nicht mit Schiffen in den Westen, sondern durch die Tunnel Terras.



Seit Tagen hatte Linna nur Dämmerlicht gesehen und auch jetzt, nachdem die Schlacht nicht mehr tobte, musste sie ab und an noch blinzeln, um das Strahlen des Goldenen Wagens am Himmel ertragen zu können. Die Reise durch die Tunnel Terras nach Methraton Thul war dank der Kraft dieser terragesegneten Gänge viel schneller gegangen, als sie

gedacht hatte. Dennoch war sie insgeheim froh gewesen, den ersten Schimmer echten Lichts zu sehen, als sie mit den anderen Kameraden dem Ausgang entgegen

strebte. Was sie dort erwartete, hatten ihre Kommandanten in grimmen Farben schon vorher beinahe prophetisch gezeichnet: die leeren, emotionslosen Gesichter des Schwarzen Eises und die vermoderten Leiber der Untoten hatten sich ihnen in den Weg gestellt und es hatte gewirkt, als wären sie Legion. Linna wusste nicht mehr, wie lange sie Seite an Seite mit ihren Freunden die Langwehr immer wieder in den Feind hatte fahren lassen, doch es war ihr wie eine Ewigkeit vorgekommen. Dann hatte sie so ein Bastard aus den Reihen des Untods doch noch am Bein erwischt und sie hatte lediglich Glück gehabt, dass einer der Edalphikrieger sich schützend über sie gestellt hatte, während ein Magier ihre Wunde mit zitternden Händen geschlossen hatte. Jetzt humpelte sie, gestützt auf einen ihrer Kumpanen vorwärts, die Hand fest um ihre Waffe geklammert und den Blick starr nach vorne gerichtet. Sie hatten es vollbracht, hatten Stand gehalten und die Verfemten Fuß um Fuß in einer blutigen Schlacht zurückgedrängt. Jetzt galt es, so schnell wie möglich voran zu kommen und sich mit den Truppenteilen zu vereinen, die über das Meer nach Methraton Thul gekommen waren. Und, wenn Ignis es wollte, würde sie ihren Fenrik dort wiedersehen, wenn sich die Armeen vereinten...

Der Tag kurz vor Spielbeginn....

“Asche”, fluchte Kommandantin Tiefhuser, als sie die beiden immer noch schwer atmenden Späher entließ und sich zum Kartentisch umdrehte. Die Lage war prekär, das konnte man nicht mehr leugnen und egal, wie man es drehte und wendete, die Verfemten hatten sie in der Zange. Innerlich ließ sie die vergangenen Tage Revue passieren, während ihr Blick über die leidlich gute Karte der Insel, auf der sich die letzte Stadt der Alten Herrscher befand, schweifen ließ.

Es war nicht damit getan gewesen, die Strände zum Anlanden der Schiffe und das Ende des Tunnels durch Terras Leib frei zu kämpfen. Auf dem viele Stunden dauernden Marsch über das unbekannte Eiland, zeigte sich jede Etappe als neue Herausforderung und als ganz eigenes Schlachtfeld. Man hatte mit massiver Gegenwehr und Feindpräsenz gerechnet, aber nicht damit, dass jeder Schritt des Weges dazu gemacht war, sie zu zermürben. Was auch immer die Verfemten trieb, es war eine Taktik, die unsterk wie das Meer selbst wirkte und selbst für die erfahrensten Strategen eine harte Nuss darstellte. Manchmal schien es fast so, als wollten die Verfemten sie näher kommen lassen, sie locken und dann wieder mit aller Macht zurück drängen. Kommandantin Tiefhuser konnte sich darauf keinen Reim machen.

Erst drei volle Tage nach dem Betreten der Insel war es ihrem Teil der Armee gelungen, sich mit den Truppen zu vereinigen, die den Seeweg genommen hatten. Gemeinsam nun und voller neuem Mut schlug man sich den letzten halben Tag bis zu den Grenzen der ehemaligen großen Stadt durch, die mehr kaum noch zu erkennen waren. Vereint riss man die Barrikaden des Untoten Fleisches ein, zerschlug eins um andere die Barrieren des Schwarzen Eises und rückte in die Ruinen der Stadt vor.

Und hier stand die Kommandantin nun an ihrem Kartentisch und nahm die Berichte der Späher entgegen, die davon berichteten, dass sich die Feinde mitnichten zurückgezogen hatten, sondern einen Ring um die Stadt und damit um die vereinten Heere Mythodeas zogen und sie somit von den Schiffen und dem Eingang zu den Tunneln abschnitten. Es war, als hätten die Verfemten ihnen diesen Sieg auf einem Silbertablett präsentiert und sie hätten gierig und kurzsichtig zugegriffen.

Doch über verschüttete Milch lohnte sich das Lamentieren nicht. Die Kommandantin straffte sich, zog die Uniform glatt und stützte sich dann mit gerunzelter Stirn auf dem Tisch vor sich auf. Aus der Situation musste man wohl oder übel das Bestmögliche machen. Die Mannen errichteten Lager um die vier Tempel der Elemente, die sie hier gefunden hatten. Provisorische Palisaden und Außenposten sollten die Armee vor dem ersten Ansturm bewahren und den Kundigen die Möglichkeit geben, die Tempel zu untersuchen. Sie selbst hatte einen kurzen Blick darauf geworfen und sich dann schauernd von dem abgewandt, was die Verfemten an den heiligen Stätten angerichtet hatten.

Ein ähnliches Schicksal wie die Tempel teilten auch die Ruinen im Stadtkern, die bei der Eroberung besonders hart umkämpft worden waren. Offenbar barg der sogenannte "Tempel der Schande" einen Zugang zu den Katakomben unter der Stadt. Einem Ort, der seiner Erkundung noch ein wenig harren musste, galt es doch zuerst, sich einen Überblick zu verschaffen.

Denn der nächste Angriff würde kommen, sicherlich sogar schon bald...

Wir sehen uns in Mythodea