



PHÖNIX

Allgemeine Informationen:

- Alle Teilnehmer sind für die Spielsicherheit mitverantwortlich.
- Es gibt NSCs, die keine Murneln für das Zaubern ziehen oder nur das Befehlswort sagen.
- Den Anweisungen der SL ist in jedem Falle Folge zu leisten. Zuwiderhandlungen können den Spelausschluss zur Folge haben.
- Outtime Bereiche sind (z.B. durch rot/weißes Band) gekennzeichnet.
- Das Gebäude in dem WC und Dusche sind ist OT!
- FREEZE oder TIME-OUT Befehle werden nur von der Orga ausgerufen.



PHÖNIX-GREMIUM PRESENTS

TIMOR VOBISCUM

"FÜRCHTE DICH UND FLIEH"

IN KÖNIGSBERG

Eine versiegelte Stadt...

Ein nahender Feind...

...dein Mut entscheidet

über Sieg oder Niederlage!



08.-10. OKTOBER 2010

ORT: FORT GORCAST IN KÜSTRIN VERBUNDEN: ZELT CATERING: SELBSTVERPFLEGEUNG ANMELDUNG: GREMIUM@PHOENIXLARP.DE



EIN PHÖNIX-GREMIUM SPIEL

WWW.PHOENIXLARP.DE WWW.PHOENIX-CARTA.DE

18

INTROITUS

Seit 2 Wochen bist du nun schon auf dem Marsch, um die Belagerungstruppen vor Murel zu verstärken. Das Essen ist schlecht und den Nachts rasch sinkenden Temperaturen haben eure dünnen Decken nicht viel entgegenzusetzen. Die Offiziere, die euch führen, sind entweder gefährlich übermotivierte Jünglinge ohne jede Erfahrung oder Veteranen, die schon zu lange gekämpft und zu oft verloren haben.

Einige von euch scheinen durchaus zu wissen, wie man ein Schwert führt, aber mehr als die Hälfte eurer Truppe sind gepresste Bauern aus Aklon oder Verillion, die weder ausgebildet noch hinreichend ausgerüstet sind. Euch wurde gesagt, daß ihr die Belagerungstruppen vor Murel verstärken sollt, da man hofft, diese seit Jahren vom Feind gehaltene Stadt endlich zurückerobern zu können. Einige glauben daran, andere nicht... Am abendlichen Lagerfeuer macht ein Flugblatt die Runde, das in den letzten Tagen überall im Norden Aklons und Verillions verteilt wurde ...

Soldaten, Kämpfer, Brüder, Schwestern, Verbündete!
Seit Jahren wehren wir uns mit starkem Schild und scharfem Schwert gegen die Bedrohung aus Kolte. Der Feind ist stark und verschlagen, aber noch ist die Welt nicht in Dunkelheit versunken! Noch scharen sich freie Männer und Frauen aus ungezählten Ländern unter der Schwertwaage Ultors, dem Reichsadler Alons und der Rose Verillions Seite an Seite, um die Freiheit und den Glauben zu verteidigen. Alle Kriege und Fehden wurden überwunden, um dem gemeinsamen Feind zu trotzen. Solange wir dem Feinde standhaft und ohne Furcht ins Auge blicken, werden wir den Horden des Chaos Einhalt gebieten!

Nicht nur tapfere Kämpfer verteidigen Heim und Herd an den vielen Fronten, sondern auch Priester, Magister, mächtige Reichsmagier und Wissenschaftler arbeiten fieberhaft daran, die Ränke des Feindes zu erforschen und zu durchkreuzen!

Seit Jahren schon steckt ein Dorn in unserem Fleische: Murel, die Perle im Norden Verillions, vor Jahren von den Horden des Chaos durch eine List hinterhältig überwältigt. Wir haben Rache geschworen für die ungezählten Kinder und Frauen, die in Murel ermordet wurden. Unsere tapferen Truppen haben den Belagerungsring dicht geschlossen, auf daß nicht einmal eine Maus der gerechten Strafe entkommen möge. Doch der feige Feind, unserem ehelichen Zorn und unserer Übermacht gewahr, verschanzt sich in Murel seit Jahren hinter einer Barriere böser Magie, die uns das Eindringen unmöglich macht.

Doch wir stehen kurz davor, diese magische Barriere durchbrechen zu können. Die gelehrtesten Magister und mächtigsten Magier arbeiten daran, diesen Bann zu brechen. Der Erfolg ist greifbar nahe! Sobald der unnatürliche Schutzwall gefallen ist, wird unser ruhmreiches Heer, die Wehr voran, die Mauern erklimmen und die Bresche stürmen. Wir werden über die ausgemergelten Besatzer Murels hinwegfegen wie ein Herbststurm über die Ebene.

Wohl wissend, daß ihre letzte Stunde nah ist, hat das Chaos ein Heer entsandt, daß auf dem Wege ist, unseren eisernen Belagerungsring um Murel zu brechen. Von Westen ziehen sie heran, verwüsten Landstriche in Wir und nähern sich der Grenze Verillions. Doch wir werden sie aufhalten und töten oder zurücktreiben! Nichts wird uns mehr davon abbringen, Murel zu befreien! Voran, ihr Mutigen und Stoßen! Nehmt die Fahnen auf, preiset den Herrn und schließt euch unserem siegreichen Heer an! Heute befreien wir Murel und morgen vernichten wir Kolte! Lobet Ultor!

*Königin Emira von Verillion
König Warnuf Torrvandil von Aklon*

Nun denn, wenn die Hoheiten es sagen, dann werdet ihr sicher siegreich sein!

OUTTIME

Anreise: ab 14.00 Uhr

Geplantes Time-In: Abend des 8.10.

Geplantes Time-Out: Je nach Plotverlauf in den frühen Morgenstunden des 10.10.

Wir freuen uns auf euch und das LARP und bitten darum diese Anmeldebestätigung GUT durchzulesen.

Timor Vobiscum - Sturm auf Murel wird ein kampflastiges Abenteuer/Dungeonspiel!



Auf diesem Spiel sind alle Charakterklassen willkommen. Kämpfer, Heiler, Magier, Priester, Gelehrte - ihr alle werdet dringend gebraucht, um Murel den Klauen des Bösen zu entreißen.

Es wird schwierig, sich den Kämpfen völlig zu entziehen, daher ist das Spiel sicher nichts für Ambientespieler.

Das Fort Gorgast bieten euch sowohl mit seinen vielen Räumen und Gängen als auch durch die ausgedehnten, überwucherten Außenanlagen und Ruinen eine einzigartige Atmosphäre, die es so noch nicht auf einem Phönix-javascript:Grootformaat(); Spiel gegeben hat und die ein intensives Spielerlebnis sehr befördern wird. Wir planen, euch einer konstanten Spannungs- und Bedrohungssituation auszusetzen, die hoffentlich sehr adrenalinhaltig sein wird.

Es wird die Möglichkeit geben sich selbst im OT und IT Pausen zu nehmen, aber wir möchten darauf hinweisen, dass ihr dafür maßgeblich selbst verantwortlich seid. Wenn ihr bemerken solltet, dass es euch zu viel wird, dass möchten wir euch bitten rechtzeitig eine Auszeit zu nehmen, bevor eventueller Stress oder eventuelle körperliche Belastung euer Spielerlebnis und das Spielerlebnis aller



Beteiligten trübt. Wir wollen keine Pausen verordnen, werden dies aber tun, wenn wir es für nötig halten.

Das Spiel wird hauptsächlich in den weitläufigen Katakomben und Kasematten der Festung Gorgast stattfinden, aber auch die Außenanlagen werden intensiv genutzt. Ihr müsst euch also auch auf feuchte Witterung einstellen. Die Räume/Kasematten des Forts haben eine konstante Temperatur von 11 Grad. Der tieferen Bereiche der Anlage haben teilweise eine sehr hohe Luftfeuchtigkeit. Bedenkt das, wenn Ihr euer Kostüm und eure Unterkleidung zusammenstellt.

Die Unterbringung kann auf eigenen Feldbetten/Isomatten in zwei großen Räumen des Forts selbst erfolgen. Dort steht ein Holzofen zur Verfügung, der aber nicht überschätzt werden sollte. Eine Privatsphäre wird dort nur schwierig herstellbar sein. Alternativ habt ihr die Möglichkeit, eure Zelte (OT) auf der Wiese vor dem Fort aufzubauen.

Es stehen getrennte feste Toiletten und Duschen zur Verfügung.



ANREISE

Die Fahrtzeit nach Gorgast beträgt von Hamburg oder Lübeck 4-4,5 Stunden. Leider war es nicht möglich, eine dichtere Location aufzutreiben, die dieses Setting erlaubt hätte. Einen Anreiseplan aus verschiedenen Richtungen könnt ihr unter der folgenden Web-Adresse finden:

<http://www.fort-gorgast.de/Wegweiser/Wegweiser1.htm>

Die Anreise ist *am 8.10. ab 14.00 Uhr* möglich. Falls es euch nur möglich ist früher oder spät am Abend zu kommen, gebt uns bitte zuvor Bescheid. Fort Gorgast ist im Ort ausgeschildert. Vor der Anlage ist eine große Grünfläche, auf der ihr die Fahrzeuge parken und entladen könnt. Eine Durchfahrt ins Fort ist nicht möglich. Wir werden euch am Toreingang in Empfang nehmen und einweisen. Wir werden euch bitten eure IT Schlafgelegenheiten vor dem Spielbeginn in einen Raum zu bringen und aufzubauen, den wir euch aufzeigen. Die Zelte werden außerhalb der eigentlichen Fort-Anlage auf einer Wiese aufgebaut.



Timor Vobiscum wird ein *Selbstverpfleger-Con*. Eine kleine Küche mit Herd und Kühlschrank steht zur eingeschränkten Benutzung bereit.

CHECK

Hast Du Deinen Charakter in der Datenbank frei geschaltet? Falls nicht, bitte besuche die Seite

<http://db.phoenix-carta.de>

und hole dies nach. Wir benötigen diese Daten um das Spiel auf euch persönlich abstimmen zu können.

Bitte tragt die Charakterdaten (auch Größe, Haarfarbe, etc.) ein. Wenn Du Dieb oder Fälscher bist, vergiss nicht Deinen „Zinken“ hochzuladen. Falls Du Nachteile wie Gesucht, Rachegeist oder Ähnliches für Deinen Charakter ausgewählt hast, trage diese bitte in die Hintergrundgeschichte ein. Nur wenn die Charakterdaten vollständig und rechtzeitig eingetragen werden, können wir versuchen auf diesen darauf Spiel einzugehen.

Bitte bringt trotz der Anmeldung in der Datenbank zum Check-In euren Charakterbogen mit.

Checkliste:

Folgende Dinge solltest du nicht vergessen mitzubringen:

- Schlafsack, Feldbett oder Schlafunterlage
- Warme Kleidung oder Unterkleidung und feste Schuhe
- ggf. die verschiedenen Murmeln (Chymie / Magie / Schloss)
- ggf. Artefaktkarten
- alchemistische Zutaten (Farbstoffe / Geschmacksstoffe)
- alle wichtigen Dinge zur Darstellung Deiner Rolle

Jeder Teilnehmer ist für die *Sicherheit seiner Waffen* (Schwerter, Dolche, Pfeile, Bögen, Schilde, Kampfstäbe, Bratpfannen etc.) selbst verantwortlich. Wenn Waffen unsicher sind oder andere Waffen beschädigen können, behalten wir uns vor diese vom Spiel auszuschließen.

Zur *IT-Abreise*, meldet man sich persönlich bei der SL. Man wird euch dann mitteilen, ob und wie das möglich ist.

Das Fort ist ein *24-Stunden-Spielgebiet*. Auch Taschen – und alles was nicht offensichtlich Off-Play ist, wie Kulturbeutel etc. Bitte sorgt dafür, dass eure IT-Lagerstatt trotzdem ambientetauglich wirkt. Eine Decke über einer Tasche kann hier Wunder wirken. Die Diebe haben Regeln, die realen Diebstahl verhindern sollen.

REGULARIUM

Das Spiel endet auf *Ansaage der Orga*, bitte bleibt so lange in Rolle, bis diese erfolgt ist.

Jeder ist für die *Sauberkeit der gesamten Location* mitverantwortlich. Müllbehälter sind vorhanden. Die Raucher sind angehalten Taschnaschenbecher mitzubringen und ihre Kippen nicht auf dem Boden liegen zu lassen.

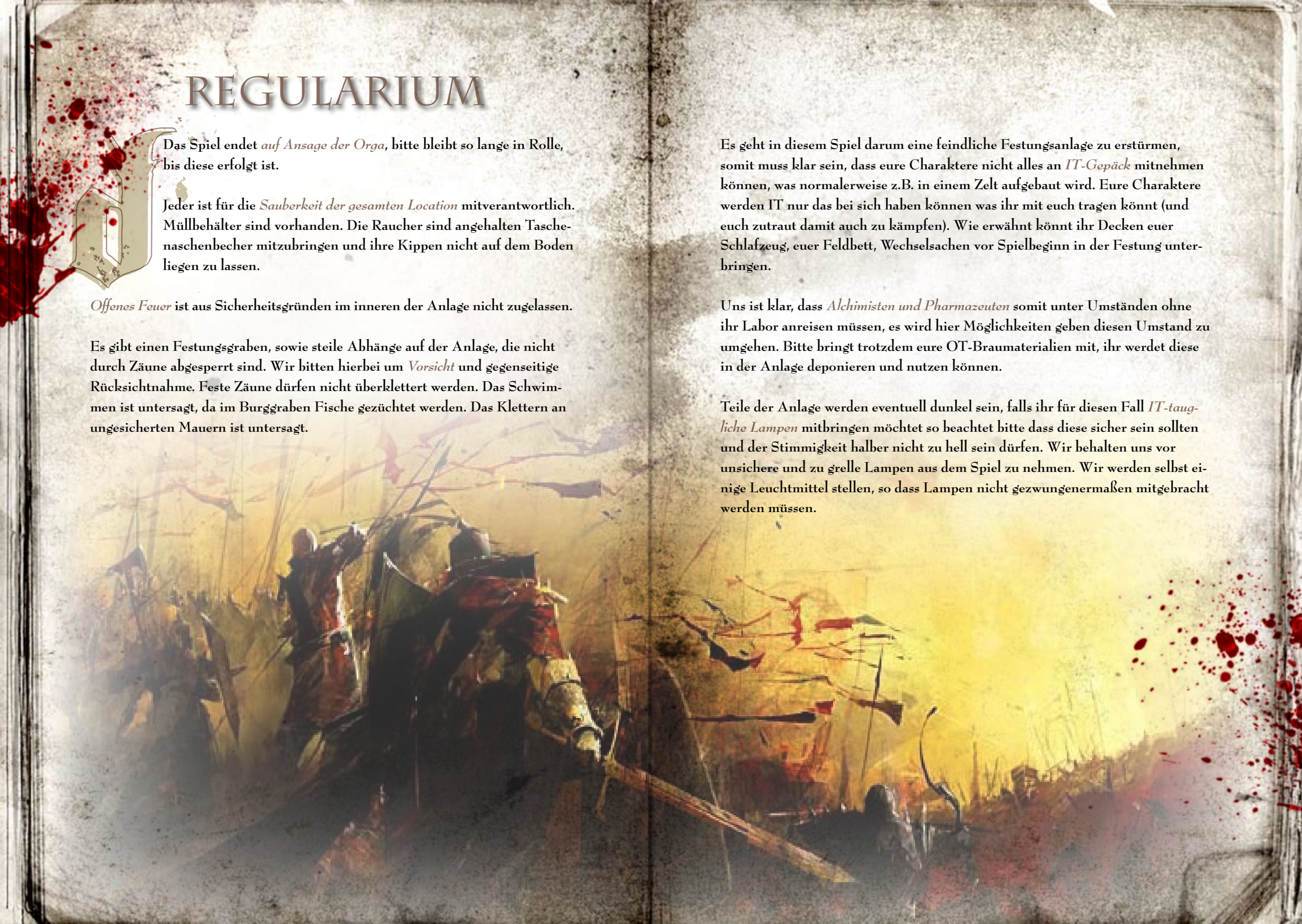
Offenes Feuer ist aus Sicherheitsgründen im inneren der Anlage nicht zugelassen.

Es gibt einen Festungsgraben, sowie steile Abhänge auf der Anlage, die nicht durch Zäune abgesperrt sind. Wir bitten hierbei um *Vorsicht* und gegenseitige Rücksichtnahme. Feste Zäune dürfen nicht überklettert werden. Das Schwimmen ist untersagt, da im Burggraben Fische gezüchtet werden. Das Klettern an ungesicherten Mauern ist untersagt.

Es geht in diesem Spiel darum eine feindliche Festungsanlage zu erstürmen, somit muss klar sein, dass eure Charaktere nicht alles an *IT-Gepäck* mitnehmen können, was normalerweise z.B. in einem Zelt aufgebaut wird. Eure Charaktere werden IT nur das bei sich haben können was ihr mit euch tragen könnt (und euch zutraut damit auch zu kämpfen). Wie erwähnt könnt ihr Decken euer Schlafzeug, euer Feldbett, Wechselsachen vor Spielbeginn in der Festung unterbringen.

Uns ist klar, dass *Alchimisten und Pharmazeuten* somit unter Umständen ohne ihr Labor anreisen müssen, es wird hier Möglichkeiten geben diesen Umstand zu umgehen. Bitte bringt trotzdem eure OT-Braumaterialien mit, ihr werdet diese in der Anlage deponieren und nutzen können.

Teile der Anlage werden eventuell dunkel sein, falls ihr für diesen Fall *IT-taugliche Lampen* mitbringen möchtet so beachtet bitte dass diese sicher sein sollten und der Stimmigkeit halber nicht zu hell sein dürfen. Wir behalten uns vor unsichere und zu grelle Lampen aus dem Spiel zu nehmen. Wir werden selbst einige Leuchtmittel stellen, so dass Lampen nicht gezwungenermaßen mitgebracht werden müssen.





Die Welt gerät in Bewegung, um sich der Bedrohung entgegen zu werfen. Die Bemühungen sind überall zu spüren und selbst die Niedrigsten können folgende Gerüchte aufschnappen. Diese Gerüchte scheinen eines gemein zu haben, ihren Entstehungsort, die Insel Farnau:

Cahirshiveen

Cahirshiveen entsendet Varkaz-Priester nach Laikieria, um dem Problem der fehlenden Möglichkeiten zur Waffenweihe zu begegnen. Diese dürfen dort sogar (angemeldete) Messen abhalten. Es wurden angeblich einige gerettete Schätze nach Sythia gesandt.

Shai-Anarat

Shai-Anarat behält seinen Null-Toleranz-Kurs gegenüber Heshrar bei. Die Truppen der Sultane bleiben an der Grenze zu Heshrar stehen. Shai Anarat betrachtet Heshrar als ebenso große Gefahr wie Kolte.

Borbano

In Borbano wurde dem Glauben an Malagash, welcher speziell im Süden des Landes verehrt wurde auf Weisung der Obrigkeit hin abgeschworen. Große Teile der Heimatarmee wurden, wie in einem älteren Vertrag festgehalten, nach Laikieria entsandt, um dort den Kampf gegen Kolte aufzunehmen.

Raikal

Raikal hat versichert, malagitische Tendenzen in ihrem Staatsgebiet zu unterbinden. Fürderhin erklärte sich Raikal bereit Übergriffe auf die Handelsschifffahrt einzuschränken und ihre Schiffe für Truppen- und Vorratstransporte zu vermieten. Leichte Spähereinheiten wurden als Unterstützung gegen den Kampf gegen die Kolten nach Laikieria entsandt.

Sythia

Der Kaiser hat versichert ebenfalls malagitische Tendenzen einzudämmen. Fürderhin wurden Abteilungen der Fremdenlegion nach Vuanaka und nach Laikieria gesandt.

Anguir

Da Dabruth McMarnoch keine Gesandten schickte, verblieben nur Vertreter eines Clans, der sich noch immer öffentlich gegen dessen Herrschaft stellt. Dieser erklärte sich bereit, Hilfe in Form von Männern zur Bekämpfung

Tyrbolds nach Helingard zu entsenden, allerdings ist zweifelhaft ob es sich dabei um mehr als eine Handvoll handelt.

Lir

Lir hat begonnen umfangreiche Handelsbeziehungen zu verschiedenen Staaten, unter anderem Aklon und Sythia, aufzunehmen. Beide lirischen Legionen und damit die gesamte Kampfkraft Lirs außer der Zarengarde, wurden umgehend nach Laikieria berufen. Lirer Waffen werden wieder in alle Welt exportiert, wobei die Masse der Produktion, gemäß bestehender Verträge, nach wie vor durch Laikieria aufgekauft wird.

Aklon

Aklon zog Truppen von der Nordgrenze ab und entsandte ein Lehensaufgebot von einigen Tausend Kämpfern zum Sammelplatz des Kriegsrates (s.u.). Fürderhin wurden Lebensmittel nach Laikieria geliefert. Verillion schließt sich hierbei Aklon an.

Zwerge des Kobaldberges

Die Zwerge des Kobaldberges entsandten 5000 Krieger sowie Festungsbaumeister nach Laikieria, die dort umgehend zum Einsatz zu kommen. Nach allen Schätzungen ist dies ein Großteil der kampffähigen zwergischen Bevölkerung des Kobaldberges. Neben den bisher direkt betroffenen Reichen Laikieria, Cahir Sheveen und Anguir unternehmen die Kobaltzwerge somit die größte Anstrengung aller Staaten, um die koltische Bedrohung zu bekämpfen.

Heshrar

Heshrar hat durch annähernd alle anwesenden Staaten und Glaubensrichtungen Akzeptanz als Staat erfahren. Sie erklärten sich bereit Truppen und vor allem eine maßgebliche Anzahl vom Nekromanten nach Laikieria zu entsenden.

Laikieria

Laikieria hat eine neue Herrschaftsform. Der Kaiser wurde für tot erklärt und drei Consule haben jetzt, als Triumphphir, die Macht im Staat. Jene entstammen im weitesten Sinne allesamt dem Militär. Der malagitische Glaube wurde verboten, die Tempel werden systematisch niedergebrannt und die Priester gefangen gesetzt. Die Grenze nach Aklon und Urs Sanktum wurde größtenteils von Truppen entblößt und fast alle Waffenfähigen befinden sich an der Front im Norden oder im Eilmarsch dorthin.