TORWENDIL

DIE BANDE DES BLUTES

19.06.-22.06.2014 BURG HANSTEIN

TORWENDIL

DIE BANDE DES BLUTES

Der neue Nuntius, Prinz Ubald Torwendil, hat kurz nach seiner Erhöhung zum Nuntius Aklon-Stadt in Begleitung von einigen ultorianischen Würdenträgern verlassen. Es wurde bekannt, dass er sich nach Schareck auf eine Burg mit angeschlossenem Kloster zurückgezogen hat. Herzog Edo von Schareck persönlich soll ihn eingeladen haben. Ubald hat eine Einladung an alle Reiche und (zugelassenen) Religionen ausgesprochen, mit ihm über die Neuordnung der Welt zu sprechen. Noch empfängt er keine Gäste und Gesandten, doch es kann nur eine Frage der Zeit sein bis er sich gesammelt hat und der wachsenden Menge von Gläubigen, Neugierigen und Zweiflern, die sich auf den Weg macht, eröffnet, welche Pläne Ultor ihm aufzeigt. Die in Aklon-Stadt verbliebenden kirchlichen Würdenträger, wie auch Prinzessin Elisabeth beschworen indes gegenüber dem erregten König, der dies alles für eine Farce hält, das unverbrüchliche Verhältnis von Kirche und Krone.

Das Spiel findet statt von Donnerstag, dem 19.06.2014 bis Sonntag, den 22.06.2014 auf der Burgruine Hanstein, Bornhagen bei Göttingen, 15 Minuten von der Autobahnabfahrt Friedland entfernt. Das Spiel beginnt am Donnerstagabend gegen 20h, abhängig davon, wann die Mehrzahl der Spieler anwesend ist. Es ist dieselbe Location wie beim „*Splitter im Herzen*“.

Es handelt sich um ein Phönix-Carta Liverollenspiel ab 18 Jahren mit Selbstverpflegung. Die Unterbringung erfolgt in eigenen Zelten auf der Burgruine.

Auf der Basis von diplomatischen Verhandlungen werden sich durch Abenteuer und Kampf geprägte Plotstränge entwickeln.
Auf diesem Spiel entscheidet ihr mit, wie Aklon, ein Herzstück der Phönix-Welt, in Zukunft aussehen wird.

ANMELDUNG

Für das Spiel sind alle Charakterklassen und –konzepte zugelassen, solange sich schlüssig argumentieren lässt, dass diese sich in Aklon aufhalten.

Diplomaten und Reisende aus aller Herren Länder, Angehörige aller in Aklon zugelassenen Religionen, Magier, Diebe, Söldner, Gaukler und Taugenichtse – alle können auf diesem Spiel auftauchen und werden auch Beschäftigung finden.

Wir wünschen uns für dieses Spiel, welches der Beginn einer neuen Kampagne mit Schwerpunkt Aklon ist, dass möglichst viele Spieler mit einem Charakter kommen, der aus Aklon stammt. Wer sich darauf einlässt, zahlt weniger und hat mehr Spielansatz.
Den Kernbereich dieses Spiels bilden verschiedene politische Fraktionen im Königreich Aklon. Um diese Fraktionen glaubhaft und mit Tiefgang darstellen zu können, ist es für das Spiel wichtig, dass sich möglichst viele Teilnehmer aktiv in diese einbringen. Daher haben wir eine fraktionsspezifische Anmeldung eingerichtet. Das bedeutet, dass ihr die Möglichkeit habt, vor dem Spiel eure Zugehörigkeit zu einer der Fraktionen zu erklären und auf dem Spiel von Anfang an in dieser zu partizipieren. Mit der Anmeldung bei einer Fraktion werdet ihr Gefolgsmann/-frau.

Gefolgsmann/-frau zu sein bedeutet, dass ihr euch der Fraktion zugehörig fühlt und Mitglieder und vor allem die Anführer der Fraktion euch Vertrauen entgegen bringen. Euer konkretes Charakterkonzept bleibt davon unberührt, außer dass ihr euren Hintergrund anreichert. Mögliche Fraktionszugehörige könnten zum Beispiel sein:

- *Der altgediente Hausdiener eines Grafen im Herzogtum der Herzogin von Warall – „Was die Herzogin will kann nicht schlecht sein, mein Herr spricht immer gut von Ihrer Durchlaucht.“*
- *Ein Baron aus Crysofas, damit Lehensmann des Herzogs von Crysofas – „Wenn Ihr in meiner Gegenwart weiterhin despektierlich vom König sprecht, werdet ihr euch mir gegenüber zu verantworten haben.“*
- *Der Gardesoldat eines königlichen Regimentes und damit loyal an die Krone, oder den kommandierenden Königssohn Konrad, gebunden – „Konrad? Das ist mal ein Mann!“*
- *Ein Priester, der konservativ auf die Bindung von Kirche und Staat pocht und seine Hoffnungen für die Zukunft auf Prinzessin Elisabeth setzt – „Wenn ihr diesen Disput fortzusetzen gedenkt, dann nach dem Essen.“*
- *Ein junger Laienprediger, der eine Öffnung der Kirche und eine Abwendung vom Weltlichen erhofft – „Fett und faul, das seid ihr geworden und taub für das Wort unseres Herren Ultor!“*
- *Ein verillionischer Händler, der Pfründe in Schareck hat – „Ah oui, der Herr von Schareck, erhöhte wieder den Zoll, der Alte! Den Rest der hohen Herrschaften kenne ich nicht, aber wie sagt man? Lieber den Schrecken, den ich kenne, nicht wahr?“*

Camberion

Crysofas

Klant

Tornum

Warall

Schareck

Raenna

Ihr seid auf dem Spiel nicht an eure Fraktion gebunden, sondern könnt frei agieren. Bedenkt aber, dass es mit zu vielen Fähnchen im Winde zu viele Fahnen und zu wenig Wind geben wird. Das „Wechseln“ der Fraktion kann, je nach Status des Gefolgsmannes/der Gefolgsfrau unterschiedliche Konsequenzen haben. Ein Söldner im Dienste von X sollte sich gegebenenfalls einen neuen Brötchengeber suchen (dem es hoffentlich egal ist, dass man es scheinbar mit Loyalität nicht so genau nimmt), ein Gardesoldat könnte als fahnenflüchtig gelten, ein Adliger kann Titel und Lehen einbüßen. Die Kohärenz einer Fraktion ist zum großen Teil auch deren Kraft auf dem Spiel. Gefolgsmann/-Frau kann man nur als Bürger Aklons oder eines traditionell verbündeten Staates (Haralin und Verillion) werden.

Wir behalten uns vor, Fraktionen auszubalancieren, indem wir die Anmeldung für überfüllte Fraktionen schließen. Gegebenenfalls setzen wir uns mit euch in Kontakt. Wenn Führungsfiguren einer Fraktion nicht greifbar sind, so tut man gut daran sich an deren Freunde und Verbündete zu halten. Weiter unten sind Charakterisierungen der Fraktionen, deren allseits bekannte Bündnispartner und offene Animositäten gegeben. Hier eine kurze Vorstellung der möglichen Fraktionen:

- **HERZOG EDO VON SCHARECK** – Ein erfahrener Herzog, der als liberal gilt; Er ist der Gastgeber vor Ort.
- **HERZOG JOBST VON CAMBERION** – Ein ungehobelter, man kann sagen streitlustiger Klotz, der aber auch dafür bekannt ist, andere so leben zu lassen, wie sie es wollen.
- **HERZOG BURCHARD ZU TORNUM** – Ein harter Streiter für die Krone, er erwarb sich Meriten in den Schwertzügen gegen Shai-Anarat.
- **HERZOG JOHANNES ZU CRYSOFAS** – Der engste Vertraute des Königs und Kriegsheld gegen Hadran. Chef des aklonischen Geheimdiestes und unerbittlicher Malagitenjäger.
- **ULTORIANISCHE TRADITIONALISTEN** – Die Traditionalisten sehen Staat und Kirche als untrennbar an, ihre Hoffnungen ruhen auf Elisabeth, der, nach Ubalds Berufung zum Nuntius, Thronfolgerin.
- **KIRCHENREFORMER** – Ein Sammelsurium von Individuen und kleinen Gruppen, die sich eine stärkere Hinwendung der Kirchenpolitik zum wahren, reinen Glauben wünschen – Ubald wurde schnell zu einer Gallionsfigur dieser wachsend öffentlichen Bewegung.
- **GARDEREGIMENT** – Das Garderegiment wird von Konrad angeführt, der sich bei den Soldaten großer Beliebtheit erfreut. Allerdings erlitt es im Krieg schwere Verluste.
- **KÖNIG WARNULF TORWENDIL VON AKLON** – Der König ist ein Held der schwersten Zeiten des Reiches, wer ihm, in einer persönlich schweren Zeit den Gehorsam versagt ist doch ein schäbiger Lump.

Bei Fragen und Wünschen könnt ihr euch an Andreas und Michael wenden (#).
Als zusätzlichen Anreiz, haben wir den Con-Beitrag für Fraktionsangehörige gesenkt.

Kosten

Spieler

- 73,- € bei Anmeldung (und Bezahlung!) bis zum 13.04.2014 als Gefolgsmann/-frau
- 88,- € bei Anmeldung (und Bezahlung!) bis zum 13.04.2014 ohne Zugehörigkeit
- 83,- € bei Anmeldung (und Bezahlung!) ab dem 14.04.2014 als Gefolgsmann/-frau
- 98,- € bei Anmeldung (und Bezahlung!) ab dem 14.04.2014 ohne Zugehörigkeit

Wir planen das Spiel mit 80 Spielern. Sichert euch rechtzeitig einen Platz. Wer zuerst bezahlt, ist dabei.

NSC

- 49,- € (nur auf Anfrage bei uns)

Als NSC's nehmen wir nur erfahrene Spieler, die wir persönlich gut kennen und für die wir eine Rolle haben.

Die ultorianischen Orden

Aklonischer Adler

Wappenrock der aklonischen Armee

Die Burgruine Hanstein hat einen noch intakten Bergfried mit zwei geschlossenen Sälen, einen intakten Turm und diverse Kellergewölbe. Wermutstropfen bei dieser wunderschönen Burganlage ist, dass wir sie tagsüber nicht vollständig für den touristischen Besuch absperren können. Wir werden versuchen, euch bestmöglich von den evtl. auftauchenden Touris fernzuhalten. In 500 Metern Entfernung von der Burg beginnen ausgedehnte, bergige Buchenwälder mit vielen Möglichkeiten sowohl für fitte als auch für fußlahme Spieler.

Die Burg Hanstein verfügt über moderne Toilettenanlagen, aber nicht über Duschen. Wir werden noch versuchen, euch Duschmöglichkeiten in der näheren Umgebung zu ermöglichen, können das aber nicht versprechen.

Angemeldet ist nur, wer den vollständigen Teilnehmerbeitrag auf folgendes Bankkonto überwiesen hat:

Kerstin Pieters
Verwendungszweck: Realname & „Torwendil“
Kerstin Pieters • Norisbank • IBAN DE21100777770520424301
BIC NORSDE51XXX
Über folgenden Link könnt ihr euch in der Phönix-Charakterdatenbank für das Spiel anmelden:
http://www.nymphenhain.de/phoenix/
Wer sich nicht über die Datenbank anmelden möchte oder kann, schreibt ein Mail an:
Torwendil@freenet.de

PHÖNIX CARTA

Grundsätzliche Informationen über die Phönix-Welt findet ihr auf:
http://www.phoenixlarp.de

Hier noch der Link zur Internetseite der Burg Hanstein:
http://www.burghanstein.de