

## Einladung – Grenzgeschichten

### „Slodh'ruí – Schwellenschleier“

(21. – 23.09.2012, bei 7253I Eglingen)

#### Ersterbende Glut in finsterner Nacht

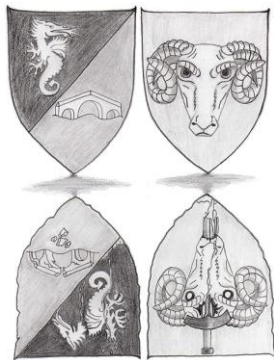
Vorsichtig löste Bramenar die Hornkette seines Lehrers und Vorgängers von dessen Nacken und legte sich den geweihten Talisman um den eigenen Hals. Von nun an war er der neue Arazsluk von Orlatas. Was nur würden die Stammesangehörigen der Korlkei und der Lenmeri sagen? Würden sie ihn, den Sprössling, anerkennen? Er schüttelte den Gedanken ab, es gab Wichtigeres zu tun. So schloss Bramenar dem Verstorbenen mit einer sanften Bewegung die Augenlider und strich ihm liebevoll über das fahle, stumpfe Haar. Tränen benetzten seine Augen, und er sprach in die ersterbende Glut des niedergebrannten Feuers:

*„Ja Vater, ich will und werde Deiner würdig sein. Du sagtest das Bewahren der Geheimnisse dieses Ortes gleiche dem Festhalten einer bössartigen Natter in meiner Faust. Ein unaufmerksamer Augenblick, ein Moment der Schwäche und das Untier Slodh'ruí beiße zu, grabe mit spitzem Zahn tödliches Gift ins arglose Fleisch. Ich weiß, die Aufgabe ereilt mich zu früh, mir fehlt die letzte Weihe des Erstfluges, um Orlatas ein ebenso guter Arazsluk wie Du zu sein. Dennoch werde ich die Schlange mit eisernem Griff halten und Dich nicht entehren. Notfalls werde ich mir die Hilfe der Fremden holen, wie von unserem geschundenen Volk dieser Tage allzu oft geschehen. Einmal mehr, welch Sinnbild unserer Lage! Ich höre die Flügel schlagen, trete nun ein in den Schattennebel, Vater. Dreh Dich nicht mehr um.“*

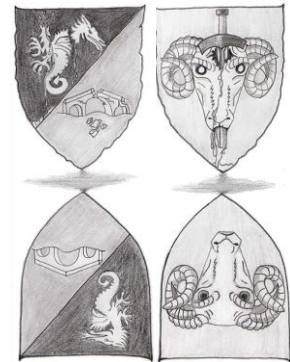
#### Anmerkung:

Übersetzung aus dem Borharcönischen:

Arasla (w), Arazsluk (m), Arazlaker (pl.) – Schamanin, Schamane, Schamanen  
Korlkei, Lenmeri – zwei der vier Borharcöner-Stämme  
Slodh'ruí – „Schwellenschleier“



An die  
Drachenhainer Marschallin und Seeherrin,  
Erwählte Tochter des Xurl,  
Baronin von Wolfenfeld,  
Josephina von Drachenhain



Hochgeschätzte Marschallin,

im Namen unseres Fürsten übersende ich Euch einen bedeutsamen Auftrag. Die Obliegenheit ist selbstredend streng vertraulich zu behandeln.

Späher der Korlkei – einem seit Kurzem im Geheimen mit uns verbündeten Borharcönerstamm – berichten von Besorgnis erregenden Truppenbewegungen des stuerener Feindes im Hinterland ihres benachbarten Stammes, der Lenmeri. Ein offenes Aufmarschieren des Allianzheeres ist ob der neutralen Haltung der Lenmeri nicht möglich. Ich weise deshalb die Aushebung einer unabhängigen Freischärlertruppe an. Deren Auftrag soll es sein, die stuerener Truppen ob Schlagkraft, Typus, Verhalten, sowie vermutlicher Mission auszukundschaften und – so angeraten und ausführbar – zu vernichten.

Leitet alle notwendigen Maßnahmen in die Wege. Anbei sei die Ausgabe von ausreichend Silber und Aurazith zur Besoldung der Freiwilligen aus der Kriegskasse per Helios-Brief bestätigt.

Besonderes Augenmerk bei der Befähigung der einzelnen Truppenteilnehmer soll, neben selbstverständlicher Kampfkraft und Unerschrockenheit, insbesondere auf die schnelle und flexible Beweglichkeit auf freiem, unbekanntem Terrain, liegen. Aber auch das Anwerben von Magistern der arcanen Künste und heilkräftiger Personen erscheint nach den bisherigen Erfahrungen dieses Krieges angeraten. Freilich sei aber Euch, werte Baronin Josephina, freie Hand bei der Wahl der in Frage kommenden Freiwilligen gelassen.

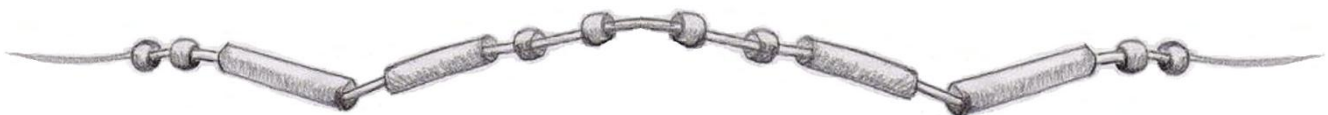
Beordert jene Freischärlertruppe sodann auf schnellstem Wege nach Orlatas, dem einzigen Handelsposten auf der Grenze zwischen dem Land der Korlkei und der Lenmeri. Kontaktfrau dort ist Sukimri, eine Borharcöner Späherin der Korlkei. Sie wird die Truppe in neueste Entwicklungen und vorliegende Gegebenheiten einweisen.

Den Segen der Vier!

*Samuel von Turlach*

*Drachenhainer Schwertführer*

Gegeben zu Hadriansblick, am 25. Tag im I. Poënamond, 39 n.A.III





## Einladung Grenzgeschichten – „Slodh’ruï – Schwellenschleier“

Liebe Larp-Freunde,

wir möchten Euch einladen, von Freitag, den **21.09.** bis Sonntag, den **23.09.2012** auf der Lottenhalde bei Eglingen (Schwäbische Alb, Landkreis Reutlingen), weitere Grenzgeschichten mit uns zu erleben.

### Hintergrund:

Seit drei Jahren besteht nunmehr Krieg zwischen dem ehemals draconianischen Herzogtum Stueren und den heligonischen Reichen Drachenhain und Ostarien. Zerfahren und unbeständig ist der bisherige Kriegsverlauf, mal wogen die Kampfhandlungen in hitzigen Schlachten und verbittert geführten Belagerungen flammend auf, mal flauen sie in flüchtigen Scharmützeln und nachlässigem Geplänkel ab. Abwartend belauern die Gegner einander, hoffen auf den entscheidenden Fehltritt des Feindes, um dann mit aller Härte zuzuschlagen

...

Als Mitglieder einer handverlesenen Einheit seid Ihr von der Drachenhainer Marschallin persönlich beauftragt worden, den mysteriösen Umtrieben des stuerener Feindes im wilden Grenzland zweier Borharcônerstämme auf den Grund zu gehen. Zwar bestehen Pakte und Bündnisse mit jenem Nomadenvolk, doch Zeiten ändern sich und der Weg führt tief in Feindesland.

Rätselhaftes geht dort vor: Was führt die blaubrockten Stuerener nach Jahrzehnten der Nichtbeachtung ins tiefste Gebiet ihrer Knechtvasallen? Was beunruhigt die Gäste des uralten Wechsellagers Orlatas? Was verschweigen jene, die seit Jahrzehnten in der rauen Einöde leben? Fragen, die nicht allein durch Kriegsgeschick beantwortet werden können. Mut, Beharrlichkeit und Scharfsinn werden im selben Maße dazu beitragen, bösen Umtrieben Einhalt zu gebieten.

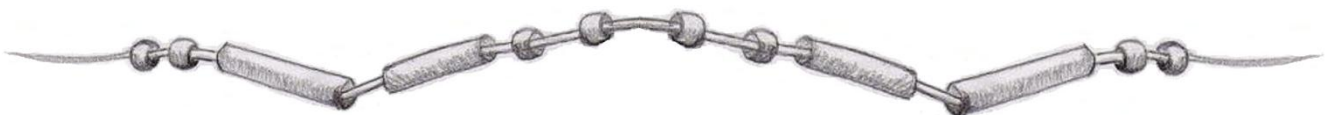
### Das Große und Ganze:

Bei den Grenzgeschichten handelt es sich um eine Con-Reihe, deren Geschehnisse sich um den Widerstreit des heligonischen Fürstentums Drachenhain mit dem weithin unbekanntem Herzogtum Stueren ranken. Jeder einzelne Con ist jedoch in sich abgeschlossen und verlangt keine Vorkenntnisse.

Interessierte können aber gerne dennoch unter [www.die-grenzgeschichten.de](http://www.die-grenzgeschichten.de) die bisherigen Geschehnisse nachlesen.

Informationen zu Land und Leuten Heligonias und den dortigen Gepflogenheiten findet Ihr unter <http://www.heligonia.de>.

Spezielle Informationen und Hintergründe zum aktuellen Stand des Krieges zwischen Drachenhain und Stueren werdet Ihr mit der Anmeldebestätigung erhalten, bzw. bekommt Ihr bei weiterführenden Fragen von der Drachenhainer Regio-SL: [drachenhain@heligonia.de](mailto:drachenhain@heligonia.de).





### Charakterwahl:

Als rechtschaffender Ritter, Knappe, Krieger oder Söldner, Magus, Gelehrter, Heiler und vor allem Waldläufer seid Ihr bestens dazu geeignet, an dieser bedeutsamen Kriegsmission teilzunehmen. Auch allerhand andere Spezialisten können von Nutzen sein, den Gefahren der nur scheinbar öden Borharcônerlande entgegenzutreten. Zwielfichtige Gestalten und unredliche Haudraufs werden von vorn herein dem kritischen Blick der Drachenhainer Marschallin (siehe Prolog) nicht standhalten und keine Anwerbung finden können.

Wie Ihr seht, ist dieses Larp nicht für jeden Charakter geeignet. Wenn Ihr unsicher seid, ob Euer Charakter in dieses Konzept passt, so meldet Euch bitte. Wir sind gerne bei der Auswahl behilflich.

Charaktergeschichten und Hintergründe sind bitte an (Steffen Heiß) [steheiss@web.de](mailto:steheiss@web.de) zu senden. Einsendeschluss ist **15. Juni 2012**, ansonsten gilt die Anmeldung leider als unvollständig. Es liegt auf der Hand, dass auch nur der Charakter auf dem Con zugelassen werden kann, mit welchem Ihr Euch auch angemeldet habt.

### Magiebegabte:

Wir legen großen Wert auf eine stimmige Darstellung des Wirkens von Zaubern und Magie. Solltet Ihr also beabsichtigen, einen Charakter mit übersinnlichen Fähigkeiten zu spielen, dann weist in Eurer Charaktergeschichte klar darauf hin. Wir behalten uns vor, unpassende Charaktere nicht zuzulassen.

Tipps und Hinweise hierzu findet Ihr auch unter <http://www.heligonia.de/arcanes.html> .

### Ambiente und Spielweise:

Mittelalterliches Low-Fantasy-Ambiente, Kampf und Bewegung im Freien, sowie Rätsel und Mystik fremder Welten und Kulturen erwarten Euch.

Bei dieser Veranstaltung handelt es sich um einen **Teilverpflegungs-Zeltcon**, bei welchem ein mittelalterlicher Umschlagplatz für Waren und Neuigkeiten in unzivilisierter Wildnis dargestellt wird. Der Einsatz von **ambientetauglichen Zelten** ist daher unabdingbar. Solltet Ihr ein solches nicht besitzen, meldet Euch bitte, wir werden versuchen Schlafplätze zu vermitteln.

Wir spielen DKWDDK – Du Kannst Was Du Darstellen Kannst. Kämpfe werden mit einem Punktesystem geregelt, siehe dazu den Leitfaden „Kampf und seine Folgen in Heligonia“ (<http://www.heligonia.de/KampfregeIn.pdf>).

### Verpflegung:

Wir bieten für alle Teilnehmer lediglich **Teilverpflegung!**

Das heißt im Detail:

- Freitagabend: komplette Selbstversorgung vor Spielbeginn, Grillmöglichkeiten sind vorhanden
- Samstag und Sonntag: einfaches Frühstücksbuffet (hier und nur hier freie Kaffee-Ausgabe)





- Samstagmittag: einfaches Vesper, d.h. Brot, Landjäger, Pfefferbeisser, Käse, Gemüse, etc.
- Samstagabend: Grillen, Fleisch und Würste vom örtlichen Metzger – auch Vegetarier werden satt.

Darüber hinaus wird es vor Ort **keine** Möglichkeiten der Essensbeschaffung geben, bitte stellt Euch darauf ein und bringt einfach Nahrungsmittel mit.

Getränke, alkoholisch, wie nichtalkoholisch, werden in einem In-Time Ausschank käuflich zu erwerben sein.

#### Kleidung und Ausrüstung

Die Lottenhalde – ein Zeltplatz **ohne Strom** und **ohne warmes Wasser!** – befindet sich mitten auf der Schwäbischen Alb. Ihr solltet also ungemütliche Witterung, einfachste Sanitäranlagen (nur Kaltwasserduschen, Waschbecken und Toilette) und körperliche Anstrengung im Freien nicht scheuen. Darüber hinaus solltet Ihr über Outdoor-taugliche Gewandung und Ausrüstung verfügen, die auch dem „rauen Albklima“ standhält.

#### Kosten und Anreise:

Das Wochenende kostet **50 EUR für Spieler** und **25 EUR für NSC**. Die Teilnehmerzahl ist auf 100 Personen begrenzt. Die Überweisungsdaten erhaltet Ihr mit der Anmeldebestätigung.

Die Anreise für SCs ist am Freitag ab 16:30 Uhr, NSCs gerne früher und Abreise am Sonntag nach Frühstück und Aufräumen.

#### Anmeldeschluss:

Das unterschriebene Anmeldeformular, sowie die Charakterbeschreibung, bitte bis spätestens **15. Juni 2012** an diese Adresse senden:

**Steffen Heiß / Fuchshaldeweg 3 / 72766 Reutlingen / [steheiss@web.de](mailto:steheiss@web.de)**

Anmeldungen, die später eintreffen, können eventuell nicht mehr berücksichtigt werden.

Die Anmeldebestätigung, worin auch Überweisungsdaten, Anfahrtsbeschreibung und andere Details enthalten sind, schicken wir Euch Ende Juni zu.

Es freuen sich auf Euch,

*die Erzähler der Grenzgeschichten*

