

Einladung Grenzgeschichten 2015

An die heligonischer Eindringlinge, jedweden Banners:

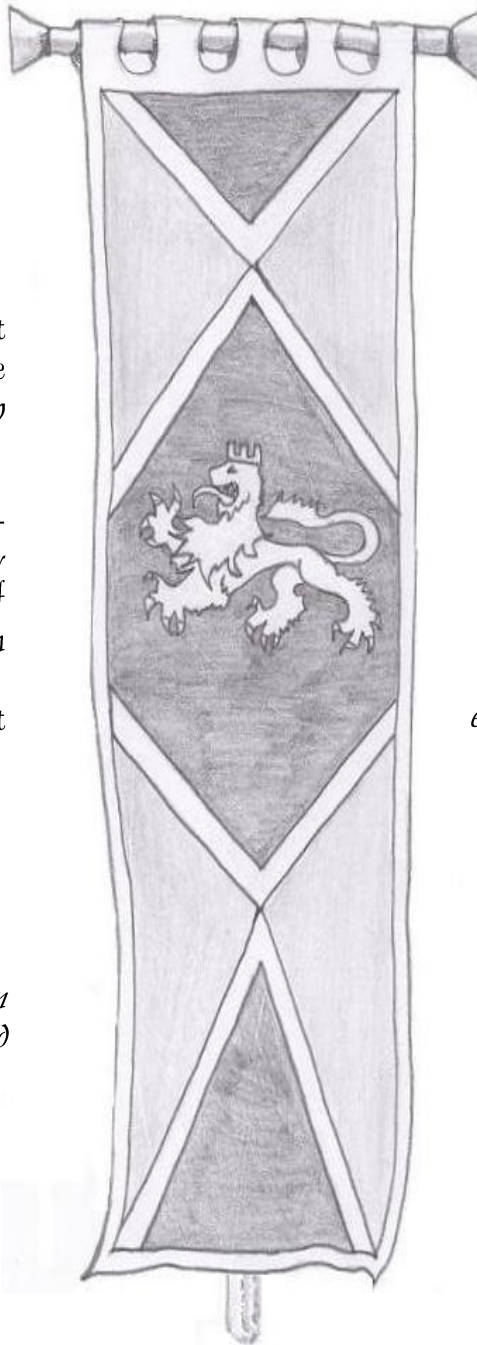
Es waren Eure Farben und Euer Vorrücken ins seit Jahrhunderte unbesudelte Faerenburg, die dieser Tage Folgen in Gang setzten, die durch ceinerlei Tun noch Handeln rüccgängig zu machen sind!

Wie es die Zeichen zeigen, erklärt sich das Heilig-Herzogtum Stueren nunmehr bereit, vor Ablauf der Clingenheimer Frist, neuerliche Unterhandlung – betreff der Abfassung einer Dehnung der Waffenruhe – von Antlitz zu Antlitz zu gewähren.

Es sei der Unterhändler Obliegenheit, einen rechten Ort der Zusammencunft zu wählen.

Herzog Ruedeger von Heilig-Stueren
Gegeben zu Gyldecron, winters des Jahres 1214,
Draconianscher Zeitrechnung

(Unter Parlamentärszeichen öffentlich verlesen, in den allianztreuen Neun Städten Nectfurt, Orechea und Laurenat, durch ferenmünder Botschafter)



- Im Dreieck der Feinde

Wahrlich, lauscht nun dem Canon des Hohen Weisen:

Athial:

So steht das Anramm'sche Relief nun offen, das Zeichen Fuarisfurten frei. Entfesselt ist das Weiße Schild, cam nebst seiner Gleißenden Schar, nach viel Jahrhundertnacht zurücc ins Eidental.

Ragrhal:

Stahl und Aug' zerfließet. Feind weicht geblendet und erblicct das Werc. Es soll sein die Zeit der stillen Clingen, auf Schlag folgt Gleißen, auf Stich der Todesglanz, Blutstrom sei Lichterflut. Rot sei Weiß.

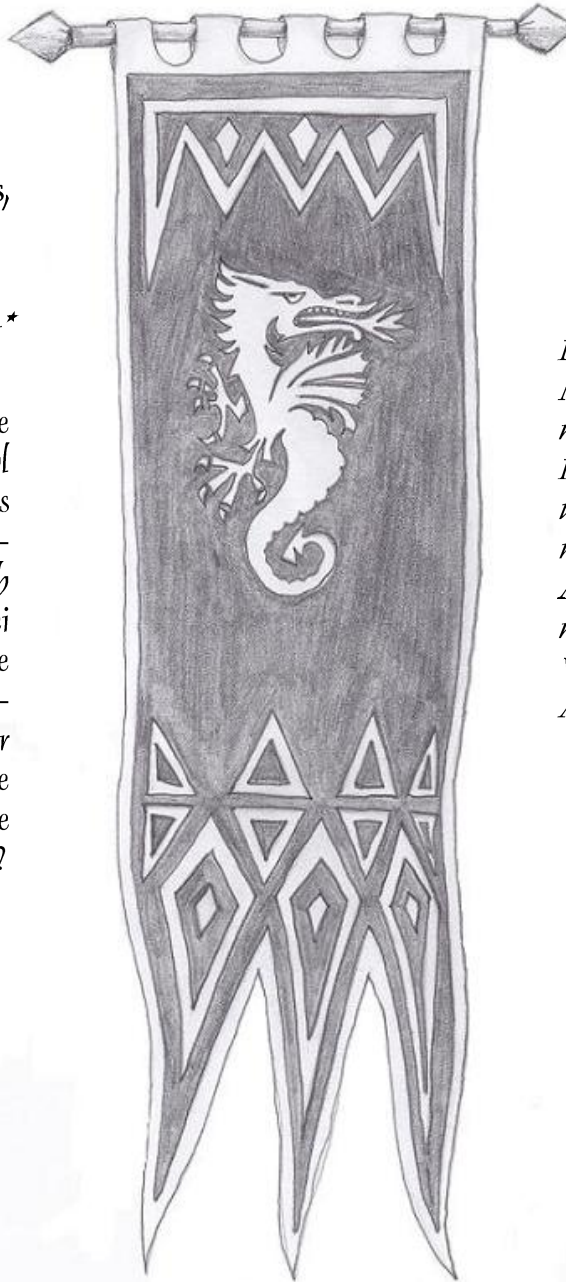
Luial:

Das Anramm'sche Relief ist die Herrschaft des Wortes, weiße Eisenbänder bändig gleichermaßen den Blutauschenden wie den Kriegslärmenden.

Tagebucheintrag des Drachenhainer Schwertführers,
Ritter Samuel von Turlach:

*Redontag, 20. Tag im I. Saarkamond, 42 n.A.III**

Seit Zweitem Xurl greift nun das sogenannte „Abkommen vor den Clingenheimer Fluren“, als sowohl stuerener, wie auch aurelianer Botschafter, mit uns mündlich eine – bis zum 20. Tag im III. Poëna, 42 – befristete Waffenruhe vereinbarten, die sogar leidlich standhielt. Überraschenderweise sind es, gerade zwei Wochen ist es her, ausgerechnet die Stuerener gewesen, die jetzt schon über neunstädtisch-verbündete Emissäre – konkret Ferenmünde – nach Verlängerung der Waffenruhe streben. Es ist verwirrend, was hat das Weiße Schild damit zu schaffen? Diesmal soll es gar eine unmittelbare Zusammenkunft geben, vielleicht eine Falle?



RANDNOTIZ:

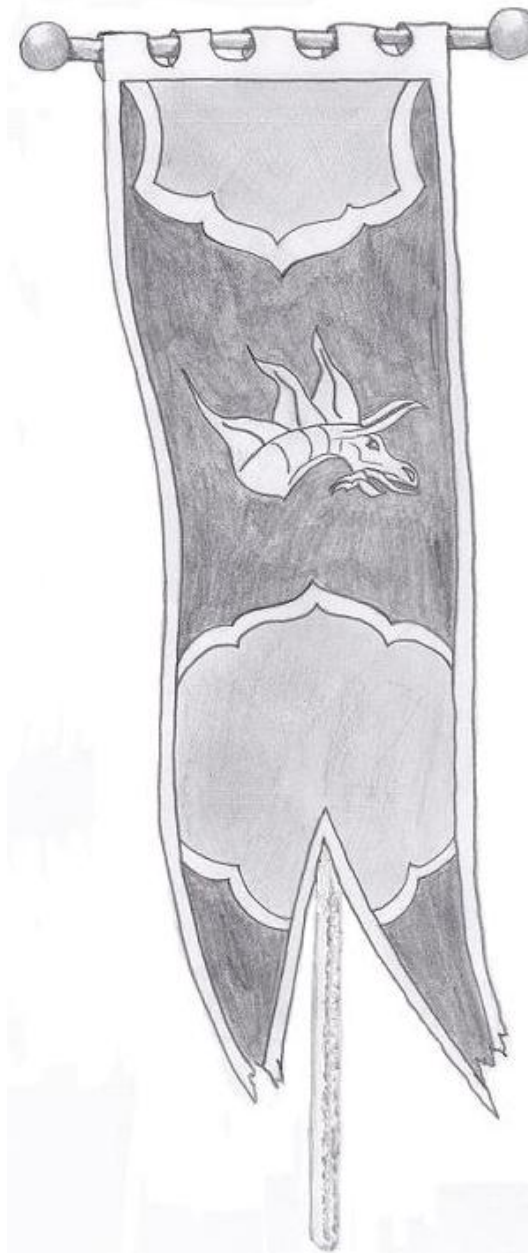
Muss wieder auf Bewährtes zurückgreifen und mit Tyron vom Stein vereinbaren, eine Schar Irregulärer anzuwerben, die weitgehend unerkannt zwischen den Reihen agieren und notfalls einschreiten könnten. Kampferprobte Abenteurer, Gelehrte und Waldläufer scheinen mir angeraten. Denn auch die Umgebung dieses Verhandlungsortes zwischen den Fronten muss im Auge behalten werden.



Im Feld abgefangene, dechiffrierte Spionageschrift der aurelianischen Verbände:

Das Echsenlänglein rekrutiert an der großen Straße Reisende, die zur großen Zusammenkunft „zufällig“ vor Ort sein werden – nette Finte, sollten wir auch so halten. Entsprechende Befehle folgen! H. T. u. P.

*heligonische Zeitrechnung und Kalender:
<http://www.heligonia.de/daslandheligonia.html#ogzeit>





Einladung Grenzgeschichten 2015 – Im Dreieck der Feinde

Liebe Larp-Freunde,
wir möchten Euch einladen, von Freitag, den **15.05.** bis Sonntag, den **17.05.2015** auf der Jungviehweide bei Waldenbuch (20 km südlich von Stuttgart), weitere Grenzgeschichten mit uns zu erleben.

Zeit für Helden – die Anwerbung:

Seit fünf Jahren halten die stählernen Zangen des Krieges das Herzogtum Stueren – im Süden des gefallenen Königreiches Draconia gelegen – unnachgiebig gepackt.

Dieser Tage ist es jedoch, dank der unlängst mündlich vereinbarten Clingenheimer Waffenruhe, überraschend ruhig, nur gelegentliche Patrouillen erinnern an Krieg. Im Niemandsland zwischen den verfeindeten Linien des heligonischen Allianzheeres, dem Söldnerheer der Aurelianer und den Soldaten des Herzogtum Stuerens, herrscht nahezu Normalität. So werden Wege und Straßen ausgebessert, Händler bieten ihre Waren feil und die Menschen wagen an Hoffnung und Frieden zu denken.

Nichtsdestotrotz bleichen unter frischer, weißer Schneefläche verborgen, still die Knochen der Gefallenen, ungezählt und ungesühnt. Auch die Aaskrähen kommen gerade an wenig Beute, doch es kümmert sie wenig, schwer wiegen ihre Bäuche noch von den fetten Festmählern des Sommers. Ihr Instinkt sagt ihnen, die Dürre wird nicht ewig währen...

Am **15. Tag im 3. Poënamond, 42 n.A.III***, soll es endlich zur ersten wahren Unterhandlung zwischen den Kriegsparteien kommen, vor Martens Langhaus, im Niemandsland zwischen den Fronten – ein Novum, seit Ausbruch der Kampfhandlungen.

Unweit davon entfernt, schlängelt sich die große Handelsroute am Fluss entlang. Hier wirbt der Drachenhainer Schwertführer, Ritter Samuel von Turlach, unter den Durchreisenden willige **Kämpen, Gelehrte, Abenteurer** und **Glücksjäger** an, welche – freilich unter anständigem Sold – jedwede Störung oder Bedrohung von der schicksalhaften Unterhandlung der drei Kriegsgegner fernzuhalten sollen.

Chronologie des Krieges*:

Seit fünf Jahren...

... herrscht bereits Krieg zwischen dem ehemals draconianischen Herzogtum Stueren und den heligonischen Fürstentümern Drachenhain und Ostarien, in den sich die nach ihrer Anführerin genannten Aurelianer als dritte Partei eingeschaltet haben. Zerfahren und unbeständig ist der bisherige Kriegsverlauf, mal wogen die Kampfhandlungen in hitzigen Schlachten und erbittert geführten Belagerungen flammend auf, mal flauen sie in flüchtigen Scharmützeln und nachlässigem Geplänkel ab.

Das zurückliegende Kriegsjahr...

... begann - nachdem das vergangene in einer Pattsituation geendet hatte - im hochsommerlichen III. Helios, 42 n.A.III, furios mit einem gelungenen Vorstoß der feindlichen Aurelianer bis tief hinein ins stuerener Kernland, der Provinz Faerenburg, was seit Jahrhunderten keinem feindlichen Heer mehr glücken wollte. Dem Triumph folgte jedoch schon im I. Xurlmond die nahezu



vernichtende Niederlage auf dem Fuße, als sie von erstarkter stuerener Schlachtenmacht, geradewegs aus der Provinz und noch hinter ihre Ausgangsposition zurückgedrängt wurden. Geschichten von einer geheimnisvollen Waffe des Feindes machen seither die Runde. Hinter der Hand erzählt man sich, die Sterne selbst seien den Stuerenern zu Hilfe geeilt.

Während das heligonische Allianzheer, fernab dieser Geschehnisse, alldem nur tatenlos zuzusehen vermochte, sammelten sich die beiden anderen Kriegsgegner hinter sicheren Mauern und leckten ihre Wunden.

Neuerliche Erschöpfung schien sich allenthalben einzustellen, Kämpfe wurden nahezu gemieden, der Krieg kam fast zum Erliegen. Dieser Entwicklung Rechnung getragen, kam es im II. Xurlmond, 42 n.A.III, erstmals seit Ausbruch des Krieges zu losen Unterhandlungen. Beauftragte Emissäre der Neun Städte handelten vor den Stadttoren Clingenheims eine bis 20. Tag im 3. Poënamond, 42 n.A.III, datierte Waffenruhe aus, die in dieser Konstellation allen – und somit im Grunde keinem – dienlich war.

Diesen Winter...

... erfolgte indes die Überraschung, als seitens Stuerens, dem verhehlten und geheimnisumwitterten Herzogtum, Anfang des I. Saarkamond, 42 n.A.III, die Initiative für unmittelbare Verhandlungen ausging. Demnach soll es am 15. Tag im 3. Poënamond, 42 n.A.III – also fünf Tage vor Ablauf der gesetzten Frist – auf neutralem Boden zu einer Zusammenkunft aller drei Kombattanten kommen. Ist dies der erste Schritt in Richtung Frieden, oder doch perfide Heimtücke, um den Gegner ein für alle Mal zu vernichten?

*heligonische Zeitrechnung und Kalender:
<http://www.heligonia.de/daslandheligonia.html#ogzeit>

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, in den sich als dritte Partei seit einiger Zeit die sogenannten Aurelianer eingeschaltet haben. Jeder einzelne Con ist jedoch in sich abgeschlossen und verlangt keine Vorkenntnisse.

Interessierte können aber gerne unter 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>.

Charakterwahl für Spieler:

Als rechtschaffener Kämpfer (Ritter, Knappe, Krieger, Söldner, Späher oder Waldläufer ...) oder als ehrbares Mitglied des Trosses (Magus, Gelehrter, Heiler, Händler, Barde ...) seid Ihr bestens dazu geeignet, Samuel von Turlach zu diesen Unterhandlungen zu begleiten.

Zwielichtige Gestalten und unredliche Haudraufs werden von vorn herein dem kritischen Blick des drachenhainer Schwertführers 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 zu senden. 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>.

NSCs:

Wir werden zur Verwirklichung dieses kampflastigen Abenteuercons kampf- und einsatzfreudige NSCs benötigen und freuen uns auf das Mitwirken vieler altbekannter aber auch neuer Gesichter. Natürlich werden auch etliche Festrollen-NSCs einen Platz finden.

Ambiente und Spielweise:

Mittelalterliches-phantastisches Ambiente, Kampf und Bewegung im Freien sowie Rätsel erwarten Euch auf diesem kampflastigen Abenteuercon.

Bei dieser Veranstaltung handelt es sich um einen **Selbstverpflegungs-Zeltcon**. Essen und **ambientetaugliche Zelte** bringt Ihr selbst mit. 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/Kampfbregeln.pdf>).

Die Jungviehweide besitzt ordentliche Sanitäreanlagen (Duschen (oft mit warmem Wasser), Waschbecken und Toiletten).

Kosten und Anreise:

Das Wochenende kostet **40 EUR für Spieler** und **20 EUR für NSCs**. Die Teilnehmerzahl ist auf 100 Personen begrenzt. Die Überweisungsdaten erhaltet Ihr mit der Anmeldebestätigung. Die Anreise für SCs ist am Freitag ab 15 Uhr, NSCs dürfen gerne früher (auch bereits am Donnerstag – bitte vorher Bescheid geben!) kommen. Die Abreise ist am Sonntag nach Frühstück und Aufräumen.

Anmeldung:

Das unterschriebene Anmeldeformular sowie die Charakterbeschreibung bitte **schnellstmöglich** an diese Adresse senden:

Steffen Heiß, Fuchshaldeweg 3, 72766 Reutlingen oder steheiss@web.de

Anmeldebestätigungen samt Kontodaten schicken wir immer dann ab, wenn sich ein paar Anmeldungen gesammelt haben.

Es freuen sich auf Euch,
die Erzähler der Grenzgeschichten
(Benjamin, Marce, Ria, Julia, Andi, Niki und Steffen)

