

Helicon 58

helios, mit deiner strahlen schein.
spende uns kraft, lass glücklich uns sein.
wer hätte erwartet, was wir hier fanden,
in der heimstatt der monstren, in den ödlanden.

nicht staubige dürre, nein, saftiges grün,
kein übles monster, nein, blumen, die blühn,
hier sei fortan unser neues zuhaus.
wer dachte sich nur diese märchen aus?

wo silbern die blume ihr leben verwirkt,
wenn schillernde blindheit das wissen verbirgt,
ruh und erkenntnis nicht finden du wirst.
was einst gebunden, nun langsam zerbirst.

XVIII Helios
Beachtung des inneren Kindes,
große Offenheit, Reinheit,
Zufriedenheit, Problembereinigung,
Selbstbestätigung,
Liebe zu sich selbst



Den plätschernden Bach entlang führt der Weg durch den Wald, bis die Bäume sich mit einem Mal lichten, um einem alten Mühlengemäuer Platz zu machen.

Muntere Stimmen sind zu hören, und erklingt dort nicht auch Musik?

Eine Taverne? Hier? Das war nun wahrlich nicht zu erwarten gewesen.

Erwartungsvoll grummelt euer leerer Wagen.

„Schneller!“ scheint er zu rufen. Beherzt tretet ihr ein.

Liebe Spielerin, lieber Spieler,

wir werden am Samstag, dem 30. April 2022 gemeinsam ein rätselhaft-mystisches Abenteuer im Königreich Heligonia erleben.

Charakterwahl:

Ihr könnt mit einem eigenen Charakter kommen oder bekommt von uns einen Charakter gecastet. Eine erste wichtige Information für uns wäre, ob ihr einen eigenen Charakter spielen wollt oder einen gecasteten Charakter bekommen möchtet.

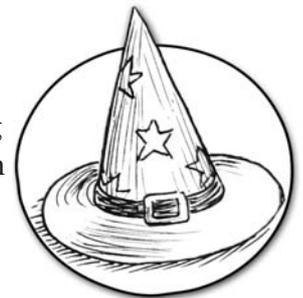
Je früher wir diese Information haben, desto besser.

Das Tavernensetting lässt nahezu alles offen.

Informationen zu Land und Leuten in Heligonia, sowie den dortigen Gepflogenheiten, findet ihr unter <http://www.heligonia.de> und <http://wiki.heligonia.de>.

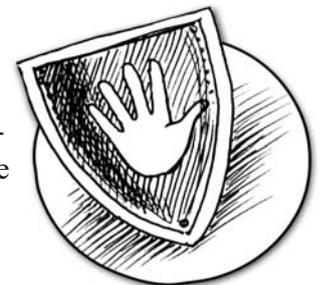
Magiebegabte:

Wie auf allen Helicons legen wir großen Wert auf eine stimmige Darstellung der Magie. Solltet ihr also beabsichtigen, einen Charakter mit übersinnlichen Fähigkeiten zu spielen, dann weist in eurer Charaktergeschichte klar darauf hin. Wir behalten uns vor, für diesen Helicon unpassende Charaktere nicht zuzulassen.



Ambiente und Spielweise:

Euch erwartet mittelalterliches Fantasy-Ambiente, eine deftige Taverne, Bewegung im Freien sowie Rätsel und Mystik. Auch wenn es durchaus Kämpfe geben kann, werden diesmal keine großen Schlachten ausgetragen werden.



Ein Satz zur Spielweise: Wir spielen DKWDDK - Du Kannst Was Du Darstellen Kannst (mit Punkten beim Kämpfen). <http://www.heligonia.de/Kampfgeln.pdf>



Organisatorisches:

Wir treffen uns an der Hoppelmühle bei Ederheim. Es handelt sich um einen Tagescon, wir werden also nur am Samstag spielen. Es gibt einige wenige Hausplätze in der Hoppelmühle für diejenigen, die von weiter anreisen. Witterungsresistente können aber auch direkt hinter dem Haus zelten. Die übrigen Spieler sind willkommen, am Samstagmorgen als Tagesgast zu kommen und bis zum Samstagabend mit uns zu spielen.





Preisliste

Haus ¹	50 €
Zelt ²	40 €
Tagesgast Samstag ³	25 €

- 1) Die Übernachtung im Haus bezieht sich auf beide Nächte.
- 2) Für die Unterbringung im Zelt müsst ihr ein eigenes ambientetaugliches Zelt mitbringen oder in einem eurer Freunde unterschlüpfen.
- 3) Als Tagesgast reist ihr am Samstagmorgen in Gewandung an und am Samstagabend / -nacht wieder ab. **Kinder können als Tagesgäste kostenlos teilnehmen.**



In der Taverne können warme und kalte Getränke erworben werden. Ob es eine Verpflegung für einen kleinen Obulus gibt oder ihr euch komplett selbst verpflegen müsst, darüber werden wir euch noch rechtzeitig informieren.

Anmeldung

Bitte meldet euch bis spätestens **21.3.2022**, ob und wie ihr kommen möchtet. Anschließend erhaltet ihr zeitnah weitere Informationen.

