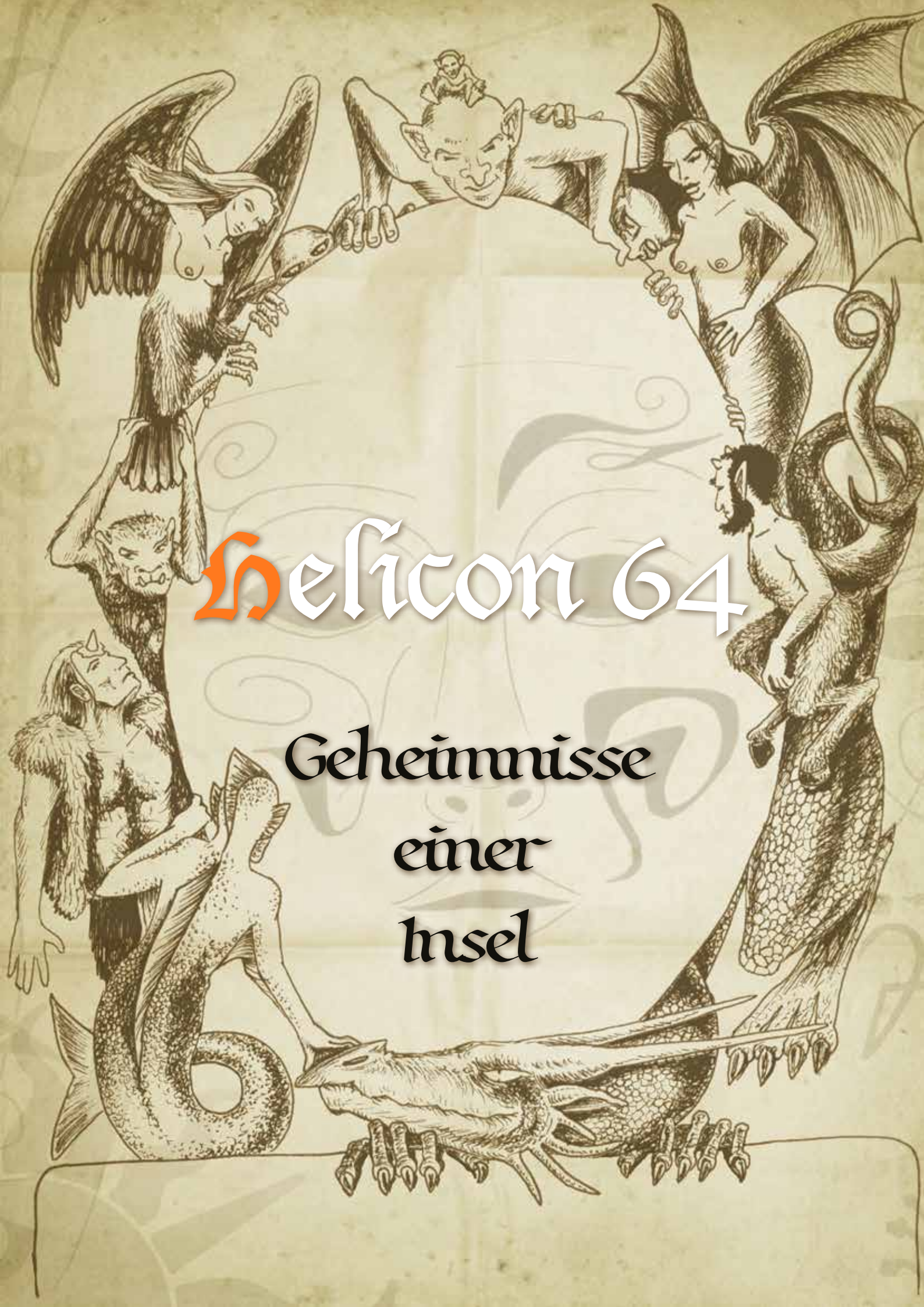




Helicon 64

Geheimnisse
einer
Insel

In Embarson, Ligonii, Heligonía:

Besorgniserregt blickt Magister Falsam in die Runde der anwesenden Gäste. „Wir können es nicht mit Sicherheit sagen. Die Ähnlichkeit zu Phänomenen im Parimawald sind nach bisherigen Informationen enorm. Ob eine Verbindung, eine Resonanz besteht, ist zu prüfen. Und genau aus diesem Grund haben wir diese Versammlung einberufen.“

„Ich habe noch so viele Fragen. Was ist mit dem Ameryll? Ist es dasselbe wie das heligonische? Sind Phiare gesichtet worden?“ wirft Magistra Zylvanga ein.

„Nicht jetzt, Magistra. Wir sollten rasch ein paar Briefe aufsetzen - eine Expedition sollte sogleich in den Parimawald aufbrechen, die andere ein Schiff nach Redonia nehmen.“

In Modestia, Corenia:

Gelflin nahm rasch einen lieblos gefalteten Zettel aus der Tasche. „Auf zur Bärenhatz“ stand dort ganz oben geschrieben. „Ja, das ist er.“

Er deutete auf eine Zeichnung in der Mitte des Zettels. „Schau doch.“

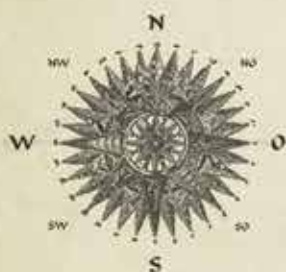
Ulbos starrte auf den Zettel und dann wieder durchs Fernrohr.

„Du hast recht! Das ist dieser Aroben. Dann lass uns rasch noch ein paar Leute anheuern und ein Schiff - 10.000 geteilte Dukaten sind besser als keine Dukaten. Und dann hinterher, sein Schiff ist nach Redonia unterwegs.“



MITTELLANDE

Heligonia



Redonia

Corenia

SÜDLANDE

Liebe Spielerin, lieber Spieler,

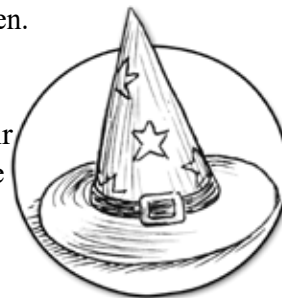
wir werden von 5. bis 7. September 2025 gemeinsam ein rätselhaft-mystisches Abenteuer im Königreich Heligonia erleben. Durch einen Fleckenzug bei der Mittellande-Kampagnensitzung letztes Jahr konnten wir die Handelsroute zwischen Corenia und Heligonia mit zwei Inseln ergänzen. Eine der Inseln liegt noch sehr nahe an Heligonia, die zweite liegt ziemlich genau in der Mitte der Seestrecke. Diese erhielt von Graf Dedekien bereits den Namen Redonia. Nun wollen wir diese erstmals bespielen.

Charakterwahl:

Das Setting lässt auch diesmal nahezu alles offen.

Als Spieler gibt es grundsätzlich zwei Optionen: Wenn ihr aus Heligonia in den Mittellanden anreist, habt ihr euch voraussichtlich der Expedition des Nexus Corenae angeschlossen. Von Corenia kommend habt ihr auf dem Schiff der Kopfgeldjäger angeheuert.

Ihr könnt uns aber gern einen speziellen Grund angeben, weswegen ihr euch nach Redonia aufgemacht habt. Wir sind schon sehr auf eure Einfälle gespannt und können so gegebenenfalls auch die Charaktergeschichte mit in den Plot integrieren.

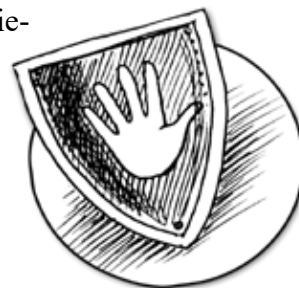


Je früher wir diese Information haben, desto besser.

Informationen zu Land und Leuten 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/Kampfregeeln.pdf>

Aus gegebenem Anlaß weisen wir darauf hin, dass wir euch bitten, nicht zu fest zuzuschlagen. Wir behalten uns das Recht vor, euch nach mehrfacher Aufforderung zur Zügelung aus dem Kampf auszuschließen. Wir bitten um Verständnis dafür.





Organisatorisches:

Wir treffen uns am Karlsbrunnen bei Trugenhofen. Es handelt sich um einen Zeltcon mit Selbstverpflegung.

Der Zeltplatz Karlsbrunnen befindet sich bei Dischingen-Trugenhofen in der Nähe von Neresheim. Das weiträumige Gelände bietet ausreichend Platz zum Spielen und liegt landschaftlich sehr reizvoll.

Preisliste

	Spieler	NSC
Zelt ¹ / Selbstverpflegung	55 €	35 €



- 1) Unterbringung im Zelt bedeutet, dass ihr selbst oder einer eurer Bekannten ein ambientetaugliches Zelt mitbringt, in dem ihr übernachtet. Wir können keine Zelte stellen.

Bitte schickt uns Charakterbeschreibung und Hintergrundgeschichte spätestens bis zum

15. Juli



zu. Falls wir Euren Charakter für problematisch halten, werden wir uns noch einmal mit Euch in Verbindung setzen und versuchen, gemeinsam eine Lösung zu finden. Entsprechende Informationen dazu werdet Ihr rechtzeitig vor dem Con von uns erhalten.

Es liegt auf der Hand, dass nur der Charakter auf dem Con zugelassen werden kann, mit welchem Ihr Euch auch angemeldet habt.

Wichtige Punkte aus der Zeltplatzordnung

Das Mitbringen von Hunden und sonstigen Haustieren ist laut Zeltplatz-Ordnung verboten. Der Zeltplatz befindet sich im Landschaftsschutzgebiet, entsprechende Bestimmungen sind einzuhalten. In den Seen beim Karlsbrunnen darf weder gebadet noch gefischt werden.

Duschen sind vorhanden, ein Duschvorgang (ca. 8 min.) kostet jedoch 2 Euro.

