

Andoran 14 - Seelenernte

Lithanis, moldraciasche Kronkolonie Lithanien, Hafenstadt Thorn (Sommer 119 d.R.):

„Ah, da bist du ja!“, Gerwulf Mörke, Bürgermeister der Stadt Thorn, hatte seinen alten Freund, den Ratsherrn Stickler erblickt und nickte ihm zur Begrüßung zu, kaum dass dieser die „Marktschänke“ betreten hatte. Schon während sein Freund den Tisch ansteuerte, konnte Gerwulf dessen Gesicht ansehen, dass es Neuigkeiten gab.

Und tatsächlich, kaum dass dieser sich auf einen Stuhl hatte fallen lassen, sprudelte es auch schon aus Stickler heraus: „Also das ist doch unerhört! Stell dir mal vor, der Ritter von Ostitz verlangt jetzt Wegzoll von Händlern! Unerhört ist das!“

Der Bürgermeister stutzte: „Es gibt einen Ritter in Ostitz? Der dortige Ritter ist doch damals mitsamt dem alten Thronlegaten beim großen Brand umgekommen? Und ein neuer wurde noch nicht ernannt?“

„Na eben!“, ereiferte sich Stickler: „Wurde auch nicht! Da hat sich irgend so ein Räuberhauptmann oder so einfach selbst zum Ritter ernannt! Ist doch auch kein Wunder, wenn das Lehen so lange verwaist ist! Aber ich war schon beim Vogt und habe ihm die Leviten gelesen, der soll dort endlich mal die Miliz hinschicken und aufräumen!“

Der Bürgermeister schaute skeptisch: „Und, was hat Vogt Rechtweg gesagt? Hat wahrscheinlich kaum Leute, wie immer. Und nachdem letztes Jahr der Arkaniltransport verloren ging, gibt’s auch kein Geld um mehr Leute anzuheuern...“

Stickler griff nach dem Bierhumpen, den ihm die Schankmagd gerade gebracht hatte und nahm einen großen Schluck, bevor er antwortete: „Ja, klar, wie zu erwarten. Die Miliz hat zu wenig Leute und so... aber er will schauen, was er tun kann. Ich bin gespannt. Aber dann habe ich vorhin noch den Woller getroffen...“

„Meinst du Woller, den Pelzhändler? Der ist wieder in der Stadt?“ fragte Mörke.

„Ja, genau den! Der ist gerade aus Uchtelmang zurück, wo er neue Ware gekauft hat. Und was der mir erzählt hat, das klingt richtig übel! Dort in Uchtelmang, da treffen sich ja immer die ganzen Jäger und Fallensteller. Und die hätten ihm berichtet, dass sich wohl was tue, im Osten. Genauer gesagt in der Gegend des Gronentals. Was Schlimmes. Jedenfalls seien dort einige Jäger verschwunden, spurlos. Und ihre Freunde, die sie suchen wollten, kamen auch nicht zurück. Und die anderen meiden nun die Gegend.“

Der Bürgermeister schüttelte den Kopf: „Nun ja, dass dort in der Wildnis Leute verschwinden, ist doch nichts Neues. Raue Gegend. Wilde Tiere und Gesetzlose hat es da schon immer gegeben...“

Aufgeregt fiel ihm Stickler ins Wort: „Nein, so einfach ist das nicht! Wir reden hier von Leuten, die sich in der Wildnis auskennen! Wilde Tiere und meinetwegen auch Gesetzlose, davon lassen die sich nicht abschrecken! Nein, dort soll etwas richtig Übles vorgehen.“

Als er den fragenden Blick seines Freundes bemerkte, fuhr Stickler fort: „Der Woller sagte, dort habe sich der Kult breit gemacht... du weißt schon, die Inamras-Anbeter.“

Mit einer gewissen Genugtuung bemerkte Stickler, wie der Bürgermeister sich an seinem Bier verschluckte: „Ja genau! Nun schau nicht so entsetzt! Habe ich dir nicht schon länger gesagt, die sind immer noch da und treiben ihr Unwesen! Der Vogt irrt sich gewaltig, wenn er meint, die Kultisten hätten sich woanders hin verzogen. Von wegen! Ich sage dir, die werden immer stärker!“

Nachdenklich blickte Gerwulf Mörke in seinen inzwischen fast leeren Bierhumpen, bevor er wieder zu seinem alten Freund aufsaß: „Hm... du erinnerst dich an das Schreiben von diesem Recken, der bei dem Arkaniltransport dabei war? Der hatte ja auch davon

geschrieben, der Kult sei stärker als gedacht. Hatte das für eine Übertreibung gehalten. Also wenn das stimmt, das wäre tatsächlich übel. Und das Schlimme ist, wir können da kaum etwas tun. Auf die Miliz brauchen wir nicht zu hoffen. Der Vogt wird die wohl kaum in den Osten schicken, wo er doch schon sehen muss, wie er die Sache mit der Räuberbande in Ostitz hinkriegt. Da können wir nur hoffen, dass es vielleicht doch nicht so schlimm ist, wie es scheint.“ Bei diesen Worten signalisierte der Bürgermeister der Schankmagd, noch zwei Humpen an den Tisch zu bringen.

Skeptisch schaute Stickler ihn an: „Hoffen können wir, aber ich befürchte, es ist sogar schlimmer....“

Liebe Spieler, liebe NSC,

auch 2019 geht die Madara-Kampagne weiter!

Daher möchten wir Euch hiermit herzlich zu unserem diesjährigen Con vom
06. bis 08. September 2019
auf dem Waldzeltplatz „KAPELLENWIESE“ in 66649 Oberthal-Gronig
einladen.

Wie aus dem InTime-Text ersichtlich, wird es euch wieder einmal auf die geheimnisvolle Insel Lithanis verschlagen. Auch diese Con wird auf dem Gebiet der moldraciaischen Kronkolonie Lithanien spielen. Vorkenntnisse aus den "alten" Cons sind ausdrücklich nicht erforderlich. Daher sind selbstverständlich auch neue Spieler aufs herzlichste willkommen und können ohne Probleme in den Plot einsteigen.

Wie jedes Mal werden wir versuchen, euch ein abwechslungsreiches und actionlastiges Wochenende zu bieten, bei dem es auch einmal etwas härter zugehen kann (was – um das noch einmal zu betonen – nie auf Kosten eurer Sicherheit gehen wird).

Unser Ziel ist, Charaktere aller Art in die Ereignisse einzubinden. Wenn Ihr eigene Ideen umsetzen wollt, etwa eine Meisterprüfung plant oder wünscht, dass wir auf euren Hintergrund eingehen, setzt euch bitte so schnell wie möglich mit uns in Verbindung. Sonderwünsche ‚kurz vor Schluss‘ können eher nicht realisiert werden.

Es handelt sich um einen **Selbstversorger**-Con, die Unterbringung erfolgt in **eigenen Zelten**. Wir spielen 24 Stunden intime, nach modifiziertem DragonSys (näheres erfahrt ihr in der Anmeldebestätigung). Momentan ist eine Zahl von **50 Spielern** angedacht. Angemeldet sind nur Spieler, von denen wir Anmeldung, Charakterbogen und Conbeitrag vorliegen haben. Für die Staffelpreise gilt der Tag des Geldeingangs. Conzahlung ist ausdrücklich **nicht erwünscht** und nur nach Absprache möglich.

1. formale Anmeldung

Hierzu gibt es ein Online-Formular unter **www.madara-ev.de**. Gleichzeitig mit der Anmeldung muss der Conbeitrag entrichtet werden, dessen Höhe sich nach dem aktuellen Monat richtet (siehe Tabelle). Sobald der Betrag bei uns eingegangen ist, erhaltet ihr von uns ein Ticket per eMail, das Euch zur Teilnahme am Con berechtigt. Solltet ihr aus irgendeinem Grund nicht am Con teilnehmen können, liegt es in eurer eigenen Verantwortung, das Ticket weiterzuverkaufen (oder zu verschenken) und euch so euren Conbeitrag zurückzuholen. Von einem solchen Weitergeben des Tickets ist die Orga umgehend zu unterrichten.

2. Charakter-Check

Es muss zwingend ein Charakterbogen mit einer Aufzählung der vorhandenen Fähigkeiten und Ausrüstungsgegenstände (Tränke, Artefakte ...) eingesandt werden, Mailadresse: AndoranConOrga@aol.com. Dies gilt auch für eventuell nachgerückte Spieler (siehe Punkt 1).

Wir behalten uns vor, bestimmte Fähigkeiten gemäß unseren Regel-Modifikationen abzuändern oder zu streichen oder den Charakter komplett abzulehnen.

Sollten uns bis zum Conbeginn keine Unterlagen vorliegen, gilt der Charakter als Anfänger nach DragonSys 2.

3. Preisstaffelung

| | Bis 12.04.19 | Bis 30.06.19 | Bis 14.08.19 | Ab 15.08.19 |
|------------|-------------------------|-------------------------|-------------------------|------------------------|
| SC | 65,- Euro | 75,- Euro | 85,- Euro | 95,- Euro |
| NSC | 20 Euro | | | |

Kontoverbindung: Madara e.V.

IBAN: DE20 5905 1090 0000 6065 32

BIC: SALADE51VKS

Hinweis: auch dieses Jahr bieten wir an, dass auch SC bereits am Donnerstag, 05.09.19 ab 17 Uhr (nicht früher!) anreisen und ihre Zelte aufbauen können. Wer dies möchte, kreuzt diese Option in der Onlineanmeldung an und überweist zur aktuellen Staffel den Frühanreiseaufschlag von 5 Euro zusätzlich.

Für die NSC ist die Anreise ab Donnerstag natürlich kostenfrei!

Über eure Anmeldung würden wir uns sehr freuen.

Bei Fragen und/oder Anregungen meldet euch einfach

Dieter AndoranConOrga@aol.com

(insb. Anmeldung und Charakter-Check sowie allgemeine Fragen)

Stephan: cameron-astinus@gmx.de

(insb. Fragen von NSC u. Finanzen)

Euer Madara e.V.