

„Die Entscheidung“

Silvanische Mythen 3

17. – 18. November 2018 - ein Liverollenspiel für Jugendliche

Anreise ist am Samstag den 17. November 2018 ca.12:00 Uhr;

Ende der Veranstaltung ist am Sonntag den 18. November 2018 um 11:00 Uhr.

Abenteuer Walderlebniszentrum Heidelburg Hollertalhütte

Clausen (66978) – Pfälzer Wald

Rägar, der Hauptmann des Gardisten Trupps, stapfte missmutig dem Herrn des Tals auf dem holprigen Waldweg hinterher.

Einer der vorangehenden Gardisten ließ achtlos ein abgenagtes Apfelgehäuse auf den Pfad fallen. Rägar beförderte eine Handvoll Blätter mit dem Fuß darüber.

Diese neu angeworbenen Männer waren wenig mehr als ein Haufen daher gelaufener Halunken und hatten keine Ahnung von Waldpatrouillien. Doch als Heinrich der Schuster am gestrigen Morgen bei Gafron vom Verschwinden des Druiden berichtete, hatte Gafron nicht gezögert weitere Männer anzuheuern. Leider waren nur diese handvoll Söldner aufzutreiben. Noch am gleichen Tag waren sie ausgezogen, um die Hütte des Druiden in Augenschein zu nehmen. Es hatte ihnen allen die Sprache verschlagen.

Von dem stabilen Lehmhaus war, außer ein paar Trümmern, fast nichts übrig geblieben.

Es sah aus als ob eine Horde Zornaffen mit ihren eisenharten Pranken alles dem Erdboden gleich gemacht hätten. Vom Druiden jedoch keine Spur.

Doch sie hatten Stiefelabdrücke entdeckt und folgten daher dieser Spur tief in den Wald.

Dabei waren die letzten Wochen so ruhig und friedlich gewesen.

Seit die Weltenwanderer den Dunkelalben vertrieben und seine Räuberbande besiegt hatten, war das Tal und seine Bewohner regelrecht aufgeblüht. Auch das Lager dieser nervigen Kobolde war verlassen. Fast fehlten einem ihre ständigen Streiche.

Aber das unguete Gefühl, das seit ungefähr einem Jahr nicht von Rägar ablassen wollte, war auch nach dem Sieg über den Dunkelalben hartnäckig geblieben.

Rägar wurde jäh aus seinen Gedanken gerissen, als Gafron stehen blieb und ihnen bedeutete Halt zu machen. Vier Gestalten versperrten, einen Steinwurf entfernt, den Weg. Ihre Gesichter waren bleich, jedem prangte eine Zahl auf die Stirn. Eines der Wesen trat vor und schritt direkt auf den Herrn des Tals zu. Die Bewegungen des Wesens waren schnell, sehr schnell. Es packte Gafron am Arm, holte ein Fläschchen mit einer ätzend grünen Flüssigkeit

hervor und bedeutete ihm herrisch, sie zu trinken. Einer der Gardisten zog sein Schwert und stürzte sich auf die Gestalt, um seinen Herren zu schützen.

Rägar schüttelte verärgert den Kopf. So ein Narr. Was immer die Wesen wollten, eine friedliche Lösung war nun vom Tisch. Die bleiche Gestalt tauchte in atemberaubendem Tempo unter dem Angriff durch und ging zum Gegenangriff über. Obwohl die Hiebe mit seinem silbernen Stab schlecht platziert und ungeübt schienen, hatte die Gestalt alle Gardisten im Nu niedergeschlagen und griffen nun Rägar an. Während er die niederprasselnden Schläge parierte, sah er wie Gafron mit zwei weiteren Wesen focht. Ihm wurde bewusst, dass Gafron bisher nicht einmal das Schwert geschwungen hatte, während er dabei gewesen war.

Noch nie hatte Rägar jemanden so kämpfen sehen. Wie ein leibhaftiger Berserker warf sich der Herr des Tals ins Gefecht. Während Rägar selbst als Schwertkampfmeister, große Mühe hatte das Wesen auf Abstand zu halten, schien Gafron gegen die beiden Angreifer nicht nur bestehen zu können, sondern gar zu siegen!

Mit einem pfeifenden Streich schleuderte Gafron ein Wesen den Hang hinab, entwaffnete das Andere und beförderte es mit einem Rückhandschlag zu Boden.

Rägar führte einen Stich zum Bein seines Gegners, doch dieser sprang zurück und deckte Rägar sofort wieder mit Schlägen ein. Gafron kam ihm zu Hilfe und schlug das Wesen mit einer Kombination aus meisterlicher Parade und einem Zirkelhieb über seinen eigenen Kopf hinweg, nieder.

Dankbar nickte Rägar dem Herrn des Tals zu, riss die Augen auf und wollte noch eine Warnung rufen, aber es war bereits zu spät.

Zwei Wesen waren schon wieder auf den Beinen und ein harter Schlag traf Gafron hinterrücks und ließ ihn zusammenbrechen.

Auch Rägar wurde überwältigt und musste mit ansehen, wie dem bewusstlosen Gafron der Inhalt des grünen Fläschchen eingeflößt wurde.

Dann ließ man Rägar los. Er erhob sich und sah unschlüssig zwischen dem reglos daliegenden Gafron und den jetzt ruhig dastehenden Gestalten hin und her.

Eines der Wesen, es trug die Zahl 3 auf der Stirn, reichte ihm einen Zettel.

Die anderen legten den ebenso reglosen Druiden vorsichtig neben Gafron und gingen. Die Bewegungen immer noch viel zu schnell, als ob die Zeit um sie herum rascher ablaufen würde. Rägar half den stöhnenden Gardisten auf. "Los tragt den Herrn und den Druiden in das Haus des Außenpostens. Danach grabt Gafrons Schatzkiste aus und holt den Wandermagier. Bezahlt ihm was immer er verlangt. Wir brauchen ihn."

"Hast du dir das gut überlegt? Der Herr wird dich köpfen lassen." gab der Angesprochene zu bedenken. Rägar schlug die Augen nieder und knirschte:

"Es muss sein, sonst ist nicht nur Gafrons Leben verwirkt."

Laut las er die Botschaft der Wesen vor:

"Ruft die Dimensionsgänger.

**Entweder gibt uns jeder von ihnen einen Tropfen seines Blutes oder euer Herr und der
Druide bleiben für immer in der Zeitstarre gefangen!"**

“Der Magier soll den Helden aus der anderen Welt eine Nachricht schicken.

Diese Entscheidung müssen sie selbst treffen!” rief Räger dem Mann hinterher.

“Welche Entscheidung?”, fragte der Söldner dümmlich. "Natürlich die, ob jeder von ihnen diesen Wesen einen Tropfen ihres Blutes gibt, um die beiden zu retten.”, mit diesen Worten wandte sich Räger ab und lief los um alles im Außenposten für die Ankunft der Helden vorzubereiten.

Bald darauf seht ihr, denen die Gabe des Weltenwanderns gegeben ist, vor eurem geistigen Auge was geschehen ist und hört eine Stimme:

“Helden, Weltenwanderer, kommt nach Sylvania.

Entscheidet über das Schicksal des Druiden und Gafron.

**Möchtet ihr tun was verlangt wird oder schickt ihr die Wesen fort ohne ihre Forderung
zu erfüllen?**

Ich erwarte euer Eintreffen zur Mittagsstunde, der Wandermagier.”

Für mutige Heldinnen und Helden zwischen 10 und 16 Jahren!

Besonders gut geeignet für Anfänger.

Teilnahmebeitrag:

Im Preis von 20€ für NSC und 23€ für SC ist die Vollverpflegung bereits inbegriffen.

Es werden keine Zelte benötigt, übernachtet wird in der beheizten Hollertalhütte.

Mitzubringen sind Luftmatratze o.ä., Schlafsack, gutes Schuhwerk und warme Kleidung etc.

Überweisung an:

Waldritter Südwest e.V. / Sparkasse Südwestpfalz

IBAN: DE 31542500100080017114 BIC: MALADE51SWP

Verwendungszweck: „Silvanische Mythen 3“-[Dein Name]

Um uns eine gute Vorplanung zu ermöglichen meldet euch möglichst bis

01. November 2018 an. Die Teilnehmerzahl ist begrenzt!

Anmeldung – „Silvanische Mythen 3 – Die Entscheidung“

Die Anmeldung meines Sohnes/meiner Tochter erfolgt als: SC NSC (bitte ankreuzen)

Name, Vorname: _____

Straße, Hausnummer: _____

PLZ, Ort: _____

Telefon: _____ Handy: _____

Geb.-Datum: _____ E-Mail: _____

Handy der Erziehungsberechtigten: _____

Mein Sohn/meine Tochter hat folgende Allergien oder körperliche Beeinträchtigungen,
auf die im Spiel geachtet werden müssen:

Hiermit erkläre ich,

(Name des/der Erziehungsberechtigten)

mich damit einverstanden, dass mein Sohn/meine Tochter an der Veranstaltung
„Silvanische Mythen 3 – Die Entscheidung“ vom 17. bis 18. Nov 2018 teilnimmt.

Für Hin- und Rückreise habe ich selbst Sorge zu tragen.

Ich bestätige hiermit die Kenntnisnahme der allgemeinen Geschäftsbedingungen und melde
meinen Sohn/meine Tochter verbindlich an.

Ort, Datum, Unterschrift des/der Erziehungsberechtigten

Weiter bin ich einverstanden, dass Foto- und Filmaufnahmen vom Waldritter-Südwest e.V.
(auch im Internet) für Werbezwecke genutzt werden:

Ort, Datum, Unterschrift des/der Erziehungsberechtigten

***Bitte diese Seite ausgefüllt und unterschrieben per Post an:
Waldritter-Südwest, Bernd Schaumburger, Am Höfchen 21 , 66497 Contwig
Austraße 39-41, 93339 Riedenburg***

Wenn schon ein Charakter vorhanden ist bitte diese Seite ebenfalls ausfüllen und zusammen mit der unterschriebenen Anmeldung an uns einschicken:

Charaktername:

Rasse:

Klasse:

Spielhintergrund (evtl. Gruppe):

Bereits teilgenommene Cons:

Besonderheiten (z.B. Magie, Alchemie, etc.):

Das würde ich gerne auf der Con erleben:

WALD RITTER

Spannende Abenteuer erleben · Heimische Natur erkunden · Soziale Fertigkeiten erlernen

Südwest

