

Atvia 14 — Das Waldgericht

Hoch im Bergwald der Insel Elaran vor dem Festland von Atvia, zwischen knorrigen Fichten und tiefen Felsschluchten, liegt eine kleine Lichtung. In den Senken hält sich noch der Rest des Winters, doch im Unterholz bricht bereits neues Grün hervor. Das Licht der sinkenden Sonne fällt flach durch die Stämme und erwärmt mit ihren letzten Strahlen das moosbedeckte Dach einer alten Taverne. Aus dem Schornstein steigt Rauch auf und durch die Fenster dringt das gedämpfte Murmeln von Stimmen und das Klirren von Krügen.

Die Tage werden länger, die Luft ist mild, und doch verändert sich die Stimmung, sobald die Sonne hinter den Bergen versinkt. Gelegentlich hallt das ferne Heulen eines Wolfes durch die Dämmerung, die eine unnatürliche Stille bringt, in der selbst das Rauschen des Windes in den hohen Bäumen überlaut wirkt. Manchmal erklingt ein leises Grollen aus dem Boden, wie ein tiefer Atemzug der Erde. Felsbrocken lösen sich aus den Steilhängen und poltern mit dumpfem Getöse zu Tal. Im Inneren der Taverne hört man dies und hält kurz inne - ehe man fortfährt, als wäre nichts geschehen. Niemand spricht darüber, als gelte es ein altes Unheil durch Gerede nicht neu heraufzubeschwören. Kurz darauf klappern wieder die Würfel und die Wirtin lächelt, während sie ihren Gästen vom heißen Wein nachschenkt.

Doch draußen auf dem Meer, wo im letzten Zwielficht die Klippen im Nebel verschwimmen, kämpft sich ein kleines Schiff durch die harte Brandung zur Küste der Insel. Die Reisenden sind von der sprühenden Gischt durchnässt, hungrig und müde. Sie suchen Halt an der Reling, denn das leckgeschlagene Schiff hat bereits schwer Schlagseite und liegt tief in den Wellen.

Der Kapitän wirft nur einen kurzen Blick zu den beiden vertäuten Beibooten und verzichtet auf jedes Manöver – es bleibt keine Zeit. Stattdessen hält er den Kurs unter vollen Segeln und geradewegs auf den schmalen Strand aus Kies und zerbrochenen Muscheln, der im fahlen Mondlicht schon in Sichtweite schimmert.

Holz ächzt, Segel schlagen und über dem Tosen der Brandung hallt sein Warnruf übers Deck, ehe mit einem markerschütternden Knirschen und Krachen der Rumpf des beschädigten Schiffes auf den Strand aufläuft. Genau dort, zwischen salziger Gischt und kaltem Mondschein, nimmt eure Reise ihren Anfang und wir möchten euch einladen zu....

Atvia 14 - Das Waldgericht -

Informationen zum Con

Die Zeit des Wartens ist vorbei, hier ist endlich das lang ersehnte Atvia 14. Wieder einmal sind wir unserer Vorliebe treu geblieben und haben ein noch unbespieltes LARP-Gelände aufgetan, das wir euch mit unserer Veranstaltung vorstellen möchten und das eine Menge zu bieten hat.

Die Atvianer entführen euch wieder auf eine Insel, die mehr verbirgt, als sie zeigt – zu einer einzigartigen Siedlung mit einer warmen Taverne, köstlicher Verpflegung, stimmungsvollem Ambiente und einer kräftigen Prise Rätsel, Magie, Met und Musik.

Wann?	Vom 13.-15.03.2026		
Wo?	Großmehring; Wegbeschreibung siehe Anmeldebestätigung		
Wer?	40 SC, 10 NSC, 10 Team		
Was?	Abenteuer-Con mit Taverne und Vollverpflegung. (Nein, diesmal leider kein Badezuber)		
Wieviel?	Bis 13.12.2025	→ SC 60,- Euro	NSC 30,- Euro
	Bis 13.03.2026	→ SC 65,- Euro	NSC 35,- Euro
Kontoverbindung: Siehe Anmeldebestätigung			

Anreise:

Team / NSC / Aufbauhelfer	am 12.03.26	ab 18 Uhr
SC	am 13.03.26	ab 10 Uhr

Am 13.03.26 gehen wir ab 17 Uhr in-Time und spielen bis Sonntag durchgehend.

Wer am Freitag nach 17 Uhr kommt, sollte das Gelände gewandert betreten und sich (nach Check-In & Aufbau) direkt ins Spiel stürzen.

Übernachtung:

- NSC:
- a) eigene Ambientezelte oder
 - b) Feldbett im OG der Taverne.
- SC:
- a) eigene Ambientezelte; Zeltheizung wird empfohlen, je nach Witterung.
 - b) Schlafzelt (geheizt, Plätze begrenzt)

(Falls ihr in eurem eigenen Zelt noch Platz für einen oder zwei weitere Teilnehmer anbieten könnt / möchtet, dann verrätet uns das bitte, wir vermitteln euch gern nette Mitbewohner. Wenn ihr keine Zeltheizung habt, kontaktiert uns zeitnah. In begrenztem Rahmen können wir etwas organisieren.)

Verpflegung:

→ Freitag Abendessen, Samstag Frühstück, Mittag- und Abendessen zzgl. Snacks, Sonntag Reste-Brunch.

- Wir kochen mittelalterlich-ambientig und mit regionalem Bezug. Zu den Hauptmahlzeiten gibt es zwei Gerichte: eines für Fleischesser und eines für Vegetarier. Wenn ihr euch vegan ernährt, nehmt bitte vorab Kontakt mit uns auf.
- Allergien, Aversionen, Unverträglichkeiten etc. teilt uns bitte im Anmeldeformular mit damit wir, sofern möglich, darauf Rücksicht nehmen können.
- Getränke sind in der Taverne zu (sehr) fairen Preisen zu erwerben. (u.a. Kaffee, Sprudel, Limo, Bier, Schorle, 2 Sorten Met, 5 Sorten Wein). Stilles Wasser und diverse Sorten Tee sind im Preis inbegriffen. Ihr könnt also auf euren eigenen Getränkevorrat getrost verzichten.

Ansonsten:

- Ihr braucht eigenes ambiente-taugliches Geschirr (Teller, Napf, Besteck, Becher);
 - Spülmöglichkeiten stellen wir zur Verfügung; Bei Leihgeschirr (für Neulinge) können wir begrenzt aushelfen stellen. Bitte kurz anfragen.
- Sanitäre Anlagen: 1 Damen WC mit Waschgelegenheit; 2 weitere rustikale WCs und 2 heiße Outdoor-Duschen;
- Mindestalter 18 Jahre. Keine Kinder, keine Haustiere.
- Regeln: Freies Spiel / DKWD(D)K / Genre: Fantasy
- Anmeldeschluss: sobald euer Einladungslink ausläuft oder das Con ausgebucht ist.

Was ist jetzt noch zu tun?

- Möglichst zeitnah eine Anmeldung auf der www.atvia.de ausfüllen und absenden.
- Hintergrundgeschichte eures Charakters einsenden, damit wir ein wenig auf euch eingehen können. (Ja, das ist oldschool, aber wir steh'n drauf.)
- Auf die Bestätigungs-Email samt Kontoverbindung warten & überweisen.
Vorher seid ihr nicht angemeldet.
- Bei weiteren Fragen wendet euch bitte via Email an Orga@atvia.de
oder an [Atvia-Orga auf Facebook](#) / [Atvia auf Facebook](#) / [Atvia Homepage](#)