



Erbe der Vergessenen

Nyrs Land II



Edelgrafschaft Kendrar, Boron im 1899 J.d.U.

Rund ein halbes Stundenglas lag Andalion nun bereits wach und überlegte, was ihn mitten in der Nacht geweckt haben mochte und ihn auch nicht mehr schlafen ließ. Um sich herum hörte er die Schlafgeräusche von einem halben Dutzend anderer Personen, die zusammen mit ihm in dem Zelt schliefen.


Gestern hatten sie ihr Lager am Ufer eines kleinen Weiher wenige Meilen westlich des Ingval aufgeschlagen. Ein halbes Dutzend kleiner Zelte standen in einem Halbkreis um eine große Feuerstelle auf einer Wiese.

Sechs Tage hatten sie von Salza kommend bis hierher gebraucht. Mit voll beladenen Karren waren sie am Fluss entlang gereist. Gestern morgen hatte sie ihr ortskundiger Führer vom Flussufer weg auf einem schmalen Pfad durch ein hügeliges Waldgebiet bis hierher auf die große Waldlichtung mit dem Weiher geführt.

Während Andalion noch an Ihre Reise dachte, die ihn und zwei Dutzend andere Abenteuerlustige an diesen Ort geführt hatte, vernahm er von draußen das schaurige Spiel einer Flöte. Es war ein traurige Melodie, die zwar leise aber gut hörbar bis in das Zelt drang. Nach einigen Augenblicken endete das Flötenspiel. Es dauerte lange, bis Andalion kurz vor der Morgendämmerung wieder einschlief.

... Am nächsten Tag:

Sie waren gerade dabei das große Küchenzelt aufzustellen, als eine Gruppe Thorwaler zwischen den Bäumen hervorkam und auf ihr kleines, halbfertiges Lager zusteuerte. "Was wollen denn die hier? Das ist unser Land!" dachte sich Andalion, ließ den kleinen Hammer zum Einschlagen der Zeltheringe zu Boden gleiten und führte seine Hand stattdessen zum Griff seines Schwertes und schritt zusammen mit den anderen den Thorwalern entgegen.





Erbe der Vergessenen

Nyrs Land II

Freunde der Rabenschwinge,

Auch in diesem Jahr freuen wir uns darauf, euch im „Nyrs Land“ zu unserem dritten Thorwaler-/Nostrier-Con „Knochenklang“ zu begrüßen. Die Teilnehmer-Informationen zur Veranstaltung findet ihr direkt [hier](#).

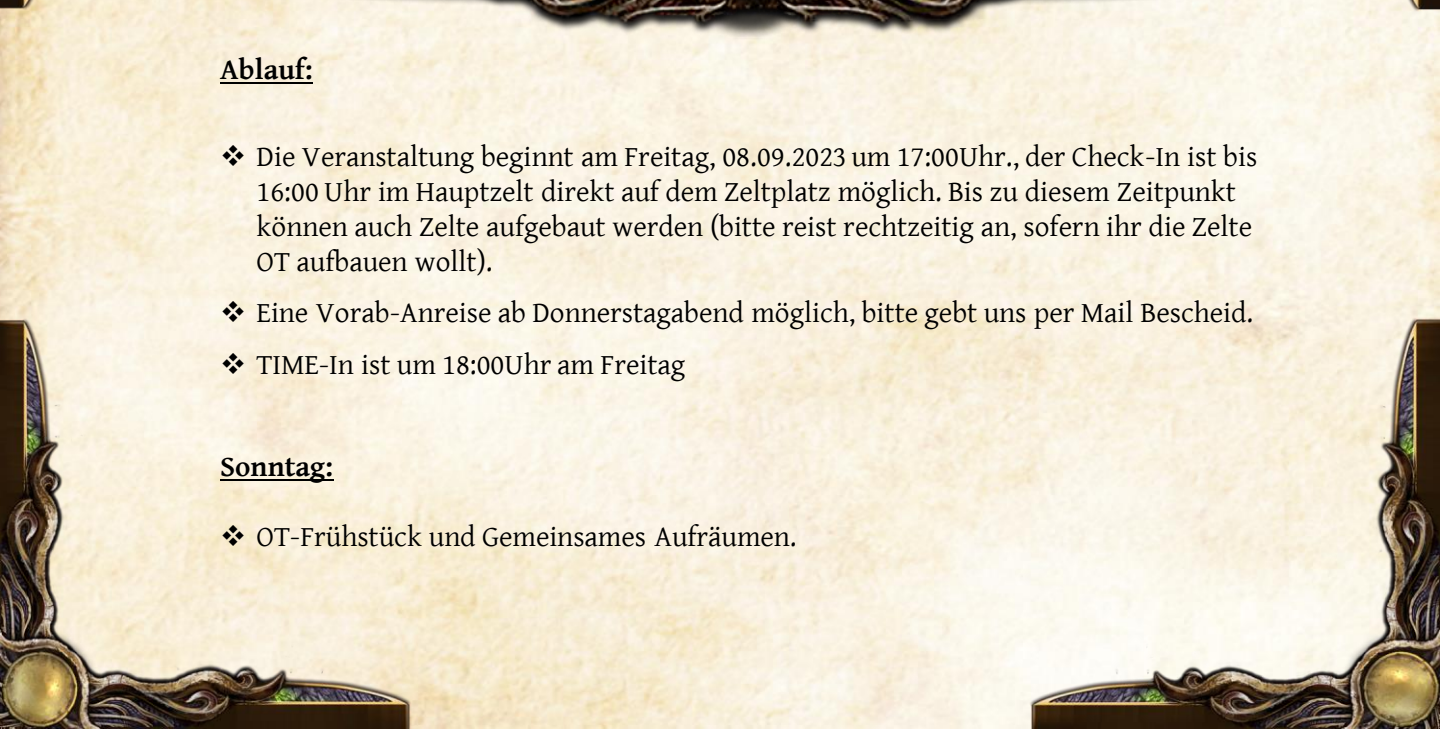
Zum Setting:

Erneut bespielen wir einen kaum besiedeltes Waldgebiet im thorwalschen Jarltum „Nyrs Land“ (der ehemaligen nostrischen Grafschaft Kendrar). Diesmal im Rahmen einer Expedition im Namen Ansfinions von Brachmoor. Obgleich sich der Expedition ein bunter Haufen unterschiedlichster Herkunft angeschlossen hat, folgen die Teilnehmer ähnlichen Motiven.

Ablauf:

- ❖ Die Veranstaltung beginnt am Freitag, 08.09.2023 um 17:00Uhr., der Check-In ist bis 16:00 Uhr im Hauptzelt direkt auf dem Zeltplatz möglich. Bis zu diesem Zeitpunkt können auch Zelte aufgebaut werden (bitte reist rechtzeitig an, sofern ihr die Zelte OT aufbauen wollt).
- ❖ Eine Vorab-Anreise ab Donnerstagabend möglich, bitte gebt uns per Mail Bescheid.
- ❖ TIME-In ist um 18:00Uhr am Freitag

Sonntag:

- ❖ OT-Frühstück und Gemeinsames Aufräumen.
- 

Erbe der Vergessenen

Nyrs Land II

Datum	8.09.2023 – 10.09.2023
Ort	Zeltplatz Hammerweiher Roding, Ortsteil Strahlfeld (49.25063188901375, 12.497504748542337)
Hinweise	<p>Wir bespielen das Nyrs Land, ehemals "Edelgrafschaft Kendrar" des Königreichs Nostria, dass vor zwei Generationen von Thorwal erobert wurde.</p> <p>Die Expedition wurde vom nostrischen Ritter Ansfinion von Brachmoor der königlichen Wehr ins Leben gerufen, der sich auf der Suche nach seinem Verlobten (Orm Asgrimmson) befindet</p>
Spieler/NSCs	Um das Setting zu bespielen benötigen wir Spieler/NSCs welche die thorwalsche Kultur darstellen, sowie Personen aus Nostria. Bitte schreibt in die Anmeldung welchem der Kulturkreise ihr euch zugehörig fühlt. Die Con ist KEINE PvP Veranstaltung wobei es natürlich zu Konfliktspiel kommen darf.
Typ	Ambientiges Abenteuercon mit wanderlastigem Plot in bis zu 4km Entfernung
Regelsystem	Wir spielen nach dem "Codex", den Ambiente-Richtlinien des Codex Liverollenspiel e.V. Wir bespielen den Kontinent "Aventurien" des Spielsystems "das Schwarze Auge" und lassen ausschließlich Charaktere aus diesem Setting zu. Wir bevorzugen Thorwalsche und nostrische Charaktere.
Verpflegung	Vollverpflegung (exklusive Getränke)
Anmeldung	https://conorganizer.ivannar.net/index.php?con_id=799
Codex Forum	https://www.larp-codex.de/forum/board/10-rabenschwinge/
Website	https://www.larp-muenchen.de

Erbe der Vergessenen

Nyrs Land II

Anfahrt ...

Der Zeltplatz liegt gut von der Straße aus erreichbar und ist bis 1h vor Time-In mit dem Auto befahrbar. Bitte parkt eure Fahrzeuge auf dem Zeltplatz lediglich zum Ausladen und stelle diese im Anschluss auf den ausgewiesenen Parkplätzen ab.

Zelten:

- ❖ Es handelt sich um eine reine Zeltcon. Sofern ihr über kein eigenes Zelt verfügt, meldet euch bitte rechtzeitig bei der Orga (ggf. lässt sich ein Schlafplatz in einem der Zelte organisieren)
- ❖ Falls ihr in eurem Zelt noch Platz für weitere Personen habt, meldet euch bitte rechtzeitig bei der Orga (wir berücksichtigen dabei natürlich die Zugehörigkeit eurer Charaktere)

Unterkunft / Aufenthalt:

- ❖ Während des gesamten Cons wird es ein großes Tavernenzelt geben. Hier findet ihr Unterschlupf, vor Sonne oder Regen sowie ausreichend Sitzgelegenheiten.
- ❖ Wir bemühen uns um eine durchgehende Ausgabe von Verpflegung und Getränken im großen Zelt.

Mitbringen:

- ❖ Zelte, Unterlage, Decken, Felle, Schlafsack
- ❖ IT-taugliches Essgeschirr (Krug, tiefe Schüssel, Teller, Besteck)
- ❖ IT-Lichtquellen für nächtliche Einsätze (Laternen sind hier besser als Fackeln)

Sanitäre Einrichtungen:

Der Zeltplatz verfügt über genau eine Toilette mit Dusche, die so verantwortungsvoll wie möglich von Menschen jederlei Geschlechts genutzt werden muss.
Oder auch: Setz dich hin! Sau nicht herum! Dusch nicht, wenn wer andres wartet!

Verpflegung: Ihr werdet von Freitagabend bis Sonntagmorgen von uns voll verpflegt, das bedeutet Mittagessen (Brotzeit), Abendessen (warm) und Frühstück. Das Hauptgericht am Abend wird vegan sein, kann jedoch mit nicht-vegane, landestypischen „Toppings“ verfeinert werden. Im Conpreis ist Trinkwasser enthalten. Weitere Getränke sind zu günstigen Preisen in der Taverne zu erwerben.