

„Tot geglaubt“, Akt III

Die Westkampagne

Dritter Teil

„Rabe über Willemsburg“

Conall: »Collin, ich habe soeben Nachricht aus Willemsburg erhalten. Unsere Versorgungsgüter kommen dort nicht an. Die Burg hungert aus.«

Collin: »Hast Du bereits nähere Informationen? Hinweise?«

Conall: »Bisher konnte ich nur herausfinden, dass die Schiffe in Collinstad anlegen und die Waren löschen. Die Sippe sorgt für den Weitertransport aus Collinstad Richtung Willemsburg. Und irgendwo dazwischen verschwinden die Waren und was noch viel schlimmer ist, die Menschen die diese transportieren.«

Collin: »Welche Unterstützung brauchst Du von mir?«

Conall: »Ich werde in einigen Tagen, begleitet durch einige Veteranen, mit der nächsten Lieferung aufbrechen. Wir müssen die Güter einfach bis zur Burg bekommen. Zudem muss ich nach meinen Männern schauen. Kann ich mir mein Gefolge frei zusammenstellen oder brauchst Du jemanden im Kerngebiet des Westens?«

Collin: »Verlieren wir Willemsburg, verlieren wir den Brückenkopf. Nimm wen Du brauchst. Aber nimm nicht zu viele mit! Die Ressourcen dort sind knapp, und jeder den Du mitnimmst verbraucht etwas von dem was ihr habt, vergesst das nicht.«

Conall: »Ich schicke Dir einen Raben sobald ich Willemsburg erreicht habe und weiß was dort vor sich geht...«

OT Infos

Die „Tot geglaubt“-Kampagne nähert sich dem nächsten Höhepunkt. Akt III wird als Burgencon im (hoffentlich Corona-sicheren) Spätsommer 2021 stattfinden. Die Unterbringung erfolgt in den Mehrbettzimmern in einem sehr rudimentären „Jugendherbergstil“, die Selbstverpflegung muss an einer kleinen IT-bespielten, zentralen Feuerstelle zubereitet werden.

Die Veranstaltung ist ein Abenteuer Con mit Kampfelementen und vielen Forscher-, Alchemisten- und Wissensplots.

Short-Facts

Name:	„Tot geglaubt“ Akt III: „Rabe über Willemsburg“		
Termin:	03.09. - 05.09.2021		
Genre & Art:	Abenteurer Con mit Kampfelementen und vielen Forscher-, Alchemisten- und Wissensplots		
Ort:	Schloß Veldenz, 55472 Veldenz		
Unterkunft:	Mehrbettzimmer (NSC: Schlafsaal)		
Verpflegung:	Selbstverpflegung (NSC: Vollverpflegung)		
Regeln:	Mythodea-Regelwerk (Download unter http://live-adventure.de/ConQuest/regelwerk.php)		
Mindestalter:	18 Jahre		
Verschmutzung:	Kunstblut und Spiel mit ekelerregenden Elementen sind grundlegender Bestandteil dieses Events. Dabei wird höchstwahrscheinlich mitgeführte Ausrüstung und Kleidung in Kontakt mit evtl. schwer auswaschbaren Materialien kommen.		
Kosten:		<u>SC</u>	<u>NSC</u>
	1. Staffel bis 30.09.2020	100 €	40 €
	2. Staffel bis 30.04.2021	115 €	40 €
	3. Staffel bis 20.08.2021	130 €	40 €
	Danach nur in Absprache mit der Orga		

Online-Anmeldung auf: con.westliches-siegel.de

Es gibt 36 Spieler- und 16 NSC-Plätze, Tribes sind als Spieler zugelassen.

Die Schlaf-Unterbringung erfolgt in separaten Schlafhütten mit Mehrbettzimmern. Die Hütten haben zwar eine Heizung, das Gelände ist aber wirklich eher historisch als luxuriös. Es wird Auslöser für Platz- und Höhenangst bieten, es gibt nur eine Feuerstelle und wenige sanitäre Anlagen. Auch ist das nächste Krankenhaus nicht grade um die Ecke. Ihr werdet gewarnt – bitte denkt gut darüber nach, bevor ihr euch anmeldet.

Nähere Beschreibung des Hauses unter www.schlossveldenz.com.

Zum Schlafen müsst Ihr Euch ein komplettes Bettzeug mitnehmen bzw. Schlafsack und Laken, weiterhin ist festes Schuhwerk unverzichtbar.

Die Anmeldung erfolgt bitte online unter der Adresse <http://con.westliches-siegel.de>.

Kontaktmöglichkeiten zur Orga gibt es unter dem Link oder per Mail: tot-geglaubt@westliches-siegel.de

Bitte beachtet, dass Tiere grundsätzlich nicht mitgebracht werden können.

Nach der Anmeldung bekommt Ihr eine Email, in der Ihr einen Link anklicken müsst, bevor ihr verbindlich angemeldet seid, also achtet da bitte drauf. Danach überweist Ihr den Conbeitrag der aktuell gültigen Staffel auf die folgende Kontoverbindung:

Empfänger: Florian Müllerheim
IBAN: DE98200411550454665100
BIC: COBADEHD055 (Comdirekt Bank)

AGB

Sind am Ende dieses Dokumentes zu finden

“Assumed dead”, Chapter III

The West-Campaign

Third Part

“Raven above Willemsburg”

Conall: “Collin, I have just received word from Willemsburg. Our supplies are not arriving there. Castle's starving.”

Colin: “Do you have more information yet? Clues?”

Conall: “So far all I could find out was that the ships are docking in Collinstad and unloading the goods. The clan will take care of the transport from Collinstad to Willemsburg. And somewhere in between the goods disappear and what is even worse, the people who transport them.”

Collin: “What support do you need from me?”

Conall: “I will be leaving in a few days, accompanied by some veterans, with the next shipment. We just have to get the goods to the castle. I also need to check on my men. Can I assemble my retinue freely or do you need someone in the core area of the West?”

Colin: “If we lose Willemsburg, we lose the beachhead. Take whoever you need. But don't take too many! The resources there are scarce, and everyone you take with you uses up some of what you have, don't forget that.”

OT info

The "Assumed Dead" campaign is approaching its next climax. Chapter III will take place on a castle in the (hopefully corona-safe) late summer of 2021. Accommodation will be in shared rooms in a very rudimentary "youth hostel style", self-catering has to be prepared at a small IT-operated, central fireplace. This will be an adventure event with combat elements and many explorer, alchemist and knowledge plots.

Short-Facts

Name: "Assumed dead", Chapter III: "Raven over Willemsburg"
When: 03 September – 05 September 2021
Genre: Adventurer Con with combat elements and many explorer, alchemist and knowledge plots
Place: "Schloß Veldenz", 55472 Veldenz, Germany
Housing: shared rooms (NSC: dormitory)
Catering: Self catered (NPC will be catered by us)
Ruleset: Mythodea-Rule set
(Download at: <https://www.live-adventure.de/en/larp/rules-set>)
Minimum age: 18 years old
Dirt: Artificial blood and play with disgusting elements are a fundamental part of this event. The equipment and clothing most likely to come into contact with materials which may be difficult to wash out.

Ticket Prices:		<u>PC</u>	<u>NPC</u>
	1st stock untill 30 September 2020	100 €	40 €
	2nd stock untill 30 April 2021	115 €	40 €
	3rd stock untill 20 August 2021	130 €	40 €
	After that date in consultation with the organization team only.		

Online-Registration at: <http://con.westliches-siegel.de/index.php?s=en>

There are 36 Player- and 16 NPC-tickets for sale, the tribes of mythodea are permitted as PCs.

The sleeping accommodation will be in separate sleeping huts with shared rooms. Although the cabins are heated, the location is in fact more historical than luxurious. There will be triggers for claustrophobia and fear of heights, there is only a single fireplace and few sanitary facilities. Also the next hospital is quite a ride. You have been warned - please consider carefully these things carefully before booking.

A more detailed description of the house can be found at www.schlossveldenz.com.

For sleeping you have to bring a complete set of bedding or a sleeping bag and sheets, furthermore you will need sturdy shoes.

Please use our online ticket registration at <http://con.westliches-siegel.de/index.php?s=en>.
You can contact the organization via the link or by mail: tot-geglaut@westliches-siegel.de

Please note that animals can not be brought along.

After registration, you get an email in which you have to click on a link before you are bindingly registred - so please watch out for it. After you got a registration confirmation, please transfer the actual stock price to the following account:

Recipient: Florian Müllerheim
IBAN: DE98200411550454665100
BIC: COBADEHD055
(Comdirekt Bank)

Terms and conditions

On the next pages will follow the terms and conditions of the event. Unfortunately there is no translation. Notice: The original version in German is nonetheless the only version which is legally binding.

Hier folgen gleich die AGB des Larp4you e.V.. Die Westorga kooperiert im Rahmen der Veranstaltung mit dem Verein, um für einen fairen Preis eine Veranstaltungshaftpflicht beziehen zu können.

AGB

§1 Zustandekommen des Vertrages

1. Der Vertrag kommt zustande durch den Zahlungseingang beim Veranstalter. Reagiert der Veranstalter nicht innerhalb von 14 Tagen auf die Anmeldung des Teilnehmers, so ist der Teilnehmer an seine Anmeldung nicht mehr gebunden. Die Bestätigung kann in schriftlicher oder elektronischer Form erfolgen. Ist der Preis der Veranstaltung an eine monatliche Staffelung gebunden, ist der am Überweisungstag gültige Preis zu entrichten.
2. Der Veranstalter kann innerhalb der 14 Tage nach Anmeldung des Teilnehmers, in schriftlicher oder elektronischer Form, das Zustandekommen eines Vertrages ohne Nennung von Gründen ablehnen.

§2 Regelwerk

1. Mit seiner Anmeldung erkennt der Teilnehmer das vom Veranstalter vorgegebene Regelsystem als für das Spiel verbindlich an.

§3 Sicherheit

1. Der Teilnehmer versichert, unter ausreichender Würdigung der zu erwartenden körperlichen, geistigen und seelische Belastungen in der Lage zu sein, an der Veranstaltung teilzunehmen. Soweit die zu erwartenden Belastungen nicht aus dem beigelegten Informationsmaterial hervorgehen, kann im Zweifelsfall der Veranstalter hierzu weitere Auskünfte erteilen.
2. Der Veranstalter behält sich vor, die Ausrüstung des Teilnehmers einer Sicherheitsüberprüfung zu unterziehen. Beanstandete Gegenstände dürfen im Spiel nicht weiter verwendet werden. Zuwiderhandlungen können zum Ausschluss führen, ohne dass der Veranstalter eine Pflicht zur Rückerstattung des Teilnehmerbeitrages hat.
3. Der Teilnehmer ist verpflichtet, seine Ausrüstung (insbesondere die von ihm verwendeten Polsterwaffen und Rüstungen) auf Spielsicherheit zu kontrollieren. Soweit diese den Sicherheitsbestimmungen nicht oder nicht mehr entsprechen, hat er sie selbständig aus dem Gebrauch zu nehmen und vom Spielgelände zu entfernen.
4. Der Teilnehmer verpflichtet sich, über das normale Risiko von Live-Rollenspiel hinausgehende Gefährdungen für sich, andere Teilnehmer und die Umgebung zu vermeiden. Insbesondere zählt dazu das Klettern an ungesicherten Steilhängen und Mauern, das Entfachen von offenen Feuern außerhalb von dafür vorgesehenen Feuerstätten.
5. Wer Alkohol in einer Menge getrunken oder Medikamente zu sich genommen hat, die das Führen eines Fahrzeugs auf öffentlichen Straßen unzulässig macht, hat von Kämpfen jeder Art sowie von körperlich gefährlichen Übungen wie Klettern unbedingt Abstand zu halten. Zuwiderhandlungen führen zum sofortigen Ausschluss vom Spiel.
6. Den Anweisungen des Veranstalters und seiner Erfüllungsgehilfen ist Folge zu leisten.
7. Teilnehmer, die gegen die Sicherheitsbestimmungen verstoßen oder den Anweisungen des Veranstalters in schwerwiegender Art und Weise oder wiederholt nicht Folge leisten, können von der Veranstaltung verwiesen werden, ohne dass der Veranstalter eine Pflicht zur Rückerstattung des Teilnehmerbeitrages hat.
8. Pyrotechnische Effekte jeglicher Art dürfen nur nach vorheriger Genehmigung durch den Veranstalter zum Einsatz gebracht werden.
9. Tiere sind auf der Veranstaltung grundsätzlich nicht zugelassen.

§4 Haftung

1. Mit Ausnahme der Verletzung von Körper, Leben oder Gesundheit wird die Haftung des Veranstalters wie folgt beschränkt: Der Veranstalter haftet nur für Schäden, die auf einer vorsätzlichen oder grob fahrlässigen Pflichtverletzung des Veranstalters, eines gesetzlichen Vertreters oder Erfüllungsgehilfen des Veranstalters beruhen.
2. Schadensersatzansprüche aus Unmöglichkeit der Leistung, Pflichtverletzung und Verzug sind bei leichter Fahrlässigkeit auf den Ersatz des vorhersehbaren Schadens beschränkt.
3. Jeder Spieler ist selbst für die Konsequenzen seines Handelns verantwortlich und haftet für die von ihm verursachten Schäden an Person und Sache selbst und trägt die dadurch entstehenden Kosten in voller Höhe selbst.

§5 Urheberrecht an Aufzeichnungen

1. Alle Rechte an seitens des Veranstalters gemachten Ton-, Film- und Videoaufnahmen bleiben dem Veranstalter vorbehalten.
2. Der Veranstalter ist berechtigt, die ganze Veranstaltung oder Teile davon aufzuzeichnen und diese Aufzeichnungen zu Zwecken der Eigenwerbung zu verwerten.
3. Alle Rechte an der aufgeführten Handlung, sowie dem vom Veranstalter verwendeten Ensemble von Begriffen, Eigennamen und Nicht-Spieler-Charakteren bleiben dem Veranstalter vorbehalten. Die Rechte an den Spielercharakteren, ihrer Geschichte sowie ihrem Teil der Handlung verbleiben bei dem jeweiligen Spieler.
4. Aufnahmen von Seiten der Teilnehmer sind für private Zwecke zulässig.
5. Jede öffentliche Aufführung, Übertragung oder Wiedergabe von Aufnahmen, auch nach Bearbeitung, ist nur mit Einverständnis des Veranstalters zulässig.

§6 Rücktritt, Nichtannahme der Anmeldung, Ausschluss von der Veranstaltung

1. Die Teilnehmerzahl ist begrenzt. Teilnehmerplätze sind übertragbar.
2. Bei Rücktritt des Teilnehmers nach Vertragsschluss gem. §1 - egal zu welchem Zeitpunkt - wird eine Stornogebühr von 16,- Euro fällig.
3. Bei Rücktritt versucht der Veranstalter, den Platz anderweitig zu vergeben. Sollte dies nicht möglich sein, wird der Teilnehmerbeitrag nicht zurückerstattet.

4. Bei Erklärung des Rücktritts später als zwei Wochen vor Veranstaltungsbeginn wird der Teilnehmerbeitrag nicht erstattet.

§7 Teilnehmerbeitrag, Zahlungsverzug

1. Die Zahlung des Teilnehmerbeitrages erfolgt grundsätzlich im Voraus. Sollte die Zahlung bis zum Veranstaltungstermin nicht erfolgt sein, so wird ein Säumniszuschlag von Euro 15,- fällig. Unberührt davon bleibt das Recht des Veranstalters, tatsächlich entstandene höhere Unkosten gegen Quittungsvorlage geltend zu machen.
2. Ist der Teilnahmebeitrag noch nicht in voller Höhe entrichtet, ist der Veranstalter berechtigt, dem Teilnehmer eine Frist zur Zahlung zu setzen verbunden mit der Erklärung, dass er nach Ablauf der Frist den Platz einem Dritten überlässt. Die gesetzte Zahlungsfrist muss mindestens 8 Tage betragen.
3. Ist eine Ratenzahlung des Beitrages vereinbart worden, so gilt die Beitragshöhe des Zeitpunktes, an dem die erste Überweisung von mindestens 50,- Euro getätigt wurde.
4. Sollte ohne schuldhaftes Zutun des Veranstalters beim Einzug des Teilnehmerbeitrages im Lastschriftverfahren oder im Scheckverfahren eine Rücklastschrift erfolgen, so hat der Teilnehmer die anfallenden Bankgebühren zu tragen.
5. Bei Anmeldungen im Namen und Rechnung eines Dritten haftet der Anmeldende für dessen Verbindlichkeiten aus dieser Verpflichtung als Gesamtschuldner.

§8 Minderjährige auf der Veranstaltung

1. Die Veranstaltung ist frei ab 18 Jahren mit Ausnahmen. Eine Teilnahme ist für Minderjährige prinzipiell nur möglich, wenn sie durch einen Erziehungsberechtigten / eine Begleitperson über die gesamte Veranstaltungsdauer beaufsichtigt werden.
2. Sofern die Erziehungsberechtigten nicht selbst an der Veranstaltung teilnehmen und die Aufsichtspflicht über den / die Minderjährigen ausüben, müssen sie für die Dauer der Veranstaltung sowie für die Dauer der An- und Abreise die Personensorge für den / die Minderjährigen im Sinne von §2 Absatz 2 Nr. 2 Jugendschutzgesetz sicherstellen.
3. Die erziehungsberechtigte Person / die Begleitperson (o.ä.) ist allein aufsichtspflichtig für den / die Minderjährigen. Der Veranstalter unterliegt keinerlei Aufsichtspflicht für den Minderjährigen. Insbesondere gilt dies in Bezug auf Alkoholkonsum.

§9 NSC-Klausel

1. Der NSC ist an die Weisung der Spielleitung gebunden. Ihren Anordnungen hat er Folge zu leisten.
2. NSC, die aus Gründen von §3 der Veranstaltung verwiesen werden, können über ihren Teilnehmerbetrag hinaus auf die volle Höhe des SC-Beitrags in Anspruch genommen werden.

§10 Geschlechtertrennung

1. Der Veranstalter achtet nicht auf eine nach Geschlechtern getrennte Unterbringung.
2. Je nach den Begebenheiten am Veranstaltungsort werden ggf. Toilettenräume, sowie Dusch- und Waschräume nicht nach Geschlechtern getrennt. Der Veranstalter wird versuchen, eine Trennung herzustellen, wenn der Veranstaltungsort dies ermöglicht.

§11 Rabatte

1. Werden Teilnehmern für die Wahrnehmung bestimmter Funktionen Rabatte vom üblichen Teilnehmerbeitrag eingeräumt, so gilt die Differenz als gestundet, bis die vereinbarte Leistung im vereinbarten Umfang erbracht wurde. Von dieser Regelung sind Rabatte für Sanitäter ausdrücklich ausgenommen.
2. Können die Teilnehmer nach Absatz 1 die vereinbarte Leistung aus einem Grund nicht erbringen, für den der Veranstalter die Verantwortung trägt, so bleibt der Rabatt gleichwohl bestehen.

§12 Hinweis nach Bundesdatenschutzgesetz

1. Der Teilnehmer erklärt sich einverstanden, dass seine Daten von Beginn der Anmeldung an in einer automatisierten Kundendatei geführt werden.
2. Die gespeicherten Daten zur Person des Teilnehmers können Name, Anschrift, Geburtsdatum, Telefonnummern, Email- Adresse sowie Daten zum Gesundheitszustand und den Ernährungsgewohnheiten des Teilnehmers umfassen. Diese Stammdaten werden vertraulich behandelt und bis zu vier Wochen nach Veranstaltungsende gespeichert. Darüber hinaus werden Daten zur jeweiligen Veranstaltung gespeichert (Charaktername, -klasse, etc).
3. Erklärt der Teilnehmer sich bei Anmeldung sein Einverständnis, können Name und Email Adresse für unbegrenzte Zeit gespeichert werden, um später für die Eigenwerbung genutzt zu werden.

§13 Sonstiges

1. Die Wirksamkeit dieser Allgemeinen Geschäftsbedingungen bleibt von der Unwirksamkeit einzelner Punkte dieser Allgemeinen Geschäftsbedingungen unberührt.
2. Die Ausübung einer gewerblichen Tätigkeit ist im Rahmen der Veranstaltung nur mit der schriftlichen Zustimmung des Veranstalters gestattet.
3. Es gelten die Allgemeinen Geschäftsbedingungen des Veranstalters und das Recht der Bundesrepublik Deutschland, Erfüllungsort und Gerichtsstand ist Oppenheim.
4. Der Veranstalter ist der Larp4You e.V.
5. Das Hausrecht übt im Auftrag des Larp4You e.V. Marius Müller.
6. Das [Titelbild](#) stammt vom Wikipedia-Nutzer „Dkvtig“. Es wurde verändert und wird erneut unter der [CC BY-SA 4.0](#) Lizenz freigegeben.