

Vendera 12

-- Schwere Entscheidungen --

OT Infos

Termin:	24. bis 26. April 2026
Ort:	Schloss Veldenz • Schlossstraße 36, 54472 Veldenz • GoogleMaps
Art:	Abenteuer/Action
Setting:	Low-Fantasy & Low-Power
Unterbringung:	Hütten
Verpflegung:	Vollverpflegung
Anreise:	ab 14:00 Uhr
Abreise:	bis 13:00 Uhr
geplanter Timeln:	ab 20:00 Uhr
Veranstalter:	Vendera e. V.
Kontakt:	info@vendera-larp.de

Ihr wart noch auf keiner unserer Cons?

Um euch den Einstieg zu erleichtern, gibt es eine öffentliche [Kampagnenzusammenfassung](#). Dieses Wissen dürft ihr unmittelbar IT verwenden, da es alles Informationen sind, welche öffentlich bekannt sind und ein interessierter SC auf der Anreise mitbekommen haben könnte.

Vendera Cons werden durch ihren Kern von einheimischen Rollen geprägt. Diese geben dem Setting Glaubwürdigkeit und helfen dabei, stetige Anknüpfungspunkte für neue Spieler zu sein.

Charaktere aus fremden Ländern sind überaus willkommen. Der Orga ist es ein Anliegen, dass man Fremde möglichst in fließend in die Umgebung einbinden kann und hilft gerne dabei, das für euren Charakter zu ermöglichen

- Seid ihr adelig? Möglicherweise gibt es eine entfernte Verwandtschaft.
- Seid ihr an diplomatischem Spiel interessiert? Ein Gefallen für den anderen.
- Lasst ihr euch anheuern? Unser Adel ist nicht geizig.
- Hat euer Charakter einen bestimmten Beruf? Dann können wir auch unter den Spielern vermitteln und so Anknüpfungspunkte für euren Charakter herstellen.
- Auch ist es möglich, dass der fremde Charakter durch die Lande zieht und zufällig vorbei kommt.

Schreibt uns einfach an info@vendera-larp.de, wenn ihr mit uns ein paar Ideen austauschen möchtet oder Fragen habt. Wir freuen uns stets über neue Gesichter. :D

Anmeldung

Die Anmeldung erfolgt über folgendes Formular:

[<Link zur Anmeldung>](#)

Mit der Anmeldung akzeptiert ihr unsere [AGB](#), [Datenschutzerklärung](#) und [Hausregeln](#).

Bitte das Formular ausfüllen und nach Erhalt der Bestätigungsmail den Betrag überweisen.

Freie SC-Plätze:	0 von 24 in der Burg Warteliste: kurz	0 von 8 im (gestelltem) Zelt Warteliste: kurz
Freie NSC-Plätze:	0 von 12 in der Burg Warteliste: kurz	1 von 7 im (gestelltem) Zelt

Solltet ihr als Gruppe mit mehr als 5 Personen kommen wollen, bitte vorher kurz über info@vendera-larp.de melden.

Preise und Bezahlung

SC

Staffel 1	bis 20.10.2025	149,- €
Staffel 2	bis 24.04.2026	169,- €

NSC

Staffel 1	bis 20.10.2025	85,- €
Staffel 2	bis 24.04.2026	95,- €

Der Preis ergibt sich aus dem Datum des Zahlungseingangs.

Kontodaten

Die Daten für die Zahlung erhaltet ihr mit der Anmeldebestätigung. Diese Anmeldebestätigung ist nicht automatisiert. Bitte daher nicht wundern, wenn es mal ein wenig dauert.

Bitte bei der Überweisung "Vendera 12 - OT Name(n)" angeben.

Rabatte für Zeltschläfer

Die Burg bietet eine begrenzte Menge an Zeltfläche, welche wir auch nutzen wollen. Hierfür können **30 € Rabatt** auf den Teilnehmerpreis angerechnet werden.

Rabatte für Küchenhelfer

Um die Last auf unserem Koch etwas zu reduzieren, wollen wir ihm Küchenhelfer bereitstellen. Hierfür werden **15 € Rabatt** ausgezahlt und es geht um maximal 3 Stunden Hilfe.

Rabatte werden immer nach der Con ausgezahlt, wenn die Voraussetzungen auch wirklich erfüllt wurden. Wir freuen uns natürlich auch über Helfer, welche den Rabatt spenden. Sollte das von

Anfang an eure Absicht sein, könnt ihr dies bei der Anmeldung angeben, da wir solche Angebote natürlich bevorzugen werden.

Wenn ihr euch für diese Rabatte anmeldet, seid ihr nicht automatisch für diese angenommen, da wir evtl. mehr Angebote als wirklichen Bedarf haben.

Verpflegung

Bei der Verpflegung auf unseren Cons haben wir beschlossen, ein Augenmerk auf unseren sozialen und ökologischen Fußabdruck zu setzen. Wie jedes Hobby ist auch Larp ein ressourcenfressender Luxus.

Wir achten daher bei der Verpflegung generell darauf, dass wir nicht das billigste vom billigsten kaufen, nur um am Ende ein paar Euro mehr in der Vereinskasse zu haben. Vor allem bei tierischen Produkten greifen wir generell zu Bio-Marken, wenn unsere Kalkulation der Veranstaltung aufgeht.

Für Kritik, Verbesserungsvorschläge und allgemeines Feedback sind wir sehr offen was dieses Thema angeht und hoffen gleichzeitig, dass wir andere Orgas dazu inspirieren können, ebenfalls nicht immer nur nach dem Preis zu gehen.

Freitagabend

- TODO

Samstag- und Sonntagmorgen

- Brötchen/Brot mit vielfältigem Belag
- Kaffee, Tee, Milch, Saft

Samstagabend

- TODO

Zwischendurch

Obst, Knabberkram und diverses andere.

Zusätzlich bleibt das Frühstück auch bis zum Mittag stehen.

Getränke

Wasser und zum Frühstück: Tee, Kaffee und Säfte.

Wir stellen alles außer alkoholische Getränke und Softdrinks.

Im Normalfall planen wir einen Tavernenbetrieb zum Selbstkostenpreis mit folgendem Angebot:

0,5er Bier, 0,5er Radler, Softdrinks, 0,7er Met und Wein mit IT Etiketten

Über die genaue Planung informieren wir vor der Con.

Von euch mitzubringen

- Für Hüttenschläfer: Schlafzeug; 90cm Spannbettlaken; Bettbezüge
- Für Zeltschläfer: Zelt; Schlafunterlage und sonstiges Schlafzeug

- IT taugliches Geschirr und Besteck
- IT-Beleuchtung für die Anreise
- Ausschank-Krüge und ambientige Becher
 - Im Spielgebiet sind OT-Flaschen untersagt.
- die übliche Ausrüstung für euren Charakter
- ausreichend warme Kleidung für die Jahreszeit

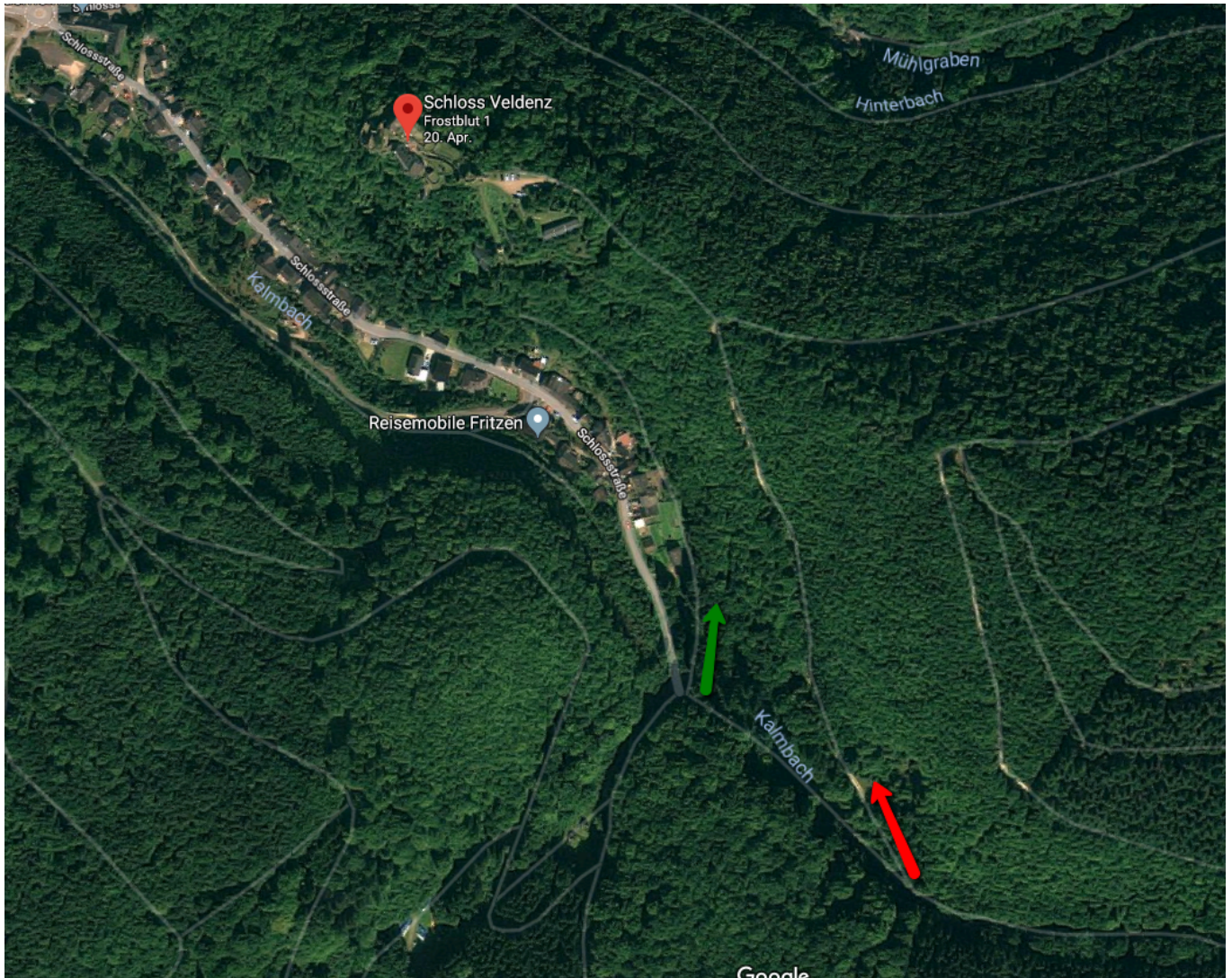
Weitere OT Infos

- Ihr müsst euer persönliches Geschirr selbst spülen.
- Die Sanitären-Anlagen befinden sich in der Burg und ihr müsst das Spielgebiet durchqueren. Während des IT solltet ihr eure Klogänge daher immer in Gewandung machen.
- Im Wald ist striktes Rauchverbot und innerhalb der Burg gibt es einen speziellen Raucherbereich, welchen wir deklarieren werden. Kippenstummel sind ordentlich zu entsorgen und wer sie auf dem Boden landen lässt, fängt sich mindestens eine Verwarnung ein.
- Klettern oder Stehen auf den Außenmauern ist verboten. Hier reden wir von Lebensgefahr. Kämpfe unmittelbar an der Außenmauer sind ebenfalls verboten, da die Höhe nicht ausreicht, um einen erwachsenen Menschen am Überkippen zu hindern.
- Die Burg ist vor Spielbeginn nur sehr eingeschränkt betretbar. (nur Sanitäranlagen und Kellerräume) und circa eine Stunde vor IT werden wir alle Spieler komplett aus der Burg werfen. (In dieser Zeit könnt ihr euch für das IT bereit machen)
Ein Erkunden der Anlage und Umgebung vor dem IT ist untersagt. Bitte haltet euch daran.
- Im Rittersaal stehen Rüstungen, Waffen, Schaukästen und andere Exponate. Diese bitte einfach in Ruhe lassen.
- Wir wollen das IT so hoch wie möglich halten und führen daher folgende Regeln ein.
 - Einzige OT Gebiete sind die Schlafräume, die sanitären Anlagen und der gemütliche Kellerraum. Im IT-Gebiet sind OT-Blasen konsequent zu vermeiden.
 - OT Gegenstände sind im Spielgebiet verboten oder sollten - falls absolut nicht vermeidbar - entsprechend abgetarnt sein.

Anfahrt & Parken

- Das Navi wird euch mind. bis zur "Schlossstraße" bringen. Diese fahrt ihr bis zum Ende durch.
- Dem roten Pfeil könnt ihr mit dem Auto folgen.
 - Der Pfad zur Burg ist gut befahrbar, allerdings an den meisten Stellen zu schmal für 2 Autos. Fahrt daher langsam hoch und fahrt vorausschauend.
 - Auf dem Burg-Vorplatz könnt ihr parken, euch nach eurem Zimmer erkundigen (wir werden Zettel an den Baracken aufhängen), anschließend ausladen und das Auto wegbringen.
- Nach dem Parken könnt ihr dem grünen Pfeil folgen, um wieder zur Burg zu kommen. Der Fußweg ist von zwei schweren Steinen blockiert und kaum zu verfehlen.
- Beim Beginn des Fußweges (grüner Pfeil) werden auch die Autos geparkt und ggf. noch am Wegesrand den Autoweg weiter hinauf.
- Mit Spielbeginn soll kein Auto mehr auf dem Burg-Vorplatz stehen. Solltet ihr spät Anreisen bitten wir um folgendes vorgehen:
 - Park auf dem Vorplatz möglichst direkt vorne, wo ihr reinkommt, sodass ihr das Spiel wenig stört.

- An den Baracken werden die Zimmerbelegungen aushängen, sodass ihr niemanden aus dem Spiel ziehen müsst. Zur Anmeldung (damit wir wissen, dass ihr gut angekommen seid) könnt ihr eine der Orga/SL bei passender Gelegenheit kurz heranwinken.
- Fahrt das Auto gewandt zum Parken weg und macht vom Parkplatz aus selbstständig eine Anreise.



IT Infos

Während der Krieg zwischen Vendera und Rogaland ganze Landstriche verwüstet, spitzt sich auch der Konflikt innerhalb der Markgrafschaft Wolfsheim zu.

Esgath von Wolfsheim ist mit der Hilfe seiner Schwester Valeria und deren gemeinsamen Verbündeten hart gegen die Unterstützer ihres Bruders Egon vorgegangen, sodass diese immer weniger werden und ein offener Konflikt einen klaren Ausgang hätte.

In all diesem Chaos sind Gerüchte um eine Frau an der Seite von Egon von Wolfsheim laut geworden. Eine Nachfahrin der für ausgelöscht geglaubten von Vestenberg Linie. Das Adelshaus, welches vor 5 Generationen noch das herrschende Geschlecht in Vendera war, durch einen Krieg ins Nachbarland Narvik floh und auf Befehl des neuen Fürsten von Vendera mit Stumpf und Stiel ausgerottet wurde.

Die Gerüchte sind wahr und die Existenz dieser Frau stellt die gesamte Herrschaft innerhalb von Vendera in Frage. Dass Egon diese Frau geheiratet hat, zeugt von seiner Verzweiflung und der Bereitschaft, ganz Vendera in einen internen Krieg zu stürzen.

Nun versucht Egon seine Frau heimlich aus Wolfsheim zu schleusen, um sie in Narvik außerhalb der Reichweite seiner Gegner zu haben.

Doch die Spione seiner Geschwister haben herausgefunden, wann und wo er dies tun will.

Und so geht es erneut nach Winterdorn, um diese Frau in die Gewalt zu bekommen und anschließend zu entscheiden, was mit ihr passieren soll...

Seid ihr bereit für diese schwere Entscheidung?

Burg Winterdorn

Burg Winterdorn liegt im Gebirge zwischen Wolfsheim, Narvik und Falkenberg.

Ursprünglich war das Gebiet der Burg ein Teil der Grafschaft Falkenberg, ging aber nach der Machtübernahme des Hauses Falkenberg in Vendera als Teil der Schenkung an die Markgrafschaft Wolfsheim.

Die kleine Burg hatte in den letzten Jahren eine belebte Geschichte und ist aktuell ohne ein belehntes Adelshaus, sondern nur unter nicht erblicher Verwaltung.

Durch die Konflikte mit dem Nachbarland Narvik war die Burg zuletzt auch immer wieder ein Brennpunkt. Der Pass zwischen Wolfsheim und Narvik reicht zwar nicht für einen ausgewachsenen Krieg, aber durchaus, um die Burg und deren Gebiete zu bedrohen.



