

Becks Creek 1882

1. Was ist Becks Creek und wo spielt es?

In unserer Story um Becks Creek wollen wir die aktuellen Strände rund um die Western LARP Szene aufgreifen und ergänzen. Quasi ein weiteren Ort, eine weitere Möglichkeit hinzufügen, seine Charakter und Story weiterzuspinnen. Aus diesem Grund ist Becks Creek im Territory von New Mexico angesiedelt. Zu dieser Zeit eben noch ein Territory ohne richtige Verwaltung. Meist hatte die Army dort das Gesetz in der Hand. Manche Siedlungen konnten sich einen Town Marshal oder Sheriff leisten. Sonst nahmen oft die Bewohner das Recht in die Hand zusammen mit den jeweiligen Bürgermeistern (Mayor oder Town Mayor).

New Mexico ist 1882 noch nicht wirklich erschlossen. Es gibt ein paar Wege, Trails und ähnliches, welche die Siedler, die nach Westen wollen, nehmen.

An manchen Stellen ließen sich ein paar Siedler nieder. Gerne wurden diese Minisiedlungen als Etappe genutzt um dort zu nächtigen.

Becks Creek ist eine solche Siedlung. Nicht einmal eine handvoll Gebäude stehen dort. Dennoch bietet es mehr Schutz für eine Übernachtung wie die Plains/Prärie.

Eine Art Saloon existiert dort, ein paar sehr kleine Händler. Nichts großes aber es könnte was ausmachen.

Wenn Leute dort übernachten müssen sie auf ihre Ausrüstung zurückgreifen. Zelte, Planwagen oder einfach eine Plane unter dem Baum und Decken.

Becks Creek ist nach Jimmy Beck benannt, welcher der erste Mensch war, der dort an einem kleinen Bach (Creek) sein Lager aufschlug und derjenige ist, welcher den Grund für unser Event liefert...

2. Die Story

New Mexico Territory im Herbst 1881.

Ein deutscher Auswanderer, Jimmy Beck, findet in einem alten Steinbruch in der Nähe seines Lagers, Becks Creek, einige Goldnuggets.

Begeistert von seinem Fund, prahlt er im Saloon in der kleinen Siedlung am Becks Creek. Alle scheinen sehr interessiert zu sein. Der großzügige Beck spendiert eine Runde nach der anderen. Gegen Abend verlässt er den Saloon um wieder zu seinem Lager und dem Fund zu gehen.

Jimmy Beck wurde nie wieder gesehen.

Frühjahr 1882.

Die Nachricht des Goldfundes bei Becks Creek hat sich mittlerweile bis nach Texas herumgesprochen. Dies lockt etliche Glücksritter, Goldsucher aber auch Banditen an.

In Becks Creek bildet sich langsam eine Goldgräberstadt. Neben zwei festen Gebäuden und weniger wie eine handvoll Hütten, entsteht eine Zeltstadt.

Ein Goldrausch hat den Ort im Dark Canyon erfasst.

Nur, was ist die Zukunft?

Die USA unter Präsident Chester A. Arthur sind besorgt ob der Sicherheit der Gegend und entsendet eine Einheit der US Army.

Im Ort grassieren unter schlechten Umständen teilweise Krankheiten.
Aus diesem Grund und der unmittelbaren Nähe wird der erst im letzten Jahr neugewählte Gouverneur von Texas vom Präsidenten zusätzlich zur US Army nach Becks Creek entsandt. Er soll dort mit der Army und vielleicht einen Sheriff oder Town Marshal die Ordnung aufrecht erhalten und den Goldrausch versuchen zu lenken.
Es muss alles registriert, vermessen werden. Claims zugewiesen. Betrug und Diebstahl verhindert. Kurz, es muss eine neue Ordnung in dieser Gegend etabliert werden.

Wer wird den Vorteil daraus ziehen? Was wird passieren?
Wird es gelingen, dort die Demokratie der USA zu etablieren?
Oder werden gar andere Mächte ihren Vorteil daraus ziehen?
Oder lebt dort bereits jemand?

Der Pioniergeist früherer Zeiten ist in vielen geweckt.
Neues Glück, neue Gegend, neue Stadt, neue Geschichten...

3. Das Spielfeld

Unser Spielfeld befindet sich in Bexbach (hmmm, der Name kommt einem bekannt vor, oder?) im Saarland. Rund 10 Hektar Spielfläche haben wir. Natürlich wird sich viel an wenigen Punkten abspielen, dennoch haben wir eine echt große Spielwiese. Natürlich könnt ihr gerade bei dieser Möglichkeit euch mal abseits zu einer Pose aufstellen um tolle Bilder für euch und euren Charakter zu machen nur bitten wir euch, macht dies unauffällig. Stört bitte nicht die anderen, welche versuchen in ihre Story einzutauchen.

Dies ist unsere IT Karte



4. Regeln

4.1. Vertragsregeln (dies sind die Regeln direkt vom Utopiongelände und werden von uns nicht

abgewandelt und gelten für uns wie auch für euch):

Das Lagern ist nur auf dem im anliegenden Flächenplan ausgewiesenen Flächen gestattet

Das Betreten des Auenbereiches beiderseits des Feilbaches (Feilbachaue) ist aus natur-schutzrechtlichen Gründen verboten.

Das Befahren des Geländes ist nur auf den dafür bestimmten Wegen und Straßen zulässig.
Die Tauglichkeit der Fahrzeuge ist im Vorfeld zu prüfen.

Aus Gründen des Landschaftsschutzes ist die Verwendung von Lautsprecheranlagen nicht zulässig.

Das Parken auf dem Gelände ist nicht zulässig. Ausgenommen hiervon sind bis zu zwei Fahrzeuge, welche aus Gründen der Notfallversorgung auf der Panzerstraße nahe den Sanitärcanai-ner parken dürfen.

Das Betreten der Gebäudedächer und das Klettern an Felswänden sind untersagt.

Bei Benutzung der Feuerstellen ist darauf zu achten, dass eine Feuergefährdung ausgeschlossen ist. Nach Benutzung und vor dem Verlassen der Feuerstellen sind die Feuerstellen ordnungsgemäß zu löschen. **Feuer muss in dazu geeigneten Feuerschalen gemacht werden. Feuerlöscher sind vorzuhalten.**

Bei besonderer Trockenheit ist den speziellen Gefahren einer solchen Situation Rechnung zu tragen: Bei ausgesprochenem Verbot oder bei amtlichem Verbot oder bei allgemein verkündeter Waldbrandgefahr, ist ein Verbot von Lagerfeuern und offenen Feuern dringend einzuhalten. Bei Zu widerhandlung haftet der Mietende für entstandene Schäden.

Den Mietenden trifft die Pflicht, ein Befahren des Geländes durch unbefugte Dritte während der Veranstaltung auszuschließen. Diese Pflicht gilt als erfüllt, wenn der Mietende während der gesamten Veranstaltung entweder das Haupttor geschlossen hält oder es nur geöffnet lässt, so lange eine wirksame Zugangskontrolle am Haupttor gewährleistet ist. Der Vermieterin und ihren Vertretenden ist während der gesamten Anmietdauer, das heißt auch während der eigentlichen Veranstaltung, auf dessen Verlangen hin Zugang zu dem Eventgelände und den dazugehörigen Gebäuden zu gewähren.

Das Öffnen und Schließen des Haupttores des Geländes unterliegt dem Ermessen des Mietenden. Bei geöffnetem Haupttor hat der Mietende sämtliche Schäden, die daraus entstehen, oder deren Entstehung dadurch begünstigt wurde, zu tragen. Dies gilt insbesondere, wenn durch die Verletzung dieser Pflicht unbefugten Dritten der Zugang zum Gelände ermöglicht wird und diese Schäden verursachen.

Sofern das Tor verschlossen wird, ist zu diesem Zweck ausschließlich das von der Vermieterin zur Verfügung gestellte Schloss zu verwenden. Etwaige Kosten, die entstehen, weil befugten Dritten durch die Verwendung eines anderen Schlosses eine Durchfahrt nicht ermöglicht wird, hat der Mietende zu tragen.

4.2 Platzordnung

1. Den Anweisungen des Platzwartes ist Folge zu leisten.

2. Das Gelände darf nur in Schrittgeschwindigkeit befahren werden, ansonsten ist eine Vertragsstrafe von 20 € zu zahlen.
- 3. Das Gelände darf nur zum Be- und Entladen mit Kraftfahrzeugen befahren werden. Dies darf nicht länger als 60 Minuten dauern, ansonsten ist eine Vertragsstrafe von 10 € pro Fahrzeug zu zahlen.**
4. Auf dem Gelände dürfen auf keinen Fall Kraftfahrzeuge auf Wiesen- oder Waldflächen abgestellt werden (Umweltschutz), ansonsten ist eine Vertragsstrafe von 50 € zu zahlen.
5. Die öffentlich-rechtlichen Parkregelungen im Umkreis des Geländes, insbesondere im Saar-Pfalz-Park sind zu beachten.
6. Klettern an Felswänden oder Gebäuden ist verboten.
7. Das Betreten der Dächer der Gebäude ist verboten.
8. Feuer darf nur in ausgewiesenen Feuerstellen oder in geeigneten Feuerschalen entzündet werden. Das Anlegen von Feuerstellen (z.B. durch Ausheben der Grasnarbe) ist verboten. Feuer in Waldflächen und im Abstand von weniger als 30 Metern von Waldflächen entfernt ist verboten. Das Betreiben von Feuerstellen verpflichtet zum Vorhalten eines Feuerlöschers. Bei Zu widerhandlung ist eine Vertragsstrafe von 30 € zu zahlen.
9. Als Brennmaterial darf nur Holz oder Holzkohle verwendet werden.
10. Es darf kein Brennholz auf dem Gelände gesammelt werden.
11. Es dürfen keine Tiere ohne vorherige Genehmigung des Platzbetreibers mitgebracht werden.
12. Die Verwendung nicht zugelassener Pyrotechnik ist verboten.
13. Das Betreten des Feilbaches und seiner Bachaue (= ca. 2-3 m des Bachufers) ist verboten.
14. Das Betreten der an das Gelände angrenzenden Privatgrundstücke und Areale ist verboten.

4.3 Unsere Regeln und Hinweise (hier auch ein Dank an Michael Simon)

Zuerst setzen wir ein normales Verhalten voraus. Kurz: macht keinen Quatsch. Achtet auf euch und andere. Spielt das Event aber ALLE, jeder einzelne von euch und von uns, soll gesund und heil wieder Sonntags nach hause fahren können.

Waffen

Auf unseren Veranstaltungen werden Feuerwaffenprops mit Knall verwendet. Hierzu können alle Arten von Dekos, darunter auch Nachbauten echter Waffen oder unbrauchbar gemachte Waffen (rechtlich Dekowaffe) genutzt werden. Ausgeschlossen von der Mitnahme oder dem Führen auf dem Congelände oder im weiteren Zusammenhang der Veranstaltung sind jegliche scharfe Waffen, darunter fallen auch Schreckschusswaffen oder Perkussionswaffen mit offenen Pistonen und offenem Lauf oder Ähnliches. Der Knall dient dabei lediglich der Darstellung des Schusses, es erfolgt keine Darstellung von Projektilen. Ob ein Treffer erzielt wurde, liegt in der Entscheidung des Opfers und wir verlassen uns hier auf Eure Fairness und Lust auf intensives Spiel. Bitte nehmt Euch beim Schießen Zeit mit Eurem Gegenüber zu spielen, das erhöht die Trefferchance meist gewaltig, wenn das Ziel weiß, dass es selbiges war.

Finden wir nicht erlaubte Waffen, nehmen wir uns das Recht zu Maßnahmen heraus. Dies kann zum Einzug der Waffe bis zum Ende des Events, ein sofortiger Ausschluss oder auch das Informieren der örtlichen Behörden nach sich ziehen. Daher: Bitte macht keinen Quatsch!

Darstellung von American Natives / Schwarzen / Mexikanern / Lost cause Konföderierten/ etc.

Grundsätzlich sind das schwierige Themen, die insbesondere in Bezug zu den Vereinigten Staaten mit vielen historisch sehr komplexen und emotional aufgeladenen Themen interagieren. Wir glauben, dass die klischeebasierte Darstellung dieser Gruppen unserem Con keinen Mehrwert verschafft und möchten daher damit grundsätzlich vorsichtig umgehen. Wir sind uns bewusst, dass

eine Inkorporation solcher Themen der Immersion grundsätzlich gut tun kann, da sie nunmal Teil der Zeit waren, behalten uns hier aber vor, dass für jeden Con und ggf. Personen individuell zu entscheiden. Das hier soll keine Ausladung von Personen mit entsprechenden Wurzeln sein, wir freuen uns Euch begrüßen zu dürfen, halten es aber nicht für sinnvoll oder notwendig, euch in historisch klischeebehaftete Rollenbilder zu zwängen. Solltet Ihr zu diesem Themenkomplex Fragen oder Charakterideen haben, kommt gern direkt auf uns zu und sprecht mit uns.

Gewandungs-/ Ausrüstungsleitfaden

Wir haben uns optisch wie hintergrundseitig grob an die Jahre rund um 1880 angelehnt. Damit sollte Eure Kleidung auch in etwa dieser Zeit entsprechen, damit sind frische Bürgerkriegsuniformen genauso raus wie alles was erst um 1900 modern wird. Zusätzlich bitten wir Euch, auf Kleidung und Ausstattung zu verzichten, die auf Karnevals- und Faschingsveranstaltungen besser platziert wäre.

Klare Gos:

- hüfthohe (high waist) Jeans in historischem Grau (Indigo kam viel später)
- "echte" oldstyle Western Kleidung
- Props aus verzinktem Stahlblech oder Weißblech
- strukturierte / farbige oldstyle Hemden
- Hut, bei allen Rollen
- umgelabelte Getränkeflaschen / Dosen / etc.
- Emaille-Geschirr statt Edelstahl
- Streichhölzer statt Zippo o.ä. / Plastikfeuerzeug

Klare NoGos:

- Bluejeans bzw. moderne 5-Pocket-Jeans mit niedrigem Schnitt
- (wild-)lederne Cowboyhüte mit Lochösen, Lederschnurapplikationen, etc.
- Schnürlederhosen/ Biker-Lederhosen
- moderne Anzüge und Oberhemden
- allzu offensichtlicher Kunstpelz / Plüschtier oder minderwertiges, offensichtliches Kunstleder
- Conchos aus Chromblech / Druckguss
- Props aus Aluminium oder mit Aluminium-Legierung
- Kleidung und Props aus den Bereichen Mittelalter und Wikinger
- Kleidung mit OT-Elementen (Labels, Aufdrucke, etc.) auf der Außenseite
- Mehrfarbige moderne fancy Boots, mit wilden Mustern, Applikationen und Punzierungen
- offensichtliches Plastik, insb. bei Knöpfen oder anderen Kleidungsbestandteilen
- Partypavillions, Gewebeplanen, allg. OT-Zelte oder Überdachungen, offensichtliche Kunstfaserseile

Große Richtlinie für eure Recherche und Auswahl: Bei Country und Western NEW Style seid ihr komplett falsch aufgehoben. Bei Western OLD Style seid ihr richtig, solltet da aber immer noch etwas aufpassen. Entsprechende Themen-Shops verwenden das Label "Old Style" leider oft falsch. Insbesondere Boots sind davon betroffen.

Kinder

Wir WOLLEN, dass ihr mit eurer ganzen Familie Spaß habt. Dies bedeutet: Kinder sind sehr gerne gesehen. Wir bitten euch nur darum, die meisten werden das eh machen aber für eventuelle neue Spieler, sensibilisiert eure Kids. Erklärt ihnen, was hier passiert. Sagt ihnen, das niemandem etwas wirklich an diesen Tagen was passieren wird und auch, dass sie sich selbst entsprechend verhalten sollen. Ja, die Playstation ist nicht da, man kann nicht auf Facebook usw... aber die paar Tage auf

dem Event werden ein Erlebnis, welches sie da nicht haben aber danach dort gerne teilen dürfen. Nutzt ihr ein Handy, dann bitte im verschlossenen Zelt oder im verborgenen. Sollten Notfälle auftreten ist es natürlich erwünscht so schnell wie möglich Hilfe zu besorgen, ergo Handy etc. Prinzipiell ist der Con für Ü18 ausgelegt. Ihr könnt Kinder und Jugendliche mitbringen, die Eltern sind aber vollumfänglich für die körperliche und geistige Gesundheit ihrer Kinder verantwortlich. Die Western Con ist in den 1880er Jahren des Wilden Westens angesiedelt. Daher kann es jederzeit zur Darstellung von körperlicher Gewalt, Schießereien o.Ä. kommen. Die Eltern sind hier ausdrücklich für Ihre Kinder verantwortlich und haben diese rechtzeitig aus dem Spiel zu nehmen!

Beschaffenheit des Geländes

Das Gelände bietet vielerlei Arten von Untergrund. Schaut bitte, dass ihr euch darauf vorbereitet. Es kann durchaus sein, dass ihr weit laufen müsst um funkelnende Steine zu finden, oder auch nicht... Also eingelaufene, passend zu der Zeit, Schuhe. Es gibt Wege. Es gibt Wiesen aber eben vieles mit Schotter, Steine usw. Wir sind im Frontier, der Wildnis...

Sanitäranlagen

In Becks Creek wird es fließend Wasser, getrennte WC's und Duschcontainer geben. Bitte haltet diese auch rein und macht eure Hinterlassenschaften, wie auch daheim auf dem WC, selbstständig weg. Danke



In Blau umkreist die WC und Duschcontainer

Versorgung

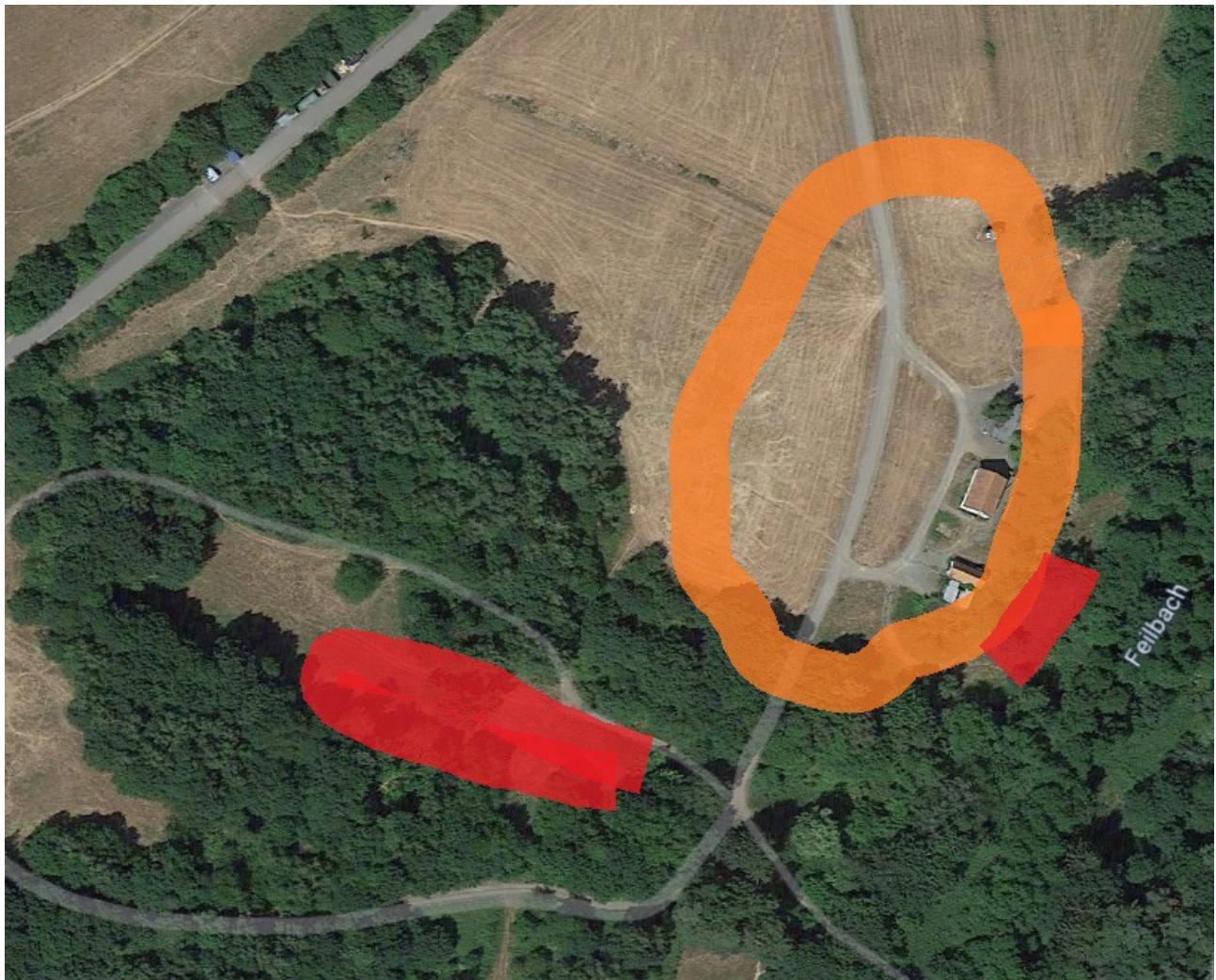
Es wird eine Art Saloon geben und auch so eine Art Suppenküche. Wie diese finanziert wird, werden wir noch selbst ausarbeiten müssen. Wenn es genügen Leute in der Anmeldung sind, werden wir hierzu definitiv Essen durch die Tickets anbieten können (IT Geld). Bitte plant dennoch ein wenig Selbstverpflegung ein, wir wissen nie, was kurzfristig passieren kann. Danke.

Unterbringung

Auf diesem Event ist KEIN IT Hotel bisher vorhanden. Dies bedeutet ihr müsst euch euer Lager selbst mitbringen. Weiter wollen wir eine OT Wiese zum Übernachten in euren modernen Campingzelt anbieten um auch denen, die kein zeitlich passendes Zelt o.ä. haben die Möglichkeit zu

bieten an diesem Event teilzunehmen.

Da wir einen riesengroßen Platz, ja Plätze haben, braucht ihr kein Platzbedarf anzumelden. Jedoch weisen wir darauf hin, dass es nicht überall ein absolut gerades Gelände gibt. Es könnte durchaus sein, dass es leichte Gefälle etc. am Hang gibt.



Auf diesem Bild erkennt ihr in Orange die Hauptlager IT Zeltfläche. In rot geplante OT Zeltflächen.

Feuerholz

Feuerholz wird aktuell nicht gestellt. Daher bringt euch bitte euer Feuerholz mit. Sollte die Anmeldung die Kosten für Plot usw. decken und wir im Plus sein, werden wir versuchen Feuerholz zu organisieren. Dennoch geht erst einmal davon aus, dass ihr es euch mitbringt oder im Baumarkt etc. holt.

Haustiere

Hunde sind auf dem Gelände erlaubt. Die Besitzer sind persönlich für die Tiere und deren Hinterlassenschaften verantwortlich. Hunde sind stets anzuleinen!

Währung

Bitte unterlasst das Mitbringen von Eigen- oder Fremdwährungen. Jeder Charakter erhält ein ausreichendes Startgeld und es wird Möglichkeiten geben, an weiteres Geld zu kommen. Wir

werden Scheingeld in Form von Alamo-Dollar-Noten und vielleicht die bekannten Quarter ausgeben. Bitte gebt das Spielgeld nach der Veranstaltung wieder ab.

Wirtschaftssystem und Preisgestaltung

Wir möchten mit Euch einen möglichst immersiven und inklusive Con erschaffen. Daher wird das Preisniveau durch uns kontrolliert und es gelten die bekannten Regeln. Wir möchten möglichst nah an historische Preise kommen (soweit ein Quarter als kleinste Nomination das zulässt), heißt vereinfacht, bei jedem Gewerbe sollte man etwas für einen Quarter bekommen. Ein potenzieller OT-Wert muss sich nicht direkt im IT-Preis niederschlagen, das ist der Hauptgrund, warum wir manche Geschäfte und Gewerbetreibenden aus den Spielerbeiträgen subventionieren. Alltägliche Waren sollten also im Bereich unter einem Dollar liegen, während aufwändigere oder seltene Waren und Dienstleistungen durchaus mehrere Dollar kosten können. Wir werden rechtzeitig eine Preistabelle als Richtschnur veröffentlichen. Wenn Ihr Gewerbetreibende seid und nicht wisst wie Ihr Eure Preise gestalten sollt, kommt gern auf uns zu.

IT Erwerb mit OT Geld

Es könnte sein, dass wir den ein oder anderen „echten“ Händler für das Event bekommen können. Bei diesem könnt ihr (weil diese eben ihren Lebensunterhalt damit verdienen) mit „echtem“ Geld einkaufen. Wir wollen, dass diese Händler eben Geld aus der „alten Welt“ wollen, weil sie bald dort wieder hinreisen werden. Zur Zeit soll ein Händler vor Ort sein.

5. Rahmendaten

Aufbau: Mittwoch 16.04.2025 ab 12 Uhr

IT: Mittwochabend (wird vor Ort bekanntgegeben)

Ende: Nacht zum Sonntag (20.04.2025), Bedeutet wenn ihr Sonntags wach werdet ist OT.

Abbau: bis Sonntag 16 Uhr ist der jeweilige Zeltplatz geräumt. Die Lagerplätze werden von der Orga abgenommen. Bitte nicht ohne Abmeldung abreisen. **Es gibt keine Müllcontainer o.ä. daher müsst ihr euren Müll bitte sammeln und mitnehmen. Danke.**

6. Wichtiges drumherum

Rettungsdienst (112) oder DRK Bexbach 06826 2600

Polizei (110) oder Polizeiposten Bexbach 06826 92070

Ordnungsamt Bexbach im Rathaus Bexbach 06826 529109

Versorgung:

Rewe	Hochstraße 8, 66450 Bexbach
EDEKA	Zum Frankenbrunnen 1, 66450 Bexbach
Spar Express	Kleinottweilerstraße 100, 66450 Bexbach
Lidl	Hochstraße 6, 66450 Bexbach
Aldi Süd	Kleinottweilerstraße 75, 66450 Bexbach

Getränke:

Pascal Nazari Getränkemarkt,
Saarpfalz-Getränke,

Kleinottweilerstraße 86, 66450 Bexbach
Ludwigstraße 18, 66450 Bexbach

Tankstellen:

Jet Tankstelle,
Tank Center Bexbach,
Esso

Kleinottweilerstraße 100, 66450 Bexbach
Kleinottweilerstraße 30, 66450 Bexbach
Hochstraße 34, 66450 Bexbach

Baumärkte:

Hagebaumarkt, Am Kraftwerk 1, 66450 Bexbach

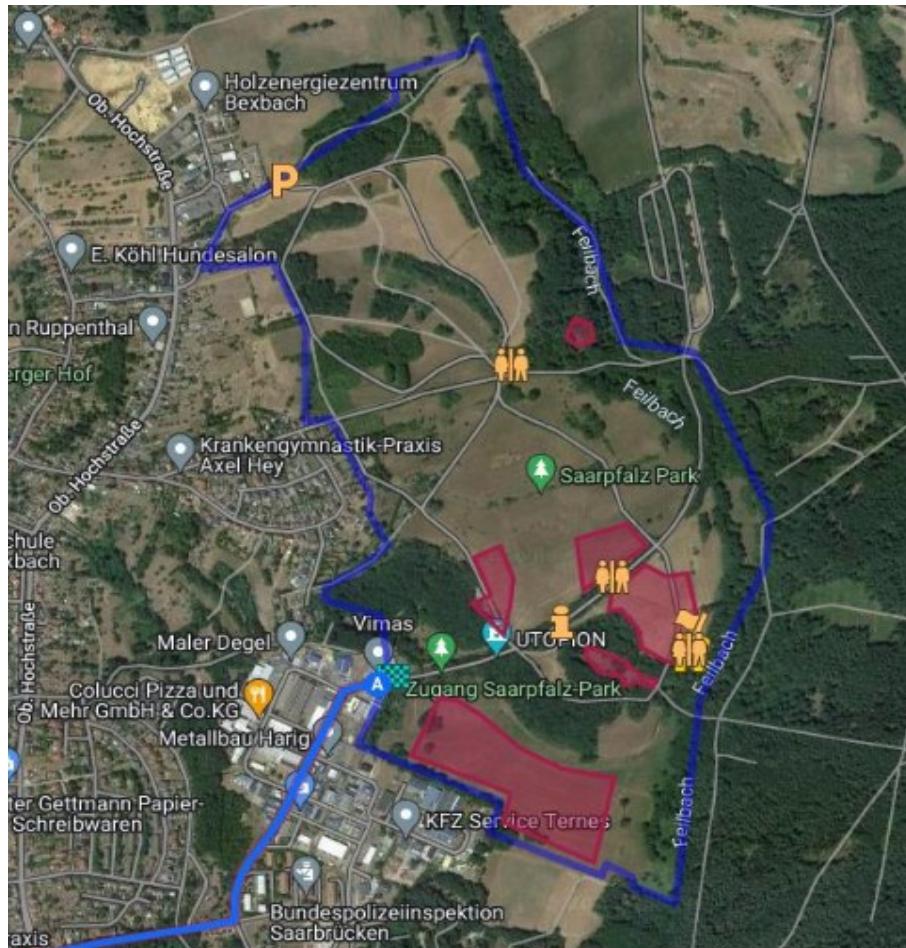
weitere der o.g. Kategorien sind in etwas weiterer Umgebung noch mehrfach vorhanden. Die genannten sind die, welches sich am nächsten am Veranstaltungsort befinden.

7. Veranstaltungsort

Adresse Gelände:

Saar-Pfalz-Park 128 | 66450 Bexbach | **Utopion ist ausgeschildert** |
Koordinaten /Haupttor fürs Navi: 49.3614151; 7.275942

Auf dem Gelände werden wir euch Ausschildern, wo ihr zum Aufbau hin müsst und wo der Parkplatz ist. Vorab diese Aufnahmen





Der Parkplatz befindet sich im nördlichen Teil des Geländes.