

# EPIC EMPIRES

## Lager-Steckbrief 2016

Dieser Steckbrief formuliert den unverbindlichen Wunsch des Lagers bzgl. seines Spielstils.

---

**Lager-Name:** Kesselgasse

---

**Lagerorga- Ansprechpartner:**



**Dirk**



**Christina**



**Philipp**

**Lager-Größe:** 30

**Kämpfer-Anteil (ca.):** 0-2

---

**Wichtige Dinge zur Kesselgasse:**

Wir haben einen Ritualkreis der gerne auch benutzt- und bespielbar ist. Das Ganze ist eine Kulisse, und sollte dementsprechend etwas vorsichtig angegangen werden. Außerdem gilt es bei dem Kreis folgendes zu beachten: Sobald die Runen rot leuchten wird Pyro zum Einsatz kommen und der Kreis ist dann absolute NoGo-Area. Die Leute die drin stehen wissen wo die Pyro abgeschossen wird, also bitte haltet Abstand. Ihr könnt ihr das Ganze als vorhandenen Schutzkreis, als Machtfeld oder was auch immer bespielen und entsprechend agieren.

---

**Anspielmöglichkeiten und -stationen für externe Spieler**

Alles rund um Magie (vom Kampfzauber über Visionen bis hin zu Flüchen und Helferlein für Wehwechen) und alle Arten von Plotspiel, Alchemielabor, Läden, Museum und Ausgrabungsstätte. Hauptsächlich ziviles Spiel.

**Führungsstruktur:** Es gibt keine klar geordnete Hierarchie! Zentral in der Gasse ist ein Ratstisch mit einem sehr locker geführten Kesselgassen-Rat. ☺

# EPIC EMPIRES

## Lager-Steckbrief 2016

Dieser Steckbrief formuliert den unverbindlichen Wunsch des Lagers bzgl. seines Spielstils.

---

**Gewünschte Spielabgebote:** Magisches, Mystisches, Rätselhaftes, aber auch ganz einfaches Spiel mit Augenzwinkern, EE-Plot, Konflikt – solange er nicht auf banalem „Knüppel aus dem Sack“ besteht. Durch die unterschiedlichen Gesinnungen (gut, neutral bis böse) wird auch jeder egal woher er kommt Mitspieler in der Gasse finden.

**„Unerwünschtes“ Spielabgebote:**

- Bitte keine Dinge aus den Läden oder dem Museum stehlen oder plündern **ohne vorherige Absprache!** Redet kurz mit uns und alles ist möglich.
- Das völlige Ignorieren der Magie – wir zwingen niemanden unser Spiel auf, doch im Land der Lesath gibt es offenbar Magie. Aberglauben, Ablehnung, Angst, Damit-leben. Das geht alles in Ordnung, doch wird möchten nicht nur ein Haufen komisch Gekleideter sein.