

# EPIC EMPIRES

## Lager-Steckbrief 2017

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

**Lager-Name:** Lager des Lichts

**Lagerorga- Ansprechpartner:**



OT: Frank  
IT: Seti Ahonka



OT: Peter  
IT: Bruder Camaris



OT: Freddi  
IT: Bruder Vyron

**Lager-Größe:** ~100  
**Kämpfer-Anteil (ca.):** ~ 60-70%

### **Kampf + primäre Bewaffnung:**

Hauptsächlich Nahkämpfer. Man kann mit uns gerne Schlachten vereinbaren aber wir lassen uns auch überraschen. Härtegrad nach EE Kampfregeln (Kapitel 3.4):

[https://www.epic-empires.de/downloads/ee2014\\_regelwerk\\_20140724.pdf](https://www.epic-empires.de/downloads/ee2014_regelwerk_20140724.pdf)

Jeglicher höherer Härtegrad individuell über gegenseitig bestätigte AMC Regelung.

### **NoGos im Kampf:**

Keine

### **Wehranlage:**

Zugang über belagerbare Toranlage. Halbhohe Pallisadenelemente, Türme, hohe Pallisaden mit Wehrgang. Erklettern, dagegen werfen, etc. auf eigene Gefahr.

### **Führungsstruktur:**

Die lichte Bruderschaft wird durch den Prior und Berater geführt.

# EPIC EMPIRES

## Lager-Steckbrief 2017

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

### **Anspielmöglichkeiten und -stationen für externe Spieler**

1. Versammlungszelt und Lagerführung als zentraler Anspielpunkt.
2. Heiligtum
  - a) Religiöses Spiel mit dem Klerus
  - b) Tempelschatz, der geplündert werden kann.
3. Lichterfest  
Am Freitagabend feiern wir ein Lichterfest im Lager.

### **Gewünschte Spielangebote:**

Krieg/Konfliktspiel, Religionsspiel, Spiel mit unserer Gerichtsbarkeit, lagerübergreifende Plots.

### **„Unerwünschte“ Spielangebote:**

Ihr könnt uns immer und egal wie anspielen und angreifen. Großangriffe tief in der Nacht oder während des Lichterfestes werden aber kaum auf viele bereite Spieler treffen

### **OT-Lager NoGo:**

Bitte keine Plünderungen in den Lagern/Zelten der Spieler. Bei Angriffen steht unser Tempelschatz zur Plünderung bereit.

**Wir freuen uns sehr auf das Zusammenspiel mit euch! Sollte es doch mal ein Problem, geben  
sprecht uns einfach locker drauf an. Wir klären das konstruktiv und finden eine Lösung.**