

# WILLKOMMEN AUF EPIC EMPIRES!

EPIC EMPIRES ist eine wettkampforientierte Schlachtencon, die 2009 zum ersten Mal stattfand und 2018 ihr 10jähriges Jubiläum feiert.

EPIC EMPIRES ist LARP für Erwachsene. Unsere Spielphilosophie setzt auf den klaren Menschenverstand, vor allem aber intensives Rollenspiel im Rahmen hoher Gewandungs- und Ambientestandards. Das Ziel: 24/7-IT und bestmögliche Immersion für die Spieler der elf Themenlager sowie der Freistadt Neu-Ostringen und ihrer Stadtviertel.

Über allem steht in unserem Regelwerk der Grundsatz:

**„DU BIST FÜR DEIN HANDELN UND ALLE DARAUS RESULTIERENDEN KONSEQUENZEN IT UND OT SELBST VERANTWORTLICH.“**

Wir verzichten auf komplizierte Regeln und setzen auf ein DKWDDK-System mit Hollywood-Prinzip, Opfer-Regel und Telling-Verbot. Blaue Schärpen, „Magisch fünf“ und „Feuerball!“ sind Tabu.

Du bist ein Teil von EPIC EMPIRES und damit einer engagierten Gemeinschaft von Spielern, die hier ihre bestmögliche Vorstellung von LARP Wirklichkeit werden lassen. Wir als Orga unterstützen Euch dabei mit dem Lager-Kickback, den es auf jedes gekaufte Ticket gibt, mit Bau- und Spielstipendien, Feedback und über die „Tafelrunde“, in der die Lagerorgas gemeinsam mit uns EPIC EMPIRES weiterentwickeln.

Ein Produkt dieser Zusammenarbeit ist die völlig überarbeitete Große Schlacht in diesem Jahr. Die Regeln dafür findest Du auf der nächsten Seite.

Überhaupt soll Dir dieses Geheft einen kleinen Überblick relevanter Informationen bieten. Besonders bitten wir darum, sich noch einmal die Kampfregeln bewusst zu machen.

Jetzt aber erstmal: Viel Spaß in Deinem Lager, Viertel oder der Stadt!

Dein EPIC EMPIRES Team

(die mit den T-Shirts)



# BANNERSPIELE ADÉ: DIE GROSSE SCHLACHT 2.0

Wir haben für EPIC EMPIRES 2017 das Konzept der Großen Schlacht komplett überarbeitet!

## Grundlegendes

- Die Schlacht findet am *Samstag ab 17 Uhr auf der „Schlachtwiese“* statt.
- *Bannerspiele Adé*: Die Große Schlacht gehört nicht mehr zu den Wettkämpfen. Die Teilnahme ist wie bisher **freiwillig**.
- Sämtliche OT-Ansprachen am Samstag entfallen, um das Spiel nicht zu stören.
- Da die Lager nicht aktiv von einer SL abgeholt werden (wie von den Lagerorgas gewünscht), sind sie dazu aufgefordert eigenständig eine IT-Motivation zur Teilnahme an der Schlacht zu finden. Durch den EE-Plot wird ein allgemeiner IT-Grund angeboten.
- Als eigenständige Schlachtfaktionen treten nur die Themenlager, nicht aber die Freistadt Neu-Ostringen in Erscheinung. Stadtspielern steht es frei, sich einer der Fraktionen anzuschließen.

## Konzept

- Auf der Schlachtwiese befinden sich zwei Säulen, die die zentralen Punkte der Großen Schlacht sein sollen. An diesen Säulen befinden sich Siegel der Lager und von Theki.
- Ein Lager kann sein Siegel aktivieren und halten. Pro Säule kann gleichzeitig nur ein einziges Siegel aktiv sein.
- Das Heiligtum des Lagers dessen Siegel am längsten aktiviert waren, wird einen deutlichen Machtzugewinn bekommen. Dieser kann sich unterschiedlich auswirken und wird mit den Lagerorgas abgesprochen.

## Respawn

- Jedes Lager hat einen eigenen zunächst mobilen Respawnpunkt, den es an einer taktisch günstigen Stelle am Rand der Schlachtwiese positionieren kann. Nach der Positionierung ist er unbeweglich. Der Respawnpunkt wird durch einen sichtbaren Gegenstand oder durch das Lagerbanner dargestellt.
- Respawns sind **insgesamt fünf Mal möglich** und werden durch Licht-Pyro-Effekte dargestellt, welche durch die EE-Orga vorher IT verteilt werden.
- Der Respawn muss von einer vorher vom Lager auserwählten Person (z.B. ein Magier, Priester oder Schamane) dargestellt werden. Dieser entscheidet darüber, wann einer der fünf Respawns eingesetzt wird und ist im Verlauf der Großen Schlacht um die Säulen nicht angreifbar.

## Das Ende der Großen Schlacht um die Säulen

- Die Große Schlacht um die Säulen ist in zwei Zeitintervalle unterteilt, deren verstreichen mit Rauch signalisiert wird.
- Am Anfang steigt weißer Rauch auf. Die Große Schlacht beginnt.
- Der Rote Rauch eröffnet die Endphase der Großen Schlacht um die Säulen.
- Das Ende wird durch weißen Rauch in Kombination mit einem akustischen Effekt dargestellt. Danach gibt es keinen mobilen Respawn mehr.
- Der Respawnpunkt des Lagers, welches die Säulen insgesamt am längsten gehalten hat, wird durch gelben Rauch angezeigt.

# KÄMPFE AUF EPIC EMPIRES

Die Kämpfe auf EPIC EMPIRES sollen besonders dynamisch, auch vergleichsweise härter und schön anzusehen sein - episch eben. Daher gelten folgende Grundregeln bei Kämpfen, die durch individuelle Absprachen oder über den Aufs-Maul-Codex verändert werden können:

Ohne Absprache erlaubt	Ohne Absprache verboten
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Schläge mit Polsterwaffen auf Arme, Beine und Torso aus allen Winkeln</li> <li>• Sichere Stiche mit dafür ausgelegten Polsterwaffen gegen Arme, Beine und Torso unter Beachtung einer erhöhten Sorgfalt</li> <li>• Unter Beachtung erhöhter Sorgfalt darf gecharged werden, wenn der Gecharge die Chance hat, sich auch auf den Kontakt einzustellen</li> <li>• Schieben mit entsprechend gepolsterten Schildflächen</li> <li>• In-Fights unter Beachtung besonderer Vorsicht (Schieben/Ringen)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Schläge und Stiche auf den Kopf</li> <li>• Schläge und Stiche auf/in die Genitalien</li> <li>• Schläge mit Schildkanten - außer die Schilde sind kernlos und vollständig aus entsprechendem Schaumstoff</li> <li>• Treten</li> </ul>

## Absprachen des Härtegrades

Möglich ist, was von den an einem Kampf Beteiligten gewollt ist. Deswegen ist die Veranstaltung auch ab 18 Jahren. Wenn Du und Dein Mitspieler von den Grundregeln abweichen wollt, könnt ihr das grundsätzlich tun. Wir gehen davon aus, dass Du erwachsen (d.h. verantwortungsbewusst) bist, weißt was Du tust und das auch genauso willst. Ein gesteigertes Verletzungsrisiko ist dann Dein Problem als eigenverantwortlicher Spieler und nicht das der SL, der Orga oder anderer unbeteiligter Spieler.

Es gibt grundsätzlich zwei Möglichkeiten, diese Absprachen zu treffen: Durch den **EPIC EMPIRES-"Aufs-Maul-Codex" (AMC)** oder durch eine **individuelle Absprache**.

## Der EPIC-EMPIRES-"Aufs-Maul-Codex" (AMC)

Da es mitunter schwierig ist, mit einem Gegner im Kampf genaue Absprachen zu treffen, haben wir die beliebtesten Absprachen zusammengefasst und den **EPIC EMPIRES-"Aufs-Maul-Codex"** erschaffen.

Vereinbart werden kann der Aufs-Maul-Codex auf zweierlei Arten - verbal oder nonverbal:

- Entweder Du suchst Augenkontakt mit Deinem Gegenüber und rufst "**Aufs Maul?**". Wenn Dein Mitspieler das Angebot annehmen möchte, antwortet er mit "**Aufs Maul!**".
- Oder Du suchst Augenkontakt mit Deinem Gegenüber und tippst kurz mehrfach mit Deiner Waffe an den Helm. Wenn Dein Mitspieler das Angebot annehmen möchte, bestätigt er dies unter Augenkontakt seinerseits durch mehrfaches Tippen mit seiner Waffe an seinen Helm.

In beiden Fällen haben beide Seiten vereinbart, nach dem AMC zu kämpfen. Beide wissen dann, worauf sie sich einlassen:

Nach AMC erlaubt	Nach AMC verboten
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alles was nach den Grundregeln erlaubt ist</li> <li>• Schläge von oben auf den Helm</li> <li>• Geschobene Tritte mit der Fußsohle voran gegen Schilde und den Torso oberhalb der Gürtellinie</li> <li>• Schläge mit der Schildkante gegen den Torso und die Arme</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Schläge seitlich gegen den Kopf</li> <li>• Stiche gegen den Kopf</li> <li>• Schläge und Stiche auf/in die Genitalien</li> <li>• Tritte gegen die Beine oder Arme</li> <li>• Tritte mit Spann oder Schienbein</li> <li>• Schläge mit der Schildkante gegen Kopf oder Beine - außer der Schild ist kernlos und vollständig aus entsprechendem Schaumstoff</li> </ul>

Der AMC soll lediglich eine schnelle Absprache erlauben. Steht genügend Zeit für eine ausführliche Absprache zur Verfügung, kennen die Beteiligten sich und haben schon eine gemeinsame Kampfweise festgestellt, können sie auch andere Dinge vereinbaren.

### Achtung!

- Wenn sich eine dritte Partei in den Kampf einmischt, musst Du jederzeit in der Lage sein, wieder auf das grundsätzliche Kampflevel zurückzukehren!
- Wenn Du mit Gruppen oder Lagern in den Kampf ziehst, z.B. weil Du Dich als Söldner hast anheuern lassen, erkundige Dich **vorher** über potentielle Absprachen zwischen den kämpfenden Parteien. Es kann gut sein, dass diese eine Absprache getroffen haben, die härter ist als Du es möchtest.
- Solltest Du erst während der Schlacht feststellen, dass wohl eine härtere Gangart vereinbart wurde als Du dachtest, ziehe Dich aus dem Kampf zurück.
- Solltest Du umgekehrt feststellen, dass zwischen den Kämpfenden jemand ist, der nicht zu der Gruppe gehört, die die Vereinbarung getroffen hat, kämpfe so lange nach den Grundregeln mit ihm, bis etwas anderes vereinbart ist, z.B. weil er Dir durch eigenes Verhalten zeigt, dass er mit dem Härtegrad einverstanden ist.

Bei einer **individuellen Absprache** sind Du und Dein Mitspieler grundsätzlich frei, einen Kampfstil zu vereinbaren.

### Ihr dürft viel, aber wir erwarten Vernunft!

Aufgrund von Beschwerden bezüglich der Härteauslegung in den letzten Jahren werden wir hier verstärkt aktiv, d.h.:

**Spieler, die sich unserer Meinung nach gesundheitsgefährdend verhalten und bewusst Verletzungen oder Sachschäden provozieren, werden gegebenenfalls ohne weitere Diskussion der Veranstaltung verwiesen und bekommen gegebenenfalls weiterreichende Teilnahmeverbote.**

Dies gilt insbesondere für bereits verwarnte Personen und Gruppen, die unter besonderer Beobachtung stehen.

(Ja, das ist schon vorgekommen.)

# RESSOURCENSPIEL:

## GOLDRAUSCH IN NEU-OSTRINGEN!

*Es laufen handfeste Gerüchte durch die Stadt, dass Kupfer, Schwefel und andere wertvolle Ressourcen im Land der Lesath gefunden wurden und nur auf den Glücklichen warten, der sie der Erde entreißt. Glücksritter kehren schon aus dem Umland mit vollen Säcken in die Stadt zurück und erste Händler lassen sich nieder, die deren Waren freudig einkaufen. Hinter vorgehaltener Hand munkelt man sogar von einem Rohstoff, der magische Kräfte beinhalten soll! Immer mehr Abenteurer strömen in die Stadt, um ihr Glück zu machen, lass auch Du Dir diese Chance auf ewigen Reichtum nicht entgehen und komm nach Neu-Ostringen!*

Dieses Jahr führen wir das EE-Ressourcenspiel weiter, das viel Potential für kleine und große Abenteuer und Konflikte bietet. Es liegt an Euch, ob Ihr Euch mit Schaufel und Sieb auf die Suche macht, ehrliche Arbeiter überfällt, in den Handel einsteigt und Konkurrenten ausstecht oder über das Treiben nur den Kopf schüttelt. Zumindest bis Ihr feststellt, dass das nächste Kupfervorkommen direkt unter Eurem Heiligtum liegt und die eifrigen Glückssucher wenig Rücksicht auf Eure "emotionale Bindung" zu diesem Ort nehmen...

In Neu-Ostringen wird es auf jeden Fall mindestens einen Händler geben, der Euch - zu selbstverständlich unerhört großzügigen Preisen - Eure Rohstoffe abnehmen wird. Oder seid Ihr so redengewandt, dass Ihr ihm tatsächlich noch ein paar Kupfer mehr aus dem Beutel ziehen könnt, ihn vielleicht sogar so beeindruckt, dass er glatt den Steuerzuschlag vergisst? Vielleicht findet Ihr auch weitere Händler oder gar einen Schwarzmarkt, der sich an Preise und potentielle Steuern in der Stadt nicht halten will? Oder gar direkte Abnehmer? Schickt Ihr Späher los, um Abbauplätze zu finden? Oder einen Suchtrupp aus erfahrenen Pionieren oder angeheuerten Zwergen?

### **Kurz gefasst**

- Es gibt auf dem Gelände einige Stellen, Erzadern o.ä., an denen Ressourcen im Erdboden liegen.
- Diese Orte werden mit kleinen (ca. 30x30 cm) dunkelroten Dreiecken im Boden so gekennzeichnet sein, dass ein Suchender den richtigen Ort erkennen kann
- Wenn ihr nicht mit bloßen Händen die Erde durchwühlen wollt, dann empfehlen wir euch Schaufeln und Siebe mit einer Maschenstärke von 6 mm oder weniger
- In der Neu-Ostringen gibt es mindestens einen Händler, der Ressourcen ankauft
- Es wartet noch einiges mehr, das wir euch aber bis zum IT vorenthalten wollen. Nur eines vorweg: Ihr werdet von einer einzelnen Sammelaktion nicht steinreich werden! Es wird kein Gold und auch keine solche Schwemme an Rohstoffen geben, das man mit ein bisschen Buddeln in der Erde der neue Krösus wird. Aber wer weiß schon, was eine Horde "motivierter" Sklaven so schaffen kann...

# NEU-OSTRINGER MÜNZEN: IT-GELD

*Bitte beachten:* Die hier genannten Münzen sind nach deutschem Recht Medaillen und somit kein Zahlungsmittel. Die Medaillen sind nicht aus Silber, sondern aus einer Zinklegierung. Aus Gründen der Spiellogik werden wir in diesem Text und mit dem Hinweis auf LARP als ein Spiel, immer von "Münzen" bzw. Münzen aus Silber sprechen.

Die in Neu-Ostringen gebräuchlichen Münzen sind der "Neu-Ostringer Silberpfennig" und der "Halbe Schilling" (Beispiel von McOnis Handelskontor, Neu-Ostringen prägt bis jetzt keinen eigenen Halben Schilling). Sechs Pfennige entsprechen im Wert einem Halben Schilling.



Sowohl der Pfennig als auch der Halbe Schilling sind aus Silber geprägt (s. Abb.)

## Preise in Neu-Ostringen

1 Pfennig	Ein einfaches Essen und einen Becher Bier / ein großer Humpen Bier	bis 5 Pfennige	Reparatur einer Rüstung beim Schmied
2 Pfennige	Schlichter Lagerplatz für die Nacht	2,3 bis 5 Pfennige	Söldner für eine Schlacht (½ Schilling pro Tag)
½ Schilling	Bett in einer Herberge	4x ½ Schillinge	Milchkuh
3 Pfennige	Für das Behandeln einer Wunde durch den Heiler (schwere Operation bis zu 3 halben Schillingen)	8x ½ Schillinge	Schwert

## Umrechnungen

Damit die Umrechnung einfach ist, schlagen wir ein Verhältnis von 1:1 vor, also 1 Kupferstück = 1 Silberpfennig. Dadurch wird das Kupferstück aufgewertet. Normalerweise sind 10 Kupfer = 1 Silberstück (1 Halber Schilling). In Neu-Ostringen sind 6 Kupfer = 1 Silberstück (1 Halber Schilling).

Wir glauben dass dies nur dann einen Unterschied machen würde, wenn regelmäßig Kupferstücke in Silber getauscht würden. Das passiert aber nur selten, weil OT alle Münzen gleich viel kosten und somit eine Partei immer realen Verlust macht! 12 Pfennige entsprechen einem ganzen Schilling mit 18g Gewicht und 240 Pfennige, bzw. 40 Halbe Schillinge, einem Pfund Silber mit 360g.

Bitte beachtet: Dies sind jedoch reine Rechengrößen, die ihr aber IT verwenden könnt!

Ferner bringen die Kämpfer aus ihren Herkunftsländern viele andere Münzen aus Kupfer, Silber und sogar Gold mit.

# WETTKÄMPFE DER FREISTADT NEU-OSTRINGEN

## Allgemeines zu den Wettkämpfen

- Jeder Spieler auf EPIC EMPIRES darf an allen Wettkämpfen teilnehmen. Die Gruppen dürfen lagerübergreifend sein.
- Alle Informationen zur Anmeldung und die Wettkampffregeln erhaltet ihr bei unseren Herolden im Wettkampffizium in der Stadt.
- Treffpunkt für die Wettkämpfe ist der Marktplatz Neu-Ostringens (Ausnahmen: Kochwettbewerb, Banner-Eroberung, Kampf um das Fort).

## Siegerehrung und Preise

- Eine kurze Siegerehrung erfolgt unmittelbar nach dem Wettkampf, die große offizielle Feier mit Übergabe der Preise findet im Rahmen des Stadtfestes am Samstag gegen 20 Uhr auf dem Marktplatz statt.
- Am Samstagabend findet im Rahmen des Stadtfests auf dem Marktplatz Neu-Ostringens die große Siegerehrung für alle Wettstreiter und den Sieger der B-Note statt. Dort werden alle IT-Preise feierlich übergeben.

## NEU: Der erste Neu-Ostringer Jahrmarkt!

Die Freistadt Neu-Ostringen wird euer aller Leben dieses Jahr täglich mit einem opulenten Jahrmarkt bereichern, im Zuge dessen ihr eure Fähigkeiten im gegenseitigen Kräftemessen unter Beweis stellen könnt. Am Donnerstag wird das große Helmwerfen veranstaltet und am Freitag wird wieder der allseits beliebte Staffellauf durch die Neu-Ostringen stattfinden. Zeigt euer Geschick und eure Zielgenauigkeit und heimst die von unseren Händlern gestifteten Preise der Neu-Ostringer Tombola ein!

Sollten eure Fähigkeiten anderswo liegen oder gar keine vorhanden sein, könnt ihr auch auf andere wetten, zuschauen und Einkäufe erledigen, oder euer Glück am Großen Lostopf versuchen.

Am Freitag findet außerdem im Rahmen des Jahrmarkts der Deckenmarkt statt, der vom Handelskontor Neu-Ostringen organisiert wird.

# ZEITPLAN DER WETTKÄMPFE

Neben den Schlachten, welche die Lager untereinander während der gesamten Veranstaltung austragen, wollen wir vielen weiteren Charakterkonzepten die Möglichkeit geben, sich im Wettkampf miteinander zu messen.

Mit der Freistadt-Werdung übernahm Neu-Ostringen ab 2014 die Schirmherrschaft über die Wettkämpfe von den Lesathen. Für 2017 planen wir folgende Festprogrammpunkte.

*Achtung: Die angegebenen Zeiten dienen als Richtwerte und können sich vor Ort noch ändern!  
Fragt im Zweifel bei den Herolden oder unseren SL nach.*

## MITTWOCH

- gegen 21:30 Uhr: Eröffnungsfeierlichkeiten, Wiese unterhalb des Pilgerlagers

## DONNERSTAG

- 12 Uhr: Wahl des Stadtrats
- 14-16 Uhr: Jahrmarkt
- 17 Uhr: Kampf um das Fort, Wiese der Großen Schlacht
- 20 Uhr: Meisterschaft der Arena

## FREITAG

- 12 Uhr: N.O.B.B.L. - Neu-Ostringer Blut-Ball-Liga - ausgerichtet durch unseren Händler Baculus
- 16-19 Uhr: Jahrmarkt mit Deckenmarkt
- 20 Uhr: Bürgermeister-Interview
- 21 Uhr: Bardenwettstreit - ausgerichtet von der "Gilde für Vergnügen und Unterhaltung"

## SAMSTAG

- 14-16 Uhr: Jahrmarkt
- 20 Uhr: Stadtfest und Siegerehrung
- 21 Uhr: Die Schönsten Neu-Ostringens

## WÄHREND DER GESAMTEN VERANSTALTUNG

- Der Kochwettbewerb läuft während der gesamten Veranstaltung. Die Uhrzeiten der Verköstigungen werden am Donnerstag um 12 Uhr bekannt gegeben.
- Die Banner-Eroberung findet ebenfalls während der gesamten Veranstaltung statt und beginnt am Donnerstag um 12 Uhr