

# WILLKOMMEN AUF DEM 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 zwölf 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.

Diese Information soll dir 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)

P.S.: Im Anschluss an das EPIC EMPIRES 2018 werden wir wieder einen Feedbackbogen veröffentlichen, dieses Jahr ausschließlich digital. Haltet die Augen auf unserer Homepage oder Facebook offen. Wir freuen uns über eure Meinung und eure Verbesserungsvorschläge!



# BANNERSPIELE ADÉ: DIE GROSSE SCHLACHT 2.0

Wir haben für das EPIC EMPIRES 2017 das Konzept der Großen Schlacht komplett überarbeitet. Da wir positives Feedback zum neuen Konzept erhalten haben, werden wir die Regeln dieses Jahr unverändert beibehalten.

## Grundlegendes

- Die Schlacht findet am Samstag ab 17 Uhr auf der „Schlachtwiese“ statt.
- Bannerspiele Adé: Die Große Schlacht gehört nicht zu den Wettkämpfen. Die Teilnahme ist freiwillig.
- Sämtliche OT-Ansprachen am Samstag entfallen, um das Spiel nicht zu stören.
- Da die Lager wie von den Lagerorgas gewünscht nicht von einer SL abgeholt werden, 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 von einer der Fraktionen anheuern zu lassen.

## Konzept

- Auf der Schlachtwiese befinden sich zwei Säulen, an denen sich Siegel der Lager und von Theki befinden.
- 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 verteilt werden.
- Der Respawn muss von einer vorher vom Lager auserwählten Person 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 DEM EPIC EMPIRES

Die Kämpfe auf dem 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 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 den grundsätzlichen 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 Abenteuerer 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 redegewandt, 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 gekennzeichnet sein, sodass 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:* Im folgenden Text sprechen wir zwar von Münzen aus Silber, es handelt sich aber, nach deutschem Recht, um Medaillen aus einer Zinklegierung.

Die in Neu-Ostringen gebräuchlichen Münzen sind der Neu-Ostringer Pfennig (1,5g Gewicht) und der Halbe Schilling (9g Gewicht), wobei seit diesem Jahr der Halbe Schilling auch von der Stadt Neu Ostringen geprägt wird. Sechs Pfennige entsprechen im Wert einem Halben Schilling.



Die Neu Ostringer Münzen sind alle aus Silber, es ist eine reine Silberwährung.

## 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 bis 5 Pfennige Halber Schilling	Sold für eine Schlacht Sold für einen ganzen Tag
3 Pfennige	Bett in einer Herberge	4x Halbe Schillinge	Milchkuh
3 Pfennige	Für das Behandeln einer Wunde durch den Heiler (schwere Operation bis zu 3 halben Schillingen)	8x Halbe Schillinge	Schwert

## Umrechnungen

Damit die Umrechnung einfach ist, schlagen wir ein Verhältnis von 1:1 vor, also 1 Kupferstück = 1 Pfennig. Uns ist klar, dass Kupfer damit aufgewertet wird, denn normalerweise gilt ein Wechselkurs von 10 zu 1. In Neu Ostringen ist er nur 6 zu 1 (6 Kupfer = 6 Pfennige = 1 Silber). Wir wissen aber auch dass das Verhältnis 10 zu 1 im realen LARP kaum noch eine Rolle spielt.

12 Pfennige entsprechen einem ganzen Schilling mit 18g Gewicht und 240 Pfennige, bzw. 40 Halbe Schillinge, einem Pfund Silber mit 360g. Geprägt, d.h. physisch vorhanden, sind aber nur der Halbe Schilling und der Pfennig, alles andere sind reine Rechengrößen, die ihr aber IT verwenden könnt!

Ferner bringen die Kämpfer aus ihren Herkunftsländern viele andere Münzen aus Kupfer, Silber und Gold mit. Diese behalten natürlich ihren Wert, Edelmetall bleibt Edelmetall.

Auch dieses Jahr gibt es wieder das Angebot eure ausländischen Münzen in Neu Ostringer Münzen zu tauschen. Geht in die Stadt zum Händler Baculus oder zum Massagehaus „Heilende Hände“. Gegen eine geringe Wechselgebühr, könnt ihr dort eure Münzen tauschen. Dieses Angebot gilt aber nur so lange wie die Kasse Silber hergibt, also nicht zu lange warten.

# WETTKÄMPFE DER FREISTADT NEU-OSTRINGEN

## Allgemeines zu den Wettkämpfen und zur Siegerehrung

- Jeder Spieler auf EPIC EMPIRES darf an allen Wettkämpfen teilnehmen. Die Gruppen dürfen lagerübergreifend sein. Somit wollen wir allen Charakterkonzepten die Möglichkeit bieten, sich im Wettkampf abseits der Großen Schlacht zu beweisen.
- Alle Informationen zur Anmeldung und die Wettkampffregeln erhaltet ihr bei unseren Herolden im Wettkampffozium in der Stadt.
- Treffpunkt für die Wettkämpfe ist der Marktplatz (Ausnahme: Kochwettbewerb).
- Eine kurze Siegerehrung erfolgt unmittelbar nach dem Wettkampf. Die große offizielle Feier mit Übergabe der Preise der Wettkämpfe und der B-Note findet im Rahmen des Stadtfestes am Samstag gegen 20 Uhr auf dem Marktplatz statt.

## Die zweite Neu-Ostringer Bürgermeisterwahl

Die Freistadt Neu-Ostringen wählt dieses Jahr einen neuen Bürgermeister. Bei dieser Wahl haben alle freien Bürger Neu-Ostringens die Möglichkeit, sich wählen zu lassen. Dafür benötigen sie nur fünf eingetragene Bürger als Unterstützer. Der Wahlkampf findet während der gesamten Veranstaltung statt. Bei der Gesprächsrunde am Freitag um 20 Uhr haben alle Kandidaten die Chance sich zu präsentieren. Stimmzettel können bis Samstag 17 Uhr abgegeben werden. Danach erfolgte die Auszählung und die Verkündung des Ergebnisses am Samstagabend.

## Zeitplan

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

- Der Kochwettbewerb und die Bürgermeisterwahl finden die ganze Veranstaltung über statt.

### Mittwoch

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

### Donnerstag

- 12 Uhr: Wahl des Stadtrats
- 12 Uhr: Bekanntgabe der Verköstigungszeitpunkte des Kochwettbewerbs
- 15 Uhr: Treffen der Religionen, ausgerichtet durch das Orientviertel
- 21 Uhr: Bardenwettstreit, ausgerichtet durch die "Gilde für Vergnügen und Unterhaltung"

### Freitag

- 12 Uhr: N.O.B.B.L. - Neu-Ostringer Blut-Ball-Liga, ausgerichtet durch den Händler Baculus
- 12-14 Uhr: Deckenmarkt, ausgerichtet durch das Quartier Culotte
- 12-17 Uhr: Neu-Ostringer Jahrmarkt
- 17 Uhr: Meisterschaft der Arena auf dem Marktplatz
- 20 Uhr: Bürgermeister-Gesprächsrunde

### Samstag

- 12-16 Uhr: Neu-Ostringer Jahrmarkt
- 17 Uhr: Die Große Schlacht
- 20 Uhr: Stadtfest, Siegerehrung, Verkündung des Wahlergebnisses
- 21 Uhr: Die Schönsten Neu-Ostringens

# IT-SPIELANGEBOTE IN NEU-OSTRINGEN 2018

Wer/Wo	Spielangebot(e)
<b>Orientviertel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teezelt (Vorträge, Geschichtenerzähler, Tanz)</li> <li>• Handels- und Religionsspiel</li> </ul>
<b>Neu-Ostringer Volksbote</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• IT-Zeitung, berichtet über das aktuelle Tagesgeschehen, Gerüchte, wüste Verleumdungen und herzhaftes Geschichten mitten aus dem Leben; täglich neu</li> </ul>
<b>N.O.B.B.L.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Neu-Ostringer Blutball-Liga, ausgerichtet von Baculus</li> </ul>
<b>Handelskontor des Grünen Kometen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Handel mit Gewürzen und anderen Spezialitäten</li> </ul>
<b>Freudenheimer Expedition</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Warenlager 14</li> <li>• Kuriositätenkabinett</li> </ul>
<b>Salir Migro</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zirkus</li> </ul>
<b>Quartier Culotte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Deckenmarkt</li> <li>• Taverne "Zur Barrikade" (Ausschank gegen Kupfer)</li> <li>• Neu-Ostringer Würfelspiele (Boxkämpfe hinter der Taverne)</li> <li>• Klub politischer Kultur Neu Ostringen (KPKNO)</li> <li>• Planung des Wahlprogramms des amtierenden Bürgermeisters</li> <li>• Debatte über die Vernunftswesenrechte (welche Spezies besitzt Kultur)</li> <li>• Schneiderladen "Zum Zwirnbock"</li> <li>• Thaddäus Silbernagels Kolonialwarenhandel</li> <li>• Drilltraining und Ausbildung durch die Crew der Drunken Bastard</li> </ul>
<b>Messergasse</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gasthaus/Taverne "Zum Henker" mit IT erspielbaren Schlafplätzen</li> <li>• Billige Heilerdienste/Krankenhaus</li> </ul>
<b>Tsa-Tempel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Musik &amp; Jonglage</li> <li>• Yoga</li> <li>• Theater</li> <li>• Spiele zum Mitmachen</li> </ul>