

EPIC EMPIRES

LAGERSTECKBRIEF - STAND 2018



LAGER-ORGA



PEER/ DENERIEL

ANMELDUNGEN
FINANZEN
TECHNIK & PYRO



STELLA/ SHÂRIÈL

ANMELDUNGEN
AUSSENKOMMUNIKATION
LAGER-LEITFADEN & CI



PHIL/ IMRATH

PLOT
SPIELERPROJEKTE
BAUPROJEKTE

DAS LAGER:

Lagergröße : ca. 75

Kämpferanteil : ca. 50 Personen, bestehend aus Kriegern und Waldläufern

KURZGEFASST:

Das Lager der Elben ist ein Lager für lichte Elben/Elfencharaktere verschiedener Hintergründe. Charaktere, die an die Hintergründe des Tolkien-Universums, DSA oder Warhammer angelehnt sind, prägen das Bild des Lagers, aber auch weitere Settings oder eigene Hintergründe sind willkommen, solange sie die gängigen Elbenklischees erfüllen.

Jahr für Jahr erschaffen wir in unserem Wald unser eigenes kleines Lothlorien (Elbenreich), einen Ort, an dem Elbenspieler ihre Charaktere nicht für Plot oder andere Spieler verbiegen müssen.

KAMPF & PRIMÄRE BEWAFFNUNG

Unsere Nahkämpfer sind vorwiegend leicht gerüstet, mehr als ein Schuppenpanzer ist selten.

Die Waldläufer sind hauptsächlich als Bogenschützen unterwegs, oder als Plänkler in der Schlacht.

Schildreihen sind für uns daher eher uninteressant, der Focus der meisten Spieler liegt vor allem auf

schönen Kämpfen. Duelle sind dabei sehr beliebt. Ebenfalls beliebt sind Scharmützel von Kleingruppen untereinander. Das darf auch durchaus zum double-KO führen. Style geht hier gerne auch einmal über Taktik.

Nachts patrouillieren unsere Schleicher über das Gelände und versuchen ggf. Gefangene zu nehmen oder in andere Lager einzudringen.

NOGO IM KAMPF

Die wenigsten Elben tragen Helme, und wenn ist das meistens mehr Deko als Schutz. In den letzten Jahren hatten wir auch immer wieder Probleme damit, dass Personen im wahrsten Sinne des Wortes überrannt wurden.

Chargen und InFight bitte daher explizit nur nach beiderseitiger Verständigung oder bei OT gut bekannten Personen von denen man weiß dass sie damit einverstanden sind. Hier findet der „Aufs Maul“-Kodex Anwendung.

WEHRANLAGE:

Die Palisade ist ausreichend stabil um dagegen anzurennen. Es ist seit 2017 ebenfalls möglich sie zu überklettern, aber das geschieht auf eigene Gefahr! Das Tor kann nach vorheriger Absprache eingerammt werden - wir legen dann einen dünnen Riegel ein. So kann das Durchbrechen ausgespielt werden, ohne das Tor zu beschädigen.

Auf der Baumplattform und dem Wachturm wird nicht gekämpft. Sollte ein Gegner den Ausgang dazu erreichen, gelten die darauf befindlichen Personen als gefallen.

ZUGANG ZUM LAGER:

Primärer Zugangspunkt ist das Tor. Das ist auch der Weg mit dem meisten Ambiente.

Es gibt zusätzlich einen Schleichweg mit Luke. Wir können keine Palisade durch den ganzen Wald ziehen, daher sind andere Zugänge zwar OT möglich aber normalerweise nicht sinnvoll. Insbesondere verlassen unsere Spieler das Lager in Richtung der Schotterstraße eigentlich nur als kürzeren Weg zu gewissen Örtlichkeiten.

Das einzelne Zelt auf der unteren Wiese dient lediglich als OT-Kochecke, da wir im Wald keinerlei Feuer entzünden dürfen. Das Lager wird 24/7 anspielbar sein. Die Hauptaktivität liegt aber erfahrungsgemäß etwa zwischen Mittag und den frühen Morgenstunden.

FÜHRUNGSSTRUKTUR:

Die Spieler wählen jedes Jahr einen Rat. Dieser bestimmt die Linie des Lagers. Durch die unterschiedlichen Charaktere kann sich das also von Jahr zu Jahr durchaus etwas verschieben. Dem Rat ist der Heerführer als Berater in militärischen Fragen beigeordnet. In der Schlacht hat er das alleinige Kommando über alle Lagermitglieder.

Dem Rat unterstellt sind die Diplomaten und Wachen.

erwünschte Spielangebote: Wissensaustausch über Plotdinge, Heilkunst oder dergleichen.

DIPLOMATENSPIEL

Nachts: Schleichaktionen um das Lager herum.
eingeschränkt: Handel. Normalerweise besteht wenig Bedarf an profanen Allerweltsdingen. Interessante Waren bieten ggf. die Chance eingelassen zu werden.

Elbentafel: offenkundig arme (aber generell seriös auftretende) Charaktere können sich den Zugang zur Armenspeisung erbetteln. Von diesem Platz am Rand aus kann man den einen oder anderen Blick in das Lager werfen. Ob man hineingelassen wird, liegt im Ermessen der jeweiligen

Wachen, zumal eine Aufsicht dabei sein muss. Die Chance ist also zu ruhigen Zeiten höher.

unerwünschte Spielangebote:
reiner Lagertourismus. Wer hinein möchte, schafft das am einfachsten mit einem guten Grund.

Wir haben kein Interesse an einer Mittwochs-AbendsAngriffsrunde nach dem Anfangsritual. Zu diesem Zeitpunkt laufen noch viele IT-organisatorische Dinge wie die Ratswahl.

Wir sind zwar prinzipiell angreifbar. Wer das tut sollte sich aber bewusst sein, dass er damit nicht unbedingt auf Begeisterung stoßen wird.

OT LAGERNOGO:

-

AKTUELLES IT-KONZEPT FÜR INTERESSIERTE NEULINGE

Wir bespielen Caras Neldorath, ein lang zerstörtes Elbenreich, dessen Herz die Elben bei ihrem ersten Besuch wieder belebt haben und nun gegen finstere Mächte und alles, was sonst so Anspruch auf den Wald erhebt, verteidigen.

Angriffe auf das Lager erfolgen sowohl frontal und direkt, als auch im Hinterhalt im Dunklen durch Eindringlinge, die sich anderer Wege als durch das Haupttor bedienen.

Der Wald und das Lager liegen auf dem Gelände in einer isolierten Position, was uns auch erlaubt, die Andersartigkeit und Distanz der Elben zu den Zweitgeborenen nochmal herauszustellen.

Im Lager der Elben sind Elben/Elfencharaktere, Halbelfen und vereinzelt Menschen zu finden. Letztere haben sich über die Jahre als treue Gefährten bewiesen - wie freundlich gesonnen die einzelnen Charaktere gegenüber Menschen/Halbelfen sind, hängt vom individuellen Charakterkonzept ab.

Die Elben sind bekannt, weise und besonnen zu handeln, aber sie sind ebenso dafür bekannt, konsequent und rigoros Grenzen zu ziehen.

OT-INFOS & HOW TO ENTER:

Für den Kartenkauf ist eine Bewerbung über die LdE-Seite erforderlich, die von der Orga dann bearbeitet und bestätigt/ abgelehnt wird.

Seit Februar 2018 gibt es den überarbeiteten Gewandungsleitfaden. Leitfäden für Lagerambiente sowie Rüstungen und Waffen werden nach dem EE 2018 folgen. Eure Charaktere müssen den Leitfäden bzgl. Konzept und Ausarbeitung genügen. Hilfe dabei bietet die Spielercommunity des LdE, die über das Forum kontaktiert werden kann.

Auf den LdE-Cons gibt es neben den Leitfäden noch zwei verbindliche OT-Regeln:

1. Jeder baut das Lager ab - die einzelnen Aufgaben werden auf der Con vor Time-In verteilt.
2. Auf dem EE hält jeder eine Wachsicht.



Bild von Moritz Jendral auf dem Epic Empires 2017

AKTUELLE KONTAKTDATEN BEI FRAGEN UND INTERESSE:

E-MAIL: info@lager-der-Elben

FACEBOOK: <https://www.facebook.com/lagerderelben/>

WEBSITE: <http://lager-der-elben.de>

FORUM: <http://forum.lager-der-elben.de>

LEITFADEN: <http://www.lager-der-elben.de/57-0-Gewandungsleitfaden.html>