

EPIC EMPIRES

Lager-Steckbrief 2019

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



LAGER-ORGA



Timm / Nathan Naromirson (kommissarische Head-Orga)

EPIC EMPIRES

Lager-Steckbrief 2019

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

LAGERGRÖSSE

ca. 40 - 45 TN

CHARAKTERE

Viele Bogenschützen, wenige Krieger. Die Großteil der Charaktere sind leichtgerüstet wie z.B. Druiden, Hexen, Schamanen, Kräuterkundige, Alchemisten, Gärtner, Jäger, Handwerker, Schreiber, etc.

KAMPF UND BEWAFFNUNG

- **Waffe der Wahl:** Hauptsächlich Pfeil und Bogen, Stangenwaffen, Obst, Gemüse, Bratpfannen und Mistgabeln.

- **Bevorzugte Taktik:** Wir werden versuchen in Kämpfen unsere Hauptwaffe, den Bogen, einzusetzen, also eher aus der Deckung heraus zu agieren, bzw. unsere Schnelligkeit zu nutzen und die Flanken anzugreifen. Unsere Waldläufer und Krieger setzen häufig auf Schleichangriffe und Täuschung und "flüchten" auch mal quer über das Schlachtfeld, umrunden den Gegner und greifen von einer anderen Seite an. Mobilität ist unsere große Stärke, daher vermeiden wir offene Feldschlachten im Normalfall, aber stellen uns bei angepasster Mannstärke auch gerne einem Kampf.

- **Magie und Gift:** Und unsere Hexen verfluchen auch mal lautstark und wer möchte, darf unsere Pfeile gerne auch als giftig ausspielen. Das ganze ist natürlich vollkommen im Sinne der Opferregel und freies Spiel.

FÜHRUNGSSTRUKTUR

- **Hüter:** Der Hüter Corvus ruft die Gemeinschaft des Einen Baumes zusammen und steht ihr als geistliche und weltliche Leitung vor. Er ist der unangefochtene Anführer der Zusammenkunft und hat immer das letzte Wort.

- **Räte:** Dem Hüter stehen mit dem Ersten Jäger Fanilo (für die Krieger) und dem Ersten Sammler Drumbah (für die Nicht-Krieger) zwei Räte zur Seite. Besprochen und entschieden wird aber offen mit der ganzen Gemeinschaft – Basisdemokratie und Diktatur in einem sozusagen.

EPIC EMPIRES

Lager-Steckbrief 2019

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

WEHRANLAGE

- **Schauseite und Schnurpalisade:** Wir bieten eine sehr schöne Schauseite mit Tor und Totholz-Palisade zum Spielen an. Im hinteren Bereich des Lagers werden wir Schnurpalisade ziehen. Auch unser OT-/SL-Eingang und unser Limbusbereich wird so abgegrenzt. Bitte steigt in das Lager nicht pappnasig über die Schnurpalisade ein. Benutzt dazu lieber unseren Schleicher-Eingang, mit dem ihr praktischerweise schon direkt mitten im Lager landet.
- **Belagerungen:** Einem ernsthaften Angriff halten wir nicht lange statt (in ca. 1 Minute seid ihr drin, wenn es drauf angelegt wird) und wenn das Tor erstmal gefallen ist, haben wir sowieso keine Chance mehr. Wir leisten dann tapferen, aber meistens ziemlich aussichtslosen Widerstand und sind sehr schnell alle tot. Wer sich aber vor unserem Tor für eine Belagerung eingräbt und ein bißchen von uns mit Pfeilen gespickt werden möchte, der kann auch gerne mit einer Übermacht anrücken, bis er dann am Ende das Tor knackt. Wir setzen als Naturdorf zur Verteidigung wirklich alles, u.a. auch Steine, Obst und Gemüse (natürlich aus Schaumstoff) ein. Wie ihr darauf reagiert ist natürlich eure Sache.
- **Plünderkiste:** Wenn ihr im Lager seid, könnt ihr an einem gekennzeichneten Punkt eine auch so beschriftete "Plünderkiste" finden. Alles was dort drin ist, darf mitgenommen werden. Ansonsten bitte einfach alles grundsätzlich im Lager lassen.
- **Nachtspiel:** Nachtspiel ist ausdrücklich erwünscht! Wir sind ein sehr nachtaktives Lager, halten immer Wache, bieten diverse Möglichkeiten heimlich in unser Lager einzudringen und gehen umgekehrt ebenfalls gerne mal Nachts auf die Jagd oder versuchen irgendwo einzubrechen. Spielt uns sehr gerne Nachts an!

SPIELSCHWERPUNKT

- **Glaubensspiel:** Das EE ist ein Religionskrieg und wir sind fanatische Baum-Gläubige. Wir begrüßen Religions- und Kulturspiel sehr, sei es auf diplomatischer oder kriegerischer Ebene. Das Land ist unser Tempel, entsprechend finden sich überall ZK-Heiligtümer im Gelände, die mal mehr, als weniger gut gekennzeichnet sind.
- **Wissenssammler:** Wir sind ein sehr wissbegieriges Lager und haben sehr viele Schriften und Erkenntnisse über die Vergangenheit von Aké gesammelt. Wir erklären gerne den Metaplot und dienen als Plot-Multiplikatoren, um Lager mit einzubinden, die bisher noch wenig oder garnicht mit dem EE-Plot zu tun hatten. Es gibt eine kleine "Geschichte der Welt", in der wir die Hintergründe des Plots zusammen gefasst haben, aber auch eine sehr ausführliche Chronik, in der wirklich all unser Wissen zum EE-Metaplot aufgeschrieben wurde. Spielt uns darauf gerne an.

EPIC EMPIRES

Lager-Steckbrief 2019

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

- **Händler:** Wir sind Jäger und Sammler, glauben an den Einen Baum und leben in einem Naturdorf, d.h. mit Silber, Gold, Ruhm und Ehre kann man uns nicht wirklich beindrucken oder gar locken. Unser Handelsspiel läuft über Tauschgeschäfte und Naturalien. Wir bieten Heilungs-, Kräuter- und Alchemiespiel an und natürlich ist auch Wissen eine wertvolle Ressource bei uns.

- **Unstete Verbündete:** Die ZK erscheint oft als liebenswürdiges Hippie-Lager, aber wir sind in Wahrheit Ökoterrorenisten und haben es faustdick hinter den Ohren. Wir folgen dem Weg des Grauen Kreises, d.h. Leben und Vergängnis haben bei uns den gleichen Stellenwert und wir bewegen uns ständig auf dem schmalen Grad zwischen beiden Extremen. Aus diesem Grund gehen wir auch ohne Probleme Bündnisse mit Orks und Grünen Kometen ein, während wir auf der anderen Seite mit Elben und Licht verhandeln. Diplomatisch unmögliche Konstellationen sind unsere Spezialität - und wir freuen uns auch immer, wenn diese empfindlichen Bündnisse in Verrat, Mord und Totschlag enden.

BITTE NICHT

- **Unsicheres Kämpfen:** Bitte kein In-Fight und kein Chargen ohne eindeutige vorherige Absprache und ausdrückliche Zustimmung des Gegenübers, vgl. den "Aufs Maul"-Kodex. Spielt bitte schön und fair aus. Unsere Spieler haben eine sehr hohe Ausspielmoral und sterben relativ schnell. Falls euch ein ZKler negativ im Kampf aufgefallen ist, bitte direkt mit dem Betroffenen persönlich klären oder der Lager-Orga Bescheid geben, damit die Sache vor Ort geklärt werden kann. Wir freuen uns immer über Feedback, um unser Spiel zu verbessern.

- **Auf Ungerüstete einprägen:** Wir haben überwiegend leicht- bis ungerüstete Charaktere und fordern jedem unserer TN ab, sich 24/7 in die Wachschichten und Verteidigung des Lagers einzubringen. Am Tor können euch also auch mal "Sammler", d.h. nichtkämpfende Charaktere plötzlich gegenüber stehen. Bedenkt deshalb bei Angriffen und Nacht-Aktionen, dass euch sehr wahrscheinlich ungerüstete Spieler begegnen werden.

- **Schleich-Eingang überrennen:** Wir haben einen Schleich-Eingang, der sich auf der Hauptspielseite relativ einfach finden lässt. Bitte unterlasst es bei offenen Lager-Angriffen mit 20 Mann durch den Schleich-Eingang durchzubrechen, das ist einfach pappnasig. Ihr kommt genauso gut und einfach (und mit wesentlich weniger Zerstörungspotential) auch einfach durch unser Tor durch. Wie der Name schon sagt ist der Schleich-Eingang für Schleicher und vor allem für nächtliche Kommando-Aktionen gedacht.

- **Keine Kämpfe in der Halle:** Bitte nicht in der großen Haupthalle kämpfen und Vorsicht mit den Abspannungen der Halle. Wir haben mehr als genug freie Fläche vor und im Lager - nutzt das zum Kämpfen bitte aus!

EPIC EMPIRES

Lager-Steckbrief 2019

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

- **OT-Blasen:** Wir sind auf dem EE um zu spielen und nicht um OT-Gewandungsgrillen zu betreiben. OT-Blasen und -Zigaretten sind - insbesondere in der Halle - deshalb unerwünscht (ein ambientiges Pfeifchen anstecken ist aber immer absolut in Ordnung)! Ebenso besteht bei uns Umfüllgebot in der Halle. Das gleiche gilt auch für Besoffene, die ihren Absprungpunkt verpasst haben. Wir behalten uns vor, euch irgendwann auch einfach mal nach Hause zu schicken, bevor ihr in unsere Feuerschale stürzt.

UND DA VERSTEHEN WIR ABSOLUT KEINEN SPASS

- **Respekt und Selbstbestimmung:** Wir zwingen niemals Spieler in Spielsituationen, in denen sie sich OT unwohl, bedrängt oder bedroht fühlen. Jeder Spieler muss jederzeit die Möglichkeit haben, sich OT aus einer Spielszene zu befreien und einfach gehen zu können. OT Fesseln, Leute tatsächlich festzuhalten oder sie zwingen etwas OT gegen ihren Willen zu trinken, etc. verbietet sich daher vollkommen. Das Ausspielen von Vergewaltigungen ist ebenso ein absolutes NoGo, wie andere intime körperliche Annäherungen, die nicht unter den betroffenen Spielern abgesprochen und Teil einer geplanten Spielszene sind. Respektiert die persönlichen Grenzen eurer Mitspieler und fragt im Zweifel immer kurz OT nach!

- **ACHTUNG, LEBENSGEFAHR! ABHANG!:** Das Lager der ZK verläuft zu Teilen an einem Waldrand, hinter dessen Waldkante es sehr abrupt in einen ca. 7m tiefen Steilhang hinab geht. Der Bereich wird von uns (auch im Spiel) OT mit Flatterband und Warnschildern gekennzeichnet werden und wir stellen unsere Zelte auch so, dass man diesen Waldrand nicht gut erreichen kann. Ihr müsst dort gar nicht erst nach einem "geheimen" Eingang suchen, nähert euch dem Lager von dieser Seite einfach am besten nicht!

<https://www.google.de/maps/place/49%C2%B022'00.7%22N+7%C2%B016'51.0%22E/@49.3668494,7.2799263,365m/data=!3m2!1e3!4b1!4m14!1m7!3m6!1s0x4795c45591a9a951:0xa4fbf5965c8a2775!2s66450+Bexbach!3b1!8m2!3d49.3560225!4d7.2553745!3m5!1s0x0:0x0!7e2!8m2!3d49.3668475!4d7.2808371>

- **Wild-Pinkler:** Benutzt zum Pinkeln gefälligst die nahen Sanitär-Anlagen und lasst unsere Büsche in Ruhe, ihr Schweine.