18+

EPIC EMPIRES
REGELWERK

EPIC EMPIRES E.V.

1. Rund um EPIC EMPIRES 3
1.1 LARP für Erwachsene 3
1.2 Maximale Immersion 3
2. Allgemeine Spielregeln 4
2.1 Allgemeines 4
2.2 Du Kannst Was Du Darstellen Kannst (DKWDDK) 5
2.2.1 Opferregel 5
2.2.2 Hollywood-Prinzip 5
2.2.3 Kein Telling! 5
2.3 Bündnisse und Diplomatiespiel vs. Konfliktspiel 6
3. Kampf 6
3.1 Allgemeines 6
3.2 Verantwortung für Deine Ausrüstung 7
3.3 Keine Debatten! 7
3.4 Härte im Kampf 7
3.4.1 Ohne Absprache 8
3.4.2 Mit Absprache 8
a) Der EPIC-EMPIRES-Aufs-Maul-Codex (AMC) 9
b) Individuelle Absprache 10
3.4.3 Übermäßige Härte 10
3.5 Verwundungen und Rüstungsschutz 11
3.5.1 Verwundung 11
3.5.2 Rüstungen 11
3.5.3 Rüstungsschutz, ein bebilderter Leitfaden 13
3.6 Heilung und Tod 14
3.6.1 Heilung 14
3.6.2 Tod und Todeseffekt 14
3.7 Belagerung 15
4. Magie 16
4.1 Magieregeln 16
4.2 Magieanalyse 16
4.2.1 Grundlagen 17
4.2.2 Weiterführende Informationen 18
4.3.3 Sonderfälle 20

1. Rund um EPIC EMPIRES

1.1 LARP für Erwachsene

EPIC EMPIRES ist ein action- und wettkampforientierter Schlachtencon mit hohem Anspruch an die Darstellung und Gewandung der Charaktere und der geschlossenen Themenlager und Stadtviertel Neu-Ostringens.

Wir haben uns als Orga das Ziel gesetzt, eine Con zu schaffen, die ein möglichst tiefes Eintauchen in die Spielwelt erlaubt. Dem wird nahezu alles untergeordnet. Ab dem Eröffnungsritual sind, bis auf wenige Ausnahmen, alle Bereiche des Geländes Tag und Nacht In-Time. Entsprechend kann es überall und immer zu Aktionen und Kämpfen kommen. Um das Spiel frei laufen zu lassen, halten sich unsere Spielleiter dezent im Hintergrund.

Spielen und Erleben steht also im Mittelpunkt von EPIC EMPIRES. Anstatt Punkte zu zählen und Paragraphen abzuarbeiten, haben wir uns entschlossen, ein stark vereinfachtes Regelwerk zu nutzen, das auf *gesunden Menschenverstand* und *Eigenverantwortung* baut. Um letzteres zu gewährleisten, ist das EPIC EMPIRES *ausnahmslos ab 18*.

Die Altersbeschränkung ermöglicht auch ein deutlich härteres Kampfsystem, das zum einen einfach gehalten und zum anderen mit dem „Auf´s Maul Codex“ (AMC) den Härtegrad jeder einzelnen Szene steigern, aber auch kontrollieren lässt.

Für eine bestmögliche Immersion haben wir klare Regeln eingeführt, beispielsweise ein OT-Zelt-Verbot oder die Voraussetzung eines verbindlichen Gewandungsleitfadens für die elf Themenlager respektive die einzelnen Stadtviertel Neu-Ostringens. Die Themenlager werden von ihrer Lagerorga eigenverantwortlich geführt. Diese organisiert die Anmeldung ihrer Spieler, koordiniert die Bauten, kümmert sich um die Zulassung potentieller Spieler und stellt eigene Lagerregeln auf. Für die Förderung von Spiel und Bauten haben wir *eigene Stipendien* eingerichtet, auf die sich jedes Lager bewerben kann.

1.2 Maximale Immersion

Um Dir ein optimales Spielerleben zu bieten, ruht EPIC EMPIRES auf folgenden Grundsätzen, die von allen einzuhalten sind:

- **Iglus Adé:** Das Nutzen jeglicher nicht In-Time tauglicher Zelte ist untersagt. Dazu zählen Plastikzelte ebenso wie Pavillons, Katastrophenschutzzelte, wie auch ”60er Jahre Campingzelte” aus Stoff. Das Abtarnen dieser Zelte durch Stoff ist ebenfalls nicht gestattet. Ausdrücklich davon ausgenommen ist der NSC-/Orgaplex-Bereich.

- **Müll Adé:** Das Lagerambiente ist so hoch wie möglich zu halten, weshalb das Liegenlassen von Müll ebenso verboten ist, wie alles andere, das dem Ambiente Deines Lagers schadet. Denk daran, wir wollen kein Wacken und keine Grillparty, wir wollen mit EPIC EMPIRES gemeinsam eine Welt erschaffen, in die Du und alle Andere abtauchen können.

- **Piratenhemd Adé:** Der Gewandungsstandard des EPIC EMPIRES ist ein Grund für die Beliebtheit des Cons. Jeder Spieler folgt einem Gewandungsleitfaden, der von seiner Lager- oder Viertelorga entwickelt wurde. Dabei geht es nicht darum elitäres LARP zu feiern, sondern darum den hohen Gewandungsstandard unserer Spieler zu halten und sogar weiter zu verbessern.

- **Jammern Adé:** Die Kampfphilosophie von EPIC EMPIRES heißt: Kein Geweine, keine Debatten, kein Jammern. Die Kämpfe auf dem EPIC EMPIRES sind für gewöhnlich etwas härter, als Du es von anderen Veranstaltungen gewohnt bist. Dessen solltest Du Dir bewusst sein, wenn Du Dich in den Kampf begibst. Mehr zu dem Thema findest Du in unserem neuen Regelwerk, vor allem unter dem Punkt *3.4 Härte im Kampf*.

2. Allgemeine Spielregeln

2.1 Allgemeines

Das EPIC EMPIRES ist eine 24/7 IT-Con. Das heißt, es kann zu jeder Zeit und überall zu IT-Aktionen und Kämpfen kommen. Davon ausgenommen sind nur wenige OT-Bereiche wie der Orgaplex oder die Sanitäranlagen.

Was in diesem Regelwerk nicht explizit verboten ist, fällt unter die Anwendung von “Gesundem Menschenverstand”. Das heißt, wir erzählen Dir nicht, dass man keine 5 Kilo schweren Granitblöcke von der Palisade wirft oder welches Rüstungslevel das Gegenüber haben muss, damit Du es chargen darfst.

Abseits aller Regeln gilt IMMER unser oberster Grundsatz:

„Du bist für Dein Handeln und alle daraus resultierenden Konsequenzen IT wie OT selbst verantwortlich.“

Das beginnt bei Löchern in die Wiese brennen, geht über Sachbeschädigung und reicht bis hin zur vorsätzlichen Körperverletzung. Eigenverantwortlichkeit beinhaltet zudem auch, dass Du eigenständig auf Dinge verzichtest, die Du nicht einschätzen kannst: *Ist die Palisade zum Überklettern geeignet? Hat der Typ vor mir ein Problem damit, wenn ich ihn aus vollem Lauf anspringe?*

Nur weil Du etwas vielleicht als "absolut normal" erachtest und es nicht explizit im Regelwerk verboten ist, ist das kein Freifahrtschein. Es muss nämlich keineswegs so sein, dass alle anderen Teilnehmer das ebenfalls so sehen. Ein festes Zuschlagen auf einen unbehelmten Kopf mag vielleicht für Dich ebenso normal sein, wie das Umchargen unscheinbarer Trossmägde, das Begrabschen der Kellnerin in der Taverne oder das tatsächliche Überklettern einer fünf Meter hohen und nicht dafür geeigneten Palisade. Ein derartiges Verhalten wird von uns und den Mitspielern auf EPIC EMPIRES jedoch nicht toleriert. Gerade wenn dies für Deine Mitspieler nicht in Ordnung ist, werden wir hier hart durchgreifen und Dich gegebenenfalls von der Veranstaltung ausschließen.

2.2 Du Kannst Was Du Darstellen Kannst (DKWDDK)

Die Basis unseres Regelwerks ist DKWDDK mit Opferregel *[2.2.1 Opferregel]*. Zu bedenken ist, dass wir auf EPIC EMPIRES einen sehr hohen Anspruch an die Darstellung haben. Es geht daher nicht darum, etwas IRGENDWIE darzustellen, sondern möglichst filmreif *[2.2.2 Hollywood-Prinzip]* und vor allem OHNE Telling *[2.2.3 Kein Telling!]*.

2.2.1 Opferregel

Opferregel meint, dass Du als „Opfer“ einer Handlung selbst entscheidest, welche Konsequenzen diese begangene Handlung hat. So bleibt es Dir als Opfer eines Attentats beispielsweise überlassen, ob Dein Charakter endgültig stirbt oder dank EPIC EMPIRES Regeln *[3.6 Heilung und Tod]* überlebt. Schlussendlich *muss* aber immer eine Reaktion erfolgen. So solltest Du z.B. als Opfer eines Zaubers mindestens mit verbissenem Gesichtsausdruck oder wortgewandten Reden gegen die Zauberwirkung ankämpfen, um dem Mitspieler zu zeigen, dass Du den Zauber sehr wohl wahrgenommen hast, ihm aber widerstehen konntest.

Umgekehrt kannst Du von Deinem Opfer aber auch nie erwarten, dass es Dinge genauso ausspielst wie Du es erwartest oder möchtest. Die Freiheit der Opferregel gilt immer in beide Richtungen.

2.2.2 Hollywood-Prinzip

Unsere Erwartung und die Deiner Mitspieler an Dich: "Spiele die Szene aus, wie in einem guten Film!". Der Fokus von EPIC EMPIRES liegt auf dem Ausspielen einzelner Situationen. Dazu gehören lautes Brüllen, Stöhnen und Taumeln bei Treffern, Schreie bei Verwundungen - einfach alles was eine Szene intensivieren kann und echt werden lässt.

Versuche Jemandem, der die Szene beobachtet, das Gefühl zu geben, er würde sich eine Szene aus einem guten Film ansehen (dort leiden auch Helden!). Versuche die Außenwirkung Deiner Handlungen in den Mittelpunkt zu stellen, also so zu spielen, dass es für Deine Mitspieler besonders ansehnlich ist. Sicher ist es ineffektiv nach einem Treffer zu taumeln und die Deckung runter zu nehmen. Dein Mitspieler, der ebenfalls nach dem Hollywood-Prinzip spielt, wird Dir, z.B. durch weites Ausholen beim nächsten Schlag, aber genug Zeit lassen, Dich wieder zu fangen und nicht möglichst effizient die Lücke in der Verteidigung mit schnellen und unansehnlichen Schlägen nutzen.

2.2.3 Kein Telling!

Telling beschreibt den Umstand, einer uneingeweihten Person außerhalb der reinen Darstellung, Effekte zu vermitteln. Dazu zählen zum Beispiel jegliches direktes Ansagen wie Waffenschaden “2,2,2“, Magieeffekte „Feuerball“ aber auch die Wirkung von Tränken „Lähmung, Gift etc.“.Grundsätzlich gilt: **Lassen sich Effekte nicht anders als durch Telling vermitteln, ist auf diese gänzlich zu verzichten!**

Die entsprechenden Effekte sollst Du darstellerisch vermitteln. Statt „2“ zu brüllen kannst Du im Kampf eine große Waffe entsprechend führen und darstellen. Statt “..… Feuerball“ zu rufen kannst Du neben einem Spruch einen beeindruckenden (aber sicheren!) Pyroeffekt nutzen. Sollte die Reaktion Deines Mitspielers anders ausfallen, als Du Dir das vielleicht gewünscht hast, dann ist dies im Sinne der *[2.2.1 Opferregel]* vollkommen in Ordnung.

2.3 Bündnisse und Diplomatiespiel vs. Konfliktspiel

EPIC EMPIRES ist eine actionlastige Schlachtencon und soll es auch bleiben. So schön das Schmieden von Bündnissen und Aushandeln von Friedensverträgen auch sein mag, so tödlich ist es für die Veranstaltung und den Spaß Aller!

Zwei Diplomaten, die einen Waffenstillstand "für" Ihre Lager aushandeln, verdonnern hunderte Spieler zur Untätigkeit und Langeweile. Denk daran: Die überwältigende Mehrheit ist auf eine Schlachtencon gekommen, um sich "ordentlich auf die Mappe zu hauen". Die Diplomaten zerstören damit den Spaß und das Spiel für alle anderen Spieler auf dem Con. Nutzt vielmehr Eure Kreativität und Euer Redegeschick um alte Konflikte zu schüren, neue Spannungsfelder zu eröffnen und durchdacht die IT-Gewaltspirale zu eskalieren.

Kurz gefasst: Unterlasse Friedens- und Waffenstillstandsverhandlungen! Du bist auf EPIC EMPIRES, um epische Schlachten zu schlagen und harte Kämpfe zu meistern, nicht um Dir das Gesäß platt zu sitzen und den Friedensnobelpreis einzufahren.

3. Kampf

3.1 Allgemeines

Für alle Kampfsituationen gelten folgende Regeln:

- ***Keine statischen Schlachtreihen:*** Es gibt nichts Langweiligeres als zwei Schlachtreihen, die sich in 1-2m Abstand gegenüber stehen und sich so mehr oder weniger statisch beharken. Verhindert solche Situationen wo es nur irgend möglich ist. Dies sind Kampfsituationen, die auf EPIC EMPIRES so fehl am Platz sind wie blaue Schärpen.
- ***STOP-Befehl:*** Es gibt **keine** STOP-Befehle durch Spieler oder NSCs! STOP-Befehle kommen NUR von der SL, es sei denn es besteht *akute Gefahr für Leib und Leben*! Insbesondere gibt es auch *keine STOP-Befehle für Material* wie herumliegende Schwerter, Pfeile, Brillen oder sonstige Ausrüstungsgegenstände.
- ***Selbsteinschätzung:*** Sollte Dir ein Kampf OT zu gefährlich sein, zieh Dich aus der Situation zurück. Es ist zum Beispiel keine Schande, als Ungerüsteter nicht in den Fleischwolf zweier schwer gepanzerter Schlachtreihen kommen zu wollen. *Du bist immer auch selbst für Deine eigene Sicherheit verantwortlich.*
- ***Keine Debatten:*** Debatten über Ausspielen o.ä. in Kampfsituationen sind verboten. *[3.3 Keine Debatten!]*
- ***Kein orgaseitiger Waffen-/Ausrüstungscheck:*** Du bist für die Sicherheit Deiner Ausrüstung selbst verantwortlich! *[3.2 Verantwortung für Deine Ausrüstung]*

- ***Fundstücke:*** Die SL nimmt während einer Schlacht KEINERLEI Fundstücke entgegen.

Bei übermäßiger Härte folgt der Ausschluss der Veranstaltung. *[3.4.3 Übermäßige Härte]*

3.2 Verantwortung für Deine Ausrüstung

Als Orga führen wir keinerlei Sicherheitschecks Deiner Ausrüstung durch. Als eigenverantwortlicher Spieler bist Du selbst dafür verantwortlich, dass Deine Waffen in einwandfreiem Zustand sind.

Sollten wir während der Veranstaltung allerdings auf Ausrüstung stoßen, die wir für unsicher halten, werden wir diese aus dem Verkehr ziehen. Dazu zählen, neben Waffen, auch alles andere wie Rüstungen und insbesondere Schilde, Pfeile und Bolzen. Wenn Du Dich und Andere entsprechend gefährdest, bist Du unter Umständen nicht für eigenverantwortliches Spiel geeignet. Wir behalten uns vor, Dich von der Veranstaltung auszuschließen.

3.3 Keine Debatten!

EPIC EMPIRES ist eine actionlastige Schlachtencon. Unsere Schlachtfelder sind kein Debattierklub. Wir versuchen für alle Beteiligten eine möglichst tiefe Spielerfahrung zu bieten. Wenn Du Dein Gegenüber und andere Mitspieler dieser Erfahrung beraubst, weil Du mitten im Geschehen die Wirkung 2-händiger Waffen ausdiskutieren möchtest oder die Anzahl seiner "Rüstungspunkte", dann bist Du in einer Schlacht auf EPIC EMPIRES falsch.

Verhält sich Dein Gegenüber Deiner Meinung nach inadäquat, spiele darüber hinweg. Verlasse nötigenfalls die Situation und stell ihn im Anschluss OT abseits des Spielgeschehens zur Rede. Alles nicht unmittelbar Sicherheitsrelevante ist etwas zwischen Dir und Deinem Gegenüber, das Zeit bis nach der Schlacht hat. Verantwortlich für die Klärung derlei Probleme sind Du und Dein Gegenüber. Solltet Ihr nicht mehr weiter kommen, kann Deine Lagerorga und gegebenenfalls eine SL zur Mediation hinzugerufen werden.

Sollte sich Dein Mitspieler Dir gegenüber gesundheitsgefährdend verhalten, ziehe Dich ebenfalls aus der Situation zurück. Solltest Du nach einem kurzen Durchatmen immer noch der Meinung sein, dass da etwas passiert ist, was definitiv zu hart war, sprich Deinen Mitspieler darauf an. Solltet Ihr nicht weiter kommen, kann Deine Lagerorga und gegebenenfalls eine SL zur Mediation hinzugerufen werden. Sollte sich keine Möglichkeit für eine Aussprache vor Ort geben, merke Dir genau wie Dein Mitspieler ausgesehen hat („Spitze Ohren“ oder „Brillenhelm“ reichen nicht als Beschreibung). Sollte es wirklich notwendig sein, können wir mit einer vernünftigen Beschreibung über die jeweiligen Lagerorgas jeden einzelnen Spieler finden.

3.4 Härte im Kampf

Die Kämpfe auf EPIC EMPIRES sollen besonders dynamisch und schön anzusehen sein – episch eben. Deshalb sollen die Spieler auch in der Art und Weise wie sie Kämpfe ausspielen relativ frei sein. Möglich ist, was von denen an einem Kampf beteiligten Spielern gewollt ist! Hierzu muss eine Verständigung zwischen den Akteuren vorliegen. Wenn Du und Dein

Mitspieler Euch einig seid, dass Ihr Euch gegenseitig auf die Helme dreschen wollt, dann wird SL dies akzeptieren. Deswegen ist die Veranstaltung auch ab 18 Jahren.

Dieses so wenig wie möglich eingeschränkte Spiel eigenverantwortlicher, erwachsener Spieler hat in den vergangenen Jahren sehr gut funktioniert. Dennoch hat es ab und zu Irritationen gegeben, was erlaubt ist und was nicht. Insbesondere bei Spielern, die zum ersten Mal auf EPIC EMPIRES waren und aus harten abgesprochenen Kämpfen den Schluss gezogen haben, bestimmte Dinge seien generell erlaubt.

Deshalb legen wir jetzt genau fest, was bei den Kämpfen auf EPIC EMPIRES ohne Absprache bzw. mit Absprachen erlaubt ist.

3.4.1 Ohne Absprache

Gibt es keine Absprache, entweder weil eine Absprache aufgrund der Situation nicht möglich ist, oder weil eine Absprache nicht gewollt ist, gelten unsere Grundsatz-Regeln.

ERLAUBT	VERBOTEN
- Es darf mit Polsterwaffen aus allen Winkeln auf Arme, Beine und Torso geschlagen werden. - Es darf gegen Arme, Beine und Torso mit für sichere Stiche ausgelegten Polsterwaffen unter Beachtung einer erhöhten Sorgfalt gestochen werden. - Es darf unter Beachtung einer erhöhten Sorgfalt gecharged werden, wenn der Geschargte die Chance hat, sich auch auf den Kontakt einzustellen. - Es darf mit entsprechend gepolsterten Schildflächen geschoben werden. - Es dürfen unter Beachtung besonderer Vorsicht In-Fights (Schieben/Ringen) durchgeführt werden.	- Es darf nicht auf den Kopf geschlagen oder gestochen werden. - Es darf nicht auf die Genitalien geschlagen oder gestochen werden. - Es darf nicht mit Schildkanten geschlagen werden, außer die Schilde sind vollständig aus entsprechendem Schaumstoff. - Es darf nicht getreten werden.

3.4.2 Mit Absprache

Eine Ausnahme liegt immer dann vor, wenn Spieler VORHER einvernehmlich vereinbaren, von den Grundsatzregeln abzuweichen, sie also eine Absprache treffen. Ist es vorher vereinbart, kannst Du Dir mit einem anderen Spieler theoretisch einvernehmlich in die Genitalien treten, Dir sein Schild um die Ohren hauen lassen oder ihn an den Haaren ziehen. Wir gehen davon aus, dass Du erwachsen bist, weißt was Du tust und das auch genauso willst. Ein mögliches gesteigertes Verletzungsrisiko ist dann Dein Problem als eigenverantwortlicher Spieler und nicht das der SL, der Orga oder anderer unbeteiligter Spieler.

ACHTUNG!	**Wer ohne <u>vorherige Zustimmung</u> seines Gegenübers absichtlich von den Grundsatzregeln abweicht, begeht nicht nur einen krassen Regelverstoß, sondern ist für eine mögliche Verletzung des Anderen sowohl in zivil- als auch in strafrechtlicher Hinsicht voll verantwortlich. Es gilt vor allem auch sicherzustellen, dass Du keinen Unbeteiligten im Eifer des Gefechtes mit der gleichen Härte angehst.**

Vorherige Absprachen können durch eine kurze Rücksprache vor der jeweiligen Situation oder auch als generelle Absprachen für die ganze Veranstaltung getroffen werden. Sie können auch stillschweigend getroffen werden.

Nun ist es mitunter schwierig, in bestimmten Situationen mit einem Gegner vor dem Kampf längere Diskussionen darüber zu führen, was geht und was nicht geht, beispielsweise auf dem lauten Schlachtfeld oder bei einem Überfall. Deswegen haben wir einen Katalog beliebter Absprachen auf EPIC EMPIRES zusammengefasst, der nach diesem Regelwerk mit einer Geste oder einem Kommando vereinbart werden kann:

A) Der EPIC-EMPIRES-Aufs-Maul-Codex (AMC)

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

- **Verbal:** Der Anbietende sucht Augenkontakt mit seinem Gegenüber und ruft „Aufs Maul?“. Nimmt das Gegenüber das Angebot an, antwortet es mit „Aufs Maul!“

- **Nonverbal:** Der Anbietende sucht Augenkontakt mit seinem Gegenüber und tippt sich kurz mehrfach mit seiner Waffe an seinen Helm. Nimmt das Gegenüber das Angebot an, bestätigt es dies unter Augenkontakt seinerseits durch mehrfaches Tippen mit seiner Waffe an seinem Helm.

In beiden Fällen haben beide vereinbart, nach dem Aufs-Maul-Codex zu kämpfen. Beide wissen nach einer, nur einen kurzen Augenblick dauernden, Absprache, worauf sie sich einlassen.

Wird der AMC vereinbart, treffen die beteiligten Spieler folgende Absprache:

ERLAUBT	VERBOTEN
- Alles was nach den Grundsatzregeln erlaubt ist. - Es darf von oben auf den Helm geschlagen werden. - Es darf mit geschobenen Tritten, mit der Fußsohle voran, gegen Schilde und den Torso oberhalb der Gürtellinie getreten werden.	- Es dürfen keine Schläge seitlich gegen den Kopf geführt werden. - Es darf nicht auf die Genitalien geschlagen oder gestochen werden. - Es darf nicht gegen den Kopf gestochen werden. - Es darf nicht gegen die Beine oder Arme getreten werden.

- Es darf mit der Schildkante gegen den Torso und die Arme geschlagen werden.	- Es darf nicht mit Spann oder Schienbein getreten werden. - Es darf nicht mit der Schildkante gegen Kopf oder Beine geschlagen werden, außer die Schilde sind kernlos und vollständig aus entsprechendem Schaumstoff.

b) Individuelle Absprache

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, können Sie auch andere Dinge vereinbaren. Soll eine, für die gesamte Veranstaltung geltende, Absprache getroffen werden, so sind die Beteiligten natürlich frei, zu vereinbaren wie genau sie miteinander kämpfen wollen und was erlaubt sein soll und was nicht.

Bedingung ist, dass *sichere Polsterwaffen* verwendet werden und die Grenze des gesunden Menschenverstandes eingehalten wird. Wenn sich eine dritte Partei in den Kampf einmischt, musst du außerdem jederzeit in der Lage sein, wieder auf das entsprechende Kampflevel zurück zu kehren.

ACHTUNG!	**Wenn Du mit anderen 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.**

3.4.3 Übermässige Härte

Jedem Teilnehmer einer Schlacht auf EPIC EMPIRES sollten zwei Dinge klar sein:

1. **Die Kämpfe sind härter als auf anderen LARP-Veranstaltungen üblich!**
Das heißt sie sind <u>körperlich und psychisch fordernd</u>. Vor allem aber kommt es mitunter zu starkem ungewollten Körperkontakt, es kommt zu Treffern in ungewollte Körperzonen wie dem Kopf oder den Genitalien, es werden Leute aus Versehen umgerannt, man kann einen Pfeil aufs Auge bekommen, es kann zu Verletzungen kommen, es kann etwas kaputt gehen. Wohlgemerkt diese Dinge sind ungewollt, aber sie können im Eifer des „Gefechts“ passieren, wie überall sonst auch.

2. **Ihr dürft viel, aber wir erwarten Vernunft!**
Aufgrund von Beschwerden bzgl. Härteauslegung in den letzten Jahren, werden wir hier verstärkt aktiv. D.h. Leute, die sich unserer Meinung nach gesundheitsgefährdend verhalten und bewusst Verletzungen oder Sachschäden provozieren, werden gegebenenfalls ohne weitere Diskussion der Veranstaltung verwiesen und bekommen ggf. weiterreichende Teilnahmeverbote. Dies gilt insbesondere für bereits verwarnte Personen und Gruppen, die unter besonderer Beobachtung stehen (Dies wurde explizit im Rahmen des Lager-TÜVs an die entsprechenden Personen oder Gruppen herangetragen).

Wir bewegen uns auf einem schmalen Grad der, unserer Meinung nach, GESUNDEN Härte. Die Einhaltung dieser Grenze ist für ein Fortbestehen der Veranstaltung unverzichtbar. Wer glaubt diese, einerseits durch überzogene Sicherheitsdiskussion oder, umgekehrt, unangebrachten Weichei-Unterstellungen zu torpedieren, ist bei uns nicht richtig.

3.5 Verwundungen und Rüstungsschutz

3.5.1 Verwundung

- ***Verwundung:*** Jeder normale Charakter fällt nach *EINEM* (1) "Treffer". Dies bedeutet allerdings nicht den sofortigen Tod, sondern nur die absolute Kampfunfähigkeit. D.h. der Charakter liegt wimmernd, schreiend oder ohnmächtig am Boden. Auf keinen Fall kann der Charakter noch in irgendeiner Weise kämpfen. Allerspätestens (Charaktere mit extremer Konstitution) fällt jeder Charakter nach dem dritten Treffer.

- ***Treffer ausspielen:*** Wir appellieren auch wieder an Deine Eigenverantwortung und das Hollywood-Prinzip, was das Ausspielen von Treffern auf Rüstungen angeht. Einerseits erwarten wir, dass bei einer zweihändigen Waffe von Dir mehr ausgespielt wird, als ein leichtes Zucken und das Herunterzählen eines Rüstungspunktes. Andererseits gehen wir aber davon aus, dass Du von Deinem Mitspieler nicht erwartest, dass er nach einem Streifschlag mit einem Dolch auf die Brustplatte schreiend zu Boden geht.

3.5.2 Rüstungen

- ***OT-Schutz im Kampf:*** Rüstung bietet Dir auch OT Schutz! Wir empfehlen Dir zum Schutz des Kopfes und des Gesichtes das Tragen eines entsprechenden Helms und etwas, das die empfindliche Region zwischen den Beinen schützt.

- ***Rüstungsstärke:*** Wir wollen explizit keine ausgefuchsten Rüstungstabellen aufstellen und darüber diskutieren, ob eine Lederrüstung nicht OT weniger Schutzwirkung bietet als ein Polsterwams, was eigentlich Lederbeinschienen an Punkten geben, oder ob ein unvernietetes Kettenhemd nicht total wenig Schutz bietet. Es liegt in Deiner Verantwortung Deine Ausrüstung im Rahmen der von uns gegebenen Schranken einzuordnen und dem Hollywood-Prinzip *[2.2.2 Hollywood-Prinzip]* entsprechend zu bespielen. Mehr dazu findest du im bebilderten Leitfaden *[3.5.3 Rüstungsschutz, ein bebilderter Leitfaden]*.

- ***Rüstungsverteilung:*** Rüstung schützt nur dort, wo sie getragen wird.

- ***Reparaturen:*** Nach Beschädigung muss eine Rüstung selbstverständlich IT repariert werden!

- ***Magische Rüstungen etc.:*** Sie sind grundsätzlich untersagt. Unserer Meinung nach sind sie nicht so darstellbar, wie es dem darstellerischen Niveau von EPIC EMPIRES entspricht. Weder bemalte nackte Oberkörper noch blaue Schärpen bringen irgendwelchen Rüstungsschutz. Letztere sind im Übrigen als Telling-Instrument ohnehin untersagt. (Solltest Du tatsächlich als Magier mit umwerfender LED- und Bühnentechnik auftauchen, dann werden Deine Mitspieler Deine Rolle auch entsprechend anspielen ohne dass Du einen Anspruch auf magische Rüstung brauchst!)

3.5.3 Rüstungsschutz, ein bebilderter Leitfaden

Auf der Basis dieses Leitfadens sollst Du im Sinne von DKWDDK *[2.2 Du Kannst Was Du Darstellen Kannst* (DKWDDK)*]* und des Hollywood-Prinzip *[2.2.2 Hollywood-Prinzip]* spielen. Wir wollen lediglich klarstellen, wo der Anfang und das Ende der Rüstungsskala liegen und was für Schritte ungefähr dazwischen liegen.

Bild I zeigt - wenig überraschend - keinen Rüstungsschutz, d.h. der Charakter "fällt" nach dem ersten Treffer. In *Bild II* wird immerhin eine Lederrüstung getragen, so dass man hier von einem Treffer ausgehen kann den die Rüstung abfängt. Trägt der Charakter, wie auf *Bild III*, neben seinem Polsterwams (was auch einen Treffer abfangen würde) noch einen Helm, so kann man hier insgesamt zwei Treffer veranschlagen. Werden, wie in *Bild IV*, zusätzlich noch ein Kettenhemd und Panzerfäustlinge getragen, kann man vier Treffer veranschlagen. Kein Helm, dafür mehr Metallrüstung "untenrum" kann, wie in *Bild V*, auch Schutz vor vier Treffern bieten. Das Ende der Rüstungsspirale in voller (LARP-)Plattenrüstung inkl. Helm, Kettenhemd und Polsterwams, wie auf *Bild VI*, schützt dann vor sechs Treffern.

Der Schutz vor sechs Treffern stellt somit das Ende der Skala dar, egal wie viele Lagen an Rüstungen Dein Charakter mit sich herum schleppt.

Die Rüstungsstärke ist nur ein abstraktes Maß um einen Anhaltspunkt zu geben. Wir erwarten von Dir, dass Du nach einem tollen Kampf und dem einen richtig schönen Treffer auch dann zu Boden gehst, wenn Du Dich vielleicht noch durch Deine Rüstung geschützt gesehen hättest.

3.6 Heilung und Tod

3.6.1 Heilung

Wunden brauchen Heilungszeit, unabhängig davon ob sie rein chirurgisch, magisch oder gar überhaupt nicht versorgt wurden. Ein verwundeter Charakter fällt in aller Regel mindestens für die Dauer der laufenden Schlacht aus, egal auf welche Art und Weise er geheilt wird. Auf magische Fließbandheilung, egal ob durch Tränke oder Sprüche, insbesondere zur Verkürzung der Ausfallzeit, ist grundsätzlich zu verzichten. (Ausnahmen bilden hier die Respawn-Regeln während bestimmter Wettkämpfe, die einen Kämpfer auch während der Schlacht wieder einsatzbereit macht. Ob Ihr dann respawned oder lieber eine Heilung durch Magie oder Tränke ausspielen wollt ist Euch überlassen. Die Zeit ist aber auf jeden Fall nicht zu verkürzen)

3.6.2 Tod und Todeseffekt

Charaktere sterben auf EPIC EMPIRES nur endgültig, wenn ihre Spieler dies wollen. Stirbt ein Charakter nicht permanent, so wacht er an seinem Lagerheiligtum wieder auf und ist für die Dauer von mindestens 30 Minuten geistig und körperlich zu keinen größeren Handlungen mehr fähig. Der Charakter ist nach seinem “Tod” für eine Weile “fertig mit den Nerven“, da er/sie virtuell den eigenen schlimmsten Ängsten begegnet ist, was sich natürlich je nach individuellem Charakterhintergrund unterscheidet.

So wird z.B. ein Mensch des Mittelalters glauben dem Teufel begegnet zu sein oder einem seiner dämonischen Schergen, während ein Kelte denkt, er wäre nur knapp dem alles verschlingenden Maul des Crommm Cruach entgangen. Dieser Eindruck bleibt für einige Minuten, dann verblasst er erst LANGSAM.

Wir appellieren beim Thema “Charaktertod“ an Deine Eigenverantwortung und verzichten ganz bewusst auf allzu reglementierende Vorschriften. Jeder spielt das aus, was in seinen Hintergrund passt bzw. auf was man Lust hat. Wenn Du zum Beispiel gerne stundenlang einen Schwerverletzten spielst und Dich von Heilern zusammenflicken lassen willst, kannst Du das genauso tun. Auch andere Szenarien, wie z.B. eine Erleuchtung durch eine Nahtod-Erfahrung, sind möglich. Wie genau Du mit der Begründung für den „doch nicht Tod“ umgehen möchtest überlassen wir Deiner Eigenverantwortung. In der Regel haben die Lager hier entsprechende eigene Konzepte passend zum eigenen Hintergrund entworfen, wie Sie mit dem Thema Tod umgehen.

Aber NIEMAND entgeht diesen Auswirkungen und den damit verbunden “Ausfallzeiten“.

ACHTUNG!	**Wenn Du in der Schlacht fällst, musst Du Dir des Risikos bewusst sein, dass wenn Du liegen bleibst, Schwergerüstete auf Dich treten, über Dich fallen oder stolpern können.** Wenn die Schlachtsituation zu hitzig ist, solltest Du nach dem Umfallen zügig wieder aufstehen und am Rand des Geschehens den Sterbenden oder Schwerverwundeten mimen. Wenn Du trotz zweier aktiver Schlachtreihen liegen bleibst, bist Du für das weitere Geschehen vollständig selbst verantwortlich. Insbesondere kannst Du nicht um Vorsicht der Kämpfenden bitten, die auf Dich treten, fallen oder über Dich stolpern könnten. Das Schlachtfeld ist zum Kämpfen da, Heilerspiel kann auch wunderbar am Rande der Schlacht stattfinden. **Unter Umständen kann Dich eine SL auch auffordern aufzustehen und die direkte Schlacht zu verlassen. Dem ist unbedingt Folge zu leisten!**

3.7 Belagerung

Das reale Beklettern oder Zerstören von Palisaden ist verboten, es sei denn diese sind ausdrücklich dazu freigegeben.

Falls die Palisade das Lager nicht komplett umschließt, kann ein Seil den weiteren Verlauf der Palisade symbolisieren. Auch wenn dies regeltechnisch als Palisade gilt, sollten Angriffe immer auf der Showseite (z.B. Toranlage) geführt werden und nicht gegen das Seil. Auch ohne dass Spannen eines Seiles kann sich aus der Geländebeschaffenheit (Hecken Böschungen, Wald) eine natürliche Lagereinfriedung ergeben. Wir gehen davon aus, dass Du im Rahmen des gesunden Menschenverstandes erkennst, wo ein Lager eingefriedet ist. "Tellingpalisaden" gibt es dagegen nicht, ein Stück Wiese bleibt ein Stück Wiese, auch wenn dort 5 Zelte in einer Reihe stehen.

Die Struktur, die ein Lager umgibt, kann je nach Stärke einen Wert zwischen 1-3 erhalten, der bestimmt wie schwer es ist, diese Befestigung zu zerstören. Dieser Wert wird bei der Lagerbegehung durch die Lagerorgas im Rahmen der Tafelrunde gemeinsam festgelegt.

4. Magie

4.1 Magieregeln

Magie-Begabung ist sehr selten, wie auch magiebegabte Charaktere auf EPIC EMPIRES.

In der Darstellung von Magie gelten insbesondere das Hollywood-Prinzip *[2.2.2 Hollywood-Prinzip]* und die Opferregel *[2.2.1 Opferregel]*. Ein Magier muss sein Gegenüber durch Auftreten, Mimik, Gestik, Utensilien und Sprache beeindrucken und überzeugen. Technische Tricks können die Wirkung zusätzlich unterstreichen. Es gilt den Mitspielern bei jedem einzelnen Zauber eine gute Show zu liefern. Je aufwendiger und eindrucksvoller die Darstellung, desto wahrscheinlicher wird der Gegner einen Zauber ausspielen.

Auf Telling basierende Zauberei (*"Du siehst wie grün-blaue Ranken aus dem Boden schießen und dich...“*) ist auf EPIC EMPIRES **grundsätzlich verboten**. Die Zauberwirkung soll dem Bezauberten außerdem **nicht mit Hilfe von einem mehr oder minder passenden Symbolen** vermittelt werden, wie z.B. einer Blauen Schärpe für magische Rüstung oder einem Softball für einen gewaltigen Feuerstoß. Ebenso **verboten ist eine Vermittlung der Zauberwirkung in Form eines Kommandoworts** á la *"blablablabla...Feuerball!"*, *"blablablablablabla...Pain in the Ass!"*.

Akzeptabel ist die gewünschte Wirkung in den Zauberspruch durch Beschreibung einzubauen, z.B. *"Oh Mächte der Flamme, zerschmettert diesen unwürdigen Wurm mit Eurem alles verzehrenden Feuer!"*.

Wichtig ist in diesem Zusammenhang jedoch, dass der Zauber über die reine Spruchansage hinaus angemessen dargestellt wird. Beim gerade beschriebenen Feuerzauber z.B. mit einem harmlosen Pyroeffekt.

4.2 Magieanalyse

Der Text dieses Abschnitts basiert nahezu 1:1 auf dem Analysesystem der Kesselgasse, dem magischen Stadtviertel Neu-Ostringens.

Zauberer auf EPIC EMPIRES befinden sich in einem magiearmen Setting und sind keine Sternenflotteningenieure mit Tricorder. Die magische Analyse von irgendwelchen Gegenständen wird daher nur einige sehr grundlegende Informationen zutage fördern. Wer mehr erfahren will, kommt um umfangreiche Recherchen in der eigenen IT-Bibliothek oder aber der Kesselgasse nicht herum.

Du kannst selbstverständlich auch auf andere Systeme zurückgreifen, erhöhst so aber das Risiko, dass das Analysespiel auf einen kleinen Spielerkreis beschränkt bleibt.

4.2.1 Grundlagen

Symbol	Stärke	Art	Ziel	Alter	Quelle	Dauer
/\	Stark	Schädlich	Geist	Uralt	Extrasphärisch	Lang
-	Mittel	Nützlich	Körper	Mit Tradition	Natürlich	Mittel
\/	Schwach	Neutral	Umwelt	Modern	Rational	Kurz

Stärke: Sollte sich (fast) von selbst erklären – es geht um die Stärke der dem Gegenstand innewohnenden Magie. Was genau *Schwach*, *Mittel* und *Stark* bedeutet ist allerdings eine Frage der Interpretation. Faustregel: Artefakte und Produkte der Kesselgassen sind *Schwach*. Die Magie in plotrelevanten Lesath-Artefakten dürfte *Stark* sein.

Art: *Neutral* umfasst alles, was mit Hilfe der Magie herbeigerufen oder analysiert wird, ohne das Zielobjekt direkt zu beschädigen. Das kann allerdings auch ein finsteres Portal sein, durch das blutdürstige Dämonen in unsere Welt treten können. Gegenstände der Kategorie *Nützlich* verändern das Ziel auf eine Art und Weise, die ihm nützen soll. Dabei kann es sich um einen nützlichen Heiltrank handeln, aber auch um ein Schutzamulett. *Schädlich* bezeichnet schließlich alle Wirkungen, die eine unerfreuliche Wirkung auf das Ziel haben sollen. Dabei kann es sich sowohl um eine Rune handeln, die einen Blitzschlag auslöst, als auch eine Spindel, die eine unvorsichtige Prinzessin nebst ganzem Königreich in einen hundertjährigen Schlaf versetzt.

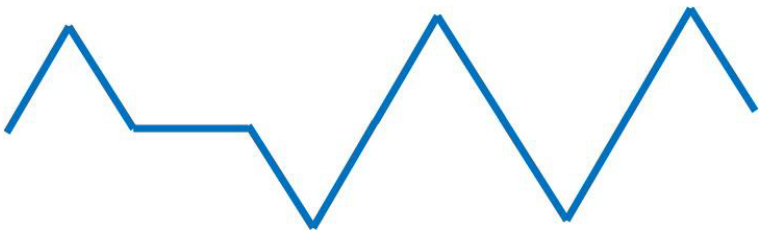
Ziel: *Körper* bedeutet*, dass* der Zauber auf den Körper des Ziels bzw. auf ein Objekt gerichtet ist, *Geist* beeinflusst die Psyche und *Umwelt* zielt auf einen größeren Radius.

Alter: Ein *Moderner* Gegenstand wurde vermutlich irgendwann innerhalb der letzten 50 Jahre geschaffen. Ein Gegenstand *Mit Tradition* kann auch mehrere Jahrhunderte alt sein und ein *Uralter* Gegenstand stammt aus einer längst vergessenen Zeit, als sich Dinosaurier und Elfen um Atlantis in der Hohlwelt gestritten haben (oder so). Die Kategorie *Alter* ist zugleich der wichtigste Bibliotheksverweis. Ein uralter Gegenstand könnte sowohl auf 3000 Jahre alten Tonplatten näher beschrieben sein, als auch in einer Hausarbeit, die Besserwisserboys Charaktere zu Studienzeiten für einen rüpelhaften Kampfmagier anfertigen mussten. Allerdings: Je moderner die Aufzeichnung, desto ungenauer sollten die Informationen sein. Ein vorgestern in der Kesselgasse geschaffenes Schutzamulett wird dagegen kaum in einem 300 Jahre alten Reisetagebuch beschrieben (es sei denn, der Autor wäre ein Zeitreisender) – dafür kann es sehr genaue Informationen zu dem Gegenstand geben (beispielsweise in Form von Forschungsnotizen/Labortagebüchern in der Bibliothek). Ein Mittelweg stellen Gegenstände der Kategorie *Mit Tradition* da. Hier kann es umfassende Aufzeichnung auch in älteren Werken geben, die trotzdem noch brauchbare Informationen liefern.

Dauer: Ein Amulett, dass beim Auslösen in einem Feuerball explodiert, hat eine (sehr) *Kurze* Wirkungsdauer, ein Schutzamulett wirkt möglicherweise *Mittellang* und die zuvor schon erwähnte Dornröschen-Spindel hat eine *Lange* Wirkungsdauer.

Quelle: *Natürlich* sind Kräfte, die auf mehr oder minder natürlichen Phänomenen beruhen, wie Gespenster, Feenwesen oder Elementare. *Rational* sind solche Zauberwirkungen, bei denen arkane Energien mit wissenschaftlichem Ansatz gebündelt und zielgerichtet eingesetzt werden. Ein *Extrasphärischer* Zauber schließlich beruht auf Kräften, die nicht von dieser Welt sind (z.B. Götter oder Dämonen, aber auch deren Priester).

Beispiel



Entschlüsselung: Stark, Nützlich, Zielt auf die Umwelt, Uralt, Rational, Lang anhaltend.

So könnte ein entsprechender Text in einer eher modernen Abhandlung in der IT-Bibliothek aussehen:
Mythos oder Wirklichkeit? Auch wenn es nie einem Forscher gelang Spuren einer derartigen Ansiedlung nachzuweisen, so sprechen viele Wüstenstämme in der großen Mahdi von einer untergegangenen Stadt namens Ka-rah. So groß soll die Macht der Einwohner gewesen sein, dass sie den Göttern selbst zu trotzen vermochten. Es heißt, sie verfügten über eine Art von Schrein, in dem sie magische Energien zu bündeln vermochten und wie eine Art Schutzkuppel über die ganze Stadt ausbreiten konnten, um so selbst Horden von alptraumhaften Kreaturen von den Mauern fernzuhalten. Eine wahrhaft unglaubliche Geschichte, immerhin vermögen wir heutzutage kaum genug Energie zu bündeln um einen relativ kleinen Körper, wie den eines einzigen Menschen, vor vergleichsweise geringer Krafteinwirkung, wie einen Schwertstreich, zu schützen. Dennoch mag an den Geschichten der Wüstenvölker ein Körnchen Wahrheit verborgen sein und so könnte es sich lohnen …

4.2.2 Weiterführende Informationen

Weil sich die Quelle und Art eines Zaubers oder Gegenstandes mit je drei Unterteilungen nur sehr unbefriedigend beschreiben lässt, sind hier zu jeder Kategorie drei zusätzliche Unterkategorien möglich. Diese lassen sich im Regelfall nur in der Bibliothek der Kesselgasse oder aber lagereigenen IT-Bibliothek finden.

Quelle	Extrasphärisch	Rational	Natürlich
/\	Göttlich	Zauberei	Geister
-	Dämonisch	Alchemie	Feen/Elementarwesen
\/	Anderes	Anderes	Anderes

Erläuterungen

Natürlich: *Geister* bezeichnet alle Kräfte, die auf dem Wirken ruheloser Seelenberuhen, mit *Feen/Elementare* sind Kräfte gemeint, bei denen derartige Naturerscheinungen ihre Finger im Spiel haben und *Andere* deckt Phänomene ab, die damit möglicherweise nicht erfasst werden (Drachen z.B.).

Rational: Die Unterkategorie Rational lässt sich in *Zauberei*, *Alchemie* und *Anderes/Verschollen* unterteilen, wobei letzteres all jene Kräfte beschreiben kann, die nicht unter die ersten beiden fallen: von urzeitlicher echsischer Kristallmagie bis hin zum Zaubersprechgesang verschollener Elfenvölker.

Extrasphärisch: Im Extrasphärischen Bereich tummeln sich drei Klassen von möglichen Magiequellen – *Götter* (und ihre himmlischen Boten), *Dämonen* und *Andere* (d.h. all jene Sphärenreisenden, die sich nicht mit den andern beiden Begriffen fassen lassen).

Art	Neutral	Nützlich	Schädlich
/\	Herbeirufend	Heilung	Schaden
-	Analysierend	Schutz	Verwandeln
\/	Anderes	Anderes	Anderes

Erläuterungen

Neutral: Unter *Herbeirufend* fällt alles, was irgendwelche Dinge herbeibeschwört, sowohl Nahrung aus dem Nichts oder fiese Dämonen aus der Niederhölle. *Analysierend* ist dagegen alles, was in irgendeiner Weise in den Bereich Hellsicht/Analyse fällt, beispielsweise ein Monokel, mit dem sich magische Signaturen erkennen lassen. Und weil wir bestimmt jede Menge Zauberspezialkategorien vergessen haben, fallen die dann jeweils unter *Anderes*.

Nützlich: *Heilung* ist alles, was Schaden am Zielobjekt behebt, *Schutz* verhindert Schaden. *Anderes*: siehe Neutral.

Schädlich: *Schaden* dürfte recht klar sein (Feuerbälle, Vergessenszauber, arkane Bomben aus schnell zerfallendem Adamantium). Unter *Verwandeln* fällt alles, was das Ziel stark verändert (Versteinerung etc., aber auch Liebeszauber oder geistige Beeinflussung). *Anderes*: siehe Neutral.

Beispiel

Entschlüsselung: Stark, Nützlich, Zielt auf die Umwelt, Uralt, Rational, Lang anhaltend, Zauberei, Schutz

So könnte der entsprechende Text in einem sehr alten Manuskript in der IT-Bibliothek aussehen:

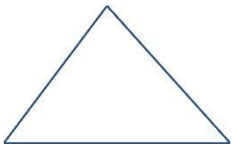
Als aber Not und Dunkelheit immer größer wurden, da schufen die alten Meister von Qua-rah mit ihren Zauberkräften aus reinem Licht einen funkelnden Kristall, der Glückseligkeit in die geschundene Stadt zurückbrachte. Die Brunnen sprudelten erneut, das Korn auf den Feldern gedieh und die dunklen Schatten von Ilthil dem Schakal mussten vergehen und mit großem Heulen floh er zurück in die Wüste.

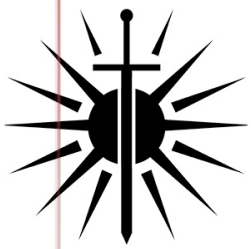
Mit UV-Farbe darunter:

4.3.3 Sonderfälle

Bei manchen Kategorien sind auch Sonderfälle möglich. Als Unterkategorie zu *Rational* könnte für ein Artefakt beispielsweise sowohl Zauberei als auch alchemistisch passend sein.

Das würde dann so aussehen:

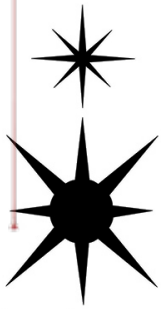




Das Licht

Norrelag

Die Pilger



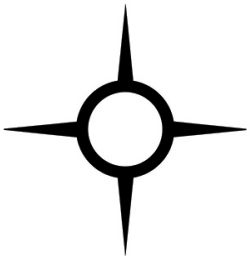
Die Elben

Imperium

Grüner Komet

Die Zusammenkunft

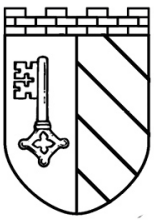
Antike



Orkheer-lager (OHL)

Lager des Königs

Horden des Chaos



Freistadt Neu-Ostringen

WWW.EPIC-EMPIRES.DE
FB.COM/EPICEMPIRESEV