



EPIC EMPIRES

Die Stadt

Teilnehmerleitfaden 2021



Inhalt

Vorwort	2
Bewerbung / Anmeldung	2
Was du wissen musst	2
Die Stadtviertel	3
Kurzbeschreibung "Freie Stadt"	Fehler! Textmarke nicht definiert.
Lagerleben und Zelte	6
Konzept verpflichtend	7
Ambiente und Spielangebote	8
Was ist sonst noch so los?	9
OT-Regelung	10
Gewandung	8
Exoten und Fremdrassen in der Stadt	9
Stadt-NSC's	10
Fragen zum Charakterkonzept	7
Kämpfen	10
Schlusswort	10
Anhang: Beispielbilder Stadtspieler	12



Vorwort

Herzlich Willkommen in Neu-Ostringen, der Stadt auf dem EPIC EMPIRES!

Im Folgenden wirst du alles Wichtige über unsere Anforderungen und Erwartungen an einen Stadtcharakter erfahren. Mit den unten stehenden Punkten möchten wir eine Art Qualitätssicherung betreiben und sicherstellen, dass nach der Schließung der Themenlager die Stadt nicht zu einem undefinierten Hort "übrig gebliebener Charaktere" wird. Wir müssen dabei Standards berücksichtigen, die sowohl Optik als auch Spielverständnis beinhalten. Dennoch ist die Stadt eine Art bunter Schmelztiegel, in dem Charaktere unterschiedlichsten Hintergrunds auf neutralem Boden leben und interagieren.

Bewerbung / Anmeldung

Eine Bewerbung in der Stadt ist **keine** automatische Anmeldung. Du bekommst in den Tagen nach dem Ausfüllen des Formulars (i.d.R. innerhalb von 10 Tagen) Feedback, ob dein Charakter zugelassen wird oder nicht. Wenn du (noch) nicht zugelassen wirst, melden wir uns ebenfalls mit Verbesserungsvorschlägen bei dir. Selbstverständlich erhältst du die Möglichkeit nachzubessern und bemängelte Punkte zu beseitigen.

Die Bewerbung in der Stadt bezieht sich ausschließlich auf den von der EE-Orga organisierten Teil der Stadt. Dies ist die sogenannte "Freie Stadt".

Was du wissen musst

Die Stadt ist das Aushängeschild des EPIC EMPIRES. Im Gegensatz zu allen anderen Lagern ist die Stadt frei betretbar und damit für jeden zugänglich. Demzufolge legen wir gesteigerten Wert auf die Umsetzung unserer bekannten EE-Regeln im Bereich Gewandung, Zelte und OT-Zonen.

Die Stadt ist Dreh- und Angelpunkt der Veranstaltung und sie existiert nicht aus reinem Selbstzweck. Mit dem neuen Konzept versuchen wir die Stadt noch interessanter für Themenlagerspieler zu gestalten, indem wir hier mit Hilfe der Stadtspieler und –Viertel verschiedene Anspielstationen schaffen. Selbstverständlich sollen die Stadtspieler aber auch selbst nicht zu kurz kommen. Dementsprechend setzen wir verstärkt auf eine Spielerschaft die Lust hat und fähig ist sich bei der Gestaltung der Stadt einzubringen. Neu-Ostringen ist kein Platz für Abenteurer oder Abenteurergruppen, die lediglich einen Campingplatz benötigen.

Nun bist also **DU** gefragt. Komm in die Stadt, hauche ihr Leben ein und bereichere sie mit deinem Konzept.



Die Stadtviertel

Zuerst möchten wir dir die Stadtviertel kurz vorstellen. Denn die Stadtviertel sind das Herz der Stadt Neu-Ostringen. Dort passiert ein Großteil des Spiels und wunderbare Aktionen. Die Viertel stellen einen Großteil der Stadtspieler und verfügen über eigene Organisationsstrukturen, welche dir die Planung und die Teilnahme am EPIC EMPIRES enorm erleichtern können.

Wenn dies in ihr Spielkonzept passt, entsenden die Stadtviertel Delegationen zur Stadtverteidigung. Innerhalb eines Stadtviertels setzen die Viertel-Orgas ihr eigenes Konzept um und bestimmen, wer sich in ihrem Viertel niederlassen darf. Die Stadtviertel eignen sich deshalb auch perfekt für ausgefallene Spielkonzepte die zunächst nicht die Chance haben die Grenze von 50 Spielern zu erfüllen.

Im Folgenden wollen wir jedes Stadtviertel, das 2021 in der Stadt aufzufinden ist, kurz vorstellen, so dass du eine Ahnung hast, auf was du dich einlassen würdest:

- [Händlerviertel](#) (EE-Orga)

Das Händlerviertel erstreckt sich über einen Bereich von der unteren Stadt an der Taverne bis zur Tribüne. Hier findet man eine kleine Auswahl von uns ausgewählter Händler, die nicht nur mit ihrer Ware, sondern auch mit ihren Ständen eine optische Bereicherung für Neu-Ostringen darstellen.



- [Orientviertel](#)

Das Orientviertel ist eine Karawane mit Reisenden aus allen Ländern unter der Sonne. Ob als geschickter Händler, weiser Geschichtsschreiber oder bezirzende Tänzerin: sie sind in die Lande der Lesath gekommen, um das Zusammenkommen der vielen Völker zu nutzen, ihre Waren unter das Volk zu bekommen und von dem Wissen aller zu profitieren.

- [Grüner Komet](#)

Ein weiteres Mal versammeln sich die Völker Ryliantoeths unter dem Banner des grünen Kometen, um die Saat des Glaubens auf Aké auszubringen. Unter einer neuen Heerführung zeigen sich Veränderungen im Lager, man munkelt von alten düsteren Plänen, denen sich die Alcyoniten zugewandt hätten, von dunkler Magie und finsternen Ritualen zu Ehren ihres Gottes.





- Kesselgasse

Die Kesselgasse ist ein Anlaufpunkt für Zauberer, Alchemisten und Gelehrte. Das spielerische Hauptaugenmerk soll darin liegen, eine Anspielmöglichkeit für jegliche Art von Plot zu bieten. Sie sind ein neutrales Viertel und haben dadurch Möglichkeiten mit allen anderen Lagern zu interagieren. Hierbei suchen sie nicht die kämpferische Auseinandersetzung, sondern das komplexe Spiel aus Beziehungen, Diplomatie und Interessenkonflikten.



- Messergasse

Die Messergasse ist das Stadtviertel jener, die am Rande der Gesellschaft gelandet sind oder mit kriminellen Machenschaften ihren Lebensunterhalt bestreiten. Hier leben Bettler, Gauner, Wegelagerer, Wahrsagerinnen und fahrendes Volk Seite an Seite mit intriganten Witwen, entlaufenen Sklaven, leichten Mädchen und gering geschätzten Handwerkern und Händlern.



- Im Quartier Culotte herrschen der Geist der Aufklärung und des Entdeckerdrangs. Hier treffen Brüder und Schwestern im Geiste zusammen, die unterschiedliche Motivationen haben. Die Bewohner sind Kolonisten auf der Suche nach neuen Ufern, Forscher, welche nach Wissen und Ruhm lechzen, Seefahrer, die im Namen des Profits fremde Ozeane bezwingen und unbekannte Inseln erkunden.

- Das Konzil

Schließlich endet dein Weg an einem Tisch, hinter dem ein finster dreinblickender Bärtiger seinen Platz hat und dich wohl schon seit einiger Zeit aus harten Augen fixiert. Rasch kritzelt er noch eine Notiz auf die Pergamente vor sich, dann spricht er dich an: <<Heda! Ein Auftrag, wie?! Ungeheuerbeseitigung? Ein Monsternest ausrotten? Feenschutz? Fluchbrechung? Was kann das Konzil für euch tun?>>



B-Nötchen



Seit 2019 werden die Stadtviertel, ähnlich wie die Lager, prämiert. Angelehnt an die B-Note erhielt der Preis den Namen "[B-Nötchen](#)".

Du hast Interesse an einem der Stadtviertel?

Die Anmeldung für die Stadtviertel erfolgt über die jeweilige Stadtviertel-Orga. Die Kontaktdaten sowie die notwendigen Voraussetzungen zur Teilnahme an einem Stadtviertel sind auf der jeweiligen Viertelseite zu finden.

Besonders die Stadtviertel haben eine Vorbildfunktion für die gesamte Stadt. Es gilt also, dass die Viertelspieler dort noch vorbildlicher in Spiel, Gewandung und Lagergestaltung auffallen, da sie Zentrum des Spiels und Interesse der Veranstaltung sind.

Sei ein Vorbild für andere Teilnehmer!

Weiteres

Wenn du ein eigenes Viertel gründen möchtest, kannst du dich [hier](#) informieren, wie das genau abläuft.



Die freie Stadt Neu-Ostringen

Dein Weg treibt dich von Ort zu Ort, wo du das Leben in vollen Zügen genießen willst? Neu-Ostringen! Diese Stadt hat allzeit etwas für dich zu bieten!

Natürlich kann kein Wettstreit der Völker stattfinden, wenn es nicht gleichzeitig die Möglichkeit gibt, in verschiedenen Tavernen und verrufenen Etablissements den Sieg zu feiern oder Trost in der Niederlage zu suchen. Und wo so viele Menschen zusammenkommen, dürfen auch die Händler mit ihren Waren nicht fehlen.

Lagerleben und Zelte

Die Stadt hat eine Vorbildfunktion auf dem EPIC EMPIRES. Das haben wir bereits erwähnt. Deswegen achten wir hier besonders auf die Einhaltung des Iglu-Zelt Verbots. Dieses Verbot umfasst u.a. Pavillons, Plastikzelte, Katastrophenschutzzelte oder Tarnzelte. Auch "OT-Zelte" mit Stoffüberwurf zur Abtarnung sind **nicht** zulässig! Wenn du dir unsicher bist, fragst bei uns (stadt@epic-empires.de) nach und schick uns Bilder.



Bei der Bewerbung ist eine Kurzbeschreibung mit den Maßen (inkl. Abspannung) deines Zeltens und deines Lagerplatzes **zwingend** erforderlich. Nur dann können wir die Stadt entsprechend planen. Denn jeder Spieler erhält von uns einen zugewiesenen Zeltplatz. Solltest du im Zelt einer anderen Person schlafen, reicht es aus, wenn du darauf verweist, bei wem du im Zelt schläfst. Da die Fläche der Stadt begrenzt ist, sind Gruppen dazu angehalten Zelte effizient zu nutzen. Zehn Personen einer Gruppe in zehn Zelten wird nicht funktionieren.



Konzept verpflichtend

Im Sinne des EE bevorzugen wir vor allem Gruppen, die mit ihren Charakteren an der Darstellung einer lebendigen Stadt interessiert sind. Neu-Ostringen ist ausdrücklich keine Abenteurer- oder Söldner-Zuflucht für Spieler, die sich keinem der übrigen Lager anschließen möchte, können oder wollen.

Neu-Ostringen ist eine Stadt, die als solche bespielt und dargestellt werden soll und will! Zwar gibt es die Möglichkeit als „Abenteurer“ unterzukommen, allerdings sind die Plätze hier begrenzt und wir behalten uns vor, Konzepte abzulehnen.

Es geht also vor allem darum, dass du mit deiner Teilnahme der Stadt einen Mehrwert gibst. Mögliche Konzepte wären z.B. Landstreicherspiel, Barbier, Stadtwache, Feuerwehr, Stadtrat, Schmied, Gildenspiel, Heiler, usw.

Solltest du einen Charakter darstellen, dessen Konzept einem anderen Lager oder Viertel zugeordnet werden kann, werden wir dich erstmal zur Bewerbung an dieses Lager oder Viertel verweisen.

Das bedeutet für dich: Überlege erst, ob du mit deinem Charakterkonzept zu 100% in die Stadt passt, bevor du dich bewirbst.

Ebenfalls musst du dir Gedanken machen, mit welchem Spielangebot und welcher Charaktereigenschaft du das Stadtleben Neu-Ostringens besonders bereichern kannst.

Fragen zum Charakterkonzept

Was Charakterkonzepte anbelangt, so erwarten wir hier vor allem Stadtspiel bereichernde Konzepte.

Folgende Fragen solltest du für deinen Charakter klar beantworten können:

- Warum ist dein Charakter ausgerechnet in Neu-Ostringen? (“Ich wurde nicht im Elbenlager zugelassen” ist z.B. kein Grund ...)
- Warum ist dein Charakter eine Bereicherung für die Stadt?
- Welcher Tätigkeit geht dein Charakter nach? (Handwerker, Händler, Politiker, Dieb, Bettler...)
- Inwiefern lässt sich deine Idee spiel- und ambientefördernd umsetzen?
- Entspricht meine Gewandung den angegebenen Standards?



Gewandung

Bei der Gewandung geht uns vor allem um eine stimmige und glaubwürdige Umsetzung deines Konzepts. Da wir weder einen Kulturkreis noch eine Epoche vorgeben wollen, können wir, im Gegensatz zu anderen Lagern, keinen fixen Gewandungsleitfaden bereitstellen. Dies ist jedoch kein Freifahrtschein für ein Anything-goes. **Im Gegenteil.**

Der Hauptteil der bisher in Neu-Ostringen spielenden Teilnehmer ist im Low-Fantasy Bereich anzusiedeln. Hier findet man vor allem Charaktere, die sich zumeist sehr liebevoll an historischer Darstellung orientieren.

Zum Beispiel: Spätmittelalter, Amerika 1700-1850, fahrendes Volk, Araber. Dies alles sorgt aktuell für ein sehr stimmiges Gewandungsbild innerhalb der Stadt.

Um dies beizubehalten empfehlen wir folgendes zu beachten:

- Orientiere dich möglichst an historischer oder filmischer Darstellung „städtischer“ oder dörflicher Charaktere. Dies erleichtert uns die Einordnung und dir selbst die Umsetzung.
- Gewandung besteht aus mehr als nur Schuhen, Hemd und Hose oder Rüstung. Zusätzliche Kleidungsstücke wie Kopfbedeckungen, Taschen/Beutel, Westen, Halstuch, Bauchbinde und Schmuck etc. kann viel zu einem stimmigen und vielschichtigen Gesamtbild beitragen.
- Habe Mut zum Dreck! Einfache Gewandung ist nicht frisch gebügelt, sondern durch Beanspruchung eher dreckig und/oder hat Verschleißstellen. Das trifft vor allem auf die „untere soziale Schicht“ zu. Ein Handwerker der aussieht wie aus dem Ei gepellt, wirkt nicht sehr stimmig.
- Betreibe keine Zweckentfremdung von offensichtlich modernen Elementen zum Gewandungsbau. Nietengürtel, Palästinenserschals, neuzeitliche Stahlhelme, Jeansstoff etc. ziehen deine Klamotte eher runter, anstelle sie aufzuwerten. Der Betrachter assoziiert damit eher das moderne Pendant, als den Zweck, den du dem Stück zgedacht hast.
- Für viele eine Selbstverständlichkeit: Zeige her deine Stiefel! Vermeide modernes Schuhwerk! Wenn du keine Alternative zu deinen heißgeliebten BW- oder Wanderstiefeln hast, solltest du diese so gut als möglich abtarnen (z.B. mit mittelalterlich angepassten Gamaschen, Beinschienen oder ähnlichem).

Im Anhang findest du noch einige Beispiele für gut umgesetzte Stadtcharaktere der letzten Jahre aus diversen Vierteln und der freie Stadt.

Ambiente und Spielangebote

Wir wollen gezielt das Ambiente in der Stadt fördern und dazu Spielangebote oder stimmungsvolle Einrichtungen (Schmiede, kleiner Alchemiestand etc.) konzentrieren, um sie nicht in alle Winde zu zerstreuen.



Solltest du so etwas planen, bitten wir dich diesbezüglich mit uns so früh wie möglich in Kontakt zu treten. Dann können wir dein Konzept in unserer Planung berücksichtigen und mit dir persönlich Rücksprache halten.

Was ist sonst noch so los?

In Neu-Ostringen gibt es eine Vielzahl an Wettkämpfen und Prämierungen:

Es gibt die Wahl des Schönsten bzw. der Schönsten Neu-Ostringens, einen Bardenwettstreit, diverse kleine Wettkämpfe vom Wettbüro, Arena-Wettkämpfe, einen Deckenmarkt, Blutball, die Semaphoren-Schule bei Goldhammer und Baculus und den Münzwechsel bei Baculus sowie beim Massage-Institut Heilende Hände.



Außerdem stellen wir für euch jedes Jahr die freie Bühne auf. Die Bühne ist für jeden Spieler oder jede Spielergruppe für

Darbietungen zugänglich. Einige Wettbewerbe finden bereits auf der Bühne statt. Z.B. die Wahl des oder der Schönsten Neu-Ostringens. Die Herolde koordinieren alle Auftritte im Spiel. Wenn du also deine besonderen Fähigkeiten auf einer Bühne präsentieren möchtest, freuen wir uns über deine Meldung!



Das [Ressourcen-Spiel](#) wird vom Prospektor von der Stadt aus koordiniert.

Neben weiteren vielen kleinen Spieleraktionen gab es bereits eine organisierte Diebesgilde, Bürgermeister- und Stadtratswahlen oder die N.O.B.B.L. (-> [N.O.B.B.L.](#)) sowie eine Stadtwache. Habt Ihr konkrete Projektideen mit denen Ihr das Spiel in der Stadt bereichern wollt?

Denkt doch darüber nach Euch für das Stadt-Stipendium zu bewerben (-> [Stipendien](#)).

Exoten und Fremdrassen in der Stadt

Um den mehrheitlichen Low-Fantasy Konsens der EE-Teilnehmer nicht zu torpedieren, behalten wir uns vor, Umsetzungen aller nichtmenschlichen oder gemischten Rassen genauer zu beleuchten und diese im Zweifelsfall abzulehnen. Hier legen wir besonderen Wert auf eine optisch glaubwürdige Umsetzung und ein passendes, ernsthaftes Konzept.



Das bedeutet, dass wir keine grün angemalten Spaß-Gobbos, eine Armee minimal geschminkter Untoten-Söldner-Vampire im Pannesamt Cape, oder Drachen zulassen werden.

Kämpfen

Die Stadt (Neu-Ostringen) als Zentrum des Wettkampfes und Lebens auf dem EPIC EMPIRES steht unter dem Schutz der Lesath und es gilt das Recht des Stadtfriedes, den zu brechen nach der Neu-Ostringer Stadtverfassung, Abs. 44 verboten ist. Das bedeutet, dass in der Stadt jegliche Kämpfe im Spiel geahndet werden.

OT bedeutet das: Es gilt die **Scharmützelregel** (höchstens 5:5 Spieler) auf dem Stadtgebiet.

In der Nähe von OT-Händlern **darf nicht gekämpft werden**, um deren Ware nicht zu beschädigen.

Außerdem ist Neu-Ostringen seit 2017 Teil des Wettkampfes. Deswegen ist jeder Bürger dazu verpflichtet, im Rahmen seiner Möglichkeiten, an der Stadtverteidigung teilnehmen.

Jede Spielergruppe und jedes Viertel hat diesbezüglich einige fürs Spiel wichtige Mechanismen zu erfüllen. Zum Beispiel ist der Söldnerdienst für ein anderes Lager zum ersten mal 2022 reglementiert.

Stadt-NSCs

Falls du als [Miliz-NSC](#) oder mit einem anderen [NSC-Konzept](#) (z.B. Stadtwache, Schreiber, Lampenwart, Herold) das Spiel in Neu-Ostringen bereichern möchtest, klicke auf die hinterlegten Links.



OT-Regelung

Es gibt in der Stadt KEINE OT-Zonen. Das heißt, alles außerhalb deines Zeltes muss entsprechend IT gehalten sein. Das gilt insbesondere für Müll, aber auch für Möbel, Kochgelegenheiten und ähnliches, das du vor deinem Zelt aufstellst. Die Stadt steht optisch im Fokus der Veranstaltung. **Du hast also eine Vorbildfunktion!**



Bei Rückfragen stehen wir dir gerne unter stadt@epic-empires.de zur Verfügung.

Schlusswort

Es ist uns an dieser Stelle wichtig nochmals gezielt darauf hinzuweisen, dass dieser Guide und insbesondere das Bewerbungsverfahren nicht den Sinn verfolgen Personen gezielt vom Spiel auszuschließen. Es geht uns nicht darum



Charakterkonzepte oder Gewandungen an sich zu bewerten, sondern lediglich herauszufinden, ob diese und das entsprechende Konzept in die Stadt passen.

Es ist also deine Entscheidung!

Fühlst du dich keinem der Stadtviertel direkt zugetan und willst mit deinem vorbildlichen Rollenspiel, toller Gewandung und stimmigen Lagergestaltung ein Teil des Zentrums des EPIC EMPIRES werden? Dann bist du hier richtig aufgehoben. Der freie Teil der Stadt wird von unserer Stadtorga organisiert, über die du dich alleine oder mit einer Spielergruppe anmelden kannst. (-> [Anmeldung](#))

Wenn du also Lust hast in der Stadt zu spielen, bewirb dich! Sollte es irgendwo Probleme geben, sagen wir dir, was geändert werden muss, damit du in Neu-Ostringen spielen kannst.

Unser Kontakt: stadt@epic-empires.de

Wir freuen uns auf Deine Bewerbung,

Dein EPIC EMPIRES - Stadt-Team (Ly, Matze, Sibyl, Balu, Lara)



Anhang: Beispielbilder Stadt- und Viertelspieler













