



Inhalt

Das Viertel.....	2
Der Glaube.....	3
Die Mission.....	4
Die Völker.....	6
Spielphilosophie.....	16
Kontakt.....	18
Danksagung.....	19





Das Viertel

Das Viertel des Grünen Kometen besteht aus vielen verschiedenen Völkern, die nur durch eines geeint werden. Durch Ihren fanatischen Glauben an den mächtigsten aller Götter, den schlafenden Erschaffer aller Welten, Ryliantoeth. Nach der Welt Alcyon auf der Ryliantoeth schläft werden die Anhänger des grünen Kometen auch Alcyoniten genannt.

Durch die teils extrem unterschiedlichen Kulturen innerhalb unseres Lagers gibt es viele Reibungspunkte und es kann schnell zu Konflikten innerhalb des Lagers kommen. Dies ist durchaus erwünscht und wird meist als spielfördernd angesehen.

Gewandungstechnisch herrschen orientalische und asiatische Kleidungen vor. Nicht wenige Kulturen die im Lager des grünen Kometen beheimatet sind, vertreten Moralvorstellungen, die weit von denen der modernen Welt entfernt sind. Blutopfer im Namen des Glaubens sind keine Seltenheit, selbst Kannibalismus kann vorkommen.

Was bedeutet das für mich?

Wir bespielen eine dunkles Lager voller fanatisch Gläubigen. Dunkle Magie, Blut und moralisch fragwürdige Handlungen kommen bei uns häufig vor, auch Intrigen untereinander sind nicht selten. Dennoch sind wir gegenüber Andersgläubigen eine starke Gemeinschaft, so groß die Unterscheide zwischen den Völkern auch sein mögen, die Aversionen gegenüber Andersgläubigen sind stärker.





Der Glaube

Der Glaube an Ryliantoleth ist der zentraler Punkt im Viertel. Es wird Gottesdienste und Rituale geben um unseren Gott zu stärken und seine Gunst zu erlangen. Die Geistlichkeit nimmt daher in unserem Viertel eine zentrale Rolle ein.

Unser Gott Ryliantoleth schläft unter dem Schimmernden Berg Karlâgh auf der Welt Alcyon, nachdem sich alle anderen Götter zusammen schlossen, um ihn in einem gigantischen Götterkrieg, zu besiegen. Oberstes Ziel aller Alcyoniten ist es, unseren Gott wieder aus seinem Schlaf zu erwecken. Dazu trägt man zuerst den Glauben in andere Welten, gerne auch mit dem Schwert voran. Glauben oder sterben, ist die einzige Wahl die den Völkern der eroberten Welten bleibt.

Innerhalb des Lagers gibt es je nach Volk Unterschiede im Glauben. Die einen verehren neben Ryliantoleth Propheten, welche in seinem Namen in Ihrer Heimat gewirkt haben, in anderen Kulturen haben die alten Götter dieser Welten in Form von untergeordneten Wesenheiten Einzug in den Glauben gehalten.

Was bedeutet das für mich?

Es bedeutet vor allem das du dir Gedanken machen solltest, wie dein Charakter seinen Glauben auslegt. Betet er jeden Tag fünf Mal? Oder richtet er nur vor der Schlacht ein schnelles Gebet an seinen Gott und bevorzugt Taten statt Worten? Wie radikal geht er mit Andersgläubigen um? Dir sollte klar sein, dass es Gottesdienste, Predigen und Rituale geben wird, auch nachts ist das nicht unüblich.





Die Mission

Die Mission auf Aké, der Welt der Lesath, begann für die Alcyoniten als eine Prestige Mission, denn ein Land in dem der Tod keine Endgültige Sache ist, würde schwer zu erobern werden. Den Verblendeten und Ungläubigen die Stärke des einen, wahren Glaubens zu präsentieren war der Hauptzweck ihrer Anwesenheit.

Mit dem Ende der Spiele der Lesath, wurde lange diskutiert, ob die Anwesenheit auf dieser Welt noch einen Zweck erfüllte, der die verwendeten Ressourcen rechtfertigte. Nach dem Tod der Götzendienerin Inan Amun durch das Opfer des alcyonitischen Kriegspriesters Dahaka wurde zwar festgestellt, dass der Tod in Aké doch möglich war, jedoch ist es schwierig und der Preis hoch. Klassische Eroberungspläne kamen nach wie vor nicht in Frage. Stattdessen sollte man sich darauf konzentrieren den Boden zu bereiten. Aus einer Armee von Soldaten wurde ein Trupp ausgewählter Alcyoniten, aus einem Heerlager wurde ein Stadtviertel.

Ihre Aufgabe ist einfach und doch facettenreich: Bereitet das Land für die Eroberung vor! Bisher verfolgte das Viertel des Grünen Kometen zwei Ansätze um dies zu erreichen. Die Alcyoniten versuchen zum Einen auf politischem Wege ihre Macht in der Freistadt Neu-Ostringen zu mehren und festigen. Zum Anderen erforschen sie das Land und seine Magie in der Hoffnung Macht darüber zu gewinnen. Den Wiederbelebungsmechanismus zu entschlüsseln wäre dabei ein großer Schritt nach vorne. Auch Informationen über die anwesenden Völker, die Flora und Fauna, Resistenzen und Anfälligkeiten der Bewohner, Stärken und Schwächen der befestigten Lager sind für zukünftige Pläne von großer Wichtigkeit. Seit kurzem gibt es noch einen weiteren Ansatz, da sich die Nebel um Aké verändert haben. Die Alcyoniten müssen lernen in den Nebeln zu navigieren und sich vor dessen Gefahren schützen, denn nur so können sie den Zugang wahren.





Die Eroberung Akés ist nur aufgeschoben, die Pläne liegen immer noch in den Kammern der Heeresführung. Wir sind die Saat der Rosen, die einst zu den Dornen im Fleisch unserer Feinde heranwachsen werden. Helft uns den Glauben in die Herzen unserer Feinde zu sähen und die welche denken widerstehen zu können mit Schwert und List von den Schlachtfeldern zu fegen.

Was bedeutet das für mich?

Wir sind momentan ein Brückenkopf, das heißt wir sind im Land der Lesath um eine Eroberung vorzubereiten. Unseren interner Lagerplot ist darauf ausgerichtet, unsere Macht zu festigen und zu erforschen. Wir werden gezielt darauf achten das alle Arten von Charakteren, vom Gelehrten über den Magier bis hin zum einfachen Soldaten, etwas zu tun bekommen. Dazu gehören gezielten Attacken oder nächtliche Aktionen die feindlich gesinnte Lager in ihren Aufgaben stören und unseren Glauben verbreiten sollen. Genauso üben wir uns auch in der Kunst der Politik und Diplomatie, denn nicht immer kann man seine Ziele mit Gewalt erreichen.

Sei dir allerdings bewusst, dass es genug Lager gibt, die einen Alcyoniten auf Sicht töten wollen. Nur weil du kein Krieger oder Soldat bist, solltest du dich nicht in Sicherheit wiegen.





Die Völker

Wie bereits erwähnt, setzt sich der Grüne Komet aus einer Vielzahl von Völkern zusammen, die nur durch die Tatsache, dass sie alle an den selben Gott glauben geeint werden. Alle Welten der bespielten Völker haben den Einschlag eines grünen Kometen auf Ihrer Welt und die anschließende Eroberung durch die Alcyoniten hinter sich. Bei einigen ist dies so lang her das es niemanden mehr gibt der sich an die Zeit vor dem Kometen erinnert, bei anderen sind die Erinnerungen an die Kriege noch frisch.

Es gibt bereits bestehende Völker, die wir hier genauer vorstellen werden. Alle bespielten Völker sind menschlich, Fremdrassen gibt es nur in Ausnahmefällen

Was bedeutet das für mich?

Sieh dir unsere Völker an und sprich gerne mit ihnen, um dich genauer zu informieren. Der Hintergrund aller Völker ist deutlich umfangreicher, als wir hier schreiben können, bietet aber auch immer noch Freiraum für eigene neue Ideen. Solltest du dich für ein Volk entscheiden werden dir unsere Spieler bei der Gestaltung deines Charakters helfen.

Alternativ kann natürlich auch ein bereits existierender Charakter zu unserem Glauben konvertieren. Sei dir allerdings bewusst, dass dies eine IT schwerwiegende Konsequenzen für deinen Charakter ist, man kann nicht einfach kommen und gehen wie man will.

Kommt keine der beiden Möglichkeiten für dich infrage, kann auch ein neues Volk ausgearbeitet werden, dies ist allerdings sehr aufwendig. Damit es sich lohnt nehmen wir neue Völker nur auf, wenn ihr mindestens zu fünft seit.





Die Aduuni

Unter den Aduuni versteht man den menschlichen Teil der Bevölkerung des Kontinents Aduuni. Die Landschaften von Aduun bestehen zum größten Teil aus Grassteppe, aus weiten, geschwungene Tälern, sanften Hügel und Bergen.

Die Völker von Aduun lassen sich in zwei Gruppen teilen: Menschen und Nichtmenschen, wobei letztere seit dem Erstarren des einzig wahren Glaubens langsam zurückgedrängt wird. Die menschlichen Aduuni, die sich selbst auch Khuni nennen, führen ein Nomadenleben. Es ist die einzige Möglichkeit, in dieser Umgebung zu überleben. Die Verfolgung durch Nichtmenschen hat hierbei ihr Übriges getan. Die Khuni wurden jahrhundertlang gejagt. Die Jahre der Kämpfe haben die Menschen in einen stetigen Guerillakrieg getrieben, da sie von Anfang an in der Unterzahl waren. Die Tiiren, wie die Aduuni die Nichtmenschen nennen, sind in ihrem Äußeren sehr vielfältig und werden, seit dem Einschlag des grünen Kometen mit zunehmendem Erfolg, bekämpft.

Der Glaube an die Grüne Sonne und Ryliantoeth fußt auf der Dankbarkeit für die Befreiung von der Unterdrückung durch die Tiiren. Die Aduuni verehren Ryliantoeth als Lichtbringer und gerechten Befreier, als jenen der ihnen endlich den Sieg in einem jahrhundertlangen Kampf bringen würde.

Die Aduuni leben üblicherweise in einer Stammes- und Sippengemeinschaft. Ihre Einstellung zum Leben ist sehr pragmatisch, seit Generation ging es für sie nur ums nackte Überleben. Kämpfen und Krieg sind für sie sehr ernste Dinge und es ist jedes Mittel erlaubt, um das eigene Überleben und das der Sippe zu sichern.

Ansprechpartner: Kai

Email: kai.k.kraemer@googlemail.com





Die Ashrinari

Als Ashrinari werden jene bezeichnet, die vom Planeten Ashrinar stammen. Der Planet Ashrinar wird ausschließlich von Menschen bewohnt und wurde historisch durch vielfältige Reiche und Kulturen geprägt, die sich häufig untereinander bekriegten. Als Hauptgott aller Reiche wurde Ashrin anerkannt - eine omnipotente und grundsätzlich wohlwollende Wesenheit.

Die jüngere Geschichte war geprägt durch eine, gemeinhin als "Ashrins Verrat" bezeichnete, katastrophale geographische Umwälzung in Verbindung mit dem Auftreten übernatürlicher Kreaturen, welche die Einwohnerzahl des Planeten drastisch reduzierte und weite Teile des Planeten verwüstet hinterlassen hat. Zum Zeitpunkt des Verrats wurde Ashrinar durch diverse Reiche mit unterschiedlichen kulturellen Aspekten beherrscht. Das zunehmende Auftreten von Lindwürmern und die damit verbundenen Zerstörungen führten jedoch zu einer Vereinigung, bei der die Überlebenden der gefallener Reiche von den verbliebenen Mächten aufgenommen wurden. Durch ein anschließend misslungenes Ritual, in welchem die letzte Bastion der Ashrinari gerettet werden sollte, starben die meisten Ashrinari in Chaos und Verzweiflung im Kampf gegen Ashrins widernatürliches Gezücht.

Die überlebenden Ashrinari wurden von Kundschaftern des Grünen Kometen gefunden. Die überlebenden Ashrinari, die sich fortan in Erinnerung an die zwölf vernichteten Einheiten als 13te Rotte bezeichneten, berichteten den Alcyoniten von den Geschehnissen. Diese erkannten das Potential der 13ten und boten einen Handel an. Die 13te sollte sich dem Heerzug des Grünen Kometen anschließen und für Ryliantoeth kämpfen - im Gegenzug versprachen sie, eines Tages gemeinsam gegen Ashrin zu ziehen und ihn für seine Verbrechen zur Rechenschaft zu ziehen.





Beeindruckt von der Macht des Grünen Kometen, dem Auftreten der Alcyoniten und nicht zuletzt auch in Ermangelung einer Alternative schlossen sich die Überlebenden den Alcyoniten an und verließen Ashrinar im Gefolge des Grünen Kometen.

Seither hat die 13. Rotte sich in ungezählten Schlachten einen Namen im Heer des Grünen Kometen gemacht. Ihr oberstes Ziel jedoch bleibt die Rückkehr nach Ashrinar, um den Verräter zu stellen und seinen Palast bis auf die 24 Grundmauern zu schleifen. Um dieses Ziel zu erreichen, trägt sie zur Stärkung ihrer Verbündeten im Heer des Grünen Kometen bei. Gelegentliche Besuche Ashrinars dienen der Aufklärung und Rekrutierung weiterer Kämpfer aus den Reihen der verstreuten Überlebenden.

Ansprechpartner: Jan

E-Mail: j.arndt175@gmail.com





Die Mirraner



Mirraner sind die Bewohner des recht kleinen Kontinents Mirran. Im gemäßigten Klima Mirrans lebt der größte Teil der Bevölkerung friedlich in einer der fünf großen Städten. Alle Mirraner sind bereits seit vielen Jahren geeint im Glauben an den einen Gott und leben in einer auf Leistung basierenden Kastengesellschaft.

Familien spielen in dieser Gesellschaft nur eine untergeordnete Rolle. Kinder erhalten während ihrer Ausbildung Einblicke in allen Orden und werden, je nachdem in welchen Bereichen sie am besten sind, einem der fünf Orden zugeteilt. Mirraner, die dazu bestimmt sind die geistigen und weltlichen Führer zu werden, treten dem Orden der Priester bei. Zu den Wächtern gehören die besten Krieger und Gesetzeshüter Mirrans. Ärzte oder Gelehrte werden dem Heiler Orden zugeteilt und all jene, die Magie wirken können, versammeln sich im Orden der Magier. Der mit Abstand größte Orden, ist der Orden der Arbeiter, zu dem alle guten Handwerker und Künstler Mirrans zählen.

Trotz dieser strengen Regeln sind die Mirraner ein sehr offenes Volk und bereit neue und andere Dinge zu lernen oder zumindest zu akzeptieren. Das heißt auch, dass sie sich ihren Aufgaben anpassen. Sie nutzen alle ihnen zur Verfügung stehenden Mittel um ihre Ziele zu erreichen und beschränken sich nicht nur auf Dinge ihrer Heimat. Entgegen dieser Offenheit stehen sie dennoch fest im Glauben an Ryliantoeth und sind nicht davon abzubringen.

Ansprechpartner: Steffen

E-Mail: Nekksvt@web.de





Die Pher-Kadarn

Als Pher-Kadarn bezeichnet sich das Volk vom Kontinent Pherkad, einer zum Großteil mit Wüsten, Steppen und wenigen kargen Gebirgen bedeckten Landschaft. Auf Pherkad existieren einige bewohnbare Flusstäler und Oasen im oder am Rande des "großen Sands" und in den tiefer gelegenen Gebirgsregionen. Ebenso gibt es diverse unterirdische Flüsse und Seen, die mit Hilfe von Brunnen genutzt werden können. In Pherkads Äquatorialnähe liegen grobe Wüstengebiete, die man die gläsernen Dünen nennt, da die Hitze der Sonne den Sand dort am Mittag zu Glas werden lässt.

Die Pher-Kadarn sind ein recht gastfreundliches Volk, das viele gute Krieger hervorgebracht hat. Im Kampf gilt für einen Pher-Kadarn nur der Sieg als ehrenhaft, ganz gleich, auf welche Weise er errungen wird. Das Wort "Sieg" lässt sich in der Muttersprache der Pher-Kadarn auf unterschiedliche Weise übersetzen, so zum Beispiel auch als ein Kampf, in dem man dem Gegner großen Schaden zugefügt, ihn dezimiert oder ihn überlistet hat. Seit Kurzem stellen die Pher-Kadarn den Heerführer des Grünen Kometen. Innerhalb der Pher-Kadarn gibt es zwei nennenswerte Kulturen, die Ashkar-darn und die Sohei.

Ashkar-darn

Die Ashkar-darn leben in Siedlungen aus Lehm und Stein, die sie in und um die Oasen im "großen Sand" errichtet haben. Es sind meist relativ kleine, aber dennoch recht beeindruckende Städte, die vor der Ankunft des Kometen als uneinnehmbar galten, da es keiner Streitmacht möglich war, so viel Wasser mit sich zu führen, dass eine längere Belagerung möglich wurde. Ihre Fassaden sind nicht selten mit etlichen Glasscherben verziert sind, in denen sich das Licht tausendfach bricht. Auf eine Stadt der Ashkar-darn zu blicken ist wie in die Sonne zu blicken, so heißt es.





Die Zahl ihrer Einwohner richtet sich nach dem in der Nähe verfügbaren Wasser. Die älteste dieser Siedlungen ist Ashkadar, die den Bewohnern der Wüste schließlich ihren Namen gab. Die größte ist Kaddima, das einst den Anspruch hatte, über die gesamte Wüste zu herrschen.

Ashkar-darn bevorzugen Speere als primäre Waffen, die sie nicht selten auch einhändig führen. Sie sind außerdem Meister mit dem Säbel. Ihre Fernwaffe ist der Bogen. Ihre Rüstungen fertigen die Pher-Kadarn aus der Haut von Wüstenechsen. Man nennt sie "Sandrüstungen", da die Haut der Echsen rau ist wie der Sand, auf dem sie leben.

Ansprechpartner: Flix

E-Mail: fwenzel@gmx.de





Die Sohei

Die Sohei sind in den Bergen Pherkads beheimatete Krieger und Mönche, die in Tempelgemeinschaften zusammenleben und einen besonders starken Glauben an den schlafenden Gott entwickelt haben. Als die ersten Jünger Ryliantoleths nach Pherkad kamen, schlossen sich ihnen einige erste Anhänger freiwillig an. Diese waren vorher schon Mönche gewesen, die an Naturgeister glaubten. Als man ihnen von Ryliantoleth berichtete, erkannten sie darin einen mächtigen Naturgeist, der wie sie glauben, Pherkad schon immer innewohnt.

Für den Kampf verwenden sie "nur" ihr Schwert (Katana) welches sie symbolisch mit ihrer Seele gleichsetzen und Schwertlanzen (Naginata). Die Sohei leben die meiste Zeit in ihren Tempeln, steigen aber immer wieder herunter um in den Dörfern und Städten von Ryliantoleth zu predigen oder um Ungläubige auszumerzen. Sie sind stetig bestrebt, Pherkad völlig unter die Kontrolle Alcyons zu bringen. Auch zeichnen sie die Geschichte ihrer Heimatwelt auf.

Ansprechpartner: Fee

E-Mail: keylol699@gmail.com





Die Sirdis Vakai



Sirdis Pasaulis ist eine wilde Welt voller tödlicher Gefahren. Ihre Bewohner, die Sirdis Vakai, teilen sich in zwei Völker.

Die Städter: Kraujo Vakai

Die Kultur der Kraujo Vakai ist geprägt vom intrigenreichen Leben innerhalb der riesigen Kraterstädte. Mächtige Familien in ihren hohen Türmen ringen um Einfluss und Reichtum, während in die unteren Ebenen kaum ein Sonnenstrahl dringt. Seit die Kraujo Vakai den Wahren Glauben angenommen haben, tragen sie ihre Kriege nicht mehr offen aus, sondern bevorzugen subtilere Taktiken.

Jede der sechs Städte hat eine eigene Spezialisierung entwickelt. Ihre Bewohner unterscheiden sich daher in Kultur und Ausbildung. Das öffentliche Leben wird von dem allgegenwärtigen Glauben an Ryliantoleth geprägt. Neben ihm werden auch seine zwei Propheten verehrt, denen in unserem Glauben eine zentrale Bedeutung zukommt. Im Vergleich zu den anderen Völkern ist der Blutkult der Kraujo Vakai eine Besonderheit bei der Verehrung Ryliantoleths.

Die Kleidung der Kraujo Vakai enthält chinesische und mongolische Einflüsse. Auf offiziellen Missionen herrschen selbstverständlich die Farben Ryliantoleth, Grün und Schwarz, vor. Metalle sind auf dem ganzen Planeten sehr selten, daher wurden schon früh Rüstungsalternativen zu den schweren Eisenpanzern gesucht. Auch Waffen werden von anderen Völkern des Grünen Kometen importiert.

Ansprechpartner: Daniel Schneiderbauer

E-Mail: sirdis-vakai@web.de





Die Bewohner des Dschungels: Voras Vakai

In den riesigen Urwäldern, die Sirdis Pasaulis größtenteils bedecken, leben die Voras Vakai. Ihr Leben ist geprägt vom stetigen Überlebenskampf des Urwalds. Sie sind direkt, hart und verlassen sich gerne auf ihre stark ausgeprägten Instinkte.

Die Voras Vakai besitzen ein stark ausgeprägtes Gemeinschaftsgefühl und sehen im Zusammenhalt und der Zusammenarbeit des Stammes den Schlüssel zum Überleben. Das Wichtigste ist immer das Wohlergehen des Stammes. Die meisten Stämme führen ein Leben in steter Wanderschaft und durchstreifen den Dschungel auf uralten Pfaden.

Jeder Stamm wird vom stärksten Krieger, dem fähigsten Druiden und der mächtigsten Schamanin angeführt. Die Voras Vakai sind ein der Natur sehr verbundenes Volk. Sie bewundern die Energie, die in allem Leben steckt und manche von ihnen können sie sogar beeinflussen. Trauer ist jedoch ein Gefühl, das sie sich kaum erlauben. Der Verlust „geliebter“ Menschen würde ihnen die Geistesgegenwärtigkeit rauben, die sie im Urwald benötigen. Wer stirbt geht ihrem Glauben nach ein in den ewigen Kreislauf.

Auch die Voras Vakai glauben an Rylianthoeth und seine beiden Propheten. Anders als die Kraujo Vakai ehren sie ihn aber durch den Verzehr von Fleisch, Opfertagen oder Gesänge. Dunkle und grüne Farben herrschen auch in ihrer Kleidung vor, die dem tropischen Dschungel auf Sirdis Pasaulis angepasst ist. Sie fällt daher eher spärlich aus, und wird oft durch großflächige Bemalungen und Knochen oder Federn ergänzt.

Ansprechpartner: Joschua Neff

E-Mail: sirdis-vakai@web.de





Spielphilosophie



Die 2 Regeln

Ein zentraler Punkt der unserer Spielphilosophie zu Grunde liegt sind die von Ralf Hüls formulierten 2 Regeln:

1. Wenn Du angespielt wirst, zeige irgendeine plausible Reaktion. Spiel irgendwas, egal was, aber spiel.
2. Wenn Du jemanden anspielst, erwarte keine bestimmte Reaktion. Akzeptiere, was Dein Gegenüber draus macht.

Das wichtige an diesem Grundsatz ist, dass er das Spiel aufrecht erhält und gleichzeitig Frustration innerhalb des Spiels vorbeugt. Wer keine bestimmte Reaktion erwartet, der ist auch nicht enttäuscht das die Dinge anders passieren als erhofft und wer immer auf ein Spielangebot reagiert dem wird so schnell nicht langweilig werden. Seid euch einfach bewusst: Es gibt nicht die eine Konsequenz!

Gleichzeitig soll die Philosophie es euch ermöglichen freier auf einen Spielpartner zuzugehen und mit ihm zu spielen. Denkt daran: Euer Spielpartner erwartet keine bestimmte Reaktion von euch, gibt es da etwas das ihr so auf keinen Fall spielen wollt? Kein Problem, sucht euch eine andere Reaktion aus und spielt diese, nur spielt irgendwas.

Ziel im Larp ist es das alle Teilnehmer eine positive Erfahrung mit nach Hause nehmen, durch die Aufnahme dieser Theorie in unsere Philosophie wollen wir euch die Möglichkeit geben frei zu entscheiden welche Art von Erfahrung Ihr machen wollt. Wir trauen Euch zu, dass Ihr in der Lage seid, zu entscheiden was euch diese Erfahrung versauen würde und was sie nur noch besser macht.

Unser Appell an euch ist daher:

Traut euch zu spielen!





DKWDDK

Du kannst was du darstellen kannst

Wir bespielen ein Viertel auf dem Epic Empires, als solches ist Dkwddk das Grundregelwerk das alle zu beachten haben. Dies gilt selbstverständlich auch für unser Lager.

Grundsätzlich ist diese Regel bereits bei der Auswahl des Lagers zu beachten, wir haben hier jedoch eher geringe Anforderungen, da wir alle Menschen beziehungsweise Humanoide spielen. Wir stellen allerdings gewisse Ansprüche an unsere Magier, Priester und Alchemisten. Larp sollte auch optisch so ansprechend sein das allen das Spielen erleichtert wird. Telling lehnen wir daher grundsätzlich ab. Wenn es dir nicht gelingt etwas darzustellen, dann lass es lieber. Wer eine Rolle mit besonderen Fähigkeiten spielt sollte sich unbedingt Gedanken über deren Darstellung machen. Redet einfach mit uns, gemeinsam wird sicherlich eine Lösung gefunden.

24/7 IT – Durchgehendes Spiel

Auch dieser Grundsatz sollte jedem der sich mit dem Epic Empires beschäftigt hat geläufig sein. Wir können nach Time In zu jeder Tages- und Nachtzeit angespielt, angegriffen und in Aktionen hineingezogen werden.

Selbstverständlich gibt es gewisse Grenzen, niemand wird den nackten Ork aus der Dusche zerren um ihn zu verkloppen, aber selbst auf dem Weg zu der Dusche sollte eine gewisse Anspielbarkeit gegeben sein. Bitte versuche diesen Grundsatz ernst zu nehmen und deinen Mitspielern soweit es irgend möglich ist immer ein anspielbarer Partner zu sein. Danke.





Kontakt

Nach all diesen Informationen hast du noch Interesse an unserem Lager?
Wunderbar!

Hier kannst du uns finden:

Facebook:

<https://www.facebook.com/dergruenekomet/>

Instagram:

https://www.instagram.com/der_gruene_komet/

E-Mail:

orga.gruenerkomet@gmail.com

plot.gruenerkomet@gmail.com

Epic Empire:

<https://www.epic-empires.de>





Danksagung

Dieser Leitfaden wäre so nicht möglich ohne die wundervollen Bilder der Fotografen auf dem Epic Empires die uns jedes Jahr durch Ihre Anwesenheit bereichern.

Vielen Dank für eure wundervollen Bilder. Sollte es mit einem der Bilder irgendein Problem geben bitte meldet euch.

