

# NEAPOLIS

## Das Lager der Antike auf dem Epic Empires



NeaPolis – eine kleine aufblühende Oase wahrer Kultur inmitten einer barbarischen Welt. Gegründet, von den ersten Streitern, die aus den großen Kulturen der Welt zusammengekommen waren, um sich dem Wettstreit der Lesath zu stellen. Römer, Griechen, Ägypter, Perser, Galliern und Etrusker stehen hier Seite an Seite, um diesen einzigartigen Ort der Gemeinschaft mit Hilfe der Götter zu verteidigen.

### **Unser Konzept**

Zusammen wollen wir ein Lager auf die Beine stellen, in dem wir die großen Kulturen der antiken Welt aufleben lassen. Wir legen großen Wert auf ein stimmiges Zusammenspiel, das sich so gut wie möglich an der Historie orientiert, dabei aber flexibel genug bleibt, um ein friedliches Zusammenspiel der verschiedenen Kulturen innerhalb des Lagers zu ermöglichen.

Durch die Ereignisse vom letzten Jahr hat NeaPolis seinen neuen Platz auf einer Insel im Nebel gefunden, wo die Stadt weiter aufblüht und wächst. Allerdings besteht die Verpflichtung, jedes Jahr wieder zurück nach Meridian zu ziehen, um an dem Wettstreit der Lesath teilzunehmen. Demnach stehen die kämpferischen Konzepte klar im Vordergrund. Aber natürlich dürfen auch zivile Charaktere wie Priester, Händler, Philosophen, Mediziner, Gelehrte und Sklaven in einer aufstrebenden antiken Kultur nicht fehlen. Auch für diese Konzepte versuchen wir in unserem Lager durch kleine Nebenplots schönes Spiel zu generieren.

### **Die verschiedenen Kulturen im Lager der Antike**

Unser Lager ist eine bunte Mischung verschiedener Antiker Hochkulturen. Bisher vertreten sind hauptsächlich Römer, Perser, einige Griechen und Ägypter, und auch Gallier finden sich in unseren Reihen und wir hoffen auf weitere Verstärkung. Falls Ihr eine andere als die hier genannten Hochkulturen spielen wollt, schreibt uns einfach an – wir schauen dann, ob diese Kultur in unser Lagerkonzept passt.

## Die Gewandung

Bei der Gewandung orientieren wir uns an dem, was historisch überliefert ist oder durch klassische Historienfilme von jedem gleich als Antike erkannt wird. Wir machen kein Reenactment. Trotzdem sollen sich unsere Gewandungen deutlich dem historischen Vorbild annähern. Tipps zu historischer Gewandung finden sich im Internet reichlich und auf unserer Internetseite [www.neapolis-larp.de](http://www.neapolis-larp.de) findet Ihr links zu einigen guten Seiten. Natürlich beraten wir Euch bei Bedarf gerne oder stellen Kontakt zu einem erfahrenen Spieler unseres Lagers her.

NoGos sind zum Beispiel Kleidungsstücke die Eindeutig in die Kategorie Mittelalter oder Fantasy gehören sowie natürlich OT Kleidung und Schuhwerk (Springerstiefel, Moderne Lederhosen, abgetarnte Turnschuhe). Und da die Antike tatsächlich bunt war, vermeidet bitte zu viel Schwarz in Eurer Gewandung.

## Larp-Anfänger

Auch als LARP-Anfänger seid Ihr bei uns im Lager herzlich willkommen. Ihr könnt jederzeit unter [info@neapolis-larp.de](mailto:info@neapolis-larp.de) Fragen an uns stellen. Wenn Ihr dann wirklich einsteigen wollt, vermitteln wir euch gerne auch Kontakt zu einem erfahrenen Spieler unseres Lagers, der euch im Vorfeld ausgiebig mit Rat zur Seite steht und nach Absprache ggf. auch IT ein wenig unter seine Fittiche nimmt.

## Die Hierarchie in NeaPolis – Der Senat

Der Senat von NeaPolis ist die höchste Instanz in politischen Fragen rund um das Wohl der Siedlung. Er fällt z.B. Entscheidungen über Kriegserklärungen und feste Bündnisse. Von Kriegen zu unterscheiden sind einzelne Angriffe, bei denen es lediglich um die Spiele der Lesath geht; letzteres entscheiden die militärischen Vertreter in eigenem Ermessen. Der Senat setzte sich bei den letzten Spielen wie folgt zusammen:

- ein Senator zuständig für alle Militärangelegenheiten, Vermittler zum Heerführer
- ein Senator zuständig für die Zivilisten und vor allem der Diplomatie auch zu anderen Lagern
- ein Senator für Geschichte und Aufgaben im Land der Lesath („Plot-Senator“).

Die Senatoren wurden letztes Jahr alle durch unsere Spieler gestellt und wurden in einer öffentlichen Wahl aller Einwohner Neapolis bestimmt. Zudem ist ein mal am Tag eine große Versammlung aller Einwohner geplant, um Probleme oder auch freudige Ereignisse zu besprechen. Wir wollen dieses Konzept dieses Jahr weiter bespielen und weiter ausbauen und verfeinern.

## Militärisches Spiel

In unserem Lager unterteilen wir die Charaktere mit kämpferischem Hintergrund in drei Gruppen. Zu welcher Gruppe Dein Charakter gehört, hängt von Deiner Charakterbeschreibung und Deiner Ausstattung ab.

### Die Hoplitens (aus verschiedenen Kulturen)

Zur Mindestausstattung eines Hoplitens gehört: Linothorax, Lorica musculata oder Glockenpanzer, Helm, Aspis-Schild zum Schieben in der Formation, Speer und Helm. Hoplitens können aus verschiedenen Kulturen stammen, entscheidend ist hier hauptsächlich die Ausstattung.

## Die römischen Legionäre

Zur Mindestausstattung eines Legionärs gehört: Lorica segmentata/hamata, Helm, Cingulum, Scutum und Gladius.

Unabhängig von der eventuell vorhandenen Ausstattung, gehören Charaktere, die vom Hintergrund als Auxiliare angelegt sind, nicht zu den römischen Legionären, sondern zu den Auxiliaren. Bitte berücksichtigt das, wenn Ihr Euren Charakterhintergrund erstellt.

## Die Auxiliare (aus verschiedenen Kulturen)

Alle anderen kämpfenden Charakterkonzepte in NeaPolis finden sich als Auxiliareinheit zusammen. In der Auxiliareinheit sind Bogenschützen und Plänkler aber auch schwerer gerüstete Charaktere, die nicht in der Phalanx der Hopliten und Legionäre kämpfen. Sie sind als Einheit flexibler als die schwere Infanterie und können daher bevorzugt für Späh- und Sonderkommandos eingesetzt werden.

## Schöner Sterben

Die Kampfphilosophie von Epic Empires heißt: „Kein Geweine, keine Debatten, kein Jammern“ und es gilt das Hollywood-Prinzip „Schöner Sterben“.

Die Kämpfe auf dem Epic Empires sind für gewöhnlich etwas härter, als Ihr es von anderen Veranstaltungen gewohnt seid. Debatten über Ausspielen o.ä. in Kampfsituationen sind verboten. Verhält sich Dein Gegenüber inadäquat, spielt darüber hinweg oder verlässt nötigenfalls die Situation. Sollte ein Kampf OT zu gefährlich sein, zieht Euch aus der Situation zurück. Stellt den Verursacher im Anschluss OT abseits des Spielgeschehens zur Rede. Solltet Ihr nicht mehr weiterkommen, kann die Lagerorga zur Mediation hinzugerufen werden. Bei übermäßiger Härte folgt der Ausschluss von der Veranstaltung. Mehr zu dem Thema findet Ihr im Epic Empires Regelwerk.

Grundsätzlich steht das ‚Hollywood-Prinzip‘ über allem. Wenn Ihr zum Beispiel drei Rüstpunkte habt, heißt das nicht, dass Ihr die ersten drei Treffer ignoriert und dann erst anfangt auszuspielen. Jeder Treffer bewirkt etwas – er verursacht Schmerzen, bringt Euch aus dem Gleichgewicht, macht Euch wütend, etc. Bitte bedenkt auch, dass Ihr viel mehr gewinnt, wenn das anderen Lager nach dem Kampf mit Euch, den Kampf einfach toll fand und es beiden Seiten Spaß gemacht hat, denn dann treten die auch gerne wieder gegen Euch an. Dagegen ist der IT-Sieg doch eher unbedeutend. Auch Niederlagen können die Grundlage für weiteres schönes Spiel sein.

## Rüstpunkte

Die Rüstpunkte sagen also nur, dass Ihr mehr Treffer vertragt bis Ihr endgültig aus dem Verkehr gezogen seid und Euch aus dem Kampf zurückziehen müsst oder an Ort und Stelle zusammenbricht. Jeder normale Charakter fällt übrigens nach einem Treffer. Dies bedeutet allerdings nicht den sofortigen Tod, sondern nur die absolute Kampfunfähigkeit. Allerspätestens fällt jeder Charakter nach dem dritten Treffer (Charaktere mit extremer Konstitution).

Nun ein paar Worte dazu, wie wir die Rüstungsspezifika der antiken Welt auf dem Epic Empires ausspielen wollen. Die Gesamtanzahl an Rüstungspunkten richtet sich nicht nur nach der Art der Rüstung, sondern auch danach, an wie vielen Körperstellen die Rüstung getragen wird.

- Ein durchschnittlicher Hoplit bzw. Legionär hat demnach 4 Rüstungspunkte (Lorica segmentata/ Linothorax/ Lorica hamata (Kettenhemd) + Beinschienen + Helm);
- Ein schwächer Gepanzerter 2-3 Rüstungspunkte (z.b., Ledermusculata);

- Ein sehr schwer gepanzerter Krieger der Antike hätte maximal 5 Rüstungspunkte (Lorica segmentata + Subarmalis/ Lorica hamata + Subarmalis/ schwerer Lino mit Metallschuppen + Beinschienen + Armschienen/Manica (Metall) + Helm)
- Die 6 Rüstpunkte im Regelwerk gehen von einer Platte + Kette + Gambeson + Helm - Rüstung am ganzen Körper aus (Ritter), die in der Antike wirklich niemand erreicht.

Das einzige was in der Antike anders ist als in den anderen Genres ist der Linothorax. Aus Fairnessgründen den anderen Lagern gegenüber sollte man ihn gleichwertig zu einem Kettenhemd ausspielen. Daher bitten wir Euch, dass spätestens der zweite Pfeil, der auf den Lino trifft, Euch auch aus dem Geschehen zieht!

Bitte beachtet auch hier unbedingt das Hollywood-Prinzip „Schöner Sterben“ des Epic Empires. Verschwendet abseits aller Punktberechnungen also auch ruhig einfach mal einen Gedanken daran, was der Treffer den Ihr da gerade eingesteckt habt real bewirkt hätte und spielt es einfach schön aus.

### **Kämpfende Frauen in der Antike**

Auch wenn es historisch betrachtet kaum kämpfende Frauen in den antiken Hochkulturen gab drücken wir für den Spielspaß da gerne ein Auge zu. Lasst Euch einfach eine sinnvolle Hintergrundgeschichte einfallen, warum Ihr gerade die eine Ausnahme seid, die doch beim Militär gelandet ist. Eine andere alternative sind skythische Charaktere (Skythen sind vermutlich die historische Grundlage des Amazonen Mythos). Bei den Skythen gab es kämpfende Frauen, die den Männern mühelos das Wasser reichen konnten.

### **Wache**

Für uns gehört es zum schönen und schlüssigem Spielkonzept, dass das Lager fast rund um die Uhr bewacht ist. Alle kämpfenden Charaktere sind deshalb OT wie IT verpflichtet, sich an der Wache zu beteiligen. Die Einteilung in die Wachgruppen und faire Verteilung der Wachzeiten erfolgt am Mittwoch durch schönes IT Spiel. Der Wachplan wird für alle ersichtlich spätestens ab Mittwochabend am Tor aushängen.

## **Ziviles Spiel**

### **Heiler**

In Neapolis gibt es aktuell Ärzte und Heiler aus der römischen und griechischen Kultur, die sich gemeinsam im Asklepeion um die Versorgung der Verwundeten und Kranken kümmern. Heiler aus anderen Kulturen sind in unserer Siedlung aber natürlich ebenso willkommen. Wer einen Heiler in Neapolis spielen möchte, sollte bereit sein sich ein wenig mit den historisch beschriebenen Heilmethoden auseinander zu setzen, die zur Kultur seines Charakters passen.

### **Sklaven**

Sklaven gehören zum natürlichen Stadtbild der meisten antiken Hochkulturen und das Sklavenspiel bietet viel schönes Konfliktpotential mit anderen Lagern. Wir freuen uns sehr über Spieler die bereit sind, sich auf dieses Konzept einzulassen. Allerdings macht nur das Konzept eines zumindest grundsätzlich gehorsamen Sklaven für eine so lange andauernde Veranstaltung Sinn. Sklaven waren in der Antike nicht nur niederes Dienstpersonal, sondern sie wurden durchaus auch mit wichtigen Aufgaben betraut. Auch waren Sklaven nicht für jedermann ‚vogelfrei‘ – sie gehören jemandem und man kann mit dem Besitz eines anderen nicht einfach machen, was man will. Gerne helfen wir bei der Vermittlung von Spielern die mit ihrem Charakter gerne einen Sklaven besitzen würden und solchen, die gerne einen Sklaven spielen würden. Damit es allen dann auch Spaß macht gibt es einige wichtige Empfehlungen von uns: Besitzer und Sklave sollten

sich rechtzeitig vor der Con kennen lernen und sich ausführlich absprechen, wie sie sich das gemeinsame Spiel vorstellen. Wichtig ist, dass sich Spieler, die als Sklavenbesitzer auftreten möchten, bewusst machen, dass sie damit viel Verantwortung für den Spielspaß des Sklavenspielers übernehmen.

### **Händler, Philosophen & mehr...**

Neapolis ist eine kleine Siedlung und natürlich bereichern Händler, Philosophen oder auch andere zivile Charaktere das bunte Stadtbild ungemein. Auch hier gilt, befasst euch einfach im Vorfeld ein wenig mit den historischen Gegebenheiten für das Konzept, das euch interessiert. Wir sehen das mit der historischen Korrektheit auch hier nicht so eng, aber eine grobe Anlehnung sollte schon vorhanden sein.

## **Religionsspiel**

### **Gottesdienste und Priesterschaft in Neapolis**

Die Priester, Seher und das Orakel in Neapolis haben vielfältige Aufgaben. Zu den Pflichten aller Priester gehört das Vorbereiten und die Durchführung der Gottesdienste sowie die Rückholung unserer Toten aus der Unterwelt. Wir versuchen auch unsere Gottesdienste grob an historischen Überlieferungen auszurichten. Grundsätzlich steht aber auch hier schönes Spiel und Spielspaß für alle Beteiligten letztendlich über historischer Korrektheit. In Neapolis findet jeden Tag ein Gottesdienst statt. Je nach Charakterkonzept können darüber hinaus natürlich noch viele andere Aufgaben in den Bereich der Priester fallen – spricht uns einfach an, was in Euer Konzept passen würde und wir schauen ob und wie es sich umsetzen lässt.

## **Unser Lager - Euer Beitrag**

### **Eure Orga**

Wir sind Eure Orga: Anja (Nefret) und Lena (Merit-Anch)

Wir helfen gerne jederzeit bei Fragen und Problemen. Bedenkt aber bitte, dass wir alle auch stark anderweitig eingebunden sind und eine Antwort schon mal dauern kann, wenn Ihr einen ungünstigen Zeitpunkt erwischt. Unser Wunsch ist es, dass das Spiel im Antike Lager auf dem EpicEmpires für uns alle zu einem tollen Spielerlebnis wird. Wir investieren dafür wirklich viel unserer Freizeit. Bitte habt aber Verständnis dafür, dass wir dabei nicht immer nur Wunscherfüller sein können. Es gibt Vorgaben der Epic Orga, rechtliche Vorschriften und nicht zuletzt auch Spielerinteressen, die sich gegenseitig ausschließen.

### **Lagerspiel, Lagergestaltung & Time-in**

Zu bedenken ist, dass es auf dem Epic Empires einen sehr hohen Anspruch an die Darstellung gibt. Die Basis des Regelwerks ist DKWDDK mit Opferregel. Opferregel meint, dass Ihr als „Opfer“ einer Handlung selbst entscheidet, welche Konsequenzen diese begangene Handlung hat. Es geht dabei nicht darum, etwas irgendwie darzustellen, sondern möglichst filmreif und vor allem ohne Telling

Das Epic Empires sowie unsere Vorcon sind 24/7 IT-Cons. 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 Sanitäreanlagen. Auch mitten in der Nacht, beim Grillen oder Mittagsschlafchen erwarten wir ein realistisches Spiel von Euch.

Das Lagerambiente ist so hoch wie möglich zu halten, weshalb das Liegenlassen von Müll ebenso verboten ist, wie alles andere, das dem Ambiente des Lagers schadet. Wir wollen gemeinsam eine Welt erschaffen, in der alle abtauchen können.

Bei Ankunft auf dem Gelände wird Euch Euer Lagerplatz zugewiesen. Dieser ist aufgrund von Platzmangel sehr eng bemessen und nicht flexibel, weil rund um das Lager Schlaglöcher verteilt sind. Bitte wendet Euch selbstständig zwei Wochen vor der Veranstaltung an Eure Lagerorga, falls Ihr Zelte/Sonnensegel mitbringt, die von den von Euch angegebenen Maßen bei der Anmeldung abweichen. Rechnet aus Fairness Euren Mitspielern gegenüber bei der Maßangabe nicht großzügig, sondern genau. Eine Veränderung der Platzzuweisung kurz vor oder gar auf der Veranstaltung ist leider nicht möglich.

Wir als Lager versuchen auf dem Epic Empires geschlossen am Mittwoch um 15:00-16:00 Uhr Time-in zu gehen. Das verschafft uns Zeit für Wahlen, Gottesdienst, Gespräche, etc, bevor es mit dem allgemeinen Time-in am Abend stressig wird. In der Zeit nach 14 Uhr können natürlich IT die Sonnensegel und das Lager dekoriert werden. Allerdings sollten Eure Zelte schon stehen und die Pkws auf dem Parkplatz sein. Solltet Ihr diese Zeit nicht einhalten können, gebt uns einfach so zeitnah wie möglich vor der Veranstaltung Bescheid, damit wir das berücksichtigen können.

### **Aufbauteam**

Der Lageraufbau beim Epic Empires beginnt für uns am Samstag vor der Veranstaltung. Ab diesem Zeitpunkt ist die Anreise möglich. Wenn Ihr nicht zum Aufbauteam gehört, aber dennoch früher kommen und beim Aufbau helfen wollt, kostet das 10 Euro pro Person und Nacht, was vor Ort an die Epic-Orga zu entrichten ist. Solltet Ihr ohne im Aufbauteam zu sein früher anreisen, erwarten wir aber dennoch, dass Ihr Euch an den allgemeinen Aufbauarbeiten beteiligt und lediglich bei Leerlauf oder Pausen an den eigenen Dingen arbeitet. Ab Dienstag 12 Uhr kann jeder anreisen ohne beim Aufbau mit anpacken zu müssen (dennoch sind leider die 15 Euro zu entrichten).

Wer ins Aufbauteam kommt (20 Personen maximal), entscheidet die Lagerorga vorab. Das Aufbauteam zahlt keine Frühreise und es wird eine gemeinsame Verpflegung organisiert. Wir als Lager Orga haben zudem entschieden, die Staffel für das Aufbauteam zu sponsern und dadurch den Preis für die Karte zu senken. Das Aufbauteam leistet immer einen großartigen Beitrag beim Aufbau des Lagers (v.a. Palisade und Tempel) mit extra Urlaubstagen und Muskelkraft und wir wollen daher dieses Engagement honorieren. Solltet Ihr Interesse am Aufbauteam haben, dann gebt dies bitte bei der Anmeldung an.

### **Abbaupflicht am Sonntagvormittag**

Grundsätzlich gilt: Alle helfen mit! Es baut niemand seinen Privatteil ab solange noch an den Lagerbauten gearbeitet wird.

Der Abbau der Lagerbauten umfasst Tor, Palisade, Tempel, Säulenanlagen wenn vorhanden und Seitenpalisade sowie Fundus einsammeln und verstauen. IT Einrichtungen - das sind in unserem Fall bspw. Zelte von einzelnen Spielern/Gruppen (Priesterschaftszelt, Asklepios, etc.) - zählen nicht zu Lagerbauten, sondern zum Privatteil.

Die Logistik funktioniert folgendermaßen: Um 8:30 Uhr machen wir einen Weckruf, um 9:00 Uhr treffen wir uns am Tempel, verteilen die Arbeiten und fangen gemeinsam an zu arbeiten. Ein Mitglied der Lagerorga steht immer neben dem Tempel. Hierhin kommt Ihr, sobald Ihr Eure anfänglich zugeteilte Aufgabe erledigt habt. Die Lagerorga schickt Euch dann an die Stellen und zu den Leuten wo noch Hilfe benötigt wird. An den einzelnen Stellen (z.B. Tor, Säulenanlagen, etc.) befinden sich wiederum Baukoordinatoren und sagen Euch, wo Ihr konkret anpacken sollt.

Wenn Ihr damit fertig seid, meldet Ihr Euch wieder am Tempel und es geht wieder von vorne los – bis alles abgebaut und verstaut ist. Denkt bitte daran, Arbeitshandschuhe mitzubringen.

Die Erfahrung der letzten Jahre hat gezeigt, dass wir nach 2 Stunden fertig waren, aber bis spätestens 13 Uhr fertig sein sollten (wenn alle wirklich richtig mitanpacken, sicher auch schon früher), dann könnt Ihr mit dem Abbau des Privatanteils beginnen. Sobald Euer Platz geräumt ist, meldet dies bei einer Lagerorga, damit sie den Platz abnehmen kann. Ausnahmen machen wir bei Leuten die mehr als 800km fahren oder wo ein Härtefall besteht. Dies müsst Ihr jedoch vor der Veranstaltung mit der Lagerorga absprechen. Der Vollständigkeit halber weisen wir darauf hin, dass wir planen, Spieler, die nicht wie beschrieben beim Abbau Ihren Teil beitragen, im nächsten Jahr nicht wieder zuzulassen. Aufräumen mag keiner, daher ist es nur fair, wenn es auf allen Schultern verteilt wird.

## **Vorcon**

Details zu einer Vorcon und zu anderen antiken Cons findet Ihr unter: [www.neapolis-larp.de](http://www.neapolis-larp.de).

Auf der Vorcon geht es vor allem darum, lagerinternes Spiel zu fördern und sich in etwas ungezwungenerer Atmosphäre IT besser kennen zu lernen. Dies versuchen wir durch kleine Plots zu unterstützen.

Unser Lager ist zudem Mit-Veranstalter des Crowd the Fundings (CTF), wo sich mehrere Lager des Epic Empires zusammen getan haben. Diese Vorcon bietet dann auch mehr Kämpfe durch die erhöhte Spieleranzahl.

Die Vorcon trägt darüber hinaus zur weiteren Finanzierung der Lagerbauten bei – alle Überschüsse landen zu 100% in der Lagerkasse. Bei einer zu geringen Teilnehmerzahl können wir leider keine Vorcon anbieten.

## **Anmeldung & Time-in**

Die Anmeldung zum Epic Empires erfolgt über uns als Lager. Dafür haben wir ein extra Anmeldeformular, zu finden auf unserer Web-Seite oder auch auf unserer Facebook-Seite.

Charakter: Denkt daran eine kurze aussagekräftige Charakterbeschreibung anzugeben, vor allem wenn du neu in unserem Lager bist. Für genauere Detail was auch die Ausrüstung und Gewandung angeht, werden wird dich dann persönlich per Mail kontaktieren.

Plot: bitte gebt bei der Anmeldung auch mit an, ob Ihr Interesse habt, in den lagerinternen Plot eingebunden zu werden. So gehen wir sicher, dass wir Plot für Spieler machen, die auch Spaß daran haben und Ihr geht sicher, dass Ihr vom lagerinternen Plot verschont werdet, wenn Ihr eigentlich an was anderem mehr Freude habt. Auf den übergreifenden EpicEmpire Plot haben wir als Lagerorga allerdings nur wenig Einfluss.

Zelt: Wenn Ihr Teil einer Gruppe seid, gibt der Gruppenansprechpartner alle Zelte der Gruppe mit an; alle anderen Spieler dieser Gruppen verweisen bitte nur abstrakt auf seine Angabe. Im Übrigen gilt: Nur wer das Zelt selber mitbringt, gibt es in seiner Anmeldung mit den genauen Maßen an. Alle die kein eigenes Zelt mitbringen, schreiben bitte nur bei wem sie unterkommen, ohne Zeltmaße zu schicken. Bitte schreibt zu jedem Zelt auch dazu, ob der Eingang an der kurzen oder langen Seite liegt, bzw. bei Sonnensegeln, welche Seite Richtung Straße liegen soll.

Staffeln: Die Staffeln sind Zeit und Kontingentsstaffeln, das heißt sie enden entweder mit Ablauf des Datums oder wenn alle Karten der Staffel ausverkauft sind. Grundsätzlich gilt der Zeitpunkt Eurer Anmeldung für die Zuteilung der Kontingente. Jedoch gilt die Anmeldung erst mit erfolgter Überweisung als vollständig. Die in der Anmeldebestätigung angegebene Staffel gilt deshalb nur, wenn innerhalb von 14 Tagen auch Euer Teilnahmebeitrag auf unserem Konto eingeht. Bei

Verzögerung unsererseits bezüglich Eurer Anmeldung bleibt euch natürlich die Staffel passend zu Eurer Anmeldung erhalten. Die Eintrittskarten werden wenige Tage vor der Veranstaltung als online Link per Email verschickt.

Lagerbeitrag: Um die Lagerbauten für unser Lager auf dem Epic Empires finanzieren zu können, erheben wir einen Lagerbeitrag von 10 Euro pro Person, der mit dem Kartenpreis bei der Anmeldung zu überweisen ist.