

Die Luxuniten

Leitfaden Epic Empires



*Wir sind das Schwert des Lichts, so wie das Licht unsere Rüstung ist.
Wir sind der Schild des Lichts, so wie das Licht unsere Rettung ist.
Wir sind der Beistand des Lichts, so wie das Licht unsere Hoffnung ist.
Und selbst im Angesicht der Finsternis werden wir nicht weichen.
Denn wir sind die Krieger des Lichts.*

1. UNSER KONZEPT

Wir reichen den Strauchelnden die Hand und führen sie zurück auf den Weg der Tugend. Wir sind der Beistand der Schwachen und der Schutz der Gerechten. Wir sind die Richter der Sünder und die Strafe der Verbrecher. Wir kämpfen mit der Kraft unseres Herzens ebenso wie mit dem flammenden Schwert. Wir streiten mit der heilenden Hand ebenso wie mit der strafenden Faust. Wir sind das Licht!

Das Lager der Luxuniten auf dem Epic Empires widmet sich der Darstellung des klassischen, lichten Fantasy Spiels. In einer dunklen Welt, wo vielerorts Selbstsucht, Wankelmut und Sünde herrschen, sind unsere Charaktere wahrhaft „die Guten“ und vertreten Idealismus und Gerechtigkeit. Ob Ritter oder Priester, ob Soldat oder Heiler – sie sind Krieger des Lichts. Gemeinsam gründeten Sie die Bruderschaft der Luxuniten, deren Name sich von dem Wort „Lux Unita“ (vereinigtes Licht) ableitet. Diese Bruderschaft ruft regelmäßig zum Lichtzug in das sagenumwobene Streitland von Aké auf. Euer Charakter ist hier, weil er sich der Bruderschaft für diese Mission anschließen möchte. Ähnlich eines historischen Kreuzritters oder Pilgers, der sich einem Kreuzzug anschloss.

Vielleicht hat er entschieden glorreiche Taten im Namen des Lichts zu vollbringen.
Vielleicht begleitet er seinen Herrn als treuer Diener oder wurde von ihm entsendet.
Vielleicht möchte er so für vergangene Sünden Buße zu tun.
Vielleicht hatte er gar eine Vision, die ihn hierhin geführt hat.

Neben den lichten Idealen ist die Ehrung von Varda, der Herrin des Lichts, der „gemeinsame Nenner“ dieser Gemeinschaft. Bereits während des ersten Zeitalters führte sie unsere Vorfahren in dieses „gelobte Land“. Damals wie heute steht Sie uns im Kampf wider die dunklen Mächte bei. Varda kann dabei beliebig in euren Hintergrund integriert werden.

Vielleicht seht ihr Sie als Göttin, Engel oder heilige Macht in eurem Pantheon an.
Vielleicht ist Sie bei euch auch als ein Gott unter anderem Namen bekannt.
Vielleicht betrachtet ihr Sie als Inkarnation all der Tugenden und Mächte, für die ihr kämpft.

Mit diesem „ökumenischen“ Hintergrund möchten wir das Flair einer im Glauben vereinten Gemeinschaft fördern. Dabei gilt aber stets „Einheit in Vielfalt“. So ist es ausdrücklich erwünscht, dass ihr euch mit euren individuellen Glaubenshintergründen einbringt. Denn das Licht hat viele

Namen, Formen und Gestalten. So ist es jedem möglich, einen persönlichen Weg zwischen einem ersten Kontakt mit Varda und einer umfassenden Verehrung zu finden.



2. UNSERE SPIELANSÄTZE

Ehrenvolles Streiten für das Licht

Ob Ritter, Soldat oder Knecht - wir werden Seite an Seite in den heiligen Krieg für das Licht ziehen. Doch auch im Krieg verhalten wir uns ehrenvoll und kämpfen nicht hinterhältig. Wir ehren selbst unsere Feinde. Geschlagene werden verschont, Wehrlose werden nicht erschlagen. Verwundeten wird Hilfe gewährt, um sie zum Licht zurückzuführen.



Gerechtigkeit für das Land der Lesath

Um Konflikte auch abseits klassischer, dunkler Feindbilder zu schaffen, verfolgen wir den missionarischen Ansatz die Völker des gelobten Landes zu einem „lichten Wohl“ zurückzuführen. Überall dort, wo Ungerechtigkeit herrscht, werden wir eingreifen. Verbrecher werden vor unsere Gerichtsbarkeit gestellt und gerichtet. Auch aus unserer Sicht verbrecherische Lager werden offiziell angeklagt. Sollten sie sich der Anklage widersetzen, vollstrecken wir das Urteil mit einem Angriff...



Der Beistand der freien Völker

Wir sind der Beistand der Schwachen. Wir werden jedem Hilfsbedürftigen helfen, der an unsere Pforte klopft. Unsere Heilkundigen werden den Verletzten und Kranken beistehen. Unsere Priester werden die Hoffnung des Lichts predigen und verdorbene Einflüsse reinigen wo immer Sie diese auch antreffen mögen.



3. GEWANDUNG, CHARAKTERE UND DKWDDK

Auf dem EE herrscht ein hoher Gewandungsstandard dem auch wir entsprechen möchten.

DIE WICHTIGSTEN MUST-HAVES:

1. Deutlich sichtbarer Anteil an Weiß in der Gewandung
2. Stimmige Gewandung und eine der Charakterrolle entsprechende Kopfbedeckung
3. Für das Ambiente „taugliches“ Schuhwerk
4. Helm/Kopfschutz für am Kampf Beteiligte oder eine zur Rolle passende Alternative.

DIE WICHTIGSTEN NO-GOs

1. T-Shirts, Turnschuhe o.ä., sichtbare OT Kleidung oder OT Gegenstände
2. Piratenhemd, (Leder-) Schnürhose, Kopftücher, Spaltleder-Rüstungen, Pannesamt o.ä.
3. „Turmschilde“ und Bewaffnung mit „Effizienz-Maximierung“

Bitte bedenkt auch, dass die Kämpfe auf dem EE hart sind. Wir empfehlen eine auch OT schützende Rüstung mit Helm. Siehe dazu auch Kapitel 3 (Kampf) im EE Regelwerk:

https://www.epic-empires.de/downloads/ee2014_regelwerk_20140724.pdf

Abgesehen von diesen „Basics“ möchten wir visuell eine Gemeinschaft bilden. IT verhält es sich so, dass euer Charakter als Symbol für die heilige Mission des Lichts „das weiß anlegt“. Ähnlich eines historischen Kreuzritters, der für die Dauer seiner Reise die Farben eines Ordens annimmt.

Die Integration von weiß in die Gewandung ist eine Bedingung für eure Anmeldung.

Wie ihr das macht, hängt natürlich von eurem Charakter ab. Ihr könntet zum Beispiel einen weißen Kampfrock oder einen Wappenrock mit einer weißen Hälfte tragen. Oder ihr behaltet eure heraldischen Farben, erweitert diese aber mit einem offenkundigen, weißen Kleidungsstück wie z.B. einer Gugel oder einem Umhang. Solltet ihr hier Hilfe benötigen stehen wir euch gerne zur Seite. Im Folgenden findet ihr einige Charakterbeispiele für die Integration von weiß.



Bitte beachtet bei eurer Charakterwahl dass exotische Rassen oder dunkle Konzepte nicht zugelassen werden. Kleriker und Zauberkundige sollten als solche zu erkennen sein. Wir möchten hier klassische Archetypen sehen, keinen „Fighter Mage mit Schwert und Schild.“

Auf dem EE gilt das DKWDDK Prinzip (Du kannst was du darstellen kannst). Es gibt kein Telling und keine punktebasierte Magie. Ein Zauber muss ohne OT Ansagen („Windstoß“) oder OT Gegenstände (z.B. Schaumstoffball) verstanden werden. Magische Rüstung, besondere Fähigkeiten (Schutzhäute, Stärke, Kämpferschutz etc.) oder Wirkungsansagen („gesegnet“, „magisch“) sind nicht zugelassen. Siehe dazu auch EE Regelwerk Kapitel 2.2/4.0:

https://www.epic-empires.de/downloads/ee2014_regelwerk_20140724.pdf

Zuletzt das Wichtigste: Wir möchten schöne, faire Kämpfe und eine gute Show bieten. Ausspielen ist dabei alles. Fallt lieber zweimal zu früh als einmal zu spät. Spielt mit der Hollywoodregel, macht Larp zu einer filmreifen Szene. Geht aus euch raus, taumelt bei Treffern, schreit bei Verwundungen. Verliert auch mal und beeindruckt euren Gegner mit einem dramatischen Tod. Jubelt, brüllt und leidet wie ein echter Held! ☺

4. UNSER LAGER

Zeltlager & Anreise

OT-Zelte sind auf dem EE nicht erlaubt, OT-Gegenstände und Müll haben ebenso nichts in den einsehbaren Bereichen zu suchen. Bitte verzichtet auf abgegrenzte „Lager im Lager“. Bitte plant bei eurer Anreise ein dass wir bereits Mittwochnachmittag IT gehen möchten.

Dafür nehmen wir euch in die Pflicht, dass alle Zelte (Schlaf- und Gruppenzelte, Tarps und Sonnensegel) bis Mittwoch 14 Uhr stehen!



Euer Beitrag

Wir werden auch dieses Jahr wieder viel Aufwand in das Lagerambiente investieren. Doch bitten wir auch euch einen Beitrag zu leisten, denn ein Lager lebt von dem Engagement aller beteiligten Spieler. Dies kann vom Aufbauteam bis zum Nähen oder Basteln von Deko gehen. Es gibt hier viele Möglichkeiten sich einzubringen. Meldet euch also bei uns. Das Licht braucht euch! ☺

Es gibt zudem für ALLE TEILNEHMER eine Abbaupflicht am Sonntagvormittag bei der wir gemeinsam anpacken



Hierarchie

Die Bruderschaft der Luxuniter wird geführt durch den Prior Bruder Camaris – den obersten, geistigen und politischen Anführer. Ihm zur Seite stehen der Marschall/Heerführer Sir Elias und der Hohepriester Bruder Vyron.

Zudem gibt es weitere Bannerführer und Würdenträger der Gemeinschaft. Wenn ihr Interesse habt euch einzubringen, bewerbt euch gerne bei uns.

Führungspositionen sind auf dem EE neben ihrer IT Funktion oft auch geführte Spieler-Charaktere (GSC) und sorgen so für den Spielspaß aller Teilnehmer. Je nach Position kann das von der Koordination von Spielangeboten oder Plots bis hin zu OT Absprachen mit anderen Lagern gehen. Umso wichtiger ist folgender Punkt:

Fällt die Führung eine Entscheidung, so wird sie von allen akzeptiert und bedingungslos befolgt. Konstruktive Kritik kann später geäußert werden, aber nicht während einer Mobilmachung oder Schlacht.



5. ZUSAMMENFASSUNG UND ANMELDUNG

Wir fassen hier noch einmal die wichtigsten Punkte zusammen:

1. Wir spielen "die Guten", aber nicht immer die Netten. Wir ziehen als Bruderschaft auf Lichtzug an einem Strang und erwarten eine 100%ige Identifikation mit dem Lagerhintergrund sowie die Akzeptanz des VARDA Glaubens.
2. Wir möchten auch visuell eine Gemeinschaft darstellen. Jeder Charakter erweitert dafür seine Gewandung mit mindestens einem offenkundigen, weißen Merkmal.
3. Wir werden viele Schlachten schlagen und uns aktiv im Plot engagieren. Gewinnen ist dabei sekundär, wir möchten uns durch schöne Kämpfe und filmreifes Ausspielen auszeichnen. In Kampf und Magie gilt auf dem Epic Empires das DKWDDK Prinzip.

Gültig ist die Anmeldung erst nach Bestätigung und Eingang eures Beitrages. Anmeldeschluss ist 5 Werktage vor Schließung des Ticketshops. Falls ihr Fragen habt, wendet euch gerne jederzeit an uns.

