

WILLKOMMEN AUF DEM EPIC EMPIRES!

EPIC EMPIRES ist eine wettkampforientierte Schlachtencon, die 2009 als Communityevent gestartet dieses Jahr zum 12. Mal stattfindet.

EPIC EMPIRES ist LARP für Erwachsene. Unsere Spielphilosophie setzt auf den klaren Menschenverstand, vor allem aber intensives Rollenspiel im Rahmen hoher Gewandungs- und Ambientestandards. Das Ziel: 24/7-IT und bestmögliche Immersion für die Spieler der elf Themenlager sowie der Freistadt Neu-Ostringen und ihrer Stadtviertel.

Über allem steht in unserem Regelwerk der Grundsatz:

**„DU BIST FÜR DEIN HANDELN UND ALLE DARAUSS
RESULTIERENDEN KONSEQUENZEN IT UND OT
SELBST VERANTWORTLICH.“**

Wir verzichten auf komplizierte Regeln und setzen auf ein DKWDDK-System mit Hollywood-Prinzip, Opfer-Regel und Telling-Verbot. Blaue Schärpen, „Magisch fünf“ und „Feuerball!“ sind tabu.

Du bist ein Teil von EPIC EMPIRES und damit einer engagierten Gemeinschaft von Spielern, die hier ihre bestmögliche Vorstellung von LARP Wirklichkeit werden lassen. Wir als Orga, unterstützen Euch dabei, mit dem Lager-Kickback, den es auf jedes gekaufte Ticket gibt, mit Bau- und Spielstipendien, Feedback und über die „Tafelrunde“, in der die Lagerorgas gemeinsam mit uns EPIC EMPIRES weiterentwickeln.

Diese Information soll dir einen kleinen Überblick relevanter Informationen bieten. Besonders bitten wir darum, sich noch einmal die Kampfregeln bewusst zu machen.

Jetzt aber erstmal: Viel Spaß in Deinem Lager, Viertel oder der Stadt!

Dein EPIC EMPIRES Team
(die mit den T-Shirts)

P.S.: Im Anschluss an EPIC EMPIRES 2024 werden wir wieder einen digitalen Feedbackbogen veröffentlichen. Haltet auf unserer Homepage, Instagram oder Facebook die Augen offen. Wir freuen uns über eure Meinung und eure Verbesserungsvorschläge.



Bannerspiele Adé: Die Große Schlacht 2.0

Wir haben für das EPIC EMPIRES 2017 das Konzept der Großen Schlacht komplett überarbeitet. Da wir positives Feedback zum neuen Konzept erhalten haben, werden wir die Regeln dieses Jahr unverändert beibehalten.

Grundlegendes

- Die Schlacht findet am Samstag ab 17 Uhr auf der „Schlachtwiese“ statt.
- Bannerspiele Adé: Die Große Schlacht gehört nicht zu den Wettkämpfen. Die Teilnahme ist freiwillig.
- Sämtliche OT-Ansprachen am Samstag entfallen, um das Spiel nicht zu stören.
- Da die Lager wie von den Lagerorgas gewünscht nicht von einer SL abgeholt werden, sind sie dazu aufgefordert, eigenständig eine IT-Motivation zur Teilnahme an der Schlacht zu finden. Durch den EE-Plot wird ein allgemeiner IT-Grund angeboten.
- Als eigenständige Schlachtfaktionen treten nur die Themenlager, nicht aber die Freistadt Neu-Ostringen in Erscheinung. Stadtspielern steht es frei, sich von einer der Faktionen anheuern zu lassen.

Konzept

- Auf der Schlachtwiese befinden sich zwei Säulen, an denen sich Siegel der Lager und von Theki befinden.
- Ein Lager kann sein Siegel aktivieren und halten. Pro Säule kann gleichzeitig nur ein einziges Siegel aktiv sein.
- Das Heiligtum des Lagers, dessen Siegel am längsten aktiviert waren, wird einen deutlichen Machtzugewinn bekommen. Dieser kann sich unterschiedlich auswirken und wird mit den Lagerorgas abgesprochen.

Respawn

- Jedes Lager hat einen eigenen, zunächst mobilen Respawnpunkt, den es an einer taktisch günstigen Stelle am Rand der Schlachtwiese positionieren kann. Nach der Positionierung ist er unbeweglich. Der Respawnpunkt wird durch einen sichtbaren Gegenstand oder durch das Lagerbanner dargestellt.
- Respawns sind insgesamt fünf Mal möglich und werden durch Licht-Pyro-Effekte (Einhornglitzer) dargestellt, welche durch die EE-Orga vorher verteilt werden.
- Der Respawn muss von einer vorher vom Lager auserwählten Person dargestellt werden. Dieser entscheidet darüber, wann einer der fünf Respawns eingesetzt wird und ist im Verlauf der Großen Schlacht um die Säulen nicht angreifbar.

Das Ende der Großen Schlacht um die Säulen

- Die Große Schlacht um die Säulen ist in zwei Zeitintervalle unterteilt, deren Verstreichen mit Rauch signalisiert wird.
- Am Anfang steigt grüner Rauch auf. Die Große Schlacht beginnt.
- Der gelbe Rauch eröffnet die Endphase der Großen Schlacht um die Säulen.
- Das Ende wird durch roten Rauch in Kombination mit einem akustischen Effekt dargestellt. Danach gibt es keinen mobilen Respawn mehr = Last man standing.



Steckbriefe der
Themenlager und Stadtviertel 2024

Kämpfe auf dem EPIC EMPIRES

Die Kämpfe auf dem EPIC EMPIRES sollen besonders dynamisch, auch vergleichsweise härter und schön anzusehen sein – episch eben. Daher gelten folgende Grundregeln bei Kämpfen, die durch individuelle Absprachen oder über den Aufs-Maul-Codex verändert werden können:

Ohne Absprache erlaubt	Ohne Absprache verboten
<ul style="list-style-type: none">• Schläge mit Polsterwaffen auf Arme, Beine und Torso aus allen Winkeln• Sichere Stiche mit dafür ausgelegten Polsterwaffen gegen Arme, Beine und Torso unter Beachtung einer erhöhten Sorgfalt• Unter Beachtung erhöhter Sorgfalt darf gecharged werden, wenn der Gecharge die Chance hat, sich auch auf den Kontakt einzustellen• Schieben mit entsprechend gepolsterten Schildflächen• In-Fights unter Beachtung besonderer Vorsicht (Schieben/Ringen)	<ul style="list-style-type: none">• Schläge und Stiche auf den Kopf• Schläge und Stiche auf/in die Genitalien• Schläge mit Schildkanten – außer die Schilde sind kernlos und vollständig aus entsprechendem Schaumstoff• Treten

Absprachen des Härtegrades

Möglich ist, was von den an einem Kampf Beteiligten gewollt ist. Deswegen ist die Veranstaltung ab 18 Jahren. Wenn Du und Dein Mitspieler von den Grundregeln abweichen wollt, könnt ihr das grundsätzlich tun. Wir gehen davon aus, dass Du erwachsen (d. h. verantwortungsbewusst) bist, weißt was Du tust und das auch genauso willst. Ein gesteigertes Verletzungsrisiko ist dann Dein Problem als eigenverantwortlicher Spieler und nicht das der SL, der Orga oder anderer unbeteiligter Spieler.

Es gibt grundsätzlich zwei Möglichkeiten, diese Absprachen zu treffen: Durch den **EPIC EMPIRES-„Aufs-Maul-Codex“ (AMC)** oder durch eine individuelle Absprache.

Der EPIC-EMPIRES-„Aufs-Maul-Codex“ (AMC)

Da es mitunter schwierig ist, mit einem Gegner im Kampf genaue Absprachen zu treffen, haben wir die beliebtesten Absprachen zusammengefasst und den EPIC EMPIRES-„Aufs-Maul-Codex“ erschaffen.

Vereinbart werden kann der Aufs-Maul-Codex auf zweierlei Arten – verbal oder nonverbal:

- Entweder Du suchst Augenkontakt mit Deinem Gegenüber und rufst „Aufs Maul?“. Wenn Dein Mitspieler das Angebot annehmen möchte, antwortet er mit „Aufs Maul!“.
- Oder Du suchst Augenkontakt mit Deinem Gegenüber und tippst kurz mehrfach mit Deiner Waffe an den Helm. Wenn Dein Mitspieler das Angebot annehmen möchte, bestätigt er dies unter Augenkontakt seinerseits durch mehrfaches Tippen mit seiner Waffe an seinen Helm.

In beiden Fällen haben beide Seiten vereinbart, nach dem AMC zu kämpfen. Beide wissen dann, worauf sie sich einlassen:

Nach AMC erlaubt	Nach AMC verboten
<ul style="list-style-type: none">• Alles was nach den Grundregeln erlaubt ist• Schläge von oben auf den Helm• Geschobene Tritte mit der Fußsohle voran gegen Schilde und den Torso oberhalb der Gürtellinie• Schläge mit der Schildkante gegen den Torso und die Arme	<ul style="list-style-type: none">• Schläge seitlich gegen den Kopf• Stiche gegen den Kopf• Schläge und Stiche auf/in die Genitalien• Tritte gegen die Beine oder Arme• Tritte mit Spann oder Schienbein• Schläge mit der Schildkante gegen Kopf oder Beine – außer der Schild ist kernlos und vollständig aus entsprechendem Schaumstoff

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 festgestellt, können sie auch andere Dinge vereinbaren.

Achtung!

- Wenn sich eine dritte Partei in den Kampf einmischt, musst Du jederzeit in der Lage sein, wieder auf das grundsätzliche Kampfniveau zurückzukehren!
- Wenn Du mit Gruppen oder Lagern in den Kampf ziehst, z. B. weil Du Dich als Söldner hast anheuern lassen, erkundige Dich vorher über potenzielle 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.

Bei einer **individuellen Absprache** sind Du und Dein Mitspieler grundsätzlich frei, einen Kampfstil zu vereinbaren. **Ihr dürft viel, aber wir erwarten Vernunft!**

Aufgrund von Beschwerden bezüglich der Härteauslegung in den letzten Jahren werden wir hier verstärkt aktiv, d. h.:

Spieler, die sich unserer Meinung nach gesundheitsgefährdend verhalten und bewusst Verletzungen oder Sachschäden provozieren, werden gegebenenfalls ohne weitere Diskussion der Veranstaltung verwiesen und bekommen gegebenenfalls weiterreichende Teilnahmeverbote.

Dies gilt insbesondere für bereits verwarnte Personen und Gruppen, die unter besonderer Beobachtung stehen.

(Ja, das ist schon vorgekommen.)

Ressourcenspiel: In fünf Schritten erklärt

Auch dieses Jahr wird es wieder das Ressourcenspiel auf dem EPIC EMPIRES geben. Ansprechpartner für Fragen rund um das Ressourcenspiel ist der Prospektor der Freistadt Neu-Ostringen. Das Ressourcenspiel läuft wie folgt ab:

- Schürfstellen** auf dem Gelände finden: etwa durch eigenes Auskundschaften oder durch Erwerb einer Schürflizenz. Schürflizenzauktion: Donnerstag, 11 Uhr, Marktplatz der Stadt. Jeder darf frei schürfen. Die Schürflizenz ist ein optionales Spielangebot.
- Ressourcen**, teils auf dem Boden liegend, teils leicht vergraben, in Form kleiner Dekosteinchen abbauen: Kupfer (kupferfarben), Zinn (anthrazit), Erz (rot), Schwefel (gelb). Schürfvorgang möglichst episch darstellen.
- In der Nähe der Schürfstellen liegen unter einem Tarnnetz verdeckt rote und mit einem grauen X markierte Sandsäcke: Diese **Rohstoffsäcke** sind diebstahlbar.
- An den Rohstoffsäcken ist ein kleines **Beutelchen** befestigt: Legt man dort eine Ressource hinein, füllt sich der gesamte Rohstoffsack mit der entsprechenden Ressource.
- Jetzt nur noch die Beute sicher ins eigene Lager oder zu einem **Käufer** abtransportieren und sich nicht überfallen lassen. Käufer finden sich hier und da und kaufen Rohstoffe zu unterschiedlichen Preisen an verschiedenen Zeitpunkten an.

Achtung: Wer beim Ressourcenspiel als Käufer mitmachen möchte, wendet sich an den Prospektor in Neu-Ostringen – am besten noch vor Time-In!

Wettkämpfe der Freistadt Neu-Ostringen

Jeder Spieler auf EPIC EMPIRES darf an allen Wettkämpfen (Meisterschaft der Arena, Bardenwettstreit und „Die Schönsten Neu-Ostringens“) teilnehmen. Die Gruppen dürfen lagerübergreifend sein. So wollen wir allen Charakterkonzepten die Möglichkeit bieten, sich im Wettkampf abseits der Großen Schlacht zu beweisen.

Alle Informationen zur Anmeldung und die Wettkampffregeln erhaltet ihr bei unseren Herolden im Wettkampffizium in der Stadt.

***Achtung:** Die folgenden Zeiten dienen als Richtwerte und können sich vor Ort noch ändern! Fragt im Zweifel bei den Herolden oder unseren SL nach.*

Mittwoch

- gegen 21.30 Uhr: Eröffnungsfeierlichkeiten, Endschlachtwiese

Donnerstag

- 11 Uhr: Versteigerung der Schürflizenzen am Marktplatz
- Mittag: Grand Tour zu den Lagern, ausgerichtet durch das Quartier Culotte
- 13 Uhr: N.O.B.B.L. – Neu-Ostringer Blut-Ball-Liga in der Freistadt
- Im Anschluss (ca. 15 Uhr): Bardenwettstreit, ausgerichtet durch die Gilde für Vergnügen und Unterhaltung
- Im Anschluss: die feierliche Semaphoreneröffnung sowie das Neu-Ostringer Stadtfest mit vielen Buden und Spektakeln

Freitag

- 16 Uhr: Meisterschaft der Arena auf dem Marktplatz, ausgerichtet durch die Herolde
- 18 Uhr: Championsturnier mit Langschwert, ausgerichtet durch Hatamoto
- Abend: Jaque-Gassen-Fest im Quartier Culotte sowie Fest der Grünen Sonne im Grünen Kometen
- Nach Einbruch der Dunkelheit: Wettkampf im Messerstechen, ausgerichtet durch die Söldnergilde Neu-Ostringen

Samstag

- 12–16 Uhr: Neu-Ostringer Jahrmarkt
- 13 Uhr: Die Schönsten Neu-Ostringens
- Früher Abend: Tanzball am Marktplatz, ausgerichtet vom Quartier Culotte
- 20 Uhr: Siegerehrung und Feierlichkeiten

Neu-Ostringer Münzen: IT-Geld

Bitte beachten: Im folgenden Text sprechen wir zwar von Münzen aus Silber, es handelt sich aber, nach deutschem Recht, um Medaillen aus einer Zinklegierung.



Hinweis: Die Silberpfennige könnten aufgrund einer Produktionsänderung ab diesem Jahr heller sein. Dies ist kein Falschgeld!

Die in Neu-Ostringen gebräuchlichen Münzen sind der Neu-Ostringer Pfennig (1,5g Gewicht) und der halbe Schilling (9g Gewicht). Sechs Pfennige entsprechen im Wert und Gewicht somit einem halben Schilling.

Die Neu-Ostringer Münzen sind alle aus Silber, es ist eine reine Silberwährung.

Preise in Neu-Ostringen

1 Pfennig	Ein einfaches Essen und einen Becher Bier/ein großer Humpen Bier	bis 5 Pfennige	Reparatur einer Rüstung beim Schmied
2 Pfennige	Schlichter Lagerplatz für die Nacht	2 bis 5 Pfennige	Sold für eine Schlacht
3 Pfennige	Bett in einer Herberge	4x Halbe Schillinge	Milchkuh
3 Pfennige	Für das Behandeln einer Wunde durch den Heiler (schwere Operation bis zu 3 halben Schillingen)	8x Halbe Schillinge	Schwert

Umrechnungen

Damit die Umrechnung einfach ist, schlagen wir ein Verhältnis von 1:1 vor, also 1 Kupferstück = 1 Silberpfennig. Uns ist klar, dass Kupfer damit aufgewertet wird, denn normalerweise gilt ein Wechselkurs von 10 zu 1. In Neu-Ostringen ist er nur 6 zu 1 (6 Kupfer = 6 Pfennige = 1 Silber). Wir wissen aber auch, dass das Verhältnis 10 zu 1 im realen LARP kaum noch eine Rolle spielt.

12 Pfennige entsprechen einem ganzen Schilling mit 18g Gewicht und 240 Pfennige, bzw. 40 Halbe Schillinge, einem Pfund Silber mit 360g. Geprägt, d. h. physisch vorhanden, sind aber nur der Halbe Schilling und der Pfennig, alles andere sind reine Rechengrößen, die ihr aber IT verwenden könnt!

Ferner bringen die Kämpfer aus ihren Herkunftsländern viele andere Münzen aus Kupfer, Silber und Gold mit. Diese behalten natürlich ihren Wert. Edelmetall bleibt Edelmetall.

Auch dieses Jahr gibt es wieder das Angebot, eure ausländischen Münzen in Neu-Ostringer Münzen zu tauschen. Geht in die Stadt zur Wechselstube. Gegen eine geringe Wechselgebühr könnt ihr dort eure Münzen tauschen. Dieses Angebot gilt aber nur so lange, wie die Kasse Silber hergibt, also nicht zu lange warten.

Spielangebote in Neu-Ostringen 2024

Wer /Wo	Spielangebote(e)
Angebote der EE-Orga Allg. Stadtbereich	<ul style="list-style-type: none"> • Der Blutige Helm – Taverne der EE-Orga, qualitativ hochwertige Getränke & Snacks sowie Musik-aufführungen, geöffnet von früh bis spät... teilweise gar sehr spät • Neu-Ostringer Volksbote – tägliche Zeitung mit dem Tagesgeschehen, Gerüchten, wüsten Verleumdungen und Geschichten mitten aus dem Leben • Wettkampfoffizium der Herolde – Anmeldung zu den Wettkämpfen & Besucherinformation • Wechsel- und Wetzstube – Münzwechsel von Fremdwährung in Neu-Ostringer Münzen & Wetten • Außerdem: Büttel – Strafverfolgung; Prospektor – Ressourcen; Stadtmiliz – Militär; Stadtverwaltung – Abtauchen in die weiten Tiefen der Bürokratie; u.v.m.
Karawane Stadtviertel	<ul style="list-style-type: none"> • Gastfreundschaft im Teezelt – Vorträge, Geschichtenerzähler und Tanz • Handel – Gewürze, Kräuter, Schmuck, Scharfes und Schreibwaren • Honiglesung – Lehrstunden zur Liebeskunst • Religionsaustausch und Wahrsage
Grüner Komet Stadtviertel	<ul style="list-style-type: none"> • Lazarett – Sammelstelle für Verwundete • Religionsaustausch – meist sehr einseitig im Sinne des Grünen Kometen
Messergasse Stadtviertel	<ul style="list-style-type: none"> • Alter Hase – Hort des Glücksspiels und Spelunke der ehrenwerten Familie Crawllo • Drogenhöhle – Name ist Programm, Ort? Müsst Ihr schon selber rausfinden • Hinterzimmer – für geheime Besprechungen, verbindet die Gasse mit dem Quartier • Fälscherstube – original echte Urkunden und andere Schriftstücke für Jedermann • Heilerzelt – samt Badewanne, Schnaps und Giften • An jeder dunklen Ecke – Informationshandel, Spionage, Diebereien und Gaunereien
Quartier Culotte Stadtviertel	<ul style="list-style-type: none"> • Kaffeehaus Moustache Noir – feinsten Kaffee, Kakao und alles, was das Herz begehrt • Matrosenkneipe Zur vollen Glase – Rum, guter Rum und richtig guter Rum • Kolonialwaren-Laden – Nützliches und Leckeres aus den Kolonien, für wenige Silberpfennige • Handwerk & Handel – bei den Children of Liberty • Fahrende Händlerin Marie Rabenstein – Kaffeeschnaps, was will man denn noch mehr?
Kesselgasse Stadtviertel	<ul style="list-style-type: none"> • Punkthand Ingredienzien & Acquisitions – was wir nicht haben, können wir besorgen • Schule von Neu-Ostringen – bringt Euch die Erkenntnis • Teestube Würzig – für jede Gelegenheit der passenden Tee • Sempelus Hand, die helfende Hand – magisches Wissen, Beratung und Durchführung ohne Einschränkungen! • Bockmann – Geldeintreibungen und Investigation • Die Bibliothekare von Sturmsee – für Euch da in Fragen der Erinnerung
Oberstadt Stadtviertel	<ul style="list-style-type: none"> • Oberstadtplatz – Platz schattiger Erholung; legt Euch gerne unter das öffentliche Sonnensegel und lauscht dem plätschernden Springbrunnen oder den vielen Musizierenden oder schaut den anderen Künstlern und Künstlerinnen zu! • Massageinstitut Heilende Hände – fachkundige Linderung allerlei körperlicher Gebrechen • Zuber der Wölfin – Bardenwettstreit (Anmeldung auch bei den Herolden) • Haus der Lichter – stimmungsvoller, politisch neutraler Ort der Begegnung; neutrale Vertraute oder auch Zerstreung des geplagten Geistes bieten die Gesellschafter und Gesellschafterinnen; spirituelle Weisung und Seelsorge findet Ihr im Tempel der Dibella
Freie Stadt-SC Allg. Stadtbereich	<ul style="list-style-type: none"> • Baculus – Semaphorenbetrieb, die Kommunikation der Zukunft • Compagnie de Raison – Gerüchteküche & Apotheke, bietet nicht nur Sättigung von Leib und Neugier, sondern auch Erlösung von sengender Sonne, nervigen Mücken und stinkendem Pöbel • Feldpost – Briefzustellung auch in Kriegs- und Krisengebieten • Hatamoto – Grundlagen Kampf- und Fallschule; Arena für Zweikämpfe und Gerichtskämpfe; Belagerungsgerät • Hahnstättler Handelswaren – der beste Schnaps Neu-Ostringens, gute Unterhaltung und windige Geschäftsideen; für Ehrlichkeit, Wohlstand und Bürgertum! • Kanzlei Viereg-Lobesang-Metz – Fürsprechdienste & Ermittlungen zu allen Tages- und Nachtzeiten, zu erreichen über den Prospektor! • Kender – Tausch und Schabernack • Kosaken – Pulverkantor, Handelsposten und Wodkaschänke • Krämerei und Handwerk – Steinmetz-, Holz- und Lederhandwerk sowie Krämerei • Machtwart und Konsorten – Apfelweinhändler & Connoisseure zotigen Liedguts • Nachrichten – für eine professionelle und respektvolle/lose Vollstreckung • Sauna-Schmiede – Handwerk und Spa. Riemen gerissen oder Schulter unterkühlt? In der Saunaschmiede wird gerne geholfen. • Söldnergilde – Kunst, Kultur und freundliche Bewaffnete für Euren nächsten Kampf! * *ausgenommen Kämpfe gegen die Freistadt • Spital Greysshire – Heilung durch Gebet, Salben und Rauchwerk; Behandlung von Wunden, Flüchen und anderem Ungemach • Tempel der vier Wege – Tsa Tempel, Heilung, Seelsorge, Meditation, Sport und möglicher Ort der Wiederkehr für Stadtbürger • Warenlager 14 – Kuriositäten aus allen Welten und Ebenen, aber die größte Kuriosität ist der Inhaber selbst

Fotografen und Filmteam

EPIC EMPIRES lebt von grandiosen Gewandungen, epischen Schlachten und einem unübertroffenen Ambiente. Dies erleben wir jedes Jahr aufs Neue auf der Veranstaltung selbst und auf den Bildern im Nachgang. Damit diese Bilder möglich sind, haben wir Jahr für Jahr ein Team aus Fotografen vor Ort. Diese arbeiten, wie der Verein generell, ehrenamtlich und leisten hervorragendes. Aus diesem Grund nennen wir euch die diesjährigen Fotografen nebenstehend und bitten euch um ein paar Kleinigkeiten:

Name	Instagram/Facebook
Calle	The Art of Larp
Kelric	The Kelric View
Nummi	Alfred Wood
Rico	Aloha Airbrush
Thoralf	koboldfoto

Ihnen und uns sind besonders folgende Punkte sehr wichtig:

- Respektiert ihre Arbeit. Bitte schneidet keine Wasserzeichen aus den Bildern und markiert die Fotografen und ihre Seiten, wenn ihr die Bilder nutzt!
- Gönnst den Fotografen an heißen Tagen auf der Veranstaltung auch gerne mal ein kühles Getränk, sie werden es euch danken!

Außerdem wird auch in diesem Jahr wieder die OT-Blase für ihren YouTube-Kanal unterwegs sein.

Abfallentsorgung

Ab diesem Jahr wird es Neuerungen bei der Abfallentsorgung mit **vier Arten von Containern** geben:

- **Restmüll** – an der Panzerstraße und am Nordstrang
- **Altholz, Buntglas und Papp/Papier** – an der Panzerstraße

Bitte entsorgt Altholz und jeglichen Glasmüll sowie Pappen/Papier nur über die entsprechenden Container. Zusätzlich gilt zukünftig ein Limit bei Müllsäcken von 60 Liter Fassungsvermögen, diese müssen aus dickem Material bestehen und geschlossen/zugebunden entsorgt werden.

Diese Änderung dient zum einen der sortenreinen Trennung von Recyclingmaterialien und beugt zum anderen gleichzeitig Müll und Dreck auf der Panzerstraße vor, der in den letzten Jahren häufig durch die Versuche entstanden ist, übervolle, zu große und offene Müllsäcke oder gestapelte Pappen in die Container zu werfen. Für den Fall, dass etwas daneben geht, stehen Straßenbesen und Schaufel zum Sauber machen bereit.

Mach's epic, mach' Orga!

Die Meisten wissen, dass das EPIC EMPIRES eine Con ist, die komplett ehrenamtlich organisiert ist. Von Larpern für Larper.

In den nächsten Jahren fallen aufgrund von Nachwuchs, Beruf (z.B. Lehrern, die keine Ferien mehr haben) und Leben mehrere Teamer aus. Das ist schwer zu kompensieren. Daher brauchen wir euch! Wenn ihr sowieso schon mal drüber nachgedacht habt, EPIC EMPIRES zu unterstützen, dann ist jetzt der perfekte Zeitpunkt. Über das Jahr findet die Arbeit im Wesentlichen online statt – ihr könnt also von überall aus mitwirken.

Schnuppert gerne einmal unverbindlich rein und meldet euch bei uns!



Weitere Infos und das Anmeldeformular findest Du hier:
www.epic-empires.de/teambewerbung