



EPIC EMPIRES  
LARP FÜR ERWACHSENE

## Lager- und Viertelsteckbriefe 2024

Lager: Lager der Antike .....	2
Lager: Der alte Weg.....	4
Lager: Lager der Elben .....	6
Lager: Horden des Chaos .....	9
Lager: Imperium.....	11
Lager: Lager des Königs .....	12
Lager: Luxuniter .....	14
Lager: Norrelag .....	16
Lager: OrkHeerLager (OHL) .....	20
Lager: Pilgerlager .....	23
Lager: Die Zusammenkunft .....	25
Stadtviertel: Die Karawane.....	28
Stadtviertel: Der Tempel des grünen Kometen .....	30
Stadtviertel: Kesselgasse .....	32
Stadtviertel: Messergasse.....	34
Stadtviertel: Oberstadt.....	36
Stadtviertel: Quartier Culotte.....	38





## EPIC EMPIRES

LARP FÜR ERWACHSENE

# Lager der Antike

Name der Siedlung: NeaPolis

### Lagerorga/Ansprechpartner:



OT: Anja  
IT: Nefret  
Job: Orga, Plot



OT: Lena  
IT: Merit-Anch  
Job: Orga, Plot

**Lagergröße:** 84

**Kämpferanteil (ca.):** 55

**Kampf + primäre Bewaffnung:** Speer und/oder Handwaffe, Schild, Bogen

- Offensives Schieben und Aufbrechen der Formation ist als Spielansatz willkommen, soweit beides kontrolliert eingesetzt wird
- Der Schild ist für uns eine offensive Waffe, die voll zur Anwendung kommen soll (Stoßen, Schlagen, Anrempeln)
- Chargen und Infight sind mit Absprache erlaubt, soweit es kontrolliert durchgeführt wird

### NoGo im Kampf

- Stiche mit Waffen, die dafür nicht konstruiert sind
- Wir werden zwar Treffer auf die Helme ausspielen, da wir fest montierte Helmbüsche haben, sind gezielte Kopftreffer bitte zu vermeiden.
- Besondere Vorsicht bei Kämpfen in Zelten und Sonnensegeln, da wir der Antike entsprechende Keramikwaren dort stehen haben.

### Wehranlage

Wir haben eine frontale Palisade aus teilweise sehr schweren Holzelementen, einem Turm und einen dahinter aufgebauten Wehrgang. Palisade und Tor sind bei uns nicht umlegbar, wenn die Palisade von euch IT zerstört oder das Tor aufgebrochen wurde, werden wir das Tor öffnen, damit eure Kämpfer unser Lager stürmen können. Ob sie komplett wie in den letzten Jahren aufgebaut wird, werden wir wie immer erst beim Aufbau sehen.



# EPIC EMPIRES

LARP FÜR ERWACHSENE

Wir werden dieses Jahr keine Bastmatten am hinteren und seitlichen Lager benutzen, sondern die Lagergrenzen nur durch Pfähle mit gespannten Seil und groben Jutestoff markieren. Zudem werden da hauptsächlich die Schlafzelte der Spieler stehen. IT sollte nur über die Palisade / durch das Tor unser Lager offiziell betreten bzw. angegriffen werden.

## **Führungsstruktur – Senat (gemeinschaftliche Entscheidung)**

Aktuell besteht der Senat aus 3 Senatoren – Militär, Diplomatie und Informationen - (werden am Anfang der Spiele neu bzw. wieder gewählt, kommen aus der Spielerschaft), zudem wird wieder ein Heerführer bestimmt. Mögliche Anpassungen und Verfeinerungen unseres Systems wird es geben, allerdings werden weiterhin Senatoren als erste Ansprechpartner vorhanden sein.

## **Anspielmöglichkeiten und -stationen für externe Spieler**

- Priesterschaft für religiöse Angelegenheiten
- Unsere Popina lädt zum Verweilen ein und für die ein oder andere Münze bekommt man auch antike Köstlichkeiten
- Unser „Perser“-Zelt ist für Jeden eine gute Gelegenheit im Herzen unserer kleinen antiken Siedlung eine kurze Rast einzulegen (Mokka, Shisha)
- Wir haben einen Seher (Rustam): Wenn plottechnisch eine bestimmte Antwort erwartet wird, bitte vorher OT absprechen
- Verschiedene Händler, die sich immer über Kundschaft freuen
- Wir werden eine große offen bespielbare Fläche mit Zelten und Sonnensegeln am Tempel haben, wo immer irgendwer als Ansprechpartner vorhanden sein wird
- Auch dieses Jahr ist wieder ein Theaterstück geplant

## **„Unerwünschte“ Spielangebote**

IT Plündergut bitte OT im Lager lassen (es sei denn es gibt andere Absprachen mit dem Besitzer). Wenn ihr allgemeine Lagersachen IT plündern oder zerstören wollt, teilt dies bitte unserer Lagerorga mit. Bitte vermeidet es wenn möglich, unseren Altar zu plündern.

## **Gewünschte Spielangebote:**

Wir freuen uns natürlich besonders, wenn jemand Interesse an unserer überragenden und alles überstrahlenden Kultur zeigt und belehren interessierte Fremde gerne ;)

**Wir nehmen gerne jedes schlüssige Spielkonzept auf und freuen uns über Gäste aus anderen Lagern.**



# EPIC EMPIRES

LARP FÜR ERWACHSENE

## Der alte Weg

### Lagerorga/Ansprechpartner:



OT: Christoph B.  
IT: Iljach vom  
Stamm  
der Serengach



OT: Patrick G.  
IT: Krauka vom  
Stamm  
der Varthuk



OT: Mauro M.  
IT: KashTibar vom  
Stamm der  
Kundaawi

**Lagergröße:** ca. 35–40

**Kämpferanteil (ca.):** 90%

### Bündnisse und Feindschaften

Wir sind neutral, und folgen keiner festgelegten Definition von „gut“ und „böse“. Aus IT-Perspektive ist das Zusammentreffen der Unterschiedlichen Lager für uns eine Gelegenheit sich zu messen, sich unseren Göttern zu beweisen und „auf Jagd zu gehen“. Wir können potenziell mit jedem Lager temporäre Bündnisse oder Feindschaften unterhalten, je nachdem, wie es sich IT sinnvoll ergibt. Wir verfallen nicht in eine ewige Feindschaft und Fehde, nur weil wir angegriffen werden. Als Verbündeter in der Schlacht bietet Der Alte Weg eine Menge schneller Plänkler und Bogenschützen. Auch für Kommando-Aktionen sind wir zu haben. Darüber hinaus ist Charakter- und Kulturspiel mit allen Lagern zentrales Element unseres Spiels und kann ausschlaggebend werden für situative Bündnisse und Feindschaften.

### Kampf

Wir stellen keine Schlachtreihen, sondern wilden Barbaren-Ansturm und Geplänkel.

Wir sind ein durchgehend ungerüstetes Lager und verwenden i. d. R. keine Rüstungen, Helme oder Schilde. Wir bieten also mehr als genug ungeschützte Trefferfläche und fallen entsprechend schnell. **Daher bitte keine Kopftreffer!**

Infight/Ansturm bitte nach entsprechendem Blickkontakt und Anzeigen gem. AMC; die meisten von uns sind gern dabei! Achtung, auch hier gilt: ihr trefft überwiegend auf Stoff und blanke Haut, d. h. **bitte entsprechende Rücksicht nehmen, vor Allem wenn ihr Metall-Rüstung tragt!**

### Nachtkampf

Wir sind nachtaktiv und bereit nachts zu kämpfen und auch angegriffen zu werden. Bitte beachtet, dass nachts nicht so viel Gegenwehr zu erwarten ist wie am Tag. Wollt ihr euch den Spaß also nicht nehmen indem ihr über uns „drüber rutscht“, schickt eine zahlenmäßig angemessene Truppe. Zwischen 4 und 9 Uhr ist erfahrungsgemäß kaum jemand anspielbar.



# EPIC EMPIRES

LARP FÜR ERWACHSENE

## Lagerzugang und Verteidigung

Der Zugang zum Lager befindet sich in der Mitte der Baumreihe, welche unsere beispielbare Schauseite und Verteidigungslinie darstellen. Der Eingang ist gut erkennbar mit archaisch anmutenden Trophäen und Lichtern gekennzeichnet. Im Angriffsfall kämpfen wir in der Regel auf der Wiese vor dem Lager und/oder verteidigen die Waldkante. Kämpfe sollten maximal bis hinter die Baumreihe (der Bereich hinter dem Eingang) ins Lager getragen werden und nicht auf den Bereich der Lichtung stattfinden, da dort viele Abspannungen für Lagerplanen, Deko etc sind.

## Handel

Wir sind durchweg an Tauschhandel interessiert: Als Handelswaren bieten wir Häute, Leder, Felle, Schmuck, Kräuter, berauschende Dinge und dergleichen... kommt und findet es heraus. Wir nutzen keine Münzen, hier kann man sich also auf interessantes Kulturspiel einstellen.

## Kulturspiel

Der alte Weg besteht aus verschiedenen Stämmen mit unterschiedlicher Lebensweise, eigenen Sozialstrukturen, Wertevorstellung, Religion, usw. Es gibt einige Spielerinnen und Spieler, deren Schwerpunkt es ist, dies über Kulturspiel zu transportieren. Grundsätzlich sind wir alle vollkommen weltfremd aus der Perspektive der meisten anderen (vor allem „zivilisierten“) Lager gesehen, gleichzeitig aber auch offen und neugierig, weshalb wir sehr gern kulturellen Austausch betreiben und bespielen wollen.

## Führungsstruktur

Die Stämme des alten Wegs ermitteln zu Beginn jedes EPIC EMPIRES einen militärische Führungsperson per Zweikampf, dem „Recht des Stärkeren“ folgend. Es ist möglich, dass diese Person während des EPIC EMPIRES wechselt, falls ein anderer erfolgreich fordert.

In kulturellen und diplomatischen Belangen hat die „religiöse Führung“ bedeutenden Einfluss.

## Mystic & Religion

Unsere Glaubensvorstellungen bzw. unser Aberglaube sind zentrales Spielelement im Alten Weg. Wir tauschen uns gern mit Interessierten über die Funktionsweise der Welt und Vorstellungen bezüglich Übersinnlichem wie z. B: Geistern, Flüchen oder dem Nebel von Aké aus. Hierzu gibt es auch diverse Orte, Räume und Dinge in unserem Lager, die dezidiert diese Art von Spiel befördern und gestalten können, ein Besuch lohnt sich also!

## Gefangene und Opferungen

Wir jagen gern, wir nehmen gern Gefangene, und: wir führen rituelle Opferungen durch.

Bitte kommuniziert klar und rechtzeitig nach dem üblichen „wirklich, wirklich“ Schema, falls euch hier etwas zu weit geht oder das generell nichts für euch ist. In der Regel kommunizieren wir auch IT vorher deutlich genug, was wir vorhaben. Saves und zugleich episches Spiel ist und wichtig!

Wer wiederum gezielt Lust drauf hat, wird bestimmt leicht einen ungeschickten Weg finden, sich in Interaktion mit uns in eine missliche Lage diesbezüglich zu bringen.



EPIC EMPIRES  
LARP FÜR ERWACHSENE

## Lager der Elben

Lagerorga/Ansprechpartner:

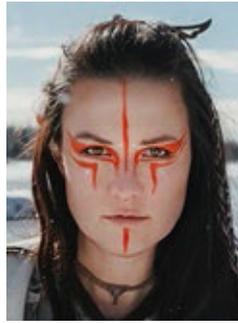
### Headorga



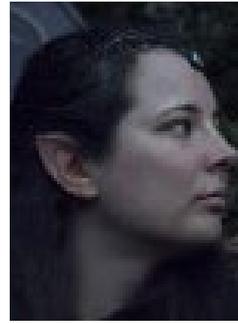
OT: Philipp  
Job: Plot, Heer,  
Lagerlore



OT: Peer  
Job: Infrastruktur  
Technik



OT: Stella  
Job: Kommunikati-  
on, Marketing



OT: Caro  
Job: Website & IT  
Support



OT: Fluff  
Job: Logistik,  
Neuspieler-  
betreuung

### Orgateam & Orgahelfer



OT: Johanna  
Job: Anmeldung



OT: Lena  
Job: Social Media



OT: Moritz  
Job: Finanzen



OT: Wanda  
Job: Heeresorga-  
nisation

**Lagergröße:** 69

**Kämpferanteil:** 60 Personen, bestehend aus KriegerInnen, WaldläuferInnen und ZivillistInnen

### Kurzgefasst

Das Lager der Elben ist ein Lager für lichte Elben/Elfencharaktere verschiedener Hintergründe. Charaktere, die an die Hintergründe des Tolkien-Universums, DSA oder Warhammer angelehnt sind, prägen das Bild des Lagers, aber auch weitere Settings oder eigene Hintergründe sind Willkommen, solange sie die gängigen Elbenklischees erfüllen. Jahr für Jahr erschaffen wir in unserem Wald unser eigenes mystisches Elbenreich Caras Neldorath, einen Ort, an dem sich eine große Anzahl verschiedener Elbenvölker zu einem gemeinsamen Vorhaben trifft.



# EPIC EMPIRES

LARP FÜR ERWACHSENE

## Kampf & primäre Bewaffnung

Unsere NahkämpferInnen sind vorwiegend leicht gerüstet, mehr als ein Schuppenpanzer ist selten. Die WaldläuferInnen sind hauptsächlich mit dem Bogen unterwegs, oder als PlänklerInnen in der Schlacht. Schildreihen sind für uns daher eher uninteressant, der Focus der meisten Spielenden liegt vor allem auf schönen Kämpfen. Duelle sind dabei sehr beliebt. Ebenfalls beliebt sind Scharmützel von Kleingruppen untereinander. Das darf auch durchaus zum Double-KO führen. Style geht hier gerne auch einmal über Taktik.

Nachts patrouillieren unsere SchleicherInnen verstärkt durch unseren Wald, manchmal auch über das Gelände und versuchen, in andere Lager einzudringen.

## NoGo im Kampf

Die wenigsten unserer Spielenden tragen Helme, und wenn, ist das meistens mehr Deko als Schutz. In den letzten Jahren hatten wir auch immer wieder Probleme damit, dass Personen im wahrsten Sinne des Wortes überrannt wurden. Chargen und InFight bitte daher explizit nur nach beiderseitiger Verständigung oder bei OT gut bekannten Personen von denen man weiß, dass sie damit einverstanden sind. Hier findet der „Aufs Maul“-Kodex Anwendung.

## Wehranlage

Die Palisade ist ausreichend stabil um dagegen anzurennen. Es ist seit 2017 ebenfalls möglich, sie zu überklettern, aber das geschieht auf eigene Gefahr! Das Tor kann nach vorheriger Absprache eingerammt werden. Auf der Baumplattform und der Terrasse wird nicht gekämpft. Sollten gegnerische Personen den Aufgang dazu erreichen, gelten die sich darauf Befindenden als gefallen.

## Zugang zum Lager

Primärer Zugangspunkt ist das Tor. Das ist auch der Weg mit dem meisten Ambiente. Es gibt zusätzlich einen Schleichweg mit Luke. Wir können keine Palisade durch den ganzen Wald ziehen, daher sind andere Zugänge zwar OT möglich aber normalerweise nicht sinnvoll. Insbesondere verlassen unsere SpielerInnen das Lager in Richtung der Schotterstraße eigentlich nur als kürzeren Weg zu gewissen Örtlichkeiten. Das einzelne Zelt auf der unteren Wiese dient lediglich als OT-Kochecke, da wir im Wald keinerlei Feuer entzünden dürfen. Das Lager wird 24/7 anspielbar sein. Die Hauptaktivität liegt aber erfahrungsgemäß etwa zwischen Mittag und den frühen Morgenstunden.

## Führungsstruktur

Jedes Jahr wird ein Rat aus drei Personen festgelegt. Dieser bestimmt für seine Amtszeit die Linie des Lagers. Durch die unterschiedlichen Charaktere kann sich das also von Jahr zu Jahr durchaus etwas verschieben. Dem Rat ist die Heerführung als Berater in militärischen Fragen beigeordnet. In der Schlacht hat er das alleinige Kommando über alle Lagermitglieder. Dem Rat unterstellt sind die DiplomatinInnen und Wachen.

## Diplomatenspiel

Wir haben DiplomatinInnen, die zwischen den Lagern Plot generieren und durch die Lager ziehen.

**Wichtig:** wir haben kein Interesse an langfristigen Allianzen, nur an kurzen Zweckbündnissen.



# EPIC EMPIRES

LARP FÜR ERWACHSENE

## Erwünschte Spielangebote

- Diplomatie/Wissensaustausch über Plotdinge
- Heilkunst
- Handel
- Musik
- Schleichaktionen ums Lager herum

## Unerwünschte Spielangebote

- Reiner Lagertourismus. Wer hinein möchte, schafft das am einfachsten mit einem guten Grund
- Bibliothek ausräumen und im Regen auf dem Boden verteilen oder Schriften OT mitnehmen
- Großangriffe in den frühen Morgenstunden

## Aktuelles IT-Konzept für interessierte Neulinge:

Wir bespielen Caras Neldorath, ein vor langer Zeit zerstörtes Elbenreich, dessen Herz die Elben und Elbinen bei ihrem ersten Besuch wieder belebt haben und nun gegen finstere Mächte und alles, was sonst so Anspruch auf den Wald erhebt, verteidigen. Angriffe auf das Lager erfolgen sowohl frontal und direkt, als auch im Hinterhalt im Dunklen durch Eindringlinge, die sich anderer Wege als durch das Haupttor bedienen. Der Wald und das Lager liegen auf dem Gelände in einer isolierten Position, was uns auch erlaubt, die Andersartigkeit und Distanz des Elbenvolks zu den Zweitgeborenen noch mal herauszustellen.

Im Lager der Elben sind Elben- /Elfencharaktere, Halbelfencharaktere und vereinzelt Menschen zu finden. Letztere haben sich über die Jahre als treue GefährtInnen bewiesen – wie freundlich gesonnen die einzelnen Charaktere gegenüber Menschen/HalbelfInnen sind, hängt vom individuellen Charakterkonzept ab. Das Elbenvolk ist bekannt, weise und besonnen zu handeln, aber sie sind ebenso dafür bekannt, konsequent und rigoros Grenzen zu sein.



# EPIC EMPIRES

LARP FÜR ERWACHSENE

## Horden des Chaos

### Lagerorga/Ansprechpartner:



OT: Janos



OT: Anne Neumeyer  
IT: Lhurana Silberzunge

**Lagergröße:** 82

**Kämpferanteil:** 60

### NoGo im Kampf

- Bitte nur nach AMC auf unsere Köpfe schlagen.
- Keine brachiale Larpwaffengewalt gegen ungepanzerte Frauen

### Wehranlage

- Bitte nicht an der Wehranlage hochklettern.
- Bitte keine physische Gewalt gegen die Palisade anwenden, dies beschädigt die Verzierung
- Als Alternative zur klassischen Belagerung gibt es noch eine Geheimtür mit einem knackbaren Schloss. Das geöffnete Schloss bitte wieder im Scharnier einhängen damit auch der nächste Eindringling damit spielen kann.
- Wir kämpfen in der Regel vor unserem Tor, weil dort mehr Platz ist. Da wir keinen nennenswerten Fernkampf haben kommen wir raus, wenn man uns Platz lässt.

### Führungsstruktur

**Im Lager:** dunkler Rat bestehend aus den Kultführern.

**Schlacht:** Koordination durch Heerführer/Champions

### Anspielmöglichkeiten und -stationen für externe Spieler

- Gruppen mit sehr unterschiedlichen Themenschwerpunkten im Lager vertreten (z.B. Barbarenstämme, Wissenssammler, verbotenes Wissen, extravagante Mediziner, kampforientierte Gruppen uvm.)
- Geheimer Eingang
- Brüchige Bündnisse, wenn man uns glaubhafte Vorteile versprechen kann
- Was in deinem Lager vermutlich verboten ist, können wir vielleicht für dich tun (IT ;)
- Spionage
- Viele kleinere Plots wurden vorab mit anderen Lagern geplant und sollen auf dem EE bespielt werden.



# EPIC EMPIRES

LARP FÜR ERWACHSENE

## „Unerwünschte“ Spielangebote

Wir sind ein kleines Lager, berücksichtigt das bei euren Belagerungen, ansonsten kann der Spaß schnell einseitig werden.

Wir legen Wert darauf, dass unsere Kämpfe schön „aussehen“, für taktische Larpschlachten mit Schildwall und Stellungskampf sind wir wahrscheinlich nicht der richtige Spielpartner. Unser Motto ist „Wer zuletzt noch steht verliert“.

Wir sind kein Tourismuslager, wir versuchen jedem ein Spielangebot zu geben, aber wir sehen uns nicht in der Pflicht jeden reinzulassen. Überleg dir vorher einen guten Grund.

## Gewünschte Spielangebote

Kreative Spielangebote

### OT-Lager NoGo:

- Keine Lagerdeko mitnehmen ohne um Erlaubnis zu fragen (SL, anwesende Spieler)
- Nicht durch das Portal in unseren OT-Bereich laufen
- Nicht achtlos mit dem Eigentum von Spielern umgehen, sprich Deko, Rüstung, Zelte.



# EPIC EMPIRES

LARP FÜR ERWACHSENE

## Imperium

### Lagerorga/Ansprechpartner:



OT: Steven Rudin  
IT: Willhelm  
Donnerfaust,  
Kommandant

OT: Dominik Holl

**Lagergröße:** 170

**Kämpferanteil:** 120

### Kampf + primäre Bewaffnung

- Schwert + Schild, Langwehr, Musketen, Armbrüste
- Bevorzugt: Frontalangriff und schön sterben

### NoGo im Kampf

ewig stehenbleibende „Helden“, gewinnorientiertes Kämpfen

### Wehranlage

Palisade mit Torhaus und Turm

### Anspielmöglichkeiten und -stationen für externe Spieler

- Steuern eintreiben
- Verkauf von Schwarzpulver
- Jegliche Spitzelarbeiten
- Unterstützung im Kampf gegen das Chaos
- Imperiale Gerichtsbarkeit gewünschte Spielabgebote:
- Ausgeglichene Angriffe, mit lichten Lagern auch Manöver; Imperiales Gericht;
- gelegentlich IT angekündigte Angriffe (mehr Spaß für alle)

### „Unerwünschtes“ Spielabgebote

schlecht dargestellte Magiesachen; OT-Kloweg (hinter dem Lager) für Angriffe benutzen



# EPIC EMPIRES

LARP FÜR ERWACHSENE

## Lager des Königs

### Lagerorga/Ansprechpartner:



OT: Christian Ehring  
IT: Prinz Fridrich  
von Bardengau,  
Seneschall des  
Königs



OT: David Clemens  
IT: Herr Yezariael  
Sciurus, Ritter  
des Königs



OT: Martin Leupelt  
IT: Jakob Hügel



OT: Ludwig Weißbach  
IT: Gustav Wehrnagel

**Lagergröße:** 60

**Kämpferanteil:** 45

### Kommandostruktur

- Seneschall – Hofämter mit spezifischen Aufgabenbereichen – Adlige/Ritter ohne Hofamt -
- Serganten/Waibel

### Kampfgruppen

- Ritter
- Waffenknechte/-mägde

### Bewaffnung

- Schild + Schwert, Äxte, Streitkolben, Langwaffen, Faustschilde, Bögen, Armbrüste
- vereinzelt Feuerwaffen

### Kampfstil

Schön ausspielen, schön sterben!

### NoGo im Kampf

- Unsterblichkeit
- unbedingter Siegeswille
- übertriebene Härte



## EPIC EMPIRES

LARP FÜR ERWACHSENE

### Wehranlage

- Wagenburg
- Setzschild/Pavesen

Die Wagenburg ist vollständig bespielbar und in weiten Teilen belagerbar. Nach anstehenden Instandsetzungsarbeiten hoffen wir, die Wagenburg in einem der nächsten Jahre auch wieder zum Überklettern freigeben zu können.

### Anspielmöglichkeiten und -stationen für externe Spieler

- Informationen über unseren König und seine Insignien
- Fehdespiel unter Rittern
- Verbündeten Spiel für „die gute Sache“
- wir als Auftraggeber für Söldner
- Schwert aus dem Stein ziehen

### Gewünschte Spielangebote

- Streit/Konflikt, viele schöne Gelegenheit, gegeneinander zu kämpfen
- Diplomatie und Wissensaustausch
- zweifelhafte Bündnisse wenn die uns dem König näher bringen
- angemessenes Kriegslagerspiel intern im Lager



# EPIC EMPIRES

LARP FÜR ERWACHSENE

## Luxuniter

### Lagerorga/Ansprechpartner:



OT: Frank  
IT: Seti Ahonka



OT: Freddi  
IT: Bruder Vyron



OT: Peter  
IT: Prior Camaris



OT: Lena  
IT: Schwester Isabella

**Lagergröße:** 134

**Kämpferanteil:** 96

### Kampf + primäre Bewaffnung

Hauptsächlich Nahkämpfer. Man kann mit uns gerne Schlachten vereinbaren aber wir lassen uns auch überraschen. Härtegrad nach EE-Kampfgeln (Kapitel 3.4). Jeglicher höherer Härtegrad individuell über gegenseitig bestätigte AMC Regelung.

### NoGos im Kampf

Keine

### Wehranlage

Feldlager mit mobilen Wehranlagen. Pavesen, Türschilder, Reiterbarrikaden, Schlagbaum. Lager ist IT nur über die Hauptanspielfront betretbar.

### Führungsstruktur

Die lichte Bruderschaft wird durch den Prior und Berater geführt.

### Anspielmöglichkeiten und -stationen für externe Spieler

- Versammlungszelt und Lagerführung als zentraler Anspielpunkt
- Heiligtum
  - Religiöses Spiel mit dem Klerus
  - Tempelschatz, der geplündert werden kann
- Lichterfest
  - Am Freitagabend feiern wir ein Lichterfest im Lager



# EPIC EMPIRES

LARP FÜR ERWACHSENE

## **Gewünschte Spielangebote**

Krieg/Konfliktspiel, Religionsspiel, Spiel mit unserer Gerichtsbarkeit, lagerübergreifende Plots.

## **„Unerwünschte“ Spielangebote**

Ihr könnt uns immer und egal wie anspielen und angreifen. Großangriffe tief in der Nacht oder während des Lichterfestes werden aber kaum auf viele bereite Spieler treffen.

## **OT-Lager NoGo**

Bitte keine Plünderungen in den Lagern/Zelten der Spieler. Bei Angriffen steht unser Tempelschatz zur Plünderung bereit.

**Wir freuen uns sehr auf das Zusammenspiel mit euch! Sollte es doch mal ein Problem geben, sprecht uns einfach locker drauf an. Wir klären das konstruktiv und finden eine Lösung.**



# EPIC EMPIRES

LARP FÜR ERWACHSENE

## Norrelag

### Lagerorga/Ansprechpartner:



OT: Axel  
IT: Skardi  
Job: Technik,  
Anmeldung,  
Merch



OT: Tobi  
IT: Halfdan/  
Ulfgrimr  
Job: Head-Orga



OT: Max  
IT: Vestein  
Job: Second-Head



OT: Lena  
IT: Lív  
Job: Plot, Social  
Media



OT: Nina  
IT: Ida  
Job: Bauplanung,  
Fundus



OT: Hans  
IT: Thorkild  
Job: Bauplanung,  
Fundus

**Lagergröße:** 75

**Kämpferanteil:** 75

### Kampf + primäre Bewaffnung

Axt, Schwert, Langaxt/Daneaxt, Speer, Rundschild, Tropfen/Mandelschild, Pfeil/Bogen

Bevorzugt: Schildwall oder schnelles Überfallkommando. Das Norrelag kämpft gerne in Formation und übt diese auch auf anderen Cons. Wir lieben Herausforderungen!

Wir werden mit den Kampfkonstellationen gern überrascht und freuen uns auch auf ungewöhnliche Konstellationen, z.B. 3-Parteien-Kämpfe, unangesprochene Kämpfe, Kämpfe bei denen ein Dritter zwei Streitparteien in den Rücken fällt, etc.



# EPIC EMPIRES

LARP FÜR ERWACHSENE

- Helmtreffer kommen vor, sind auch kein Weltuntergang, trotzdem sind Köpfe für uns (unabgesprochen) keine primäre Trefferzone.
- Schildgeschiebe ist drin, solange die Ausrüstung des Gegners nicht als „Verbrauchsmaterial“ behandelt wird.
- Schildstöße sind eine individuelle Sache. Auch hier gilt es wieder Augenmaß zu bewahren und idealerweise weniger einzusetzen, als zu viel. Wer „mehr“ will, macht das erfahrungsgemäß selber deutlich.
- Ungebremstes Angehen nur, wenn man das Gegenüber wirklich kennt und weiß, dass das klar geht. Nicht! in Gruppenkämpfen. Sucht man sich einen einzelnen Gegner raus, ist das Sache zwischen den beiden.

## NoGo im Kampf

- Schlecht dargestellte Zauberei/Magie (geworfene Softbälle als Feuerbälle, Windstoß, etc.)
- Im Todeskampf in den Gegner charge (gefährlich, OT Effekt, pappnasig)
- Am Boden liegend weiterkämpfen (ergeben oder gleich sterben)

## Wehranlage

- Komplette vorderer Teil OT bespielbar, überkletterbar.
- Angriff mit schwerem Gerät ausdrücklich erwünscht.
- Angriffe mit nicht so gut darstellbaren Pulvergeschossen vom Norrelag als nicht so schön wahrgenommen, lieber was wo man was sieht/fühlt/riecht/schmeckt.
- Unsere seitliche Palisade wird durch Zelte gebildet. Hier bitte nicht durchgehen.

## Lagerzugang

Das Lager ist von vorne zugänglich.

Bitte beachtet: das Norrelag grenzt Rücken an Rücken an das Lichtlager. Wir haben uns mit dem Lichtlager geeinigt, dass keiner von beiden einfach durch den gemeinsamen Wald zwischen unseren Lagern ins jeweils andere Lager stiefelt.

Bitte respektiert diese Abmachung ebenfalls.

## Anspielmöglichkeiten für externe Spieler

- **Händler:** Wir handeln gerne und mit allem. Ressourcen, Sklaven, Waren. Wir haben auch einen Marktstand im Lager, der bespielt werden kann. Zusätzlich gibt es generell sogar immer einen Markttag, bei dem auch gerne externe Spieler verkaufen können.
- **Militärspiel/Söldnerspiel:** Wir lassen uns gerne kaufen und sind für jede Schlacht zu haben. Die Bezahlung kann hierbei nach Absprache auch OT von uns gestellt werden.
- **Religionsspiel:** Wahlweise mit den heidnischen (Vesetir, Goden, Völven, Runenkundige, alle anderen) oder direkt an den erstgenannten vorbei zum Zwecke der Missionierung.
- **Heilerspiel:** Wir haben generell ein Lazarett mit entsprechenden Spieler:innen. Diese freuen sich natürlich sehr über Zusammenspiel.
- **Plotspiel:** Nicht alle unsere Spieler:innen sind Plotjäger, aber die die es sind dafür umso mehr.



# EPIC EMPIRES

LARP FÜR ERWACHSENE

## Führungsstruktur

Das Norrelag besteht aus mehreren Gruppen mit je einem Anführer.

Alle wählen zu IT Beginn den Borgarstjorn, der aus 5 sogenannten Stjori besteht. Dem kann ein Anführer vorstehen, muss aber nicht. Auf diese werden für die nächsten 3-4 Tage alle oder nur die Anführer der Gruppen einen Treueschwur für die nächsten 3-4 Tage leisten.

Der eventuell vorstehende Anführer wird Herjan oder Heerkönig genannt.

## Gewünschte Spielangebote

- **Konfliktspiel:** Wir provozieren gerne und bekommen dafür auch gerne die Rechnung.
- **Handelsspiel:** Wir wollen eigentlich immer und mit jedem Handel treiben
- **Silber:** Funktioniert nahezu immer. Sei es als Bezahlung, als leeres Versprechen oder Ähnliches.
- **Sklavenspiel:** Geiselnahme/Festnahme von Überlebenden einer Schlacht und Verkauf auf einem Markt.
- **Söldner:** komplettes Lager theoretisch als Söldner anheuerbar.
- **Mondscheinbanner:** Wir haben ein Nachts ein Mondscheinbanner das gerne geraubt werden darf. Wir kümmern uns dann spätestens am nächsten Tag darum.

## „Unerwünschtes“ Spielangebot

Sämtliche Spielangebote die Telling beinhalten - Verkauft lieber normale Eier statt Dracheneier, nehmt lieber Sturmleitern statt Schaumstofframmböcke.

## OT-Lager NoGo

- Offenes Rauchen
- sichtbare Darstellung von Sex oder sexueller Gewalt! Wird im Lager OT beendet und entfernt.

## Statement gegen Rechts

Wir distanzieren uns klar von Personen, die menschenverachtenden Ideologien nahe stehen und stehen sowohl als Norrelag Orga, als auch als ganzes Lager ganz klar zu dem freiheitlich demokratischen Fundament unserer Gesellschaft.

Wir haben in unserer Community keinen Platz für Identitäre, Rassisten, Ethnopluralisten, Nazis, Holocaustleugner, rechte Blogger und Verschwörungsideologen, sowie Extremisten jeglicher Couleur und deren Unterstützer. Wenn ihr euch angesprochen fühlt, bleibt fern und meldet euch nicht in unserem Lager an, wir möchten euch nicht als Teilnehmer. Wir stehen für ein historisch angelehntes „Wiking-LARP“ mit gegenseitiger kultureller Beeinflussung ohne rechte Verklärung und ohne pseudogermanische Mystifizierung.

Wir sind offen für Menschen aus jeglichem Kulturkreis und jeglicher Herkunft unabhängig von Geschlecht, Gender, Sexualität und Religion, unsere vielfältige Spieler\*innenschaft trägt dem Rechnung.



# EPIC EMPIRES

LARP FÜR ERWACHSENE

Wir erwarten von unserer Spieler\*Innenschaft einen angemessenen Umgang mit verfassungsfeindlichen Symbolen. Das heißt, die Zurschaustellung vollkommen zu unterlassen, selbst wenn es sich um ein historisch belegtes Replikat in Form einer Borte, einer Fibel oder sonst etwas handelt. Niemand muss im LARP und auch Reenactment auf Gegenstände mit Swastiken zurückgreifen, es gibt genug Alternativen. Pseudohistorische Symbole wie das Kolovrat oder die schwarze Sonne, welche nichts anderes sind als Identifikationszeichen der rechten Szene und keinerlei mittelalterlichen Ursprung haben, haben grundsätzlich nichts in unserem Lager verloren. Wir möchten keine Plattform sein, um solche Dinge zur Schau zu stellen und Personen, die sich eben jenes wünschen, fordern wir ausdrücklich auf, fern zu bleiben.

**Bei klaren Verstößen gegen diese Grundsätze nehmen wir gerne Hinweise unter [orga@norrelag.de](mailto:orga@norrelag.de) entgegen und behandeln die Informationen vertraulich.**



**EPIC EMPIRES**  
LARP FÜR ERWACHSENE

## OrkHeerLager

**Lagerorga/Ansprechpartner:**



OT: Hannes



OT: Stevie

**Lagergröße:** 110

**Kämpferanteil:** 110

### **Kampf + primäre Bewaffnung**

Stark gemischt, größere Gruppen mit Stangenwaffen, vereinzelt stark (IT) selbstgefährdende Schusswaffen.

### **NoGos im Kampf**

- Infight/Chargen ohne vorherigen Blickkontakt. Bitte nicht in unvorbereitete Leute „einschlagen“.
- Unkontrolliert hartes Eindreschen, insbesondere auf Köpfe und bereits am Boden Liegende!
- Maske ist kein Helm – Achtung: Schlägt euch ein unbehelmter Ork auf den Kopf, darf das als Einverständnis gewertet werden ebenfalls – mit angemessener Härte - den Orkkopf als Trefferzone zu nutzen.
- Wir haben den Anspruch an uns selbst beherrscht und angemessene Kämpfe im Sinne eines „LARP für Erwachsene“ zu liefern – wir erwarten das Gleiche von unseren Mitspielern. Probleme wollen wir entspannt von Person zu Person oder auf Lagerorgalebene klären.
- OT-Kampfquatschrunden: Legt euch an den Rand, setzt euch hin... aber bitte keine OT-Laberzirkel am Rande von Kämpfen. Versucht auch als Verletzte/Gefallene zur Stimmung beizutragen. Danke.

### **Wehranlage**

- Unsere Wehranlagen/Bauten sind nicht zum Erklettern konzipiert. Wer dies trotzdem tut, der tut dies auf eigene Verantwortung und sicherlich mit der nötigen Umsicht. Mit Rücksicht auf das laufende Spiel werden wir hier ggf. nicht einschreiten oder Spiel unterbinden. Bitte auf keinen Fall Türe/Tore mit Rammböcken ernsthaften bearbeiten. „Anklopfen“ ist kein Problem, ernsthaftes Einschlagen wollen wir nicht sehen. Das Tor wird von uns oder der SL geöffnet werden – Vorsicht beim ersten Reinstürmen.
- Die „Wohnbereiche“ sind unbedingt pfleglich zu behandeln und überall sonst ist mit maximaler Rücksicht auf Deko/Gegenstände & Personen zu kämpfen.
- Die Wände des Steinbruchs sind nicht zu Erklettern/zum Hinabklettern. Sie sind strikt OT und wir werden ggf. jedwedes Spiel unterbrechen und euch anschließend aus dem Lager werfen. Die Hänge sind unter Umständen instabil und jeder Kletterer absturzgefährdet. Außerdem können sich hier Steine lösen, womit ihr unser Lager und unsere Leute gefährdet. Nehmt dies unbedingt ernst – wir werden es in jedem Fall tun.



# EPIC EMPIRES

LARP FÜR ERWACHSENE

## Anspielmöglichkeiten und -stationen für externe Spieler:

- Das OHL besteht aus verschiedensten Gruppen die mitunter höchst unterschiedlich auf Andere reagieren, was auch heißt, dass man potentiell immer eine Anspielstation findet. Ein Aufenthalt im OHL ist immer gefährlich – für Besucher wie für Bewohner und die Stimmungslage des Lagers ist extrem unberechenbar. Grundsätzlich: Es gibt weder für uns und erst recht nicht für Andere eine Garantie im OHL nicht angegriffen, eingekerkert, verletzt oder ermordet zu werden.
- Generell verstehen wir IT viele Ansichten/Gepflogenheiten anderer Völker nicht annähernd. Mildtätigkeit, Uneigennützigkeit etc. sind den meisten Orks grundlegend fremd. Egoismus, Neid, Machtgier sind hingegen Dinge die die meisten Orks verstehen und eine gute gemeinsame Spielbasis.
- „Wertlose“ Personen (d.h. ohne Reichtum, Macht, begehrte Güter/Informationen/Verbindungen) sind im OHL sehr schnell der Willkür Aller ausgesetzt: Wer nichts anzubieten hat, ist wertlos und lebt sehr gefährlich.

## Handel

- Wir sind grundsätzlich an Handel mit unterschiedlichsten Waren/Dienstleistungen interessiert. Herauszufinden was uns im Moment genau interessiert, bleibt euch überlassen.
- Ebenfalls bieten wir oftmals unterschiedlichste Dinge an und auch unsere Handelstreibenden verstehen, dass tote Kunden eher schlechte Kunden sind.

## Krieg/Kampf

- Orks sind eine kriegerische Rasse. Alle verstehen Krieg und Kampf. Nicht wenige sind käuflich und Einige sind sogar recht verlässliche Söldner.
- Das Interesse an großen Schlachten ist eingeschränkt. Kleine Scharmützel, Kommandoaktionen, Überfälle liegen uns mehr.
- Wir schließen durchaus Bündnisse zum wechselseitigen eigenen Vorteil ;)

## Kultur

Es besteht bei vielen Gruppen ein hohes Interesse daran „orkische Kultur“ zu vermitteln. Das Nahebringen gruppenspezifischer „kultureller Eigenheiten“ von Religion bis Brauchtum sind explizit gern betriebenes Spiel.

## Führungsstruktur

Das OHL ist ein Zusammenschluss unterschiedlichster Orkgruppen. Es gibt innerhalb des Lagers mehr oder minder stabile Bündnisse und unterschiedlichste Absprachen zwischen den Gruppen. Es gibt temporär Lageranführer die anspielbar sind.



# EPIC EMPIRES

LARP FÜR ERWACHSENE

## Gewünschte Spielangebote

- Scharmützel/Überfälle, Diplomatie, Handel, Heimtücke (vgl. Anspielmöglichkeiten)
- Wir versuchen Wesen mit deutlich andersartiger Kultur darzustellen. Wir sind weder dumm, noch Tiere, sondern (in der Regel) ein Volk mit einer extrem ausgeprägten Hackordnung und Brutalität, die die Kultur fast jeder Gruppe durchzieht. Wir schätzen es sehr, wenn hiermit aktiv gespielt wird: Angst, Unterwürfigkeit, Kriecherei aber auch das Ausnutzen von orktypischer Gier, Egoismus und Misstrauen gegenüber Allem und Jedem sind oft gute Spielansätze.
- Gefangenenspiel! Wir versuchen – insbesondere bei Leuten die „mitspielen“ – ein hoffentlich erinnerungswürdiges Erlebnis zu liefern. Die „epische, knappe Flucht“ ist durchaus möglich und gewünscht. Garantien gibt es natürlich nicht.
  - **Hierzu: Folterspiel**  
Wir lassen Niemanden im Unklaren was wir tun. Niemand soll sich jemals genötigt fühlen ihm Unangenehmes mitzuspielen. Das „Opfer“ bestimmt die Gangart... nicht der Folterknecht. Achtung: Wir benutzen oft reichlich Kunstblut, für dessen Entfernbarekeit aus Klamotten wir nicht garantieren können. Grundsätzlich: Kommuniziert mit uns (so spielschonend wie möglich). Bitte erduldet **NIEMALS** psychisch belastende Situationen, sondern sagt uns so klar wie nötig, bevor oder wenn wir etwaige Grenzen erreichen bzw. überschreiten. Fühlt euch **NIEMALS** genötigt irgendwas „fürs Spiel“ zu erdulden. Es ist völlig okay etwas nicht zu wollen. Es ist nicht okay zu Spiel gezwungen zu werden! Im OHL ist jede Form sexualisierten Spiels ein definitives NoGo.
- Wir mögen Plot. Echt. – Nur nicht mit dem Holzhammer und erst Recht nicht „Orkplots“ von Leuten die „die Orks“ nicht wirklich kennen. Sprecht gerne im Vorfeld mit uns!

## „Unerwünschte“ Spielangebote

- Slapstick: Nein, wir brauchen weder Seife noch Blumen, noch eine lustige Wäsche oder sonstigen Unsinn der ignoriert, dass wir „wertlose Angebote“ in der Regel mit dem Messer aus der Welt schneiden. Wer Blumen an eine Orkpalisade malt, ist irre und wir gehen davon aus, dass das kein „Spiel“ ist, sondern ein OT-Gag... den wir unglaublich dumm und öde finden.
- „Nur mal schauen“: „Nur mal schauen“-Besucher sind... unerwünscht. Das ist kein Spielangebot, sondern Tourismus.
- Bollok/TakkaTakka/SnuSnu/Lustige Orklieder vorm Lagertor. Nein. Uncool. Immer.
- Schlachtruf-Slapstick... stets ein gelungener und stimmungsvoller Beitrag zum Ambiente... NOT!
- Fetisch ausleben: Ist ja fein, wenn ihr devot seid oder BDSM & Co gut findet. Aber wir spielen hier immer noch ein Spiel und nicht wenige von uns finden das gar nicht so geil, wenn jemand bei uns etwas extrageil findet und deswegen meint ein Abo auf Kerker und Folter zu haben. Das stört mitunter sehr. Wir wollen Live-Rollenspiel machen und keine Fetische bedienen. Und lasst die Klamotten an. Danke.
- Frühsporangriffe: Wisst ihr ja. Früh am Morgen sind wir nicht da, sondern erst so zum Nachmittag.
- Banner/Deko-Klau: Banner, Leichen, Zeugs das wie Deko aussieht IST Deko. Lasst es an Ort und Stelle. Bitte.



# EPIC EMPIRES

LARP FÜR ERWACHSENE

## Pilgerlager

### Lagerorga/Ansprechpartner:



OT: Gregor M.  
IT: Ollanius von Althelm



OT: Niels Thoma  
IT: Gernot Huusler



OT: Sebastian O.  
IT: Benedikt (Plot)

**Lagergröße:** 155

**Kämpferanteil:** 95

### Machtstruktur

„Kirchenstaat“, der Klerus hat das Sagen und setzt einen Obristen für die Führung der Truppen ein. Ritter haben im Lager keine Befehlsgewalt innerhalb der Militärstruktur

### Primäre Bewaffnung

Langwehren (Hellebarden etc) im Speißblock, Ritter mit Schwert und Schild, plus Armbrust-, Bogen- und Handrohrsützen (letzteres sind vorsintflutliche Schwarzpulverwaffen)

### Kampf

Das Pilgerlager ist nicht homogen genug, um pauschale Gesamtaussagen treffen zu können. Alle untenstehenden Infos haben zur Grundbedingung, dass der Pilger genauso austeilen darf, wie er eingeschickt bekommt. Vorbehalten ist immer, dass eben jemand mit einer bestimmten Art ein Problem haben kann, wir hier also keine Generalvollmachten erteilen werden.

- Helmtreffer kommen vor, sind auch kein Weltuntergang, trotzdem sind Köpfe für uns keine primäre Trefferzone.
- Schildgeschiebe ist drin, solange die Ausrüstung des Gegners nicht als „Verbrauchsmaterial“ behandelt wird.
- Schildstöße sind eine individuelle Sache. Auch hier gilt wieder Augenmaß zu bewahren und idealerweise weniger einzusetzen als zu viel. Wer „mehr“ will, macht das erfahrungsgemäß selbst deutlich.
- Ungebremstes Angehen nur, wenn man das Gegenüber wirklich kennt und weiß, dass das klar geht. Nicht! in Gruppenkämpfen. Sucht man sich einen einzelnen Gegner raus, ist das Sache zwischen den beiden.



# EPIC EMPIRES

LARP FÜR ERWACHSENE

- Wer frontal in den Speißhaufen reinstürmt, darf nicht damit rechnen, dass die Speißer ihre Waffen hochnehmen. Wer diesen Sicherheitsfaktor ausnutzen will, um den Speißblock frontal zu knacken, muss damit rechnen, dass die Nummer nach hinten losgeht. Ausgenommen sind hier Aktionen, die im Vorfeld abgestimmt wurden (Bsp. OHL stürmt, erste Reihe stürzt sich in die Speiße, Nachrücker mischen die Speißknechte auf).

## **NoGo im Kampf**

In den Speißhaufen reingrätschen um damit die Leute von den Füßen zu holen.

## **„Normales“ Spiel:**

- Spielbezug zu Heiligengeschichten und potenziellen Reliquien funktioniert nahezu immer (sowohl mit Laien als auch den Angehörigen des Stiftes, die Laien erzählen halt mehr Unsinn)
  - Die meisten Pilger sind: abergläubisch, bauernschlau (oder auch ein bisschen doof), misstrauisch gegenüber Übernatürlichem, im Verbund mutiger als einzeln, obrigkeitshörig, auf die Pilgerperlen versessen und ansonsten bodenständig, nichts, was man so als Held beschimpft.
  - Heilkunde-Spiel und Wissensaustausch mit dem Hospital

## **Anspielstationen für externe Spieler im Pilgerlager:**

- Der Magistrat: Erster Ansprechpartner für alle externen Besucher und Infos, der sich um Aufnahme, ggf. Bewirtung und Weiterleitung an die richtigen Leute im Lager kümmert.
- Stift (Religionsspiel, Geistige Führung und Lagerführung, Diplomatie, Pilgerstätte, Gerichtsbarkeit)
- Hospital (Arzneien, Heilung von Verwundungen und Behandlung von Erkrankungen)
- Obrist (Offiziere, Militärische Führung und Organisation, Drill)
- Kelchherren (Rittertum, Tugenden, Schutz der Pilgerwege)
- St. Clara Fest (Markttreiben mit Budenbetrieb, Handelswaren, Marktattraktionen usw.)
- Lehnskonzept: Wir beanspruchen Streitland und vergeben nach Gutdünken an die anderen Lager Lehen, um sie zu unseren Vasallen zu machen (was natürlich Ärger gibt). Wer sich fügt, kann unseren Schutz einfordern (sprich wir müssen dann durchaus auch für schwächere Lager ins Feld ziehen).

## **„Ungeeignetes“ Spiel**

Hintenrum durch den Wald oder (vor allem) die Stadt ins Lager schleichen, um die Kapelle auszuräumen oder in Kämpfe einzugreifen. Sorgt nicht für Spiel mit/gegenseinander und nutzt die aktuelle OT-Situation des zur Stadt offenen Lagers aus. Ist in unseren Augen klassisches „Pappnasenspiel“.

Angriffe nach Mitternacht: machbar, wird aber nur einen Bruchteil der Spieler aus den Zelten locken bzw. sind die wachen Spieler zu dem Zeitpunkt großteilig nicht mehr nüchtern. Kommando-Aktionen funktionieren mit hoher Sicherheit und liefern Spiel mit der Wachmannschaft, mannstarke Überfälle sorgen eher für Frust und ein genervtes „Verzieht euch!“ der betrunkenen/aus dem Schlaf gerissenen Spieler.

Wehranlage:

Mehrere Verteidigungsplattformen die stückweis erobert werden können. Dabei gibt es auch mehrere Durchbruchsmöglichkeiten und einen Tunnel.



EPIC EMPIRES  
LARP FÜR ERWACHSENE

## Die Zusammenkunft

### Lagerorga/Ansprechpartner:



OT: Julian  
IT: Fanilo (erster  
Jäger/Heer-  
führer)

Job: Headorga



OT: Frithjof  
IT: Drumbah  
(erster Samm-  
ler/geistige  
Führung)

Job: Headorga



OT: Jenny  
IT: Ida  
Job: Spielerbetreu-  
ung



OT: Silvio  
IT: Shajarat  
Job: Plotorga



OT: Luis  
IT: Ru  
Job: Plotorga

**Lagergröße:** 50

**Kämpferanteil:** 30

### Bewaffnung

Fast alle kämpfen, jedoch haben wir wenig klassische Kämpfercharaktere. Viele Ungerüstete. Wenig Schilde. Bewaffnet mit Speeren, Pfeil und Bogen, improvisierten Waffen.

### Wehranlage

Lagerdesign 2023: keine Palisade mit Tor mehr. Stattdessen: Fallen, Schleicheingänge, (seitlich an der Brombeerhecke mit den drei Bäumen) Weidenpavesen, Ausfalltore, Verstecke, Fluchtburg (mit Turm), etc., Ziel ist es Angreifende in kleineren Scharmützeln aufzureiben und so unserer Stärke als Guerillakämpfer auszuspielen. Es wird mobile Wachtrupps geben und damit noch mehr Spiel für Schleicher\*innen!



# EPIC EMPIRES

LARP FÜR ERWACHSENE

## Führungsstruktur

In der Zusammenkunft ist jede\*r gleichberechtigt. Entscheidungen werden gemeinschaftlich getroffen. Als Ansprechpartner gibt es den ersten Jäger („Heerführer“) und den ersten Sammler (geistige Führung), im Zweifelsfall haben die beiden das letzte Wort.

## Spielstil

Wir sind 24h IT, unser Lager ist jederzeit anspiel- und angreifbar. Auch nachts. Auch Samstagnacht. Immer. Wir sterben gerne. Wir mögen Drama und intensives Charakterspiel. Wir mögen Plot. Wir mögen Feiern und Musik. Wir versuchen jederzeit hollywoodreif zu spielen und versuchen auf alle eure Spielimpulse einzugehen. Nachtspiel ist ausdrücklich erwünscht! Wir sind ein sehr nachtaktives Lager, bieten diverse Möglichkeiten heimlich in unser Lager einzudringen und gehen umgekehrt ebenfalls gerne mal nachts auf die Jagd oder versuchen irgendwo einzubrechen. Spielt uns sehr gerne nachts an!

## Besonderheiten

- Hinter dem Lager gibt es einen OT-gefährlichen Abhang. Dort stehen auch ein Warnschild und Flatterband. Seid dort bitte vorsichtig!
- Bitte keine Kämpfe in der Halle! Dort sind Laternen, Feuer, Nichtkämpfer und Musikinstrumente.
- Bitte nicht in unsere Büsche urinieren, dort könnten Schleicher\*innen liegen!

## Spielschwerpunkt

- **Gleichgewicht:** Die Zusammenkunft versteht sich als Hüter des Gleichgewichts. Die Nebel-scheibe, ein mystisches Artefakt, eine Art Waage, zeigt der Zusammenkunft an, ob die Welt im Gleichgewicht liegt oder ob etwas getan werden muss, um sie wieder ins Gleichgewicht zu bringen.
- **Glaubensspiel:** Das EE ist ein Religionskrieg und wir sind fanatische Baum-Gläubige. Wir begrüßen Religions- und Kulturspiel sehr, sei es auf diplomatischer oder kriegerischer Ebene. Das Land ist unser Tempel, entsprechend finden sich überall ZK-Heiligtümer im Gelände, die mal mehr, als weniger gut gekennzeichnet sind.
- **Wissenssammler:** Wir sind ein sehr wissbegieriges Lager und haben sehr viele Schriften und Erkenntnisse über die Vergangenheit von Aké gesammelt. Wir erklären gerne den Metaplot und dienen als Plot-Multiplikatoren. Es gibt eine kleine „Geschichte der Welt“, in der wir die Hintergründe des Plots zusammengefasst haben, aber auch eine sehr ausführliche Chronik, in der wirklich all unser Wissen zum EE-Metaplot aufgeschrieben wurde. Spielt uns darauf gerne an.
- **Händler:** Wir sind Jäger und Sammler, glauben an den Einen Baum und leben in einem Naturdorf, d. h. mit Silber, Gold, Ruhm und Ehre kann man uns nicht wirklich beeindrucken oder gar locken. Unser Handelsspiel läuft über Tauschgeschäfte und Naturalien. Wir bieten Heilungs-, Kräuter- und Alchemiespiel an und natürlich ist auch Wissen eine wertvolle Ressource bei uns.



# EPIC EMPIRES

LARP FÜR ERWACHSENE

- **Unstete Verbündete:** Die ZK erscheint oft als liebenswürdiges Hippie-Lager, aber wir sind in Wahrheit Ökoterroristen und haben es faustdick hinter den Ohren. Wir folgen dem Weg des Grauen Kreises, d.h. Leben und Vergängnis haben bei uns den gleichen Stellenwert und wir bewegen uns ständig auf dem schmalen Grat zwischen beiden Extremen. Aus diesem Grund gehen wir auch ohne Probleme Bündnisse mit Orks und Grünen Kometen ein, während wir auf der anderen Seite mit Elben und Licht verhandeln. Diplomatisch unmögliche Konstellationen sind unsere Spezialität – und wir freuen uns auch immer, wenn diese empfindlichen Bündnisse in Verrat, Mord und Totschlag enden.



# EPIC EMPIRES

LARP FÜR ERWACHSENE

## Die Karawane

### Viertelorga/Ansprechpartner:



OT: Dori  
IT: Yusra



OT: Tatjana  
IT: Nasrin



OT: Sascha  
IT: Margôz



**Viertelgröße ca.:** 25

**Kämpfer:innenanteil:** zwischen 5 und 10

### Kampf + primäre Bewaffnung

Wir sind kein kampfstarkes Lager. Von uns wird nur in geringem Maße mit aggressivem Verhalten zu rechnen sein. Wenn überhaupt, sind unsere Kämpfenden leicht gerüstet und mit Speeren oder Säbeln bewaffnet.

### NoGo im Kampf

Unkontrolliertes Verprügeln von Ungerüsteten, von denen wir nämlich viele haben.

### Viertelzugang

Bitte nutzt das Haupttor als Ein-/Ausgang. Die Schlafzelte (wenn nicht explizit gekennzeichnet) sind zu meiden. An zentraler Stelle steht unser Teezelt, dieses ist ebenso wie unser Religions-Schrein jederzeit bespielbar.

### Anspielmöglichkeiten und -stationen für externe Spielende

- Das Teezelt ist der soziale Mittelpunkt der Karawane. Hier treffen sich die Bewohner:innen, aber auch Besucher:innen sind immer herzlich willkommen. Wir sind auch nur Spielende, seht es uns (OT) nach, wenn gerade kein Tee zur Verfügung steht oder euch niemand bedienen kann
- Handelnde mit verschiedenen Warenangeboten (Gewürze, Süßkram, Stoff, Klimperkram...)
- Gerne auch zwielichtige Geschäfte
- Religionsspiel: viele unserer Charaktere sind religiös, wir haben außerdem mehrere spirituell Bewanderte unterschiedlicher Gottheiten im Viertel. Unser Schrein darf gerne besucht werden
- Kultur: wir geben uns große Mühe, das exotische Element unserer unterschiedlichen Hintergründe möglichst zu betonen. Ob ihr nun jemanden sucht, der eine Geschichte erzählen kann, einen weisen Ratschlag benötigt oder ob ihr eine anständige Diskussion möchtet – wortgewandte Charaktere werdet ihr bei uns immer finden.



# EPIC EMPIRES

LARP FÜR ERWACHSENE

## Führungsstruktur

Keine IT-Führung, ob es eine zentrale Ansprechperson geben wird, werden wir höchstens IT bestimmen, aufgrund unserer Größe ist eine solche aber auch kaum notwendig.

## Gewünschte Spielangebote

Da wir ein sehr gastfreundliches Viertel darstellen, sind Gäst:innen bei uns immer willkommen, ob zum Handel oder zu einem Tässchen Tee und Entspannung im Teezelt. Außerdem finden sich bei uns mit Sicherheit ausreichend zwielichtige Gestalten für diverse Aufgabenbereiche.

Wir möchten (beinahe) jeden Abend eine Betreuung des Teezeltes gewährleisten, so dass man uns in den Abendstunden auf jeden Fall anspielen kann.

## „Unerwünschte“ Spielangebote

Wir wünschen uns für unser Viertel keine Slapstick-Spielangebote. Selbstverständlich haben wir gerne Spaß mit unseren Besucher:innen, möchten aber ebenso als Charaktere ernst genommen werden.

## OT-Lager NoGo

- Dekoration im Lager, in den Zelten und insbesondere im Schrein sowie Teezelt **ist nicht diebbar**. Unsere Optik lebt von den vielen kleinen Details, die wir unterbringen. Es würde das Bild des Viertels erheblich stören, müssten wir ständig unserem Zierrat hinterherlaufen (oder würden ihn im schlimmsten Fall nicht wieder bekommen).
- Destruktiver Umgang mit der teilweise empfindlichen Dekoration des Lagers
- Zurücklassen von Unrat und Müll. In unserem Lager steht ein Mülleimer (großer Korb mit Müllsack drin). Wenn man seinen Müll schon nicht wieder mitnimmt, sollte dieser wenigstens entsorgt werden.
- (Betrunkene) Belästigung von Gäst:innen des Teezeltes. Dies gilt explizit auch für unsere Tänzer:innen. Bewundert sie gerne von weitem, aber lasst eure Finger bei euch.
- Wer wegen Trunkenheit nicht mehr ansprechbar ist oder für Beschwerden sorgt, wird des Viertels verwiesen
- **Nicht mit den Schuhen auf die Teppiche.** Sie dienen nicht als Fußabtreter für dreckige Schuhe. Unsere ewigen Ermahnungen sind demnach definitiv auch eine OT-Aufforderung NICHT mit den Schuhen die Teppiche zu betreten.



## EPIC EMPIRES LARP FÜR ERWACHSENE

# Der Tempel des Grünen Kometen

### Viertelorga/Ansprechpartner:



OT: Fee  
IT: Al'Wasi  
Job: Head)



OT: Steffen  
IT: Ole  
Job: Auf-/Abbau



OT: Phil  
IT: Hakamia  
Job: Plot)

**Viertelgröße:** 60

**Kämpferanteil:** 50

### Konzept

Noch sind wir nur ein Viertel in Neu-Ostringen, aber das wird sich sehr bald ändern. Wir haben es in den letzten Jahren mit Frieden und Diplomatie versucht, diese Zeiten sind vorbei. Von jetzt an werden wir unsere Ziele, zu Herrschen, Wissen sammeln und den Glauben verbreiten wieder mit Gewalt nach Aké bringen. Unsere Truppen lagern wieder zusammen mit den mächtigen Kriegern der Hadiya um gemeinsam Aké zu unterwerfen und mit der Stadt Neu-Ostringen fangen wir an.

### Kampf

Wir kämpfen im Allgemeinen gerne und können auch mal verlieren. Dabei wünschen wir uns aber einen interessanten Kampf und kein Abschlachten im Verhältnis 1:10 egal auf welcher Seite. Im Unterschied zu den letzten Jahren, haben wir wieder mehr Krieger unter uns und scheuen auch nicht vor größeren Kämpfen zurück.

### Spielangebote und erwünschtes Spiel

Wir legen es in diesem Jahr darauf an, dass die Stadt Neu-Ostringen uns hasst. Wir werden oft mit Gewalt vorgehen und scheuen nicht davor zurück Regeln zu brechen und uns unbeliebt zu machen, kurz unser eher dunkle Gesinnung wird deutlich zu spüren sein.

### Führungsstruktur

Unsere Führungsstruktur hat sich ein wenig verändert. Abadi Akif Abt-al-Qadir, Prinz der Pher-Kadarn, ist überwiegend für unsere diplomatischen Angelegenheiten zuständig. Daneben steht Shao'Kat der sich um unsere militärische Führung kümmert. Losgelöst von dieser Struktur stehen unsere Hohepriester Al'Wasi und Lepha, die auch für die geistige Belange der Alcyoniten verantwortlich sind.



# EPIC EMPIRES

LARP FÜR ERWACHSENE

## NoGos

Das Ambiente unseres Viertels und der Spielbereiche in den Zelten wird bei uns überwiegend durch viele kleine Dekoelemente erreicht, bitte seht davon ab diese zu dieben. Für Diebesspiel wurde extra ein System von der Messergasse erstellt, bitte nutzt es. Auch wir werden es nutzen und euch so die Möglichkeit zum dieben geben. Bei allen Aktionen gilt: Gesunden Menschenverstand einschalten. Überlegt euch ob eine Aktion OT Folgen für euch und euren Partner hat. Wenn ihr euch nicht sicher seid: Dann lasst es!



**EPIC EMPIRES**  
LARP FÜR ERWACHSENE

## Kesselgasse

**Viertelorga/Ansprechpartner:**



Tee



Henry

**Viertelgröße:** 40

**Kämpferanteil:** 2

### **Wichtige Dinge zur Kesselgasse**

Wir haben einen Ritualkreis, der gerne auch für "Fremde" (nach vorheriger Absprache) benutzt und bespielbar ist. Das Ganze ist eine Kulisse, und sollte dementsprechend etwas vorsichtig angegangen werden. Dafür besteht die Möglichkeit, das Ritual auch mit Pyroeffekten und Ambientemusik zu untermalen. Diese müssen allerdings selbst mitgebracht und das ganze vorher abgesprochen/ geplant werden. IT könnt ihr das Ganze als vorhandenen Schutzkreis, als Machtfeld oder was auch immer bespielen und entsprechend agieren.

### **Anspielmöglichkeiten und -stationen für externe Spieler**

Alles rund um Magie (von Visionen über Artefakte bis hin zu Helferlein für Wehwehchen) und alle Arten von Plotspiel, Alchemielabor, auch profane Händlerangebote, Akademie und Bibliothek. Hauptsächlich ziviles Spiel.

### **Führungsstruktur**

Es gibt keine klar geordnete Hierarchie unter den anwesenden Zauberwirkern! Zentral in der Gasse ist ein Ratstisch mit einem mitunter sehr locker geführten Kesselgassen-Rat - Meist abhängig davon, wer sich gerade auf den zentralen Thron bequem hat. Wichtig dabei ist: Stimmberechtigt in der Kesselgasse ist nur, wessen Hut höher ist als ein Daumen lang!

### **Gewünschte Spielangebote**

Magisches, Mystisches, Rätselhaftes, aber auch ganz einfaches Spiel mit Augenzwinkern, EE-Plot, Konflikt – solange er nicht auf banalem „Knüppel aus dem Sack“ besteht. Durch die unterschiedlichen Gesinnungen (gut, neutral bis böse) wird auch jeder, egal woher er kommt, Mitspieler in der Gasse finden. Wir würden uns freuen wenn auch einfache Charaktere sich um „Alltagsmagie“ bemühen würden – sei es ein kleines Schutzamulett, ein Liebestrank, ein Horoskop über die Zukunft oder das Loswerden von schlechten Träumen oder Erinnerungen. Gerne bemühen wir uns auch, euren privaten Charakter- oder Gruppenplot zu bereichern.



## EPIC EMPIRES

LARP FÜR ERWACHSENE

### „Unerwünschte“ Spielangebote

- Bitte keine Dinge stehlen oder plündern ohne vorherige Absprache! Redet kurz mit uns und alles ist möglich.
- Das völlige Ignorieren von Magie – wir zwingen niemandem unser Spiel auf, doch im Land der Lesath gibt es offenbar Magie. Aberglauben, Ablehnung, Angst, Damit-Leben... das geht alles in Ordnung, doch wir möchten genauso ernst genommen werden wie ihr auch.
- Das Ausnutzen der Tatsache, dass gut ausgespielte und dargestellte Magie Zeit braucht. Wenn ihr den Konflikt mit unseren Spielern sucht: Lasst ihnen Zeit, ihre Magie auszuspielen, und nietet sie nicht einfach um. Und „belohnt“ anschließend auch mal eine gute Show, indem ihr mitzieht. Wir lassen uns im Gegenzug auch auf so ziemlich jedes Spielangebot ein, welches ihr an uns heranträgt.



# EPIC EMPIRES

LARP FÜR ERWACHSENE

## Messergasse

### Viertelorga/Ansprechpartner:



OT: Janine  
IT: Shari  
Job: Allgemeine  
Organisation,  
Tickets &  
Finanzen



OT: Hannes  
IT: Baptiste  
Job: Konzept &  
Plot



OT: Timo  
IT: Per  
Job: Konzept &  
Plot, öffentli-  
che Kommuni-  
kation



OT: Tabita  
IT: Sølvi  
Job: Allgemeine  
Organisation  
& Ambiente

**Viertelgröße:** 20-30

**Kämpferanteil:** variiert

### Charaktere

Viel einfaches Volk, hauptsächlich Bettler, Gauner, Händler und anderes zwielichtiges Gesindel

### Unsere Kampf-Philosophie

Wir befürworten das „Hollywood-Prinzip“ und kämpfen tendenziell eher nach dem Grundsatz „Play to lose“. Gerne sähen wir es, wenn unsere Mitglieder eher keine harten Hunde sind, sondern ihre Kämpfe im Zweifelsfall verlieren, dafür aber eine gute Show bieten. Die offiziellen Regeln des EE, was Rüstung usw. angeht, möchten wir besonders ernst nehmen. Das heißt vor allem: Ein, maximal zwei Treffer auf eine ungerüstete Stelle, und wir fallen um. In der Vergangenheit hat sich gezeigt, dass Schlachten mit der Stadt bei einigen Lagern zu OT-Frust geführt haben, weil auf Stadtseite Treffer nicht ausreichend ausgespielt wurden. Das möchten wir nicht wiederholen!

Falls überhaupt vorhanden, dann eher Waffen wie Messer, Dolche, Knüppel und improvisierte Waffen wie Wurfsteine und -obst, Bratpfannen und Ähnliches, die auf ärmere Charaktere ausgelegt sind. Darüber hinaus nutzen einige von uns kleine Pulverwaffen, Bögen oder Armbrüste. Dementsprechend eher geringes Interesse an offenen Feldschlachten. Wenn wir doch einmal an einer Schlacht beteiligt sein sollten, dann eher als Plünderer und Leichenfledderer.



# EPIC EMPIRES

LARP FÜR ERWACHSENE

## Tabus im Kampf

Mehr oder weniger das Übliche:

- übermäßig hartes Zuschlagen
- unabgesprochener Infight oder Chargen auf Ungerüstete (es gilt der AMC)
- „Todesstöße“ auf am Boden liegende Verletzte. Es gibt Gründe dafür, dass die verletzt spielen.
- Einsatz von Schusswaffen bei völliger Dunkelheit

## Spielangebote unsererseits

- Bettelei und Geschnorre
- Eine „Bettelfahrt“ durch diverse Lager
- Schwarzmarkt und Hehlerstrukturen
- Glücksspiel
- Botengänge, Diebesspiel, Ablenkungsmanöver und Spionage
- Vorbereitete Diebesplots
- Leidenschaftliches Bauergaming
- Grober Unfug™
- Wegelagerei

## Machtstruktur

Wir sind ein loser, anarchistischer Verbund ohne Führungspersönlichkeit; wir haben lediglich eine Vertreterin in Form unserer Stadträtin, die aber keinerlei Autorität ausübt. Ansonsten sind wir durch unser geteiltes Leid verbunden. Das heißt, dass wir solidarisch füreinander eintreten. Steckt jemand von uns in Schwierigkeiten, dann wird zur Not alles andere stehen und liegen gelassen, um die betreffende Person zu retten.

## Erwünschtes Spiel

- Geringschätzung unseres Standes. Wir sind arbeitsscheues, kriminelles Gesindel, das auf die Kosten aller anderen lebt. Lasst uns das gern spüren.
- „Entspanntes Konfliktspiel“. Wenn man sich noch nicht kennt, vorher kurz OT etwaige Grenzen absprechen, dann macht es für alle Beteiligten am meisten Spaß.
- Schikane durch die Autoritäten, insbesondere die Stadtwache.
- Fokus auf Charakter- und Ambientenspiel.
- Intrigen und Komplotte.
- Nachtaktionen.
- Scharmützel und Prügeleien in angemessenem Kräfteverhältnis



# EPIC EMPIRES

LARP FÜR ERWACHSENE

## Oberstadt

### Viertelorga/Ansprechpartner:



OT: Marita  
IT: Lupilla



OT: Sibyl  
IT: Nimue



OT: Sven  
IT: Braeus Au-  
riferus Filius  
Mansionem  
Lucis



OT: Verena  
IT: Augura  
Domitia  
Maxima  
Anisalta

**Viertelgröße:** 40

**Kämpferanteil:** 0-2

### Kampf + primäre Bewaffnung

Unser Lager ist primär auf kulturelles Spiel ausgelegt. Viele Charaktere können sich notfalls selbst verteidigen, gehen aber i.d.R. nie in die Offensive.

### No-Go im Kampf

Bitte uns nicht bewaffnet überrennen, darauf sind wir und unsere Lager sehr offensichtlich nicht ausgelegt.

### Lagerzugang

Die Oberstadt ist ein öffentlicher Raum und frei zugänglich. Der zentrale Oberstadtplatz ist durch ein Sonnensegel mit Springbrunnen markiert, zwischen Badehaus, Massageinstitut Heilende Hände und Haus der Lichter.

### Anspielmöglichkeiten und -stationen für externe Spieler

- Der zentrale Oberstadtplatz kann sehr gerne frei für Gespräche, Entspannung und Aufenthalt unter dem Sonnensegel genutzt werden
- Die Oberstadt ist das inoffizielle Künstlerlager Neu-Ostringens. Hier findet ihr Kontakt zu Musikern und Musikerinnen, sowie Tänzern und Tänzerinnen, auch für eure Feste
- Badehaus und Massageinstitut Heilende Hände bieten OT-Dienstleistungen wie Zuberbad und Massagen an
- Das Haus der Lichter ist als politisch neutraler Ort ein Geheimtipp für brisante Gespräche. Die Gesellschafter und Gesellschafterinnen stellen z. B. Kontakte her oder fungieren als MediatorInnen
- Der Tempel der Dibella innerhalb des Hauses der Lichter bietet viele Facetten des religiösen Spiels und der Seelsorge. Austausch mit anderen Religionen ist möglich und erwünscht



# EPIC EMPIRES

LARP FÜR ERWACHSENE

## Führungsstruktur

Die 3 Gründungsparteien des Viertels, also Badehaus, Massageinstitut und Haus der Lichter werden vertreten durch deren IT Führungspersonen Lupilla, Nimue und Braeus.

## Gewünschte Spielangebote

- Nützt unsere Angebote als kultureller Hotspot der Stadt. (Siehe Anspielmöglichkeiten)
- Das Haus der Lichter freut sich, wenn Besucher nicht nur TouristInnen sind, sondern inhaltlich Interesse und Anliegen mitbringen. Wenn ihr nicht versteht, was wir tun, findet es heraus.
- Auch OT-Dienstleister Badehaus und Massageinstitut sind zu 100 % IT anspielbare und einbeziehbare Spieler und Spielerinnen. Wir freuen uns sehr, wenn wir auch so behandelt werden.
- Auch KünstlerInnen sind 100 % SpielerInnen
- Politikspiel für hohe Herrschaften und niederes Volk. Wer geschickt vorgeht, kann den ein oder anderen Verbündeten finden
- INFORMATIONEN. Wo sich Künstler, Kultur und Einflussreiche Personen treffen, wimmelt es nur so vor Informationen. Ob Sagen, Legenden, Gerüchte oder Brisantes. Damit spielen wir gerne, sowohl als Empfänger, als auch Absender. Gerne auch Info-Drop vor Spielstart!

## OT-Lager NoGo

- Sexuell übergriffiges Spiel. Sexuelle Themen KÖNNEN Teil unseres Spiels sein, bedürfen aber IMMER einer OT-Absprache.
- Entwenden von Deko ohne Absprache
- Beschädigung von Einrichtung und Instrumenten. Bitte passt auf unser Zeug auf. Unfälle können passieren, aber bitte versucht dies durch Umsicht zu vermeiden und sagt Bescheid, wenn ihr eine Beschädigung bemerkt, auch wenn ihr es nicht wart. Niemand möchte z.B. nachts im Dunkeln in Glasscherben treten.



**EPIC EMPIRES**  
LARP FÜR ERWACHSENE

## Quartier Culotte

### Viertelorga/Ansprechpartner:



OT: Andreas Schellenberg  
IT: Zwirnbock/Quartiermeister  
Job: Headorga



OT: Patrick Fresen  
IT: August Trampel  
Job: Finanzen und Ticketanmeldung



OT: Michael Harb  
IT: Orell Nötzli  
Job: Plot und Bau

**Viertelgröße ca.:** 40

**Kämpferanteil:** 15 bis 20

### Bewaffung

Musketen & Pistolen, Säbel & Degen, Axt, Hammer, Messer (keinerlei Schilde, Rüstungen oder Bögen)

### Spielangebote unsererseits

- Diplomatiespiel
- Politisches Spiel (neue Ideologien; Royalisten vs. Liberale usw.)
- Klub politischer Kultur Neu-Ostringens „KPKNO“ („Coffeeclub“)
- Kaffeehaus
- Händlerspiel, Ressourcen sichern und verkaufen
- Darstellung einer Linieninfanterie, „Zwangsrekrutierungen“
- Forschung, Kulturangebot, Austausch



# EPIC EMPIRES

LARP FÜR ERWACHSENE

## **Gewünschte Spielangebote**

- Alle Arten von Plotspiel
- Konfliktspiel (innerhalb der EE-Regeln)
- Diplomatiespiel, gerne auch mit Fremdrassen (Kolonialspiel)
- Politisches Spiel / Diskussionen über unsere Ideologien
- Handel, Ressourcenspiel
- Duelle, „Herausforderungen“ durch andere Spielergruppen
- Manöver mit anderen Lagern
- Die Möglichkeit, Nacht- und Nebelaktionen durchzuführen

## **„Unerwünschte“ Spielangebote**

- Unabgesprochener IT-Diebstahl - Redet kurz mit uns und alles ist möglich
- Wir tragen keinerlei Rüstung, übermäßige Härte, ähnlich wie chargen etc, ist daher für uns eher unspassig
- Wir möchten keine Epic-Empires-Version eines „blauen Lagers“ sein, uns ist die Immersion im Spiel wichtig
- Wir sind kein „Seefahrer-Viertel“, auch wenn wir durch unser Setting natürlich einen maritimen Einfluss haben. Uns OT als „anarchische Piraten“ o.ä. abzustempeln, nimmt sowohl uns als auch euch viel Spielangebot