

## **Das Lager der Elben auf dem Epic Empires Spielerleitfaden**

Auf den folgenden Seiten möchten wir euch aufzeigen, was das Lager der Elben eigentlich ist, wie wir uns das Spiel im Lager vorstellen und was wir von unseren Spielern erwarten.

Im Lager der Elben können Elben aus unterschiedlichsten Hintergründen lagern. Damit das Spiel mit derartig unterschiedlichen Hintergründen nicht zu großen Problemen führt und damit wir von außen als ein gemeinsames Lager wahrgenommen werden, ist es erforderlich einige grundlegende Kompromisse einzugehen. Das ist die Basis unseres Spiels auf der alle aufbauen.

Darüber hinaus kann, darf und soll natürlich jeder Spieler individuell die Eigenschaften seines Charakters und Hintergrundes einbringen. Die Vielfalt der unterschiedlichen Elbenvölker hat sich in den vergangenen Jahren als eine Bereicherung gezeigt, auf die wir nicht verzichten wollen.

Diese Grundlagen haben wir für euch in dem vorliegenden Spielerleitfaden zusammengefasst. Dieser Leitfaden ist daher eine verbindliche Vorgabe für alle Teilnehmer des Lagers. Er ist für alte wie neue Spieler uneingeschränkt gültig.

Für die unterschiedlichen Ausprägungen der Rassen sind die Begriffe Elfen, Elben, Alben und viele weitere geläufig. Alle diese Namen werden als gleichwertig betrachtet, auch wenn im Text durchgängig von Elben die Rede ist. Das gilt auch für das Spiel selbst.

## Das Epic Empires

Das Epic Empires ist ein Schlachtencon!

Es verfolgt den Anlass eines Wettstreits der Völker. Dieser Wettbewerb gipfelt immer am letzten Tag in der großen Endschlacht, in der alle Lager gegeneinander antreten, um sich zu beweisen.

Auf einer Schlachtencon ist mit Schlachten zu rechnen. Das zu akzeptieren ist eine Grundvoraussetzung für die Teilnahme an der gesamten Veranstaltung. Von den Spielern wird dementsprechend erwartet, dass sie sich auch an den stattfindenden Kämpfen weitestgehend beteiligen.

Auf dem Epic Empires wird nach DKWDDK<sup>1</sup> und der Opferregel<sup>2</sup> gespielt. Da das für alle gilt und auch das Lager der Elben keine Ausnahme bildet, wird vorausgesetzt dass diese dem Spieler bekannt sind. Nicht darstellbares wie magische Rüstungen wird man dort eher nicht finden und Ungerüstete liegen zumeist nach einem Schwerthieb am Boden.

An dieser Stelle sollte auch das Motto des Epic Empires erwähnt sein: „LARP für Erwachsene“ Dies ist sicherlich in vielerlei Hinblick zu verstehen. In erster Linie jedoch möchten wir auf einen essentiellen Aspekt hinweisen: Den gesunden Menschenverstand.

Auf dem Epic Empires gibt es harte Kämpfe, auch bei Nacht und ohne Beleuchtung, im Gelände, am Hang oder zwischen den Zelten eines Lagers. InFight ist nicht verboten. Wer Kopftreffer vermeiden will, sollte einen Helm tragen. Hier ist jeder Spieler für sich selbst verantwortlich.

Weitere Informationen dazu findet man auf der Webseite des Epic Empires.<sup>3</sup>

Die Lager bemühen sich durchweg, einen sehr hohen Darstellungs- und Ambientestandard zu halten, was das Spiel natürlich sehr reizvoll macht. Jedoch sollte sich jeder Spieler bewusst sein, dass sein Charakter sich praktisch in einem Kriegsgebiet befindet.

Es ist dort für den Charakter (lebens-)gefährlich und ohne entsprechende Ambitionen, oder einen Nutzen für den Kriegszug, sollte man InTime eine entsprechende Begründung vorweisen können, warum man sich ausgerechnet jetzt hier aufhält.

Plot ist auf dem Epic Empires ein deutlich sekundäres Ziel. Es gibt welchen. Er kann und darf gejagt werden. Wer mehr möchte, kann sich nach Absprache mit der Lagerorga welchen mitbringen. Der Plot muss dann aber auch aktiv gejagt werden, er wird einem nicht hinterher getragen.

---

1 <http://www.larpwiki.de/action/show/Regeln/DKWDDK?action=show&redirect=DKWDDK>

2 <http://www.larpwiki.de/action/show/Regeln/OpferRegel?action=show&redirect=OpferRegel>

3 <http://www.epic-empires.de/>

## **Das Lager**

Das Lager der Elben auf dem Epic Empires befindet sich in einem kleinen Wäldchen. Unser Wunsch ist es, dass dort die Magie von Lothlórien, die Kühle von Bruchtal, aber auch die Zauber der Sala Mandra und weitere Dinge aus aller Elben Länder zum Leben erweckt werden können.

### ***Elbenrassen***

So unterschiedlich wie die Hintergründe der Elben sind auch die Bezeichnungen. Dass diese in ähnlicher Form mit unterschiedlicher Bedeutung auftreten, kann dabei ein Grund zur Verwirrung sein.

Gefühlt unterscheidet die große Mehrheit der Mitspieler aber ohnehin nicht zwischen dem Biunfey aus Aventurien und dem Schwerttänzer aus Warhammer sondern pragmatisch nach der Darstellung in Hoch- und Waldelfen.

Für die Teilnahme am Lager der Elben spielt es eine untergeordnete Rolle, welcher Art von Elb der Charakter nun am ehesten entspricht.

Wir erwarten von unseren Spielern, dass jeder sich an den gemeinsamen Grundlagen der Elfendarstellung orientiert und ins Lager einbringt.

Dazu gehört auch die Überlegung, welche Funktion in einem Kriegszug man mit diesem Charakter einnehmen kann. Dass ein Wildelb nicht den Heerführer vor den Hochelben gibt ist uns auch klar, aber es spricht nichts dagegen als Späher oder Plänkler aktiv an den Kämpfen mit zu wirken.

### ***Nichtelbische Lagermitglieder***

Da es sich um ein Lager der Elben handelt, werden Fremdrassen nur in sehr geringem Umfang und nach Einzelfallentscheidungen der Lagerorga zugelassen.

Auch sollten sich die Spieler dieser Charaktere bewusst sein, dass sie von vielen Elben im Spiel nur mit Mühe geduldet und sicherlich nicht ebenbürtig zu anderen Elben im Lager behandelt werden. Generell werden ohnehin nur Rassen zugelassen die in einem freundschaftlichen Verhältnis zu den Elben stehen. Der Halbork, der Feuerdämon und der konvertierte Chaosberserker mögen ja noch so flauschig und lieb sein, zugelassen werden sie trotzdem nicht.

### ***Im Lager***

Das Lagerleben besteht glücklicherweise nicht nur aus angreifen und angegriffen werden. Ganz im Gegenteil kommen jedes Jahr sehr viele Besucher aus verschiedensten Gründen in das Lager und auch viele der Elbenspieler genießen das Ambiente.

Zwischen Mittwoch und Samstag, also während des gesamten Spiels soll durchgehend – auch nachts! - ein konstantes Ambiente herrschen. OT-Dinge gehören (leise!) in das Zelt oder in den vorhandenen OT-Bereich außerhalb des Lagers. Es muss damit gerechnet werden, dass zu offensichtliche OT-Gegenstände ohne Rückfrage von irgendjemandem weggeräumt werden.

Bitte denkt auch als Spieler daran, wenn ihr offenkundig OT seid, euch dezent im Hintergrund zu halten.

Wie immer gilt hier für das OT: So viel wie nötig, so wenig wie möglich.

Das Elbenlager hat sich in den letzten Jahren einen guten Ruf erarbeitet, den wir gerne erhalten möchten. Die Außenwirkung des Lagers ist dafür von essentieller Bedeutung. Achtet daher bitte, gerade bei Besuchern im Lager, noch einmal besonders auf die Darstellung.

Apropos Besucher: So schön es ist, wenn Leute lange und oft da sind. Besucher – auch elbische – sind Besucher weil sie irgendwann auch wieder gehen. Wer im Lager der Elben dauerhaft lagern möchte kann das gerne tun – zu den gleichen Bedingungen wie alle Anderen auch.

## ***Außerhalb des Lagers***

Seid kritisch euch selbst gegenüber, bevor ihr das Lager verlasst. Es gibt oftmals Anlässe, z.B. diplomatische Missionen, für Besuche in den Lagern der Menschen oder gar in einem der Stadtviertel.

Hier sollte vorher immer noch einmal geprüft werden, ob die Gewandung sitzt, die Schminke nicht verlaufen und die Körperhaltung gerade ist. Nichts ist ernüchternder, als wenn ein menschlicher Ritter edler wirkt als ein elbischer Diplomat.

Insbesondere von den Hocheiben darf eine gewisse Redefähigkeit schon erwartet werden. Zumindest sollte ein Jeder in der Lage sein, sein Anliegen klar und verständlich darzulegen. Die (OT-)Fähigkeit frei zu reden hilft hier ungemein.

Dessen unbenommen dürft - und sollt - ihr anderen Lagern gegenüber eine gewisse Überlegenheit zur Schau stellen. Immerhin sind dies nur Sterbliche!

Beachtet aber: Überlegenheit bedeutet nicht Überheblichkeit!

Sitten der Menschen können dem Elb seltsam oder unverständlich scheinen, manche Aussage kann eher belächelt werden. Dennoch ist es für die Mitspieler eher uninteressant sich von einem Elben grundlos runter machen zu lassen.

## ***Rechte und Pflichten***

Einige Positionen im Lager müssen von Charakteren IT besetzt werden. Hierzu gehören insbesondere die Ratsmitglieder und der Heerführer, aber auch der Wachoffizier und weitere.

Grundsätzlich kann jeder Spieler einer dieser Positionen wahrnehmen, sie sind aber mit entsprechenden Pflichten verbunden.

Man sollte daher für sich selbst eine ehrliche Einschätzung treffen, ob man der Aufgabe beispielsweise eines Ratsherren gewachsen ist. Das gilt nicht nur für den Charakter sondern auch für den Spieler.

Eine Position muss jeder mindestens einmal wahrnehmen: Die der Torwache. Das passiert nicht alleine, aber in kleinen Gruppen in zugeteilten Schichten. Man kann sich im Vorfeld natürlich eine Schicht aussuchen. Wer zuerst kommt, mahlt zuerst.

Für die Torpolitik gilt der folgende Grundsatz: Wer mit dem OT Grund ans Tor kommt, das Lager zu besichtigen, stört das Spiel der anderen und wird nicht eingelassen.

Spieler welche ein ernsthaftes Interesse daran haben ins Lager zu gelangen, denken sich normalerweise einen IT-Grund aus um eingelassen zu werden. OT-Gründe wie „ich will mal das Lager ansehen“ weisen wir ab, denn es zerstört das Spiel. Generell haben wir als altes, unsterbliches Volk viel Zeit und müssen nichts überstürzen. Es spricht auch nichts dagegen jemanden ein paar Minuten

warten zu lassen. Aber da die Elben auch ein gastfreundliches Volk sind, gehört es bei uns dazu, Wartenden ein Glas Wasser anzubieten. Gerade OT nach dem langen Weg im Sommer. Natürlich nur wenn die IT Sicherheitslage es auch zulässt.

Die Torwache entscheidet nach freiem Ermessen, unter Berücksichtigung des gesunden Elbenverstandes, ob die Personen vor dem Tor eingelassen werden, ob man jemanden in das Lager schickt um nach einem geeigneten Ansprechpartner zu suchen (z.B. Heiler), oder ob derjenige schlichtweg abgewiesen wird.

Als weiteren Spielansatz gibt es seit dem Epic Empires 2013 die Elbentafel, eine Art Armenspeisung, die wir als altes, weises Volk den Sterblichen anbieten. Diese richtet sich speziell an eher arme Charaktere wie Bettler, Knechte oder Tross irgendwelcher hohen Menschen, damit diese nicht vor dem Lager warten müssen während ihre Herren stundenlang Diplomatie betreiben.

Zusammengefasst:

Die Torpolitik ist ein wesentlicher Spielanteil bei dem es gilt die Balance im Spiel zwischen der Erhabenheit des Elbenvolkes auf der einen Seite und dem OT Vergraulen von Spielern wie du und ich auf der anderen Seite.

## ***Freund und Feind***

Auf dem Epic Empires tummeln sich einige generische Feinde der Elben, wie beispielsweise die Orks oder die Bewohner des Chaoslagers. Auch die Lager des Grünen Kometen und des Imperiums haben sich Stand 2014 den Status eines Feindes wohl erkämpft.

Ein Charakter, der sich zum ersten Mal im Lager befindet, wird sicherlich nicht über alle politischen Beziehungen zu anderen Lagern sofort Bescheid wissen. Es wird aber vorausgesetzt, dass jeder Charakter die üblichen Feinde seiner Rasse, wie z.B. Orks, Drow, Druchi, usw. kennt.

Ein Charakter, der gemäß seines Hintergrundes mit Orks in der Taverne trinkt oder Chaosbarbaren als missverständene Kreaturen empfindet, passt nicht in das Lagerkonzept.

Grundsätzlich ist, auch vor dem Hintergrund des Schlachtencons, eine Verbrüderung mit allen anderen „guten“ Lagern nicht besonders wünschenswert. Das Epic Empires lebt von filmreifen Duellen und dramatischen Schlachten. Je mehr Lager sich jedoch verbünden, desto höher wird die Gefahr, dass die Schlachten sich zu eher trägen Schildwallkämpfen wandeln.

Man muss deswegen nicht mit jedem Lager offen verfeindet sein. Diplomatische Probleme, persönliche Differenzen und teilweise ungeklärte Verhältnisse zu anderen Lagern bieten viel Spielpotential.

## ***Die Elben im Krieg***

Während des Epic Empires gibt InTime es eine feste Hierarchie, die von allen Charakteren entsprechend berücksichtigt werden sollte.

Der Heerführer des Lagers hat absolute Weisungsgewalt in militärischen Dingen. Gruppeninterne Rangfolgen sind dabei irrelevant.

Das Marschieren in einer ordentlichen Zweierreihe und das Aufbauen einer Schlachtordnung sollte den jahrhundertealten Elben ebenfalls leichter von der Hand gehen, als einem kurzlebigen Menschen.

Auch wenn es vielleicht nicht zu jedem individualistischen Charakter passt, ist es unsere Bitte an euch euren Charakter im Sinne eines einheitlichen Auftretens zumindest während der Kampfsituationen entsprechend unterzuordnen.

Dazu gehört auch die Überlegung im Vorfeld, welchen Platz in einer Schlacht man in der Rolle einnehmen kann und will.

Im Vorfeld zur Veranstaltung werden die gängigen verwendeten Befehle auf elbisch veröffentlicht, so dass jeder sich bereits vor dem Con damit vertraut machen kann.

Während dem Epic Empires werden IT Schlachtenübungen abgehalten, um die Charaktere einzubinden. Die Teilnahme ist wichtig und wird erwartet. Da sich die Charaktere in einer Situation befinden, in der sie von ihren Erzfeinden umgeben sind, ist es auch sicherlich InTime vertretbar, wenn sie sich zum eigenen Schutz in eine solche Gemeinschaft eingliedern.

## ***Elben und die Magie***

In fast allen Hintergründen sind die Elben ein Volk der Magie. Sie haben sie von Anbeginn der Zeit gekannt und sind Eins mit ihr.

Das Regelsystem des Epic Empires lautet: Du kannst was du darstellen kannst!

Magie ist sicher eines der komplexesten Dinge, die man im LARP darstellen will.

Für uns gilt daher: Lieber nicht, als schlecht oder unglaubwürdig!

Passive Magie wie bspw. die Unterstützung von Heilern oder auch die Umsetzung von Ritualen ist dabei kein Problem, sollte jedoch auch nicht inflationär angewandt werden. Weniger ist hier mehr. Und um so besonderer, wenn sich dann jemand einer der Elben entscheidet Magie zu benutzen.

Grundsätzlich muss der Einsatz von „offensichtlicher“ Magie mit der Lagerorga abgesprochen werden. Wir erwarten zudem eine plausible Umsetzung, Special FX sind in diesem Fall erwünscht. Stoffbälle und Fächer zählen nicht.

Die Kesselgasse, ein Stadtviertel von Zauberern, welches seit 2013 auf dem Epic Empires ansässig ist, beschäftigt sich mit den Umsetzungsmöglichkeiten von Magie und investiert sehr viel Arbeit in ihre Darstellung. Wer sich für die Nutzung von Magie auf dem Epic Empires interessiert, kann sich z.B. dort genauer informieren.

## Elbendarstellung

### **Physiologie**

Durch viele literarische Vorlagen und Filme haben sich gewisse Vorstellungen von Elben in die Köpfe der Leute eingebrannt. Wollen wir als Spieler erreichen, dass man uns direkt als Elben erkennt, so führt kein Weg daran vorbei sich an diesen gängigen Klischees zu orientieren.

Orientierung bedeutet nicht etwas unverändert zu kopieren! Vielmehr muss jeder Spieler für sich versuchen die typischen Kennzeichen eines Elben in sein Spiel einfließen zu lassen.

Diese Vorgaben sind nicht in Stein gemeißelt, Abweichungen zum Teil möglich. Man sollte sich jedoch bewusst sein, dass man mit jeder Abweichung für seine Mitspieler schwieriger als Elb zu identifizieren sein wird.

Das ist auch kein Alleinstellungsmerkmal des Epic Empires, sondern ein generelles Problem der Elbendarstellung im LARP.

Eine sehr typische Beschreibung von Elben wäre: *Groß und von schlankem Wuchs, langes Haar aber bartloses Gesicht - und natürlich spitze Ohren.*

An der Statur ist nur wenig zu verändern. Kleine Unzulänglichkeiten lassen sich aber meist mit geeigneter Gewandung kaschieren. Wir unterstützen euch bei Bedarf dabei gerne mit Ratschlägen. Wer keine langen Haare hat, sollte in Erwägung ziehen eine Perücke zu tragen, da Kurzhaarelben äußerst selten sind. Einige Spieler praktizieren das bereits mit gutem bis sehr gutem Erfolg. So gut, dass wir sie teilweise innerhalb des Lagers ohne Gewandung und Perücke nicht mehr erkennen.

Bei der Wahl der Rolle sollte man nicht zuletzt noch die eigene körperliche Konstitution berücksichtigen. Von einem Hochelbenkrieger wird einfach erwartet auch nach einer Stunde in der Schlacht noch aufrecht gehen zu können. Natürlich mit Rüstung. Der Waldläufer sollte sich zumindest ansatzweise sicher im Wald bewegen können, möglichst mit etwas Ausdauer.

So reizvoll die Rolle sein mag – ist absehbar, dass man derartige Anforderungen nicht erfüllen kann, leidet die Glaubhaftigkeit.

Vielleicht findet man sich in einer anderen Rolle besser wieder – und nirgendwo steht geschrieben, dass auch ein Schriftgelehrter der Elben sich im Kampf nicht verteidigen dürfte.

### **So nicht...**

Rasieren ist bei uns Pflicht.

Die Brille – viele brauchen sie, sie passt aber so gar nicht zum Klischee des Elben. Wenn es sich nicht um extreme Fehlsichtigkeiten handelt, kommt man häufig ganz ohne Brille oder mit Kontaktlinsen zurecht.

Einige Spieler haben Probleme damit sich die Linsen „ins Auge zu stecken“; das ist zunächst auch sehr ungewohnt und nicht ganz einfach. Hier hilft meist ein Besuch beim Augenoptiker, denn der kann Hilfestellung und Beratung dazu leisten; auch wenn es etwas mehr kostet als im Internetversandhandel.

Wenn die körperlichen Merkmale es absolut nicht hergeben, wie z.B: bei Personen mit einer ausgeprägten Adiposität, sollte man generell vom Elbenspiel Abstand nehmen. Genausowenig wie man als zwei Meter Mensch einen Zwergen spielen sollte.

## **Charaktergeschichte**

Jeder Elb sollte zumindest ein bisschen von sich erzählen können. Beim Namen seines Vaters schon ins straucheln zu geraten ist nicht gerade erstrebenswert. Die Charaktergeschichte muss aber auch nicht gleich zig Seiten umfassen. Ein häufiger Anfängerfehler ist, sich zu viel auszudenken. Niemanden interessiert die Charaktergeschichte von epischem Ausmaß, noch kann man sich das alles merken. Und bei manchen Details ärgert man sich im Nachhinein, dass man das so früh definiert hat, weil man darüber doch immer wieder stolpert.

Es genügt völlig, wenn man in etwa weiß, woher der Charakter kommt, wo er hin möchte und warum er so tickt wie er tickt. Die Details kann man dann später noch ausschmücken oder bei Bedarf im Spiel erfinden.

Das reichlich vorhandene Quellenmaterial und die Langlebigkeit der Elben können dazu verleiten sich mit seiner Charaktergeschichte an bekannten Vorlagen anzuschließen.

Der Versuch sich damit zu profilieren endet meist mit der völligen Unglaubwürdigkeit des Charakters. Um so schlimmer wenn der Charakter das Lager nach Außen hin vertritt.

Manche Spieler mögen es auch nicht, wenn man ihnen offenkundigen Blödsinn erzählt. Irgendwann kommt man immer an Einen, der die Geschichte besser kennt als man selbst. Dann wird es peinlich.

Auch hier gilt also: Man kann sich an bestehenden Vorlagen orientieren, sollte sie aber weder kopieren noch direkt daran anschließen.

Tipp: Die meisten HdR Spieler spielen z.B. viele Jahrhunderte nach dem Ringkrieg. Charaktere aus dem ersten Zeitalter sind für unser Lager nicht plausibel.

## **Gewandung**

Elbengewandung kann von praktischer Waldläuferkleidung bis hin zu wallenden Festgewändern reichen. Ein einzelner Elb darf und sollte sogar mehrere Gewandungen besitzen.

Die genaue Ausgestaltung, Stil und Farbgebung hängt stark vom Charakter ab. So wird der Waldläufer gedeckter, erdige Farbtöne in praktischem Schnitt tragen. Der Ratsherr darf die prächtige Robe spazieren tragen. Und der Krieger wird sich in etwas hüllen, das ihn nicht all zu sehr behindert und dabei noch gut aussieht.

Für Elbengewandung hat sich gemeinhin das Zwiebel-Prinzip bewährt: Schichten die übereinander getragen werden, für sich alleine eher dezent verziert sind und in Kombination dann um so mehr wirken.

Mit dem Schnitt kann man Größe und/oder Breite der Person betonen. Entsprechende Tipps kann man in einschlägigen Foren, Communities oder auch bei Mitspielern erhalten. Das würde den Rahmen dieses Leitfadens sprengen.

Schuhwerk muss IT oder zumindest dezent und/oder abgetarnt sein. Es ist durchaus verständlich wenn der Elbenkrieger auf der feuchten löchrigen Wiese unter der Hose und dem Wickelrock lieber



Springerstiefel trägt als Mokka mit Glattledersohle. Aber dann bitte so, dass es nicht auffällt. Moderne OutTime-Schuhe sind für Spieler auf dem Epic Empires ohnehin tabu.

## ***Von den Elbenvölkern***

### **Hochelben**

Die Hochelben sind die Schöpfer herausragender Kulturen, überlegene Künstler und scharfe Köpfe. Sie kämpfen in Rüstungen gehüllt mit scharfen Klingen und fürchten nicht den Sturm von 1000 Orks. Sie leben in hochentwickelten Städten, angefüllt von Reichtümern und mächtiger Magie. Dadurch werden sie oftmals sicherlich hochmütig und herablassend gegenüber den sterblichen Rassen oder auch gar anderen Elben wirken.

### **Waldelben**

Die naturverbundenen Waldelben mögen viele Dinge entrückter wahrnehmen, als ihre hochelbischen Vettern. Sie verbringen Tage in der Natur und genießen die Harmonie des sich entwickelnden Lebens oder sitzen in ihren Städten, die sich organisch in die Wälder einfügen. Dennoch können auch sie erbitterte Gegner sein, wenn es darum geht, Eindringlinge aus ihrem Waldreich zu vertreiben. Sie verschmelzen dann mit dem Wald und der Gegner bemerkt sie erst wenn die Pfeile ihn treffen.

### **Wildelben**

Noch wilder und urtümlicher als die Waldelben sind die Wildelben. Sie mögen schon weit entfernt sein von dem, was ein Mensch unter einem Elben versteht, daher sollten sie auch definitiv eine deutliche Minderheit im Lager darstellen.

Der Spieler sollte sich außerdem bewusst sein, dass der Charakter in der Hierarchie der Elben auch für viele Elbencharaktere ganz unten steht. Es ist eher unwahrscheinlich als Wildelb in den Lagerrat gewählt zu werden, noch als Heerführer die Schlacht anzuleiten.

Zum Späher taugt er aber doch alle Mal.

## Anmeldung und Ablauf des Epic Empires

### **Die Anmeldung**

Um einen der begehrten Plätze im Lager der Elben zu ergattern, und um der Orga ein möglichst umfassendes Bild eures Charakters aufzuzeigen, bitten wir euch mit der Anmeldung eine Charakterbeschreibung an die Lagerorga einzureichen. Bitte verwechselt diese nicht mit einem Charakterbogen nach Dragon Sys oder sonst einem System. Es geht uns nur darum euren Charakter kennen zu lernen. Also sowohl Gewandungsphotos (ganz wichtig!), also auch ein kurzer Abriss der Hintergrundgeschichte im Umfang von höchstens einer halben Seite. Das Einreichen der Charakterbeschreibung muss jedes Jahr aufs Neue erfolgen, Stammplätze gibt es nicht. Wir versuchen das Lager der Elben jedes Jahr ein klein bisschen besser zu machen, daher wünschen wir uns, das auch langjährige Spieler des Lagers der Elben ihren Charakter weiter entwickeln und an seiner Darstellung (Gewandung, Ausrüstung) arbeiten.

Eure Anmeldung könnt ihr über ein Anmeldeformular auf der Webseite <http://www.lager-der-elben.de/> im Bereich „Anmeldung“ einreichen. Dort habt ihr auch die Möglichkeit Charaktergeschichte und Bilder hoch zu laden.

Wichtig: Die Anmeldung ist immer nur für den angemeldeten Char gültig. Zweitcharaktere müssen vorab ebenfalls mit Charakterbeschreibung angemeldet werden. Generell ist es für die anderen Spieler schwer, wenn eine Person zwei Charakter auf ein und derselben Con spielt. Daher sehen wir Zweitcharaktere sehr ungern.

Die der Charakterbeschreibung beigefügten, aktuellen Gewandungsbilder sind uns sehr wichtig. Bitte fügt mehr als ein Foto der Charakterbeschreibung hinzu, gerne auch in unterschiedlicher Gewandung. Aus gegebenem Anlass weisen wir darauf hin, dass die Fotos sowohl die Gewandung als auch den Charakter zeigen müssen, den ihr im Lager der Elben spielen wollt.

Sollte die Gewandung noch nicht fertig sein, könnt ihr auch Entwürfe oder teilfertige Sachen mitschicken, sodass man erkennen kann, in welche Richtung der Charakter gehen soll. Gegebenenfalls fragen wir nach oder setzen euch auf die Warteliste.

Dass die angemeldete Gewandung dann auf dem Epic Empires auch getragen wird, sollte sich eigentlich von selbst verstehen.

### **nach der Anmeldung**

Sobald ihr euch mit allen erforderlichen Daten und Bildern angemeldet habt, schauen wir uns eure Unterlagen in Ruhe an. Da jede Anmeldung bei uns einzeln in der Orga besprochen wird, kann es in Einzelfällen aber durchaus ein paar Wochen bis zur Antwort dauern. Wir bitten euch hier einfach um etwas Geduld. Falls ihr 4 Wochen nach der Anmeldung noch nichts von uns gehört habt, fragt nach.

Wenn eure Anmeldung bestätigt wurde, wird euch die entsprechende Bankverbindung für die Überweisung des Ticketpreises und Lagerbeitrags mitgeteilt. Ihr erhaltet die Karten rechtzeitig (bis ca 4 Wochen) vor der Veranstaltung per Post.

Die Karten für das Elbenlager können ausschließlich über die Lagerorga bestellt werden. Wenn ihr eine Karte zweiter Hand erwerben wollt, ist dafür dennoch eine vollständige Charakteranmeldung erforderlich. Schreibt auf jeden Fall dazu, dass ihr die Karte nicht über uns bezieht, oder besser noch: Nehmt vorab mit uns Kontakt auf.

Bei Karten von Spielern aus anderen Lagern ist hier zur Charakteranmeldung auch noch der Lagerbeitrag zum Lager der Elben zu entrichten. Unabhängig davon ob der Verkäufer gegebenenfalls schon für ein anderes Lager einen Lagerbeitrag bezahlt hat.

### ***Abgelehnt? Was nun?***

Falls eure Anmeldung abgelehnt wurde, erhaltet ihr von uns eine Mail in der wir erläutern, weshalb in unseren Augen der Charakter als nicht passend für das Lager der Elben angesehen wird.

Ihr habt dann aber weiterhin die Gelegenheit, die angesprochenen Punkte zu verbessern und eine erneute Anmeldung einzureichen. Grundsätzlich steht euch die Lagerorga auf Nachfrage auch mit Verbesserungsvorschlägen zur Seite.

### ***weitere Informationen***

Dieser Leitfaden kann keine erschöpfende Abhandlung jedweder Eventualität sein. Wer das sucht, möge sich ein deutsches Gesetzbuch vom Juristen seines geringsten Misstrauens ausleihen.

Für Informationen und Fragen die dieser Leitfaden nicht abdeckt, werden wir auf unserer Webseite<sup>4</sup> ein Forum einrichten. Dort findet ihr diesen Leitfaden auch in der jeweils aktuellsten Version.

---

4 <http://www.lager-der-elben.de/>

# Inhaltsverzeichnis

<a href="#">Das Lager der Elben auf dem Epic Empires</a>	
<a href="#">Spielerleitfaden.....</a>	<a href="#">1</a>
<a href="#">Das Epic Empires.....</a>	<a href="#">2</a>
<a href="#">Das Lager.....</a>	<a href="#">3</a>
<a href="#">Elbenrassen.....</a>	<a href="#">3</a>
<a href="#">Nichtelbische Lagermitglieder.....</a>	<a href="#">3</a>
<a href="#">im Lager.....</a>	<a href="#">3</a>
<a href="#">Außerhalb des Lagers.....</a>	<a href="#">4</a>
<a href="#">Rechte und Pflichten.....</a>	<a href="#">4</a>
<a href="#">Freund und Feind.....</a>	<a href="#">5</a>
<a href="#">Die Elben im Krieg.....</a>	<a href="#">5</a>
<a href="#">Elben und die Magie .....</a>	<a href="#">6</a>
<a href="#">Elbendarstellung.....</a>	<a href="#">6</a>
<a href="#">Physiologie.....</a>	<a href="#">6</a>
<a href="#">So nicht.....</a>	<a href="#">7</a>
<a href="#">Charaktergeschichte.....</a>	<a href="#">7</a>
<a href="#">Gewandung.....</a>	<a href="#">8</a>
<a href="#">Von den Elbenvölkern.....</a>	<a href="#">8</a>
<a href="#">Hochelben.....</a>	<a href="#">8</a>
<a href="#">Waldelben.....</a>	<a href="#">8</a>
<a href="#">Wildelben.....</a>	<a href="#">9</a>
<a href="#">Anmeldung und Ablauf des Epic Empires.....</a>	<a href="#">10</a>
<a href="#">Die Anmeldung.....</a>	<a href="#">10</a>
<a href="#">nach der Anmeldung.....</a>	<a href="#">10</a>
<a href="#">Abgelehnt? Was nun?.....</a>	<a href="#">11</a>
<a href="#">weitere Informationen.....</a>	<a href="#">11</a>