

Die Zusammenkunft

Epic Empires 2017

Spielerleitfaden

Version 7.1

Stand 21.12.2016

www.zusammenkunft-ee.de

orga@zusammenkunft.de

Inhalt

0. Vorwort

1. Hintergrund

- 1.1 Die Gemeinschaft des Baumes
- 1.2 Jäger und Sammler - Einheit in Vielfalt
- 1.3 Gemeinschaft, Hüter und Räte
- 1.4 Unser Erbe - Der Waldbund
- 1.5 Krieg, Wettstreit und Diplomatie
- 1.6 Tod und Respawn

2. Spielansatz

- 2.1 Spielablauf EE
- 2.2 IT-Spiel statt OT-Blasen
- 2.3 Lagerleben und Spielangebote
- 2.4 Handel, Hort und Plündererei
- 2.5 Plot, Visionen und NSC
- 2.6 Diplomatie und Bürgerwehr
- 2.7 Kriegsführung und Kampfweise

3. Charaktere

- 3.1 DKWDDK und Opferregel
- 3.2 Rassen, Klassen und Berufe
- 3.3 Gesinnung und Glaube
- 3.4 Magie und Alchemie
- 3.5 Stände und Hierarchien

4. Ausrüstung

- 4.1 Gewandung
- 4.2 Waffen und Rüstung
- 4.4 Zelte und Lagerstatt
- 4.4 Lagerausrüstung

5. Community

- 5.1 Selbstverständnis
- 5.2 ZK-Forum
- 5.3 Lagerorga-Team
- 5.4 Lagerkasse
- 5.5 ZK-Eigencons
- 5.6 Fotos und Filme

6. Lagerbau

- 6.1 Allgemeines zum Lagerbau
- 6.2 Lagerbau-Projekte
- 6.3 Werk-Aktionen
- 6.4 EE-Aufbau
- 6.5 EE-Abbau
- 6.6 Fundus und Fundsachen

7. Anmeldung

- 7.1 Aufnahmeverfahren und Teilnehmerstatus
- 7.2 Checkliste Aufnahmekriterien
- 7.3 Charakterdatenblatt
- 7.4 EE-Tickets
- 7.5 Haftungsausschluss

Vorwort

Liebe Aktive und Passive, liebe Interessenten und Anwärter, liebe Freunde der Zusammenkunft! Wir freuen uns, euch hier mit der Version 7.0 einen generalüberholten Leitfaden für die Zusammenkunft 2017 präsentieren zu können!

Unser IT-Hintergrund (Kapitel 1) entwickelt sich von Jahr zu Jahr weiter. Der Glaube an den Einen Baum hat uns zusammengeführt, wir folgen seinem Hüter und Leben die Einheit in Vielfalt. In den letzten Jahren auf dem EE, und im Rahmen unserer Eigencon-Kampagne, haben wir unser verschollenes Erbe wieder entdeckt, unsere wahre Bestimmung gefunden und treten von Jahr zu Jahr selbstbewusster auf. Entsprechend gibt es in Kapitel 2 (Spielansatz) einige Anpassungen und Ergänzungen. Wir bitten also auch ausdrücklich auch alle Altspieler darum, dass ihr euch ALLE die Zeit nehmt dieses Papier in Ruhe durchzulesen und ggf. Rückfragen zu stellen sollte etwas unklar geblieben sein. Danke!

Auch im Bereich der Charaktere (Kapitel 3), sowie in Sachen Ausrüstung und Gewandung (Kapitel 4) haben wir uns natürlich in den letzten Jahren weiterentwickelt. Nach wie vor gilt auch hier das Motto "Einheit in Vielfalt" - aber es ist uns mittlerweile auch sehr wichtig, dass wir als Lagergemeinschaft und als "Kinder des Baumes" zu erkennen sind. Wir nehmen uns bei jedem Interessenten die Zeit, euren Einzelfall zu besprechen, aber als Orientierung seien euch potentiellen Neuzugängen diese beiden Kapitel natürlich besonders an Herz gelegt.

Von unserem Selbstverständnis der Community her (Kapitel 5) her hat sich wenig geändert seit unserer Gründung: Wir Zusammenkünftler sehen uns nicht nur als Teilnehmer eines Themenlagers auf dem Epic Empires, sondern vielmehr als ganzjährig-aktive, freundschaftliche Larp-Gruppe. Viele Bekanntschaften sind über Jahre gewachsen, gehen weit über das Hobby hinaus und wir legen aber auch großen Wert darauf, auch Neuzugänge von Anfang an bestmöglich zu integrieren. Man diskutiert Ideen, entwickelt Pläne und Projekte gemeinsam im Forum, trifft sich zu Werkwochenenden oder auf den diversen ZK-Eigencons - und pflegt insgesamt ein sehr reges, wertschätzendes und konstruktives Miteinander. Der Schwerpunkt der ZK liegt dabei im süddeutschen Raum, und das Epic Empires ist dabei der unbestrittene Höhepunkt auf den alles hinzielt. Wir verstehen uns also als echte Gemeinschaft, in der sich jeder nach seinen Möglichkeiten einbringt - und wer eine reine Lager-Zweckgemeinschaft fürs EE sucht, der wird an anderer Stelle sicher glücklicher.

In Kapitel 6. haben wir die Grundlagen zum Lagerbau für euch zusammengefasst. Wir bieten hier mit der Projekt-Struktur, den Werkaktionen und dem gemeinschaftlichen Auf- und Abbau des EE allen ZK-lern die Möglichkeit, sich mit Ideen, Tatkraft und Spenden einzubringen. Unser Ziel ist es, eines der schönsten Lager auf dem EE zu errichten - und unser Weg ist es, dabei auch noch Spaß zu haben!

In Kapitel 7. findet ihr schließlich alles zu unserem Aufnahmeverfahren - also Aufnahmekriterien, Infos zum Datenblatt, zu den Tickets usw. Aktuelle Änderungen hierzu, Deadlines u.ä. werden wir wie gehabt in unserem Forum veröffentlichen - ebenso die Details zum Ticketkaufverfahren usw. Bitte hier also unbedingt auch das Forum mitlesen, denn im Zweifel gilt das, was im Forum steht.

Um diesen, unseren Weg, mitgehen zu können, ist es wohlgermerkt nicht von vorrangiger Bedeutung, ob man nun Altlarper oder Hobbyeinsteiger ist und wie viel Zeit/Geld man letztthin einbringen kann. Entscheidend sind der Wille zum Engagement und die Freude daran, sich nach seinen Stärken und Talenten in die Gemeinschaft einzubringen. Sei es bei den Planungen im Forum, bei einem der Werkeinsätze, in der Unterstützung der Eigencons oder auch "nur" beim ehrgeizigen Verbessern der eigenen Gewandung und Accessoires. Wir wünschen uns engagierte und ehrgeizige Mitstreiter, die Lust haben, gemeinsam etwas Einzigartiges auf die Beine zu stellen. Wir sind was das angeht bewusst sehr ehrgeizig, aber wir bieten euch im Gegenzug dafür auch eine Larperfahrung, und eine Gemeinschaft, wir ihr sie wohl nicht bei vielen anderen Lagern finden werdet. Wir freuen uns über jeden, der sich von diesem Leitfaden nicht abschrecken lässt, sondern vielmehr die Chance sieht die sich ihm da auf tun, und persönlich bei uns im Forum vorstellig wird!

Im Namen der Orga

Martin/Corvus

1. Hintergrund

1.1 Die Gemeinschaft des Baumes

„Abermals ereilt uns der Ruf des Hüters, ihm zu folgen, um die Nebel in die Welt Aké zu durchschreiten. Im gemeinsamen Glauben an den Einen Baum und in tiefer Freundschaft vereint, machen wir, Jäger und Sammler der Zusammenkunft, uns erneut auf, um in diesem unserem Land unser Lager zu errichten und das Erbe des Grauen Kreises anzutreten!“

Mit der Zusammenkunft haben sich treue Gefährten zusammengefunden, dem Einen Baum und seinem Hüter in der blutigen Welt Aké zu folgen, um dort ihr uraltes Erbe als Beschützer des Landes anzutreten. Unsere noch junge Gemeinschaft aus Jägern und Sammlern versucht dabei das eigene Erbe entdeckend, im Einklang mit der Natur und als Teil des natürlichen Kreislaufes zu (über-)leben. Wir bespielen mit der Zusammenkunft also kein Rassenkonzept, keine bestimmte Epoche und keine festgelegte Kultur - vielmehr sind **alle Charaktere durch ihren gemeinsamen Glauben an den “Einen Baum” miteinander verbunden.**

Die Begriffe „Baum des Lebens“, „Lebensbaum“, „Weltenbaum“, „Der Eine Baum“, „Der Heilige Baum“, usw. werden hierbei bei uns synonym verwendet, da es nur unterschiedliche Beschreibungen desselben Phänomens sind. Je nach Weltanschauung mag man sich vorstellen, dass es ein und der selbe gewaltige Baum ist, der an verschiedenen Stellen die Erdoberfläche durchbricht, oder dass es sich um „Ableger“ des Einen Baumes handelt, die die verschiedenen Welten besiedeln. Genauso bringen viele ZK-ler von ihrem Hintergrund recht unterschiedliche Religionspraktiken mit, kennen ganz verschiedene Baumlegenden und heilige Orte - oder entdecken ihren Glauben erst wieder neu. Am Ende wird man jedoch immer feststellen, dass sich das göttliche Sein eben nur sehr schwer greifen lässt - und der EINE BAUM eben doch die Antwort auf alle Fragen ist. Er ist Anfang und Ende allen Seins, denn er IST das Sein!

Der Baum als höchstes göttliches Prinzip, seine “Inkarnation” in Form eines Weißdornes in unserem Heiligtum und sein Wirken in der Welt, spielen in der Zusammenkunft von Jahr zu Jahr eine immer stärkere Rolle. Der Eine Baum ist es der uns ruft und zusammenführt, er ist es der uns das Tal des Wandels öffnet und uns als Lebensspender auch mal dem scheinbar unausweichlichen Tod entgehen lässt. Ebenso entwickelt sich das EE insgesamt immer mehr zu einem Glaubenskrieg bzw. Kampf der Kulturen und entsprechend begreifen auch wir unseren Baumglauben zunehmend als den einzig wahren Glauben! **Die Dreifaltigkeit aus “Baum-Hüter-Gemeinschaft” ist das natürlich Ordnungsprinzip**, so steht es in den Sternen zu lesen, so berichten uns die Legenden und so kann es ein jeder wahre ZK-ler in seinem Herzen spüren! Es ist entsprechend absolut unabdingbar, dass jeder ZK-ler diesem Spielansatz folgt und einen soliden Bezug zu unserer Lagerreligion hat!

Die Mitglieder der Zusammenkunft betrachten sich dabei bewusst als **Schicksalsgemeinschaft aus Jägern und Sammlern**, die in einer kriegerischen Welt bestehen will und in der jeder auf den anderen angewiesen ist. Um dieses gemeinsame Ziel zu erreichen, benötigen wir die schützenden Kämpfer und Krieger ebenso wie den Heilkundigen, den magiekundigen Schamanen genauso wie den Handwerker. Alle die vom einen Baum gerufen wurden sind wichtig und unsere Vielfalt und Anpassungsfähigkeit ist unsere größte Stärke!

Im Namen des Einen Baumes sammeln sich in der Zusammenkunft freie Menschen und menschnahe Wesenheiten, als Gleiche unter Gleichen. Standesdünkel und falsche Eitelkeiten sind uns fern und wir sind offen für andere Kulturen. In unserer Gemeinschaft ist ein jeder gefordert, sich nach seinen Stärken und Talenten zum Wohle aller ein zu bringen. Ebenso ist es aber auch eines jeden ZK-ler gutes Recht, in der großen Halle seine Meinung kund zu tun und es wird auch jeder Neuling angehört. **So steht die Zusammenkunft des Baumes für tiefe Freundschaft der Einzelnen, die Loyalität gegenüber der Gemeinschaft, das Vertrauen in die weise Führung des Hüters und dem bedingungslosen Glauben an den Einen Baum!**

In diplomatischen Angelegenheiten ziehen wir **Offenheit und Respekt** dem Wege des Misstrauens und der Abgrenzung vor. Wer in friedlicher Absicht zu uns kommt und unser Hausrecht respektiert, wird angehört - und sofern die Umstände zulassen und auch eingelassen. Auch sonst treten wir als einfache Menschen und Wesen der Natur dieser neuen Welt und ihren Bewohnern mit einer grundlegenden Neugier und Offenheit gegenüber.

Gleichzeitig streben wir aber auch zunehmend danach, unsere Interessen zu verfolgen und unser rechtmäßiges Erbe einzufordern. Wir sind aus dem Schatten des Waldes heraus getreten, wir haben Theki und Inan Amun die Stirn geboten und zögern nicht, unsere Waffen auch gegen unsere Feinde zu gebrauchen. Die **dunkle Seite des Kreislaufs lehrt uns, auch List und Tücke anzuwenden**, um unsere Ziele zu erreichen und dem einen Baum Ehre zu erweisen. So gehören neben dem offenen Kampf auch

Tarnung und Täuschung, Magie und Gift, offene und verdeckte Diplomatie und natürlich der Schutz der Dunkelheit und des Waldes zu den Wegen, derer wir uns bedienen. Allgemein mag man uns zu recht für friedfertig halten - wer es jedoch wagt, unserem Baum, unserem Lager und seinen Bewohnern zu schaden, oder gar unseren Glauben, unsere Unabhängigkeit und unser Erbe in Frage zu stellen, der wird die Wildheit und Gnadenlosigkeit zu spüren bekommen, die in uns allen wohnt! **Niemand stellt sich ungestraft zwischen den Jäger und seine Beute!**

1.2 Jäger und Sammler - Einheit in Vielfalt

Das Lager der Zusammenkunft setzt sich seit jeher aus "Jägern" und "Sammlern" zusammen. Während besagte Jäger die Krieger, Waldläufer und Handwerker des Lagers sind, finden sich bei den Sammler eher die Heiler, Kräuterkundigen, Magiekundigen, Schreiber und Alchemisten. Überschneidungen in beide Richtungen sind selbstverständlich ganz normal und auch gewollt, denn wir tragen natürlich beide Seiten in uns. So stellen die Sammler bei uns natürlich ebenfalls Wachen und ziehen mit in den Krieg, während die Jäger je nach Situation auch heilende und alchemistische Fähigkeiten einsetzen, oder sich dem Plot und der Diplomatie stellen. **Jäger und Sammler arbeiten stets Hand in Hand** und versuchen ihre Talente und Fähigkeiten immer zum Wohl des ganzen Lagers einzubringen.

Es ist uns ein besonderes Anliegen, dass uns die Heterogenität der Charaktere und Spielansätze im Lager nicht behindern, sondern wir vielmehr Kraft und Nutzen daraus schöpfen, so viele unterschiedliche Charaktere in einem Lager zu vereinen. Unterschiedlichkeit und Andersartigkeit der IT-Charaktere sollen sich also wechselseitig ergänzen und nicht gegenseitig ausbremsen. Wir möchten uns allen Unterschieden zum Trotz als große Gemeinschaft fühlen und nach außen darstellen, getreu unserem Motto: **Einheit in Vielfalt und Vielfalt in Einheit!**

Um das umzusetzen, erwarten wir von jedem Spieler der ZK eigenständig zu erkennen, wo er sich in seinem Spiel auch mal zurücknehmen muss, um anderen ihren Spielraum zu lassen bzw. den gemeinschaftlichen Willen mitzutragen. Wir wünschen uns von unseren Teilnehmern Sensibilität für die Bedürfnisse der anderen Spieler und erwarten die grundlegende Bereitschaft, auch mal **mit den eigenen Wünschen zu Gunsten des Lagers zurück zu stecken**. Kurzum: Diese bewusst in Kauf genommene Heterogenität innerhalb des Lagers ist sicher nicht der einfachste Weg - aber als Spielangebot verstanden und von allen Beteiligten mit der nötigen Vernunft umgesetzt, ist es ein Weg, bei dem aus der Vielfalt fantastisches lagerinternes Spiel entstehen kann!

1.3 Gemeinschaft, Hüter und Räte

Die Gemeinschaft der Zusammenkunft versteht sich als Zusammenschluss von Gleichen unter Gleichen. Grundsätzlich pflegen wir eine **flache Hierarchie** innerhalb des Lagers, ziehen die freundliche Bitte dem harschen Befehl vor und vertrauen darauf, dass unsere Spieler von sich aus oft am besten wissen, was sie in der jeweiligen Situation zum Gelingen beitragen können. Aktives Mitdenken und sich für Aufgaben anbieten ist also ausdrücklich erwünscht.

Der Hüter und die Räte bemühen sich stets zum Wohl der Gemeinschaft zu handeln und wägen ihre Entscheidungen gut ab. Herz und Seele der Zusammenkunft ist jedoch die Gemeinschaft, die Summe aller Mitglieder. Bei Entscheidungen größerer Tragweite werden alle anwesenden ZK-ler mittels eines Gongs in die Halle zusammen gerufen und in die Entscheidung einbezogen. Auch auf den Eigencons spielen die **Vollversammlungen** in der großen Halle eine zentrale Rolle, bei denen alle Anwesenden über den Stand der Dinge informiert werden und Vorschläge eingebracht werden können. In diesen Runden ist es jedem Mitglied der Gemeinschaft möglich, offen vor allen anderen zu sprechen und seine Meinung kundzutun. In Streitfällen darf jeder Beteiligte seine Meinung und Überzeugung vortragen, und seine Argumente darlegen.

Ebenso wollen wir im Spiel aber auch eine handlungsfähige Gemeinschaft darstellen. Entsprechend wurde Corvus von der Aue, der die Gemeinschaft einst zusammengerufen und in die Welt der Lesath geführt hat, einstimmig zum „primus inter pares“, dem Hüter der Zusammenkunft, bestimmt. Im Spiel wurde er vom Baum berufen und hat dieses Amt inne, bis er zurück tritt, der Charakter stirbt oder der Baum einen anderen Hüter erwählt. **Der Hüter als Anführer des Lagers** ist für alle Bereiche der Lagerführung verantwortlich und final entscheidungsbefugt (Diplomatie, Heerführung, Inneres usw.). Ebenso dient uns die Hüter-Figur als zentrale GSC-Rolle, um orgaseits ausgemachte Schlachten, Plottermine oder schlicht die OT-Rahmenbedingungen

geschickt ins Spiel zu integrieren. Da unter Larp-Bedingungen allerdings selten genug Zeit bleibt, um jede Diskussion bis zum Ende zu führen, wurde der Hüter von uns ganz bewusst mit allumfassender Macht ausgestattet. Wir wählen diesen Weg da wir aus gewonnener Erfahrung heraus der Ansicht sind, dass auch eine unliebsame Entscheidung allemal besser ist für das Lager, als ein lähmende und ins OT kippende Diskussion und nervendes Kompetenz-Gerangel. Die Entscheidungen des Hüters sind i.d.R. recht salomonisch und konsensfähig - aber auch bei nicht-gefallen bindend. Sobald Corvus im Spiel explizit darauf verweist, dass es sich um eine "hüterliche Entscheidung" handelt, so heißt das im Klartext: "Diskutiert wird nach dem Spiel!"

Dem Hüters stehen in der Leitung der Gemeinschaft zwei von ihm erwählte Stellvertreter zur Seite: Der oberste Sammler und der erste Jäger.

Der **Sammler-Rat** hat dabei die Aufgabe, als zentrale Sammel- und Schnittstelle für alle nicht-militärischen Aufgaben zu dienen. Er ist Ansprechpartner in Fragen des Plots, der Heilung, der Magie, des Wissensaustausches, des Festkultur, der Versorgung und unterstützt den Hüter in diplomatischen Angelegenheiten und religiösen Fragen.

Die Aufgabe des **ersten Jägers** wiederum ist es, die Sicherheit des Lagers und seiner Bewohner zu gewährleisten - sowie den Baum und das Land zu schützen. Er organisiert die Wachen, die Lagerverteidigung, die Eskorten, die Spähmissionen und im Falle des Kampfes führt er die Truppen bzw. organisiert die Bürgerwehr.

Der Posten eines Rates ist, genau wie die des Hüters, eine Art GSC- Rolle - denn es geht nicht darum sich mit einem Titel zu schmücken, sondern in Form eines **IT-Multiplikators** dafür zu sorgen, dass alle Teilnehmer Spaß haben. Die Räte spielen zwar ihre angestammten Charaktere weiter - in ihrer Position als Rat sind jedoch primär für das Wohlergehen der ganzen Gemeinschaft verantwortlich. Sie erhalten hierfür bei Bedarf zusätzliche Plot- bzw. Spiel-Informationen und sind bei Abwesenheit des Hüters die finale Entscheidungsinstanz.

Die Ratsposten werden genau wie die Hüterrolle aufgrund der OT-Steuerungsfunktion von der Orga bestimmt. Es ist allerdings ausdrücklich erwünscht, dass es neben den beiden offiziellen Räten auch andere Engagierte gibt, die sich für einzelnen Bereiche besonders verantwortlich fühlen - und sollten Posten vakant werden, hat jeder die Möglichkeit, sich zu bewerben.

1.4 Unser Erbe - Der Waldbund

Wir sehen uns dank des Plots (bzw. erspielten Hintergrundes) mittlerweile als die „**rechtmäßigen Erben des alten Waldvolkes**“ an - die wahren Herren des Landes Aké. Wir haben in den letzten Jahren extrem viel Wissen über unsere fast untergegangene Kultur und Religion, unsere Ahnen und die Geschichten aus der alten Zeit zusammengetragen. Dieses Wissen ist in einer großen Sammlung zusammen gefaßt, unserem Buch des Wissen, welches der oberste Sammler hütet und wir IT gerne jedem Neuzugang zur Lektüre vorlegen. Daneben gibt es auch ein Buch der Wächter, zahlreiche Einzeltexte, Lieder, Runen, Zeichnungen - und sogar ein kleines Theaterstück, um unser Wissen in komprimierter und anschaulicher Form vermitteln zu können. Wer also Spaß daran hat, eine extrem komplexe Plotwelt zu bespielen, der wird bei uns sicher fündig.

Wir sammeln die zahlreiche Schriften, Lieder und Geschichten allerdings nicht nur, wir wollen unsere Kultur mit neuem Leben füllen und zu der Größe zurückführen, die ihrer angemessen ist. Wir wollen so strahlend und stark sein wie Aremy und dass die Feuer zu Luvean so hell brennen mögen wie zu den alten Zeiten! Wir wollen aber auch die Dunkelheit und Vergängnis Atropas als Teil von uns spüren, uns dem Gift und der Magie nicht verschließen - und den Tod genauso ehren wie das Leben. Wir treten in die Fußstapfen des alten Waldvolkes, unserer Vorfahren, um **das Land Aké vor der Verderbnis Thekis und allem anderen Übel zu beschützen** und dem Einen Baum zurück zu geben!

Zusammen mit den Eldar spüren wir den Legenden des alten **Waldbundes** nach, denn das Schicksal unserer beiden Völker scheint eng verknüpft. Wir bemühen uns, die Kraft des Landes, das Erz Hyacynth bzw. Lesathium, zu nutzen um die Verderbnis fern zu halten.

Als **Kinder des Grauen Kreises** streben wir danach, in uns den hellen und den dunklen Kreislauf miteinander zu vereinen, so wie es die weise Hüterin Calantha einst vor uns vor unzähligen Jahrtausenden tat. Entsprechend spielt das Dualitätsprinzip, die sprichwörtlichen zwei Seiten einer Medaille, eine zentrale Rolle für unser Selbstverständnis und Handeln. Jäger und Sammler, Tag und Nacht, Entstehen und Vergehen, Krieg und Frieden, Gastfreundschaft und wilde Jagd - **wir vereinen beide Seiten des einen Kreislaufs ins uns**. Wir begreifen uns dabei als kleiner Teil des großen Ganzen, Fragment des Kreislaufs - vom Schicksal an diesen Ort geführt und herausgefordert, in dieser kriegerischen Welt zu bestehen!

*Wir sind die Erben!
Ein ewiges Band!
Dem Einen Baum zu Ehre!
Wir schützen das Land!*

Tiefergehende Einblicke zu unserer Kultur mögt ihr euch bitte IT erspielen, denn dieses "sich selbst erkennen" ist auch für uns Altspieler bis heute zentraler Teil unseres Spiels. Ihr werdet immer jemanden finden der mit euch über den Einen Baum philosophiert, der sich mit euch ins Heiligtum setzt und euch eure Fragen beantwortet, euch am Lagerfeuer ein paar Geschichten erzählt oder Lieder zum besten gibt. Oder ihr habt sogar das Glück, im Rahmen unseres kleinen IT-Theaterstück mit dem bescheidenen Titel "Die Geschichte der Welt" erklärt zu bekommen, worum es beim Krieg zwischen Wächter, Lesath und Theki überhaupt geht und welche Rolle die Zusammenkunft in diesem Zusammenhang spielt. Weiter haben wir uns einen Teil des "Buch der Wächter" erspielt, verfügen über eine große Sammlung an Originaltexten uvm. Genauso interessiert uns aber auch eure Geschichte, euer Bezug zum Baum, euer kultureller Hintergrund und alles was ihr mitbringt, denn **es ist auch DEIN Erbe - du musst es nur erkennen!**

1.5 Krieg, Wettstreit und Diplomatie

2011 bis 2013 war unser Lager zu klein, um an den offiziellen Wettkämpfen teilzunehmen. Stattdessen haben wir die Zeit als ausgelagertes Stadtviertel genutzt, um uns mit der neuen Welt vertraut zu machen, den wahren Hintergrund des Lesath-Wettstreits zu ergründen – und konnten in viele Richtungen gute diplomatische Beziehungen aufbauen. Seit 2014 führt die Zusammenkunft ein eigenes Banner und zählt offiziell als **Wettkampf- bzw. Themenlager**.

Da die turnierartigen Wettkämpfe während des EE's vorerst von der Stadt Neu-Ostringen veranstaltet wurden und für uns da kein erkennbarer Bezug zum Plot bzw. Religionskrieg bestand, gab es zuletzt keinen Grund für uns, sich hier zu beteiligen. Warum sollten wir uns um die Anerkennung des Bürgermeister bemühen, wenn gerade an anderer Stelle unser Erbe, ja die ganze Welt untergeht...?

Vielmehr sehen wir uns IT durch unseren Glauben und unser Erbe verpflichtet, uns aus uns heraus gegen alles zu stellen, was dem uns anvertrauten Land schadet - und nutzen dafür OT die EE-Organisationsrunde als Möglichkeit zur Absprache mit anderen Lagern. Neben der Verteidigung unseres Lager gegen Aggressoren, konzentrieren wir unsere Kräfte dabei vorrangig gegen die Lager bzw. Kulturen, die dem Land aktuell am meisten schaden (HdC) oder uns von unserem Land vertreiben wollen (Imperium). Wir verfolgen vom Ansatz her also immer noch einen neutralen, **grauen Kurs zwischen Gut und Böse, Hell und Dunkel**, gehen den Weg der Anpassung und des Ausgleichs. Nichts desto trotz wollen wir ja OT auch ein wenig Action haben und so gönnen wir uns zwei Lieblingsfeinde und bleibt es "leider" nicht aus, dass wir uns auch sonst nicht immer mit allen Lagern/Kulturen verstehen. Besonders mit Lagern, die in Glaubensfragen einen sehr uneinsichtigen Spielansatz verfolgen, große Vorbehalte gegenüber Fremdrassen haben, dem Land sichtbar schaden oder sich der Verderbnis Thekis verschreiben, dürfte es auch in Zukunft wieder zu spannenden und konfliktbehafteten Spielsituationen kommen.

Die ZK tritt mittlerweile deutlich selbstbewusster und offensiver auf als noch in den ersten Jahren. Wir freuen uns über Angriffe auf unser Lager, denn genau dafür bauen wir ja die Verteidigungsanlagen und stellen rund um die Uhr Wachen auf. Ebenso wollen wir **zunehmend auch mehr raus kommen** und haben gute Erfahrungen damit gemacht, uns nicht jede Schmach gefallen zu lassen und hier auch mal mit Mann und Maus um die Häuser zu ziehen. Nichts desto trotz sind wir ausdrücklich nicht nur auf Kriegszug, sondern auch eine Kultur die sich behaupten will. Wir sind mit max. 50 TN eines der zahlenmäßig kleinsten Lager auf dem EE und wollen nicht nur Krieg führen und Kämpfen, sondern **auch den Plot bespielen, Diplomatie und Handel treiben und Zeit haben, für unser lagerinternes Spiel**. Wer also nur im Kampf seine Erfüllung findet, das volle Schlachtenprogramm sucht oder Wert darauf legt an den Wettkämpfen der Stadt teilzunehmen, der ist in einem anderen Lager vermutlich besser aufgehoben.

Vor allem aber führen wir seit jeher einen erbitterten **Kampf gegen die dunkle Göttin Theki und ihre Diener**, welche die Welt in die ewige Finsternis reißen wollen. Wer in diesen Angelegenheiten von übergeordneter Bedeutung an uns wendet und in friedlicher Absicht kommt, der soll gehört werden. Und sollte es der einen Sache dienen, bieten wir auch in Zukunft unsere Hallen als neutralen Ort für entsprechende lagerübergreifende Unterredungen an, oder bringen die anderen Völker zu einem Ritual u.ä. zusammen.

1.6 Tod und Respawn

Das zentrale Prinzip des Baumglaubens ist der ewige Kreislauf aus Leben und Tod, das natürliche Zusammenspiel aus Entstehen und Vergehen. Jedem Ende wohnt ein neuer Anfang inne und entsprechend haben wir keine Furcht vor dem Tod, auch wenn wir noch so sehr an unserem Leben hängen. Auf einer Schlachtencon wie dem EE wird es euch allerdings früher oder später passieren, dass euer Charakter unfreiwillig aus dem Leben scheiden wird. Wir wollen ja nicht ewig stehen bleiben, nicht immer ist jemand da um Hilfe zu leisten und nicht jede Verletzung lässt sich durch eine Heilung (egal wie gut gespielt) glaubhaft darstellen. Wir wünschen uns also die Fairness von euch, eure Vitalität und Rüstungspunkte realistisch einzuschätzen, Treffer immer schön auszuspielen und im Sinne der Hollywoodregel auch bereit zu sein für einen schönen und epischen "Tod". Sei es, dass ihr bei einer Notoperation doch noch euren Verletzungen erliegt, auf dem Schlachtfeld mit einer epischen Hechtrolle in die Büsche fliegt oder den anfliegenden Pfeil gezielt mitnehmt. Bitte beachtet hier auch unbedingt das EE-Regelwerk und den "Auf's Maul Kodex" des Epic Empires - unser Motto lautet: **Schöner Sterben für den Einen Baum!**

Wir haben das Dilemma, dass Wiederbelebungen einfach nicht zu unserem Glauben passen, dadurch gelöst, dass "sterben" auf dem EE (Verlust aller Lebenspunkte) IT nicht das endgültige Dahinscheiden des Charakters bedeutet, er nicht wirklich "stirbt". Vielmehr macht ihr euch zu einer Reise in die Zwischenwelt auf, und der Eine Baum alleine entscheidet ob es euch gelingt, dem finalen Charaktertod nochmal von der Schippe zu springen. Um diese Nahtoderfahrung auch mit Spiel zu füllen, bauen wir am versteckten Rand unseres Lager einen eigenen Respawn-Bereich, einen lagerinternen Limbus, das sogenannte "**Tal des Wandels**". Nachdem ihr also "gestorben" seid, kreuzt ihr euch aus und wandert als "Geist" zum Tal und versucht dieses als wandelnde Seele eures Charakters wohlbehalten zu durchqueren. Übernatürliche Mächte wie der Baum der Vergängnis und die Norne des Schicksals werden euch dort begegnen, und es gibt auch so manchen Irrweg, also bleibt stets auf dem Pfad und folgt nicht den Lichtern... Faktisch entscheidet ihr selbst, ob ihm am Ende des Weges wieder am Lebensbaum in unserem Heiligtum heraus kommt.

Ihr seid dann also wohlgermerkt **NICHT gestorben und wiederbelebt**, sondern vom Baum an der Pforte zum Totenreich abgefangen worden und zurück ins Leben geschickt! Bitte beachtet diesen kleinen aber feinen Unterschied! Untotes Dasein ist uns per Glauben ebenso zuwider wie ewiges Leben, denn beides ist aus Sicht des Kreislauf höchst widernatürlich, und wider die vom Baum gegebene Ordnung. Entsprechend sind Spielsätze wie "Wiederbelebungen" grundsätzlich nicht erwünscht und ist insbesondere beim magischen Heilungen bitte darauf zu achten, dass hier kein solcher Anschein aufkommt. Sollte ein schwer verwundeter Spieler nicht auf eure Heilungsbemühungen anspringen, dann nehmt das bitte so hin und zwingt dem Opfer keine Reaktion auf. Neben den Heilern sind hier insbesondere natürlich auch die Opfer gefragt, durch entsprechendes Spiel im Heilungsprozess und danach erkennbar zu machen, warum ihr wieder steht. Schreien, Weinen, Schwäche, Verwirrtheit, Humpel, Verbände usw. - wer sich via Opferregel den Respawn erspart, möge bitte darauf achten, hier 30-60 Minuten beeinträchtigt zu sein.

Im Sinne der Opferregel ist es eurem Charakter aber natürlich auch freigestellt nicht mehr aus dem "Tal des Wandels" herauszufinden und euren Charakter endgültig versterben zu lassen. Solltet ihr das vorhaben bzw. Euch diese Option offen halten, so sprecht das bitte so frühzeitig wie möglich mit der Orga/SL ab.

2. Spielansatz

2.1 Spielablauf EE

Das EE beginnt Mittwochnacht mit dem Eröffnungsritual - und ab da geht dann auch gleich die Post ab. Um mit der Lagergemeinschaft schon vorher zusammen zu finden und ins Spiel zu kommen, gönnen wir uns neben den Eigencons traditionell einen gemeinschaftlichen Aufbau und einen **Extra-Spieltag am Mittwoch**. Wir bitten euch, die EE-Frühanreisegebühr für die Montagsanreise und den zusätzlichen Spieltag einzuplanen. Alle Spieler sind herzlich eingeladen, sich ab Samstag im Aufbauteam einzubringen - und verpflichtet, bis spätestens bis Montagabend anzureisen!

Am Dienstagmittag erfolgen dann die Sicherheitseinweisungen (Brücke, Ent, Baumhaus), die SL und Orgaansprache sowie die Planung des Abbaus. Am frühen Dienstagabend starten wir dann sanft ins Spiel und treffen uns später am Abend zum ZK-internen Eröffnungsritual am Lagerheiligtum, um den heiligen Bund mit dem Baum zu schließen und ab da sind wir dann IT. Geplantermaßen mündet das dann in eine gemütliche Runde in der Halle. Da diese schöne ZK-Tradition des zusätzlichen Spieltages aber auch von der

EE-Plot-Orga gerne genutzt wird um sich warm zu laufen, kann es durchaus passieren, dass wir da auch noch Besuch von NSC bekommen und es plötzlich richtig abgeht. Also stellt euch bitte darauf ein: **Sobald wir lagerintern IT sind, sind wir IT!**

Den Mittwoch nutzen wir dann für unser lagerinternes Spiel und die IT-Vorbereitung aufs EE. Hier ist noch einmal Zeit sich besser Kennen zu lernen, finden Heer- und Waffenübungen statt, werden Strategien und Ziele besprochen, kann man sich mit Gleichgesinnten zusammentun und sich sich nochmal auf den neuesten Plot-Stand bringen. Da sich die meisten anderen Lager Dienstags noch voll im Aufbau befinden, macht ein Spiel außerhalb des Lagers nur bedingt Sinn. Wer trotzdem im Gelände "scouten" möchte, dem sei ans Herz gelegt, keine Artefakte oder ähnliches einzusammeln, denn die Dinge sind IT schlicht erst ab dem offiziellen Time-In sichtbar. Je nach Bedarf gibts dann noch mal eine kurze SL-Ansprache und dann begeben wir uns Mittwochnacht gegen 22/23 Uhr zum großen Eröffnungsspektakel, an dem alle Lager teilnehmen - und ab da nimmt das große Spiel seinen Lauf.

Freitag Abend und Nacht feiern wir in der ZK traditionell unser großes Fest "**Luvean**", eine Art Neujahr, Erntedank und Lichterfest in einem. Mehr dazu im Forum.

Die **Endschlacht** am Samstag sehen wir als Lager mittlerweile sehr zwiegespalten. Einige Krieger schätzen die Gelegenheit nach wie vor, sich insbesondere in den Duellen nach der Schlacht gezielt zu prügeln, der Großteil des Lagers empfindet den Status Quo jedoch als große OT-Blase. Die Entscheidung, wie wir künftig mit den Endschlacht umgehen, hängt also stark von kommenden Konzeptänderungen, Plotständen und Motivation ab und wird bei Zeiten in der Community besprochen.

Da die Lagergemeinschaft bei uns nicht nur eine Floskel ist, sondern grundlegendes Spielprinzip der ZK, besteht **bei bestimmten Spielaktionen eine Anwesenheitspflicht** für alle ZK-ler. Die fixen Termine sind der Bund mit dem Baum am Dienstagabend, die EE-Eröffnung am Mittwoch, das Luvean-Fest am Freitagabend, die Endschlacht (nach Absprache) und der ZK-Abschluss am Samstagabend. Wir bitten euch ausdrücklich, hier keine Besuche einzuladen oder euch anderweitig zu verplanen - im Zweifel nehmt den Weg über den Baum, um rechtzeitig wieder da zu sein, denn ohne euch ist die Gemeinschaft einfach nicht komplett!

Darüber hinaus sind natürlich die Wachschichten, für die ihr euch eingetragen habt, unbedingt einzuhalten und wäre es schön, bei bestimmten Plotsequenzen, Ritualen, Feldzügen oder Versammlungen viele bis alle ZK-ler dabei zu haben. Es gibt durchaus die Möglichkeit, auch mal privat los zu ziehen, aber in der Regel sind wir so beschäftigt mit Krieg und Plot, dass hierfür wenig Raum bleibt. Wer also unbedingt ein bestimmtes Lager sehen will, der sollte sich lieber gleich um eine entsprechende Mission dorthin bemühen (Diplomatie, Scouten,...) - und wer einen sehr freiheitsliebenden und ungebundenen Charakter spielen will sollte sich überlegen, ob er in der Stadt nicht vielleicht besser aufgehoben ist. Nach der Erfahrung vieler alter Neuzugänge hört sich das aber im Vorfeld OT viel schlimmer und zwanghafter an, als es im Spiel letztlich ist - probiert es aus und klagt danach!

2.2 IT-Spiel statt OT-Blasen

Das Lager der Zusammenkunft ist vom lagerinternen Spielstart am Dienstag bis zum Ende der Veranstaltung am Sonntagmorgen rund um die Uhr IT und anspielbar. Da das gemeinhin bekannt ist, ist bei uns eigentlich auch immer rund um die Uhr etwas los. Zwei Stunden Wache, ohne das etwas passiert, sind nahezu ausgeschlossen. Unser Ziel ist es, uns allen ein **möglichst tiefes Eintauchen in die Rolle (Immersion)** zu ermöglichen und entsprechend sind Störungen des Spielflusses durch OT-Blasen, OT-Gegenstände oder OT-Argumentationen tunlichst zu vermeiden. Wer im Lager der Zusammenkunft OT sein möchte, der muss sich in sein geschlossenes Zelt bzw. komplett aus dem Spielbereich zurückziehen. Und es wird darum gebeten auch hier darauf zu achten, dass es zu keiner Störung des Spiels außerhalb kommt (bspw. laute OT-Gespräche im Zelt, Taschenlampengeflackere, Handyklingeltöne, Wecker, usw.).

Wer sich im Lager bewegt, zu welcher Stunde und zu welchem Zweck auch immer, tut das also immer IT - es sei denn er ist eine SL/Orga/NSC oder es liegt ein medizinischer oder anders gearteter Notfall vor. Entsprechend bitten wir darum, die Gänge zum WC, zur Dusche, zum Wasserholen, Spülen, Müll wegbringen u.ä. möglichst elegant ins Spiel zu integrieren - sie aber in jedem Falle so zu gestalten, dass die anderen nicht unnötig gestört werden. Duschsachen, Klopapierrollen oder Lebensmitteleinkäufe sind dabei so zu verpacken, dass sie nicht unangenehm auffallen (bspw. Leinenbeutel, Korb, Kiste). Sollte sich dann auf dem Weg zur Dusche eine Spielsituation nicht vermeiden lassen so wird darum gebeten, im Sinne der **Hollywood- und der Opferregel**, möglichst elegant zu reagieren und OT-Ansagen wie "Ich bin gar nicht da,

ich geh nur duschen!" unbedingt zu vermeiden. Zur Not lasst euch lieber töten und respawnt in der Dusche. Wer einen gewandungs- und schminktechnisch aufwendigen Charakter spielt und aus diesem Grund nicht in seinem normalen Gewand zu den Duschen gehen kann, der begibt sich bitte in schlichter IT-tauglicher Gewandung (bspw. Umhang u.ä.) durchs Lager, um das Spiel der anderen möglichst wenig zu stören. Er ist dann in diesem Moment ein Bauerncharakter, der sich unauffällig durchs Gelände bewegt. Aber auch hier gilt: **Wenn ihr angespielt werdet, dann reagiert bitte IT - und das gilt auch für außerhalb des Lagers!**

Im gesamten Lager der Zusammenkunft, insbesondere in allen öffentlichen Lagerbereichen (Tor, Brücke, Marktplatz, Ofen, Garten, Heiligtum) gilt ein strenges "**Umfüllgebot**" - das bedeutet, Bier-, Wein und PET-Flaschen, Tetrapacks, Brottüten u.ä. haben hier nichts verloren! Wir bitten euch, eure Getränke grundsätzlich schon in eurem Zelt umzufüllen in Korbflaschen, Holz-/Tonkrüge, Trinkhörner, Zinnbecher u.ä. Wir bitten euch auch sonst darauf zu achten, dass nirgends OT-Lebensmittelverpackungen und Flaschen herumliegen. Sichtbare Getränkekisten sind mit Jutesäcken u.ä. abzutarnen, PET-Flaschen, die außerhalb des Zeltes benutzt werden mit Stoffüberziehern zu verstecken usw.

Wir lagern zwar unter freiem Himmel, aber im Interesse des Ambientes bitten wir diejenigen von euch, die Raucher sind, sich **zum Rauchen zurück zu ziehen**. Für die Halle der Zusammenkunft, das Heiligtum, den Torbereich usw. gilt zwar kein generelles Rauchverbot, aber in diesen viel bespielten Lagerbereichen gilt tagsüber ein Rauchverbot und nachts das Gebot der Rücksichtnahme. Raucht hier bitte nur, wenn ihr wirklich niemanden stört. Zigarettenschachteln, Feuerzeuge, bunte Tabakpackungen und ähnliche OT-Störer haben hier natürlich erst recht nichts verloren. Wenn in den öffentlichen Spielbereichen überhaupt sichtbar geraucht wird, dann nur mit ambientetauglichen (Pfeife, u.ä.) und ansonsten haben sich die Raucher zum Rauchen aus den bespielten Bereichen zurück zu ziehen. Bitte weist auch Spieler aus anderen Lagern notfalls nochmal auf diese Regelung hin.

Ebenso bitten wir darum zu beachten, dass die ZK den kompletten Samstag IT ist – also auch vor, während und vor allem **auch nach der Endschlacht voll weiter gespielt** wird. Dies gilt insbesondere für alle öffentlichen Spielbereiche wie Halle/Tor/Garten/Heiligtum, und wer eine Auszeit braucht nach der Schlacht, der möge sich bitte unbedingt direkt zu seiner Lagerstatt zurückziehen. Auch im späteren Verlauf des Abends, den wir nach einem gemeinsamen Abschlussritual am Baum in Form einer IT-Feier begehen werden, ist das Umfüllgebot zu beachten und sind etwaige OT-Nebengespräche so zu führen, dass sich die anderen nicht gestört fühlen. Grundsätzlich können bei uns im Lager auch Samstag nachts noch jede Menge plotrelevante Dinge passieren, NSC auftreten und findet im Ausklang der Veranstaltung oft auch noch sehr tiefgründiges Charakterspiel statt. Respektiert das bitte! Es darf gerne auch getrunken und gefeiert werden, aber vermeidet bitte, in der Halle in eine OT-Party-Laune zu verfallen und weist auch eure Gäste darauf hin, dass wir bis zum Schluß angemessenes Spiel erwarten.

Die letzten Jahre hat sich gezeigt, dass es insbesondere nach Kampfhandlungen mit anderen Lagern oft zu einer derartigen Unterbrechung des Spielflusses kommt, durch den sich andere (weniger beteiligte) Spieler gestört fühlen. Es geht nicht darum zu unterbinden, dass ihr mit dem vormaligen Gegner gemeinsam Pfeile einsammelt, ihm einen Schluck Wasser anbietet und ein paar nette Worte wechselt - das gehört nach einer ordentlichen Reiberei auf dem EE sogar zum guten Ton. Aber seid dabei bitte rücksichtsvoll und sucht euch am Rande des Spielgeschehens eine stille Ecke und überlasst die Spielfläche den Überlebenden, den Heilern, Klageweibern und zu spät gekommenen Einsatztruppen. Seid nett zu euren ehemaligen Gegnern, aber tut es so, dass sich andere Spieler nicht gestört fühlen, denn auch hier gilt: **Das IT-Spiel hat Vorfahrt!**

Last but not least weisen wir darauf hin, dass natürlich auch die Entscheidungen, die während der Spielphase getroffen werden, primär der IT-Logik geschuldet sind und eventuelle OT-Bedürfnisse der einzelnen Teilnehmer, die dem entgegenstehen, zurückgestellt werden müssen. Wer also bspw. unbedingt ein bestimmtes Lager besuchen will, sollte sich gezielt den Anlass dazu erspielen und wer in die Schlacht ziehen will, sollte gute Gründe dafür vorzubringen haben um die Gemeinschaft, den Rat und den Hüter zu überzeugen. Bitte habt Verständnis dafür, dass **auf reine OT-Wünsche Einzelner im Spiel in aller Regel keine Rücksicht genommen werden kann** und Argumentationen von dieser Seite her entsprechend immer ins Leere laufen müssen.

Und natürlich gibt es aufgrund des Dualitätsprinzips immer auch verschiedene Sichtweisen und gerne auch mal kontroverse Argumente. Wir versuchen diese Vielfalt im Lager zu Wort kommen zu lassen, nicht zuletzt auch durch die beiden Räte und die offenen Vollversammlungen. Bitte achtet aber alle mit darauf, dass wir diese Versammlungen nicht länger machen, als wirklich nötig und wir uns nicht argumentativ im Kreise drehen. Insbesondere wenn nicht klar ist, in wie weit da gerade auch OT-Faktoren (Spielerbedürfnisse, Rahmenbedingungen, Plotstand usw.) mit rein spielen, ist es oft besser, zur Seite zu gehen und das kurz OT zu klären. Aus diesem Grund gilt eine "**hütlichere Entscheidung**" durch **Corvus als letzte Instanz** als gesetzt und sollte nicht weiter hinterfragt oder diskutiert, sondern als endgültige

Entscheidung im Spiel angenommen und umgesetzt werden. Vertraut hierbei einfach darauf dass unsere Leitungs-GSC und die SL mehr als die Spieler wissen und gewisse Entscheidungen aus diesen Gesichtspunkten her anders getroffen werden müssen, als es euch vielleicht im Spiel lieb wäre.

2.3 Lagerleben und Spielangebote

Das Lager der Zusammenkunft ist keine unbezwingbare Festung und kein militärischer Stützpunkt, sondern vielmehr ein archaisch befestigtes Dorf am Waldesrand, Kultstätte und Heimat für jeden Zusammenkünftler, während der Zeit in der Welt Aké. Herz des Lagers ist die große lebende Halle aus Weiden, hier finden die Versammlungen statt und ist jeder ZKler immer willkommen - und natürlich das Lagerheiligtum mit großem Garten. Drumherum gibt es mit Kräutergarten, Alchemiebereich, Tal des Wandels, Hort, Heilerbereich, Festplatz usw. **zahlreiche Spielbereiche** für die Sammler - und mit Zugbrücke, Tor, Wachhaus, Baumhaus, Palisade, Hintereingang, Trutzburg, Rollende Steine, Pavesen, Bogenschießbahn usw. Spielbereiche für die Jäger unter uns. Diese lagerbaulichen Projekte bzw. Spielangebote werden i.d.R. von erfahrenen Spielern eingebracht, an zentralen Orten aufgebaut und bespielt - und **stehen ausdrücklich allen ZKler zur Verfügung**. Bitte beachtet hier die ganzjährig laufenden Planungen bei uns im Forum und bringt euch ein!

Außen um die offiziellen Spielstätten herum liegen die Lagerstätten, Zelt und Tarps der Gemeinschaft. Sie sind fester Bestandteil des Lagerambientes. Nahezu alle Zelte sind sichtbar und Teil der Kulisse. Es wäre also schön, wenn eure Berufung auch in eurer individuellen Lagerplatzgestaltung Ausdruck finden würde. So könnten neben dem Zelt des Jäger Felle aufgespannt sein, die Kräuterfrau Pflanzenbüschel trocknen und der Handwerker sein Werkzeug stets griffbereit haben - und ein jeder sollte für eine angemessene Beleuchtung seines Lager sorgen. Diese **kleinen Details steigern das Lagerambiente ungemein** und vermitteln letztlich erst das Bild, einer belebten und lebendigen Spielwelt.

Ebenso wäre es schön, wenn möglichst viele ZK'ler in ihrer Freizeit immer mal wieder sichtbar einem characterspezifischen Handwerk/Tagwerk nachgingen bzw. ihre Fähigkeit für alle anderen sichtbar in die Gemeinschaft anbieten. Es sind gerade die kleinen Tätigkeiten, welche im Hintergrund des großen Geschehens ablaufen, die dazu beitragen, dass ein besonders ambientiger Spielmoment entsteht. Oder um es mit der Hollywoodregel zu sagen: **Ihr seid das Ambiente der anderen!**

Neben diesen eher lagerbaulichen Projekten gibt es auch weniger stoffliche Spielangebote, die deswegen aber nicht weniger Raum einnehmen: das Wissensspiel um den Plot bzw. den EE-Hintergrund, die gemeinsame Religionsausübung und rituelle Magie, die Beschwörung des Ents, das alljährliche Luveanfest, die Bewirtung der Halle, das stehende Heer, das Wachbuch, die große Wandkarte, das gemeinsame Musizieren und der gemeinsame Kampf gegen Theki. Gerade **für Neueinsteiger ist es erfahrungsgemäß ein guter Weg, über das Anknüpfen an ein solches Spielangebot ins Spiel zu kommen**. Bitte traut euch, euch hier einzubringen und Anschluss zu suchen - unter dem Jahr und vor Ort, denn ihr wisst am besten, wo ihr das Spiel bekommt und wonach ihr sucht.

Im Rahmen der EE-Tafelrunde der Lagerorgas finden darüber hinaus natürlich ebenfalls Absprachen statt über Spielangebote, Konfliktanlässe usw., die wir hier nicht ausplaudern werden. Hier behalten wir uns ausdrücklich vor, mit der Community oder auch nur im Kreise der Orga Dinge anzubahnen, die uns das EE versüßen - lasst euch überraschen. Ein bekanntes Beispiel für ein solches Spielangebot unsererseits ist der Hirte, also der Ent der ZK. Bei dem **Ent** handelt es sich IT um einen uralten Wächter der Wälder, der ursprünglich aus dem Feenreich stammt und manchmal durch ein großes Ritual gerufen werden kann. Der „Hirte“ ist als Figur im Lagerplot der Zusammenkunft verknüpft und steht in engster Verbindung zu unserem Heiligsten, dem Einen Baum. Da das Kostüm für den Hirten sehr aufwendig ist, die Bedienung extrem anstrengend (er läuft auf Stelzen) und praktisch alle ZK-ler benötigt werden, um eine solch mächtige Kreatur angemessen zu bespielen, konnte der Ent bisher nur temporär und nur zur Verteidigung eingesetzt werden. Inwieweit der Ent künftig zum Einsatz kommen wird, oder nicht, ist offen...

2.4 Handel, Hort und Plündererei

Produkte und Dienstleistungen jedweder Art (Heilung, Schutz, Essen, Reparaturen usw.) werden IT innerhalb der ZK grundsätzlich immer unentgeltlich angeboten! **Wir sind wie eine große Familie, man hilft und beschenkt sich und betrachtet das Geben und Nehmen nicht als Geschäft** - so wenig wie die Räte und der Hüter von ihrem Amt profitieren. Es geht nicht darum, das eine gegen das andere aufzuwiegen, oder sich durch die anderen „zu bereichern“, sondern vielmehr streben wir danach gemeinsam das Beste zu erreichen!

Die Mitglieder der Zusammenkunft vermögen die Gaben der Natur wie niemand sonst zu ihrem Vorteil zu nutzen. Alles was sie zum Leben brauchen schenkt ihnen der Wald und die Felder. **Geld sollte im Spiel der Zusammenkunft also keine große Bedeutung haben.** Wir kennen Geld, wir besitzen je nach Hintergrund auch Münzen, aber wir messen ihnen (zumindest im Rahmen der ZK) nur bedingt Wert bei. Man kann sie nicht essen und als Rohmaterial für Pfeilspitzen oder als Schmuckgegenstand taugen sie nur bedingt. Entsprechend betreiben wir gegen Geld nur in dem Maße Handel, wie es IT gerade sinnvoll erscheint, um unsere übergeordneten Ziele voran zu bringen. Händlercharaktere mit der Hoffnung auf reichlich Münz-Gewinn sind also bei uns also falsch. Wir wünschen uns vielmehr, dass ihr im Handel/Verhandeln mit Außenstehenden das Tauschgeschäfte von Naturalien und Dienstleistungen stets der baren Münze vorzieht. Es ist hierbei grundsätzlich gestattet, auch mal IT-Geld von Lagerfremden zu nehmen für einen Laib Brot oder ein schönes Fell - ein **direkter Tauschhandel mit Naturalien** ist trotzdem immer noch schöner. Macht euch einfach klar, dass wir Geld nicht essen können - sondern Freunde brauchen und Informationen...

Nichts desto trotz ist das Element des Handelns im interkulturellen Austausch oft hilfreich um mit einer fremden Kultur besser in Kontakt zu kommen und wir freuen uns über das kleine Handelsspiel am Rande. Wir tauschen unsererseits aber eben vorwiegend in Naturalien und sammeln hierfür die gestifteten Lagerhandelswaren in einer Kiste, im **"Hort der Zusammenkunft"**. Diesen "Hort" aus Waren, Münzen, Artefakten und Wissen wird dann für das diplomatisch-motivierte Handelsspiel und für Gastgeschenke genutzt. Alles was dann mit diesen Ressourcen wieder erhandelt wird (Geld, Naturalien, Informationen, Artefakte,...) und alles was wir erobern oder geschenkt bekommen, kommt in den Hort der ZK und damit wieder der Gemeinschaft zu gute. Solltet ihr dann mal etwas brauchen, um euer Spiel zu betreiben (bspw. Handelswaren/ Diplomatiegeschenke oder Geld für Zutaten für einen Trank), dann dürft ihr euch natürlich gerne mit eurem Gesuche an den Verwalter des Hortes wenden.

Der Hort ist darüber hinaus auch Lagerplatz für die Verpflegung der offiziellen Gäste in der Halle. Es ist guter Brauch und Sitte, dass jedem Gast in der Zusammenkunft mindestens ein Glas Wasser und ein paar Knabbereien angeboten werden, die in Schälchen auf den Tischen der Halle bereit stehen. **Jeder Zusammenkünftler ist angehalten sich bei der Bewirtung und Verpflegung der Gäste helfend mit einzubringen:** Sei es Wasser zu holen und das Fass aufzufüllen, schmutziges Geschirr zu spülen, Gästen ein frisches Glas Wasser anzubieten, die Schälchen mit den Knabbereien aufzufüllen oder später nach dem Verlassen der Gäste die Plätze wieder aufzuräumen und für neue Gäste herzurichten. Der Inhalt des Hortes und das benötigte Geschirr schöpft sich aus den Spenden von ZK-Spielern.

Wir sind nicht auf Beutezug, sondern kämpfen um des Überlebens willen, nicht um uns materiell zu bereichern. **Geplündert wird in und von der ZK also nur auf ausdrücklichen Befehl durch den Rat oder Hüter** - und alles was dann geplündert wird, kommt der Lagerkasse bzw. dem Hort zugute.

Beachtet aber bitte auch, dass das Plündern für viele andere Spieler/Lager ein zentraler Bestandteil ihres Spiels ist. Hierzu weisen die Lager gezielt **"Plünderkisten"** aus und wenn ihr nett zu euren Feinden sein wollt, dann habt ihr immer ein paar Kupfer, einen Apfel oder eine Hand voll Nüsse in eurer Tasche. Bitte bedenkt, dass Münzen die vom Spieler am Körper getragen werden i.d.R. als dieb-bar betrachtet werden - alles andere jedoch nicht. Haltet euch bitte unbedingt an diese Grenzen und sprecht euch vor Ort kurz OT mit dem Betroffenen oder einer SL ab. Bitte unterlasst es unbedingt, aus anderen Lagern ohne Rücksprache mit dem Besitzer bzw. der SL/Orga Gegenstände mitzunehmen, denn das ist dann schlicht ein **OT-Diebstahl!**

2.5 Plot, Visionen und NSC

Das **Plotspiel wird in der ZK traditionell groß geschrieben**, sei es auf dem EE als auch unseren Eigencons. Der EE-Hintergrund/Hauptplot ist extrem tiefgründig und wir haben unseren Lagerhintergrund so weiter entwickelt, dass es hier über das "Erbe" sehr viele spielanregende Verknüpfungen gibt. Unter "Plot" verstehen wir hierbei zum einen natürlich die gezielt durch die SL/NSC angestoßene Spielaktionen, aber ebenso auch die eigenverantwortliche Auseinandersetzung mit dem Hintergrund und die sich auch einfach ungeplant ergebenden Ereignisse, die den Charakteren widerfahren. Viele ausgelegte Plotstränge sind auch so offen und auf einen längeren Zeitraum angelegt, dass es an den Spielern liegt zu entscheiden, was man wann und wie angeht. Natürlich lässt es sich nicht immer vermeiden, dass man angesichts eines NSC in SL-Begleitung oder beim Fund eines Schriftstückes unweigerlich an "Plot" denkt. Aber blendet diese innere OT-Blase bitte so schnell wie möglich wieder aus und macht einfach mit eurem normalen Spiel weiter. Idealerweise ist für die Spieler nicht auf Anhieb ersichtlich und vor allem auch nicht wichtig, was gerade durch eine SL/Orga angeregter Plot ist und was nicht. **Spiel ist, was DU daraus machst!**

Wir freuen uns über Vorschläge und Anregungen für Plots, über Angebote mal als NSC bei uns aufzutreten oder über Unterstützungsangebote in Sachen Eigencons insgesamt. Meldet euch dafür direkt bei der zuständigen Plotbetreuung und möglicherweise werden manches einbauen können. Aber seid uns bitte auch nicht böse, wenn nicht jeder Vorschlag umgesetzt werden kann. Insbesondere für Spielansätze, die nur einige wenige bespaßen (sog. "Privatplots"), haben wir i.d.R. keine Verwendung - je größer die Zielgruppe, umso größer die Chance. **Bitte unterlasst es, eigenmächtig mit anderen Lagern/Spielern größere Plot-/Spielaktionen anzubahnen.** Wir sind nur ein kleines Lager und wenn jeder eigenmächtig Absprachen trifft, dann passt nichts mehr zusammen und sind am Ende alle unzufrieden. Wenn ihr Ideen habt, dann wendet euch an die ZK-Orga und dann schauen wir, was wir draus machen.

Grundsätzlich gilt, dass die meisten NSC mit denen die ZK auf dem Epic Empires und den Eigencons zu tun hat (Thekis Kreaturen, Lesath, Ent usw.), sehr wirkmächtige und uralte Geschöpfe sind, denen oft mit normaler Waffengewalt nicht bei zu kommen ist. Viele dieser NSC sind IT in einer wichtigen Rolle und entsprechend nahezu unsterblich bis die SL es will. OT sind aber gerade diese besonders bösen Kreaturen meistens nicht gerüstet und unbewaffnet, oder kommen um mit den Spielern zu reden. Es empfiehlt sich also bei allem, was ihr nicht kennt und euch nicht direkt angreift, **immer erst einmal ein defensiver Umgang mit den NSC**, und der Versuch ins Gespräch zu kommen.

In jedem Falle bitten wir euch eindringlich, nicht alles gleich auf Sichtweite anzugreifen, was "böse" aussieht. Lasst die GSC/NSC den ersten Schritt machen und dann wird sich schnell klären, ob sie reden, kämpfen, zaubern oder XY wollen. **Bitte spielt immer MIT den NSC** und behaltet, ganz egal wie bedrohlich und realistisch die Situation sein mag, den kühlen Kopf eure Schläge abzubremsen und eigene Treffer auszuspielen. NSC sind nicht, nur weil sie NSC sind, beliebig in die Ecke zu drängen, zu malträtieren, festzuhalten oder körperlich anzugreifen. Auch im Umgang mit Verhören, Tränken, Magie usw. ist stets **Respekt und Rücksicht gegenüber den Menschen** geboten, die hinter den Masken und Kostümen stecken. Wenn ihr euch nicht sicher seid, welches Spiel erwünscht bzw. passend ist, dann lasst erfahrenen ZKler nach vorne und orientiert euch an deren Spiel. Sollte hier eine SL eingreifen müssen, dann ist den Anweisungen unbedingt Folge zu leisten - unser Ziel ist es aber, dass es selbst für die wildesten Szenen eigentlich gar keine SL braucht.

Die EE-Orga greift im Rahmen der Plot-Wissens-Vermittlung gerne auf **kleinere und größere Plot-Szenen** zurück, die seitens der NSC präsentiert werden und in denen die SC nur Zuschauer sind oder bedingt Einfluss nehmen können. Das Eröffnungsritual, Auftritte von Inan Amun oder Aremy wären Beispiel für besonders große Szenen, in denen einige SC und NSC miteinander agieren und weitere SC als Quasi-Zuschauer dabei sind.

Im Rahmen des ZK-Plots entführt die SL auf dem EE und den Eigencons auch gelegentlich einige SC, um sie mit sogenannte "**Visionen**" besonders zu bespielen. Die Spieler ziehen sich dann unauffällig aus dem Hauptgeschehen zurück, der Charakter "schläft" und die Spielergruppe wird OT von der SL zum Ort der Vision geführt. Diese Visionen können wie eine Art Traum-Theaterstück ablaufen, in denen der Spieler keinen Einfluss auf das Geschehen nehmen kann, sondern nur Informationen aus einer anderen Zeit/Welt sammeln kann. In anderen Visionen werdet ihr direkt angesprochen oder einbezogen in das Spiel - auch hier bitte einfach mitspielen. Nach den Visionen kehrt die Gruppe unauffällig ins Lager zurück und starten die SC dort, wo sie sich zurückgezogen haben (und berichten dann i.d.R. gemeinsam über das Gesehene). Die Visionen sind oft sehr aufwändig und liebevoll gestaltet, bieten interessante neue Spielansätze und die Möglichkeit, mal etwas ausführlicher mit den NSC zu spielen - probiert es einfach aus!

Wir weisen aber auch darauf hin, dass auf dem EE als Ü18-Veranstaltung gerade auch in diesen Visionen explizite Sex- und Gewaltdarstellungen vorkommen können, die manche TN für sich nicht wünschen. **Scheut euch also nicht, uns Orgas bzw. die SL zu informieren, wenn ihr solche "Blood and Gore"-Visionen nicht miterleben wollt bzw. Angst im Dunkeln habt u.ä.** Sollte euch eine Spielszene aus welchen Gründen auch immer OT zu sehr belasten, dann verlasst die Situation bitte umgehend - zur Not auch klar OT. Jeder ist seine eigene Chairperson!

2.6 Diplomatie und Bürgerwehr

Wir sind ein kleines und zumindest im Größenvergleich **nicht besonders kampfstarkes Lager**, das zu weiten Teilen aus "einfachem Volk" besteht. Unsere Waffen sind meistens Arbeitsgeräte und Jagdwaffen, und keine Kriegswaffen. Die Krieger der ZK sind eher Jäger, als Soldaten. Wir sind eher leicht gerüstet, und verfügen in erster Linie über Bogenschützen und Plänkler. Wir können unser Lager dank der Verteidigungsanlagen eine gewisse Zeit halten, wenn wir angegriffen werden - aber eine offene Feldschlacht zu führen oder den Angriff auf ein anderes Lager zu wagen geht fast nur als Schleich- und Überraschungsaktion, oder im Bündnis mit anderen. Entsprechend bemühen wir uns seit jeher, uns nicht zu

viele offene Feinde zu machen und auf diplomatischem Wege dafür zu sorgen, dass wir nicht alleine dastehen. Neben der vergleichsweise stabilen Waldbund-Verbindung zu den Eldar pflegen wir, auch dank des diplomatischen Geschickes unseres Hüters, Kontakte in nahezu alle anderen Lager. Es bleibt ein **Tanz auf des Messers Schneide**, denn gerade das Imperium und die Orks sind selten einsichtig - und auch die Beziehungen zu den Pilgern, den Norrelag oder dem Kometen sind nicht unbedingt so stabil. Die Horden des Chaos jedenfalls stehen klar wider den Kreislauf, haben wiederholt Mitglieder der Zusammenkunft gefoltert und getötet und sind aus eigenem Wunsch nicht Teil der natürlichen Schöpfung. Das Chaoslager ist unser erklärter Erzfeind und wird als einziges auf Sicht angegriffen.

Um unser Lager zu verteidigen gilt bei uns das **“Bürgerwehr-Prinzip”** und ist **jeder ZK-ler verpflichtet, sich an den Wachschichten und Verteidigungsmaßnahmen zu beteiligen**. Damit der Schutz der Zusammenkunft funktioniert, muss jeder ZK-ler einmal am Tag für mind. 2 Stunden Wache halten. Ebenso muss jeder einmal auf dem EE eine der weniger beliebten “Hundswachen” übernehmen, also von 4 - 6 und von 6 - 8 Uhr. Zu diesem Zwecke führen wir ein Wachbuch und eine Liste, in der ihr euch auch schon vor dem EE im Forum schon eintragen könnt. Solltet ihr eine zugesagte Wache nicht machen können, dann ist es an euch, für Ersatz zu sorgen. Da der Hüter, der erste Jäger und der erste Sammler genug damit beschäftigt sind, für das Lager Spiel zu generieren und als Multiplikator zu dienen, sind diese von der Wachpflicht ausgenommen. Ebenso gibt es oft einige Spieler, insbesondere die echten Krieger unter uns, die als eine Art “stehendes Heer” am Tor präsent sind und damit natürlich auch außerhalb des Wachschichtenplanes laufen.

Gerade im Verteidigungsfall ist es uns wichtig, dass jeder von uns in irgendeiner Form wehrhaft ist und den Feind attackiert - und sei es nur um einen epischen Tod zu finden. Wer im Falle eines Angriffes nicht kämpfen kann, bspw. wegen einer Verletzung u.ä., der muss sich bitte spätestens wenn das Lager zu fallen droht, in sein Zelt zurückziehen. Es ist klar, dass wir oft unterliegen werden, denn wir wollen lieber schön sterben als verbissen siegen. Trotzdem stehen wir unseren Mann und kämpfen mit Hingabe. Jedem Sammler, egal wie friedfertig er auch sein mag, sei daher **mindestens eine Waffe, besser noch zusätzlich ein Helm und ein bißchen Rüstung empfohlen**. Dabei können geschickt gewählte Waffen und Rüstungen durchaus das friedfertige Wesen des jeweiligen Charakters unterstreichen. Wir kämpfen mit allem was da ist, seien es Steine, Äpfel, Stöcke usw. und halten hier am Wachhaus auch sogenannte “Volkswaffen” bereit, die sich jeder im Verteidigungsfalle nehmen kann.

Unsere Verteidigungsstrategie zeichnet sich dann eher durch Gemeinschaft und Motivation aus, als durch ausgefeilte Kriegstechnik und harten Drill. Betrachtet bitte, auch wenn ihr einen friedfertigen Charakter in der ZK spielen wollt, auch kriegerische Übergriffe auf unser Lager stets als Spielangebot - und spielt mit. So es möglich ist ziehen wir uns dabei hinter unsere Zugbrücke und Palisade zurück. Sollte das Tor fallen ist das Baumhaus und die Palisade dort zu verlassen und flüchten wir uns hinter unsere Trutzburg zurück, um im Zweifel dort schön zu sterben. **Auf den freien Flächen im Lager darf dabei ausdrücklich überall gekämpft werden. Aber bitte achtet unbedingt darauf, euch nicht im Zeltbereich oder gar in der Halle einem Kampf zu stellen - OT-Sicherheit geht immer vor!**

An dieser Stelle sei auch noch einmal auf den Playersguide des EE verwiesen und die Kategorie „Jammern Ade: Die Epic-Empires-Kampfphilosophie“. Was für das EE allgemein gilt, das gilt natürlich selbstredend auch für die ZK!

2.7 Kriegsführung und Kampfesweise

Unser oberstes Ziel ist es, unseren Heiligen Baum, unseren Hüter Corvus und jedes Mitglied der Gemeinschaft zu schützen. Wir sehen uns als Beschützer des Landes und treten so das Erbe der grauen Hüterin Calantha an. **Wir haben Respekt vor allem Lebenden und achten den Tod**. So wie der Jäger seine Beute nicht metzelt, sondern sie respektvoll mit dem geringstmöglichen Ausmaß an Schmerz tötet, so kämpfen wir auch. Wir stellen Fallen, legen Hinterhalte, nutzen Gift, Köder und schlagen an kritischen Stellen schnell und zielsicher zu - aber achten immer die Würde der Beute. Wir versuchen, den Gegner auf die Distanz anzugreifen, zu umlaufen und zu überraschen - und sind uns auch für List nicht zu schade. Praktiken wie Geistbeherrschung, Folter oder Blutmagie sind bei uns, ebenso wie besonders lichte Magie, durchaus umstritten und entsprechend setzen wir diese nur als wirklich letzte Option ein, wenn es keinen anderen Weg mehr gibt. Diese Orientierung an der Natur ist also ausdrücklich kein Freibrief für sinnfreies Jagen, Töten und Brutalität. Es gilt ausdrücklich nicht nur das Recht des Stärkeren, sondern auch Leben und Leben lassen!

Bitte respektiert unsere IT-Leitung und haltet unsere Befehlskette ein. **Wir greifen Mitglieder anderer Lager (ggf. mit Ausnahmen, die ihr im Spiel erfahrt) nur auf direkte Anweisung des Hüters oder der Räte an**. Wir greifen grundsätzlich keine uns nicht bedrohenden Wehrlosen an, außer sie sind explizit Teil der

gegnerischen Armee oder vom HdC. In der Regel nehmen und töten wir auch keine Gefangenen - und stehlen und plündern nicht, denn die Natur gibt uns mehr als wir brauchen. Wir halten die Tore offen für alle, die in Frieden zu uns kommen - und wer in Frieden kommt und verweilt, soll auch in Frieden wieder gehen. Die Animositäten einzelner ZK-Charaktere sind hier ausdrücklich hinten anzuhalten, denn jeder hatte irgendwann mit irgendwem aus einem anderen Lager Streit und sinnt auf Rache, aber das Gesamtwohl des Lagers steht aber immer an erster Stelle. Und bitte unterlasst es unter allen Umständen auf dem EE sowas wie einen "Todesstoß" zu setzen, denn hier gilt die Opferregel.

Im Sinn der Gemeinschaft lassen wir niemanden im Feld und im Plot zurück, sondern tun alles, um unsere Gefährten zu befreien. Diese Verpflichtung, die das Lager auf sich nimmt, geht Hand in Hand mit der Verpflichtung der einzelnen Spieler, diese Treue nicht leichtfertig zu strapazieren. Jedes ZK-Mitglied muss nach Möglichkeit vermeiden, dass die anderen wegen ihm ausrücken müssen. Die Charaktere der ZK stehen immer füreinander ein - die Konsequenzen des eigenen Handelns fallen daher immer auf das gesamte Lager zurück!

In der Regel schicken wir niemanden in den sicheren Tod, aber begeben uns durchaus manches mal in große Gefahr. Manche Kommandoeinsätze und Spielaktionen werden dabei so riskant sein, dass sich die Beteiligten bewusst darauf einlassen, im Falle des Scheitern im Zweifel den Weg über den Baum (Respawn) zu nehmen. Wir versuchen das im Vorfeld zu kommunizieren und hier greift die bedingungslose Unterstützung dann nicht. **Sollten sich Situationen ergeben, in denen andere ZK-ler in Gefahr sind, dann rennt bitte auf keinen Fall kopflos hinterher, sondern lasst Hüter und Rat entscheiden, was zu tun ist.**

In Bezug auf kämpferische Aktionen jenseits der Verteidigung des Lagers (Jagd, Einsatz, Angriffe, Endschlacht) wird in der jeweiligen Spielsituation entschieden, denn wir möchten uns angesichts der undurchsichtigen Hintergrundgeschichte und EE-Schlachtdynamik alle Optionen offen halten, IT so zu handeln, wie wir es in der jeweiligen Situation für logisch und konsequent erachten. Ebenso entscheidet sich die Frage, wann wir gegen wen kämpfen (oder auch nicht kämpfen) auch maßgeblich an Faktoren, die sich nicht in allgemeine Regeln fassen lassen. Wir versuchen als Orga und GSC das "Actionlevel" jeweils so zu gestalten, dass sich die Mehrheit der TN gut vertreten fühlt - und **gerade geht der Trend in Richtung mehr Kampf und Krieg.** Im Spiel entscheiden dann der Hüter und die Räte über das Verhältnis zu den anderen Lagern, über Krieg und Frieden, verhandeln Bündnisse und entscheiden darüber, wie wir auf Angriffe u.ä. reagieren. Prinzipiell hat jedes ZK-Mitglied das Recht seine Vorschläge zum Vorgehen in der Vollversammlung vorzutragen, bzw. direkt bei den Führungspersonen vorzusprechen - allerdings gilt am Ende immer die Entscheidung der IT-Leitung. Der aktuell recht offensive Kurs kann sich aber auch wieder ändern und es soll auch weiterhin möglich bleiben, einen Charakter in der ZK zu spielen, der jegliches offensives militärisches Herangehen für sich persönlich ablehnen und sich/die Gemeinschaft nur verteidigt. Im Fall eines Angriffs oder eines anderen kriegerischen Einsatzes wäre es dann schön, wenn sich diese ZK-ler um die Verteidigung des zurückbleibenden Lagers kümmern, oder mitziehen und die Verwundeten zu versorgen.

3. ZK-Charaktere

3.1 DKWDDK und Opferregel

Auf dem EE und in der ZK wird nicht nach einem festen Regelwerk (DragonSys u.ä.) gespielt und werden keine Punkte zur Charaktergenerierung verwendet. Vielmehr gibt es einen allgemeinen Teilnehmerleitfaden (siehe www.epic-empires.de) in welchem die Grundlagen der Veranstaltung zusammengefasst sind und gilt sonst freies Improvisationstheater und "Larp für Erwachsene". Die Grundlage des Spiel sind hierbei das "DKWDDK", die "Opferregel", das "Fairnessgebot" und die sogenannte "Hollywoodregel".

Das Kürzel DKWDDK steht hierbei für "Du Kannst Was Du Darstellen Kannst" und ist die Grundlage einer jeden Charakterentwicklung. Größe und Statur, Fähigkeiten und Talente eines jeden Spielers bilden den Rahmen des Möglichen - und was nicht glaubhaft und ohne Telling dargestellt werden kann, kann nicht gespielt werden. Wer also bspw. zwei Meter groß ist kann keinen Hobbit spielen, wer nichts zu erzählen hat keinen Geschichtenerzähler und wer nach einem kurzen Spurt sofort eine Pause braucht keinen Waldläufer. Und wer sich an besonders schwer darzustellende Spielbereiche heranwagen will wie Magie, Alchemie usw., der muss ein hohes Maß an schauspielerischen Talent mitbringen. Manche Sachen wie bspw. "unsichtbar" oder "fliegen" sind aber niemals angemessen darstellbar und daher im DKWDDK von vorneherein ausgeschlossen.

Für das Spiel mit den anderen ist die **Opferregel** das zentrale Prinzip. Hierbei geht es darum, dass einzig derjenige der angespielt wird (das sog. Opfer) darüber entscheidet, wie er/sie mit dem Spielangebot umgehen will. Am Beispiel der Magie entscheidet der Angezauberte, ob und wie der Zauber wirkt (oder auch nicht), nicht der Magiewirker oder ein Regelwerk. Wir bitten ausdrücklich darum, immer eine plausible Reaktion zu zeigen und irgendwie weiter zu spielen, aber wenn ihr die Zauberdarstellung nicht überzeugend findet, dann steht es euch frei, eben einen Patzer auszuspielen. Ebenso steht es euch als Opfer eines Kampfes frei darüber zu entscheiden, ob ihr sterben und respawnen wollt, oder euch den Heilern anvertraut. Aus den zahllosen großen und kleinen Opferentscheidungen der Protagonisten entsteht so ein gemeinsames Spiel im Rahmen dessen, was die Spiel-Parteien gerne spielen wollen. Wenn alle (!) Beteiligten es wünschen, dann kann ein Kampf auf dem EE auch im Infight enden (vgl. EE-Aufs-Maul-Kodex), große Magie gewirkt werden oder sind natürlich auch Entführungen, Versklavungen, Folter u.ä. denkbar. Bitte achtet also bei allem was ihr tut immer darauf, dem Opfer/Mitspieler die Wahl zu lassen, wie er regieren möchte - und nehmt euch die Freiheit, euch OT unangenehme Situationen durch euer Spiel zu beeinflussen. Wer entführt werden soll und das nicht möchte, der kann sich immer noch rausreden, freikaufen, fliehen oder den Tod finden...

Damit die Opferregel und das DKWDDK als Spielprinzipien funktionieren können, ist natürlich ein hohes Maß an **Fairness** der Spieler erforderlich. Es liegt an jedem Einzelnen darauf zu achten, dass die Opferregel nicht missbraucht wird um seinem Charakter unliebsame Situationen zu ersparen, im Kampf zu unterliegen oder sich Vorteile im Spiel zu verschaffen. Es gilt die goldene Regel: Geht mit den anderen Spielern einfach so um, wie ihr euch wünscht, dass sie mit euch umgehen! Wer bisher nur nach Punkten gespielt hat, mag das zunächst seltsam finden, aber trotz der wenigen Regel kommt es zu keinem "anything goes". Im Gegenteil sogar, das Spiel pendelt sich i.d.R. auf einem sehr hohen Niveau ein, einfach weil niemand Lust hat mit Pappnasen und Powergamern zu spielen. Wer nur nach seinem Vorteil sucht, danach auf ist immer möglichst gut auszusehen und siegreich zu sein, der ist auf dem EE und in der ZK grundfalsch. Das ungeschriebene Grundgesetz des EE's lautet "Schöner sterben!" - die wahren Helden des Spiels sind oftmals diejenigen, die den epischsten Tod gefunden haben und nicht die, welche am Ende noch stehen.

Zu guter Letzt kommt die **Hollywoodregel** hinzu, die alle auffordert: Egal was kommt - zeige irgendeine Reaktion und Spiel mit! Ebenso ist damit gemeint, dass jeder mit seinem Spiel immer auch Teil der Kulisse und des Ambientes der anderen ist. Wer im Spiel ist soll also immer wie sein Charakter denken, fühlen und handeln, auch wenn es im Augenblick gar nicht zwingend erforderlich zu sein scheint. Es sind oft die kleinen Spielmomente am Rande welche die schönsten sind, also wartet bitte nicht, bis sich euch das Spiel aufzwingt, denn: Spiel ist, was du daraus machst!
Bitte macht euch unbedingt auch noch einmal mit dem aktuellen EE-Regelwerk vertraut - und meldet euch im Forum, wenn es bezüglich des Spielansatzes noch Fragen gibt.

3.2 Rassen, Klassen und Berufe

Auf dem EE ist das Gewandungs-, Darstellungs- und Ambienteniveau erfreulich hoch. Auch wenn wir als ZK vom Ansatz her ein recht offenes und buntes Lager sind, ist es uns wichtig das Vorstellungsvermögen unserer Mitspieler nicht zu überfordern und wir als **Kinder des Einen Baumes** erkennbar sind. Menschen sind hierbei die mit Abstand am stärksten vertretene Rasse in der Zusammenkunft (wobei natürlich auch jeder menschliche Charakter in Sachen Herkunft, Berufung, Glaube usw. passen muss).

Menschenähnliche Fremdassen wie Kender oder Hobbits können je nach Spielansatz auch gut in die ZK passen, wobei wir hier auch rein quantitativ nicht beliebig viele solcher Spielkonzepte zulassen werden, denn es ist uns wichtig, eine Fremdasse auch angemessen zu bespielen und nicht nur völlig vermenschlicht mitlaufen zu lassen. Elben, Zwerge oder Orks würden je nach Hintergrund und Spielansatz theoretisch auch in die ZK passen - **solange es auf dem EE aber entsprechende Lager und Stadtviertel gibt, werden wir Bewerber hier immer an das Elben-, Ork- bzw. Zwergenlager verweisen.**

Andere Fremdassen wiederum halten wir entweder vom Spielansatz für nicht spielbar bei uns (Goblins, Drow u.ä.) bzw. halten sie nur für temporäre Einsätze und damit nur als NSC/GSC geeignet (Tierwesen, Kobolde, Dryaden, Ents, Trolle, Feenwesen usw.). Hierbei geht es wohlgerne nicht allein um die Frage, ob eine Fremdassendarstellung vom Baumhintergrund her passt, sondern maßgeblich auch darum, ob wir **die Fremdassendarstellungen auch als "Gleiche unter Gleichen" in die Gemeinschaft integrieren können.** Es liegt auf der Hand, dass sich eine vom Spieler und den Mitspielern gut bespielte Dryade wohl nie an banalen Wachsichten beteiligen würde, und es reichlich komisch wäre, mit einem Ent zusammen Waldläuferlieder abzusingen usw.. Wir freuen uns immer, solche Darstellungen als NSC auf den Eigencons

einzubauen, aber als Standard-Charakter für die ZK sind sie ob unseres Gemeinschaftsprinzips leider nicht geeignet. Entsprechend werden wir in Sachen Fremdassendarstellung nur "menschennahe" und uneingeschränkt überzeugende Darstellungen zulassen, wobei wir auch auf ein **ausgewogenes Verhältnis zwischen Menschen und Fremdassen, "normalen" und "besonderen" Charakterkonzepten**, Wert legen.

Wir wollen mit der ZK eine sehr naturverbundene Kultur darstellen und dementsprechend sind besonders **Charakterkonzepte mit einem sehr unmittelbaren bzw. archaischen Naturbezug** besonders gerne gesehen. Klassische Charakterkonzepte sind also auf der Jäger-Seite: Wald- und Steppenläufer, Jäger, Wildhüter, Fallensteller, Grenzschützer usw. Bei den Sammlern lauten die klassischen Charakterkonzepte entsprechend: Druide, Schamane, Hexe, Heiler, Kräuterfrau usw. Des Weiteren sind in der Zusammenkunft natürlich aber auch Charaktere willkommen, bei denen sich die Verbundenheit zu Mutter Natur erst auf den zweiten Blick offenbart - oder die eben einen neuen Weg in ihrem Charakterleben einschlagen. Hier hängt letztlich viel davon ab wie der Charakter insgesamt angelegt ist, wie er gespielt werden soll und wie er sich in das Gesamtkonstrukt der Zusammenkunft integrieren könnte. Denkbar sind z.B. auch dem Einen Baum besonders zugetane Krieger, Abenteurer, Handwerker, Bauern, Hirten, Spielleute, Schreiber, Alchemisten, Sterndeuter u.v.m..

In Sachen Beruf/Berufung ist ebenfalls vieles grundsätzlich denkbar. Wir achten bei allem dem allerdings darauf, dass es zu keinen zu offensichtlichen Überschneidungen/Verwechslungen mit anderen Lagern bzw. Stadtvierteln kommt. **Wir betrachten hierbei jedes Charakterkonzept und die von Euch geplante Darstellung stets für sich - und mit dem Blick aufs Ganze.** Bitte legt also in Eurem Datenblatt möglichst genau dar, was ihr euch vorstellt und vom Spiel erwartet und legt uns aussagekräftige Bilder vor. Wir schauen dann gemeinsam mit euch zusammen, welche Spielräume es gibt und welche Anpassungen ggf. noch notwendig sind, um Euer Charakterkonzept zum Lagerkonzept passend zu bekommen. Wir unterstützen euch da gerne, erwarten da aber auch ausdrücklich eure Bereitschaft zur Mitarbeit und zum Konsens.

3.3 Gesinnung und Glaube

Allen Gefährten der Zusammenkunft gemein, ist die enge Verbundenheit zu der umgebenden Natur und eine tiefe Ehrfurcht vor dem alles bestimmenden **Kreislauf aus Leben und Tod**. Im Zentrum unserer Weltsicht steht der Eine Baum, der als bindendes Element allem Sein Halt und Orientierung gibt. Wir Zusammenkünftler sind davon überzeugt, dass allem Lebendigen eine Seele innewohnt, die es zu achten gilt. Gleichermäßen nutzen wir die Gaben des Baumes und magischen Kräfte der Natur zum unserem Vorteil. Die Zusammenkunft begreift sich dabei stets als kleiner Teil des großen Ganzen, als ein Fragment des Kreislaufs. Die Zusammenkunft wurde vom Schicksal an diesen Ort geführt und herausgefordert, in dieser kriegerischen Welt zu bestehen und das Erbe des alten Waldvolkes anzutreten.

Ein ordentliches Maß an Naturverbundenheit, Ehrfurcht vor dem Kreislauf des Lebens, die Achtung der schöpferischen Vielfalt und eine innige Verbindung zum Weltenbaum sind also Grundbedingungen, um einen Charakter in der ZK spielen zu können. Auf der **Verehrung und Anerkennung des Einen Baumes als höchste göttliche Instanz** fußt die IT-Begründung, warum die Zusammenkunft überhaupt in der Welt der Lesath ist und ebenso beruht auch unser Respawn- System auf dem Baum. Ohne aufrichtige Verehrung des Weltenbaumes gibt es also keine Rückkehr von den Toten.

Es ist allen Charakteren in der Zusammenkunft bis zu einem gewissen Maße möglich, ihre eigene (Heimat-) Religion in der Zusammenkunft beizubehalten und zu praktizieren, getreu dem Motto "**Vielfalt in Einheit**". Über allem jedoch steht der Eine Baum als höchstes göttliches Prinzip. Es ist hierbei jedem TN selbst überlassen, wie er das mit seinem Heimatglauben in Einklang bringt - wir helfen hier aber auch gerne, einen praktikablen Weg zu finden. Der Baum ist als ZK-ler auf dem EE in der ZK jedenfalls immer uneingeschränkt als höchste göttliche Macht anzusehen. Es ist uns wichtig, dass alle Spieler den Fokus auf eine gemeinsame Weltsicht legen und in Sachen Weltsicht und Religion jeder zu Zugeständnissen und Kompromissen bereit ist. Den geteilten großen Weltanschauungen und der gemeinsamen Verehrung des Lebensbaumes gebührt in der ZK immer Vorrang vor dem Beharren auf irgendwelchen religionspraktischen Ansichten, die man aus seiner Heimat mitbringt. Idealerweise entsteht hier kein Widerspruch, sondern ergänzen sich die religiösen Vorstellungen, Praktiken und Erfahrungen aus der Heimat der TN mit dem, was uns als Zusammenkünftlern in der Welt der Lesath im Glauben vorgegeben ist. **Wir suchen nicht nach den Unterschieden im Kleinen, sondern nach den Gemeinsamkeiten im Großen und Ganzen!**

Der praktizierte Glaube der ZK manifestiert sich hierbei natürlich primär an unser **Lagerheiligtum**, wo uns ein wunderschöner Weißdorn, als Baum des Lebens, Kraft und Hoffnung gibt und von allen verehrt wird. Es ist hierbei durchaus erwünscht, dass das jeder Charakter nach seiner Art tut und so auch die Hintergründe/Heimatkulturen der ZK-ler Teil des Spiels werden. Meditieren, Trommeln, Singen, Trankopfer, Räucherungen usw., es gibt viele Wege sich im Spiel mal etwas Zeit zu nehmen, für eine persönliche Auseinandersetzung mit dem Baum im Heiligtum und wir laden alle ausdrücklich dazu ein, sich hierfür auch mal alleine oder mit passenden Leuten die Zeit zu nehmen.

Dem Baum des Lebens steht, verborgen im Tal des Wandels, sein Bruder zur Seite, der **Baum der Vergängnis** in Gestalt eines alten Hollers. Beide sind Sprößlinge des Einen Baumes, und uns heiligster Ausdruck des ewigen Kreislaufes und zu ihren Ehren feiern wir die Feste Luvean und Savean. Darüber hinaus gibt es auch noch andere heilige Bäume und Orte in Aké die wir kennen und ehren, hier seien stellvertretend die heilige **Quelle der Aremy** und der **Nymphenbaum** genannt. Ebenso kennen wir mittlerweile diverse Gestalten aus grauer Vorzeit, Ahnen des Waldbundes und ihre Antagonisten, die wir je nach ihrem Wirken verehren oder verachten. So inspiriert die Jäger der ZK **Aremy**, die große "Königin der Wälder", die gemeinsam mit ihrem Gemahl **Bethys**, dem "Erlenprinz", das Lager der Waldläufer im ersten Wettstreit der Lesath anführte. Ihre Schwester **Atropa**, die dem dunklen Kreislauf zugetan war und im Kreise eines Hexenzirkels wirkte, erfreut sich im Gegenzug einer großen Beliebtheit bei den Kräuterkundigen und Hexen im Lager. Über allen jedoch, so begreifen wir es gerade, steht **Calantha**, die Mutter von Aremy und Atropa, die als letzte uns bekannte graue Hüterin und Begründerin des grauen Kreises unseren Weg am ehesten beschreibt...

3.4 Magie und Alchemie

Im Rahmen des Lagerkonzeptes sind in der Zusammenkunft auch magisch und alchemistisch begabte Charakterkonzepte willkommen. Da solche Spielansätze im Rahmen des DKWDDK und der Opferregel aber auch recht anspruchsvoll sind, eine schlechte Darstellung/Spielweise hier schnell das ganze Lager in Verruf bringen kann, sind nicht vorab im Forum vorgestellte Magie- oder Alchemiedarstellungen nicht erwünscht. Vielmehr muss jeder, der ein magiebegabtes oder alchemistisches Charakterkonzept spielen will, in seinem **Charakterpass genau darlegen, welche Art der Magie- /Alchemieanwendung geplant ist** und wie diese im Einzelnen dargestellt werden soll. Wir behalten uns ausdrücklich vor, Anpassungen vorzuschlagen oder bestimmte Darstellungsarten oder -komponenten ausschließen, wenn wir sie für nicht überzeugend halten oder sie nicht zu unserer Lagerdarstellung passen.

Grundsätzlich gilt: Alles, was auch nur im Entferntesten mit **Telling** zu tun hat, ist **strikt zu vermeiden!** Zauber oder alchemistische Effekte, die ohne eine OT-Erklärung in Wort oder Schrift nicht dargestellt bzw. verstanden werden können, sind nach dem DKWDDK eben schlicht nicht darstellbar - und entsprechend auch in der Zusammenkunft nicht erwünscht!

Bei gutem Spiel ist es allerdings durchaus möglich, als Alchemist die vorgeschlagenen Auswirkungen einen Trankes IT zu transportieren - oder kann eine Magiedarstellung so überzeugend gespielt und mit Effekten untermauert sein, dass sie Wirkung zeigt. Letzten Endes entscheidet aber immer das Opfer, und ist es dann eben wieder an euch, entsprechend gut damit umzugehen, wenn aus eurem Heiltrank ein Gift wurde oder euer Fluch den Gegner erst recht in Raserei versetzt. Ihr habt ausdrücklich keinen Anspruch darauf, dass eure Vorstellung der Wirkung eintritt! Beachtet bitte, dass bei jeder Magie- und Alchemie- Anwendung immer die **Opferregel** gilt: **Gebt alles, aber erwartet nichts!** Legt Wert auf eine möglichst schöne Darstellung, macht eine tolle Show und überlasst es dem Opfern zu entscheiden, was sie aus der Situation machen wollen - und dann spielt mit!

Mit der Kesselgasse gibt es ein Stadtviertel, welches sich explizit dem Bereich der Magie und Alchemie verschrieben hat, wo experimentierfreudige Spieler sicher besser aufgehoben sind, als bei uns. Unsere Formen der Darstellung sollte sich insgesamt eher im Ambientebereich bewegen, auf **Aber- und Volksglaube** basieren und eher archaisch denn akademisch wirken. Entsprechend beschränken wir uns eher auf **rituelle/ zeremonielle/ inszenierte Formen der Darstellung**, nutzen Magie und Alchemie in der Regel nur im eigenen Lager oder im Spiel mit Lagern/NSC von denen wir wissen, dass sie ebenfalls Spaß daran haben. Weiter nutzen wir vorwiegend friedliche Zauber (Heilung, Segen, Licht, usw.) und unsere Alchemisten sich ebenfalls eher mit Heiltränken als mit Giften beschäftigen.

Trotzdem kann natürlich eine Hexe im Notfall einen Fluch aussprechen, ein Alchemist ein passendes Gift brauen und wir behalten uns vor, uns auch der dunklen Seite des Kreislaufs zu bedienen. Zauber und Tränke wie "Verwirrung", "Angst", „Gift“ usw. sind allerdings stets mit Bedacht einzusetzen, denn im Sinne der Opferregel weiß niemand, was daraus wird. Der Einsatz sehr offensiver Zauber und Alchemie hingegen

(Feuerball, Schießpulver, usw.) ist in der Zusammenkunft ausdrücklich nicht erwünscht. Die Orga/SL der ZK behält sich ausdrücklich vor, das Wirken von Magie und Alchemie außerhalb des Lagers bzw. an Dritten zu beschränken.

Was die Darstellungsmöglichkeiten angeht gibt es viele Wege und verweisen wir zu tieferen Auseinandersetzungen auf die diverse Threads bei uns im Forum. Bitte achtet jedoch darauf, dass auch Lichtzauber mit **LEDs** einem gewissen Anspruch genügen müssen und nicht inflationär eingesetzt werden sollten, nur weil es technisch leicht möglich und OT praktisch ist. Licht gegen die Dunkelheit zaubern zu können ist mächtig (!) und der Einsatz entsprechender Effekte sollten den Charakteren überlassen bleiben, die auch sonst wirkmächtig sind und nur in Verbindung mit entsprechendem Spiel auftauchen. Achtet bei LEDs allgemein (also auch bei der Innenbeleuchtung des Zeltes) bitte auf eine Dämpfung der Lichtintensität.

Last but not least: Bitte achtet beim Einsatz von Effekten immer darauf, dass niemand zu Schaden kommt. Wir spielen Larp für Erwachsene, wir probieren gerne auch mal etwas aus, aber Sicherheit geht trotzdem immer vor. Wir weisen ausdrücklich darauf hin, dass vor dem Einsatz von **Pyro** unbedingt Rücksprache mit der Orga/SL zu halten ist und die allgemeine Gesetzeslage und die aktuelle Waldbrandstufe zu beachten ist. Im Wald ist Feuer und Pyro immer tabu!

Beim Einsatz von **Tränken** gilt: Wenn das Opfer nicht genau weiß, was es da trinkt und ausdrücklich zugestimmt hat, ist reines Wasser das Mittel der Wahl. Bitte verabreicht unter keinen Umständen ungefragt irgendwelche Mixturen oder Alkohol, denn das kann bei einer Lebensmittelunverträglichkeit u.ä. ganz schnell schlimme Konsequenzen haben.

3.5 Stände und Hierarchien

Die Zusammenkunft versteht sich als große Gemeinschaft von Gleichen unter Gleichen. Man hat sich freiwillig im gemeinsamen Glauben, Weltbild und Ziel zusammengefunden, und sich für die Reisen in die Welt der Lesath den Hüter zum Anführer erwählt. Der Hüter hat als Mittler zum Baum eine herausgehobene Stellung in der Gemeinschaft, ebenso der von ihm berufene Rat. Ansonsten aber sind in der ZK alle gleich und interessiert es herzlich wenig, wer "von Stand" ist. **Alle Mitglieder der Gemeinschaft haben die selben Rechte und Pflichten** (bspw. die Pflicht Lagerwache zu halten oder das Recht, seine Meinung kund zu tun) und wem man folgt orientiert sich nicht daran, wer den höheren Adelstitel trägt. Die meisten ZK-ler sind also freie Menschen ohne Stand.

Es ist allerdings auch nicht ausgeschlossen auch einen Charakter mit Titel in der ZK weiter zu bespielen, eine interne Gruppenstruktur aufrecht zu erhalten oder sein Meister-Schüler-Verhältnis weiter zu pflegen - solange das Ganze frei von Zwängen abläuft und die ZK-Befehlskette damit nicht unterlaufen wird. Da sich die Zusammenkunft als **Ansammlung freier Menschen/Wesen** versteht, gilt es zu vermeiden, dass hier ein Widerspruch entsteht. Entsprechend erwarten wir, dass Ihr hier bei Bedarf in der Darstellung eures Charakters Zugeständnisse macht - nicht wir. Ein adeliger Charakter wäre also bspw. gezwungen, sich wie die anderen auch an den Lagerwachen zu beteiligen, jedes Mitglied der Zusammenkunft mit einem Respekt zu behandeln und alle auf Augenhöhe zu begegnen. Einem Meister kann es passieren, dass in der großen Runde der Zusammenkunft plötzlich der Vorschlag seines Lehrlings höher geschätzt wird, als der eigene. Der erfahrene Anführer muss sich in die Befehlskette einreihen und ein Befehl des Hüters sticht ohnehin jede anderslautende Anweisung. Wer also einen angesehenen Adligen spielen möchte, gerne nur auf die eigenen Befehle hört oder sich als Sklave oder Söldner verdingen will, der sollte sich gut überlegen, ob er mit seinen Spielerwartungen in die Zusammenkunft passt.

4. Ausrüstung

4.1 Gewandung

Wir wollen die Zusammenkunft als ein **vielfältiges, lebendiges und naturnahes Lager** bespielen. Wir streben danach, trotz der erwünschten Vielfalt in den Charakterkonzepten und Gewandungen immer noch als ein zusammengehöriges Lager erkannt werden. Wir erwarten insgesamt eine liebevolle und detaillierte Gewandung, die Profession, Herkunft und Eigenschaften eures Charakters sichtbar werden lässt - und ebenso aber auch klar rüber bringt, zu welchem Lager ihr gehört. Larp lebt von Schubladen und ersten

Eindrücken, und man sollte Euch spätestens auf den zweiten Blick ansehen was Ihr darstellen wollt und wo ihr her kommt.

Verwendet für die Gewandung bitte möglichst nur **Naturstoffe** wie Leinen, Hanf, Wolle, Baumwolle, Filz, Leder oder Fell. Solltet ihr Kunstfasern, Kunstleder oder Kunstfell zurückgreifen, achtet auf eine angemessene Qualität, die sich optisch nicht von den natürlichen Stoffen unterscheidet. Es ist selbst als (Bastel-)Anfänger sehr einfach, Stangenware durch Ziernähte oder Applikationen wie Borten und Kordelstickereien zu individualisieren und so enorm aufzuwerten.

Die **Farbwahl** richtet sich bei der Gewandung immer nach dem kulturellen Hintergrund des Charakters und dem Sinn und Zweck der entsprechenden Gewandung. Ein Feiertags-Gewand kann auch in strahlenden Farben daher kommen, aber Euer Alltagsgewand sollte so angelegt sein, dass ihr in der Natur nicht all zu sehr auffällt. Setzt schwarze Gewandungsteile wenn überhaupt bitte nur mit Bedacht ein und kombiniert sie immer mit anderen bunten Farbtönen. Für einen Waldläufer oder eine Kräuterfrau bieten sich Grün-, Braun- und Grautöne an - aber auch Rot- Orange-, Lila- und Blautöne können hier als dezente Farbtupfer eine Gewandung enorm aufwerten, ohne die Aufgabe der Tarnung im Wald zu schmälern. Die Palette von Farbtönen die aus Pflanzen (und Tieren) hergestellt werden können, ist beachtlich farbenfroh und vielfältig. Fragt ruhig nach, wenn ihr euch wegen einem Farbton nicht sicher seid.

Weiter wäre es schön, wenn ihr eure Gewandung künstlich altert und so abgewetzte Stellen, Flicker und Nähte den jahrelangen Einsatz bezeugen. Der **Schichten- Look** bewährt sich, um Tiefe in die Gewandung zu bringen und große Flächen aufzubrechen. Vielschichtige Gewandungen sind interessanter anzusehen und können dem Wetter entsprechend angepasst werden.

Wir bieten euch hierfür im Forum einen großen Näh- und Bastelbereich, wo ihr jederzeit Tipps und Hilfe findet - nutzt dieses Angebot! Ebenso sei euch **G.L.A.N.Z.** ans Herz gelegt, unser ergänzender Gewandungsleitfaden mit zahlreichen Tipps und Tricks auf dem Weg zu einer noch schöneren Gewandung!

Achtet bei euren Kleidungsstücken unbedingt auf **Alltagstauglichkeit**. Eure normalen Gewänder sollten nicht zu hinderlich sein wenn es gilt sich auch mal in unwegsamem Gelände zu bewegen oder zu kämpfen. Aufgrund des durchaus wechselhaften Epic Empire-Wetters (Lasersonne, Dauerregen, starke Gewitterstürme, extreme Trockenheit/Nässe/Wärme/Kälte...) und dem herausfordernden Terrain des Utopion-Geländes empfehlen wir euch ausdrücklich, Wechselgarnitur(en) bei eurer Gewandung mit einzuplanen!

Eine individuelle **Kopfbedeckung** trägt maßgeblich zum Wiedererkennungseffekt eines Charakters bei und schützt vor Regen und Sonne. Eine Kopfbedeckung kann einem Charakter sehr viel Persönlichkeit verleihen und zusätzlich noch nützlich sein. Der sprichwörtliche "blöde Hut" gehört, selbst wenn er nicht immer getragen wird, zu einer kompletten Gewandung auf dem EE eigentlich dazu - also bitte sucht euch eine passende Kopfbedeckung!

Wir bitten ebenso darum, auf möglichst ambientiges **Schuhwerk** zu achten. Holzschuhe, Lederstiefel, Bundschuhe usw. sind hier ideal, und müssen nicht einmal viel kosten. Wir raten jedem ZK-ler sich IT-Schuhe zuzulegen! Wer trotzdem in manchen Situationen zur Sicherheit lieber BW-Stiefel oder andere Lederschuhe tragen will, der hat diese unbedingt mit Stulpen, Gamaschen u.ä. so zu verdecken, dass sie wirklich nicht mehr als OT-Schuhwerk erkennbar sind.

Wir bitten euch darüber hinaus zu überlegen, welche **Accessoires** gut zu Eurem Charakter passen würde. Ideal sind Dinge, die anderen etwas über Eure Berufung verraten, bzw. charakterspezifische Komponenten, die Euch in manchen Situationen hilfreich sind, um Euren Charakter glaubhaft darzustellen.

Neben einem Anhänger mit dem Symbol der Zusammenkunft (den jeder Zusammenkünftler IT im Spiel erhält) bieten wir euch an, auch sonst das Symbol der Zusammenkunft als Schmuckelement in die Gewandung durch Aufmalen oder Stickereien einzuarbeiten. Plumpe Abzeichen am Gürtel sind nicht gerne gesehen auf dem EE, Waffenröcke tragen wir nicht, aber wir fordern euch ausdrücklich dazu auf, euren Charakter einen "**individuellen ZK-Stempel**" zu verpassen und euch mit dem ZK-Symbol zu schmücken.

Insgesamt **unerwünscht** sind sichtbare OT-Klamotten, sichtbare OT-Schuhe und sichtbare OT-Accessoires (BW-Taschen, Uhren, Taschenmesser/-lampe, Handys, Feuerzeug, Schlafsack usw.). Ebenso unpassend sind auch Bandanas, schwarze Spaltlederrüstungen, grelle Farben, moderne Materialien und Schnitte usw. Weiter empfehlen wir dringend, Piercings und Brillen aus Sicherheitsgründen auf dem EE nicht zu tragen. Das Epic Empire ist eine sehr dynamische Schlachtencon und einen ungewollten Pfeiltreffer am Kopf kann selbst jeder Unbeteiligte mal abbekommen. Wenn es medizinisch möglich ist empfehlen wir euch, im Spiel keine Brille zu tragen und z.B. auf Kontaktlinsen umzusteigen. Ist das nicht möglich, solltet ihr versuchen Kämpfen auszuweichen und die Brille muss in jedem Falle entweder IT-tauglich - oder aber möglichst unauffällig und nicht zu modern sein. Bitte meldet Euch in diesem Fall und dann schauen wir gemeinsam nach einer Lösung. Gleiches gilt natürlich auch bei allen anderen medizinischen Notwendigkeiten.

4.2 Waffen und Rüstung

Das Wichtigste vorweg: **Rüstung ist keine Gewandung!** Wir bitten Euch also insbesondere als Neueinsteiger, die Priorität immer zuerst auf eine stimmige Grundgewandung zu legen und euch erst danach an die Rüstung zu machen. Nichtsdestotrotz befinden wir uns IT in einem Kriegsgebiet und werden eine Bürgerwehr zur Wache und Lagerverteidigung aufstellen, an der sich jeder Spieler nach seinen Möglichkeiten einzubringen hat. Wer also über Rüstungsteile und Waffen verfügt, die zu seinem ZK-Charakter passen, der möge diese bitte mitbringen und zum Wohle des Lagers einsetzen.

Wir weisen darauf hin, dass wir jedem Kämpfer ausdrücklich raten, einen Helm zu tragen. Insbesondere für alle, die an der Endschlacht teilnehmen wollen, ist dies dringend zu empfehlen, und ebenso wenn es gilt ein anderes Lager anzugreifen. Die Kämpfe auf dem EE sind zwar sehr fair, aber auch sehr dynamisch - ewiges Schildreihengeschiebe sucht man hier vergeblich. Prinzipiell sind Schläge zum Kopf durch das EE-Regelwerk nur im Rahmen des jeweils abzusprechenden "Aufs-Maul-Modus" erlaubt, aber ein Helm ist schlichtweg ein OT-Schutz vor Verletzungen und daher jedem wärmstens empfohlen.

Um neben der normalen Bewaffnung der Charaktere auch dem besonderen Geist unserer „Bürgerwehr“ Ausdruck zu verleihen, würden wir es sehr begrüßen, wenn bei der Lagerverteidigung neben Bögen, Äxten, Knüppeln und Speeren auch zweckentfremdete "**Waffen des Alltags**" zum Einsatz kämen (Stock, Spaten, Sense, Mistgabel, Wurfshinken, Nudelholz usw.). Wer sich also ohnehin eine neue Waffe zulegen möchte wird gebeten, sich zu überlegen, ob sein Charakter nicht besser mit einer Waffe des einfachen Volkes beraten wäre denn mit einem 0815-Schwert.

Des Weiteren wäre es schön, wenn wir auch zukünftig wieder eine Menge **Wurfsteine, Wurfgemüse, Wurfmesser u.ä. für die Allgemeinheit** zur Verfügung stellen könnten. Wir werden diese "Volkswaffen" zentral lagern, so dass sich auch waffenlose Zusammenkünftler in die Lagerverteidigung einbringen können. Wenn Ihr hingegen vorhabt, übergroße Wurf- und Schusswaffen, spanische Reiter, Pavesen usw. zu bauen und mitzubringen, dann geht bitte frühzeitig auf uns zu und wir prüfen gemeinsam, was passt (aufs EE und in die ZK).

Für ein Waldläufer- Lager wie die Zusammenkunft ist der **Bogen** eine unserer Hauptwaffen und Erkennungsmerkmal vieler unserer Spieler. Ein einzelner unsicherer Schütze kann allerdings den Ruf des ganzen Lagers in Mitleidenschaft ziehen und entsprechend erwarten wir von jedem, der einen Bogen führt, einen sicheren Umgang damit. Viele Schützen der Zusammenkunft verzichten aus Sicherheitsgründen darauf, bei schwierigen Sichtverhältnissen, in der Dämmerung oder gar bei Nacht mit dem Bogen zu schießen. Die Entscheidung trifft letzten Endes jeder SC für sich - ihr haftet ja auch jeder privat für das, was ihr tut. Wir empfehlen euch aber, auf Pfeil und Bogen zu verzichten, wenn ihr nicht die Möglichkeit zum regelmäßige Schieß-Training habt und euch wirklich sicher fühlt. Wir bieten innerhalb des Spiels auch Trainingsmöglichkeiten für Bogenschützen an, bei dem wir euch auch gerne mit Rat und Tat zur Seite stehen werden - behalten uns aber auch ausdrücklich vor, bei unsachgemäßer und Mitspieler gefährdender Handhabung einzelnen Spielern ein Bogenschieß-Verbot zu erteilen.

Wir erwarten, dass sich jeder Schütze sich über die möglichen Folgen seines Handelns bewusst ist und im Notfall **Verantwortung für seine Entscheidung** übernimmt. Wir spielen in einem sehr dynamischen Spiel-Umfeld und die Kämpfe sind selten statisch, nichtsdestotrotz erwarten wir von jedem Schützen, dass er niemals blind schießt und immer auch die Flugbahn seines Pfeils verfolgt. Jeder Schütze sollte sich über folgende drei Punkte im klaren sein, bevor er schießt:

1. Sehfeld: Kann ich mein Ziel genau sehen und ist die Flugbahn frei?
2. Selbsteinschätzung: Kann ich mein Ziel auch sicher dort treffen, wo ich es treffen will?
3. Sicherheit: Gefährde ich mein Ziel durch meinen Schuss auch nicht im Spiel?

Versucht bitte vor dem Schuss Augenkontakt mit eurem Opfer herstellen oder auf ausreichende Rüstung zu achten. **Ein Pfeil ist vor dem Verschießen IMMER zu kontrollieren** (Sitzt der Kopf noch fest und ist unbeschadet? Hat der Schaft keinen Bruch oder ist gesplittet? Sind Nock und Fletches unbeschadet?).

Beschädigte Pfeile sind unverzüglich und unmissverständlich aus dem Spiel zu nehmen.

Leider kann immer etwas passieren was ihr nicht wolltet und dann erwarten wir von euch, dass ihr euch umgehend um den anderen Spieler kümmert. Solltet ihr jemanden verletzt sein IHR zuständig für Hilfe zu sorgen!

4.3 Zelte und Lagerstatt

Seitens der EE-Orga besteht ein Verbot von Igluzelten, Plastikpavillons, Kunststoffsegeln usw. Entsprechend sind auch im Lager der Zusammenkunft ausschließlich **ambientetaugliche Zelte und Sonnensegel aus Naturstoffen** zugelassen. Hierbei wäre es wünschenswert, viele zum Naturdorf-Charakter passende Zelte vorweisen zu können (Keilzelt, Ur-Zelt, Wiki-Zelt u.ä.) bzw. schöne Waldläuferunterstände mit Tarps. Wir werden besonder schönen Zelten/Lagerstätten besonderen Vorrang geben bei der Vergabe der Lagerplätze. Darüber hinaus sind aber auch neutrale Rundzelte (Alex, Sahara, Jurte und co.) gangbar, insbesondere wenn diese ansprechend dekoriert sind oder mit Hilfe von Sonnensegeln, Sonderbauten, Ambiente- und Dekokram u.ä. geschickt ins Gesamtambiente integriert werden.

Bitte gebt schon in euer Spielervorstellung mit an, mit was für einem Zelt Ihr anreisen wollt - bei Unsicherheit, ob Euer Zeltmaterial den Anforderungen genügt, bitten wir euch uns ein Foto zu schicken, und dann werden wir uns gemeinsam bemühen, eine für alle Seiten gute Lösung zu finden. In der Zeit vor dem EE sammeln wir im Rahmen einer **Lagerplatz-Forenliste** dann noch einmal genauer, wie viel Platz ihr für eure Zelte, Sonnensegel und sonstige Bauten benötigt und könnt ihr eure Lagerplatzwünsche äußern. Habt bitte Verständnis dafür, dass wir aufgrund der begrenzten Lagerfläche und den sich oft widerstrebenden Interessen nicht alle Wünsche berücksichtigen können.

Jede Zeltstatt/Lagereinheit ist **eigenständig dafür verantwortlich, dass auch der Weg/Bereich vor der Lagerstatt bei Nacht angemessen ausgeleuchtet ist**. Wir bitten euch also für diesen Zweck zusätzliche Lampen/Laternen/Ölfackeln (inkl. Leuchtmittel) einzuplanen und mitzubringen. Verzichtet bei der Beleuchtung eures Zeltes im Inneren bitte auf hellweiße LED- Lichter und verwendet eine sichere Lichtquelle mit einem ambientetauglichen, warmen Licht.

Prinzipiell steht es euch frei, euer Zelt im Inneren auch IT zu gestalten oder doch eher nur OT zu nutzen. Da es sich, je nach Lage des Eingangs, aber oft nicht ausschließen lässt, dass man auch mal in euer Zelt hineinsehen kann wenn ihr es betretet oder verlasst, bitten wir Euch, zumindest den sichtbaren Eingangsbereich (muss nicht das ganze Zelt sein!) mit einem Tuch, Fell u.ä. so herzurichten/abzudecken/abzuhängen, dass es zumindest auf den ersten flüchtigen Blick auch bei geöffnetem Zelt noch stimmig und ambientig aussieht.

Last but not least: Wir gehen davon aus, dass die privaten Zelte in der Regel OT-Bereiche sind – Ausnahmen hiervon werden vorab im Forum abgesprochen. Damit das aber auch für Außenstehende (bspw. einen plündernden Mob) eindeutig ist raten wir euch, die Zelte die OT sind immer geschlossen zu halten - **offene Zelte können als bespielbare Bereiche (miss-)verstanden werden!**

4.4 Lagerausrüstung

Uns ist bewusst, dass es im Bereich Zelten/Kochen/Lagerleben für die Allermeisten finanziell und/oder logistisch nicht möglich ist, eine perfekte ambientige Lagerstatt aufzubauen. Auf der anderen Seite lässt sich aber eben gerade im Bereich des "allgemeinen Lagerlebens" ausgesprochen viel Ambiente schaffen, bzw. durch Unachtsamkeit kaputt machen. Grundsätzlich muss die gesamte im Spiel befindliche Ausrüstung eures Charakters stimmig und ambientetauglich sein - ansonsten sind sie nicht ins Spiel zu bringen. Hierzu zählen Waffen, Werkzeuge, Taschen, Lampen, Trinkflaschen, Verbände, Trankgefäße, Seile usw. - eben alles was euer Charakter für sein IT nutzt. Wir bitten euch insgesamt darauf zu achten, dass die von euch im Spiel eingesetzten **Ausrüstungsgegenstände** so ambientig daher kommen, wie euch nur irgend möglich - und behalten uns vor, uns unpassend erscheinende Gegenstände aus dem Spiel zu nehmen.

Jede Zelt-/Lagereinheit ist verantwortlich Sorge zu tragen, dass der Bereich um und vor dem Zelt eine optische Bereicherung darstellt. Besonders wünschenswert wäre es hierbei, wenn man anhand der Alltagsgegenstände vor/am/im Zelt erahnen könnte, wer dort wohnt bzw. welchem Tagwerk die Bewohner nachgehen usw. Ebenso ist für eine angemessene **IT-Beleuchtung** zu sorgen. Idealerweise sind alle Sitzgelegenheiten, Tische, Truhen und Möbel aus Holz und voll ambientetauglich. Wo das nicht geht, sind im sichtbaren Bereich sämtliche Biergarnituren u.ä. mit Hussen, Fellen usw. vollständig abzutarnen (auch die Beine!). Campingmöbel sind seitens der EE Orga grundsätzlich unerwünscht und sollten also gleich daheim bleiben. Feuerschalen, Dreibeine, Geschirr und alle anderen **Kochutensilien** wie Töpfe, Schüsseln, Vorratsbehälter u.ä., die außerhalb des Zeltes zum Einsatz kommen, sollten aus natürlichen Materialien sein (Ton, Holz, Horn, Metall) und von Farbe und Form nicht zu neuzeitlich/modern wirken. Müllbeutel, Getränkeboxen, Kohlesäcke und andere OT-Dinge, die außerhalb des Zeltes gelagert werden, sind in Jutesäcken o.ä. zu verpacken. Der Müll ist eigenständig zu entsorgen – bringt euch also bitte entsprechende Beutel mit.

Ebenfalls bitten wir euch auch zu bedenken, dass auf dem EE überall gekämpft werden darf! Wir werden hier zwar lagerinterne Ziele vorgeben und eine Kampfzone ausweisen - es ist aber nicht auszuschließen, dass es

auch mal zu einem Kampf/Handgemenge an Stellen kommt, die wir nicht dafür eingeplant hatten. Bereiche, in denen sich besonders viele zerbrechliche Gegenstände befinden, Feuer brennen u.ä. sollten also entsprechend klar erkennbar sein und etwas abseits liegen – wir bemühen uns das entsprechend eurer Angaben bei der Lagereinteilung zu berücksichtigen.

Entsprechend **müssen natürlich alle eingesetzten Spielmaterialien unter normalen Bedingungen ungefährlich sein** (Waffen, Fallen, Pyro, Tränke usw.). Scharfe Messer, Äxte usw. sollten nicht achtlos herumliegen gelassen werden, genauso wie zerbrechliche Gegenstände. Solltet Ihr euch an der einen oder anderen Stelle unsicher sein, so setzt euch bitte mit uns in Verbindung und erklärt uns, was Ihr vorhabt. Beachtet beim Einsatz von Feuer, Pyro, Fackeln usw. bitte immer die aktuell geltende Waldbrandwarnstufen, diese sind unbedingt zu befolgen!

Wichtig: **Asche, Lebensmittelreste usw. sind unter keinen Umständen im Wald zu entsorgen und der Bach darf nicht zum Spülen genutzt werden.** Für diese Bedürfnisse gibt es Sanitäreanlagen und einen Müllsammelplatz an der Panzerstraße und wir behalten uns vor jeden von der Veranstaltung auszuschließen, der sich nicht daran hält.

5. Community

5.1 Selbstverständnis

Unter dem Namen "Die Zusammenkunft" taten sich 2010 im Kontext des grünen DF-Lagers einige lose befreundeten Rollenspieler zusammen, die eine gemeinsame **Vision** einte, nämlich ein dauerhaftes, lebendiges Naturlager aufzubauen, es gemeinsam zu bespielen und über die Jahre wachsen und gedeihen zu lassen. Und dabei wollten wir eine andere Form des Miteinanders kultivieren als das, was an vielen Stellen heutzutage leider Usus ist.

Die Möglichkeiten, die uns hier das UTOPION-Gelände bot waren einmalig und so haben wir im Frühjahr 2011 mit der freundlichen Unterstützung des Spielplatzhüptlings begonnen, einen kleinen und etwas abgelegenen Teil des Geländes als Lagerplatz für uns nutzbar zu machen. Mittlerweile steht dort, auch dank des gewonnenen EE-Baustipendiums, eine lebendige Halle aus Weiden, wurden in den Jahren danach weitere Naturpalisaden angelegt und Zeltflächen geschaffen, ein Garten und Heiligtum angelegt uvm. Auf dem Epic Empires 2011 (EE) trat die Zusammenkunft (ZK) dann als kleines, neutrales "**Walddorf**" an - offiziell der Stadt angegliedert, aber schon immer recht autonom. Obwohl wir nicht am Wettkampf teilnahmen, wurden wir von den anderen Themenlagern wunderbar aufgenommen und angespielt. Auch 2012 fehlten uns letztlich wieder ein paar Teilnehmer, um gemäß EE-Regelwerk voll am Wettstreit der Lesath teilnehmen zu können. Statt um den Sieg mit zu streiten bemühten wir uns also, mehr über den verworrenen Hintergrund des Wettstreits zu erfahren und dieses Wissen mit den anderen Lagern zu teilen.

Das "Pflänzlein Zusammenkunft" hatte aber Fuß gefasst auf dem Epic Empires und die anfangs eher noch lose Gemeinschaft war längst zu einem eingeschworenen Haufen verwachsen. So traten wir **2013 erstmals als Themenlager** an und dann vor allem 2014 als selbstbewusste Erben des alten Waldbundes aus dem Schatten der Wälder hervor und nahmen unter eigenem Banner am Wettstreit teil. Das brachte uns ordentlich Prügel ein, aber **2014 auch den Sieg der B-Notenwertung**. 2015 traten wir dann abermals als Lager im Wettstreit der Lesath für unser Erbe ein - und hatten auf dem vergangenen EE 2016 die Ehre bzw. Genugtuung, Thekis oberste Dienerin Inan Amun in die ewigen Jagdgründe zu schicken...

Die Zusammenkunft hat sich vom IT-Spielansatz her in den letzten Jahren also durchaus gewandelt. Wir folgen immer noch dem Einen Baum, aber tun dies heuer deutlich „fanatischer“, als zu jener Zeit, in der wir noch nichts von unserem Erbe wussten. **Aus friedfertigen "Waldhippies" sind zunehmend zornige "Ökoterroren" geworden**, aus der suchenden Gemeinschaft wurden selbstbewusste Erben.

Was jedoch nicht geändert hat und auch nicht ändern soll, ist der **freundschaftliche Ansatz** der uns als Netzwerk und Gruppe verbindet. Jeder bringt sich nach seinen Möglichkeiten unter dem Jahr ein. Wir bauen gemeinsam mit allen TN auf und ab, wir organisieren Werkaktionen und Eigencons usw. Vor allem aber pflegen wir einen sehr **wertschätzenden Umgang** miteinander. Wer meint sich verbal angehen zu müssen, der ist bei uns grundfalsch. Wir diskutieren gerne auch mal kontrovers über ein Thema, denn wir wollen ja auch selbstkritisch und offen bleiben - aber am Ende stand bisher immer ein Konsens, den alle mitgehen können, und darauf sind wir durchaus ein klein wenig stolz.

Wer also nur einen bequemen Schlafplatz fürs EE sucht, der wird bei uns nicht glücklich. Wir fordern viel von jedem einzelnen Teilnehmer und dieser Leitfaden ist Ausdruck dieses hohen Anspruchs an uns selbst. Wir verstehen uns ausdrücklich als **ganzjähriges Projekt** und erwarten von jedem einzelnen TN seinen Beitrag. Hinter alle dem steht die freundschaftliche Verbundenheit der Community, und die Erfahrung, dass wir **gemeinsam Großes erschaffen können**. Wer also über das EE hinaus Lust hat auf ein gepflegtes soziales Miteinander, eine engagierte Orga und Community, die Möglichkeit neue Freunde zu finden und bereit ist sich auf eine enge Gemeinschaft einzulassen, der ist bei uns genau richtig und herzlich willkommen!

5.2 ZK-Forum

Unter www.zusammenkunft-ee.de findet ihr das Forum der Zusammenkunft. Hier werden alle das Lager betreffenden Themen besprochen, geplant und entschieden. Hier schlägt das Herz der Community unterm Jahr und **eine Beteiligung dort ist für jeden ZK-ler Pflicht!**

Das Forum dient dabei nicht nur zum allgemeinen Austausch, sondern wird gleichzeitig auch als Datenbank zur Mitgliederverwaltung genutzt und als „Orgatool“ für die diversen Planungen unter dem Jahr. Grundsätzlich erwarten wir also von jedem aktiven Teilnehmer der ZK, dass er sich im Forum einen **Charakterpass** anlegt und dort Rede und Antwort steht, um etwaige Unklarheiten hinsichtlich seines Charakters/seiner Gewandung/seiner Darstellung zu klären. Im weiteren Verlauf dient euch euer Charakterpass-Thread als eine Art **persönliches öffentliches Postfach im ZK-Forum** und es ist entsprechend immer gut zu pflegen.

Ebenso erwarten wir, dass ihr **im Forum regelmäßig - mindestens aber wöchentlich - reinschaut** und euch so eigenständig auf dem Laufenden haltet über alle wichtigen Absprachen, Planungen und Termine. Es muss dabei nicht zwingend alles gelesen werden – alles was seitens der Orga als „wichtig!“ gekennzeichnet ist hingegen schon. Ebenso habt ihr euch an den Stellen kurz zu äußern, an denen ausdrücklich eine Stellungnahme aller verlangt wird.

Im Interesse einer frühzeitigen und eure Bedürfnisse berücksichtigenden Eigencon- und EE-Planungen, legen wir **regelmäßig Termin- und Interessensabfragen, Mitbringlisten u.ä. an. Bitte tragt euch hier unbedingt immer zeitnah und vollständig ein**. Solltet ihr zu diesem Zeitpunkt noch keine Aussage treffen können, so macht bitte trotzdem Angaben und nutzt dafür die vorgegebene Struktur mit „Wahrscheinlichkeits-Prozentzahlen“. Diese Listen mögen manchem lästig sein, aber sie sind immanent wichtig für eine reibungsarme Orgaarbeit - eure Mitarbeit ist entsprechend Pflicht. Bei inhaltlichen Diskussionen ist eure Meinung immer gefragt, aber nicht zwingend erforderlich und Schweigen gilt immer als Zustimmung zur Orgameinung.

Solltet ihr mal für einen längeren Zeitraum und aus gutem Grund nicht im Forum sein können, oder beruflich/privat Stress haben, dann teilt uns das bitte ebenfalls übers Forum mit. Wir haben viel Verständnis für die sich ändernden Lebenslagen unserer TN und suchen gerne gemeinsam mit euch nach Ausnahmen und Lösungen. Wenn wir über einen längeren Zeitraum gar nichts von euch hören, dann schreiben wir euch im Charakterpass an oder schicken euch sogar eine pm/Mail. **Bitte reagiert auf eine solche persönliche Ansprache immer direkt und umgehend!** Wir machen das alles hier als Orgas ehrenamtlich, es ist unsere Freizeit und wir haben keine Lust, euch euer Glück hinterher zu tragen. **Sollte ein Spieler allen Bemühungen zum Trotz über Wochen oder gar Monate nicht mehr im Forum sichtbar sein, auf Listen fehlen und insbesondere auch auf Mails nicht mehr reagieren, so behalten wir uns als Orga vor, euren Teilnehmerstatus den Umständen entsprechend neu anzupassen und euch ggf. auch rückwirkend noch als „nicht zur ZK passend“ einzustufen!**

Wir sind uns bewusst, dass diese Anforderungen für manchen bekennenden „Forenmuffel“ recht hoch gesteckt sein mögen. Wir müssen dennoch auf diese Minimal-Beteiligung an der Forenkommunikation bestehen, denn nur so können wir den Aufwand für die Orga überschaubar halten und sicherstellen, dass die Informationen bei allen Teilnehmern ankommen. Wir bitten euch also euch bewusst zu machen, dass die ZK ein ehrgeiziges Projekt ist, welches auch aktive Beteiligung unter dem Jahr fordert - und um Verständnis darum, dass wir entsprechend auch **nur Spieler in die ZK aufnehmen können (bzw. dort halten), die diesen Weg mitgehen wollen und können**. Es sei aber jedem, der hier eine Hürde sieht, natürlich zugestanden, sich im Kreise seiner Reisegefährten oder der ZK-Community Unterstützung zu suchen. Sucht euch jemand, der euch kurz erinnert oder anstutzt, wenn ihr mal was übersehen habt.

Zu guter Letzt raten wir euch, euch mit der Struktur des Forums vertraut zu machen und empfehlen euch, das sogenannte **“Gelesen“-Tool** zu nutzen. Hier seht ihr immer, welche Threads gerade aktuell sind und

habt auch die Möglichkeit, diese Funktion für eine Bereiche auch wieder auf Null zu setzen. Und beachtet die Beiträge, die wir als Orga mit “**wichtig**” kennzeichnen natürlich immer besonders, denn da setzen wir einfach voraus, dass diese von allen gelesen werden. Und grundsätzlich gilt bei allen Planungen im Forum:
Wer schweigt stimmt zu!

5.3 Lagerorga-Team

Wir hatten zum Wechsel der Saison 2016/17 leider aus beruflichen Gründen einige Abgänge im bewährten Orgateam. Wir konnten diese Lücken aber dank der engagierten Community auch wieder gut füllen und freuen uns auf die Arbeit im verjüngten Orgateam. Die genaue Beschreibung der Aufgabengebiete entnehmt bitte dem Forum, ebenso habt ihr dort die Möglichkeit, euch in die Riege der Unterstützer einzutragen oder ein lagerbauliches Projekt verantwortlich zu übernehmen. In Kürze schaut das **Orgateam für 2017** jedenfalls wie folgt aus:

Lagerleitung

- Martin/Corvus (Headorga)
- Michael/Joko (Assistenz)

Spielerbetreuung und Plotorga

- Yola/Atmis (Plot)
- Steffi/Tirse (Assistenz)

Kasse

- Bibi/Feronia (Tickets, Lagerkasse)
- Gregor/Skaldi (Con-Kasse)

Lagerbauleitung

- Lisa/Tersa
- Alina/Vanya

Fundusmeister

- Katharina (Fundus Bexbach)
- Martin (Fundus Waldrohrbach)

Con-Orga

- Gregor/Skaldi (nur OT-Orga, kein Plot)
- Yola/Atmis (nur Plot, keine OT-Orga)

Die Zusammenkunft hat mit Salome eine eigene Spielleitung, die während des EEs als Ansprechpartnerin für alle OT- und IT-Fragen zur Verfügung steht und die Absprachen mit der EE-Orga vor Ort auf dem Epic Empires koordiniert. Salome blickt mittlerweile auf eine jahrelange Erfahrung mit uns zurück: SL-Ansprachen halten, Ent-Termine koordinieren, Plot vermitteln, NSC-Einsätze vorbereiten und ausführen, Schlachten abklären, Spieler zu Visionen bringen - die SL hat bei der Zusammenkunft alle Hände voll zu tun. Da Salome auf dem EE 2017 nicht dabei sein kann, ist der Posten momentan noch offen und **kann man sich auch als SL bei uns bewerben!**

5.4 Lagerkasse

Für die Teilnahme auf dem EE erheben wir von jedem Teilnehmer zuzüglich zum Ticketpreis ein **lagerinterner Unkostenbeitrag in Höhe von 11 Euro**. Die Lagerkasse wird von Bibi/Feronia verwaltet. Ebenso geht jeder Übertrag aus den Eigencons in die Lagerkasse und freuen wir uns immer über Spenden. Mit der Lagerkasse finanzieren wir primär lagerbauliche Maßnahmen wie Platzkaution, Leihgebühren, Leuchtmittel, Brennholz, Deko usw. und kommen für Auslagen, Verschleiß und Schäden auf. Größere bzw. teurere lagerbauliche Projekte werden hingegen immer primär über **projektbezogene Sach- und Geldspenden** finanziert werden. Die Lagerkasse kann hier manchmal als Sicherheit oder zur Anschubfinanzierung dienen, aber mehr ist auch nicht drin.

Wir möchten als ZK ausdrücklich niemanden nur um des Geldes willen abweisen müssen bzw. nicht mit auf eine Con nehmen können. Sollte also der aktuelle Ticket- oder Staffelpreis eine unüberwindbare Hürde für euch darstellen, oder die Überweisung des Gesamtbetrages auf einen Schlag, dann setzt euch bitte mit der Orga in Verbindung und wir finden eine Lösung. Nicht zuletzt haben wir mit der "Stiftung zur Förderung der freien Künste" eine Einrichtung erschaffen, die zur allgemeinen um-fair-teilung dient. Traut euch bitte, hier eure Probleme zu schildern und die Unterstützung auch anzunehmen.

5.5 ZK-Eigencons

Man kann Konflikte gut bespielen ohne sich zu kennen - aber die Vertrautheit, die für unser Spielkonzept als innige Schicksalsgemeinschaft nötig ist, lässt sich OT wie IT nicht erst auf dem EE aufbauen. Entsprechend bieten wir mit den Werkaktionen und insbesondere den **Eigencons Raum für das wechselseitige Kennenlernen und gemeinsame Erlebnisse**, die verbinden. Die zwei bis drei Eigencons der Zusammenkunft die wir zwischen den EE's spielen sind mittlerweile von großer Bedeutung für unsere Gemeinschaft. Insbesondere auch für die Neueinsteiger sind sie elementar, um den komplexen EE-Hintergrund/Plot zu verstehen bzw. ins Gemeinschaftsspiel hinein zu finden. Während auf den Eigencons noch Platz ist für Unsicherheiten, Fragen und Diskussionen, sollte es auf dem EE keine Unklarheiten mehr über unsere Werte, Räte, Strategien, Bündnisse usw. geben. Darüber hinaus bespielen wir auf unseren Cons eigene Plotstränge und unseren ZK-Hintergrund (in enger Abstimmung mit der EE-Plotorga und teilweise auch mit EE-NSC). Die Eigencons sind also DIE Gelegenheit um sich als Neuzugang ins Bild zu setzen und Teil der Gemeinschaft zu werden, bzw. um sich als Altspieler informiert zu halten. Aus diesen Gründen ist die **Teilnahme an mindestens einer der ZK-Eigencons jährlich verpflichtend!**

Es hat sich bewährt, hierbei für die EE-Vorbereitung einen **Termin im April und einen im Juni** anzubieten - und nach Lust und Laune noch etwas im Herbst/Winter. Die aktuellen Termine entnehmt bitte dem Forum. Wir bemühen uns die Preise für die Eigencons niedrig zu halten und es gibt eine entsprechende Staffelnung, welche Frühbucher und Stammgäste belohnt. Die Verpflegung organisieren wir i.d.R. über ein Mitbringbuffet bzw. freiwillige Gemeinschaftsköche. Sollte ihr Schwierigkeiten haben mit der Anreise, mit dem Equipment, mit der Gewandung, der Finanzierung u.ä. gilt immer: Meldet euch im Forum, bisher konnten immer Lösungen gefunden werden - wir sind die Zusammenkunft!

Übrigens: Als Schicksalsgemeinschaft legen wir großen Wert darauf, dass wir **wenig bis gar kein Konfliktspiel innerhalb des Lagers** generieren - wer das sucht ist bei uns falsch! Misstrauensspiel gegenüber Neulingen oder Bewährungsproben gegenüber der Gemeinschaft wird es daher bei uns nicht geben. Stattdessen bieten wir einen unmittelbaren Freundschaftskreis, in dem jeder mit dem rechten Glauben sofort vertrauensvoll aufgenommen wird. Auf den Eigencons bespielen wir Charaktere von Neueinsteigern daher meistens so, als wären sie schon seit ein paar Tage oder Wochen mit den anderen Charakteren zusammen und vermeiden daher großes "Anreise- und Kennenlernspiel" und unangenehme Kreuzverhöre. **Wer vom Einen Baum gerufen wurde und zu uns stößt, der ist ein Mitglieder der Gemeinschaft und genießt uneingeschränktes Vertrauen!**

5.6 Fotos und Filme

Das Thema Fotos/Filme und insbesondere die Öffentlichstellung derselben ist ein sensibles und gerne kontrovers diskutiertes Thema. Wir haben aber einige TN bei uns, die aus beruflichen oder privaten Gründen möglichst überhaupt keine Larp-Bilder von sich im Netz sehen wollen, andere lehnen nur die Veröffentlichung in bestimmten Medien ab (bspw. FB oder Ning). Dies ist unbedingt zu respektieren, denn hier geht es um die **Persönlichkeitsrechte des Fotografierten** und liegen die Rechte über ein Bild keineswegs nur beim Fotografen!

Wir wollen die gute Sitte und Kultur beibehalten, dass jeder Fotografierte die Kontrolle darüber behält, welche Bilder von ihm im Netz eingestellt werden. Entsprechend legen wir im Vorfeld einer Veranstaltung fest, wer von uns fotografieren oder filmen darf - bitte unterlasst es unbedingt, unabgesprochen mitzufilmen oder Fotos zu machen. Ebenso bitten wir euch darauf zu achten, dass auf unseren Veranstaltungen insbesondere auch Dritte keine Bilder/Filme anfertigen, auf die wir später keinen Einfluss mehr haben. **Wir wollen die von uns gemachten Bilder/Filme wie gehabt immer zuerst im internen ZK-Forum handhaben.** Manches Material verbleibt dabei dann auch einfach im internen Kreis der ZK. Sofern eine weitere Verbreitung/Veröffentlichung gewünscht ist, muss jeder Betroffene zustimmen.

Das funktioniert im Rahmen der Eigencons sehr gut - auf dem EE allerdings nur bedingt. Wir stehen in guten Kontakt zu vielen der Fotografen, die da die Runde machen, aber wer hier einer Veröffentlichung widersprechen will, der möge sich bitte selbst an die jeweiligen Fotografen wenden.

Weiter bitten wir zu beachten: Wer bspw. ein Interview in der Larpzeit geben will und dabei die ZK mit rein nimmt, wer einen Blog im Ning oder eine Seite auf Facebook betreiben will die uns beschreibt, einen Film drehen will u.ä., also Maßnahmen der Öffentlichkeitsarbeit plant die uns direkt oder indirekt betreffen, der möge sich bitte vorab mit der Orga in Verbindung setzen. **Insbesondere bei der Verwendung von Bildern möchten wir bitte immer vorher gefragt werden** und Einfluss darauf nehmen können, wie wir uns als ZK in der Öffentlichkeit darstellen.

6. Lagerbau

6.1. Allgemeines zum Lagerbau

Grundsätzlich pflegen wir einen **kollektiven Lagerbau**. Jeder ZK-ler ist aufgerufen, sich mit seinen Ideen und seiner Tatkraft einzubringen, Dinge fürs Lager zu basteln oder bei den Werkaktionen zu helfen usw. Wir kümmern uns gemeinsam um Werkzeug und Material, organisieren zentral unser Brennholz und Biergarnituren usw. Anders als bei vielen anderen EE-Lagern ist bei uns auch jeder TN gerne im Aufbauteam oder als Frühreiser gesehen, denn wir wollen da ja gemeinsam eine gute Zeit haben und die Arbeit nicht nur an einigen wenigen hängen lassen. Und auch wenn uns das selten jemand glaubt, wir haben tatsächlich Spaß im Aufbau, und auch im Abbau läßt niemanden die anderen im Regen stehen - und wird dann eben gemeinsam gelitten und gelacht. Im Laufe der Jahre haben sich ein paar Leitlinien gefunden, die wir hier kurz vorstellen wollen:

Es gibt "heads" und "hands"!

Wir verknüpfen die lagerbaulichen Verantwortlichkeiten immer klar mit Personen. Neben der Lagerorga und Bauleitung, die sich um den Rahmen kümmern und das letzte Wort haben, gibt es zu allen größeren Projekten klar benannte Projektverantwortliche (heads), die den Plan haben, was wo wie passieren soll - und denen sich für die Umsetzung dann einfache Helferlein (hands) anschließen.

Natur bewahren!

Es gibt viele Gründe dafür, dass wir mit der vorhandenen Natur sehr pfleglich umgehen. Bitte achtet an unserem Lagerplatz aber ganz besonders darauf, diese wunderschöne Auenlandschaft nicht zu beeinträchtigen. Äste abschneiden, Löcher graben usw. darf wenn überhaupt nur mit ausdrücklicher Zustimmung der Lagerorga bzw. UTOPION erfolgen.

Behandelt alles Werkzeug/Material, als wäre es von eurem Schwiegervater!

Alles was wir im Rahmen des Aufbaus einsetzen ist in irgendeiner Form Privateigentum. Wenn ihr also ein Werkzeug einsetzt, was euch nicht gehört, dann passt gut darauf auf und bringt es nach Gebrauch wieder zurück. Der zentrale Sammelplatz für das Aufbauwerkzeug wird in der Halle sein - bitte achtet alle mit darauf, dass am Abend auch jeweils alles wieder dort im trockenen angekommen ist. Wer sich unsicher ist, welches Werkzeug geeignet ist, der möge bitte lieber einmal zu viel nachfragen als einmal zu wenig - und sollte was kaputt gehen, dann ist der Schaden umgehend zu melden!

Einkauf und Verpflegung clever gestalten!

Wir bitte euch, eure Verpflegung in den Aufbautagen so zu gestalten, dass sich der zeitliche Aufwand im Rahmen hält. Je nach dem organisieren wir auch eine gemeinsame Pizzabestellung oder ein Mitbring-Grillen - und wenn jemand für die Truppe kochen will, dann ist das natürlich auch immer gerne gesehen. Um uns Fahrerei zu sparen organisieren wir an den Werktagen Einkaufsteams, bitte nutzt diese. Und bedenkt, dass man im Aufbau erfahrungsgemäß locker doppelt soviel trinkt wie an den IT-Tagen oder sonst wie im Leben - plant also viel viel Wasser ein!

Gesundheit geht vor!

Jeder trägt während des Auf- und Abbaus unbedingt festes und geschlossenes Schuhwerk, idealerweise knöchelhohe Stiefel. Ebenso gehören Arbeitshandschuhe und eine Kopfbedeckung zur Pflichtausrüstung jedes Aufbauteamers, genau wie eine Regenjacke. Und für Abends raten wir dringend zu warmer OT-Kleidung und einer Stirnlampe. Haltet bitte bei Arbeiten an denen ihr nicht beteiligt seid immer einen gewissen Sicherheitsabstand, insbesondere wenn es sich um eine Motorsense, Kettensäge u.ä. handelt.

Geht auf die Maschinenführer bitte niemals von hinten oder der Seite zu, sondern nur von vorne und wenn ihr sicher seid, dass ihr bereits gesehen wurdet. Last but not least achtet bitte darauf, euch bei Sonne einzucremen, genug zu trinken und auch mal eine Pause zu machen.

6.2 Lagerbau-Projekte

Grundsätzlich freuen wir uns über jede lagerbauliche Anregung aus der Community - auch wenn wir sicher nicht alles werden umsetzen können. Gerne hören wir hier auch die Meinung von Neuzugängen, die unser Lager und unsere Planungen noch einmal mit anderen Augen betrachten und damit einen unvoreingenommenen Blick auf die Dinge haben, der uns alten Bexbach-Hasen längst verloren gegangen ist. Um hier Raum zu haben gibt es den Forenbereich "Ideen und Diskussionen", hier ist freies Brainstorming angesagt, sowie kritisches aber wohlwollendes Hinterfragen der Ideen. Da unsere lagerbauliche Kreativität allerdings immer größer ist als unsere finanziellen und zeitlichen Möglichkeiten, vor allem vom Abbau her gedacht, müssen wir oft abwägen, was gerade geht, und was leider nicht. Das Motto für dieses Jahr lautet: **Weniger ist manchmal mehr!**

Neben dem Foren-Bereich "**Ideen und Diskussionen**" gibt es für die konkrete Projektplanung den Forenbereich "Projekte". Hier finden sich alle lagerbaulichen Maßnahmen, die fest eingeplant sind oder zumindest bisher waren. Hier geht es also um die konkrete Umsetzung eines bereits gefassten Planens, und um die Frage, was die Community zur Realisierung beitragen kann.

Um eine Vergleichbarkeit der **Projekte und Gewerke** zu bekommen, die Übersicht zu erleichtern und vor allem alle Maßnahmen mit Verantwortlichen zu verknüpfen, haben wir uns eine Übersichts-Struktur zugelegt. Vergleichbar dem Vorgehen in der Spielerdatenbank werden jeweils im ersten Eintrag eines Projekt-Threads alle wichtigen Infos gesammelt und dann im weiteren Verlauf vom jeweiligen Projektverantwortlichen aktuell gehalten. Ihr erleichtert uns und euch das Leben, wenn ihr eure Ideen und Angebote schon von Anfang an nach diesem Muster präsentiert und die entsprechenden Fragen beantwortet:

1. Was ?

- Name/Arbeitstitel des Vorhabens
- Kurzbeschreibung
- nach Möglichkeit Bild/Foto/Skizze

2. Wer ?

- Wer ist projektverantwortlich, wer involviert...?
- Wer soll das Projekt umsetzen - wie viele Helfer werden wann benötigt...?

3. Wann ?

- Wann soll das Vorhaben begonnen werden, wann realisiert werden - wann fertig sein...?
- In wie weit wird Zeit bei einem Werkwochenende benötigt - Zeit beim Aufbau des EE's...?
- Wann wäre im EE-Aufbau ein guter Zeitpunkt für die Arbeiten...?

4. Wo ?

- Wieviel passiert in Eigen-/Heimarbeit, wieviel vor Ort in Bexbach...?
- Wo soll das Projekt/Bauwerk stehen...?
- Wo wird das ganze später eingelagert...?

5. Wie ?

- Wie genau soll das Vorhaben realisiert werden...?
- Wie wird das Material beschafft und transportiert...?
- Ausführliche und je nach Stand weiter fortzuschreibende Projektbeschreibung, mit Texten, Bildern, Plänen, Stücklisten, Arbeitsschritten, Kalkulationen, Hintergrundinfos usw.

6. Warum ?

- Was ist das Besondere, das Tolle an dem Vorhaben...?
- Warum sollten wir Geld dafür ausgeben, Zeit investieren, andere lassen...?

7. Wieviel ?

- Welche Kosten entstehen insgesamt - wieviel würde es die ZK kosten...?
- Welche Ideen zu Finanzierung gibt es - welche Alternativen zu sparen...?
- Taugt das Projekt für ein EE-Stipendium...?

Alle Projekte/Maßnahmen MÜSSEN diesem Standard gerecht werden. Dies gilt insbesondere für alle Maßnahmen die Geld kosten, für die Zeit bei den Werktagen oder im Aufbau beansprucht wird und die dauerhaft auf dem Gelände verbleiben sollen. Wenn für ein Vorhaben, ganz egal wie genial es auch sein mag, diese Fragen nicht befriedigend beantwortet werden können (bspw. weil es keinen Verantwortlichen gibt oder die Finanzierung hinkt), dann kann das Vorhaben leider nicht realisiert werden. Im Sinne des internen Qualitätsmanagements werden wir hier auch in Zukunft gut darauf achten, dass alles Hand und Fuß hat was wir angehen, und wir bei einer ehrgeizigen, aber eben auch realistischen Gesamt-Lagerbau-Planung rauskommen. **Insbesondere der Abbau-Sonntag und die Transport-/Einlagerungsfragen sind begrenzende Faktoren** - also seid bitte nicht böse, wenn wir nicht alles umsetzen können, was wir im Aufbau gerade noch so hinbekämen.

6.3 Werk-Aktionen

Die Zusammenkunft ist auf dem UTOPION in Bexbach, und insbesondere unserem wundervollen Lagerplatz, mittlerweile sehr heimisch geworden. Wir haben gewissermaßen die Patenschaft übernommen für den kleinen Bereich des Geländes auf dem wir alljährlich lagern. Es ist erklärtes Ziel, unserem Lagerplatz treu zu bleiben und auch in Zukunft Maßnahmen durchzuführen, die einzigartige Schönheit dieses Ortes zu erhalten und zu beschützen. Wer ein grünes Händchen hat ist bei uns immer gerne gesehen!

Um unsere Weidenbauten zu pflegen findet neben den Arbeiten im EE-Aufbau **mindestens einmal jährlich** im Herbst/Winter/Frühjahr ein **Werktag oder ein ganzes Werkwochenende** auf dem Gelände statt. Es besteht hierbei keine direkte Teilnahmepflicht, es ist aber jeder ZK'ler ausdrücklich eingeladen, sich bei diesen Aktionen einzubringen. Zum einen natürlich, um möglichst viele helfende Hände zu haben - zum anderen aber dienen diese Treffen auch dazu sich näher kennen zu lernen, aktuelle Fragen zu besprechen oder gemeinsam neue Ideen zu entwickeln. Und nicht zuletzt war es bisher auch immer ein großer Spaß für alle Beteiligten. Den jeweils aktuellen Termin entnehmt bitte dem Forum.

Darüber hinaus besteht die Möglichkeit, im Rahmen des **EE-Bauwochenendes** (i.d.R. im Frühsommer) mit den anderen Lager-Bauteam zusammen für ein Wochenende zum Werken aufs Gelände zu kommen. Je nachdem wie unsere Planungen aussehen werden wir diesen Termin auch für uns nutzen. Und sollte mal unter dem Jahr jemand ein Maß vom Platz brauchen, oder ein aktuelles Bild vom Fundus, dann haben wir Leute vor Ort, die uns da mit Infos versorgen.

6.4 EE-Aufbau

Das Epic Empires beginnt am Mittwochabend mit dem großen Eröffnungsritual, die ZK startet bereits am Dienstagnachmittag ins lagerinterne IT-Spiel. Entsprechend ist der **Pflichtanreisetag für alle Spieler der ZK der Montag.**

Das EE ermöglicht es uns, mit einem 20-köpfigen Aufbauteam bereits ab Freitag bzw. Samstag kostenfrei aufs Gelände zu kommen. Wer also handwerkliches bzw. gärtnerisches Geschick mitbringt und sich die Zeit nehmen kann, der ist herzlich eingeladen, sich um einen Platz im Aufbauteam zu bewerben. Wir vergeben die **Aufbauteamerplätze** vorrangig an die Leute, die als erste auf dem Platz sind, bzw. an diejenigen, die sich als Orga, Bau- oder Projektleitung besonders verdient machen.

Hierbei zählen nur diejenigen, die dann auch wirklich dauerhaft auf dem Platz sind und voll eingesetzt werden können. Wer in der Nähe wohnt und zuhause schlafen möchte ist beim Aufbau natürlich trotzdem als helfende Hand gerne gesehen - möge das aber bitte unbedingt vorab angeben und zählt erst als "angereist", wenn er auch wirklich auf dem Platz bleibt.

Darüber hinaus gibt es die Möglichkeit, als "**Frühanreiser**" am Aufbau teilzunehmen. Gerade Gruppen mit größeren Zelten bzw. Einzelspieler mit "Sonderbauten" würden wir bitten, schon am Sonntag anzureisen, so dass die großen und zentralen Zelt- und Lagereinheiten frühzeitig ausgerichtet und aufgestellt werden können. Diese Frühanreise läuft buchungstechnisch über uns und kostet euch **10 Euro pro Person und Tag** für die Nutzung des Geländes und der sanitären Anlagen.

Wir sammeln die möglichen bzw. gewünschten **Anreiseternine in den Monaten vor dem EE in einer Liste im Forum. Bitte tragt euch hier frühzeitig ein!** Und sollte die Frühanreisegebühr für euch ein finanzielles Problem darstellen, dann meldet euch bitte - wir haben bisher immer eine Lösung gefunden, die für alle gepasst hat!

Die Anfahrt aufs UTOPION-Gelände erfolgt im Regelfalle ausschließlich über das Tor im Saarpfalzpark und die Panzerstrasse. Bitte parkt niemals im Saarpfalzpark auf privaten Parkflächen oder im Kreuzungsbereich, da wird zügig abgeschleppt! **Stellt eure Autos bitte immer erstmal oben an der Panzerstraße ab und sucht euch eine Lageroga** - und fahrt unter keinen Umständen eigenmächtig näher an das Gelände heran! Je nach Witterungsbedingungen werden wir über die Furt und den hinteren Waldweg näher heran fahren können, bzw. auch Material shutteln. Aber stellt euch darauf ein, dass ihr eure Sachen ein gutes Stück tragen müsst - und packt entsprechend Gebinde! Und sobald euer Auto entladen ist, ist es umgehend auf den Parkplatz zu fahren - bitte erspart es uns, euch da hinterher zu rennen.

Im **Aufbau** selbst sorgen dann die Orga, Bauleitung und die Projektverantwortlichen für einen reibungslosen Ablauf - und ist auf ihr Wort zu hören. Jeden Abend nach Einbruch der Dunkelheit findet eine Besprechung in der Halle statt, in der wir die Tageserfolge feiern und die Gewerke für den nächsten Tag besprechen. Denn grundsätzlich fühlen wir uns aber als Kollektiv dafür verantwortlich, dass alle geplanten Projekte bis zum Spielstart fertig werden - und unser Lager mindestens eines der schönsten Lager auf dem EE wird. Wir helfen uns wechselseitig beim Materialtransport und Zeltaufbau und **jeder hilft, wo er helfen kann**, bzw. um Hilfe gebeten wird. Lasst euch "schicken" oder übernehmt selber die Verantwortung für ein Projekt. Und solltet ihr als mal nichts zu tun haben, so wendet euch bitte an die Orga/Bauleitung, um euch mit neuen Aufträgen zu versorgen oder schaut auf dem Flipchart, welche Projekte gerade anliegen. Im Zweifel gibt es **IMMER** etwas rumzutragen oder aufzuräumen.

Wir weisen noch einmal auf die allgemeinen Leitlinien zum Lagerbau (Kapitel 6.1) hin!

6.5 EE-Abbau

Der Abbau des Lager ist immer eine Belastungsprobe für alle. Allen sitzt das EE in den Knochen und selbst bei gutem Wetter ist es eine echte Herausforderung, alles abzubauen und wegzuschaffen, was wir da in 3 Tagen Aufbau hinstellen. Umso wichtiger, dass sich hier **jeder TN seinen Teil dazu beiträgt**, dass die allgemeinen Lagerbauten zurückgebaut und verstaut werden. Aus der Erfahrung der Vorjahre verpflichten wir alle, **mindestens 3 Stunden beim allgemeinen Abbau mitzuhelfen**, wohlgemerkt zusätzlich zu der Zeit, die Ihr für Eure eigene Lagerstatt braucht. Ohne diese Mithilfe und erfolgreiche Abnahme der Lagerfläche durch die Lagerorga verlässt grundsätzlich niemand den Platz. Wenn ihr zu einer bestimmten Uhrzeit loskommen wollt, dann plant das bitte entsprechend ein und beginnt rechtzeitig mit dem Abbau. Und wenn das bedeutet am Samstag früher ins Bett gehen zu müssen um am Sonntag früh genug beginnen zu können, dann ist das eben so!

Wer es sich hingegen einrichten kann, bleibt als „**harter Kern**“ so lange es geht. Insbesondere wer keine zu weite Heimreise vor sich hat ist herzlich eingeladen, bis zum finalen Ende (erfolgreiche Platzabnahme) vor Ort zu bleiben. Als Ziel setzen wir uns, um 16 Uhr soweit fertig zu sein, dass man die Platzübergabe mit der Orga machen kann. Klar ist aber auch, der Platz muss picobello sein wenn wir ihn verlassen, der Fundus perfekt eingeräumt und abgeplant sein, sämtliche Äste müssen von der Wiese entfernt sein, der Garten und der Baumhausbereich abgetarnt usw. - und so wird es leider gerne auch mal 18/19/20 Uhr, bis alle weg kommen. Hinten raus geht allen irgendwann die Puste aus und gilt sprichwörtliches "Geteilte Leid ist halbes Leid!"

Wir werden alle Projekte und größeren Arbeiten für den Abbau schon am Dienstag im Aufbau verteilen. Hierbei macht es natürlich Sinn, dass dann i.d.R. genau die Leute ein Projekt auch wieder abbauen, die es aufgebaut haben. Ansonsten helft bitte einfach da, wo gerade Not am Mann ist und **im Abbau gibt es IMMER irgendwelches Zeug von A nach B zu schleppen**.

Wir hatten 2016 zum ersten Mal einen Lohnunternehmer mit **Schlepper und Anhänger für den Abbau** angemietet, was angesichts der eingesparten Tragerei eine enorme Erleichterung darstellte. Wir werden uns bemühen, auch in Zukunft auf eine solche Unterstützung zurück zu greifen und freuen uns über eure Spenden, um das wieder möglich zu machen. **Aber bitte überlegt euch trotzdem auch für euer Privatzeug sehr genau, was ihr wirklich braucht - und bringt nichts mit, was am Ende nur in der Ecke liegt**. Also was schwer, sperrig oder zerbrechlich ist, und nicht für ein Projekt oder eine offizielle Spielstelle eingeplant ist, möge also bitte lieber daheim bleiben. Wenn ihr schöne Feuerschalen, Lampen, Körbe, Kisten usw. habt die ihr zur Verfügung stellen könnt, dann bringt euch damit bitte im Vorfeld schon im Forum ein. Wir sorgen dort dafür, dass alles da ist, was wir brauchen und entsprechend ist alles was dann noch spontan dazu kommt i.d.R. unnötig (zumindest vom Abbau her gedacht). **Weniger ist mehr!**

6.6 Fundus und Fundsachen

Wir lagern unser Bauholz direkt auf dem UTOPION-Gelände. Das meiste jedoch stammt aus Privatbeständen bzw. ist nicht für die Einlagerung unter der Plane geeignet und wird entsprechend unter dem Jahr anderweitig eingelagert. Wir arbeiten daran, unsere Fundussituation weiter zu optimieren, aber **der Platz wird immer begrenzt bleiben - und der Transport immer ein Thema sein**. Bitte bedenkt also bei allem was ihr fürs Lager basteln/bauen/kaufen/spenden wollt, dass die Dinge zwischen den Cons irgendwo gelagert werden müssen. Manche tolle Idee für ein Bauwerk oder eine Kulisse lässt sich schon alleine aus diesem Grund nicht realisieren - und insbesondere bei allem was nur einmal zum Einsatz kommen soll, ist die Frage des Verbleibs der Dinge unbedingt von vorne herein zu klären.

Unser Lagerambiente lebt also davon, dass viele Leute privat Sachen mitbringen und der Allgemeinheit zur Verfügung stellen: Zelte, Stühle, Felle, Körbe, Kisten, Küchenzeug, Geschirr, Lampen, Deko usw. Entsprechend ist es auf den Eigencons und insbesondere auf dem EE immer eine Herausforderung, alles wieder seinem Besitzer zuzuordnen. Es hat sich dabei sehr bewährt, dass am Abbautag erstmal alle ihr Zeug zusammensuchen und zu ihrem Haufen legen. Alles was im Abbau nicht direkt zugeordnet werden kann, wird dann in bzw. vor der Halle gesammelt. Hier zieht sich dann bitte jeder immer wieder seine Sachen raus und fährt niemals, ohne einen letzten Blick auf die **Fundsachen**. Die Sachen, die dann bis zum Ende übrig bleiben, werden dann in einer gemeinsamen Aktion ihren Besitzern zugeordnet. Auf dem EE werden alle Teile in die EE-Fundkiste überführt, die vermutlich von Fremdspielern stammen. Die letzten Sachen der ZK die dann übrig bleiben und nicht nachvollzogen werden können, werden fotografiert und von ZK-lern mitgenommen. Für alles was vermisst oder gefunden wird gibts im Forum dann einen gleichnamigen Thread.

7. Anmeldung

7.1 Aufnahmeverfahren und Teilnehmerstatus

Es empfiehlt sich grundsätzlich, sich möglichst frühzeitig mit seinem Datenblatt bei uns im Forum vorzustellen - nach dem EE ist vor dem EE! In der Regel beginnen die ersten Freischaltungen bereits im Herbst/Winter und wer sich einen Platz sichern will, der ist gut beraten, nicht bis in den Frühling zu warten. Wenn ihr Interesse an der ZK habt, solltet ihr als erstes diesen unseren **Spielerleitfaden** sehr genau durchlesen. Wir setzen ausdrücklich voraus, dass jeder, der sich um einen Platz in der ZK bewirbt, den Leitfaden kennt und von sich aus die Punkte offen anspricht, an denen noch Klärungsbedarf besteht. Als nächstes solltet ihr Euch im ZK-Forum (www.zusammenkunft-ee.de) anmelden, und zeitnah nach der Freischaltung für den offenen Foren-Bereich ein persönliches **Charakterdatenblatt anlegen und Bilder hochladen**. In dem Thread für eurer Datenblatt findet dann auch das erste wechselseitige Beschnuppern statt, hier könnt ihr eure Fragen loswerden und die Fragen der Community und Orga beantworten. Solltet ihr mit einer Gruppe anreisen wollen, so bitten wir euch zusätzlich einen entsprechenden **Gruppenthread** anzulegen. Ihr seid dann offiziell "Interessenten" der ZK.

Wir besprechen uns dann i.d.R. ein paar Tage oder Wochen, und wenn dann alles soweit passt (siehe Aufnahmekriterien), werdet ihr für das **interne ZK-Forum freigeschaltet**. Hier schlägt das Herz der Community und ihr könnt euch durch das umfangreiche Forum lesen, Fragen stellen und euch gerne auch direkt aktiv am Forenleben aktiv beteiligen. Ihr seid dann "**Anwärter**" und wir halten euch bereits hier schon einen Platz fürs EE frei und freuen uns über eure Teilnahme an den Eigencons. Bitte seid jedoch nicht enttäuscht, wenn nicht auf Anhieb ein Platz frei ist, oder wir an eurer Gewandung oder an eurem Spielansatz Kritik üben. Wir pflegen sehr genau hinzuschauen, wen wir uns in die Gemeinschaft holen und gönnen uns ein ausgiebiges Aufnahmeverfahren. Auch weisen wir ausdrücklich darauf hin, dass wir als ZK einen Tag früher ins Spiel starten (Dienstag), und ihr also - insbesondere als Neuzugang - bis spätestens Montagabend auf dem Platz sein müsst. Wünschenswert wäre es, wenn ihr am frühen Montag oder schon Samstag oder Sonntag als Aufbauteam oder Frühreisender auf dem Platz seid. Ebenso erwarten wir die Teilnahme an einer unserer Eigencons unter dem Jahr, um sich kennen zu lernen. Bitte bedenkt das von vornherein, denn hier machen wir bei Neuzugängen wirklich keine Ausnahme.

Normalerweise werdet ihr dann nach ein paar Wochen Anwärterdasein im internen Forum seitens der Orga für die Aufnahme zur ZK vorgeschlagen und die Mitglieder der ZK erhalten eine Woche lang die Möglichkeit, noch letzte offene Fragen oder Probleme mit euch zu klären. Legt niemand ein Veto ein (was extrem selten passiert) und gibt es auch sonst nichts mehr auszusetzen, werdet ihr nach Ablauf dieser Woche offiziell in die ZK aufgenommen und seid ein vollwertiges **aktives Mitglied** unserer schönen Gemeinschaft! Jetzt könnt ihr

euch auch endlich verbindlich in die EE-Anreise-Liste eintragen, ein Ticket für das EE bei Feronia/Bibi kaufen und richtig loslegen.

Weitere **aktuelle Informationen** zu den freien Plätzen, Fristen bzw. Aufnahmetermine **findet ihr in unserem Forum** - und im Zweifel ist der Stand dort aktueller, als in diesem Leitfaden hier.

Für die Altspieler führen wir regelmäßig sogenannte **Teilnehmer-Inventuren** im Forum durch. So werden vor dem Saisonstart die Charakterdatenblätter aktualisiert (z.B. ToDo-Listen, neue Charakterfotos, Änderungen bei den OT-Daten etc.) und die Teilnahmewahrscheinlichkeiten für die nächste Con-Saison abgefragt.

Bei Spielern, die eine (Zwangs-)Pause von der Zusammenkunft einlegen müssen oder schlicht nicht so weit voraus planen können, gibt es die Möglichkeit, sich vom "aktiven" zum "**passiven Teilnehmer**" im Forum einstufen zu lassen. Wir bewahren so den Überblick und vermeiden unnötige "Karteileichen" in unseren Datenblättern. Passive Teilnehmer sind von der Forenpräsenz unter dem Jahr zu Teilen befreit, bleiben aber für das interne Forum zum mitlesen freigeschaltet und haben die Möglichkeit, an den Eigencons teilzunehmen. Sofern noch Plätze fürs EE frei sind, können Passive i.d.R. nach einer kurzen Rückmeldung wieder zu einem aktiven ZK-Spieler werden. Passiven Teilnehmern ist es ausdrücklich gestattet, an den anderen ZK-Vorcons teilzunehmen, um den Kontakt in der Gruppe aufrecht zu erhalten.

7.2 Checkliste Aufnahmekriterien

Nachstehend die zentralen Kriterien noch einmal im Überblick:

OT-Kriterien

Wir verstehen uns als ganzjähriger Larp-Freundeskreis, pflegen eine herzliche Kommunikation miteinander und erwarten ein gewisses Maß an Beteiligung von jedem unserer TN. Konsumlarper sind bei uns falsch - wer aber eine besondere Gemeinschaft sucht, der ist genau richtig!

- Person: Muss zur Community passen (Erwartungen, Spielstil, Motivation, Engagement, Zeitbudget usw.)
- Datenblatt: Muss übersichtlich, vollständig und aktuell sein (aktuelle Bilder), auf Orga-Rückmeldungen ist zu reagieren
- Forum: Mitlesen der wichtigen Themen, fristgerechte Listeneinträge (bspw. für Cons) und Mailrückmeldungen sind ganzjährig Pflicht
- Eigencons: Teilnahmepflicht für alle Aktiven an mind. 1 ZK-Vorcon
- EE: Hohe TN-Wahrscheinlichkeit EE, Anreise spätestens Montag, Lagerbeitrag/Ticket/Adressdaten geklärt

IT-Kriterien

Wir spielen als ZK eine kleine, vertraute und im Glauben an den Einen Baum vereinte Schicksalsgemeinschaft, die zunehmend ihre alte Waldvolkkultur wieder entdeckt. Wir wollen trotz aller Vielfalt als Einheit, als Kinder des Waldes und Diener des einen Baumes - erkennbar zu sein und die Naturverbundenheit eines Charakters soll sich im Spiel und in der Gewandung widerspiegeln. Dafür sind nur Charaktere geeignet, die sich optisch wie vom Spiel her in unsere tendenziell ursprüngliche Gesellschaft aus Jägern und Sammlern eingliedern können.

- IT-Charakter: Muss zur ZK passen ("Kind des Waldes", "Hüter-Baum-Gemeinschaft", "Einheit in Vielfalt", "Schicksalsgemeinschaft" usw.)
- Rasse: Wir nehmen bevorzugt menschliche Charaktere auf. Wir haben zwar auch einige Fremdrossenspieler bei uns, aber die Plätze sind limitiert und wir legen es aktuell nicht darauf an, diese Zahl zu erhöhen. Bewerbungen für Fremdrossen werden von uns daher kritisch überprüft, es gelten allgemein aber die gleichen Richtlinien wie für andere Charaktere auch. Ob das Konzept als passend eingeschätzt wird, ist eine Einzelfallentscheidung. Insgesamt kommt es vor allem auf das Gesamtpaket an. Bewerbungen von Fremdrossen-Charakteren, die auf dem Epic Empires ein eigenes Themenlager/Stadtviertel haben, müssen wir aktuell leider ablehnen (z.B. Elben und Zwerge).
- Klassen: "Jäger und Sammler" (in all ihren Professions-Variationen und kulturellen Ausprägungen, d.h. interkulturell und berufsübergreifend)
- Glaube: Der Glaube an den Baum als höchste göttliche Instanz ist Pflicht (bei kulturellen Variationen, unterschiedlichen Riten, Nebengötter usw.)
- Gewandung: Schichten, Naturstoffe, Leder, Fell, funktional, gedeckte Farben und Naturfarben, ggf. mit Farbakzenten, Stickereien, ZK/Baum-Symbolen (z.B. weißer/schwarzer Hirsch, Dreigestirn/Siebgestirn, grauer Kreis, Helionora Aurelis/Stellaris, ...). Wir begrüßen Farbkonzepte, die sich um die Farben Grün und/oder Braun drehen. Insgesamt legen wir aber vor allem Wert auf ein natürliches, naturverbundenes Gesamterscheinungsbild.

- Waffen: Bögen, Speere, Einhänder, Äxte, kleine Schilde, lange Messer, Wurfaffen, Arbeitsgeräte usw. - keine Feuerwaffen
- Magie/Heilung/Alchemie: Eher intuitiv, archaisch und rituell, denn die große akademische Schule
- Ausstattung: Alles was sichtbar ist muss zum Ambientestandard passen (Zeltmaterial, Spielmaterialien, Deko usw.)

No-Gos

Wir sind durchaus auch mal zu Ausnahmen und Kompromissen bereit, und es ist nicht gleich ein KO-Kriterium, wenn einer der Punkte mal nicht erfüllt wird. Aber aufs Ganze gesehen muss der Spieler und sein Charakter halt schon passen. Jeder Fall ist individuell!

- Nichterfüllung der OT-Kriterien: Wir machen das hier ehrenamtlich, und erwarten deshalb ein gewisse Maß an Beteiligung von jedem TN.
- Zwielfichtige und/oder geld- und machtgierige Charaktere, die in selbstsüchtiger oder egoistischer Art und Weise handeln, sind für unsere "Schicksalsgemeinschaft" nicht geeignet. Wer extremes lagerinternes Konfliktspiel sucht ist bei uns nicht richtig.
- Charaktere, die man eher anderen Lagern oder Stadtvierteln zuordnen würde und wo keine Bereitschaft zur Anpassung an die ZK vorhanden ist, sei es in Sachen Gewandung, Baumglauben, Spielstil usw. Wir helfen hier gerne dabei, die Spielräume auszuloten und geben euch Tipps und Hilfestellung, aber wir erwarten da auch eure Mitarbeit und Kompromissbereitschaft!

7.3 Charakterdatenblatt

Jeder Interessent sollte sich nach seiner Freischaltung im offenen ZK-Forum möglichst umgehend ein **persönliches Charakterdatenblatt anlegen** und sich dort vorstellen. Neben einer dem nachstehenden Muster zu entnehmenden Charakterbeschreibung sind unbedingt auch aussagekräftige Fotos des Charakters in Gewandung (ungerüstet/gerüstet) einzustellen – ohne diese ist eine Bewertung eines Charakters nicht möglich. Ebenso bitten wir um ein **Foren-Avatarbild** auf dem man euer Gesicht erkennt. Ausgehend von eurer Vorstellung wird dann gemeinsam mit euch geprüft, ob der Charakter, die Gewandung und die Darstellung zur ZK passen, ob noch Änderungen vorzunehmen sind - oder ob man doch lieber getrennte Wege geht. Wir bitten euch also, euren Charakterdatenblatt-Thread immer im Auge zu behalten und für Rückfragen zeitnah zur Verfügung zu stehen.

Charakterpass

1. Zur Person

- OT-Name
- Alter, Beruf, Wohnort, usw. - stellt euch bitte kurz vor
- Larperfahrung

2. Charakterbeschreibung

- IT-Name
- Gruppe (sofern vorhanden)
- Herkunft
- Rasse
- Klasse/Beruf
- Fähigkeiten (Magie, Kräfte, Alchemie usw. – bitte genauer darlegen)
- Gesinnung/Glaube (Bezug zum Lebensbaum)
- Besonderheiten (bspw. Adel)
- Charakterhintergrund/-geschichte

3. Mein Spiel in der ZK

Warum möchte ich in die ZK...?

- Was lockt mich am EE – und warum möchte ich in die Zusammenkunft und nicht in ein anderes Lager/Stadtviertel...?

Wo sehe ich meinen Schwerpunkt...?

- Was ist meine Berufung, was sind meine Stärken, womit möchte ich viel Zeit verbringen...? Auf was möchte ich im Spiel nicht verzichten...?

Was kann ich den anderen Zusammenkünstlern zur Verfügung stellen...?

- Wo bin ich Spezialist, was kann und will ich der Gemeinschaft anbieten, bei welchen Problemen kann man auf mich zurück kommen...?

Was suche ich von den anderen Zusammenkünftlern...?

- Wo brauche ich Unterstützung, was will ich lernen, wo hoffe ich auf Mitstreiter, Gleichgesinnte, Lehrmeister...?

Wie viel Ambiente kann ich der Zusammenkunft zur Verfügung stellen...?

- Ist mein Zelt IT-tauglich, ist es auch innen zu bespielen...? Kann ich besondere ambientefördernde Tätigkeiten ausüben, kann ich Ambientegegenstände mitbringen...?

4. Charakter-/Gewandungs-To-Do-Liste

Hier listet bitte auf, welche Änderungen/Erweiterungen ihr an eurer Gewandung bis zum nächsten EE plant und in welche Richtung ihr euren Charakter und eure Gewandung weiter entwickeln wollt. Insbesondere bei noch nicht so ausgefeilten Charakter- bzw. Gewandungskonzepten ist Interessant, was davon definitiv noch bis zum nächsten EE umgesetzt wird.

5. Charakterfotos

Wir bitten euch, euren Charakter/eure Gewandung im Datenblatt mit mind. 3-4 aussagekräftige Ganzkörper-Charakterfotos vorzustellen und diese direkt als Dateianhang im ersten Beitrag eures Datenblattes hochzuladen.

Insbesondere wenn ihr verschiedene Gewandungen tragt (bzw. gerüstet-ungerüstet) bitten wir um mehrere Bilder - und sollten keine Fotos in IT-Umgebung vorhanden sein geht auch die weiße Tapete als Hintergrund. Bitte legt euch ebenso ein aussagekräftiges Avatarbild zu, auf dem man euer Gesicht gut erkennen kann. So können wir uns im Forum im wahrsten Sinne des Wortes ein Bild voneinander machen. Auch hier gilt: Wenn ihr nichts anderes habt, dann nehmt ein OT-Bild.

6. Organisatorisches

- Wann ist der geplante Anreistermin (Tag und geschätzte Uhrzeit)...?
- Welches Zeltmaterial ist geplant (Art, Ambientefaktor, Platzbedarf)...?
- Ist eine Teilnahme an einer ZK-Con möglich - wenn ja, an welcher...?

Solltet Ihr bei der Erstellung eures Charakters bzw. Charakterblattes Unterstützung benötigen, so wendet Euch bitte vertrauensvoll an unsere **Spielerbetreuerinnen** Atmis und Tirse. Grundsätzlich jedoch solltet ihr bereits über eine solide Basisgewandung verfügen, denn es ist schwer aus dem Nichts heraus zu einer Gewandung zu kommen, die dem Epic Empires und der Zusammenkunft angemessen ist. Bevor die Basisgewandung nicht steht (und auf Fotos präsentiert wird) kann unsererseits keine Entscheidung erfolgen!

Das Hobby LARP, unsere Eigencons aber insbesondere auch das EE in der ZK stellen eine physisch und psychisch Belastung dar, der jeder TN gewachsen sein muss, um weder sich noch seine Mitspieler zu gefährden. **Grundsätzlich setzen wir eine gewisse körperliche Fitness ebenso voraus wie eine durchschnittliche emotionale Belastbarkeit.**

Wer da Einschränkungen mitbringt möge sich bitte gut überlegen, was er sich zumuten kann und klug für ihn ist. Ebenso bitten wir dann darum, dass ihr uns als Orga ins Bilde setzt, denn es ist einfach wichtig zu wissen wer Allergien hat, dringend Medikamente nehmen muss, psychisch angeschlagen ist oder Vorerkrankungen mitbringt, die den Ersthelfern bekannt sein sollten. Ebenso bitten wir euch, uns auch zu informieren wenn ihr Angst im Dunkeln habt, Probleme mit bestimmten Spielansätzen wie Fesseln u.ä. Wir wissen als Orga oft was passiert oder passieren kann, können Einfluss darauf nehmen und mithelfen, dass ihr eine Con bekommt, die euch Spaß bringt und nicht überfordert. Bitte spielt da mit offenen Karten und **zieht uns Orgas, wenigstens aber unseren Lagerarzt ins Vertrauen.**

7.4 EE-Tickets und Lagerbeitrag

Mit eurer Anmeldung für unser Themenlager "Zusammenkunft" erteilt ihr uns als Lagerorga den Auftrag, für euch eine Karte für das EPIC EMPIRES zu erwerben. Durch den Kartenerwerb kommt ein Vertrag zwischen euch und der EPIC EMPIRES Event UG (haftungsbeschränkt) bzw. dem in der Rechtsnachfolge stehenden EPIC EMPIRES e.V. als Veranstalter des EPIC EMPIRES zustande. Es gelten entsprechend die Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB) des Veranstalters, welche ihr auf der EE-Homepage unter www.epic-empires.de einsehen könnt. Mit dem Erwerb eines Tickets bestätigt ihr, dass ihr die AGB der EPIC EMPIRES Event UG zur Kenntnis genommen habt!

Grundsätzlich sind die Tickets, die ihr über uns erwerbt, an eure Person und das Lager gebunden und nur in Verbindung mit eurem Spielerplatz in der ZK gültig. Die aktuellen Preise und Staffellungen werden im Forum bekannt gegeben. Solltet ihr wider erwarten später dann doch nicht an der ZK auf dem EE teilnehmen können, so geht euer Lagerbeitrag automatisch als Spende an die Lagerkasse. Das Ticket hingegen kann je nach Zeitpunkt und in Rücksprache mit uns und der EE-Orga noch umgebucht werden - einen Anspruch darauf (bzw. Kostenrückerstattung) habt ihr jedoch nicht. Bitte wendet euch also im Falle einer möglichen Nicht-Teilnahme immer umgehend an die ZK-Orga.

7.5 Haftungsausschluss

Wir organisieren die ZK-Veranstaltung privat, nicht kommerziell und im Freundeskreis. Wir als "Orga" übernehmen bei Veranstaltungen ausdrücklich keinerlei Haftung für die Verkehrssicherheit des Geländes, die Brandschutzzeignung oder Standfestigkeit der Spielkulisse, die Sicherheit der Waffen usw. Jeder Teilnehmer muss mind. 18 Jahre alt sein und ist privat voll verantwortlich für sein Handeln (Umgang mit Feuer, Bogenschießen bei Nacht usw.) und handelt auf eigenes Risiko. Sollte es zu einem Sach- oder Personenschaden kommen, so erwarten wir, dass ihr euch umgehend meldet und den Verletzten bzw. die Schadensregulierung kümmert. Entsprechend ist jeder TN verpflichtet durch eine Privathaftpflichtversicherung sicher zu stellen, dass er etwaigen Haftungsansprüchen auch wirklich gerecht werden kann.

www.zusammenkunft-ee.de