

NEAPOLIS

DAS LAGER DER ANTIKE AUF DEM EPIC EMPIRES



NEAPOLIS – EINE KLEINE AUFBLÜHENDE OASE WAHRER KULTUR INMITTEN EINER BARBARISCHEN WELT. GEGRÜNDET, VON DEN ERSTEN STREITERN, DIE AUS DEN GROßEN KULTUREN DER WELT ZUSAMMENGEKOMMEN WAREN, UM SICH DEM WETTSTREIT DER LESATH ZU STELLEN. RÖMER, GRIECHEN, ÄGYPTER, SKYTHEN, PERSER UND ETRUSKER STEHEN HIER SEITE AN SEITE, UM DIESEN EINZIGARTIGEN ORT DER GEMEINSCHAFT MIT HILFE DER GÖTTER ZU VERTEIDIGEN.

UNSER KONZEPT

ZUSAMMEN WOLLEN WIR EIN LAGER AUF DIE BEINE STELLEN, IN DEM WIR DIE GROßEN KULTUREN DER ANTIKEN WELT AUFLEBEN LASSEN. WIR LEGEN GROßEN WERT AUF EIN STIMMIGES ZUSAMMENSPIEL, DASS SICH SO GUT WIE MÖGLICH AN DER HISTORIE ORIENTIERT, DABEI ABER FLEXIBEL GENUG BLEIBT, UM EIN FRIEDLICHES ZUSAMMENSPIEL DER VERSCHIEDENEN KULTUREN INNERHALB DES LAGERS ZU ERMÖGLICHEN. NEAPOLIS IST EINE KLEINE, WENN AUCH STETIG WACHSENDE SIEDLUNG IN EINEM HEFTIG UMKÄMPFTEN LAND. DEMNACH STEHEN DIE KÄMPFERISCHEN KONZEPTE KLAR IM VORDERGRUND. ABER NATÜRLICH DÜRFEN AUCH ZIVILE CHARAKTERE WIE PRIESTER, HÄNDLER, PHILOSOPHEN, MEDIZINER, GELEHRTE UND SKLAVEN IN EINER AUFSTREBENDEN ANTIKEN SIEDLUNG NICHT FEHLEN. AUCH FÜR DIESE KONZEPTE VERSUCHEN WIR IN UNSEREM LAGER DURCH KLEINE NEBENPLOTS SCHÖNES SPIEL ZU GENERIEREN.

DIE VERSCHIEDENEN KULTUREN IM LAGER DER ANTIKE

UNSER LAGER IST EINE BUNTE MISCHUNG VERSCHIEDENER ANTIKER HOCHKULTUREN. BISHER VERTRETEN SIND HAUPTSÄCHLICH GRIECHEN UND RÖMER, ABER AUCH EINIGE ÄGYPTER, PERSER UND SKYTHEN FINDEN SICH IN UNSEREN REIHEN UND HOFFEN AUF VERSTÄRKUNG. FALLS IHR EINE ANDERE ALS DIE HIER GENANNTE HOCHKULTUREN SPIELEN WOLLT, SCHREIBT UNS EINFACH AN – WIR SCHAUEN DANN, OB DIESE KULTUR IN UNSER LAGERKONZEPT PASST.

DIE GEWANDUNG

BEI DER GEWANDUNG ORIENTIEREN WIR UNS AN DEM, WAS HISTORISCH ÜBERLIEFERT IST ODER DURCH KLASSISCHE HISTORIENFILME VON JEDEM GLEICH ALS ANTIKE ERKANNT WIRD. WIR MACHEN KEIN REENACTMENT. TROTZDEM SOLLEN SICH UNSERE GEWANDUNGEN DEUTLICH DEM HISTORISCHEN VORBILD ANNÄHERN. TIPPS ZU HISTORISCHER GEWANDUNG FINDEN SICH IM INTERNET REICHLICH UND AUF UNSERER INTERNETSEITE WWW.NEAPOLIS-LARP.DE FINDET IHR LINKS ZU EINIGEN GUTEN SEITEN. NATÜRLICH BERATEN WIR EUCH BEI BEDARF GERNE ODER STELLEN KONTAKT ZU EINEM ERFAHRENEN SPIELER UNSERES LAGERS HER.

NOGOS SIND ZUM BEISPIEL KLEIDUNGSSTÜCKE DIE EINDEUTIG IN DIE KATEGORIE MITTELALTER ODER FANTASY GEHÖREN SOWIE NATÜRLICH OT KLEIDUNG UND SCHUHWERK (SPRINGERSTIEFEL, MODERNE LEDERHOSEN, ABGETARNTA TURNSCHUHE). UND DA DIE ANTIKE TATSÄCHLICH BUNT WAR, VERMEIDET BITTE ZU VIEL SCHWARZ IN Eurer GEWANDUNG.

LARP-ANFÄNGER

AUCH ALS LARP-ANFÄNGER SEID IHR BEI UNS IM LAGER HERZLICH WILLKOMMEN. IHR KÖNNT JEDERZEIT UNTER INFO@NEAPOLIS-LARP.DE FRAGEN AN UNS STELLEN. WENN IHR DANN WIRKLICH EINSTEIGEN WOLLT, VERMITTELN WIR EUCH GERNE AUCH KONTAKT ZU EINEM ERFAHRENEN SPIELER UNSERES LAGERS, DER EUCH IM VORFELD AUSGIEBIG MIT RAT ZUR SEITE STEHT UND NACH ABSPRACHE GGF. AUCH IT EIN WENIG UNTER SEINE FITTICHE NIMMT.

DIE HIERARCHIE IN NEAPOLIS – DER SENAT

DER SENAT VON NEAPOLIS IST DIE HÖCHSTE INSTANZ IN POLITISCHEN FRAGEN RUND UM DAS WOHL DER SIEDLUNG. ER FÄLLT Z.B. ENTSCHEIDUNGEN ÜBER KRIEGSERKLÄRUNGEN UND FESTE BÜNDNISSE. VON KRIEGEN ZU UNTERSCHIEDEN SIND EINZELNE ANGRIFFE, BEI DENEN ES LEDIGLICH UM DIE SPIELE DER LESARTH GEHT; LETZTERES ENTSCHEIDEN DIE MILITÄRISCHEN VERTRETER IN EIGENEM ERMESSEN. DER SENAT SETZT SICH WIE FOLGT ZUSAMMEN:

- PYRRHA – DAS ORAKEL UND GEISTIGE FÜHRUNG VON NEAPOLIS (GSC/LAGERORGA)
- EINEN ZIVILEN VERTRETER – GEWÄHLT VON ALLEN ZIVILEN SPIELERN DES LAGERS
- DREI MILITÄRISCHE VERTRETER – GEWÄHLT VON IHRER JEWEILIGEN EINHEIT (SIEHE MILITÄRISCHES SPIEL). DIE DREI MILITÄRISCHEN VERTRETER SIND GLEICHRANGIGE BEFEHLSHABER, DIE GEMEINSAM DIE SIEDLUNG ZUM SIEG FÜHREN SOLLEN.

ALLE SPIELER WERDEN VORAB VON DER LAGERORGA ANHAND DER ANMELDUNG, BEWAFFNUNG UND CHARAKTERBESCHREIBUNG JEWEILS EINER GRUPPE ZUGETEILT. JEDE GRUPPE/EINHEIT WÄHLT IHRE VERTRETUNG IM SENAT AM MITTWOCH NACHMITTAG IT. DAFÜR ERHALTET IHR EINEN FARBIGEN STEIN IN EINEM UMSCHLAG, DER EURE WAHLSTIMME DARSTELLT (ZIVILISTEN HELLGRÜN, LEGION BLAU, PHALANX ROT, AUXILLIAR-TRUPP DUNKELGRÜN). SKLAVENSPIELER WERDEN KEINER GRUPPE ZUGEORDNET UND WENDEN SICH BITTE OT AN DIE LARGERORGA, WENN SIE SICH OT DURCH IHRE HERREN NICHT ANGEBRACHT IT REPRÄSENTIERT FÜHLEN.

MILITÄRISCHES SPIEL

IN UNSEREM LAGER UNTERTEILEN WIR DIE CHARAKTERE MIT KÄMPFERISCHEM HINTERGRUND IN DREI GRUPPEN. JEDE GRUPPE WÄHLT ZU BEGINN DES SPIELS IHREN ANFÜHRER, DER DIESE GRUPPE IN DER SCHLACHT ANFÜHRT, SIE ZWISCHEN DEN SCHLACHTEN TRAINIERT UND DIE INTERESSEN DER GRUPPE IM SENAT VERTRITT. ZU WELCHER GRUPPE DEIN CHARAKTER GEHÖRT, HÄNGT VON DEINER CHARAKTERBESCHREIBUNG UND DEINER AUSSTATTUNG AB.

DIE HOPLITEN (AUS VERSCHIEDENEN KULTUREN)

ZUR MINDESTAUSSTATTUNG EINES HOPLITEN GEHÖRT: LINTHORAX, LORICA MUSCULATA ODER GLOCKENPANZER, HELM, ASPIS-SCHILD ZUM SCHIEBEN IN DER FORMATION, SPEER UND HELM. HOPLITEN KÖNNEN AUS VERSCHIEDENEN KULTUREN STAMMEN, ENTSCHEIDEND IST HIER HAUPTSÄCHLICH DIE AUSSTATTUNG.

DIE RÖMISCHEN LEGIONÄRE

ZUR MINDESTAUSSTATTUNG EINES LEGIONÄRS GEHÖRT: LORICA SEGMENTATA/HAMATA, HELM, CINGULUM, SCUTUM UND GLADIUS.

UNABHÄNGIG VON DER EVENTUELL VORHANDENEN AUSSTATTUNG, GEHÖREN CHARAKTERE, DIE VOM HINTERGRUND ALS AUXILIARE ANGELEGT SIND, NICHT ZU DEN RÖMISCHEN LEGIONÄREN, SONDERN ZU DEN AUXILIAREN. BITTE BERÜCKSICHTIGT DAS, WENN IHR EUREN CHARAKTERHINTERGRUND ERSTELLT.

DIE AUXILIARE (AUS VERSCHIEDENEN KULTUREN)

ALLE ANDEREN KÄMPFENDEN CHARAKTERKONZEPTE IN NEAPOLIS FINDEN SICH ALS AUXILIAREINHEIT ZUSAMMEN. IN DER AUXILIAREINHEIT SIND BOGENSCHÜTZEN UND PLÄNKLER ABER AUCH SCHWERER GERÜSTETE CHARAKTERE, DIE NICHT IN DER PHALANX DER HOPLITEN UND LEGIONÄRE KÄMPFEN. SIE SIND ALS EINHEIT FLEXIBLER ALS DIE SCHWERE INFANTERIE UND KÖNNEN DAHER BEVORZUGT FÜR SPÄH- UND SONDERKOMMANDOS EINGESETZT WERDEN.

SCHÖNER STERBEN

DIE KAMPFFILOSOPHIE VON EPIC EMPIRES HEIßT: „KEIN GEWEINE, KEINE DEBATTEN, KEIN JAMMERN“ UND ES GILT DAS HOLLYWOOD-PRINZIP „SCHÖNER STERBEN“.

DIE KÄMPFE AUF DEM EPIC EMPIRES SIND FÜR GEWÖHNLICH ETWAS HÄRTER, ALS IHR ES VON ANDEREN VERANSTALTUNGEN GEWOHNT SEID. DEBATTEN ÜBER AUSSPIELEN O.Ä. IN KAMPFSITUATIONEN SIND VERBOTEN. VERHÄLT SICH DEIN GEGENÜBER INADÄQUAT, SPIELT DARÜBER HINWEG ODER VERLASST NÖTIGENFALLS DIE SITUATION. SOLLTE EIN KAMPF OT ZU GEFÄHRLICH SEIN, ZIEHT EUCH AUS DER SITUATION ZURÜCK. STELLT DEN VERURSACHER IM ANSCHLUSS OT ABSEITS DES SPIELGESCHEHENS ZUR REDE. SOLLTET IHR NICHT MEHR WEITERKOMMEN, KANN DIE LAGERORGA ZUR MEDIATION HINZUGERUFEN WERDEN. BEI ÜBERMÄßIGER HÄRTE FOLGT DER AUSSCHLUSS VON DER VERANSTALTUNG. MEHR ZU DEM THEMA FINDET IHR IM EPIC EMPIRES REGELWERK.

LEIDER GAB ES IN DER VERGANGENHEIT WIEDERHOLTE KRITIK GEGENÜBER UNSEREM AUSSPIELVERHALTEN, DAHER EIN PAAR WORTE DAZU. GRUNDSÄTZLICH STEHT DAS ‚HOLLYWOOD-PRINZIP‘ ÜBER ALLEM. WENN IHR ZUM BEISPIEL DREI RÜSTPUNKTE HABT, HEIßT DAS NICHT, DASS IHR DIE ERSTEN DREI TREFFER IGNORIERT UND DANN ERST ANFANGT AUSZUSPIELEN. JEDER TREFFER BEWIRKT ETWAS – ER VERURSACHT SCHMERZEN, BRINGT EUCH AUS DEM GLEICHGEWICHT, MACHT EUCH WÜTEND, ETC. BITTE BEDENKT AUCH, DASS IHR VIEL MEHR GEWINNT, WENN DAS ANDEREN LAGER NACH DEM KAMPF MIT EUCH, DEN KAMPF EINFACH TOLL FAND UND ES BEIDEN SEITEN SPAß GEMACHT HAT, DENN DANN TRETEN DIE AUCH GERNE WIEDER GEGEN EUCH AN. DAGEGEN IST DER IT-SIEG DOCH EHER UNBEDEUTEND. AUCH NIEDERLAGEN KÖNNEN DIE GRUNDLAGE FÜR WEITERES SCHÖNES SPIEL SEIN.

RÜSTPUNKTE

DIE RÜSTPUNKTE SAGEN ALSO NUR, DASS IHR MEHR TREFFER VERTRAGT BIS IHR ENDGÜLTIG AUS DEM VERKEHR GEZOGEN SEID UND EUCH AUS DEM KAMPF ZURÜCKZIEHEN MÜSST ODER AN ORT UND STELLE ZUSAMMENBRECHT. JEDER NORMALE CHARAKTER FÄLLT ÜBRIGENS NACH EINEM TREFFER. DIES BEDEUTET ALLERDINGS NICHT DEN SOFORTIGEN TOD, SONDERN NUR DIE ABSOLUTE KAMPFUNFÄHIGKEIT. ALLERSPÄTESTENS FÄLLT JEDER CHARAKTER NACH DEM DRITTEN TREFFER (CHARAKTERE MIT EXTREMER KONSTITUTION).

NUN EIN PAAR WORTE DAZU, WIE WIR DIE RÜSTUNGSSPEZIFIKA DER ANTIKEN WELT AUF DEM EPIC EMPIRES AUSSPIELEN WOLLEN. DIE GESAMTANZAHL AN RÜSTUNGSPUNKTEN RICHTET SICH NICHT NUR NACH DER ART DER RÜSTUNG, SONDERN AUCH DANACH, AN WIE VIELEN KÖRPERSTELLEN DIE RÜSTUNG GETRAGEN WIRD.

- EIN DURCHSCHNITTLICHER HOPLIT BZW. LEGIONÄR HAT DEMNACH 4 RÜSTUNGSPUNKTE (LORICA SEGMENTATA/ LINTHORAX/ LORICA HAMATA (KETTENHEMD) + BEINSCHIENEN + HELM);
- EIN SCHWÄCHER GEPANZERTER 2-3 RÜSTUNGSPUNKTE (Z.B., LEDERMUSCULATA);
- EIN SEHR SCHWER GEPANZERTER KRIEGER DER ANTIKE HÄTTE MAXIMAL 5 RÜSTUNGSPUNKTE (LORICA SEGMENTATA + SUBARMALIS/ LORICA HAMATA + SUBARMALIS/ SCHWERER LINO MIT METALLSCHUPPEN + BEINSCHIENEN + ARMSCHIENEN/MANICA (METALL) + HELM)
- DIE 6 RÜSTPUNKTE IM REGELWERK GEHEN VON EINER PLATTE + KETTE + GAMBESON + HELM – RÜSTUNG AM GANZEN KÖRPER AUS (RITTER), DIE IN DER ANTIKE WIRKLICH NIEMAND ERREICHT.

DAS EINZIGE WAS IN DER ANTIKE ANDERS IST ALS IN DEN ANDEREN GENRES IST DER LINTHORAX. AUS FAIRNESSGRÜNDEN DEN ANDEREN LAGERN GEGENÜBER SOLLTE MAN IHN GLEICHWERTIG ZU EINEM KETTENHEMD AUSSPIELEN. DAHER BITTEN WIR EUCH, DASS SPÄTESTENS DER ZWEITE PFEIL, DER AUF DEN LINO TRIFFT, EUCH AUCH AUS DEM GESCHEHEN ZIEHT!

BITTE BEACHTET AUCH HIER UNBEDINGT DAS HOLLYWOOD-PRINZIP „SCHÖNER STERBEN“. DES EPIC EMPIRES. VERSCHWENDET ABSEITS ALLER PUNKTBERECHNUNGEN ALSO AUCH RUHIG EINFACH MAL EINEN GEDANKEN DARAN, WAS DER TREFFER DEN IHR DA GERADE EINGESTECKT HABT REAL BEWIRKT HÄTTE UND SPIELT ES EINFACH SCHÖN AUS.

KÄMPFENDE FRAUEN IN DER ANTIKE

AUCH WENN ES HISTORISCH BETRACHTET KAUM KÄMPFENDE FRAUEN IN DEN ANTIKEN HOCHKULTUREN GAB DRÜCKEN WIR FÜR DEN SPIELSPAß DA GERNE EIN AUGE ZU. LASST EUCH EINFACH EINE SINNVOLLE HINTERGRUNDGESCHICHTE EINFALLEN, WARUM IHR GERADE DIE EINE AUSNAHME SEID, DIE DOCH BEIM MILITÄR GELANDET IST. EINE ANDERE ALTERNATIVE SIND SKYTHISCHE CHARAKTERE (SKYTHEN SIND VERMUTLICH DIE HISTORISCHE GRUNDLAGE DES AMAZONEN MYTHOS). BEI DEN SKYTHEN GAB ES KÄMPFENDE FRAUEN, DIE DEN MÄNNERN MÜHELOS DAS WASSER REICHEN KONNTEN.

WACHE

FÜR UNS GEHÖRT ES ZUM SCHÖNEN UND SCHLÜSSIGEM SPIELKONZEPT, DASS DAS LAGER RUND UM DIE UHR BEWACHT IST. ALLE KÄMPFENDEN CHARAKTERE SIND DESHALB OT WIE IT VERPFLICHTET, SICH AN DER WACHE ZU BETEILIGEN. DIE EINTEILUNG IN DIE WACHGRUPPEN UND FAIRE VERTEILUNG DER WACHZEITEN ERFOLGT AM MITTWOCH DURCH SCHÖNES IT SPIEL. DER WACHPLAN WIRD FÜR ALLE ERSICHTLICH SPÄTESTENS AB MITTWOCHABEND AM TOR AUSHÄNGEN.

ZIVILES SPIEL

HEILER

IN NEAPOLIS GIBT ES AKTUELL ÄRZTE UND HEILER AUS DER RÖMISCHEN UND GRIECHISCHEN KULTUR, DIE SICH GEMEINSAM IM ASKLEPEION UM DIE VERSORGUNG DER VERWUNDETEN UND KRANKEN KÜMMERN. HEILER AUS ANDEREN KULTUREN SIND IN UNSERER SIEDLUNG ABER NATÜRLICH EBENSO WILLKOMMEN. WER EINEN HEILER IN NEAPOLIS SPIELEN MÖCHTE, SOLLTE BEREIT SEIN SICH EIN WENIG MIT DEN HISTORISCH BESCHRIEBENEN HEILMETHODEN AUSEINANDER ZU SETZEN, DIE ZUR KULTUR SEINES CHARAKTERS PASSEN.

SKLAVEN

SKLAVEN GEHÖREN ZUM NATÜRLICHEN STADTBILD DER MEISTEN ANTIKEN HOCHKULTUREN UND DAS SKLAVENSPIEL BIETET VIEL SCHÖNES KONFLIKTPOTENTIAL MIT ANDEREN LAGERN. WIR FREUEN UNS SEHR ÜBER SPIELER DIE BEREIT SIND, SICH AUF DIESES KONZEPT EINZULASSEN. ALLERDINGS MACHT NUR DAS KONZEPT EINES ZUMINDEST GRUNDSÄTZLICH GEHORSAMEN SKLAVEN FÜR EINE SO LANGE ANDAUERENDE VERANSTALTUNG SINN. SKLAVEN WAREN IN DER ANTIKE NICHT NUR NIEDERES DIENSTPERSONAL, SONDERN SIE WURDEN DURCHAUS AUCH MIT WICHTIGEN AUFGABEN BETRAUT. AUCH WAREN SKLAVEN NICHT FÜR JEDERMANN ‚VOGELFREI‘ – SIE GEHÖREN JEMANDEM UND MAN KANN MIT DEM BESITZ EINES ANDEREN NICHT EINFACH MACHEN, WAS MAN WILL. GERNE HELFEN WIR BEI DER VERMITTLUNG VON SPIELERN DIE MIT IHREM CHARAKTER GERNE EINEN SKLAVEN BESITZEN WÜRDEN UND SOLCHEN, DIE GERNE EINEN SKLAVEN SPIELEN WÜRDEN. DAMIT ES ALLEN DANN AUCH SPAß MACHT GIBT ES EINIGE WICHTIG EMPFEHLUNGEN VON UNS: BESITZER UND SKLAVE SOLLTEN SICH RECHTZEITIG VOR DER CON KENNEN LERNEN UND SICH AUSFÜHRLICH ABSPRECHEN, WIE SIE SICH DAS GEMEINSAME SPIEL VORSTELLEN. WICHTIG IST, DASS SICH SPIELER, DIE ALS SKLAVENBESITZER AUFTRETEN MÖCHTEN, BEWUSST MACHEN, DASS SIE DAMIT VIEL VERANTWORTUNG FÜR DEN SPIELSPAß DES SKLAVENSPIELERS ÜBERNEHMEN.

HÄNDLER, PHILOSOPHEN & MEHR...

NEAPOLIS IST EINE KLEINE SIEDLUNG UND NATÜRLICH BEREICHERN HÄNDLER, PHILOSOPHEN ODER AUCH ANDERE ZIVILE CHARAKTERE DAS BUNTE STADTBILD UNGEMEIN. AUCH HIER GILT, BEFASST EUCH EINFACH IM VORFELD EIN WENIG MIT DEN HISTORISCHEN GEgebenHEITEN FÜR DAS KONZEPT, DASS EUCH INTERESSIERT. WIR SEHEN DAS MIT DER HISTORISCHEN KORREKTHEIT AUCH HIER NICHT SO ENG, ABER EINE GROBE ANLEHNUNG SOLLTE SCHON VORHANDEN SEIN.

RELIGIONSSPIEL

PYRRHA – DIE GEISTIGE FÜHRUNG VON NEAPOLIS

PYRRHA WAR DAS ORAKEL VON DELPHI BEVOR SIE NACH NEAPOLIS KAM. SIE IST EIN ORAKEL DES GRIECHISCHEN GOTTES APOLLON UND DEN GÖTTERN SO NÄHER ALS JEDER PRIESTER. SEID DEN GRÜNDUNGSTAGEN FÜHRT SIE NEAPOLIS IN ALLEN GEISTIGEN BELANGEN. OT BETRACHTET IST PYRRHA / LEX ALS TEIL DER LAGERORGA EINE ART GSC UND UNSERE MÖGLICHKEIT ALS ORGA AN PASSENDER STELLE ETWAS IN DEN SPIELVERLAUF EINZUGREIFEN. DESHALB WIRD DIESE ROLLE IM GEGENSATZ ZU ALLEN ANDEREN AUCH NICHT DURCH EINE WAHL VERGEBEN. DAS BEDEUTET ALLERDINGS NICHT, DASS JEDE HANDLUNG VON PYRRHA ORGABESTIMMT IST. FINDET HERAUS, OB ES DER WILLE DER GÖTTER IST...

GOTTESDIENSTE UND PRIESTERSCHAFT IN NEAPOLIS

DIE PRIESTER IN NEAPOLIS HABEN VIELFÄLTIGE AUFGABEN. ZU DEN PFLICHTEN ALLER PRIESTER GEHÖRT DAS VORBEREITEN UND DIE DURCHFÜHRUNG DER GOTTESDIENSTE SOWIE DIE RÜCKHOLUNG UNSERER TOTEN AUS DER UNTERWELT. WIR VERSUCHEN AUCH UNSERE GOTTESDIENSTE GROB AN HISTORISCHEN ÜBERLIEFERUNGEN AUSZURICHTEN. GRUNDSÄTZLICH STEHT ABER AUCH HIER SCHÖNES SPIEL UND SPIELSPAß FÜR ALLE BETEILIGTEN LETZTENDLICH ÜBER HISTORISCHER KORREKTHEIT. IN NEAPOLIS FINDET JEDEN TAG EIN GOTTESDIENST STATT. JE NACH CHARAKTERKONZEPT KÖNNEN DARÜBER HINAUS NATÜRLICH NOCH VIELE ANDERE AUFGABEN IN DEN BEREICH DER PRIESTER FALLEN – SPRECHT UNS EINFACH AN, WAS IN EUER KONZEPT PASSEN WÜRDEN UND WIR SCHAUEN OB UND WIE ES SICH UMSETZEN LÄSST. GRUNDSÄTZLICH MÖCHTEN WIR NOCH ANMERKEN, DASS WIR SCHON EINEN SEHR HOHEN PRIESTERANTEIL IN UNSERER SIEDLUNG HABEN UND UNS FREUEN, WENN IHR AUCH ANDERE KONZEPTE IN BETRACHT ZIEHEN WÜRDEN.

UNSER LAGER – EUER BEITRAG

EURE ORGA

WIR SIND EURE ORGA: LEX, KEVIN UND INKA.

WIR HELFEN GERNE JEDERZEIT BEI FRAGEN UND PROBLEMEN. BEDENKT ABER BITTE, DASS WIR ALLE DREI AUCH STARK ANDERWEITIG EINGEBUNDEN SIND UND EINE ANTWORT SCHON MAL DAUERN KANN, WENN IHR EINEN UNGÜNSTIGEN ZEITPUNKT ERWISCHT. UNSER WUNSCH IST ES, DASS DAS SPIEL IM ANTIKE LAGER AUF DEM EPICEMPIRES FÜR UNS ALLE ZU EINEM TOLLEN SPIELERLEBNIS WIRD. WIR INVESTIEREN DAFÜR WIRKLICH VIEL UNSERER FREIZEIT. BITTE HABT ABER VERSTÄNDNIS DAFÜR, DASS WIR DABEI NICHT IMMER NUR WUNSCHERFÜLLER SEIN KÖNNEN. ES GIBT VORGABEN DER EPIC ORGA, RECHTLICHE VORSCHRIFTEN UND NICHT ZULETZT AUCH SPIELERINTERESSEN, DIE SICH GEGENSEITIG AUSSCHLIEßEN.

LAGERSPIEL, LAGERGESTALTUNG & TIME-IN

ZU BEDENKEN IST, DASS ES AUF DEM EPIC EMPIRES EINEN SEHR HOHEN ANSPRUCH AN DIE DARSTELLUNG GIBT. DIE BASIS DES REGELWERKS IST DKWDDK MIT OPFERREGEL. OPFERREGEL MEINT, DASS IHR ALS „OPFER“ EINER HANDLUNG SELBST ENTSCHIEDET, WELCHE KONSEQUENZEN DIESE BEGANGENE HANDLUNG HAT. ES GEHT DABEI NICHT DARUM, ETWAS IRGENDWIE DARZUSTELLEN, SONDERN MÖGLICHT FILMREIF UND VOR ALLEM OHNE TELLING

DAS EPIC EMPIRES SOWIE UNSERE VORCON SIND 24/7 IT-CONS. DAS HEIßT, ES KANN ZU JEDER ZEIT UND ÜBERALL ZU IT-AKTIONEN UND KÄMPFEN KOMMEN. DAVON AUSGENOMMEN SIND NUR WENIGE OT-BEREICHE WIE DER ORGAPLEX ODER DIE SANITÄRANLAGEN. AUCH MITTEN IN DER NACHT, BEIM GRILLEN ODER MITTAGSSCHLÄFCHEN ERWARTEN WIR EIN REALISTISCHES SPIEL VON EUCH.

DAS LAGERAMBIENTE IST SO HOCH WIE MÖGLICH ZU HALTEN, WESHALB DAS LIEGENLASSEN VON MÜLL EBENSO VERBOTEN IST, WIE ALLES ANDERE, DAS DEM AMBIENTE DES LAGERS SCHADET. WIR WOLLEN GEMEINSAM EINE WELT ERSCHAFFEN, IN DER ALLE ABTAUCHEN KÖNNEN.

BEI ANKUNFT AUF DEM GELÄNDE WIRD EUCH EUER LAGERPLATZ ZUGEWIESEN. DIESER IST AUFGRUND VON PLATZMANGEL SEHR ENG BEMESSEN UND NICHT FLEXIBEL, WEIL RUND UM DAS LAGER SCHLAGLÖCHER VERTEILT

SIND. DER LAGERPLAN WIRD CA. EINEN MONAT VOR DER VERANSTALTUNG FERTIGGESTELLT. BITTE WENDET EUCH SELBSTSTÄNDIG VIER WOCHEN VOR DER VERANSTALTUNG AN EURE LAGERORGA, FALLS IHR ZELTE/SONNENSEGEL MITBRINGT, DIE VON DEN VON EUCH ANGEgebenEN MAßEN BEI DER ANMELDUNG ABWEICHEN. RECHNET AUS FAIRNESS EUREN MITSPIELERN GEGENÜBER BEI DER MAßANGABE NICHT GROßZÜGIG, SONDERN GENAU. EINE VERÄNDERUNG DER PLATZZUWEISUNG KURZ VOR ODER GAR AUF DER VERANSTALTUNG IST LEIDER NICHT MÖGLICH.

TIME-IN GEHEN WIR ALS LAGER AUF DEM EPIC EMPIRES GESCHLOSSEN AM MITTWOCH UM 15:00 UHR. DAS VERSCHAFFT UNS ZEIT FÜR WAHLEN, GOTTESDIENST, GESPRÄCHE, ETC, BEVOR ES MIT DEM ALLGEMEINEN TIME-IN AM ABEND STRESSIG WIRD. IN DER ZEIT NACH 14 UHR KÖNNEN NATÜRLICH IT DIE SONNENSEGEL UND DAS LAGER DEKORIERT WERDEN. ALLERDINGS SOLLTEN EURE ZELTE SCHON STEHEN UND DIE PKWS AUF DEM PARKPLATZ SEIN. SOLLTET IHR DIESE ZEIT NICHT EINHALTEN KÖNNEN, GEBT UNS ZWEI WOCHEN VOR DER VERANSTALTUNG BESCHIED, DAMIT WIR DAS BERÜCKSICHTIGEN KÖNNEN.

AUFBAUTEAM

DER LAGERAUFBAU BEIM EPIC EMPIRES BEGINNT FÜR UNS AM SAMSTAG VOR DER VERANSTALTUNG. AB DIESEM ZEITPUNKT IST DIE ANREISE MÖGLICH. WENN IHR NICHT ZUM AUFBAUTEAM GEHÖRT, ABER DENNOCH FRÜHER KOMMEN UND BEIM AUFBAU HELFEN WOLLT, KOSTET DAS 10 EURO PRO PERSON UND NACHT, WAS VOR ORT AN DIE EPIC-ORGA ZU ENTRICHTEN IST. SOLLTET IHR OHNE IM AUFBAUTEAM ZU SEIN FRÜHER ANREISEN, ERWARTEN WIR ABER DENNOCH, DASS IHR EUCH AN DEN ALLGEMEINEN AUFBAUARBEITEN BETEILIGT UND LEDIGLICH BEI LEERLAUF ODER PAUSEN AN DEN EIGENEN DINGEN ARBEITET. AB DIENSTAG 12 UHR KANN JEDER ANREISEN OHNE BEIM AUFBAU MIT ANPACKEN ZU MÜSSEN (DENNOCH SIND LEIDER DIE 10 EURO ZU ENTRICHTEN).

WER INS AUFBAUTEAM KOMMT (20 PERSONEN MAXIMAL), ENTSCHIEDET DIE LAGERORGA VORAB. DAS AUFBAUTEAM ZAHLT KEINE FRÜHANREISE UND ES WIRD EINE GEMEINSAME VERPFLEGUNG ORGANISIERT. SOLLTET IHR INTERESSE AM AUFBAUTEAM HABEN, MELDET EUCH FRÜHZEITIG PER EMAIL BEI DER LAGERORGA.

ABBAUPFLICHT AM SONNTAGVORMITTAG

WIR HABEN VIELE JAHRE ERFOLGLOS VERSUCHT DEN ABBAU AUF FREIWILLIGENBASIS ZU ERLEDIGEN. NUN WERDEN WIR DAZU ÜBERGEHEN, ES WIE DIE ANDEREN LAGER ZU HANDHABEN. GRUNDSÄTZLICH GILT AB JETZT: ALLE HELFEN MIT! ES BAUT NIEMAND SEINEN PRIVATTEIL AB SOLANGE NOCH AN DEN LAGERBAUTEN GEARBEITET WIRD.

DER ABBAU DER LAGERBAUTEN UMFASST TOR, PALISADE, TEMPEL, SÄULENANLAGEN UND SEITENPALISADE SOWIE FUNDUS EINSAMMELN UND VERSTAUEN. IT EINRICHTUNGEN – DAS SIND IN UNSEREM FALL BSPW. ZELTE VON EINZELNEN SPIELERN/GRUPPEN (PRIESTERSCHAFTSZELT, ASKLEPIOS, ETC.) – ZÄHLEN NICHT ZU LAGERBAUTEN, SONDERN ZUM PRIVATTEIL.

DIE LOGISTIK FUNKTIONIERT FOLGENDERMAßEN: UM 8:30 UHR MACHEN WIR EINEN WECKRUF, UM 9:00 UHR TREFFEN WIR UNS AM TEMPEL, VERTEILEN DIE ARBEITEN UND FANGEN GEMEINSAM AN ZU ARBEITEN. EIN MITGLIED DER LAGERORGA STEHT IMMER NEBEN DEM TEMPEL. HIERHIN KOMMT IHR, SOBALD IHR EURE ANFÄNGLICH ZUGETEILTE AUFGABE ERLEDIGT HABT. DIE LAGERORGA SCHICKT EUCH DANN AN DIE STELLEN UND ZU DEN LEUTEN WO NOCH HILFE BENÖTIGT WIRD. AN DEN EINZELNEN STELLEN (Z.B. TOR, SÄULENANLAGEN, ETC.) BEFINDEN SICH WIEDERUM BAUKOORDINATOREN UND SAGEN EUCH, WO IHR KONKRET ANPACKEN SOLLT. WENN IHR DAMIT FERTIG SEID, MELDET IHR EUCH WIEDER AM TEMPEL UND ES GEHT WIEDER VON VORNE LOS – BIS ALLES ABGEBAUT UND VERSTAUT IST. DENKT BITTE DARAN, ARBEITSHANDSCHUHE MITZUBRINGEN.

WIR HOFFEN BIS SPÄTESTENS 13 UHR FERTIG ZU SEIN (WENN ALLE WIRKLICH RICHTIG MITANPACKEN, SICHER AUCH SCHON FRÜHER), DANN KÖNNT IHR MIT DEM ABBAU DES PRIVATANTEILS BEGINNEN. SOBALD EUER PLATZ GERÄUMT IST, MELDET DIES BEI EINER LAGERORGA, DAMIT SIE DEN PLATZ ABNEHMEN KANN. AUSNAHMEN MACHEN WIR BEI LEUTEN DIE MEHR ALS 800KM FAHREN ODER WO EIN HÄRTEFALL BESTEHT. DIES MÜSST IHR JEDOCH VOR DER VERANSTALTUNG MIT DER LAGERORGA ABSPRECHEN. DER VOLLSTÄNDIGKEIT HALBER WEISEN WIR DARAUF HIN, DASS WIR PLANEN, SPIELER, DIE NICHT WIE BESCHRIEBEN BEIM ABBAU IHREN TEIL BEITRAGEN, IM NÄCHSTEN JAHR NICHT WIEDER ZUZULASSEN. AUFRÄUMEN MAG KEINER, DAHER IST ES NUR FAIR, WENN ES AUF ALLEN SCHULTERN VERTEILT WIRD.

VORCON

DETAILS ZU EINER VORCON UND ZU ANDEREN ANTIKEN CONS FINDET IHR UNTER: WWW.NEAPOLIS-LARP.DE.

AUF DER VORCON GEHT ES VOR ALLEM DARUM, LAGERINTERNES SPIEL ZU FÖRDERN UND SICH IN ETWAS UNGEZWUNGENERER ATMOSPHERE IT BETTER KENNEN ZU LERNEN. DIES VERSUCHEN WIR DURCH KLEINE PLOTS ZU UNTERSTÜTZEN. DIE VORCON TRÄGT DARÜBER HINAUS ZUR WEITEREN FINANZIERUNG DER LAGERBAUTEN BEI – ALLE ÜBERSCHÜSSE LANDEN ZU 100% IN DER LAGERKASSE. BEI EINER ZU GERINGEN TEILNEHMERZAHL KÖNNEN WIR LEIDER KEINE VORCON ANBIETEN.

ANMELDUNG & TIME-IN

DIE ANMELDUNG ZUM EPIC EMPIRES ERFOLGT ÜBER DIE INTERNETSEITE DES EPIC EMPIRES. DABEI SIND FOLGENDE PUNKTE ZU BEACHTEN:

CHARAKTER: DENKT DARAN EINE AUSSAGEKRÄFTIGE CHARAKTERBESCHREIBUNG ZU HINTERLEGEN UND EIN FOTO IN VOLLER GEWANDUNG/RÜSTUNG HOCHZULADEN.

PLOT: BITTE GEBT BEI DER CHARAKTERBESCHREIBUNG AUCH MIT AN, OB IHR INTERESSE HABT, IN DEN LAGERINTERNEN PLOT EINGEBUNDEN ZU WERDEN. SO GEHEN WIR SICHER, DASS WIR PLOT FÜR SPIELER MACHEN, DIE AUCH SPAß DARAN HABEN UND IHR GEHT SICHER, DASS IHR VOM LAGERINTERNEN PLOT VERSCHONT WERDET, WENN IHR EIGENTLICH AN WAS ANDEREM MEHR FREUDE HABT. AUF DEN ÜBERGREIFENDEN EPICEMPIRE PLOT HABEN WIR ALS LAGERORGA ALLERDINGS KEINEN EINFLUSS.

ZELT: DA ES HIER IN DER VERGANGENHEIT WIRKLICH VIELE PROBLEME GAB, MÖCHTEN WIR ES DIESES JAHR WIE FOLGT REGELN: WENN IHR TEIL EINER GRUPPE SEID, GIBT DER GRUPPENANSPRECHPARTNER ALLE ZELTE DER GRUPPE MIT AN; ALLE ANDEREN SPIELER DIESER GRUPPEN VERWEISEN BITTE NUR ABSTRAKT AUF SEINE ANGABE. IM ÜBRIGEN GILT: NUR WER DAS ZELT SELBER MITBRINGT, GIBT ES IN SEINER ANMELDUNG MIT DEN GENAUEN MAßEN UND DEM BILD AN. ALLE DIE KEIN EIGENES ZELT MITBRINGEN, SCHREIBEN BITTE NUR BEI WEM SIE UNTERKOMMEN, OHNE ZELTMAßE ZU SCHICKEN. BITTE SCHREIBT ZU JEDEM ZELT AUCH DAZU, OB DER EINGANG AN DER KURZEN ODER LANGEN SEITE LIEGT, BZW. BEI SONNENSEGELN, WELCHE SEITE RICHTUNG STRAßE LIEGEN SOLL. DA DAS ANMELDETOOL DAS HOCHLADEN EINES BILDES FORDERT, KÖNNT IHR DANN EINFACH EINS AUS DEM INTERNET ODER FALLS IHR KEIN ZELT HABT NOCH MAL EUER CHARAKTERBILD HOCHLADEN.

STAFFELN: DIE STAFFELN SIND ZEIT UND KONTINGENTSTAFFELN, DAS HEIßT SIE ENDEN ENTWEDER MIT ABLAUF DES DATUMS ODER WENN ALLE KARTEN DER STAFFEL AUSVERKAUFT SIND. GRUNDSÄTZLICH GILT DER ZEITPUNKT Eurer ANMELDUNG FÜR DIE ZUTEILUNG DER KONTINGENTE. JEDOCH GILT DIE ANMELDUNG ERST MIT ERFOLGTER ÜBERWEISUNG ALS VOLLSTÄNDIG. DIE IN DER ANMELDUNGSBESTÄTIGUNG ANGEGBENE STAFFEL GILT DESHALB NUR, WENN INNERHALB VON 14 TAGEN AUCH EUER TEILNAHMEBEITRAG AUF UNSEREM KONTO EINGEHT. BEI VERZÖGERUNG UNSERERSEITS BEZÜGLICH Eurer ANMELDUNG BLEIBT EUCH NATÜRLICH DIE STAFFEL PASSEND ZU Eurer ANMELDUNG ERHALTEN. DIE EINTRITTSKARTEN WERDEN WENIGE WOCHEN VOR DER VERANSTALTUNG ALS ONLINE LINK PER EMAIL VERSCHICKT.

LAGERBEITRAG: UM DIE LAGERBAUTEN FÜR UNSER LAGER AUF DEM EPIC EMPIRES FINANZIEREN ZU KÖNNEN, ERHEBEN WIR EINEN LAGERBEITRAG VON 20 EURO PRO PERSON, DER MIT DEM KARTENPREIS BEI DER ANMELDUNG ZU ÜBERWEISEN IST.