



# Lagerleitfaden der Zusammenkunft

# WILLKOMMEN BEI DER ZUSAMMENKUNFT

---

Die Zusammenkunft (ZK) ist ein naturnahes und vielfältiges Spielerlager auf dem EPIC EMPIRES.

Alter, Herkunft, Religion, Geschlechtsidentität und sexuelle Orientierung spielen bei uns keine Rolle. Wir positionieren uns deutlich gegen Faschismus, Rassismus und Diskriminierung. Symbole, die als Identifikationszeichen der rechten Szene gelten, sind bei uns nicht geduldet. Wenn bei Begriffen, die sich auf Personengruppen beziehen, nur die männliche oder weibliche Form gewählt wurde, ist das nicht geschlechtsspezifisch gemeint, sondern geschah aus Gründen der besseren Lesbarkeit und einer vorsorglichen Vermeidung von Aufwand. Wir wünschen uns ausdrücklich, dass sich jede Person angesprochen fühlt.

Wir begreifen uns als eine feste Gemeinschaft und nicht als Ansammlung verschiedener Gruppen in einem gemeinsamen Lager. Trotz der erwünschten Vielfalt streben wir danach, anhand von Charakterkonzept und Gewandung als eine zusammengehörige Einheit wahrgenommen zu werden. Wir wünschen uns von unseren Spieler:innen, dass sie sich aktiv in die Planung und Gestaltung unseres Lagers einbringen. Der vorliegende Lagerleitfaden hat erschreckend viel Inhalt, obwohl es sich schon um die gekürzte Version handelt. Wir entschuldigen die Unannehmlichkeiten.

In der Zusammenkunft vereinen sich freie Menschen als Gleiche unter Gleichen. Nicht Stand, Blut oder Rasse binden uns aneinander, sondern der feste und unerschütterliche Glaube an den Einen Baum und das tiefe Vertrauen, dass er unser Schicksal zum Wohle der Waldvölker lenken wird. So steht der Kreis, den wir im Banner führen, für die Freundschaft der Einzelnen untereinander, die Loyalität der Gemeinschaft und das Vertrauen in die weise Führung des Einen Baumes. Wir sind alle Teil dieser Gemeinschaft und in unserem Innersten eng mit dem Einen Baum verbunden. Die Hüter verstehen es am besten, die Weisheit des Baumes in die Gruppe zu tragen und die Räte treffen die alltäglichen Entscheidungen im Dienste und im Sinne der Gemeinschaft. Aber jede Stimme wird in der großen Halle gehört und jeder kann seine Meinung zu allen Belangen kundtun.

Im Zentrum unseres Naturglaubens steht der Weltenbaum - der Anfang und Ende ist - und als bindendes Element allem Sein überhaupt erst Halt und Orientierung gibt. Wir sind davon überzeugt, dass allem Lebendigen eine Seele innewohnt, die es zu achten gilt. Aber jedem Ende wohnt auch immer ein neuer Anfang inne, jedem Vergängnis ein Entstehen - und unser Weg ist der des Überlebens. Vom Einen Baum geleitet, verstehen wir uns als ein kleiner aber dennoch wirkmächtiger Teil des großen Ganzen - ein Fragment des Kreislaufs, vom Schicksal an diesen Ort geführt und herausgefordert, in dieser mystischen und kriegerischen Welt Aké für unsere Sache einzustehen. Es gilt, unerschrocken das Erbe anzutreten, welches uns das Schicksal zugedacht hat - und wenn auch du die Stimme des Einen Baumes in dir hörst, dann sei uns willkommen.

WILLKOMMEN BEI DER ZUSAMMENKUNFT.....	1
<b>1 HINTERGRUND .....</b>	<b>4</b>
1.1 Der Eine Baum .....	4
1.2 Jäger und Sammler .....	4
1.3 Gemeinschaft, Hüter und Räte.....	5
1.4 Die Waldvölker .....	7
1.5 Der Graue Kreis.....	7
1.6 Kultur und Symbole .....	9
1.7 Glaubenskrieg - Unser Erbe in Aké .....	10
1.8 Der Tod und das Tal des Wandels .....	11
<b>2 SPIELANGEBOTE .....</b>	<b>12</b>
2.1 Lagerspiel auf dem EE.....	12
2.2 Handel und Plündern .....	15
2.3 Diplomatie, Bürgerwehr und Kämpfe.....	15
2.4 Plot, Visionen und NSC .....	17
<b>3 CHARAKTER .....</b>	<b>19</b>
3.1 Allgemeines zum Charakter.....	19
3.2 Hintergrund .....	20
3.3 Rasse .....	20
3.4 Beruf und Fähigkeiten .....	21
3.5 Baumglaube .....	22
3.6 Magie und Alchemie .....	22
3.7 Gewandung .....	23
3.8 Waffen und Rüstung.....	25
3.9 Lagerstätte .....	27
<b>4 AUFNAHMEVERFAHREN .....</b>	<b>28</b>
4.1 Voraussetzungen .....	28
4.2 Interessent.....	30
4.3 Anwärter .....	31
4.4 Aktiver .....	32
4.5 Passiver .....	32

<b>5 SPIELREGELN</b> .....	<b>33</b>
5.1 LARP für Erwachsene.....	33
5.2 24/7 .....	35
5.3 Ambiente .....	35
5.4 Konfliktspiel .....	35
<b>6 ORGANISATION</b> .....	<b>36</b>
6.1 Unser Selbstverständnis .....	36
6.2 Feedback und Kritik .....	36
6.3 Forum und WhatsApp .....	37
6.4 Orga-Team .....	39
6.5 Bilder und Öffentlichkeitsarbeit .....	40
6.6 Veranstaltungen.....	41
6.7 Finanzen und Tickets .....	43
<b>7 LAGERBAU</b> .....	<b>45</b>
7.1 UTOPION-Gelände .....	45
7.2 Allgemeiner Lagerbau .....	45
7.3 Projekte .....	46
7.4 Werk-Aktionen .....	47
7.5 Auf- und Abbau.....	47
7.6 Fundus.....	49
<b>8 ABSCHLUSS</b> .....	<b>50</b>
8.1 Haftungsausschluss.....	50
8.2 Abschließende Worte.....	50

# 1 HINTERGRUND

## 1.1 DER EINE BAUM

Die Begriffe „Baum des Lebens“, „Lebensbaum“, „Weltenbaum“, „Der Heilige Baum“, usw. werden bei uns synonym für den „Einen Baum“ verwendet, da es nur unterschiedliche Beschreibungen desselben Phänomens sind. Je nach Weltanschauung mag man sich vorstellen, dass es ein und derselbe gewaltige Baum ist, der an verschiedenen Stellen die Erdoberfläche durchbricht oder dass es sich um „Ableger“ des Einen Baumes handelt, welche 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 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 ist das Setting des EE insgesamt ein Glaubenskrieg, bzw. ein Kampf der Kulturen und daher begreifen auch wir unseren Baumglauben als den einzig wahren Glauben. Es ist entsprechend absolut unabdingbar, dass jeder ZK-ler diesem Spielansatz folgt, einen soliden Bezug zu unserer Religion hat und dem Einen Baum bedingungslos folgt.

## 1.2 JÄGER UND SAMMLER

Das Lager der Zusammenkunft setzt sich seit jeher aus „Jägern“ und „Sammlern“ zusammen. Während besagte Jäger die Kriegerinnen, Waldläufer und Soldaten des Lagers sind, finden sich bei den Sammlern eher die Heiler, Kräuterkundigen, Magiewirkerinnen, Schreiberinnen 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 Jägerinnen je nach Situation auch heilende und alchemistische Fähigkeiten einsetzen oder sich dem Plot und der Diplomatie stellen. Jäger und Sammler arbeiten also stets Hand in Hand und versuchen ihre Talente und Fähigkeiten immer zum Wohl des ganzen Lagers einzubringen. Die Mitglieder der Zusammenkunft betrachten sich dabei bewusst als Schicksalsgemeinschaft aus Jägern und Sammlern, die in einer kriegerischen Welt bestehen will, in der jeder auf den anderen angewiesen ist.

Es ist uns ein besonderes Anliegen, dass uns die Heterogenität der Charaktere und Spielansätze im Lager nicht behindert, 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 zurückzustecken. Kurzum: Diese bewusst in Kauf genommene Heterogenität innerhalb des Lagers ist sicher nicht der einfachste Weg. Wird sie aber als Spielangebot verstanden und von allen Beteiligten mit der nötigen Vernunft umgesetzt, kann - wie die Vergangenheit gezeigt hat - aus der Vielfalt fantastisches, lager-internes Spiel entstehen.

## 1.3 GEMEINSCHAFT, HÜTER UND RÄTE

### **Die Gemeinschaft**

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.

Die Räte in ihrer nominellen Führungsposition 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 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. Deshalb mag es vorkommen, dass eine festgefahrene Diskussion durch die Räte aufgelöst wird und wir vertrauen darauf, dass sie auch dabei im Gesamtinteresse der Gruppe handeln. Es wurde jede Meinung gehört, aber nicht jede kann immer in vollem Umfang berücksichtigt werden.

Außerdem kann es im Spielablauf des EE auch hin und wieder zu Situationen kommen, in denen eine Vollversammlung logistisch (räumlich/zeitlich) nicht umsetzbar ist, auch wenn eine anstehende Entscheidung dies eigentlich nötig machen würde. Das trifft insbesondere zu, wenn es um Interaktionen mit anderen Lagern oder Gruppen geht. Auch hier können wir davon ausgehen, dass die Entscheidungsträger uns allen möglichst viel und intensives Spiel bescheren wollen. Alle ZK Mitglieder sind aufgerufen sich und allen anderen einen reibungslosen Spielablauf zu ermöglichen, auch wenn dieser sich nicht in die selbst gewünschte Richtung entwickelt. Es steht jedem frei, sich aus unangenehmen Spielsituationen herauszuziehen. Die Möglichkeit, sich mit der Angelegenheit retrospektiv zu befassen, wird es im Nachgang sicherlich geben, und die Räte sind immer gerne bereit, konstruktive Kritik in zukünftige Entscheidungen einzubeziehen.

## **Die Hüter**

Jede Gemeinschaft des Einen Baumes ist mit einem seiner Ableger in Geist und Seele verbunden. Dabei gibt es gemeinhin einen Hüter, der eine besonders starke Bindung zum Einen Baum hat, als Bindeglied zwischen Ihm und den Mitgliedern der Gemeinschaft dient und auch neue Mitglieder in die Gemeinschaft ruft. Die Zusammenkunft ist mit dem Geisterbaum in Aké verbunden, dessen Hüter Nyr allerdings vor langer Zeit zu den Sternen aufgestiegen ist und nicht körperlich unter uns weilt. Und so ist er ein Teil von uns allen und wir alle gemeinsam sind uns gegenseitig der Hüter.

Wir zelebrieren die alten Bräuche, um den Willen des Einen Baumes zu erkennen und seine Hilfe und Führung zu erhalten. Derweil folgen wir den althergebrachten Traditionen, finden gemeinsam Lösungen für die alltäglichen Herausforderungen und vertrauen ansonsten auf die Leitung durch unsere weisen und gerechten Räte.

## **Die Räte**

Die Posten der Räte sind sehr anspruchsvolle GSC-Posten, die die Aufgabe haben, das Spielerlebnis für das ganze Lager möglichst vielseitig, spannend und intensiv zu gestalten. Sie versuchen Spiel zu multiplizieren und Angebote an die jeweiligen Interessensgruppen unter den Spielern weiterzuleiten. 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 von der SL und sind in Sonderfällen die finale Entscheidungsinstanz.

Die Spieler, deren Charaktere unsere Räte darstellen stehen dadurch fast permanent unter großem Druck und opfern der Gruppe dabei den Großteil des eigenen Charakterspiels und auch eventuelle Ruhepausen. Es kommen durchaus einmal Fehler oder Missgeschicke vor, von denen andere Teilnehmer betroffen sind, weil ihnen nicht alle Details bekannt oder waren oder etwas übersehen wurde. Seid als Betroffene in solchen Momenten bitte nachsichtig und rücksichtsvoll.

Um ihre Rolle darstellen zu können, benötigen sie vor allem den Rückhalt innerhalb der Gemeinschaft. Wenn sie nach außen das Lager repräsentieren, Rituale leiten und Ansprachen halten, können sie auf die anderen Spieler nur entsprechend wirken, wenn die Gemeinschaft geeint hinter ihnen steht und ihnen Gefolgschaft leistet. Auch wenn wir uns nicht als Gefolge verstehen. Das schließt auch ein, dass man getroffene Entscheidungen erst einmal mitgeht. Unterstütze deine Räte im Spiel und gehe aktiv auf sie zu, um das Spiel von ihnen mit zu tragen und Spielimpulse zu setzen, die das Ratsspiel voranbringen. Ein Rat ist immer nur so stark wie die Gemeinschaft, die ihn unterstützt!

Im Übrigen ist das Leiten von Ritualen und das Halten von Ansprachen nicht allein den Räten vorbehalten. Jeder ZK-ler repräsentiert die Gemeinschaft und sollte bei solchen Gelegenheiten von der Gruppe entsprechend unterstützt werden, damit die anderen Lager und Spieler das auch erkennen können.

Der Erste Sammler 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, der Festkultur, der Versorgung und dient dem Lager in diplomatischen Angelegenheiten und religiösen Fragen. Da dies natürlich für eine Person viel zu viele Aufgaben sind, braucht er ganz viel tatkräftige Hilfe von ZK-lern.

Die Aufgabe des Ersten Jägers wiederum ist es, die Sicherheit des Lagers und seiner Bewohner zu gewährleisten, sowie den Einen Baum, unsere Heiligtümer 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. In Kampf und Verteidigung bringt sich jeder ZK-ler nach seinen Fähigkeiten ein, wobei eine gewisse Befehlsstruktur eingehalten wird.

### **Besetzung der Posten**

Die Ratsposten werden aufgrund der OT-Steuerungsfunktion von der Head-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. Sollte ein Posten vakant werden, kann jedes Mitglied Interesse anmelden, diesen zu übernehmen.

## 1.4 DIE WALDVÖLKER

Das gesamte Waldvolk ist unübersichtlich groß und lebt verstreut über zahlreiche Welten hinweg. Geeint wird es nur über den verbindenden Glauben an den Einen Baum. Es unterteilt sich in seiner Diversität in verschiedene Kulturen von Waldvölkern, die sich wiederum in diverse Stämme und Familien aufgliedern.

Die Waldvölker sind uralte Völker, welche unsere Abstammung, bzw unsere Ahnen darstellen. Dadurch, dass jeder ZK Spieler seinen Stammbaum, auf eines der Waldvölker zurückführen kann, ergibt sich die Legitimation dass wir uns als alleinige Erben des Landes betrachten

Die unterschiedlichen Waldvölker kannst du in unserem Forum einsehen.

Natürlich ist es auch möglich, dass sich ein Charakter erst später irgendwann im Spiel seine "wahre" Herkunft erschließt, aber OT solltet ihr das bei der Charaktererstellung bereits berücksichtigen.

## 1.5 DER GRAUE KREIS

Unserer Hintergrundgeschichte folgend gab es Gemeinschaften, in denen nur Angehörige des Schwarzen Kreises waren. Ebenso gab es Gemeinschaften, in denen ausschließlich Anhänger des Weißen Kreislaufes vertreten waren. Das Vorbild für die Zusammenkunft ist jedoch eine Mischung. Spieler können sich eher dem hellen, als auch eher dem dunklen Kreis zugehörig fühlen. Allzu lichte und allzu dunkle Charaktere werden Schwierigkeiten in der Zusammenkunft haben, denn wir folgen dem Gleichgewicht, dem grauen Kreis.

Die Zusammenkunft ist davon überzeugt, dass die großen Katastrophen der Vergangenheit auf einer Störung des Gleichgewichts zwischen dem hellen und dem dunklen Aspekt des ewigen Kreislaufes beruhen. Wir streben daher ein harmonisches Gleichgewicht zwischen Entstehen und Vergehen an. Leben und Tod sind beides gleichwertige Teile des ewigen Kreislaufs. Unser Weg findet sich im ständigen Wechselspiel der beiden Aspekte. Unser Weg ist der Weg des Ausgleichs. Tag und Nacht, Luvean und Savean, Jäger und Sammler - alles hat seine Zeit.

Wir fördern das Leben und sorgen uns um die Fruchtbarkeit des Landes. Wir wissen aber auch, dass unendliches Wachstum nur zu Übermaß, Krankheit und damit zur Zerstörung des ewigen



Kreises führt. Alles muss irgendwann enden und vergehen, damit neues Leben erwachsen kann. Der Tod ist für die Zusammenkunft daher ein natürlicher Aspekt im ewigen Kreislauf. Wir feiern das Leben und wir achten den Tod. Unser Weg ist weder hell noch dunkel, unser Weg ist der des Grauen Kreises.

Wir wissen, dass wir früher oder später sowieso alle sterben und wieder Teil des Einen Baumes sein werden. Jede Berufung auf vererbten Adel und Herkunft ist für uns deshalb nur Schall und Rauch. Wir sind überzeugt, dass jedes Geschöpf mit allen Gaben und Möglichkeiten geboren wird, die es für seinen Weg und seine Aufgabe braucht. Jedes Kind des Einen Baumes ist für sich einzigartig - und gemeinsam sind wir Teil eines größeren Ganzen.

Die Waldvölker erkennen in der Schöpfung die Weisheit des Einen Baumes. Die Natur ist schon perfekt und liefert uns alle Antworten. Wenn wir vor eine Entscheidung gestellt werden, dann fragen wir uns: Was wäre der natürliche Weg? Was würde uns der Eine Baum raten? Was dient dem Gleichgewicht? Wir ziehen unsere Weisheit aus dem Wissen über die Vergangenheit und treffen unsere Entscheidungen im Hier und Jetzt. Wir sind überzeugt, dass nichts ohne Grund geschieht. Alles hat seinen Sinn und jede Herausforderung ist nur eine Lektion, die der Eine Baum uns lehren möchte. Wir sind uns bewusst, dass wir als Menschen nur ein Sandkorn im ewigen Kreis sind. und es sich daher immer lohnt, für ein Problem der Gegenwart auch einen Blick in die Vergangenheit zu werfen.

Daher sammeln wir die Geschichten und Lieder längst vergessener Zeiten, denn wir wollen von den Ahnen lernen, um unsere Zukunft zu gestalten. Die meisten Völker und Kulturen streben danach, die Welt möglichst schnell nach ihren Vorstellungen zu verändern. Wir hingegen kennen das alte Wissen, wir achten die Traditionen und ehren die göttliche Ordnung, die uns der Eine Baum geschenkt hat. Er hat diese Welt erschaffen und er beschenkt uns reich. Alles, was jedoch wider der natürlichen Ordnung passiert, was diese bedroht, ist ein unverzeihliches Vergehen am ewigen Kreislauf. Die Versuche der anderen Kulturen, die natürliche Ordnung durch ihre künstlichen Mittel zu verändern, erregen unseren Zorn. Wir sind "Öko-Terroristen" und gehen erforderlichenfalls auch mit Gewalt gegen all jene vor, die der Schöpfung nicht den nötigen Respekt entgegenbringen

Der Eine Baum hat Aké erschaffen, er hat alle Welten erschaffen. Die Welt Aké ohne die Zusammenkunft wäre entsprechend eine Welt, die von ihrer eigenen Geschichte nichts weiß. Es wäre eine Welt voller ehrgeiziger Ideen und mutiger Pläne, die aber nie wirklich Wurzeln schlagen und am nächsten Tag schon wieder vergessen sind. Es wäre eine Welt voll dunkler Bedrohungen, in der der Lärm der Schlachten die Musik übertönt, in der Flüsse austrocknen und für Dampfpanzerstraßen die Wälder gerodet werden - und trotzdem nie ein Ziel erreicht wird. Es wäre eine Welt, in der die Menschen nur auf ihr Geld starren, in Überfluss und Perversion verfallen und nie den Blick heben, um einen Sonnenuntergang zu betrachten. Niemand würde durch die Wälder wandern, den Stimmen des Windes lauschen und am Feuer die Lieder der Ahnen singen. Es wäre ein Ort, an dem du isst und isst und isst, aber dich nie wirklich satt fühlst. Die Zusammenkunft wird niemals zulassen, dass es so weit kommt und daher stellen wir uns dem Wettstreit der Völker in Aké. Der Sieg für den Einen Baum fühlt sich friedlich, fruchtbar und ausgeglichen an - ein müder Krieger, der sich in sein friedliches Heimatdorf zurückzieht, eine Mutter, die ihr Baby stillt, ein Tal, das üppig wächst, jetzt da endlich der Regen gekommen ist. Es ist feierlich und würdevoll, aber ohne Steifheit und Kühle; fröhlich und stolz, aber ohne Ego und Hybris. Die Niederlage hingegen fühlt sich an, als würde einem der Boden unter den Füßen weggezogen werden, als wäre man von Stamm und Familie abgeschnitten und entwurzelt, als würde man sehen, wie die frische Saat zertreten wird und alles, was man für wahr und gut und aufrichtig hielt, in Frage gestellt.

## 1.6 KULTUR UND SYMBOLE

Wir bespielen eine Gruppe von Leuten, die sich einigen alten Völkern zugehörig fühlen, deren Geschichte und Traditionen eine Reihe kultureller Konzepte und diverse Symbolik überliefert haben. Jedes Mitglied soll diese in seine Kleidung und Ausrüstung sowie auch in sein Verhalten einfließen lassen.

### **Kreis der Gemeinschaft**

Unser Hauptsymbol ist ein vierfach durchbrochener, silberner Kreis auf dunkelgrünem Grund. Er symbolisiert den Kreis der Gemeinschaft, in dem wir uns unter der Führung des Einen Baumes versammelt haben. Die vier Öffnungen stellen die vier Himmelsrichtungen dar, aus denen wir zusammen gekommen sind und in die wir den Glauben an den Einen Baum auch wieder hinaus tragen werden. Der Kreis kann auch als grauer Kreis, als Symbol des perfekten Gleichgewichts gesehen werden. Jeder ZK-ler sollte das Zeichen der Zusammenkunft in irgendeiner Form (Anhänger, Stickerei, Prägung, Druck, etc.) deutlich sichtbar an seiner Gewandung tragen.

### **Der Eine Baum**

Abbildungen des Einen Baumes sind ebenfalls ein zentrales Symbol der ZK. Die Darstellung des Baumes ist dabei meist abhängig von der jeweiligen Herkunft und Kultur des Mitglieds. Ein ZK-ler aus dem Norden wird ein verschlungenes Yggdrasil-Symbol wählen, ein Nomade womöglich eine stark stilisierte Strichzeichnung. Gängig ist auch eine große Eiche, die den Geisterbaum darstellt. Neben den natürlichen Farben Grün und Braun kann auch hier mit Schwarz, Weiß oder Grau ein Bezug zum dunklen, hellen oder ausgeglichenen Kreis gezogen werden.

Neben Bildnissen von Bäumen ist die Verwendung von Blättern aller Art als Zierde an der Gewandung ein häufiges Erkennungsmerkmal der Gemeinschaft.

### **Weißer und Schwarzer Hirsch**

Ein weißer Hirsch steht für Luvean und symbolisiert Mut und Hoffnung. Er ist ein Zeichen für eine lebensbejahende Einstellung und symbolisiert auch das Streben nach dem persönlichen Glück. Er ist für Jäger ein beliebtes Motiv.

Der schwarze Hirsch steht für Savean und symbolisiert List, Magie, Saveans Gaben und die Aspekte der Vergängnis. Der schwarze Hirsch ist ein Gestaltwandler und kann auch in anderen (Tier-)Formen oder in Gestalt einer gehörnten Person erscheinen.

### **Drei Sterne**

Die Drei Sterne stehen am Nachthimmel wenn das Luvean-Fest begangen wird.

Das Dreigestirn besteht aus einem weißen, einem blauen und einem grünen Stern. Der grüne Stern symbolisiert den Einen Baum, der blaue steht für die Verbindung der Hüter zu Ihm und der weiße für die Gemeinschaft. Die drei Sterne sind ein beschützendes Symbol und versprechen Sicherheit und Geborgenheit.

### **Sieben Sterne**

Die Sieben Sterne erstrahlen in der Nacht des Savean-Festes und stehen für die Sieben Schwestern, denen Savean seine Gaben schenkte. Als sie diese Gaben in die Welt getragen hatten und verfolgt

wurden, hob er sie als Sieben Sterne an den Nachthimmel. Sie sind ein passendes Symbol für Sammler und sollen Schutz vor Verfolgung gewähren. Sie symbolisieren aber auch, keine Angst vor dem Tod zu haben und ihn als letztes Geschenk willkommen zu heißen.

### **Zielsetzung**

Wir wollen unsere Kultur immer neu mit Leben füllen, weiterentwickeln 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 der alten Waldvölker, unserer Vorfahren und der grauen Hüterin Calantha, um das Land Aké zu schützen und vor den Machenschaften des Chaos und gieriger Menschen zu bewahren.

Als Kinder des Grauen Kreises streben wir danach, in uns den hellen und den dunklen Kreislauf miteinander zu vereinen und zwischen diesen zwei Seiten einer Medaille und ihren ständigen Gegensätzen unseren Weg zu finden.

## 1.7 GLAUBENSKRIEG - UNSER ERBE IN AKÉ

Wir sind die Erben, ein ewiges Band.

Für Aremy, wir schützen das Land!

Wir sehen uns als die "rechtmäßigen Erben" an - die wahren Hüter des Landes Aké. Sinnlose Turniere und Wettkämpfe, um Ruhm und Ehre zu erlangen, brauchen wir nicht. Vielmehr sehen wir uns durch unseren Glauben und unser Erbe verpflichtet, uns gegen alles zu stellen, was dem uns anvertrauten Land schadet. Neben der Verteidigung unseres Lagers gegen Aggressoren, konzentrieren wir unsere Kräfte dabei vorrangig gegen die Lager bzw. Kulturen, die dem Land aktuell am meisten schaden (die Horden des Chaos) oder uns von unserem Land vertreiben wollen (Imperium, Pilger).

Wir verfolgen vom Ansatz her einen neutralen Kurs zwischen Gut und Böse, gehen den Weg der Anpassung und des Ausgleichs - gönnen uns aber mit Chaos und Imperium zwei Lieblingsfeinde. Nichts desto trotz bleibt es zum Glück 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 oder sich der Verderbnis verschreiben, dürfte es auch in Zukunft wieder zu spannenden und konfliktbehafteten Spielsituationen kommen.

Die ZK tritt also - auch wenn wir eines der kleinsten Lager auf dem EE sind - durchaus selbstbewusst und offensiv auf und wir bespielen einen gewissen fanatischen Größenwahn. Wir freuen uns immer über Angriffe auf unser Lager, denn genau dafür bauen wir ja die Verteidigungsanlagen und stellen Wachen auf. Ebenso wollen wir zunehmend 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.

Nichtsdestotrotz sind wir ausdrücklich nicht nur auf Kriegszug, sondern eine (Glaubens-)Kultur, die sich behaupten will. Wir wollen nicht nur Krieg führen und kämpfen, sondern auch den Plot bespielen, Diplomatie und Handel treiben und Zeit für unser lager-internes Spiel haben. 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.

## 1.8 DER TOD UND DAS TAL DES WANDELS

Auf einer Schlachtencon wie dem EE wird es dir früher oder später passieren, dass dein Charakter unfreiwillig aus dem Leben scheidet. Wenn es also zu spät für die Heiler ist, oder die langwierige Notoperation letztlich doch nicht mehr helfen konnte, oder der Feind ebenso unausweichlich gut getroffen hat, dann wird der Körper leblos zu Boden sinken. Unbezwingbare Kämpfer sind in den Schlachten des EE nicht sonderlich beliebt und im Verlieren liegt auch die Gelegenheit für schönes Spiel. Unser Motto lautet: Schöner Sterben für den Einen Baum!

Allerdings steht der Eine Baum für den immerwährenden Kreislauf und somit bietet er uns einen Weg, dem endgültigen Vergehen auszuweichen und weiterhin in seinem Namen zu streiten. Dein Charakter stirbt also nicht wirklich, vielmehr macht sich deine Seele zu einer Reise in die Zwischenwelt auf und der Eine Baum alleine entscheidet, ob es dir gelingt, dem Tod nochmal von der Schippe zu springen. Um diese Nahtoderfahrung auch mit Spiel zu füllen, bauen wir - angegliedert am Lagerheiligtum - einen lager-internen Limbus, das sogenannte "Tal des Wandels".

Nachdem dein Charakter also "gestorben" ist, kreuzt du dich aus und wanderst als "Geist" zum Tal und versuchst, dieses als wandelnde Seele deines Charakters wohlbehalten zu durchqueren. Übernatürliche Mächte wie der Baum der Vergängnis, die Norne des Schicksals und andere Wesenheiten können dir dort begegnen, aber es gibt auch so manchen Irrweg, also bleibe stets auf dem Pfad und folge nicht den Lichtern...

Du bist dann also wohlgermerkt nicht gestorben und wiederbelebt, sondern vom Einen Baum an der Pforte zum Totenreich abgefangen worden und zurück ins Leben geschickt. Bitte beachtet diesen kleinen aber feinen Unterschied. Untotes Dasein ist unserem Glauben ebenso zuwider wie ewiges Leben, denn beides ist aus Sicht des Kreislaufs höchst widernatürlich und widerspricht der vom Baum gegebenen Ordnung. Entsprechend sind Spielansätze wie Wiederbelebungen und Nekromantie grundsätzlich nicht erwünscht und es ist insbesondere beim magischen Heilen bitte darauf zu achten, dass hier kein solcher Anschein aufkommt. Sollte ein schwer verwundeter Spieler nicht auf deine Heilungsbemühungen anspringen, dann nimm 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, wie und warum die Heilung geglückt ist.

Schreien, Weinen, Schwäche, Humpeln, Verbände, usw. sind das Mittel der Wahl. Wer sich über die Opferregel den Respawn erspart, sollte bitte darauf achten, dass der Charakter anschließend noch entsprechend beeinträchtigt ist. Genauso ist auch die Rückkehr aus dem Limbus eine gravierende Erfahrung, die Trauma, Verwirrung und Irritation des Charakters mit sich bringt. Dem Tod so knapp entronnen zu sein, ist eine starke emotionale Erfahrung für deinen Charakter.

Im Sinne der Opferregel ist es deinem Charakter aber natürlich auch freigestellt, nicht mehr aus dem "Tal des Wandels" herauszufinden und du kannst deinen Charakter jederzeit endgültig versterben lassen. Da der endgültige Tod eines Gemeinschaftsmitglieds aber ein schlimmes und einschneidendes Erlebnis für die ganze Gemeinschaft ist und das Spiel mit Trauerzeit, Bestattung und Totenkult seinen Platz auf einer Veranstaltung benötigt, ist eine frühzeitige Ankündigung sehr sinnvoll. Solltest du den endgültigen Charaktertod vorhaben, dann sprich das bitte so früh wie möglich mit der Plot Orga ab, damit keine banale Randnotiz aus diesem Schicksalsschlag wird, sondern ein entsprechend dramatisches Ereignis für die ganze Gruppe.

Dein Charakter hat natürlich tiefes Vertrauen in die Kraft des einen Baums, dennoch solltest du im Spiel immer die Furcht vor dem Tod bewahren. Vielleicht ist die Welt eines Tages in

Ungleichgewicht und der eine Baum kann dich nicht auffangen. Im Übrigen gilt diese Respawnregel nur im Rahmen des Epic Empires. Auf Eigencons oder wenn dein Charakter ganz woanders unterwegs hält der eine Baum dein Leben vielleicht weniger stark in seiner Hand.

## 2 SPIELANGEBOTE

### 2.1 LAGERSPIEL AUF DEM EE

Im Lager der ZK gibt es verschiedene bewusst gestaltete Spielorte. Diese lagerbaulichen Projekte bzw. Spielangebote werden oft von erfahrenen Spielern bzw. der Orga eingebracht, an zentralen Orten aufgebaut und bespielt. Diese Spielorte stehen aber ausdrücklich allen ZK-lern zur Verfügung und wer einen Lieblings-Spielort für sich entdeckt ist herzlich eingeladen, sich da auch unter dem Jahr und Im Aufbau für diesen einzubringen.

#### **Wachturm, Palisade, Fluchtburg, Schleichereingang**

Das Lager der Zusammenkunft ist kein militärischer Stützpunkt, sondern vielmehr stellen wir ein archaisch befestigtes Dorf am Waldesrand dar. Unser Ziel ist es daher nicht, mit einer besonders effektiven Wallanlage alle Feinde abzuschrecken, sondern mit einer lockeren Verteidigungsanlage eine schöne Kulisse für abwechslungsreiche Kämpfe zu schaffen. Es gibt einen repräsentativen Haupteingang zwischen zwei alten Apfelbäumen an dem Besucher von den Wachen angesprochen werden. Daneben einen mächtigen Wachturm. Der weniger geneigte Besucher kann sich durch einen mit Fallen besetzten Schleichereingang Zugang ins Innere verschaffen. In den letzten Jahren haben wir hinter dem Lager eine Fluchtburg errichtet. Im Angriffsfall gibt es die Möglichkeit sich dorthin zurückzuziehen und erbitterten Widerstand zu leisten. Für den einen Baum!

#### **Halle**

Der Mittelpunkt und das Herz des Lagers ist unsere Halle - ein weißes Jurtendach (9,2m Durchmesser, „Gigajurte“) mit Tischen, Bänken, schöner Beleuchtung und Feuerstelle. Hier finden unsere Versammlungen statt, begrüßen wir Gäste, musizieren zusammen und ist jeder ZK-ler immer herzlich willkommen. Die Halle ist der Dreh- und Angelpunkt des ZK-Spiels. Nicht umsonst tragen wir den Weidenkreis, in dem die erste Halle der ZK stand, als Symbol auf unserem Banner. Die Halle als zentrale Spielfläche soll gerne 24/7 mit Leben und „ZK-Kultur“ gefüllt sein. Jeder ZK-ler ist eingeladen, sich dort zu treffen, zu unterhalten, zu trinken, zu essen, zu singen, zu musizieren oder sich die Zeit mit IT-Bastelarbeiten zu vertreiben. Für größere Kochaktionen ist die Halle weniger geeignet, hierfür gibt es neben der Halle eine Feuerstelle. Die Halle ist durchgehend IT. Bitte achtet darauf, dass in der Halle keine OT-Gegenstände auftauchen und ihr eure Ess- und Trinkgefäße, Musikinstrumente, Waffen, Gewandungsteile usw. immer gleich wieder aus der Halle mitnehmt.

#### **Hort**

Der Hort ist ein Vorratszelt neben der Halle. Hier werden die Knabbereien für die Halle gelagert, ebenso Getränke und Trinkgefäße für Gäste. Der Inhalt des Horts stammt aus den Spenden von ZK-

Spielern. Im Hort befinden sich auch die Kerzen zum Nachfüllen, Müllbeutel, Löschmittel und für den OT-Notfall eine Sanitätstasche.

Es ist guter Brauch und Sitte, dass jedem Gast in der Zusammenkunft mindestens ein Glas Wasser angeboten wird. Je nach Verfügbarkeit dürfen gerne auch ein paar Knabbereien angeboten werden oder ein edleres Getränk. Jeder Zusammenkünftler ist angehalten, sich bei der Bewirtung und Verpflegung der Gäste helfend einzubringen: Sei es auf dem Weg zum Duschcontainer auch Wasser für die Halle zu holen oder schmutziges Geschirr zu spülen, die Gäste zu bewirten oder später nach dem Verlassen der Gäste die Halle wieder aufzuräumen und für neue Gäste herzurichten.

### **Alchemie- und Heilerzelt**

Das Alchemie- und Heilerzelt ist ein mit Planen gestalteter Bereich, in dem unsere Alchemiestube und ein kleines Lazarett eingerichtet sind. In der Alchemie-Ecke entschlüsseln Kräuterhexen und Wissenssammler die Geheimnisse des mystischen Stoffes Hyacynth oder brauen Gifte und Heiltränke zusammen. Direkt daneben liegt der Lazarettbereich mit ein paar Feldbetten, wo Verwundete auf profane oder magische Weise geheilt werden können oder ihre Verletzungen auskurieren können.

### **Bibliotheca Mystica**

In der Bibliotheca Mystica sammelt die ZK die in vielen Jahren zusammengetragenen Schriftstücke. Hier findet man Geschichten über unsere Ahnen, den Einen Baum, über Aké, über die Lesath, über finstere Wesen und unsere Heldentaten gegen diese. Es gibt dort neben den zentralen Werken wie der Chronik, dem Buch des Wissen oder dem Wächterbuch auch Karten, Bilder, Lieder und vieles anderes zu entdecken. Wer als ZK-ler in die umfangreiche Hintergrundgeschichte einlesen will, mag sich erkundigen, wo sich unser Wissensschatz gerade befindet.

### **Garten und Heiligtum**

Der Gartenbereich und das darin befindliche Heiligtum ist der zentrale Ort für unser spirituelles Spiel im Lager. Hier trifft man sich für ruhige Gespräche, für kleinere Rituale, für Treffen im Kreise der Druiden oder Hexen - oder zieht sich dorthin zu einer stillen Meditation zurück. Da der Garten an das Tal des Wandels anschließt, treffen sich dort auch alle jene, die den kürzlich in der Schlacht gefallenen harren - bzw. beginnt dort der Start nach dem Respawn zurück ins Spiel.

### **Tal des Wandels**

Hinter dem Garten im Wald versteckt befindet sich das "Tal des Wandels". Dieser Ort stellt eine Art Zwischenwelt dar, indem die fast-verstorbenen ZK-ler wieder erscheinen (Respawn). Im Tal gibt es manches zu entdecken, allerdings kann das Tal des Wandel von den Lebenden nicht betreten werden.

### **Baum**

Als Zusammenkunft steht der Weltenbaum im Zentrum unseres Glaubens. Es war ein Weißdorn, der uns dereinst nach Aké geführt hat. Mittlerweile kennen wir verschiedene Orte in dieser Welt,

an denen sich der Eine manifestiert hat und seine Magie besonders groß ist. Diese Orte sind uns heilig, werden von uns beschützt und gerne zu rituellen Zwecken, Andachten und dem Zwiegespräch mit dem Einen Baum aufgesucht. Einer der alten Baumriesen, wir nennen ihn den Geisterbaum, steht direkt vor unserem Lager.

### **Fest- und Ritualkreis**

Im Zentrum des Lagers neben der Halle gibt es einen Platz mit Feuerschale. Dieser Fest- bzw. Ritualkreis kann für Rituale, Beschwörungen oder Anrufungen genutzt werden. Hier findet auch das große Luveanfest Freitagabend statt.

### **Luvean und Savean**

Das Luvean-Fest ist unser großer Festtag und wird traditionell am Freitag auf dem EE gefeiert. Es ist eine Art Neujahr und Erntedankfest, bei dem die ganze Gemeinschaft zusammenkommt, sich gegenseitig kleine Geschenke macht und Wünsche für das neue Jahr ausgesprochen werden. Gemeinsam treffen sich die Jäger zur Wilden Jagd durch die Wälder und suchen den Weißen Hirschen. Die Sammler segnen das Land und am Ende brennen die Feuer hoch und wir bringen gemeinsam mit einer großen Feier in der Halle Fruchtbarkeit über das Land!

Das Savean-Fest ist das Gegenstück und wird meist auf der Winter-Con gefeiert. Die Gemeinschaft befreit sich von Gram, Trauer und schlechten Angewohnheiten. Es gilt, den Ahnen und den Verstorbenen Ehre zu erweisen und gleichzeitig das Leben zu feiern. Der Jäger dankt der Beute für die erfolgreiche Jagd und der Sammler kehrt das Haus aus und beschützt so die Gemeinschaft vor Streit und Unheil. Wir gedenken der Gaben an die Sieben Schwestern und ehren Savean, indem wir uns furchtlos unserer Vergänglichkeit stellen.

### **Der Waldbund**

Die Schriften unserer Ahnen berichten von einem uralten Waldbund, der die Zusammenkunft mit anderen baumgläubigen Wesen und Völkern verbindet. Im Waldbund finden sich in der Stunde der Not jene zusammen, die gemeinsam den Bedrohungen gegen den Kreislauf von Werden und Vergehen entgegentreten.

### **Plot**

Neben diesen ortsgebundenen bzw. dauerhaft laufenden Spielangeboten gibt es natürlich noch viele kleinere und größere Absprachen, Planungen und Plots. Manches wird seitens der Orga mit anderen Lagern geplant, anderes seitens der EE-Orga angestoßen und manchen Spielanlass stiften wir uns auch einfach selbst. Lasst euch überraschen.

## 2.2 HANDEL UND PLÜNDERN

Wir bespielen in der Zusammenkunft eine ursprüngliche Jäger- und Sammlerkultur und deshalb werden Produkte und Dienstleistungen jeder Art (Heilung, Schutz, Essen, Reparaturen usw.) innerhalb der ZK grundsätzlich immer unentgeltlich und freiwillig angeboten. Wir sind wie eine große Familie, man hilft und beschenkt sich und betrachtet das Geben und Nehmen nicht als Geschäft.

Geld sollte im Spiel der Zusammenkunft 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. Entsprechend betreiben wir gegen Geld nur in dem Maße Handel, wie es IT gerade sinnvoll erscheint, um unsere übergeordneten Ziele voranzubringen. Händlercharaktere mit der Hoffnung auf viele Münzen passen nicht zu uns, wir würden beim Verhandeln mit Außenstehenden Tauschgeschäfte von Naturalien und Dienstleistungen stets vorziehen.

Nichts desto trotz ist das Element des Handelns im interkulturellen Austausch oft hilfreich, um mit fremden Kultur besser in Kontakt zu kommen und wir freuen uns über das kleine Handelsspiel am Rande und füllen damit unsere allgemeine Handelskiste im Hort auf, um mit diesen Gegenständen und diesem erlangten Wissen weiter zu handeln.

Wir sind nicht auf Beutezug, um uns materiell zu bereichern, sondern kämpfen um des Überlebens willen. Bitte unterlasse es unbedingt, aus anderen Lagern ohne Rücksprache mit dem Besitzer bzw. der SL/Orga Gegenstände mitzunehmen, denn das ist dann schlicht ein OT-Diebstahl! Plündern ist für viele andere Lager aber ein zentraler Bestandteil ihres Spiels. Deshalb weisen einige Lager gezielt "Plünderkisten" aus und wenn du nett zu unseren Feinden sein willst, dann hast du immer ein paar Kupfer, einen Apfel oder eine Hand voll Nüsse in deiner Tasche, die geplündert werden dürfen. Es dürfen nur Gegenstände mitgenommen werden, die im Rahmen der aktuellen EE Regeln eindeutig als Diebesgut deklariert sind. Wenn du also Beutegut anbieten willst, teile das deinem Gegenüber diskret mit oder nutze einen entsprechend markierten Beutel.

## 2.3 DIPLOMATIE, BÜRGERWEHR UND KÄMPFE

Wir sind ein kleines und - zumindest im Vergleich mit den anderen Lagern - kein besonders kampfstarkes Lager, auch weil unser Konzept tendenziell auf leicht gerüstete Charaktere aus dem "einfachen Volk" abzielt. Unsere Waffen sind oft Arbeitsgeräte und Jagdwaffen, und nicht für einen Kriegszug oder eine schlagkräftige Armee geschaffen. Die Krieger der ZK sind eher Jäger als Soldaten, auch wenn es sicher Berufskrieger und Grenzschützer in unseren Reihen gibt. Wir sind eher leicht gerüstet und verfügen in erster Linie über Bogenschützen und Plänkler.

### **Diplomatie und Gastfreundschaft**

Diplomatiespiel macht Spaß und soll betrieben werden, aber kein Lager, auch wir nicht, will langanhaltende Bündnisse bilden, weil dadurch das Konfliktspiel gehemmt wird.

In diplomatischen Angelegenheiten ziehen wir meistens Offenheit und Respekt dem Wege des Misstrauens und der Abgrenzung vor. Wer in friedlicher Absicht zu uns kommt und unser Hausrecht respektiert, dem wird das Gastrecht gewährt. Auch sonst treten wir als einfache Menschen und Wesen der Natur dieser neuen Welt und ihren Bewohnern mit einer grundlegenden Neugier und Offenheit gegenüber.



## **Wache**

Um unser Lager zu verteidigen, gilt bei uns das "Bürgerwehr-Prinzip". Danach ist jeder ZK-ler - egal ob Jäger oder Sammler - dazu verpflichtet, sich an den Wachschichten und den entsprechenden Verteidigungsmaßnahmen zu beteiligen. Wir streben eine 24/7 Bespielbarkeit des Lagers an, was gerade nachts und morgens häufig auf die Wachmannschaft hinausläuft. Wir setzen die prinzipielle Bereitschaft voraus, auch einmal eine unangenehme Schicht zu übernehmen. Bei Bedarf weist der Wachhauptmann auch Schichten zu, die noch nicht besetzt wurden. Solltest du eine zugesagte Wache nicht halten können, dann liegt es in deiner Verantwortung, für entsprechende Vertretung zu sorgen.

Da die Räte im Spiel die anspruchsvollen Rollen von Spielmultiplikatoren für das ganze Lager übernehmen, sind sie von der Wachpflicht ausgenommen.

## **Lagerverteidigung**

Wir können unser Lager dank der Verteidigungsanlagen zwar 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 Lagern oder Fraktionen.

Gerade im Verteidigungsfall ist es uns wichtig, dass jeder ZK-ler in irgendeiner Form wehrhaft ist und den Feind attackieren kann - und sei es nur um einen epischen Tod zu finden. Wer im Falle eines Angriffes nicht kämpfen kann, z.B. wegen einer OT-Verletzung u.ä., der muss sich bitte spätestens, wenn das Lager zu fallen droht, am besten OT in sein Zelt zurückziehen. Es ist klar, dass wir oft unterliegen werden, aber wir wollen lieber schön sterben als verbissen siegen. Trotzdem kämpfen wir mit Hingabe den Kampf der Verzweifelten. Jedem Sammler - egal wie friedfertig er auch sein mag - sei daher mindestens eine Waffe, vielleicht 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 Bratpfannen, Mistgabeln, Sensen und im Notfall auch einfach Steine, Äpfel und Stöcke. Am Wachhaus halten wir auch immer sogenannte "Volkswaffen" bereit, die sich jeder ZK-ler im Verteidigungsfall nehmen kann und nach dem Kampf dort auch wieder abgibt.

Unsere Verteidigungsstrategie zeichnet sich also eher durch Gemeinschaft und Motivation aus, als durch ausgefeilte Kriegstechnik und harten Drill. Betrachte bitte - auch wenn du einen friedfertigen Charakter in der ZK spielen willst - die kriegerischen Übergriffe auf unser Lager stets als ein Spielangebot und spiel einfach mit. Unser Tor gibt traditionell bei einer Belagerung sehr schnell nach und wir ziehen uns dann in das Lager hinein auf die Kampfflächen zurück, flüchten uns eventuell noch in letzte verzweifelte Gefechte und sterben dann relativ zügig einfach schön und episch. Auf den freien Flächen im Lager darf dabei ausdrücklich überall gekämpft werden. Aber bitte achte unbedingt darauf, den Kampf nicht zwischen Zeltschnüre oder gar in die Halle zu tragen - die OT-Sicherheit geht immer vor!

## **Motivation**

Unser oberstes Ziel ist es, unseren Heiligen Baum 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 sind keine pazifistischen Baumkuschler, denen Gewalt in jeder Form zuwider wäre, aber wir ergötzen uns keinesfalls am Leiden unserer Gegner und Beute. Hinterhalte, Heimtücke, Fallen und Gifte sind nicht schlechter als offene Kämpfe und Duelle. Unnötige Grausamkeit und Brutalität sind

nicht unser Weg, aber wir tun, was nötig ist. Es gilt ausdrücklich nicht nur das Recht des Stärkeren, sondern auch Leben und Leben lassen!

### **Führung**

Kampfhandlungen gegen andere Lager erfolgen nur auf die Entscheidung der Räte hin. Alle Mitglieder können in der Versammlung Vorschläge und Einwände einbringen oder direkt an die Räte herantreten. Die Animositäten einzelner ZK-Charaktere mit einzelnen Personen anderer Lager sind hier ausdrücklich hinten anzustellen, denn jeder hatte irgendwann mit irgendwem aus einem anderen Lager mal Streit und sinnt auf Rache, aber das Gesamtwohl des Lagers steht immer an erster Stelle.

### **Gemeinschaft**

Die Charaktere der ZK stehen immer füreinander ein. Die Konsequenzen des eigenen Handelns fallen daher immer auf das gesamte Lager zurück. Auch wenn die Räte intern für kurzfristige Entscheidungen zuständig sind, so repräsentiert doch jedes Mitglied der ZK die Gemeinschaft nach außen. Getroffene Entscheidungen der Vollversammlung können und sollen von jedem und jeder Einzelnen gegenüber Außenstehenden vertreten werden. Das Verhalten von Einzelnen kann aber auch zu Konsequenzen für die Gemeinschaft führen. Seid euch dieser Verantwortung also bewusst.

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 Scheiterns im Zweifel den Weg durch das Tal des Wandels zu nehmen. Wir versuchen, das im Vorfeld zu kommunizieren. Sollten sich Situationen ergeben, in denen andere ZK-ler in Gefahr sind, dann versucht, dem Rest der Gruppe auch die Gelegenheit zu geben, sich am daraus entstehenden Spiel zu beteiligen.

Radikal pazifistische Charaktere sind möglich. Sind aber die absolute Ausnahme.

## 2.4 PLOT, VISIONEN UND NSC

Wir spielen Miteinander und Füreinander und jede Spielerin darf grundsätzlich bei jedem Spielangebot mit dabei sein. Plorthorten, interne Abgrenzungen und geheime Absprachen gegenüber Mitspielern sind unerwünscht.

Das Plotspiel wird in der ZK traditionell groß geschrieben, sei es auf dem EE als auch bei unseren Eigencons. Der EE- und der ZK-Hintergrund sind extrem tiefgründig und gut ausgebaut. Wir haben unseren Lagerhintergrund so weiterentwickelt, dass es hier über das "Erbe der Zusammenkunft" sehr viele spielanregende Verknüpfungen und Spielangebote gibt.

Unter "Plot" verstehen wir hierbei zum einen natürlich die gezielt durch die Plot-Orga angestoßenen 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.

### **Eigenplot**

Wir freuen uns über Vorschläge und Anregungen für Plots, über Angebote, mal als NSC bei uns aufzutreten oder über sonstige Unterstützung. Meldet euch dafür direkt bei der zuständigen Plot-Orga.

Gerade bei Eigencons ist viel Potential, spannende Geschichten zu erleben, die die Mitglieder noch enger miteinander verbinden. Wenn ihr Ideen habt, die beispielsweise mit dem Hintergrund eures Charakters zu tun haben, sodass die Leute euch besser kennenlernen können, versuchen wir gerne, das mit aufzunehmen. Optimalerweise können sich möglichst viele und beliebige Mitspieler daran beteiligen, aber auch wenn es Plot für wenige ganz konkrete Leute ist, kann das in Absprache mit der Plot-Orga eventuell untergebracht werden.

## **NSC**

Grundsätzlich gilt, dass die meisten NSC mit denen die ZK auf dem Epic Empires und den Eigencons zu tun hat, sehr wirkmächtige und uralte Geschöpfe sind, denen oft mit normaler Waffengewalt nicht beizukommen ist. Viele dieser NSC sind IT in einer wichtigen Rolle und entsprechend nahezu unsterblich. OT sind aber gerade diese besonders bösen Kreaturen meistens nicht gerüstet und unbewaffnet oder kommen, um mit den Spielern zu reden und Informationen zu vermitteln. Es empfiehlt sich also bei allem, was du nicht kennst und dich nicht direkt angreift, immer erst einmal ein defensiver Umgang mit den NSC und der Versuch, mit dem NSC ins Gespräch zu kommen.

In jedem Fall bitten wir dich eindringlich, nicht alles gleich auf Sichtweite anzugreifen, was "böse" aussieht. Lass die GSC/NSC den ersten Schritt machen und dann wird sich schnell klären, ob sie reden oder kämpfen wollen. Bitte spiel immer mit dem Gegenüber und behalte - ganz egal wie IT bedrohlich die Situation auch sein mag - immer den kühlen Kopf, um deine Schläge im Kampf abzubremesen und eigene Treffer möglichst episch auszuspielen.

## **Mitspielende**

Neben NSC sind auch alle anderen Spielerinnen nicht beliebig in die Ecke zu drängen, zu malträtieren, festzuhalten oder körperlich anzugehen. Auch im Umgang mit Verhören, Tränken, Magie usw. ist stets Respekt und Rücksicht gegenüber den Menschen geboten, die hinter den Masken und Kostümen stecken. Beim Fesseln ist unbedingt darauf zu achten, dass die gefesselte Person sich **zu jeder Zeit** selbst und ohne Hilfe befreien kann, um z.B. bei einem Sturz schlimmere Verletzungen zu vermeiden. Legt das Seil also einfach lose um die Hände und lasst die Person das Ende selbst festhalten. Ob der Gefangene IT die Fesseln lösen kann, obliegt sowieso der Opfer-Regel.

Wenn ihr euch nicht sicher seid, welches Spiel erwünscht bzw. passend ist, dann lasst erfahrene ZK-ler 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 man selbst für die wildesten Szenen eigentlich gar keine SL braucht.

## **Visionen**

Um die Spielerschaft effektiver in die Geschehnisse und Hintergründe des Plots einzubeziehen, werden gelegentlich einzelne Vorkommnisse in Form von Visionen inszeniert. Dabei stellen NSC die Handlung dar und die beteiligten SC können in der Regel nicht oder nur sehr eingeschränkt darauf Einfluss nehmen.

Charaktere können aus den unterschiedlichsten Gründen Teil einer solchen Vision sein, sei es eine mediale Befähigung oder dass eine höhere Macht aus irgendwelchen Gründen gerade sie damit bedenkt. Es kann vom Zufall abhängen oder ob man zur rechten Zeit am rechten Ort war, soll aber generell niemanden ausschließen, der daran interessiert wäre.

Wenn man an einer Vision teilnehmen kann, fällt der Charakter vor Ort meist in eine Art Schlaf, Trance oder Meditation. Da sollte man sich möglichst unauffällig und ohne Störung des allgemeinen Spiels in der Umgebung aus dem Geschehen zurückziehen und wird von der SL zum Ort der Vision geführt. Ist alles vorbei, erwacht man dort wieder und kann seine Erlebnisse mit den Mitspielenden teilen.

Wir weisen darauf hin, dass auf dem EE als Ü18-Veranstaltung gerade auch in diesen Visionen explizite Sex- und Gewaltdarstellungen vorkommen können, die manche Teilnehmer für sich nicht wünschen. Scheut euch also nicht, uns Orgas bzw. die SL zu informieren, wenn ihr solche Visionen nicht miterleben wollt. Sprecht uns an, falls ihr nicht gut im Dunkeln seht oder Angst im Dunkeln habt, Angst in engen Räumen, wenn euch bestimmte Situationen triggern, etc.. Nur wenn ihr uns das mitteilt können wir als Orga das berücksichtigen und euch angemessen schützen! Sollte euch eine Spielszene aus welchen Gründen auch immer OT zu sehr belasten, dann verlasst die Situation bitte umgehend - zur Not auch klar OT.

## 3 CHARAKTER

### 3.1 ALLGEMEINES ZUM CHARAKTER

Wir spielen als ZK eine kleine, vertraute und im Glauben an den Einen Baum vereinte Schicksalsgemeinschaft, die zunehmend ihre alte Waldvolkkultur wiederentdeckt. Wir wollen trotz aller Vielfalt bei unseren Charakteren als eine Einheit - als Kinder des Waldes und Diener des Einen Baumes - erkennbar sein. Die Naturverbundenheit unserer Charaktere soll sich im Spiel und in der Gewandung widerspiegeln.

Dafür sind nur Charaktere geeignet, die sich vom optischen Erscheinungsbild wie vom Spiel her in unsere tendenziell ursprüngliche Gesellschaft aus Jägern und Sammlern eingliedern können. Solltest du noch keinen geeigneten Charakter haben, helfen wir dir gerne bei der Erstellung eines Charakters, der optimal zur Zusammenkunft passt und mit dem du auch das Spiel bekommst, das du in der Zusammenkunft suchst und dir wünschst.

Wir achten bei der Charakterdarstellung allerdings darauf, dass es nicht zu offensichtlichen Überschneidungen und Verwechslungen mit anderen Lagern bzw. Stadtvierteln kommt. Dabei betrachten wir jedes Charakterkonzept und die von dir geplante Darstellung stets für sich - und mit dem Blick auf die ganze Zusammenkunft und ihre Mitglieder.

Du kannst dir für deinen Charakter entweder einen vollkommen eigenständigen Hintergrund ausdenken oder deinen Charakter auf Basis einer bereits existierenden Fantasy-Welt anlegen (z.B. Herr der Ringe, Das Schwarze Auge, Witcher-Universum, etc.). Achte dabei aber bitte darauf, dich natürlich nicht zu sehr an den Vorlagen zu bedienen und eher Nebenschauplätze zu bespielen.

Unsere klare Empfehlung ist es jedoch einen komplett neuen Charakter auf dem ZK-Hintergrund zu erstellen. Gerne helfen wir dir mit Hintergrundwissen. Sprich uns an!

## 3.2 HINTERGRUND

Wir wollen mit der ZK eine sehr naturverbundene Kultur darstellen. Dementsprechend sind Charakterkonzepte mit einem unmittelbaren bzw. archaischen Naturbezug besonders gern gesehen. Zusammenkünftler stammen selten aus großen Städten. Wenn doch, dann verlassen sie diese, um in der Natur auf Wanderschaft zu gehen oder dem Ruf des Einen Baumes zu folgen. Sie stammen eher aus kleinen Walddörfern, Bauernhöfen, Waldhütten, abgelegenen Siedlungen oder sind sogar nomadisch unterwegs und kennen keine feste Behausung. Sie sind Menschen des "einfachen Volkes", die oft noch mit ihren eigenen Händen für ihre Ernährung aufkommen oder auf irgendeine andere Art eine tiefere Verbindung zur Natur haben oder danach streben, eine solche Verbindung aufzubauen.

### **Stand**

In die ZK mitgebrachte (externe) Gruppenstrukturen wie z.B. Herr- und Diener-Verhältnisse oder gesellschaftliche Stellungen lösen sich innerhalb der Zusammenkunft auf:

Es gilt immer das Prinzip der Gleichen unter Gleichen.

Die Zusammenkünftler haben sich im gemeinsamen Glauben, Weltbild und Ziel zusammengefunden und folgen dem Ruf des Einen Baumes in die Welt Aké. Alle sind gleichsam dem Einen Baum verbunden, wenngleich manche dies stärker erfahren als andere. Der Erste Jäger und der Erste Sammler haben sehr fordernde Funktionen übernommen und dienen der Gemeinschaft, indem sie ihre Befugnisse sorgsam einsetzen. Ansonsten interessiert es niemanden in der ZK wer „von Stand“ sein mag und wer nicht. Alle Mitglieder der Gemeinschaft haben dieselben Rechte und Pflichten (bspw. die Pflicht Lagerwache zu halten oder das Recht, die Meinung zu äußern).

Es ist allerdings auch nicht gänzlich ausgeschlossen, einen Charakter mit Titel in der ZK 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-Gemeinschaft damit nicht untergraben wird. Ein Meister kann z.B. dem Schüler in der Versammlung nicht das Wort verbieten. Charaktere, bei denen das Spiel hierarchischer Verhältnisse einen Großteil der Darstellung ausmacht, wie etwa Hochadlige auf der einen und Sklaven auf der anderen Seite, sind in der Zusammenkunft eher unpassend.

## 3.3 RASSE

Zusammenkünftler sind Menschen. In der Vergangenheit gab es Kender und Halbfelfen und auch mal eine Dryade. Eine Zulassung als menschenähnliche Rasse bleibt jedoch die absolute Ausnahme.

Menschenähnliche Fremdassen wie Zwerge, Halbfelfen, Kender oder Hobbits könnten die Zusammenkunft je nach Spielansatz sehr gut ergänzen. Solche Fremdassen als überzeugende Rolle in unserer engen Gemeinschaft zu spielen erfordert jedoch sehr viel Aufmerksamkeit und spielerisches Geschick. Es ist uns wichtig, eine Fremdasse auch angemessen zu bespielen und nicht völlig vermenschlicht mitlaufen zu lassen.

Halbelben und Elben würden je nach Hintergrund und Spielansatz theoretisch auch in die ZK passen - solange es auf dem EE aber entsprechende Lager und/oder Stadtviertel gibt, werden wir Bewerber hier immer an das Elben-Lager verweisen müssen.

Andere Fremdassen wiederum halten wir für problematisch. Bei „bösen“ Rassen wie Goblins oder Drow steht die Gesinnung einem harmonischen Gemeinschaftsspiel im Wege, während Tierwesen, Kobolde, Dryaden, Ents, Trolle und Feenwesen erfahrungsgemäß nur für temporäre Einsätze als NSC/GSC geeignet sind. Hierbei geht es wohlgemerkt nicht allein um die Frage, ob eine Fremdassendarstellung vom Hintergrund 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 konsequent gespielte Dryade wohl nie an banalen Wachsichten beteiligen würde und es reichlich komisch wäre, mit einem Ent gemeinsam am Lagerfeuer Waldläuferlieder zu singen. Wir freuen uns immer, solche Darstellungen als NSC auf den Eigencons einzubauen, aber als Standardcharakter für die ZK sind sie wegen unseres Gruppenkonzeptes nicht geeignet.

Entsprechend werden wir als ZK-Charaktere grundsätzlich nur Menschen zulassen. Bei Kendern, Hobbits und ähnlichen Konzepten würden wir eventuell eine Ausnahme machen, dafür musst du uns aber überzeugen.

### 3.4 BERUF UND FÄHIGKEITEN

In Sachen Beruf und Fähigkeiten ist grundsätzlich vieles denkbar. Es ist sinnvoll, wenn die Tätigkeit - also womit dein Charakter seinen Lebensunterhalt verdient - die Verbindung zur Natur unterstreicht.

Klassische Charakterkonzepte wären auf der Seite der Jäger:

- Waldläufer, Grenzschilder, Krieger
- Jägerin, Wildhüter, Fallenstellerin, Wilddieb

Bei den Sammlern lauten die klassischen Charakterkonzepte entsprechend:

- Druide, Schamane, Hexe
- Kräuterfrau, Gärtner, Heilerin, Alchemistin

In der Zusammenkunft sind auch Charaktere willkommen, bei denen sich die Verbundenheit zur Natur erst auf den zweiten Blick offenbart - oder die durch den Ruf des Einen Baums einen völlig neuen Weg in ihrem Leben 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 Charakterkonzepte, die folgende Tätigkeiten ausüben:

- Abenteurer, Herumtreiber, Fahrende, Handwerker, Schmiedinnen, Schneider, Kürschner
- Bauern, Hirten, Spielleute, Schreiberinnen, Sterndeuter, Wirte uvm.

Aus der Berufswahl folgen im DKWDDK natürlich auch gewisse Ansprüche an die Rolle. Überlege dir also, wie du deine Idee des Berufs deines Charakters glaubhaft im Spiel darstellen willst und was du dafür eventuell können bzw. wissen müsstest.

## 3.5 BAUMGLAUBE

Alle Gefährten der Zusammenkunft verbindet die Verehrung der Natur und eine tiefe Ehrfurcht vor dem alles bestimmenden Kreislauf aus Leben und Tod. Im Zentrum unserer Weltsicht steht der Eine Baum, der allem Sein Halt und Orientierung gibt und aus dem alle Schöpfung hervorgeht. Der Glaube an den Einen Baum als höchste göttliche Instanz ist für unseren IT-Hintergrund absolute Pflicht und Voraussetzung für einen Charakter, der Mitglied in der Schicksalsgemeinschaft der Zusammenkunft werden möchte.

Unterschiedliche kulturelle und spirituelle Hintergründe, Riten, Nebengötter, usw. sind bei der Charaktergestaltung absolut in Ordnung und erwünscht, solange der Charakter beim Spiel mit der Zusammenkunft den Einen Baum immer als höchste "Gottheit" bespielt. Es liegt in deiner Verantwortung dafür zu sorgen, dass diese Entwicklung von Anfang an beim Charakter im Hintergrund angelegt ist, bzw. spätestens auf der ersten Vorcon mit deinem Charakter erspielt wird, denn auf der Verehrung und Anerkennung des Einen Baumes fußt der Ruf, der deinen Charakter erst zu der Zusammenkunft führt.

So unterschiedlich die Mitglieder der Gemeinschaft auch sind, wir besinnen uns auf die Gemeinsamkeiten im Glauben an den Einen Baum. Als Baumgläubige zeigen wir dies in jeder Situation, in jedem Gespräch, in jeder Handlung.

Der praktizierte Baumglaube der Zusammenkunft zeigt sich in religiösen Ritualen und im Alltag der Charaktere gleichermaßen. Spirituelles Zentrum der Zusammenkunft ist unser Lagerheiligtum. Hier kann man Beten, Meditieren, Trommeln, Singen, Trankopfer oder Räucherungen vornehmen. Es gibt viele Wege sich im Spiel persönlich mit dem Baumglauben auseinander zu setzen. Jeder ZK-ler ist ausdrücklich aufgerufen sich - alleine oder mit passender Gesellschaft - die Zeit für religiöses Spiel und die ganz eigene, kulturelle Ausprägung des Baumglaubens zu nehmen. Aber der Baumglaube soll natürlich auch im Alltag des Charakters eine gewisse Rolle spielen und sich in Moral, Ausdrucksweise und Handlungen niederschlagen.

## 3.6 MAGIE UND ALCHEMIE

Im Rahmen des Lagerkonzeptes sind in der Zusammenkunft auch magisch und alchemistisch begabte Charaktere herzlich willkommen. Magie und Alchemie sind im Rahmen von DKWDDK und der Opferregel (siehe Kapitel 5.1 LARP für Erwachsene) aber anspruchsvoll in der Umsetzung und benötigen neben schauspielerischem Talent meistens entsprechende Requisiten und technische Unterstützung. Aus diesem Grund wünschen wir uns im Datenblatt von dir eine kurze Vorstellung für die Umsetzung der geplanten magischen und alchemistischen Fähigkeiten deines Charakters. Inspirationen zur Darstellung kann man beim Themenlager der Kesselgasse <https://epic-empires.de/?s=kesselgasse> finden.

Grundsätzlich gilt: Alles, was auf Telling basiert, 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 eines Trankes IT zu transportieren. Oder eine Magiedarstellung kann so überzeugend gespielt und mit Effekten untermauert sein, dass sie eine Wirkung zeigt. Wohlgermerkt

ist das nicht unbedingt der vom Wirker beabsichtigte Effekt, sondern das, was das Gegenüber daraus macht. Nimm die Reaktion auf dein Spielangebot an und mache damit einfach weiter. Wenn sich alle Beteiligten an das Motto "*Gib alles, aber erwarte nichts.*" halten, wird für alle ein schönes Spiel entstehen.

Unsere Formen der Darstellung sollten sich insgesamt eher im Ambiente-Bereich bewegen, auf Aber- und Volksglaube basieren und grob gesprochen archaisch und nicht akademisch wirken. Entsprechend beschränken wir uns meistens auf rituelle/zeremonielle/inszenierte Formen der Darstellung, nutzen Magie und Alchemie in der Regel nur im eigenen Lager oder im Spiel mit Lagern oder NSC, von denen wir annehmen können, dass sie ebenfalls Spaß daran haben. Der Einsatz sehr offensiver und naturfremder Zauber und Alchemie (Feuerball, Schießpulver, usw.) ist in der Zusammenkunft eher nicht erwünscht.

Wir weisen ausdrücklich darauf hin, dass vor dem Einsatz jeglicher Pyrotechnik unbedingt Rücksprache mit der Head-Orga oder anwesenden SL zu halten ist und die allgemeine Gesetzeslage sowie die aktuelle Waldbrandstufe zu beachten ist. Im Wald wie in geschlossenen Räumen ist das Zünden von Pyrotechnik generell untersagt.

Beim Einsatz von Tränken gilt: Wenn das Opfer nicht genau weiß, was es da trinkt und ausdrücklich zugestimmt hat, ist reines Wasser (eventuell mit Lebensmittelfarbe eingefärbt) das Mittel der Wahl. Bitte verabreiche unter keinen Umständen ungefragt irgendwelche Mixturen oder Alkohol

### 3.7 GEWANDUNG

Auch wenn wir als Lager der Zusammenkunft vom Ansatz her ein recht offenes und buntes Lager sind, ist es uns wichtig, immer als Gemeinschaft des Einen Baumes erkennbar zu sein. Wir wollen die Zusammenkunft als ein vielfältiges, lebendiges und naturnahes Lager bespielen, aber streben danach, trotz der erwünschten Vielfalt in den Charakterkonzepten und Gewandungen immer noch als ein zusammengehöriges Lager erkannt zu werden. Deshalb wünschen wir uns eine liebevolle und detaillierte Gewandung, die die Profession, Herkunft und Eigenschaften deines Charakters sichtbar werden lässt und klar erkennen lässt, zu welchem Lager du gehörst. LARP lebt von Schubladen und Stereotypen, und man sollte dir spätestens auf den zweiten Blick ansehen, was du darstellen willst und wo du herkommst, bzw. dass du dich tief mit der Zusammenkunft verbunden fühlst.

Für alle im Folgenden aufgeführten Bereiche und Vorgaben gilt, dass wir als Gruppe sehr gerne weiterhelfen, wenn es Rückfragen gibt oder individuelle Umstände zu Problemen führen. Im Zweifel können in Absprache mit der Spielerbetreuung oder der Head Orga auch besondere Lösungen oder Ausnahmeregelungen gefunden werden. Insbesondere der Austausch in der Gruppe über die Gewandung ist ein zentraler Teil des Bewerbungsverfahrens, bei dem wir gerne unsere Erfahrung teilen und Hilfestellung anbieten.

#### **G.L.A.N.Z.**

Mit dem Gewandungs Leitfaden für Anregungen und Nähbeispiele der Zusammenkunft <https://forum.zusammenkunft.eu/wiki/gewandung:glanz> legen wir dir ein weiteres Dokument ans Herz, das die jahrelange Erfahrung vieler ZK Mitglieder in einer Fülle von Tipps und Tricks für die Auswahl und vor allem die Herstellung einer geeigneten Gewandung enthält. Außerdem gibt es einen eigenen Bereich im Forum, in dem jedem sehr gerne bei Konzeption und Umsetzung der



Gewandung geholfen wird und auch Erfahrungen zu guten und günstigen Bezugsquellen ausgetauscht werden.

Es ist selbst für Näh- und Bastel-Anfänger relativ einfach, Stangenware durch den gezielten Einsatz von Ziernähten, Applikationen, Borten, Kordelstickereien, ö.ä. zu individualisieren und aufzuwerten. Ein umfangreicher Einsatz der Lager-Symbolik sorgt zudem für eine bessere Profilschärfung und macht dich leicht als Mitglied der ZK und Baumgläubigen erkennbar.

Der Schichten-Look hat sich ebenfalls bewährt, um Detailreichtum und Tiefe in eine Gewandung zu bringen und große Flächen aufzubrechen. Vielschichtige Gewandungen sind interessant anzusehen und haben den Vorteil, dass sie sich optimal an das entsprechende Wetter zwischen Lasersonne und Sintflut-Regen anpassen lassen. Plane bei deiner Gewandung von vornherein ausreichend Wechsellmöglichkeiten ein und achte auf die Alltagstauglichkeit. Mit Flickern, Nähten und künstlich hergestellten Abnutzungen verpasst du deiner Gewandung am Ende noch den nötigen *Used Look*.

### **Material und Farbe**

Wir empfehlen dir, für deine Gewandung Naturstoffe wie Leinen, Hanf, Wolle, Baumwolle, Filz, Leder und Fell zu verwenden. Kunstfaser, Kunstleder und Kunstfell sind bei einer angemessenen Qualität aber natürlich auch in Ordnung, solange es sich optisch nicht von den natürlichen Stoffen unterscheidet.

Die Farbwahl richtet sich bei der Gewandung immer nach dem kulturellen Hintergrund des Charakters und dem Sinn und Zweck der entsprechenden Gewandung. Die Festgewandung eines Waldläufers kann auch in strahlenden Farben daher kommen, während ein sonst eher farbenfroher Schamane auch eine Wald- und Wiesen-Gewandung für heimliche Schleichmissionen besitzen kann. Um unsere Zusammengehörigkeit als Gruppe auch optisch gut erkennbar zu halten, sollten für die Alltagskleidung naturnahe Farben, primär Grün- und Brauntöne, bevorzugt werden.

### **Kopfbedeckung**

Eine individuelle Kopfbedeckung trägt maßgeblich zum Wiedererkennungseffekt eines Charakters bei, verleiht ihm zusätzlich Persönlichkeit und schützt praktischerweise auch noch vor Regen und Sonne. Der sprichwörtliche *blöde Hut* gehört - selbst wenn er nicht immer getragen wird - zu einer kompletten Gewandung auf dem EE einfach dazu - also suche dir bitte eine passende Kopfbedeckung. Wir helfen dir da auch gerne, denn wenn die Zusammenkunft eines hat, dann sind es blöde Hüte...

### **Schuhe**

Die Investition in sicheres und IT-taugliches Schuhwerk ist unabdingbar für die Teilnahme am Epic Empires. Auf diesem großen Gelände werden weite Strecken zurückgelegt und es finden teilweise Kämpfe auf unebenem Untergrund statt. Aufgrund der sehr wechselhaften Wetterlage sollte auch etwas geeignetes zum Wechseln vorhanden sein.

Holzschuhe, Ledertiefel, Bundschuhe, etc. sind ideal. Aber auch ambientetaugliche Jägerstiefel oder Modeschuhe können durch entsprechende Modifikation hinreichend hergerichtet werden. Beim Abtarnen von OT-Schuhen sollte immer eine Begutachtung durch die Orga erfolgen.

### **Accessoires**

Überleg dir, welche Details zu deinem Charakter gut passen würden. Ideal sind Dinge, die anderen etwas über deine Berufung verraten bzw. Charakterspezifische Komponenten, die dir dabei helfen,

deinen Charakter glaubhaft und überzeugend darzustellen. Neben dem Zeichen der Zusammenkunft sind natürlich auch andere Symbole (siehe Kapitel 1.6 Kultur und Symbole) aus dem Baumglauben als Dekoration und Verzierung auf der Ausrüstung gut geeignet.

### **Brillen und Piercings**

Wir empfehlen dir dringend, aus Sicherheitsgründen auf dem EE Brillen und Piercings nicht zu tragen. Das Epic Empires ist eine sehr dynamische Schlachtencon und einen ungewollten Pfeiltreffer am Kopf kann jede Unbeteiligte mal abbekommen. Wenn es medizinisch möglich ist, empfehlen wir dir deshalb, im Spiel keine Brille zu tragen und auf Kontaktlinsen umzusteigen. Ist das nicht möglich, solltest du versuchen, Kämpfen auszuweichen. Die Brille sollte in jedem Falle entweder IT-tauglich oder zumindest möglichst unauffällig (z.B. randlos) und nicht zu modern sein. Das Unterbrechen einer Kampfszene, um eine heruntergefallene Brille in der Wiese zu suchen, ist auch auf dem EE sehr unbeliebt.

### **NoGos**

Insgesamt unerwünscht sind natürlich sichtbare OT-Klamotten, OT-Schuhe und OT-Accessoires (BW Taschen, Uhren, Taschenmesser/-lampen, Handys, Feuerzeuge, usw.). Ebenso unpassend sind auch Bandanas, schwarze Spaltlederrüstungen, unnatürlich grelle Farben, moderne Materialien und Schnitte. Im Zweifelsfall kann unsere Spielerbetreuung Auskunft geben.

## **3.8 WAFFEN UND RÜSTUNG**

Die Zusammenkunft mag eine friedliche Gemeinschaft sein, aber wir sind ganz sicher nicht wehrlos und immer zum Kampf für den Einen Baum bereit. Wir bereisen den tückischen Nebel, verwunschene Wälder und das kriegerische Aké - und wissen ganz genau um die Schrecken, die dort auf uns lauern.

Trotz aller Vorsichtsmaßnahmen kann es passieren, dass du bei den Kämpfen einen Mitspieler aus Versehen verletzt. Wir erwarten dann von dir, dass du dich umgehend um den anderen Spieler kümmerst und für entsprechende Hilfsmaßnahmen sorgst.

Das Motto ist: Spielt miteinander und achtet aufeinander!

### **Bürgerwehr**

Im Spiel errichten wir auf dem EE eine Lagerverteidigung mit Palisaden, Pavesen, Wachtürmen und einem Eingangstor. Alle Zusammenkünftler sind dabei Teil der Bürgerwehr und jeder setzt seine Fähigkeiten zum Wohle und Schutze des Lagers ein.

Wir wollen für die anderen Lager 24/7 anspielbar sein. Solange jemand wach ist, kann es jederzeit zu Besuch oder auch Überfällen kommen. Im Vorfeld jeder Veranstaltung wird ein Wachplan aufgestellt, der teilweise auch Nachtschichten enthält. Von jedem Mitglied der Gemeinschaft wird erwartet, sich daran zu beteiligen. Das gilt auch für pazifistische Charaktere, denn Wache bedeutet nicht unbedingt Kampf.

Um neben der normalen Bewaffnung eurer Charaktere auch dem besonderen Geist unserer „Bürgerwehr“ Ausdruck zu verleihen, freuen wir uns, wenn bei der Lagerverteidigung neben Bögen, Äxten, Knüppeln und Speeren auch zweckentfremdete „Waffen des Alltags“ zum Einsatz kommen,

wie z.B. (Schaumstoff-) Steine, Äpfel, Stöcke, Spaten, Sense, Mistgabel, Nudelholz - was auch immer man den Feinden des Einen Baumes (sicher) an den Kopf werfen kann.

## **Rüstung und Helm**

Ganz wichtig: Rüstung ist keine Gewandung! Wir bitten also insbesondere Neueinsteiger, die Priorität immer zuerst auf eine stimmige Grundgewandung zu legen und sich erst dann an die Rüstung zu machen, wenn man z.B. genug Wechselklamotten zusammen hat. Für Zusammenkünftler bieten sich Rüstungen aus Leder, Linothorax, Metallschuppen oder sogar Holz und Korbgeflecht an. Glänzende "Paladinrüstung" sollte man auf jeden Fall vermeiden.

Wir raten jedem Kämpfer ausdrücklich, einen Helm zu tragen. Insbesondere für alle, die aktiv an der Endschlacht oder an einem Angriff auf ein anderes Lager teilnehmen wollen, ist das ganz dringend zu empfehlen. Die Kämpfe auf dem EE sind zwar fair, aber auch sehr dynamisch. Prinzipiell sind Schläge zum Kopf durch das EE-Regelwerk nur im Rahmen des "Aufs-Maul-Codex" erlaubt, aber ein Helm ist schlichtweg ein OT-Schutz vor Verletzungen durch verirrte Schläge und Pfeile und daher eigentlich für jeden Kämpfer grundsätzlich sinnvoll. Aber Vorsicht - eine Kopfbedeckung, die wie ein Helm aussieht, sollte auch stabil sein, denn die Wahrscheinlichkeit steigt, darauf getroffen zu werden.

## **Pfeil und Bogen**

Für ein Waldläufer-Lager wie das unsere ist der Bogen eine der 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 Spieler 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 zu regelmäßigem Schieß-Training habt und euch nicht wirklich sicher damit fühlt.

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

### **Sichtfeld**

Kann ich mein Ziel genau sehen und ist die Flugbahn frei?

### **Selbsteinschätzung**

Kann ich mein Ziel auch sicher dort treffen, wo ich es treffen will?

### **Sicherheit**

Kann ich für die OT-Sicherheit meines Ziels und anderer Personen in der Schussbahn garantieren?

Versucht bitte, vor dem Schuss Augenkontakt mit eurem Opfer herzustellen 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 und ist nicht gesplittert? Sind Nock und Fletches unbeschadet?) Beschädigte Pfeile sind unverzüglich und unmissverständlich aus dem Spiel zu nehmen.

### 3.9 LAGERSTÄTTE

Wir bespielen die Zusammenkunft auf dem EE als "Naturdorf" und legen großen Wert darauf, ein schönes und natürliches Lager aufzubauen. Auf dem EE besteht ein Verbot von Iglu-Zelten, Plastik Pavillons und Kunststoffplanen und entsprechend sind auch im Lager der Zusammenkunft ausschließlich ambientetaugliche Zelte und Sonnensegel aus Naturstoffen wie Baumwolle oder Leinen zugelassen. Optisch ansprechendes Polyestergewebe und Kunsthanfseil ist natürlich akzeptabel, wenn es das Ambiente nicht stört. Frag im Zweifel vorher die Lagerbauleitung oder die Head-Orga, ob ein Gewebe zulässig ist.

Bitte bedenke beim Aufbau der Lagerstätte immer, dass auch im Lager gekämpft wird. Wir weisen zwar eine offizielle Kampffläche aus, aber versuche bitte trotzdem Zeltschnüre, Feuerstellen und zerbrechliche Gegenstände aus der Kampfzone rauszuhalten.

#### **Spielbereich**

Bei vielen Larpveranstaltungen schaffen sich Gruppen ein eigenes Lager innerhalb des Lagers. Das wollen wir nicht. Die Zusammenkunft ist ein großes Lager. Wir haben eine Halle als Aufenthaltsbereich, einen Kochbereich zum Kochen, einen Wachturm zum Rumlödeln, etc.. Dein Zelt dient zum Schlafen, als OT-Rückzugsort und als Lager für deinen Kram, ggf. dient es dem Lagerambiente. Wenn du in der Rolle bist, dann häng nicht alleine unter deinem Privatsonnensegel rum, sondern halte dich am Besten in den großen Spielbereichen (Halle, Wachturm, Alchemieecke, etc.) auf. So bleibst du für alle anspielbar und bekommst auch mit, was im Lager passiert.

#### **Zeltplatzbedarf**

Bitte gib schon direkt in deinem Datenblatt mit an, mit was für einem Zelt du anreisen willst. In der Zeit vor dem EE sammeln wir dann noch einmal genauer in der Zeltplatzbedarfsliste, wieviel Platz du für deine Zelte, Sonnensegel und sonstige Bauten benötigst, damit wir mit dem Lagerplan beginnen können. Wir geben besonders schönen Lagerstätten bei der Zeltplatzplanung z.B. gerne einen Platz in der "ersten Reihe". In der Liste kannst du auch Lagerplatzwünsche äußern. Habe bitte Verständnis dafür, dass wir aufgrund der begrenzten Lagerfläche nicht immer alle Wünsche berücksichtigen können - aber wir geben unser bestes.

#### **Ambiente**

Jede Lagereinheit ist für das Ambiente ihrer eigenen Lagerstätte selbst verantwortlich. Es wäre schön, wenn man z.B. anhand von Alltagsgegenständen an der Lagerstätte erkennen könnte, wer dort wohnt, bzw. welcher Berufung der Bewohner nachgeht: Beim Waldläufer hängen zum Gerben aufgespannte Felle am Unterstand und bei der Hexe baumeln Kräuterbündel im Wind.

Feuerschalen, Dreibeine, Geschirr und alle anderen Kochutensilien wie Töpfe, Schüsseln und Vorratsbehältnisse die außerhalb des Zeltens zum Einsatz kommen, sollten aus natürlichen Materialien sein (Ton, Holz, Horn, Metall, Glas) und von Farbe und Form nicht zu neuzeitlich, bzw. modern wirken. Müllbeutel, Getränkeboxen, Kohlesäcke und andere OT-Dinge, die außerhalb des Zeltens gelagert werden, tarrst du am besten mit Tüchern und Jutesäcken ab.

Ebenso ist es gerne gesehen, wenn möglichst viele ZK-ler in ihrer Freizeit immer mal wieder sichtbar einem charakterspezifischen Handwerk/Tagwerk nachgehen bzw. ihre Fähigkeit für alle anderen sichtbar in die Gemeinschaft anbieten. Es sind gerade die kleinen Tätigkeiten, die im Hintergrund des großen Geschehens ablaufen, die dazu beitragen, dass ein besonders ambientiger Spielmoment entsteht.

### **Lichtermeer**

Um auch bei Nacht ein einladendes Lager-Ambiente zu haben, beleuchten wir die offiziellen Spielstätten wie Halle, Wachplattform, Garten und Alchemiezelt mit zahlreichen Lager-Laternen. Die eigenen Lagerstätten sind von den einzelnen Gruppen und Personen zu beleuchten, du solltest also entsprechend ausreichend Laternen und Leuchtmittel einplanen, um dein Lager und den Weg davor für die Allgemeinheit auszuleuchten. Wachskerzen sind ausschließlich in geschlossenen und standfesten Laternen erlaubt, es gibt aber viele recht gut aussehende Beleuchtungsmöglichkeiten auf Basis von LEDs ohne Brandgefahr.

### **Private Lagerstätte**

Es steht dir frei, dein Zelt auch im Inneren als IT-tauglich zu gestalten oder es rein als OT-Raum zu nutzen. Da es sich allerdings oft nicht ausschließen lässt, dass man in den Eingang des Zeltens hinein sehen kann, sollte der Eingang bei OT-Zelten durch ein Tuch, Fell oder einen ähnlichen Sichtschutz abgetarnt sein oder so aufgebaut werden, dass es vom Hauptspielgeschehen einfach direkt abgewandt steht. Grundsätzlich gehen wir im Lager aber davon aus, dass private Lagerstätten in der Regel OT-Bereich sind und Ausnahmen davon zuvor im Forum angekündigt werden. Damit nicht bespielbare Zelte für aussenstehende Spieler aber auch eindeutig als OT erkannt werden, solltest du sie im Zweifelsfall am besten geschlossen halten, um so jedes Missverständnis im Vorfeld zu vermeiden.

### **Asche und Müll**

Asche, Lebensmittelreste und sonstige Abfälle sind unter keinen Umständen in der Natur zu entsorgen. Nutzt dafür die Müllsammelplätze. Der Müll ist eigenständig zu entsorgen – bringe dir also bitte entsprechende Beutel mit.

## **4 AUFNAHMEVERFAHREN**

### **4.1 VORAUSSETZUNGEN**

Die Zusammenkunft ist ein ehrenamtlich organisiertes Lager und wir machen uns diese Arbeit, um besonders intensive und immersive Spielmomente in einer tollen LARP-Gruppe zu erleben. Wir erwarten deshalb ein gewisses Maß an Beteiligung und Anpassungsbereitschaft von jedem, der Teil dieses wunderschönen und anspruchsvollen Projektes "Zusammenkunft" werden möchte. Wenn dir

unsere Regeln und Ansprüche zu stressig sind, ist das vollkommen in Ordnung - aber sei uns dann auch nicht böse, wenn wir eben nicht zusammenkommen.

Während des Bewerbungsverfahrens können aus der Community begründete Einwände vorgebracht werden, wenn Bedenken gegenüber einem Charakter oder Spieler bestehen, seien es z.B. ein unpassender Hintergrund, fahrlässiges Fehlverhalten, fehlende Kommunikation, etc. Die Orga steht dann in der Pflicht, diesen Bedenken nachzugehen, bei Unstimmigkeiten zu vermitteln und eine Lösung zu finden. Die finale Entscheidung wird dann als verbindliche Orga-Entscheidung kommuniziert.

## **Vorcons**

Aus der ZK heraus werden über das Jahr verschiedene Cons im ZK-Hintergrund veranstaltet. Es ist Pflicht auf mindestens einer Veranstaltung dabei zu sein. Falls dir etwas dazwischen kommt, kann von dieser Regel eine Ausnahme gemacht werden.

## **Medizinische Versorgung**

Das Hobby LARP, unsere VorCons und ganz besonders das EE stellen eine physische und psychische Belastung dar, der jeder Teilnehmer gewachsen sein muss, um weder sich noch seine Mitspieler zu gefährden. Grundsätzlich setzen wir also eine gewisse körperliche Fitness voraus, ebenso wie emotionale Belastbarkeit.

Wenn du gesundheitliche Einschränkungen mitbringst, überlege dir das bitte sehr gut und sei dir gegenüber ehrlich, was du dir zumuten kannst und was gut für dich ist. Wir empfehlen dir - wenn du z.B. auf lebenswichtige oder empfindliche Medikamente angewiesen bist, starke Allergien hast, Vorerkrankungen mitbringst oder psychisch angeschlagen bist - Rücksprache zu halten, ob die Teilnahme am EE für dich überhaupt vertretbar ist.

Es ist für die Head-Orga auch wichtig zu wissen, ob du z.B. Angst im Dunkeln oder bestimmte, starke Phobien hast. Wir wissen als Orga oft, was im Spiel passiert oder passieren kann, können manchmal Einfluss darauf nehmen und mithelfen, dass du eine Con bekommst, die dir Spaß bringt und dich nicht überfordert. Sei dir gegenüber einfach ehrlich, was du psychisch und physisch mittragen kannst, und auch der Orga gegenüber. Die Orga muss über Problemfaktoren informiert sein, um Entscheidungen im Sinne der Mitglieder und der Gruppe fällen zu können. Diskretion wird gewährleistet.

## **Charakter-Anpassung**

Bei zuvor langjährig bespielten Charakteren kann es vorkommen, dass es zu Problemen kommt, wenn der Charakter mit seinen bisherigen Fähigkeiten (z.B. Magiefähigkeiten, die im DKWDDK nicht dargestellt werden können) oder moralischen Grundsätzen (z.B. wie steht der Charakter zu Geld, Integration vom Baumglauben in ein bestehendes Pantheon, etc.) in die Voraussetzungen für die ZK-Aufnahme „konvertiert“ werden soll. Hier erwarten wir die grundlegende Bereitschaft seitens der Interessenten/Anwärter, im Aufnahmeprozess auf Änderungswünsche einzugehen und das Konzept soweit anzupassen, dass der Charakter gut zur ZK passt.

Allgemein gilt: Je offener man darin ist, den Charakter wenn nötig auch in seinen Grundfesten anzupassen und umzustellen, umso einfacher wird es für beide Seiten, beim Aufnahmeverfahren zueinander zu finden. Sollten Bedenken bezüglich der Anpassung des geliebten langjährigen

Charakter bestehen, empfehlen wir im Zweifelsfall lieber einen komplett neuen Charakter für die ZK zu erstellen. Falls du dir nicht sicher bist, beraten wir dich aber auch gerne.

Zwielichtige und/oder geld- und machtgerige Charaktere, die in selbstsüchtiger oder egoistischer Art und Weise handeln, sind für unsere „Schicksalsgemeinschaft“ nicht geeignet. Ebenso ist Misstrauens-Spiel gegenüber anderen Gefährten für unser Gruppenspiel nicht zielführend. Wer extremes lager-internes Konfliktspiel sucht, ist bei uns leider nicht richtig.

## 4.2 INTERESSENT

Der erste Schritt für eine Bewerbung ist die Anmeldung im Zusammenkunfts-Forum, am besten gleich mit dem IT-Rufnamen deines Charakters und einem Avatarbild, damit wir uns im wahrsten Sinne des Wortes „ein Bild von dir machen“ können. Nachdem du dich im Forum angemeldet hast, wirst du von der Orga für das Gäste-Forum freigeschaltet.

Gäste der Zusammenkunft, z.B. befreundete Spiele oder solche Spieler, die als Gäste auf VorCons kommen wollen, Fotografen oder NSC legen ein Gäste-Datenblatt an, in welchem sie sich kurz vorstellen.

Einen Freundes-/Gruppenbonus oder sonstwie reservierte Plätze gibt es nicht. Jeder muss sich selbst vorstellen und für sich selbst sprechen. Wenn ihr als Gruppe in die ZK wollt, dann legt bitte zusätzlich einen formlosen Gruppen-Thread an, aus dem hervorgeht, wer alles Teil der Gruppe ist.

### **Interessenten-Datenblatt**

Als Interessent legst du ein vollständiges Datenblatt an und bewirbst dich damit um eine Aufnahme in die ZK. Die Vorlage findest du im Forum. Übernimm die Struktur direkt und fülle das Datenblatt vollständig mit den Inhalten deines Charakters aus. Falls du einen komplett neuen Charakter für die ZK anlegen willst, werden wir dir gerne dabei helfen, einen optimalen ZK-Charakter zu erstellen.

Die wichtigste Schnittstelle im Forum zwischen dir und der Community ist immer dein Datenblatt. Auch wenn die Head-Orga oder die Spielerbetreuung eine Frage an dich hat (meistens die Abfrage von Teilnahmewahrscheinlichkeiten zu VorCons), dann schreiben wir das zuerst in dein Datenblatt. Wir empfehlen dir deshalb das Datenblatt unbedingt zu abonnieren (Klick auf das Werkzeugsymbol ganz oben unter dem Thread-Name -> „Thema abonnieren“), denn so wirst du immer per Mail informiert, wenn eine Nachfrage kommt und bist automatisch immer auf dem Laufenden. Beantworte Anfragen von der Orga per Mail oder PM bitte auch immer möglichst schnell, denn das erleichtert uns die Orga-Arbeit wirklich enorm.

Das Datenblatt besteht hauptsächlich aus folgenden Punkten:

- Eine kurze OT-Vorstellung von dir
- Teilnahmewahrscheinlichkeit für die ZK Cons der kommenden Saison
- Eine ausführliche Charakterbeschreibung
- Name, Herkunft, Werdegang, Ausprägung des Baumglaubens
- Welche Spielangebote bietest du an oder wünschst du dir?
- Welche Lagerausstattung hast du (geplant)?

- Fotos und Skizzen zum Charakter

Mit dieser Beschreibung versuchen wir dann herauszufinden, ob du zu uns passt und die gleichen Ziele hast wie wir. Ebenso sollte deine Bereitschaft für eine rege Beteiligung an einem konstruktiven Miteinander im Forum erkennbar sein.

Für den Anfang geben wir uns mit einer Basisgewandung zufrieden, die auch gerne geliehen sein kann. Wir erwarten allerdings eine nachfolgende, kontinuierliche Weiterentwicklung, die auch nach der erfolgreichen Aufnahme weitergeführt und im Datenblatt gezeigt wird. Wichtig sind aktuelle und aussagekräftige Charakter-Fotos, um das Datenblatt zu vervollständigen.

Wenn es Fragen gibt in Hinsicht auf Charaktertauglichkeit und Glaubenshintergrund, oder die Gewandung noch gebastelt werden muss, werden wir dich gerne unterstützen. Pflege Änderungen, die sich im Gesprächsverlauf ergeben, und nachgereichte Fotos bitte immer im ersten Eintrag ein und halte so dein Datenblatt übersichtlich und aktuell. Auch im Laufe der kommenden Jahre ist dieser Eintrag der Ort, an dem der neueste Stand des Charakters sichtbar sein soll.

Da ein rein textueller Austausch im Forum immer Spielraum für Missverständnisse lässt und sich nur schwer ein halbwegs authentisches Bild vom Gegenüber gemacht werden kann, wird zusätzlich ein Video-Call mit der Spielerbetreuung durchgeführt.

Sobald wir das Gefühl haben, dass das Datenblatt vollständig ist und alle Fragen zufriedenstellend für dich und uns geklärt wurden, wirst du von der Spielerbetreuung als Anwärter für das Spielerforum freigeschaltet. Wir machen für gewöhnlich einmal im Monat eine Aufnahme-Runde.

## 4.3 ANWÄRTER

Als Anwärter im Spielerforum kannst du dich nun durch das Herz des Forums lesen und dich an Diskussionen und Planungen beteiligen. Bring dich gerne mit ein, damit wir dich kennenlernen können. Als Anwärter kannst du dir aber noch kein EE-Ticket kaufen und verpasst so unter Umständen ein EE-Kontigent. Aus diesem Grund ist es gut, sich möglichst früh bei der Zusammenkunft zu bewerben.

Wir empfehlen Neulingen so viele ZK-Veranstaltungen wie möglich mitzunehmen, aber eine VorCon ist das Minimum. Dort lernen wir uns dann persönlich kennen und du spielst den Charakter, mit dem du dich beworben hast.

Irgendeine Variante des Baumglaubens sollte bei deinem Charakter ja bereits vorhanden sein. Falls du dir die Verehrung des Einen Baumes als höchste göttliche Instanz oder den Weg zur Gemeinschaft aber erst noch erspielen möchtest, sollte dieses "Initiations-Erlebnis" Inhalt der ersten ZK-Con sein, z.B. in Form einer Vision oder eines Rituals, das zu einer spirituellen Erleuchtung des Charakters führt. Die Verantwortung, sich den Baumglauben zu erspielen, liegt in erster Linie bei dir und dein Charakter sollte bis zum ersten EE in seiner Überzeugung soweit fortgeschritten sein, dass nichts mehr einer Beteiligung an jeglichen Aktionen entgegensteht, die für uns aus dem Baumglauben motiviert ist.

Zweifel- und Misstrauens-Spiel gegenüber der Baum-Religion ist nicht erwünscht, damit das Gruppengefühl samt IT-Hintergrund nicht leidet und IT-logisch für Neulinge direkt funktionieren kann. Dein Charakter wird im Traum oder in einer Vision vom Einen Baum - ggf. durch einen seiner



Ableger oder Hüter - zur Zusammenkunft gerufen und es liegt an dir, dazu eine entsprechende Charaktergeschichte zu überlegen.

Über die Jahre hinweg frei erspielen kannst du dir aber den kompletten religiösen ZK-Kosmos der hinter dem Einen Baum steht: Die EE-Charaktere, die "ZK-Heiligen", Artefakte, Pflanzen, religiöse Diskurse, Forschungsspiel, Schriftenspiel, Ikonografie, etc. Das alles lässt mehr als genug Freiraum für persönliche Charakterentwicklung und kulturelle Interpretationen.

Sobald die Spielerbetreuung den Eindruck hat, dass du gut zur Gruppe passt und keine Bedenken bestehen, wirst du zur Aufnahme in die Zusammenkunft vorgeschlagen und innerhalb einer festen Frist um Zustimmung von Seiten der Community gebeten. Und dann hast du es geschafft - du bist ein aktiver ZK-ler!

## 4.4 AKTIVER

Als vollwertiges Mitglied der Zusammenkunft hast du alle Rechte und Pflichten der Gruppe inne. Nach der Aktiv-Schaltung solltest du dir umgehend ein EE-Ticket sichern. Für den Fall, dass der Anmeldezeitraum schon weiter fortgeschritten ist, und nur noch Plätze in einer teuren Preisstaffel verfügbar sind, haben wir mit der lager-internen "Stiftung zur Förderung der freien Künste" eine Möglichkeit geschaffen, auch zu einem späteren Zeitpunkt noch an günstige Tickets zu kommen.

Sollte sich herausstellen, dass du leider doch nicht das EE oder die benötigte Vorcon besuchen kannst, setze dich mit der Spielerbetreuung und der Head-Orga in Verbindung, um zu schauen, wie damit umgegangen werden kann. Eventuell ist es sinnvoll, dann erst in der nächsten Saison fortzufahren.

Von den aktiven ZK-lern wünschen wir uns regelmäßige Foren-Aktivität. Es gibt immer mal wieder Aufrufe, sich in eventuelle Listen einzutragen, bei einer Diskussion über die Weiterentwicklung des Lagers mitzumachen oder bei einer Bau- bzw. Aufräumaktion zu helfen. Die Beiträge und Unterstützung aller Mitglieder sind für uns sehr wichtig.

## 4.5 PASSIVER

Passive ZK-ler sind Spieler, die bereits aktiv gestuft waren, ein EE besucht haben, aber aus persönlichen Gründen in einer späteren Saison nicht in der Lage sind, das EE zu besuchen und für die Zukunft Teil der Gruppe bleiben möchten. Passive bleiben für das interne ZK-Forum freigeschaltet und es wird erwartet, dass sie auf Anfragen per PM oder in ihrem Datenblatt zeitnah reagieren.

Die tatkräftige Mitwirkung an der Umsetzung von Projekten für das kommende EE ist natürlich für einen Passiven, der an dieser Con nicht teilnimmt, nicht so relevant, wobei wir uns bei Planungen und Diskussionen zum Thema über Ideen und Vorschläge freuen. Außerdem soll der Anschluss an die Gruppe nicht verloren gehen, weswegen die Teilnahme an Forenaktivität und Chat-Treffen sowie natürlich VorCons oder Basteltreffen ein gutes Mittel ist, um in Kontakt zu bleiben.

Falls du über drei Jahre hinweg nicht am EE teilnimmst oder in einem anderen EE-Lager spielst wirst du ins Gästeforum versetzt. Falls du dann wieder einsteigen willst, ist eine erneute (ggf. beschleunigte Bewerbung) erforderlich.

## 5 SPIELREGELN

### 5.1 LARP FÜR ERWACHSENE

EPIC EMPIRES ist LARP für Erwachsene und somit FSK 18. Das heißt, vor allen Regeln gilt: „Du bist für Dein Handeln und alle daraus resultierenden Konsequenzen IT und OT selbst verantwortlich.“

Die Basis unseres Regelwerks ist „Du kannst was du darstellen kannst“ (DKWDDK) mit Opferregel, Hollywood-Prinzip und Telling-Verbot. Über den „Auf's Maul Kodex“ (im Regelwerk) bietet EPIC EMPIRES zudem eine praktische Handhabe für den Härtegrad der Kämpfe.

Quelle: <https://epic-empires.de/regelwerk/>

#### **Opferregel**

Opferregel meint, dass Du als „Opfer“ einer Handlung selbst entscheidest, welche Konsequenzen diese hat. Schlussendlich *muss* aber immer eine Reaktion erfolgen. So solltest Du z.B. als Opfer eines Zaubers mindestens mit verbissenem Gesichtsausdruck oder wortgewandten Reden gegen die Zauberwirkung ankämpfen, um dem Mitspieler zu zeigen, dass Du den Zauber wahrgenommen hast, ihm aber widerstehen konntest.

Umgekehrt kannst Du von Deinem Opfer nicht erwarten, dass es Dinge genauso ausspielt, wie Du es möchtest. Die Freiheit der Opferregel gilt immer in beide Richtungen.

Ralf Hüls hat dieses Spielprinzip auf zwei simple Regeln heruntergebrochen:

1. Wenn Du angespielt wirst, zeige irgendeine plausible Reaktion. Spiel irgendwas, egal was, aber spiel.
2. Wenn Du jemanden anspielst, erwarte keine bestimmte Reaktion. Akzeptiere, was dein Gegenüber daraus macht.

#### **Hollywood-Prinzip**

Unsere Erwartung und die deiner Mitspieler an dich: „Spiele die Szene aus, wie in einem guten Film!“ – Der Fokus von EPIC EMPIRES liegt auf dem Ausspielen einzelner Situationen. Dazu gehören lautes Brüllen, Stöhnen und Taumeln bei Treffern, Schreie bei Verwundungen – einfach alles was eine Szene intensivieren kann und echt werden lässt.

Versuche jemandem, der die Szene beobachtet, das Gefühl zu geben, er würde sich eine Szene aus einem guten Film ansehen (dort leiden die Helden auch!). Versuche die Außenwirkung Deiner Handlungen in den Mittelpunkt zu stellen, also so zu spielen, dass es für Deine Mitspieler besonders ansehnlich ist. Sicher ist es ineffektiv nach einem Treffer zu taumeln und die Deckung runter zu nehmen. Dein Mitspieler, der ebenfalls nach dem Hollywood-Prinzip spielt, wird Dir, z.B. durch weites Ausholen beim nächsten Schlag, aber genug Zeit lassen, Dich wieder zu fangen. Und

nicht möglichst effizient die Lücke in der Verteidigung mit schnellen und unansehnlichen Schlägen nutzen. Ein solches Verhalten ist in der Spielerschaft von EPIC EMPIRES tabu.

### **Telling-Verbot**

Telling beschreibt den Umstand, einer uneingeweihten Person außerhalb der reinen Darstellung Effekte zu vermitteln. Dazu zählen z.B. jegliches direktes Ansagen von Waffenschaden "2,2,2", Magieeffekten wie „Feuerball!“ aber auch die Wirkung von Tränken mit „Lähmung, Gift etc.“.

EPIC EMPIRES hat einen sehr hohen Anspruch an die Darstellung. Es geht nicht darum, etwas irgendwie darzustellen, sondern möglichst filmreif und vor allem so, dass Telling unnötig ist. Um das zu erleichtern, ist Telling verboten.

Grundsätzlich gilt: Lassen sich Effekte nicht anders als durch Telling vermitteln, ist auf diese gänzlich zu verzichten!

Die entsprechenden Effekte sollst Du darstellerisch vermitteln. Statt „2“ zu brüllen, kannst Du im Kampf eine große Waffe entsprechend führen und darstellen. Statt „Feuerball“ zu rufen, kannst Du neben einem Spruch einen beeindruckenden – aber sicheren – Pyroeffekt nutzen. Sollte die Reaktion Deines Mitspielers anders ausfallen, als Du Dir das vielleicht gewünscht hast, dann ist dies im Sinne der Opferregel vollkommen in Ordnung.

### **Grenzen**

Das EE und auch das Spiel in der Zusammenkunft ist Ü18, d.h. besagtes "LARP für Erwachsene". In unserem LARP können mitunter extreme Gewaltdarstellungen, Mord und Folter vorkommen. Wir bespielen einen Religionskrieg und beschäftigen uns so im weitesten Sinne mit Extremismus und seinen Auswirkungen. Trotzdem - oder gerade deshalb - gibt es gewisse moralische Regeln für unser Spiel. Wir zwingen niemals Spieler in Spielsituationen, in denen sie sich OT unwohl, bedrängt oder bedroht fühlen. Jede Spielerin muss jederzeit die Möglichkeit haben, sich OT aus einer Spielszene zu befreien und einfach gehen zu können - OT Fesseln, Leute tatsächlich festzuhalten oder sie zwingen etwas zu trinken, etc. verbietet sich daher vollkommen. Das Ausspielen von Vergewaltigungen ist ebenso ein absolutes NoGo, wie andere intime körperliche Annäherungen, die nicht unter den betroffenen Spielern abgesprochen und Teil einer geplanten Spielszene sind. Extreme Spielsituationen sind am besten immer vorher mit allen Beteiligten abzusprechen. Ergeben sie sich spontan, liegt es in der Verantwortung jedes Einzelnen, darauf zu achten, ob alle Beteiligten auch OT damit zurechtkommen, was gerade passiert. Passt aufeinander auf! Sprich im Zweifelsfall Spieler immer OT kurz an und frage nach, ob das, was gerade gespielt wird, noch in Ordnung ist oder sie die Szene lieber verlassen möchten. Schäme dich nicht dafür, wenn dich eine Spielszene überfordert und du diese unterbrechen oder verlassen willst, wenn du dich OT damit nicht wohl fühlst! Es ist ein Spiel und dein OT-Wohlbefinden hat immer Vorrang. Respektiere die persönlichen Grenzen deiner Mitspieler!

### **Wirklich, wirklich, wirklich - Ansage**

Diese Worte haben den Zweck, auf OT-Angelegenheiten hinzuweisen, ohne den Spielfluss zu stören. Beispiel: "Dieser Abhang ist mir wirklich, wirklich, wirklich zu steil." Allen Beteiligten wird hiermit deutlich gemacht, dass der Sprecher diesen Abhang aus OT-Gründen nicht hinabsteigen wird.

## 5.2 24/7

Das Lager der Zusammenkunft ist vom lager-internen Spielstart am Dienstag bis zum Ende der Veranstaltung am Sonntagmorgen rund um die Uhr - also 24/7 - IT und anspielbar. Da das gemeinhin bekannt ist, ist bei uns eigentlich auch immer rund um die Uhr etwas los. Unser Ziel ist es, uns allen ein möglichst tiefes Eintauchen in die Rolle zu ermöglichen und entsprechend sind Störungen des Spielflusses 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 kommt, z.B. durch laute OT-Gespräche im Zelt, grelle LED-Lichter, Handyklingeltöne, etc.

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, Müllcontainer u.ä. möglichst elegant ins Spiel zu integrieren - sie aber in jedem Falle so zu gestalten, dass die anderen nicht unnötig gestört werden. Duschsachen oder Lebensmitteleinkäufe sind dabei so zu verpacken, dass sie nicht unangenehm auffallen.

Wer nach der Schlacht eine Auszeit braucht, der möge sich bitte unbedingt direkt zu den Duschen oder in sein Zelt zurückziehen. Grundsätzlich können bei uns im Lager auch samstags nachts noch jede Menge spielrelevante Dinge passieren, Diplomatie, Auftritte von NCS, etc. Respektiere 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 eventuelle Gäste darauf hin, dass wir bis zum Schluss angemessenes Spiel erwarten.

## 5.3 AMBIENTE

Im gesamten Lager der Zusammenkunft, insbesondere in allen öffentlichen Lagerbereichen gilt ein strenges „Umfüllgebot“ - das bedeutet, Bier-, Wein und PET- Flaschen, Tetrapacks, u.ä. haben hier nichts verloren. Wir bitten dich, deine Getränke grundsätzlich schon in deinem Zelt in geeignete Behältnisse umzufüllen. Wir bitten auch sonst, darauf zu achten, dass nirgends OT-Lebensmittelverpackungen und Flaschen herumliegen. Sichtbare Getränkekisten werden am besten mit Jutesäcken u.ä. abgetarnt, PET-Flaschen, die außerhalb des Zeltes benutzt werden, mit Stoffüberziehern versteckt, usw.

Wir lagern zwar unter freiem Himmel, aber im Interesse des Ambientes bitten wir diejenigen von euch, die Raucher sind, sich zum Rauchen zurückzuziehen. Wenn in den öffentlichen Spielbereichen sichtbar geraucht wird, dann z.B. nur mit einer ambientetauglichen Pfeife. Bitte weist auch Spieler aus anderen Lagern notfalls nochmal auf diese Regelung hin.

## 5.4 KONFLIKTSPIEL

Unser internes Konfliktspiel bewegt sich auf einem sehr niedrigen Level. Wir sehen uns selbst als „Harmoniebärchen“-Lager und fordern im Spiel ein Urvertrauen der ZK-Charaktere untereinander.

Spätestens wenn wegen eines Konfliktes innerhalb der Gemeinschaft eine Versammlung einberufen wird, sollte man sich Gedanken machen, ob jetzt nicht der ideale Zeitpunkt wäre, um sich mit seinem Gefährten wieder zu versöhnen und die eigene persönliche Position eventuell aufzugeben.

Im absoluten Notfall spricht man sich auch einfach kurz OT ab, wie weit man in der Eskalationsstufe jetzt noch gehen möchte.

### **Finale Entscheidung**

Wir pflegen innerhalb der Gemeinschaft eine rege Diskussionskultur. Das bedeutet, dass die großen Versammlungen in der Halle bei strittigen Themen sich auch schnell argumentativ im Kreis drehen können. Bitte achte deshalb auch mit darauf, dass wir die Versammlungen nicht länger machen, als wirklich nötig. Aus diesem Grund können der Erste Jäger oder der Erste Sammler eine fruchtlose Diskussion als letzte Instanz durch eine finale Entscheidung beenden. Diese sollte nicht weiter hinterfragt oder diskutiert, sondern als endgültige und gesetzte Entscheidung im Spiel angenommen und umgesetzt werden. Vertraut hierbei bitte darauf, dass unsere Orga/SL diese Entscheidungen im Sinne des Zusammenspiels treffen.

Im Fall von dringenden OT-Bedürfnissen wie Phobien, Krankheit / Verletzung o.ä. gilt natürlich weiterhin die Möglichkeit, sich, wenn möglich, unauffällig aus dem Spiel herauszunehmen. Und wenn ihr wirklich Hilfe braucht, scheut euch nicht, danach zu fragen.

## 6 ORGANISATION

### 6.1 UNSER SELBSTVERSTÄNDNIS

Wir begreifen die Zusammenkunft als LARP-Gruppe mit festen Regeln, deren Ziel ein durchgehendes, hochwertiges IT-Spiel mit einem hohen Ambiente-Faktor unter Gleichgesinnten ist. Wir betrachten die Zusammenkunft deshalb IT wie OT als Gemeinschaft und definieren daraus unser großes Gruppenziel:

Wir wollen episches LARP mit tollen Spielern in einer freundschaftlich-gemeinschaftlichen Atmosphäre erleben.

Wir wünschen uns, dass sich jeder ZK-ler aktiv und selbstständig in die Gestaltung der Zusammenkunft einbringt und wir stetig daran arbeiten, dass wir uns im Spiel (Ambiente, Ausspielverhalten, Optik) und der Organisation gemeinsam immer weiter verbessern.

Wenn du also nur Cons besuchen möchtest und einen bequemen Schlafplatz für das EE suchst, dann wirst du bei uns leider nicht glücklich werden. Wir fordern viel von jedem ZK-ler und dieser Leitfaden ist Ausdruck dieses hohen Anspruchs an uns selbst. Wir verstehen uns ausdrücklich als ganzjähriges Projekt und erwarten von allen Teilnehmern, dass sie sich zum Wohle der Zusammenkunft mit einbringen und ihren Beitrag für die Gruppe leisten. Anonymität und eine "Dienstleister"-Mentalität gibt es bei uns in der Zusammenkunft nicht.

Wenn du also weit über das Epic Empires hinaus Lust auf eine soziale Community und eine engagierte Orga hast und wenn du bereit bist, dich auf unsere enge Gemeinschaft einzulassen, dann bist du bei uns genau richtig und herzlich Willkommen!

### 6.2 FEEDBACK UND KRITIK

Wir pflegen in der Zusammenkunft einen freundschaftlichen Umgang miteinander und legen großen Wert auf eine konstruktive Kommunikation. Die zwischenmenschliche Grundlage innerhalb der ZK ist immer ein wertschätzender Tonfall, auch wenn wir ganz sicher nicht immer einer Meinung sind und eine lebhaft und leidenschaftliche Diskussionskultur pflegen.

Auch Selbstkritik, den Mut bestehende Probleme anzusprechen und gemeinsam über eine Lösung zu reden, halten wir für sehr wichtig. Dabei sollte jegliches Feedback aber immer sachlich und konstruktiv sein. "Klüngelbildung" und lästernde "Parallelgesellschaften" wollen wir innerhalb der Zusammenkunft nicht haben.

Ein sehr persönliches, negatives Feedback an eine Person solltest du am besten im persönlichen Gespräch oder per PM/Discord mitteilen. Gerne kannst du auch jemanden aus der Orga ansprechen, wir können ggf. vermitteln oder im Feedback Mediator sein. Wenn dir etwas Störendes am Spiel eines Mitspielers aufgefallen ist oder du einen Verbesserungsvorschlag hast, ist z.B. auch das Datenblatt ein geeigneter Ort, um das anzusprechen und gemeinsam eine Lösung zu finden. In deinem Charakter-Datenblatt hast du selbst aber auch die Möglichkeit, die Community nach einer Veranstaltung um Feedback oder Verbesserungsmöglichkeiten für dein Spiel und Gewandung zu bitten.

Sollte es mal dazu kommen, dass dir eine Spielszene von einem ZK-Mitglied unangemessen, irritierend oder störend vorkommt, dann sprich im Idealfall die Person direkt nach der kritischen Spielszene unauffällig OT an und versucht, euer Problem konstruktiv zu lösen. Dabei sollte das Spiel natürlich nicht unnötig gestört werden, aber lieber werden solche Probleme direkt vor Ort und persönlich geklärt, bevor sie sich anstauen und zu Frust und schlechter Laune führen. Nach unserer Erfahrung erschwert eine Verzögerung der Kommunikation von Kritik es für alle Beteiligten, später die entsprechende Situation nachzuvollziehen und zu einer sinnvollen Lösung zu kommen.

## 6.3 FORUM UND WHATSAPP

Das Forum <http://www.zusammenkunft-ee.de> ist unser Hauptmedium, und hier findet ganzjährig die offizielle Planung und Kommunikation zu dem kompletten Projekt "Die Zusammenkunft" statt. Hier werden alle das Lager betreffenden Themen besprochen, geplant und entschieden. Hier schlägt das Herz der Community und eine Beteiligung dort ist für jeden ZK-ler absolute Pflicht - ohne Foren-Aktivität geht es einfach nicht!

### **Bereiche**

Das Forum hat verschiedene Bereiche (Gäste, Spieler und Orga) und dient dabei nicht nur dem allgemeinen Meinungsaustausch. Es wird gleichzeitig auch als Datenbank zur Mitgliederverwaltung genutzt und dient als „Orga-Tool“ für die diversen Planungen (VorCons, Projekte, Spielideen) unter dem Jahr. Entsprechend ist es auch bei der Bewerbung von Spielergruppen unbedingt erforderlich, dass sich jeder einzelne Teilnehmer persönlich im Forum anmeldet und beteiligt, da nur so alle Fragen hinreichend geklärt werden können, um eine Teilnahme zu ermöglichen. Darüber hinaus wollen wir natürlich auch versuchen, den persönlichen Kontakt zwischen den besuchten Veranstaltungen über das Forum aufrechtzuerhalten.

### **Foren-Aktivität**

Von ZK-lern wird deshalb regelmäßige Einsicht und Teilnahme im Forum erwartet. Insbesondere Anwärter sollten zügig auf Rückfragen reagieren, genau wie alle, die sich an einer Diskussion beteiligen. Das Forum ist sehr groß und man kann schnell die Übersicht verlieren. Du kannst aber jederzeit nachfragen, wenn du Hilfe brauchst.

Wir bitten dich also, dir bewusst zu machen, dass die ZK ein ehrgeiziges Projekt ist, welches auch ausdrücklich aktive Beteiligung unter dem Jahr fordert. Es sei aber jedem, der hier eine Hürde

sieht, natürlich zugestanden, sich im Kreise seiner Reisegefährten oder der ZK-Community Unterstützung zu suchen. Such dir jemanden, der dich kurz erinnert oder anstupst, wenn du mal etwas übersehen hast oder eine wichtige Liste ausgefüllt werden muss.

Es ist uns absolut klar, dass diese Anforderungen für manchen bekennenden „Forenmuffel“ recht hoch gesteckt sind. Wir müssen dennoch auf diese Beteiligung an der Forenkommunikation bestehen, denn nur so können wir den Aufwand für die Orga überschaubar halten, sicherstellen, dass die Informationen bei allen Teilnehmenden ankommen und wir über das Jahr weiterhin als Community miteinander vernetzt bleiben.

### **Newsletter**

Sehr nützlich für die Übersicht der aktuellen Themen im Forum ist der Newsletter der Zusammenkunft. Im Newsletter bekommst du alle wichtigen und aktuellen Themen zusammen mit den Foren-Links praktisch zusammengestellt und zugeschickt. Im Newsletter werden auch wichtige Deadlines kommuniziert, die du einhalten solltest.

Der Newsletter ist damit eine wichtige Pflichtlektüre für jeden ZK-ler, egal ob aktiv, passiv oder Anwärter, um immer auf dem aktuellen Stand zu sein. Entsprechend benötigen wir aber auch von dir eine aktuelle E-Mail-Adresse, die wir für den Newsletter benutzen dürfen.

### **Diskussionen**

Bei Diskussionen und Entscheidungen im Forum gilt die Devise: „Wer schweigt, stimmt zu“. Bei inhaltlichen Diskussionen ist deshalb deine Meinung zwar immer gerne gesehen, aber nicht zwingend erforderlich. Wenn du deine Meinung mit in die Diskussion einbringen möchtest, kannst du das natürlich immer gerne tun und die Zusammenkunft so mitgestalten.

Wird ein Thema sehr intensiv diskutiert und es kommt zu verwirrenden Gesprächsverläufen oder Missverständnissen, sollte zeitnah ein Termin für einen Voice-Chat im Discord vereinbart werden.

### **Off-Topic**

Es gibt im Forum und im Discord eine Spam-Ecke für Off-Topic Beiträge und eine eher "zwanglose" What's App Gruppe. Dort können beliebige Dinge mit der Gruppe geteilt werden, die absolut keinen Zusammenhang mit der ZK, Live-Rollenspiel oder irgendetwas haben müssen, und rein dem Zwecke des besseren gegenseitigen Kennenlernens dienen. Dort sollten allerdings auch keine relevanten und wichtigen Dinge platziert werden, die alle erfahren sollten.

### **Abmeldung**

Wenn du voraussichtlich eine längere Zeit nicht erreichbar sein wirst oder nicht im Forum reagieren wirst, kannst du das in einem gesonderten Bereich ankündigen.

### **Kontakt**

Wenn wir über einen längeren Zeitraum gar nichts von dir hören, dann schreiben wir dich im Datenblatt an oder schicken dir eine PM oder Mail. Bitte reagiere auf eine solche persönliche Ansprache immer direkt und so schnell es eben geht. Alle Orgas machen das hier ehrenamtlich, und wir wollen solche Aufwände so gering wie möglich halten. Sollte ein Spieler allen Bemühungen zum Trotz über Wochen oder gar Monate nicht mehr im Forum

sichtbar sein, auf den wichtigen Listen fehlen und insbesondere auch auf Orga-Kontaktaufnahme nicht mehr reagieren, behalten wir uns als Orga vor, den Teilnehmerstatus des Spielers den Umständen entsprechend neu anzupassen - was unter Umständen auch eine Rückversetzung in den Anwärter oder sogar Interessenten-Status bedeuten kann.

Fünf Überlebensstipps für das ZK-Forum

**Benutze das "Ungelesene Beiträge"-Tool!** Damit werden dir automatisch alle Beiträge angezeigt, in denen neue Aktivitäten erfolgt sind, die du noch nicht gelesen hast.

**Abonniere dein Datenblatt!** Oder jedes andere Thema, das du spannend oder wichtig findest. Du wirst per Mail benachrichtigt, wenn ein neuer Beitrag in dem Thread verfasst wird.

**Lies den Newsletter!** Darin findest du immer alle aktuellen und wichtigen Themen mit Foren- und Listen-Links.

**Beachte die globalen Beiträge!** Diese Beiträge sind ganz oben im Forum dauerhaft gepinnt und super wichtig. Wir gehen davon aus, dass sie von allen ZK-lern gelesen werden. Darin findest du z.B. alle Newsletter, den ZK-Kalender und die sehr hilfreiche "Mutter aller Listen" von unseren Veranstaltungen.

**Antworte so schnell es geht auf Anfragen von der ZK-Orga!** Erleichtere uns die Arbeit und mache deine Orga glücklich.

### **WhatsApp-Gruppe**

Neben dem Forum gibt es noch eine WhatsApp-Gruppe der ZK, um außerhalb vom Hobby LARP miteinander Kontakt halten zu können. Hier werden ausdrücklich keine relevanten ZK-Themen besprochen. Themen, die für alle ZK-ler wichtig oder interessant sein könnten, wie z.B. die Planung zu Projekten oder Bastel-Anleitungen, müssen auch immer direkt in das Forum getragen werden. Wenn du dieser Gruppe beitreten möchtest, melde dich einfach kurz bei der Head-Orga, wir fügen dich gerne hinzu.

## 6.4 ORGA-TEAM

Das Lagerorga-Team besteht aus engagierten ZK-Spielern, die ehrenamtlich in ihrer Freizeit die Zusammenkunft am Laufen halten und als Orgas in verschiedenen Bereichen tätig sind. Sie behalten die Listen im Auge, stoßen Diskussionen an, planen die Veranstaltungen, halten den Kontakt zu anderen Lagern, sind als Moderatoren im Forum tätig und vieles mehr. Falls Fragen zu bestimmten Themen auftauchen, könnt ihr euch immer an sie wenden. Die Posten der Orga und ihre Besetzung werden im Forum benannt.

### **Besetzung**

Einerseits brauchen wir als Orga Planungssicherheit und Konstanz, aber wünschen uns natürlich auch eine klare Phase der Beteiligung durch die Community an der Frage, wer welche Bereiche übernimmt. Hierbei brauchen und wollen wir keine Wahlen, aber wohl eine geordnete (Wieder-)Übertragung der Macht und Ämter auf die einzelnen Personen. Und dem voran sollte natürlich auch die Möglichkeit stehen, sich einzubringen, insbesondere wenn Posten neu besetzt werden.



Aus diesem Grund öffnen wir regelmäßig, einmal im Jahr nach dem EE, das "Fenster der Beteiligung", in dem die Orga- und die Rats-Posten alle zur Bewerbung und Kritik offenstehen. In diesem Sinne arbeiten die ZK-Orga und die Räte von Saison zu Saison.

Nach dem EE gibt es zuerst eine interne Orga-Inventur:

- Willst du deinen Orga-Posten in der nächsten Saison weiter besetzen?
- Muss deine Aufgabenbeschreibung angepasst oder geändert werden?
- Brauchst du mehr Unterstützung?
- Müssen wir neue Orga-Posten schaffen, weil sich neue Aufgabenfelder aufgetan haben?

Danach folgt ein Statement im Spieler-Forum:

- Gibt es Feedback, Kritik, Rückmeldungen zu unserer Arbeit?
- Wir wollen die kommende Saison mit dem folgenden Team/Posten bestreiten: ...
- Wir suchen Unterstützung in folgenden Bereichen: ... / Folgende Posten sind vakant: ...
- Will sich jemand neu mit einbringen und kann sich vorstellen, einen Posten zu besetzen oder zu unterstützen?

Nach einer festgelegten Frist ohne Einsprüche bitten wir um die Bestätigung aller Orga- und Rats-Posten für die nächste Saison durch die Community. Sollte ein Orga-Mitglied aus persönlichen Gründen zwischenzeitlich seinen Posten nicht mehr voll ausfüllen können und zurücktreten, muss sich die ZK-Orga untereinander beraten, ob sie den Posten vakant belässt, die Aufgaben unter den aktiven Orga Mitgliedern aufteilt und den Posten so bis zum nächsten Bewerbungsfenster nach dem EE offen lässt oder ob der Posten aufgrund seiner Wichtigkeit unbedingt neu besetzt werden muss. Im letzten Fall öffnet die ZK-Orga das Bewerbungsfenster unplanmäßig in der laufenden Saison und besetzt den Posten aus dem Pool an Bewerbern neu. Dieses Vorgehen sollte allerdings wirklich die absolute Ausnahme sein.

Wenn ihr Lust habt euch mit einzubringen und einen Posten im Orga-Team zu übernehmen, dann meldet euch. Es gibt immer etwas zu tun und wir freuen uns sehr über Beteiligung an der Orga-Arbeit!

## 6.5 BILDER UND ÖFFENTLICHKEITSARBEIT

Der Bereich Fotos/Filme und insbesondere die Veröffentlichung derselben ist ein sensibles Thema. Wir haben einige Teilnehmer bei uns, die aus beruflichen oder privaten Gründen keine LARP-Bilder von sich im Netz sehen wollen und andere lehnen nur die Veröffentlichung in bestimmten Medien ab (z.B. Facebook). Im Forum findet sich eine Liste, in der du eintragen kannst, in welcher Art und Weise wir Fotos von dir für Werbezwecke auf der Homepage, im Leitfaden und in den Sozialen Medien verwenden dürfen. Bitte beachtet, dass manche online getätigten Veröffentlichungen technisch nicht immer rückgängig gemacht werden können.

Alle im Forum geteilten persönlichen Informationen sind den angemeldeten Benutzern der jeweiligen Bereiche zugänglich und werden auch in Form von Backups für ca. sechs Monate auf den Servern vorgehalten. Protokolle aller Zugriffe werden eine Woche gespeichert. Die Löschung eines

Accounts ist auf Anfrage möglich. Es werden keine Daten an Dritte (wie z.B. die EE-Orga) weitergegeben.

Jedes ZK Mitglied soll die Kontrolle darüber behalten, welche LARP-Bilder von ihm im Netz eingestellt werden. Entsprechend legen wir im Vorfeld einer Veranstaltung fest, wer von uns als Fotograf agieren darf. Wir bitten deshalb darum, nicht unabgesprochen Filme oder Fotos des Lagers und der Mitspieler anzufertigen. Wir wollen so die Persönlichkeitsrechte der Beteiligten und das Ambiente auf den ZK-Veranstaltungen schützen. Aufnahmen von einer ZK Veranstaltung werden nach der Con in der ZK-Galerie hochgeladen und so für alle zur Verfügung gestellt. Du kannst diese Bilder gerne später für private Zwecke weiter verwenden, aber beachte bitte die Persönlichkeitsrechte von eventuell mit dir abgebildeten ZK-lern und das Urheberrecht des Fotografen. Hole ggf. deren Einverständnis ein.

Des Weiteren gelten natürlich die AGB des Veranstalters der jeweiligen Con, wie die der EE-Orga <https://epic-empires.de> .

Bitte beachte, dass die EE-Orga ebenfalls offizielle Fotografen beauftragt und deren Bilder in ihrer offiziellen Galerie veröffentlicht. Ein Einspruch ist an diese Stelle zu richten. Achte auch darauf, dass es nicht erwünscht ist, wenn Teilnehmer außerhalb ihrer Lager fotografieren. Wenn du innerhalb unseres Lagers fotografieren möchtest, sprich dich bitte mit der Head-Orga ab.

Wir befürworten die Medienaktivitäten unserer Mitglieder und jeder darf gerne Inhalte veröffentlichen oder zu Szenepublikationen (z.B. der Larpzeit) beitragen, bei denen es auch um die Zusammenkunft geht.

Damit wir die Außendarstellung der Gruppe in der Öffentlichkeit unter Kontrolle halten können, bitten wir aber sehr darum, dies vorher mit der Orga abzustimmen.

## 6.6 VERANSTALTUNGEN

Jede Saison aufs Neue arbeiten wir auf das Epic Empires (EE) hin.

Diese fantastische Groß-Con auf dem UTOPION-Gelände ist unsere Hauptveranstaltung und der spielerische Höhepunkt des Jahres.

### **Spielablauf EE**

Das Spiel auf dem EE beginnt offiziell Mittwochnacht mit dem Eröffnungsritual - und dann geht es auch gleich richtig los. Um mit der Lagergemeinschaft schon vorher zusammenzufinden und ins Spiel zu kommen, gönnen wir uns neben den VorCons traditionell einen gemeinschaftlichen Aufbau und einen zusätzlichen Spieltag. Alle Spieler sollten spätestens bis Montag Abend angereist sein, es ist also entsprechend Urlaub einzuplanen und damit geht unvermeidbar auch eine zusätzliche Frühreisegebühr neben den Ticket-Kosten einher. Ihr seid außerdem herzlich eingeladen, euch ab Samstag im Aufbauteam einzubringen. Dafür gibt es ein Kontingent an gebührenfreien Plätzen.

Am Dienstagmittag erfolgt dann die Orga-Ansprache sowie die Planung des Abbaus. Am frühen Dienstagabend starten wir fließend ins Spiel. Meistens treffen wir uns später am Abend zum ZK-internen Eröffnungsritual, um den Bund mit dem Einen Baum zu schließen und beenden diesen internen Spielstart in einer gemütlichen Runde in der Halle. Auch ein paar andere Lager starten vor dem offiziellen Beginn ins Spiel, stellt euch also auf eventuelle IT-Besucher ein:

**Sobald wir lager-intern mit dem Spiel beginnen, sind wir für den Rest der Woche IT!**

Den Mittwoch nutzen wir dann für unser internes Spiel und die IT-Vorbereitung aufs EE. Hier ist noch einmal Zeit, sich besser kennenzulernen und auf den neuesten Plot-Stand zu bringen. Darüber hinaus finden Heer- und Waffenübungen statt und es werden Strategien und Ziele besprochen. Da sich die meisten anderen Lager Mittwochs noch voll im Aufbau befinden, ergibt Spiel außerhalb des Lagers nur bedingt Sinn. Wer trotzdem im Gelände "spähen" möchte, dem sei ans Herz gelegt, keine Artefakte oder ähnliches einzusammeln, denn die Dinge sind IT schlicht erst ab dem offiziellen Time-In bespielbar. Je nach Bedarf gibt es 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 mit allen Lagern seinen Lauf.

Freitag Abend und Nacht feiern wir in der ZK traditionell unser großes Luvean-Fest, eine Art Neujahr, Erntedank und Lichterfest in einem. Mehr Infos zum Ablauf, den Ritualen und der Bedeutung des Festes gibt es im Forum. Das Pendant zum Luvean-Fest ist übrigens das Savean-Fest, welches wir für gewöhnlich auf der Winter-Con feiern.

Die Endschlacht am Samstag ist fest in den Plothintergrund und das IT-Spiel eingebunden und entsprechend ein fester Bestandteil unseres Spiels.

Da die Lagergemeinschaft bei uns nicht nur eine Floskel ist, sondern grundlegendes Spielprinzip der ZK, besteht bei bestimmten Spielaktionen eine Anwesenheitspflicht für alle. Diese fixen Termine sind der Bund mit dem Baum am Dienstagabend, die EE-Eröffnung am Mittwoch, das Luvean-Fest am Freitagabend, die Endschlacht und der gemeinsame ZK-Abschluss am Samstagabend. Wir bitten dich ausdrücklich, dich zu diesen Zeitpunkten nicht anderweitig zu verplanen, um rechtzeitig anwesend zu sein.

Darüber hinaus sind natürlich die Wachschichten, für die ihr euch eingetragen habt, unbedingt einzuhalten und es wäre schön, bei bestimmten Plotsequenzen, Ritualen, Feldzügen oder Versammlungen viele bis alle ZK-ler dabei zu haben. Es gibt durchaus die Möglichkeit, auch mal privat loszuziehen, 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, Kundschaften,...) - und wer einen wirklich sehr freiheitsliebenden und ungebundenen Charakter spielen will, der 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!

## **VorCons**

Wir veranstalten mehrere Eigen-Cons, die zwischen den EE Cons stattfinden, bei denen es auch die Möglichkeit gibt, Gäste einzuladen und in das ZK-Spiel hineinzuschnuppern. Hauptsächlich sind das eine Winter-Con (Dezember/Januar) und gemeinsam mit ein paar anderen Lagern das Crowd-the-Funding (Mai), mit einem flexiblen Beitragssystem, um die Finanzierung der Lagerausstattung zu erleichtern.

Besonders für Neueinsteiger sind diese VorCons elementar, um den komplexen EE-Hintergrund und -Plot zu verstehen und in das Gemeinschaftsspiel der Zusammenkunft hinein zu finden. Außerdem ist das gegenseitige Kennenlernen der Charaktere ein wichtiger Bestandteil im Aufnahmeverfahren.

Wir empfehlen dir, so viele VorCons wie möglich in der Saison mitzunehmen. Der Besuch einer offiziellen VorCon ist für ZK-Anwärter unentbehrlich, damit vor dem EE alle Unsicherheiten

beseitigt sind, für deren Klärung es auf der Groß-Con meist keine Gelegenheit gibt. Aber auch Altspieler sollen diese Gelegenheiten nutzen, ihren Platz in der Gruppe zu entwickeln und den Verlauf der gemeinsamen Geschichte mitzuerleben.

### **Gäste**

Vor allem auf unseren ZK-Ambiente-Veranstaltungen (z.B. der Winter-Con) sind uns Gäste immer sehr gerne willkommen. Auch Interessenten können hier in das ZK-interne Spiel hinein schnuppern und uns kennenlernen. Zudem bietet sich dort die Möglichkeit, mit ein paar Spielern anderer Lager gemeinsame Angelegenheiten intensiv zu bespielen, wenn das jeweilige Setting es hergibt.

### **Feedback**

Nach jeder Veranstaltung wird von der Con-Orga im Forum ein Feedback von den Teilnehmern erbeten, damit wir uns von Veranstaltung zu Veranstaltung verbessern können. Zur gleichen Zeit beginnen wir auch schon mit der Planung für die nächste VorCon und suchen ein engagiertes Orga Team, das die Planung für die nächste Saison übernimmt.

### **Organisation**

Wir bemühen uns, die Preise für die Eigencons niedrig zu halten und es gibt eine entsprechende Staffelung, welche z.B. Frühbucher und Stammgäste belohnt. Die Verpflegung organisieren wir i.d.R. über ein Mitbringbuffet bzw. freiwillige Gemeinschaftsköche. Solltet ihr Schwierigkeiten mit der Anreise, mit dem Equipment, mit der Gewandung, der Finanzierung o.ä. haben, meldet euch unbedingt im Forum oder bei der Spielerbetreuung.

## **6.7 FINANZEN UND TICKETS**

Für die Teilnahme auf dem EE erheben wir von jedem Teilnehmer zuzüglich zum EE Ticketpreis einen geringen lager-internen Unkostenbeitrag. Davon werden die Aufbauten und Materialien der Gemeinschaftseinrichtungen im Lager finanziert. Ebenso geht jeder Übertrag aus den Eigencons in die Lagerkasse und wir freuen uns immer über Spenden. Mit der Lagerkasse finanzieren wir primär lagerbauliche Maßnahmen wie z.B. Platzkaution, Mietkosten, Leihgebühren, Leuchtmittel, Brennholz, Deko und Anschaffungen für den Plot. Dazu kommen wir mit einem Puffer noch für Auslagen, Verschleiß und Schäden auf. Größere bzw. teurere lagerbauliche Projekte werden hingegen primär über projektbezogene Sach- und Geldspenden finanziert.

Wir möchten als ZK ausdrücklich niemand nur um des Geldes willen abweisen müssen oder nicht mit auf eine Con nehmen können. Sollte also der aktuelle Ticket- oder Staffelpreis und die Überweisung des Gesamtbetrages auf einen Schlag eine unüberwindbare Hürde für euch darstellen, dann setzt euch bitte mit der Head-Orga in Verbindung. Nicht zuletzt gibt es mit der lager-internen "Stiftung zur Förderung der freien Künste" eine Einrichtung, um finanzielle Engpässe beim Ticketkauf abzufedern. Traut euch bitte, auf die Orga zuzugehen und diese Unterstützung anzunehmen.

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 dem 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](http://www.epic-empires.de) einsehen könnt. Mit dem Erwerb eines Tickets bestätigt ihr, dass ihr die AGB der EPIC EMPIRES Event e.V. zur Kenntnis genommen habt und anerkennt.

Diese Tickets sind grundsätzlich 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 doch nicht in der ZK auf dem EE teilnehmen können, dann ist eine Umbuchung auf ein anderes ZK Mitglied je nach Zeitpunkt und in Rücksprache mit uns und der EE-Orga noch möglich. Einen Anspruch darauf (bzw. Kostenrückerstattung) habt ihr jedoch nicht. In letzter Konsequenz geht der Lagerbeitrag als Spende an die Lagerkasse. Bitte wendet euch also im Falle einer möglichen Nicht-Teilnahme immer umgehend an die Head-Orga.

Die Planung und Anmeldung zu den ZK-Veranstaltungen läuft über das Forum im entsprechenden Veranstaltungsbereich ab. Die Anmeldung beinhaltet immer auch die Überweisung des jeweiligen Teilnehmer-Beitrags auf das angegebene Konto.

# 7 LAGERBAU

## 7.1 UTOPION-GELÄNDE

Das UTOPION ist die Con-Heimat der Zusammenkunft. Der ZK-Fundus-Container steht dort, der Holzfundus ist ebenfalls an dieser Stelle verortet und die zentrale Haupt-Veranstaltung der Zusammenkunft - das Epic Empires - findet auf dem UTOPION-Gelände statt. Die Zusammenkunft unterstützt Projekte, die der Erhaltung und Verschönerung des UTOPION für das Hobby LARP dienen, seien es Werkeinsätze oder Aufräum-Aktionen.

Mit dem "Crowd the Funding" (CtF), einer gemeinsamen EE-VorCon mehrerer Lager, zu denen auch die ZK gehört, findet mindestens eine weitere Veranstaltung auf dem UTOPION statt. Teilweise werden auch die ZK VorCons dort ausgetragen, für diese werden aber je nach Spiel-Setting häufig auch andere Locations genutzt.

## 7.2 ALLGEMEINER LAGERBAU

Grundsätzlich pflegen wir einen **kollektiven Lagerbau**. Das heißt, jeder ZK-ler ist aufgerufen, sich bei den VorCons und auf dem EE mit seinen Ideen und seiner Tatkraft einzubringen, Dinge fürs Lager zu basteln oder bei den Werkaktionen zu helfen. Wir kümmern uns gemeinsam um Werkzeug und Material, organisieren zentral unser Brennholz und Biergarnituren.

### **Sicherheit geht vor!**

Jeder trägt während des Auf- und Abbaus am besten festes und geschlossenes Schuhwerk, idealerweise knöchelhohe Stiefel. Ebenso gehören Arbeitshandschuhe und eine Kopfbedeckung zur Pflichtausrüstung jedes Aufbauhelfers, genau wie eine Regenjacke. Für die Abende raten wir dringend zu warmer OT-Kleidung, Anti-Mücken-Spray und einer Stirnlampe. Halte bitte bei Arbeiten, an denen du nicht direkt beteiligt bist, immer einen gewissen Sicherheitsabstand ein, insbesondere wenn es sich um eine Motorsense, Kettensäge o.ä. handelt. Und achte bitte darauf, dich bei Lasersonne einzuschützen, immer genug zu trinken und auch mal eine Pause zu machen.

### **Natur bewahren!**

Es gibt viele Gründe dafür, dass wir als Lager mit der vorhandenen Natur - egal wo wir sind - immer sehr pfleglich umgehen. Bitte achte an unserem EE-Lagerplatz auf dem UTOPION und auch auf anderen Locations ganz besonders darauf, die Landschaft nicht zu beeinträchtigen. Wenn du dir nicht sicher bist, ob dieser Ast jetzt abgeschnitten oder an dieser Stelle ein Loch gegraben werden darf, frage im Zweifelsfall immer bei der Head-Orga oder der Lagerbauleitung nach.

### **Sorgfalt beim Umgang mit (fremdem) Werkzeug!**

Behandle alles Werkzeug immer pfleglich und rücksichtsvoll!

Alles, was wir im Rahmen des Aufbaus einsetzen, ist in irgendeiner Form Privateigentum. Wenn ihr also ein Werkzeug einsetzt, das euch nicht gehört, dann passt gut darauf auf und bringt es nach dem Gebrauch wieder zu seinem Eigentümer zurück oder legt es an den - von seinem Eigentümer festgelegten - Ablageort zurück. Es gibt immer einen überdachten Sammelplatz für Aufbauwerkzeug. Achte bitte mit darauf, dass am Abend alles wieder im Trockenen dort liegt oder mindestens eine sicher befestigte Plane drüber geworfen wird. Wenn du dir unsicher bist, welches Werkzeug für welche Aufgabe geeignet ist, dann frag lieber einmal zu viel als zu wenig nach. Wenn

es doch mal passieren sollte, dass etwas kaputt geht, dann melde dich bitte selbstständig und sag Bescheid.

### **ZK-Aufbauteam beim EE**

Anders als bei vielen anderen EE-Lagern ist bei uns auch jeder Teilnehmer gerne im Aufbauteam oder als Frühreiser gesehen, denn wir wollen ja gemeinsam eine gute Zeit haben und die Arbeit nicht nur an einigen wenigen ZK-lern hängen lassen. Unsere - im Vergleich zu anderen Lagern - kleine Lagergröße macht es auch notwendig, dass sich jeder Teilnehmer nach allen Kräften am Auf- und Abbau beteiligt. Und auch wenn uns das selten jemand glaubt, haben wir tatsächlich Spaß am Aufbau, und auch beim Abbau lässt niemanden die anderen im Regen stehen - dann wird eben gemeinsam gelitten und gelacht.

### **Heads und Hands!**

Wir verknüpfen die lagerbaulichen Verantwortlichkeiten auf dem EE immer klar mit Personen, den Projektleitern. Neben der Head-Orga und der Bauleitung, die sich um den gesamten Rahmen kümmern und das letzte Wort haben, gibt es zu allen größeren Projekten klar benannte Projektverantwortliche (Heads), die für ihr Projekt den Master-Plan haben und genau wissen was wo und wie passieren soll. Ihnen schließen sich für die Umsetzung die Helfer (Hands) an.

### **Einkauf und Verpflegung clever gestalten!**

Wir bitten dich, deine Verpflegung in den EE-Aufbautagen so zu gestalten, dass sich der zeitliche Aufwand im Rahmen hält. Je nachdem organisieren wir auch eine gemeinsame Pizzabestellung oder ein Mitbring-Grillen und wenn jemand für die ganze Truppe kochen will, dann ist das natürlich auch immer gerne gesehen. Um uns unnötige Fahrerei zu sparen, organisieren wir an den Werktagen immer Einkaufsteams, bitte nutzt dies.

## **7.3 PROJEKTE**

Für die konkrete Projektplanung existiert ein eigener Forenbereich. Hier finden sich alle lagerbaulichen Maßnahmen, die fest eingeplant sind. Um eine Vergleichbarkeit der Projekte und Gewerke zu bekommen, die Übersicht zu erleichtern und vor allem alle Maßnahmen mit Verantwortlichen zu verknüpfen, haben wir eine Mustervorlage für alle Projektbeschreibungen. Wie in der Spielerdatenbank werden hier jeweils im ersten Eintrag eines Projekt-Threads alle wichtigen Infos gesammelt und dann im weiteren Verlauf vom jeweiligen Projektverantwortlichen aktuell gehalten.

Alle Projekte müssen nach der Mustervorlage (im Forum zu finden) der Projektbeschreibung angelegt werden. Das gilt insbesondere für alle Maßnahmen, die Geld kosten und für die Zeit bei den Werktagen oder im Aufbau beansprucht wird. 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, die Finanzierung hinkt oder keine Lösung für die Einlagerung existiert), dann kann das Vorhaben leider nicht realisiert werden. Insbesondere die Transport- und Einlagerungsfragen sind sehr begrenzende Faktoren, damit der Abbau-Sonntag vom Arbeits- und

Zeitaufwand handhabbar bleibt.  
Das Motto ist: Weniger ist mehr.

## 7.4 WERK-AKTIONEN

Die Zusammenkunft ist auf dem UTOPION heimisch. Es ist unser erklärtes Ziel, das UTOPION zu unterstützen und auch in Zukunft Maßnahmen durchzuführen, um das UTOPION zu bewahren.

Darüber hinaus besteht die Möglichkeit, im Rahmen des EE-Bauwochenendes (meistens im Juni/Juli) mit den anderen Lager-Bauteams zusammen für ein Wochenende zum Werken aufs Gelände zu kommen. Je nachdem wie unsere Planungen aussehen, werden wir diesen Termin auch für uns nutzen.

## 7.5 AUF- UND ABBAU

Das Epic Empires beginnt offiziell am Mittwochabend mit dem großen Eröffnungsritual, aber die ZK startet bereits am Dienstagnachmittag ins lager-interne IT-Spiel. Entsprechend ist der Pflichtenreisetag für alle Spieler der ZK der Montag.

### **Aufbauteam**

Das EE ermöglicht es uns, mit einem Aufbauteam bereits ab Freitag bzw. Samstag aufs Gelände zu kommen. Wir vergeben die Aufbauteamplätze an die Orga und Projekt-Heads und füllen mit möglichst vielen Freiwilligen von euch auf, die als Hands ebenso kräftig mit anpacken wollen.

Gerade Gruppen mit größeren Zelten bzw. Einzelspieler mit „Sonderbauten“ bitten wir, schon am Sonntag anzureisen, so dass die großen und zentralen Zelt- und Lagereinheiten frühzeitig ausgerichtet und aufgestellt werden können. Die Frühanreise-Gebühr kostet euch 10 Euro pro Person und Tag für die Nutzung des Geländes und der sanitären Anlagen und wird an die EE-Orga entrichtet.

Wir sammeln die möglichen bzw. gewünschten Anreisetermine 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.

### **Anfahrt und Ausräumen**

Die Anfahrt aufs UTOPION-Gelände erfolgt ausschließlich über das Tor im Saarpfalzpark, die betonierte Panzerstrasse und die gekiesten Wege. Die EE-Orga richtet ein Einbahnstraßensystem ein, weil die Wege zu schmal für Gegenverkehr sind. Bitte parkt niemals im Saarpfalzpark/Industriegebiet auf privaten Parkflächen oder im Kreuzungsbereich, denn da wird schnell und zügig abgeschleppt! Stellt euer Auto bitte immer erstmal an der Straße ab (so dass andere Autos durch kommen, aber ihr nicht komplett auf der Wiese steht) und sucht die Head-Orga oder die Lagerbauleitung, die euch euren Zeltplatz zeigen kann. Bitte fahrt unter keinen Umständen eigenmächtig über die Wiese an das Lager heran! Stellt euch darauf ein, das Gepäck ein gutes Stück zu tragen und packt entsprechend gut tragbare Gebinde. Eine Plane zum Abdecken der ausgeräumten Sachen wenn es regnet und Bollerwagen oder eine Schubkarre sind für den Aufbau auch immer hilfreich. Sobald das Auto entladen ist, fahrt es bitte sofort auf den ausgewiesenen Parkplatz. Die Parkdauer am Wegesrand muss so kurz wie möglich gehalten werden.



## **EE-Aufbau**

Im Aufbau selbst sorgen dann die Orga, Bauleitung und die Projektverantwortlichen für einen reibungslosen Ablauf. Jeden Abend findet eine gemeinsame große Besprechung in der Halle statt, in der wir die Tageserfolge abhaken und die Gewerke für den nächsten Tag besprechen. Grundsätzlich fühlen wir uns 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. wo um Hilfe gebeten wird. Lass dich dann als "Hand" schicken oder übernimm als Projektleiter selber die Verantwortung für ein Projekt.

Solltest du mal nichts zu tun haben oder mit deinem zugewiesenen Projekt fertig sein, dann melde dich bitte bei der Lagerbauleitung oder der Head-Orga und wir geben dir eine neue Aufgabe. Auf dem Lagerbau-Flipchart hast du auch immer die Übersicht über die laufenden und abgeschlossenen Projekte. Im Zweifel gibt es immer etwas herumzutragen oder aufzuräumen.

## **EE-Abbau**

Der Abbau des Lagers ist immer eine Belastungsprobe für die gesamte Gruppe. 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 drei Tagen Aufbau hingestellt haben. Umso wichtiger ist, dass hier jeder Teilnehmer seinen Teil dazu beiträgt, dass die allgemeinen Lagerbauten zurückgebaut und verstaut werden.

Wie bereits erwähnt, haben wir nur den Sonntag, um alles abzubauen, was in mehreren Tagen errichtet wurde. Inklusiv aller privaten Lagerplätze. Hinzu kommt, dass einige ZK-ler, inklusive der Orga, teilweise sehr lange Fahrten vor sich haben und wirklich alle gerne um 15 Uhr auf dem Heimweg sein wollen. Um das möglich zu machen, hat es sich bewährt, dass wir zum einen Sonntag morgens um 8 Uhr alle gemeinsam mit dem Abbau der allgemeinen Projekte im Lager beginnen. Plant also genügend Schlaf nach der Feier von Samstagnacht ein. Erst wenn die großen Gewerke abgetragen sind und der ganze Kleinkram einigermaßen verräumt und bereit für den Abtransport ist, beginnt der Abbau der privaten Zelte.

Der Platz muss picobello sein, wenn wir die Platzübergabe mit der EE-Orga machen. Der Fundus sollte ordentlich eingeräumt, dokumentiert und abgedeckt sein und sonstiger Kleinkram (Papierschnipsel, Federn, Wollbändchen, etc.) muss von der Wiese entfernt sein, usw. Als Ziel setzen wir uns, gegen 15 Uhr soweit fertig zu sein, aber je nach Wetterlage (Regen oder Laser-Sonne) und sonstiger Unwägbarkeiten kann der Abbau zum Ende hin auch sehr zäh werden und länger dauern.

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

Wir mieten zum EE einen Traktor samt Hänger an, was angesichts der eingesparten Tragerei und mit dem Auto schlecht zu erreichenden Lagerplätzen eine enorme Erleichterung darstellt. Wir werden uns bemühen, auch in Zukunft auf eine solche Unterstützung zurückzugreifen. Aber bitte überleg dir trotzdem genau, was du an Privat-Zeug wirklich brauchst und lass Dinge, die am Ende sowieso nur in der Ecke liegen, lieber zuhause.

Wenn du schöne Deko-Objekte, wie z.B. Feuerschalen, Lampen, Körbe, Kisten, usw. hast, die du für das Lager zur Verfügung stellen könntest, dann bring das am besten vorher im Forum ein. Wir können dann abgleichen, ob Bedarf besteht und vermeiden unnötige Dopplung und zusätzliche Schlepperei. Weniger ist mehr.

## 7.6 FUNDUS

Wir haben einen Container und einen Holz-Fundus auf dem UTOPION-Gelände. Im Container befinden sich alle Dinge, die sich nicht für eine Einlagerung unter einer Plane eignen, während im Holz-Fundus vor allem unser Palisadenholz, die Bänke und Türme zu finden sind.

### **Leihgaben für die ZK**

Unser Lagerambiente lebt ganz klar davon, dass viele Leute privat Sachen mitbringen und der Allgemeinheit zur Verfügung stellen: Zelte, Stühle, Felle, Körbe, Kisten, Küchengezeug, 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 ziehst du dann bitte wieder deine Sachen raus und du fährst auf keinen Fall, ohne einen letzten Blick auf die Fundsachen (und nimmst Überbleibsel vom Essen und einen vollen Müllbeutel mit)!

Die letzten Sachen, die bis zum bitteren Ende übrig bleiben und einfach keinen Besitzer mehr finden, werden dann fotografiert und von ZK-lern mitgenommen, bzw. vorübergehend im Container eingelagert. Für alles, was vermisst oder gefunden wird, gibt es im Forum dann einen entsprechenden Thread.

## 8 ABSCHLUSS

### 8.1 HAFTUNGSAUSSCHLUSS

Wir organisieren die ZK-Veranstaltung privat, nicht kommerziell. Wir als „Orga“ übernehmen bei Veranstaltungen ausdrücklich keinerlei Haftung für die Verkehrssicherheit des jeweiligen Spiel-Geländes, die Brandschutzzeignung oder Standfestigkeit der Spielkulisse, die Sicherheit der Waffen usw. Jeder Teilnehmer muss mindestens 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 sich jeder umgehend meldet und sich um den Verletzten kümmert bzw. die Schadensbegleichung reguliert. Entsprechend ist jeder Teilnehmer verpflichtet durch eine Privathaftpflichtversicherung sicherzustellen, dass er etwaigen Haftungsansprüchen auch wirklich gerecht werden kann.

### 8.2 ABSCHLIEßENDE WORTE

Schön, dass du es bis hierhin geschafft hast.

Wir hoffen sehr, dass du dir ein Bild von uns machen konntest und vielleicht Lust bekommen hast, mit uns gemeinsam das Abenteuer "Zusammenkunft" zu erleben. Melde dich im Forum an und bringe dich in unserer Community ein, um gemeinsam ein unvergleichliches LARP-Erlebnis zu schaffen. Wir freuen uns auf dich.

#### **Kontakte & Links**

Email: [orga@zusammenkunft-ee.de](mailto:orga@zusammenkunft-ee.de)

Forum: [www.forum.zusammenkunft-ee.de](http://www.forum.zusammenkunft-ee.de)

ZK-Homepage: [www.zusammenkunft-ee.de](http://www.zusammenkunft-ee.de)

EE-Homepage: [www.epic-empires.de](http://www.epic-empires.de)

#### **Fotos**

Titelbild: Nummi