



Der alte Weg

-Lagerleitfaden-

Version 3.0

Inhaltsverzeichnis

1.0 Unser Spielansatz	5
1.1 Spielablauf auf dem EE	6
1.2 Geltendes Recht & Regeln im Lager	7
1.3 InTime Spiel & OutTime Regeln	9
1.4 Lagerführung & Organisation	10
1.4.1 Thing	10
1.4.2 Kriegsfürst	11
1.4.3 Hohepriester	12
1.4.4 Nemetoi	12
1.4.5 Sprecher	12
1.4.6 Handelsmeister	13
1.5 Lagerleben	13
1.6 Unser Spiel nach Innen	14
1.7 Unser Spiel nach Außen	15
1.8 Tod & Respawn	16
2.0 Hintergrund	17
2.1 Vanariik	17
2.1.1 Klimazonen	17
2.1.2 Permafrost & nördliches Packeis	18
2.1.3 Dichte Urwälder & Sümpfe	18
2.1.4 Fruchtbare Land	19
2.2 Die freien Völker	19
2.3 Das Orakel der sieben Geister	20
2.4 Der Trilith	20
3.0 Rassen, Klassen & Berufe	21
3.1 Ritualmagie & Alchemie	21
4.0 Ausrüstung	22
4.1 Gewandung, Waffen & Rüstung	22
4.2 Zelte & Lagerstatt	22
4.3 Sicherheit & Brandschutz	23
4.4 Lagerausrüstung	24
4.5 Stammeschrein	25
4.6 Gesichtsbemalung	25
5. Organisation	26
5.1 Bewerbung, Anmeldung & Kontakt	26
5.2 Tickets	26
5.3 Lagerorga	26

Vorwort

Vorab möchten wir ein großes Dankeschön an die *Zusammenkunft* richten. Insbesondere dem Autor *Martin Rück*, dass wir uns am Lagerleitfaden der *Zusammenkunft* orientieren und Teile wiederverwenden durften. Als komplett neues Lager auf dem EE 2018 haben wir uns diesen Leitfaden als großes Vorbild genommen, da wir diesen als Basis für unseren Leitfaden als die beste Option empfunden hatten.

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen verzichtet. Sämtliche Bezeichnungen gelten gleichermaßen für beiderlei Geschlecht. Im Lager „Der alte Weg“ sind Frauen und Männer in allen Ebenen gleichberechtigt, InTime wie OutTime.

Dieser Leitfaden wird jedes Jahr erweitert, ergänzt und mit neuem Inhalt gefüllt. Gerade nach dem Epic Empires wird Lob, Kritik und das äußere wie innere Feedback dazu genutzt nicht mehr relevante Themenbereiche oder „unliebsames“ zu streichen bzw. durch „besseres“ oder „anderes“ zu ersetzen. IT wie OT ist der alte Weg eine sich immer verändernde Reise.

Nach dem Epic Empires 2019 haben wir nach reiflicher Überlegung und der Auswertung des gesammelten Feedback der letzten beiden Jahre eine grundlegende Neuausrichtung des Lagers beschlossen. Als Lager auf dem Epic Empires bedarf es einem gewissen Alleinstellungsmerkmal bzw. soll eine klare Abgrenzung zu den anderen Lagern im Spiel und der Gewandung sichtbar sein. Unser erklärtes Ziel war es stets als Clans und Stämme die Genre des Barbaren, Wilden oder Urtümlichen darzustellen.

Dazu mussten sich auch unsere Charaktere weiterentwickeln und verändern, um eben dieser Abgrenzung gerecht zu werden. Hätten wir diese Veränderungen konsequent weiterverfolgt wären wir an einem Punkt angelangt, an dem unsere Charaktere im Grunde neue Charaktere gewesen wären. Immer wilder, rauer und barbarischer bis man am Schluss LARP im LARP gemacht hätte.

Aus diesem Grund haben wir einen gemeinsamen Spielhintergrund entworfen, auf dem ein zukünftiges gemeinsames Spiel als Lager aufbauen kann. Der alte Weg wird fortan von Stämmen gespielt, welche aus einer gemeinsamen Heimat stammen, viele rudimentäre Aspekte teilen und als Lager auf dem Epic Empires ein klar erkennbares Genre bedienen.

Getreu unserem Motto:

“Barbar statt blabla!”

Intro

Kühl wehte der Wind von Norden her und zog säuselnd an den umherstehenden Büschen und Bäumen. Dabei wirbelte er hier und dort Laub auf und schien das vor sich hin lodernde Feuer verärgern zu wollen. Drohend zuckten die Flammen in alle Richtungen und gaben immer wieder fauchende Laute von sich, wenn die Glut hellrot aufglomm.

Am Feuer saß eine Fraue, welche leise eine Melodie vor sich hin summte während sie über der pulsierenden Glut ein kleines Stück Fleisch anbriet. Etwas abseits und außer Hörweite, stand ein Mann, welcher aufmerksam suchend umher blickte. Matt stützte er sich an seinem langem Speer ab, dessen glänzende Spitze drohend in den Himmel deutete. Während er umher sah hing er seinen Gedanken der letzten Tage nach.

Für diese Jahreszeit waren die Winde erneut viel zu kräftig und das Wetter mehr als unbeständig. Der Regen war schon wieder einmal viel zu lange überfällig, die Bächer versiegten, die Bäume warfen das Laub sterben ab und das Wild wurde immer weniger. Kein Wunder, fanden doch auch sie immer weniger Nahrung.

Ohne Vorwarnung erschien plötzlich aus der Dunkelheit eine Gestalt vor ihm auf, welche ihn mit weit aufgerissenen Augen ansah. Reflexartig ging er in Verteidigungsposition und streckte seinen Speer zum Stoß bereit seinem Gegenüber entgegen. Vor ihm stand, in einfache Kleidung gehüllt, ein junges Mädchen. Sie lächelte sanft, legte ihren Kopf leicht schief und begann mit greisenhafter Stimme zu ächzen.

"Verweile nicht. Hadere nicht. Blicke nicht zu Boden."

Behutsam streckte sie den Arm aus und deutete mit ihrem Zeigefinger nach Nordost, in Richtung der hohen Berge. Ihr Kopf ruckte zur anderen Seite und ihre Stimme bekam einen unwirklichen Doppelklang, welche in seinem Schädel bohrend dröhnte.

"Folgt dem alten Weg. Sucht den Trilith der Altvorderen. Findet das Land in den Nebeln. Erfüllt den Willen der Götter und ihr werdet reich belohnt."

Ohne reagieren oder antworten zu können, kam das Mädchen mit einem Satz näher und warf sich mit schier unbändiger Kraft auf ihn. Rücklings viel der Mann zu Boden und hätte beinahe seinen Speer fallen gelassen.

Einen Lidschlag später war das Mädchen, welches eben noch über ihn gebeugt auf seinem Brustkorb saß verschwunden. Benommen und verwirrt richtete er sich auf, ergriff seinen Speer fest mit beiden Händen und drehte sich suchend und schwer atmend um seine eigene Achse. Aus dem Augenwinkel bemerkte er es. Das Feuer. Das Feuer war erloschen! Geduckt schlich er in Richtung ihres kleinen Lagers. Der Geruch nach kalter Asche und gebratenem lag in der Luft. Der Wind hatte spürbar abgeflaut und es war kein Laut zu hören.

Mit flachen Atemzügen erreichte er die erkaltete Glut. Daneben lag die Frau mit dem Gesicht nach oben. Ihre Augen waren weit aufgerissen und ihr Mund bewegte sich lautlos.

Vorsichtig beugte er sich zu ihr nieder und berührte sie sachte an der Schulter. Pfeilschnell zuckte ihre Hand herbei und umklammerte sein Handgelenk. Während er versuchte sich erschrocken von ihr loszureißen zog er sie ungewollt empor. Mit beiden Hände umfusste sie seinen Kopf und drückte ihre Stirn an seine Stirn.

Wispernd sagte sie:

"Verweile nicht. Hadere nicht. Blicke nicht zu Boden."

Als ihre beider Blicke sich trafen war ihnen bewusst wer ihnen diese Worte soeben mitgeteilt hatte. Sie waren nicht die Ersten die diese vernommen hatten und würden wohl auch nicht die Letzten sein. Nickend legte er seine Hände auf ihre, welche immer noch auf seinem Gesicht ruhten. Mit fester Stimme antwortete er ihr:

"Der alte Weg!"

1.0 Unser Spielansatz

Der alte Weg ist ein Lager in dem barbarische Stämme beheimatet sind, welche sich selbst als "die freien Völker" bezeichnen. Der Ursprung aller Stämme ist der Kontinent "Vanariik". Sie verbindet eine ähnliche rudimentäre Denkweise und es gilt grundsätzlich stets das Gesetz des Stärkeren! Die Entscheidung, der Prophezeiung des Orakels zu glauben und dem alten Weg zu folgen, sei es aus religiösen oder existenzbedrohenden Gründen hat die Stämme nach Aké geführt. Diese sehen keine Zukunft mehr in ihrer jetzigen angestammten Heimat, da sich dort die Lebensbedingungen rapide verschlechtert haben. Somit ist der Stamm, dessen Reise nach Aké und alles was daraus folgt unsere gemeinsame Spielgrundlage für das Lager.

Der Hintergrund eines jeden Stammes muss daher auf dem gemeinsamen Kontinent verankert sein. Jeder teilnehmende Stamm hat sich dazu entschlossen den Prophezeiungen des Orakels Glauben zu schenken. So folgten sie dem alten Weg in die Berge um dort den Trilith der Altvorderen zu finden und in das Land der Nebel, Aké, zu gehen. Wenn sie hier für ihren Stamm und die Götter Ruhm und Ehre erlangen, wird das Orakel sie zurück durch den Trilithen nach Vanariik führen, wo sie für ein weiteres Jahr in neuen, bis jetzt noch unbekanntem, fruchtbaren Ländereien leben dürfen, ehe sie wieder dem alten Weg in die Berge folgen müssen, durch den Trilith der Altvorderen nach Aké ziehen, um erneut ihr Daseinsrecht in Vanariik zu verdienen.

Die Stämme können von den Spielern als die Ahnen ihrer bereits bespielten Charaktere bespielt werden. Stets wird im Spiel von den Ahnen gesprochen. Jetzt haben wir die Gelegenheit eben genau diese zu verkörpern. Dabei besteht die Möglichkeit, wenn gewollt, dass die Charaktere das Erlebte ihres Ahnen, oder Teile davon, als eine Art Vision erfahren können.

Diese Verknüpfung ist rein optional und entstand als Idee aus dem Auftreten der Charaktere in den ersten beiden Jahren des Lagers auf dem Epic Empires.

Der alte Weg ist als ein Gemeinschaftsprojekt ausgerichtet, welches durch und mit seinen Spielern wächst und sich jedes Jahr weiterentwickelt. Im Laufe der kommenden Jahre können sich auch ganze Gruppen mit ihrem Stammeskonzept bewerben. Dieses muss in den Hintergrund des gemeinsamen Kontinents eingebaut sein. Hierzu werden wir genaue Infos herausgeben wo die Vorgaben und Anforderungen nachzulesen sind.

Bis dahin kann sich jeder Spieler einem der bestehenden Stämme anschließen. Genaue Infos dazu und die jeweiligen Ansprechpartner findet ihr unter:

www.der-alte-weg.de

1.1 Spielablauf auf dem EE

Das IT des EE beginnt offiziell am Mittwochabend mit dem allgemeinen Eröffnungsritual aller Lager. Als Lager werden wir bereits ab Dienstagabend IT gehen und hier auch direkt mit unserem Lagerplot starten. Am Mittwoch wird das erste Thing einberufen, die Ämter vergeben und das Lager ggf. IT fertig aufgebaut.

Wir wollen so unseren Spielern die Möglichkeit schaffen, sich besser kennen zu lernen, zu besprechen, Planungen und Ideen IT zu organisieren. Im besten Fall ist der allgemeine OT Anreisetag für alle Spieler vom alten Weg bereits am Sonntag bzw. Montag.

Wer sich als Aufbauhelfer melden möchte kann, nach Absprache mit der Stammesorga, bereits ab Sonntag / Montag auf das EE Gelände. Bitte versucht ab Dienstags, allerspätestens am Mittwochmorgen da zu sein. Sollte es euch erst später möglich sein zu kommen, bitten wir euch, direkt mit eurer Stammesorga Kontakt aufzunehmen. Wir sind uns sicher, dass wir eine Lösung finden werden, mit der alle leben können.

Am Dienstag erfolgen auch die Sicherheitsanweisungen (Trilith, Palisade, etc.), die SL und Organsprache. Zum Auf- und Abbau der allgemeinen Lagerbauten werden die Spieler von ihrer jeweiligen Stammesorga eingeteilt. Der Donnerstag und Freitag wird sich nach den IT Ereignissen richten. Täglich ist ein reguläres Thing zwischen 12 und 13 Uhr. Abendliche Erzählrunden der Stämme sind traditionell eine gute Gelegenheit das Spiel zu vertiefen, vergangenes aufleben zu lassen und die Gemeinschaft zu stärken.

Am Samstag Abend findet ein großes Fest statt. Das "Vanariik Fest"! Hier wird gemeinschaftlich im Zentrum des Lagers, auf dem Vanariik Platz, ein großes Gelage gefeiert. Die Stämme sitzen zusammen vor den großen Feuern, es wird mit Liedern und Geschichten der gemeinsamen Heimat Vanariik gehuldigt, über vergangene wie aktuelle Taten erzählt und den Göttern gebührend gehuldigt.

Aus Vanariik kommen wir alle, für eine lebenswerte Heimat sind wir hier und dorthin wollen wir auch wieder zurück. Es wird auf jene getrunken, die von uns gegangen sind oder große Taten vollbracht haben. Dem Orakel und dem alten Weg werden Opfer dargebracht, kleine und/oder große Rituale durchgeführt und der Segen der Götter erbeten.

Jede Gruppe kocht an diesem Tag eine "Stammesspezialität". Alle Mahlzeiten werden dazu in die Mitte getragen und als eine Art Buffet aufgebaut. So kann jeder von allem etwas probieren und die Vielfalt der Stämme genießen. Pro Spieler im Stamm wird ein Budget von 8€ berechnet. Aus der Gesamtsumme ergibt sich das Budget für eure Stammesspezialität. So trägt jeder Stamm, egal wie groß er ist, zu gleichen Teilen zum gemeinsamen Essen bei.

1.2 Geltendes Recht & Regeln im Lager

Diese Regeln und Rechte sind fester Bestandteil der Gesellschaft der Stämme vom alten Weg. So wurden wir erzogen, so sind wir aufgewachsen und so kennen wir es. Demokratie gibt es nicht, denn alles ist dem Gesetz des stärkeren unterworfen. Fairness und Rücksichtnahme gegenüber Schwächeren sind keine Grundlagen dieser Gesellschaft.

1.2.1 Thing

- Sprachrecht haben nur die Stammesfürsten, die Stammespriester und die Sprecher.
- Wer kein Sprachrecht im Thing hat und es wagt das Wort unerlaubt zu erheben, wird sofort vom Kriegsfürst in der Mitte des Thingplatzes hingerichtet.
- Wer gegen Thingbeschlüsse handelt oder diese nicht akzeptiert wird durch die Stammesfürsten oder Nemetoï bestraft.

1.2.2 Wache

- Jeder Stamm muss zu jeder Tages und Nachtzeit mindesten einen zur Wache an der Palisade abstellen.
- Erscheint jemand nicht zur Wache oder übt sie nicht ordentlich aus wird durch die Stammesfürsten oder Nemetoï bestraft.

1.2.3 Götterurteil

- Jeder Stammesfürst kann dem Kriegsfürsten gegenüber ein Götterurteil einfordern und ihn so zum Kampf um dessen Position herausfordern. Dieser Kampf muss angenommen werden und direkt oder zu einem naheliegenden festgelegten Zeitpunkt ausgetragen werden.
- Jeder Stammesnemetoï kann dem Hohepriester gegenüber ein Götterurteil einfordern und ihn so zum Kampf um dessen Position herausfordern. Dieser Kampf, in Form eines Rededuells, muss angenommen werden und direkt oder zu einem naheliegenden festgelegten Zeitpunkt ausgetragen werden.
- Werden Kriegsfürst oder Hohepriester besiegt nimmt der Herausforderer automatisch das Amt an.
- Zweikämpfe: Egal wer oder wann einen Zweikampf bestreiten muss, gewinnt aufgrund seines guten Ausspielens. Es wird in erster Linie von einem der Stammesfürsten, dem Kriegsfürsten, einem Nemetoï oder dem Hohepriester (oder einfach ein höherrangiger Charakter) eine Zeit bestimmt, in welcher die beiden sich bekämpfen (z.B. 3-5 Minuten). OT wollen wir einen guten Kampf belohnen. IT ist der Tod des anderen nicht das erklärte Ziel bzw. wollen die Götter dies nicht (immer). Wenn die Zeit abgelaufen ist, fragt der höherrangige Charakter die Zuschauer wer besser gekämpft hat. Man nennt den Namen und wartet den Jubel ab. Wer lauter bejubelt wird gewinnt. Der Verlierer wird entsprechend bestraft, aber nicht zwingend getötet. Hierbei ist es IT so zu erklären, dass der Verlierer deswegen bestraft wird, weil er Schande über sich gebracht hat, weil er zu schwach war und deswegen verloren hat.

1.2.4 Schlachten

- Derjenige, der zuletzt am Tor erscheint bevor das Heer auszieht wird vor Beginn der Schlacht vor der Schlachtreihe den Göttern geopfert, sodass sowohl Feinde als auch der Alte Weg sehen, dass Blut für die Götter alles ist was zählt.
- Anschließend werden alle Krieger mit Blut des Getöteten gezeichnet.
- Nach der Schlacht können Krieger, die sich gegen die Befehle des Kriegsfürsten gestellt haben, bestraft werden. Die Art und Durchführung der Bestrafung obliegt in diesem Fall dem Kriegsfürsten.

1.2.5 Bestrafung durch die Nemetoi

- Die Nemetoi haben bei jedem Vergehen die Entscheidungsfreiheit über die Strafe.
- Als Bestrafung zählen zum Beispiel: Folter, Knüppelgang, Arbeitsdienst, Gefallen, Aufträge usw.
- Folter:
 - Wer foltert entscheiden die Nemetoi individuell.
 - Die Foltermethode ist dem Folterer freigestellt.
 - Bei Verurteilung zum Tode: Den Todesstoß dürfen ausschließlich die Nemetoi setzen, damit der Verurteilte nicht als Feind stirbt und durch die Anderswelt wieder zum Trilithen geleitet wird.
 - Stirbt der Gefolterte durch den Folterer, wird dieser unmittelbar durch einen Nemetoi hingerichtet, damit er den durch ihn getöteten sicher in der Anderswelt zum Trilithen zurück begleitet.

1.3 InTime Spiel & OutTime Regeln

Der alte Weg ist vom Lager internen Spielstart am Dienstagabend bis zum Ende der Veranstaltung generell rund um die Uhr IT und anspielbar. Wir wollen damit uns und den anderen Spielern viele Möglichkeiten bieten, tief in ihre Rolle einzutauchen. Dies bedarf einer hohen eigenen Disziplin. Wer unbedingt OT sein möchte, kann dies durchaus sein. Dann aber bitte im eigenen Zelt. Das IT Spiel der anderen sollte zu jeder Zeit ungestört ablaufen. OT Notfälle jeglicher Art sind hiervon natürlich ausgeschlossen! Wer uns als Lagerorga wiederholt negativ auffällt, riskiert seine Teilnahme für das EE im nächsten Jahr. Auch bitten wir euch darum, euch entsprechende Gedanken zu machen, wie alltägliche Dinge, die zum OT Bereich gehören, mit in das Spiel integriert bzw. so gestaltet werden können, dass sie andere nicht stören. Hierzu gehören die Gänge zum Spülen, Wasser holen, WC, Duschen, etc. Tarnt OT Gegenstände IT fähig ab.

Zum Wasserholen empfiehlt sich ein IT tauglicher Bollerwagen oder eine Schubkarre. Wasserbehälter können mit Stoff abgetarnt werden. Oberstes Ziel ist es, immer die eigene Rolle im Ganzen wahrzunehmen und so auch wahrgenommen zu werden. Wer IT angespielt wird, sollte auch IT reagieren. Im gesamten Lager, insbesondere in allen öffentlichen Lagerbereichen (Tor, Palisade, Vanariik Platz, heiliger Baum, Trilith, Clanhalls) gilt eine strenge Umfüllpflicht. Das bedeutet, dass alle OT Verpackungen abgetarnt bzw. in IT taugliche Behältnisse umgefüllt werden müssen. Wichtig für die Raucher unter uns. Das Benutzen oder sichtbare tragen von „normalen“ Zigaretten, Zigaretenschachteln, Feuerzeugen, E-Zigaretten, Wasserpfeifen, bunte Tabakpackungen und ähnliche OT-Störer sind in den allgemeinen IT Lagerbereichen **ausnahmslos verboten!**

Wenn in den öffentlichen Spielbereichen sichtbar geraucht wird, dann nur mit ambientetauglichen Utensilien wie Pfeifen oder Zigarren. Optisch sehr gut gearbeitete E-Pfeifen dürfen nach Absprache mit der Lagerorga benutzt werden. Achtet hier lediglich darauf, mit dem teilweise hohen Dampfausstoß, dass IT Spiel der anderen nicht unnötig zu stören. E-Zigaretten in Stoffbeuteln sind ebenfalls verboten. Bitte weist auch Spieler aus anderen Lagern notfalls nochmal auf diese Regelung, IT konform, hin.

DKWDDK und Opferregel

Alle Spieler, egal ob Neulinge oder alte Hasen, müssen sich das Regelwerk des Epic Empires durchlesen. Hier gibt es immer wieder Neues oder man kann das ein oder andere wieder auffrischen. Manches ist klar, anderes neu und anderes einfach einmalig auf dem Epic Empires:

www.epic-empires.de/regelwerk

1.4 Lagerführung & Organisation

Das Lager setzt sich aus verschiedenen Institutionen zusammen, welche das Lagerleben organisieren. Diese sind gruppenübergreifend und bieten Spiel für Spieler aller Gruppen und Archetypen. Der Kerngedanke hinter den Institutionen ist es, jedem Spieler eine Basis für sein Spiel zu bieten.

Gestellt wird dabei lediglich der Rahmen, so dass es den Spielern möglich ist, das Spiel aktiv selber mitzugestalten. Die einzelnen Institutionen sind eng miteinander verzahnt, bauen teilweise aufeinander auf, stehen in direkter Wechselwirkung und bilden zusammen erst das funktionierende Ganze. Natürlich unterliegen diese Institutionen einer ständigen Weiterentwicklung.

Aus diesen Gründen bestehen wir darauf, dass sich alle Spieler vorab die grundlegenden Regeln, Hintergründe und gesetzten Gegebenheiten verinnerlichen.

1.4.1 Thing

- Sprachrecht haben nur die Stammesfürsten, die Stammespriester und die Sprecher.
- Das einzige reguläre Thing findet täglich zwischen 12 und 13 Uhr statt.
- Der Beginn des Things wird durch 30 Trommelschläge bekannt gegeben. Nach dem letzten Schlag beginnt das Thing, unabhängig von der Anzahl der Anwesenden.
- Das Thing findet immer auf dem Thingplatz statt.
- Zu Beginn des Things opfert jeder Sprechberechtigte Blut. Das Blut nimmt der Hohepriester an sich.
- Entscheidungen im Thing werden von den Stammesfürsten gefällt, wobei die Stimme des Kriegsfürsten doppelt zählt.

- Jeder darf auch während des Things zu seinem Sprechberechtigten gehen und ihm mögliche Themen vorschlagen/Informationen mitteilen. Der Sprecher entscheidet, ob die Information für das Thing relevant ist und trägt sie gegebenenfalls vor.
- Ist der Hohepriester gegen einen Beschluss und hat er einen Gegenvorschlag, kann er ein Götterurteil fordern. Hierzu ernennt er und der Kriegsfürst jeweils einen beliebigen Streiter vom alten Weg. Gewinnt der Streiter des Kriegsfürsten bleibt es bei der Entscheidung. Gewinnt der Streiter des Hohepriesters, wird dessen Gegenvorschlag angenommen.
- Vor Ende des Things wird entschieden, welches Lager unmittelbar nach dem Thing angegriffen wird.
 - Jede Gruppe der Sprechberechtigten kann sich untereinander auf ein Lager festlegen welches nicht angegriffen wird. Hierbei gilt folgende Reihenfolge für das Nennen des Lagers: erst die Sprecher, dann die Nemetoï, dann die Fürsten.
 - Alle anderen Lager kommen in einen Beutel (jedes Lager hat ein eigenes Holzplättchen mit dem jeweiligen Symbol darauf).
 - Aus dem Beutel wird vom Hohepriester das Lager gezogen, welches angegriffen wird.
- Am Ende des Things geht der Hohepriester im Sonnenlauf und zeichnet jeden Thingteilnehmer mit Blut. Das Blutopfer sowie die Zeichnung besiegeln den Pakt mit den Göttern wodurch jeder Teilnehmer verpflichtet ist, die Thingbeschlüsse zu akzeptieren und danach zu handeln.

1.4.2 Kriegsfürst

Funktion:

- Der Kriegsfürst befehligt das gesamte Heer vom alten Weg.
- Ihm unterstehen alle weltlichen Mitglieder der Stämme.
- Seinen Stellvertreter bestimmt er selbst. Diese sind meistens die anderen Stammesfürsten oder hoch angesehene Kämpfer.
- Es ist Aufgabe des Kriegsfürsten den alten Weg entsprechend auf die Schlachten vorzubereiten.

Ernennung:

- Zu Beginn des ersten Things, nach der Ernennung des Hohepriesters.
- Nur ein Stammesfürst kann der Kriegsfürst werden.
- Die Stammesfürsten welche den Titel beanspruchen kämpfen aus, wer der Kriegsfürst wird. Dazu stellen sich alle vom alten Weg zu einem großen Kreis auf, in welchem die Stammesfürsten kämpfen. Auf das Zeichen des Hohepriesters beginnt der Kampf. Es kämpft jeder gegen jeden. Wer als Sieger hervorgeht wird neuer Kriegsfürst. Der Sieg wird durch die bereits erklärten Zweikampffregeln errungen.

1.4.3 Hohepriester

Funktion:

- Der Hohepriester ist das geistliche Oberhaupt des alten Wegs.
- Er leitet das Thing.
- Er kann Entscheidungen des Kriegsfürsten kippen.
- Er vollzieht die geistliche Rechtsprechung.
- Er leitet die Rituale welche das Lager als gesamtes betreffen.

Ernennung:

- Zu Beginn des ersten Things.
- Nur ein Stammespriester kann der Hohepriester werden.
- In jedem Stamm müssen sich die Nemetoi einigen, wer Stammespriester wird. Die Stammespriester sind das geistliche Oberhaupt des Stammes. Wie dies entschieden wird entscheidet jeder Stamm für sich.
- Wahl des Hohepriesters: Die Stammespriester welche den Titel des Hohepriesters beanspruchen kämpfen dies in einem Rededuell aus. Dazu stellen sich alle vom alten Weg zu einem großen Kreis auf, in welchem die Stammespriester treten. Wenn alle Anwärter im Kreis sind, beginnt das Rededuell auf das Signal des Kriegsfürsten. Jetzt sollen die Stammespriester das Lager davon überzeugen warum sie es wert sind den Hohepriester für dieses Jahr zu stellen. Wer als Sieger hervorgeht wird neuer Hohepriester. Der Sieg wird durch die bereits erklärten Zweikampfgregeln errungen.

1.4.4 Nemetoi

Zu den Nemetoi zählen ausschließlich die Priester, Druiden, Schamanen, Seher und all jene, die eine enge Verbindung zu den Göttern haben. Sie sind das Bindeglied zwischen den Welten. Ihnen obliegt die Durchführung der Rituale, die Verwaltung der heiligen Artefakte, die Pflege des heiligen Orte, die geistliche Rechtsprechung und Beantwortung aller spirituellen Fragen.

1.4.5 Sprecher

Funktion:

- Die drei Sprecher vertreten den Alten Weg in anderen Lagern.
- Ihre Aufgabe ist es, den anderen Lagern die Ziele, die Herkunft, die Intentionen, Bräuche und viele weitere Aspekte vom alten Weg zu erklären.
- Die drei Sprecher teilen unter sich die einzelnen Lager auf, für welche sie zuständig sind.
- Nachdem im Thing entschieden wurde, welches Lager angegriffen wird, ist es ihre Aufgabe, diesen den Krieg zu erklären. Die Art und Weise bestimmt der Kriegsfürst.
- Die Sprecher sind die Berichterstatter im Thing.

Ernennung:

- Zu Beginn des ersten Things.
- Jeder vom alten Weg kann Sprecher werden.
- Die Sprecher werden von ihren jeweiligen Stämmen intern ernannt.
- Jeder Stamm darf nur einen Sprecher haben.

1.4.6 Handelsmeister

Ein wichtiger Grundpfeiler der freien Völker ist der Handel. Neben den üblichen Geschäften untereinander werden auch stets neue Quellen als Handelspartner gesucht.

Funktion:

- Er organisiert die Handelswege zu den anderen Lagern.
- Er organisiert das Beschaffen von Rohstoffen, welche benötigt werden.
- Er organisiert die Handelsbeziehungen zu anderen Lagern.

Ernennung:

- Der Handelsmeister wird im ersten Thing von den Stammesfürsten gewählt.
- Jeder vom alten Weg kann sich vorschlagen bzw. vorgeschlagen werden.
- Abgestimmt wird per Handzeichen. Die einfache Mehrheit langt.
- Bei einem Unentschieden wird durch einen Zweikampf entschieden, wer das Amt erhält.

1.5 Lagerleben

Der alte Weg ist ein archaisch befestigtes Lager, welches sich um den Trilith anordnet. Die Verteidigungsanlage wird jedes Jahr weiter ausgebaut und unterliegt ständiger Veränderung. InTime sollen lediglich wilde Tiere davor abgeschreckt werden direkt ins Lager zu gelangen. Daher gibt es keine durchgehende Palisade oder ein Tor. Neben leicht erhöhten Plattformen, welche als Beobachtungsposten genutzt werden, stehen viele Wegsperrern in Form von "spanischen Reitern", Opfertieren und Kultgegenständen umher.

Tritt man durch den Lagereingang, so gelangt man direkt an eine kreisförmige Freifläche. Diese bildet den Mittelpunkt des Lagers und wird als Vanariik Platz bezeichnet. Direkt rechts neben dem Eingang, am Rand des Vanariik Platzes, steht das höchste Heiligtum, der Trilith, mit seinem vorgelagerten Opferstein.

Jeder Stamm stellt sein Stammeszelt an den Rand vom Vanariik Platz. Hinter diesen stehen alle weiteren Zelte der Gruppe. Zwischen jeder Gruppe ist etwas Abstand. Dies dient sowohl der optischen Abgrenzung unter den Stämmen als auch als OT Fluchtwege. Vor den Stammeszelten stehen Banner oder ähnliches um zu zeigen wessen Stammeszelt hier ist.

Im Lager ist jeder dazu angehalten Dekoelemente mit einzubringen. Besonderen Mehrwert legen wir hier auf das zur Schau stellen des eigenen Berufs. Ob Feldschmiede, Heiler, Kräutersammler, Jäger, Kürschner oder Bogenbauer. Das Lager lebt von den Spielern, die es mit Leben - ihrem IT Leben - erfüllen. Besonders die Stammeszelte, welche in der Lagermitte Blickfang Nr. 1 sind, sollen repräsentativ für die jeweilige Gruppe stehen.

Stimmige, aussagekräftige und passende Deko ist ein Muss!

Der Thingplatz, an welchem die Things abgehalten werden, ist innerhalb des Lagers, allerdings etwas abseits der Zelte. Natürlich wollen wir in Aké auch Handel betreiben. Nicht nur untereinander, sondern auch mit anderen Lagern. Hierzu werden wir mit Handelswaren vor andere Lager ziehen und unsere selbst hergestellten Waren verkaufen oder tauschen. Jeder im Lager kann hier den Beruf seines Charakters ausspielen, indem er Waren feilbietet welche der Charakter hergestellt hat.

1.6 Unser Spiel nach Innen

Ein weiterer wichtiger Punkt sind die abendlichen Erzählrunden am Feuer. Hierzu treffen sich die Lagerangehörigen in der Mitte des Vanariik Platzes oder in einer der Clanhalls. Sitzgelegenheiten, Felle, Getränke und kleine Speisen werden zusammengetragen, um es sich am Feuer gemütlich zu machen. Dies dient zum Austausch von Informationen und Kulturgütern wie Liedern, Geschichten, Sitten und Gebräuche. Auch Geschäfte lassen sie so einfacher machen und alte wie neue Beziehungen pflegen.

Hier ist Platz für Heldengeschichten, Sagen und Legenden. Wir erachten diese Runden mit als zentrales Element unseres Spiels, da diese erfahrungsgemäß das Gemeinschaftsgefühl erheblich stärken und zum anderen es sonst keine andere Möglichkeit zum kollektiven Informationsaustausch gibt. So ist es möglich, ALLE Spieler mitzunehmen und sie auf dem neuesten Stand zu halten. Ebenso ist ein eklatantes Bedrohungsszenario nicht nur vordergründig, sondern auch hintergründig gewollt. Die permanente Bedrohung durch andere Lager nimmt dabei auf dem EE eine zentrale Rolle ein. Doch wollen wir das Gefühl der stetigen Unsicherheit und der Bedrohung auch im Lager spüren.

Wir bieten den Spielern auch innerhalb des Lagers für mehrere Tage die Möglichkeit, die sichere bekannte Welt zu verlassen und abzutauchen in eine Welt irgendwo auf dem Grat zwischen Licht und Schatten. Wir machen Larp für Erwachsene, wir trauen es unseren Spielern also zu, mit so einer künstlich erzeugten Atmosphäre umzugehen. Erzeugt wird diese Atmosphäre unter anderem durch den Trilithen. Unvorhergesehene Heimsuchungen aus der Anderswelt, Visionen und andere Albträume überschatten das Lager. Aké ist für die Stämme völlig neu. Das Orakel hat diesen Ort stets als "das Land in den Nebeln" bezeichnet. Hierher sind sie durch den Trilithen gekommen. Eine nie dagewesene Reise in eine gänzlich andere Welt. Die Völker welche ihnen hier begegnen sind ihnen unbekannt bis völlig fremdartig, wie z.B. Orks oder Elben.

1.7 Unser Spiel nach Außen

In den ersten beiden Jahren bewohnten IT völlig andere Clans und Stämme das Lager. Jetzt wird der alte Weg von deren Ahnen bevölkert. Wie, wer, was, wann und warum gilt es IT herauszufinden. Wir sind als Lager für bestimmte Aufgaben, Aktionen, etc. käuflich. Allerdings fordern die Stämme stets Gefälligkeiten oder materielle Werte. Es sollten erfüllbare und greifbare reelle Werte sein, welche uns angeboten werden. Geld und bare Münze sind kein Zahlungsmittel und somit irrelevant für die Stämme. Nach außen hin bieten wir ein neugieriges und aufstrebendes Lager, welches den anderen Völkern noch unvoreingenommen entgegentritt. Wir haben keine alte Rechnungen zu begleichen oder langjährige Fehden. Allianzen, Freund- wie Feindschaften sind im ständigen Wandel.

Wir werden stets aktiv auf die anderen Lager zugehen und sie auf unterschiedlichste Art und Weise besuchen. Von Handelsbeziehungen über kriegerische Überfälle bis hin zu rituellen Beweggründen. Kämpfe werden aufgrund von Ressourcenknappheit nicht nur auf offenem Feld ausgetragen. Guerillakämpfe sind ein tägliches Geschäft und notwendig zum Überleben. Neben diesen Faktoren bieten wir auch durch unseren Handelsposten und unser grundlegend offenes Lager viel Raum für Spiel. Es wird möglich sein, Handelsabkommen zu schließen, welche vielleicht das Vertrauen aufbauen für mögliche Allianzen. Die Stämme haben unterschiedliche Ziele welche wir als Lagerorga auch in Form von Gegenständen / Artefakten widerspiegeln. Diese zu bekommen bzw. bei deren Beschaffung zu helfen kann die Gunst und das Wohlwollen der Stämme auf Außenstehende ziehen. Gerne könnt Ihr uns direkt anfragen um für uns Plotrelevante Elemente bei Euch im oder am Lager zu platzieren. Eine Interaktion mit allem was daraus folgt ist wünschenswert.

Ob hierbei eine Allianz, Gegenleistungen, offener Kampf oder Handel nötig sind, bleibt dann jeweils völlig offen. Es wird also für uns als Lager notwendig sein, am Wettstreit teilzunehmen, da wir unser Ziel nur erreichen können, wenn wir uns im Land der Lesath etablieren und integrieren. Ein weiterer großer Spielansatz unseres Lagers ist die Gastfreundschaft bzw. das Gastrecht. Jeder Spieler des EE kann uns anspielen. Auch wenn Feindschaften offen ausgesprochen sind, wahren wir die alten Traditionen. Ein Besucher vor unserem Lager, welcher das Gastrecht erbittet, kann dieses grundsätzlich auch erhalten. Allerdings sollte dies nicht als ein plumper Freifahrtschein, um ins Lager zu gelangen, angesehen werden. Mit einem begründeten Anliegen und guter Argumentation ist es aber möglich, sich schönes Spiel mit und in unserem Lager zu bekommen.

Rote Beutel / Diebesgut:

Die Messergasse, ein Stadtviertel auf dem EE, hat seit 2019 das Diebesspiel wiederbelebt. Jeder wo sich beteiligen möchte kann dazu Beuteln oder Gegenstände, wo IT gediebt werden dürfen, mit einem roten Kreuz markieren. Egal ob gestickt, gemalt oder geprägt. Die Spieler sollen nach Möglichkeit diese markierten Gegenstände in den Alltag integrieren.

Beispielsweise auf Tischen/Regalen/Behältnissen oder auch gut sichtbar am Körper. Dadurch wird es anderen Spielern von außen "erleichtert" Diebesgut zu erlangen. Ziel ist es, dadurch Interaktionen zwischen den Spielern und Lagern zu generieren. Beklaute sollten dadurch durchaus, wenn auch über Umwege, erfahren von wem sie bestohlen wurden. Konfliktspiel und weitreichende Folgen sind hierbei durchaus wünschenswert.

1.8 Tod & Respawn

Auf einer Co wie dem EE wird es euch dank Kämpfen und Schlachten früher oder später passieren, dass eurem Charakter der Tod ereilt. Wir wollen ja nicht ewig stehen bleiben und nicht jede Verletzung lässt sich durch eine Heilung (egal wie gut gespielt) glaubhaft darstellen.

Wir erwarten also die Fairness und Ehrlichkeit von euch, eure Vitalität und Rüstungen realistisch einzuschätzen, Treffer immer schön auszuspielen und im Sinne der Hollywoodregel auch bereit zu sein für einen guten und epischen "Tod". Sei es, dass ihr bei einem heilenden Ritual doch noch euren Verletzungen erliegt, auf dem Schlachtfeld mit einer epischen Hechtrolle in die Büsche fliegt oder die „Wucht“ des euch treffenden Pfeiles aus dem Tritt bringt oder gar zu Boden reißt.

Bitte beachtet hier auch unbedingt das **Epic Empires - Regelwerk** und den dazugehörigen **"Aufs Maul Kodex"**! Beides muss man als Spieler gelesen haben. Ein Regelverstoß aus Unwissenheit ist und bleibt ein Regelverstoß.

Stirbt ein Anhänger des alten Weges in Aké, so tritt er in die Anderswelt ein. Hier führt sein Weg auf verworrenen und verschlungenen Pfaden durch die Ungewissheit dieser Zwischenwelt. Die Anderswelt ist den Stämmen durch die Erzählungen der Nemetoï bekannt. Für sie ist die Anderswelt allerdings eben jene Zwischenwelt die man bereist wenn man gestorben ist und zu den Göttern und den Altvorderen zieht. Eine Wiederkehr zurück zum Stamm ist hierbei eine komplett neue Erfahrung für sie. Wer in Aké stirbt und durch den Trilith zurück kommt muss dies erstmal begreifen.

Wenn die Götter mit dem Gestorbenen sind, wird er den Weg zum Trilith finden. Er ist das Tor zurück in unsere Welt. Nachdem ihr also "gestorben" seid, kreuzt ihr euch aus und wandert als "Geist" zurück zum Trilith im Lager. Hinter diesem befindet sich unser Respawnbereich. Bevor ihr durch den Trilith wieder zurückkehrt, denkt euch bitte etwas stimmiges aus. Wie war eure Reise durch die Anderswelt? Haben euch die Götter oder das Orakel etwas mit auf den Weg gegeben? Was hat der Aufenthalt in der Anderswelt mit euch gemacht:

Mir ist schlecht, ich kann kaum etwas sehen (5 Min.), wer bin ich?, Hilfeee!
Dies soll dazu dienen nicht „einfach so“ wieder im Lager zu erscheinen sondern die Strapazen der Anderswelt zu simulieren. IT muss immer die Angst bzw. Befürchtung mitschwingen, eventuell doch nicht wieder durch das Tor zurück zu kehren.

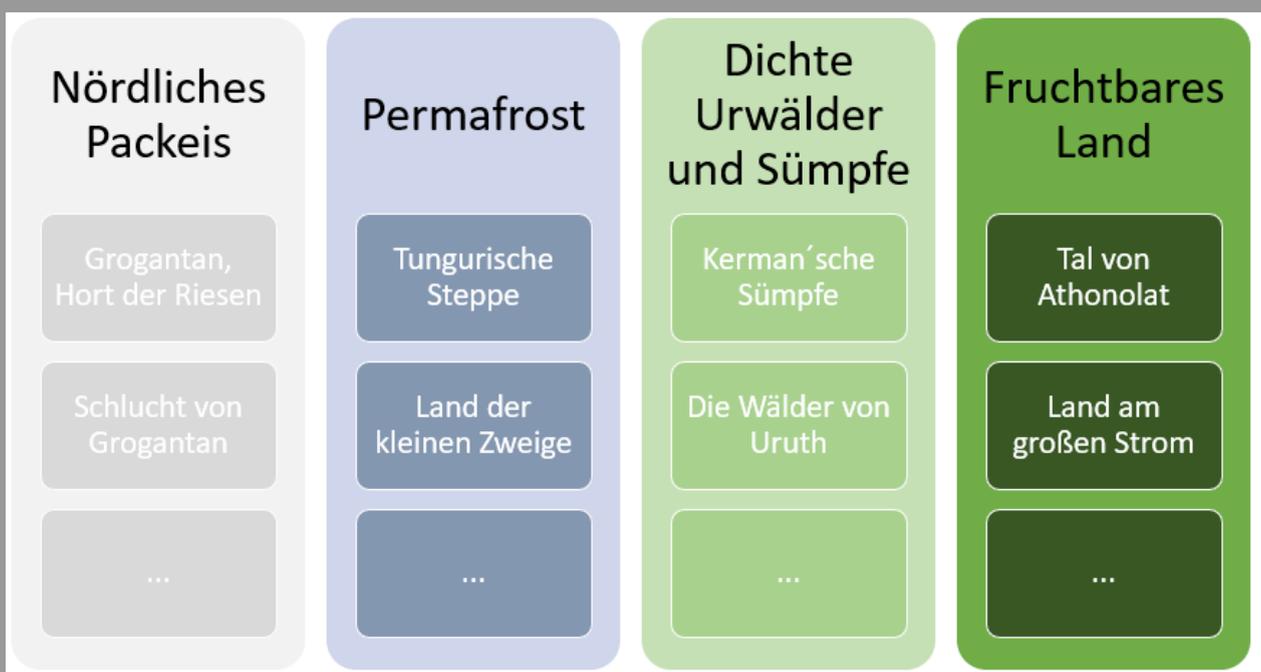
Beim Durchschreiten des Trilithen dürft ihr gerne „herausfallen“, heraus stolpern, kriechen, taumeln, etc. Ihr kehrt aus der Anderswelt zurück, was für viele InTime eine neue Erfahrung ist! Im Sinne der Opferregel ist es eurem Charakter aber natürlich auch freigestellt, nicht mehr aus der Anderswelt herauszufinden und euren Charakter endgültig versterben zu lassen. Solltet ihr das vorhaben bzw. euch diese Option offen halten, so spricht das bitte so frühzeitig wie möglich mit der Orga/SL ab. Wenn wir belagert werden und sterben, können wir erst wieder respawnen wenn die Schlacht beendet ist und der Gegner wieder abgezogen ist. Wir wollen keine Spieler welche sich mehrfach den Angreifern als Verteidiger entgegenwerfen. Das ist OT wie IT nicht in unserem Sinne und ist zu unterlassen! Sollte der alte Weg als Lager bei einer größeren Schlacht in großer Zahl oder komplett fallen, wird der Respawn gemeinschaftlich zelebriert und ggf. durch die Lagerorga mit besonderen Elementen ergänzt.

2.0 Hintergrund

2.1 Vanariik

Der Kontinent Vanariik ist die Heimat der freien Völker und teilt sich in mehrere Klimazonen, wobei eine harsche Permafrost Landschaft im Norden, je nach Jahreszeit, einen großen Teil der Landmasse einnimmt. Das Leben hier ist unwirtlich und nur unter schwersten Bedingungen zu stemmen. Dennoch gibt es einige Stämme die sich den Verhältnissen angepasst haben.

2.1.1 Klimazonen



Die verschiedenen Klimazonen haben keine klare Abgrenzung als solches. Es gibt zwar Regionen die sich durch natürliche Grenzen wie Gebirge und Flüsse scharf voneinander trennen, aber in der Regel ist der Verlauf fließend. Insbesondere dadurch, dass klimatische Veränderungen Verschiebungen mit sich bringen. Beispielsweise begünstigt das Auftauen der Permafrostböden im Norden die Ausbreitung der Sümpfe.

2.1.2 Permafrost & nördliches Packeis

Im Norden, dort wo die ersten festen Landmassen sich gegenüber dem Packeis behaupten können, dominieren weite in weiß gehüllte Steppen das Landschaftsbild. Die ersten Anzeichen von Vegetation sind schon sichtbar, wenn auch nur in Form von robusten Gräsern und Sträuchern. Die Lebensweise ist hier sehr beschränkt, da die einzig sicheren Nahrungsquellen am Rand des Packeis auffindbar sind. Die Menschen hier haben ihren Rhythmus dem des Eises angepasst und ziehen der Küste der festen Landmassen entlang um Wale und Robben zu jagen, von denen sie sich ernähren. Im Zentrum des Permafrosts gibt es deshalb kaum auffindbares Leben. Lediglich an den Rändern im Norden an der Küste und denen im Süden an den Ausläufern der Marschen.

2.1.3 Dichte Urwälder & Sümpfe

Ein breites Band von Sümpfen und Urwäldern zieht sich direkt unterhalb der Permafrost Landschaft durch den Kontinent. Von Norden her kommend bahnen sich uralte Sümpfe und Marschen Richtung Süden und geben nach vielen Meilen die ersten Ausläufer von Wäldern frei. Durch die Umstände sind die Wälder reich und dicht gewachsen und erheben sich in einem dichten und fast undurchquerbaren Netzwerk von Bäumen. Dieses Spektrum bietet den Menschen eher als im Norden eine viel größere Möglichkeit an Nahrungsquellen und Ressourcen zu kommen.

Wenn auch das Leben nicht weniger ungefährlich ist. Die Menschen kämpfen zu jeder Zeit um ihre Ressourcen gegen wilde Tiere und Bestien oder verfeindete Stämme. Im Süden gewinnt das Land sehr rapide an Höhenmetern. Der Untergrund der vorher feucht und nass war wird felsig und trockener. Die südliche Begrenzung der Landschaft bildet das Gebirge Athonolat. Es gibt einige sichere Wege darüber die den Menschen auch bekannt sind und regelmäßig für Handel- und Kriegszüge genutzt werden. Dennoch bildet das Gebirge eine natürliche Demarkationslinie da die Kulturen sich hier nur begrenzt austauschen.

2.1.4 Fruchtbares Land

Den nach Süden ausgerichteten Hängen des Athonolat folgend kommt eine tiefer gelegene Ebene. Das Gebirge wirkt hierbei wie ein Schirm gegenüber der kalten Luft die von Norden kommt und leitet diese um diese Landschaft herum. Was zur Folge hat, dass es hier wesentlich wärmer ist. Hinzu kommt, dass sich das Land durch einen wachsenden Quellfluß speist welcher im Athonolat entspringt und sich nach wenigen hundert Meilen zu einem großen Strom speist. Diese Faktoren begünstigen einen extrem fruchtbaren Boden und erlauben es den Menschen erste Versuche zu unternehmen sesshaft zu werden da sie ihre Wanderung nicht mehr zwangsläufig vom Klima abhängig machen müssen und kürzere Wege haben. Die Menschen hier haben sich entlang des großen Stromes angesiedelt und haben es geschafft ihre Kultur in kurzer Zeit hoch zu entwickeln. Insbesondere was Handwerk und Kunst angeht sind sie anderen überlegen. Das restliche Landschaftsbild ist geprägt von hügeligen Graslandschaften die hin und wieder von kleinen Wäldern besetzt sind.

2.2 Die freien Völker

Der alte Weg beheimatet viele unterschiedliche Stämme, welche sich selbst als die freien Völker ansehen. Als sich die Prophezeiungen des Orakels erfüllten, folgten einige der Stämme dem alten Weg hoch in die Berge. Mit dem durchschreiten des Trilith der Altvorderen erreichten sie Aké, das Land in den Nebeln.

Die vielen unterschiedlichen Pfade der Stämme, welche sie seit jeher durch Vanariik geführt hatten wurden durch das Orakel schlussendlich geeint. Der alte Weg ist weltlich wie spirituell für die Stämme das Sinnbild ihrer Reise nach Aké. Als Belohnung dieser niemals endenden Reise steht das Versprechen des Orakels, die Stämme, wenn sie in Aké für die Götter ruhmreich streiten, in eine neue Heimat zu führen.

Für den Kampf, für den Stamm, für Vanariik und für die Götter!

Bis jetzt haben sich folgende Stämme auf den alten Weg begeben:

Serengach / Varthuk / Kundaawi

Den jeweiligen Stammesleitfaden findet ihr unter: www.der-alte-weg.de

2.3 Das Orakel der sieben Geister

Das Orakel der sieben Geister ist in der Mythologie einer der ersten Stämme des Kontinent. Während einige Zeit ihres Lebens keinen Kontakt mit dem Orakel haben offenbart es sich anderen offenkundig. So ist die Grenze über die wahre Existenz des Orakels im Volksglauben fließend. Einige halten es für eine rein mythologische Überlieferung während andere aus voller Inbrunst von der Existenz überzeugt sind. Das Orakel taucht immer wieder in verschiedenen Formen und Gestalten auf. So ist es meist eher unscheinbar und nicht gleich ersichtlich, dass es sich um das Orakel selbst handelt. Seinen Namen trägt das Orakel weil es laut Überlieferung sieben Geister gewesen sein sollen, welchen die Stämme aus dem Schlaf erweckt haben und das Orakel den Menschen als Sprachrohr und Überbleibsel hinterlassen haben.

Das Orakel tritt wie schon oben erwähnt in verschiedenen Gestalten auf. In der Überlieferung war es ursprünglich eine Krähe welche von den sieben Geistern verwandelt wurde und von ihnen mit Fähigkeiten beschenkt wurde mit den Menschen selbst zu sprechen. So sehen viele Menschen die Krähen als Vorboten oder direkte Form des Orakels. Überliefert ist, dass das Orakel in Form einer wunderschönen jungen Frau mit schwarzen langen Haaren auftaucht, die versucht jene die sich ihr zu nahe wagen in ihren Bann zu ziehen. So wird von badenden Jungfrauen erzählt die mit ihrer Schönheit schon ganze Imperien zu Fall gebracht haben sollen. Das Orakel wird in verschiedenen Stämmen und Kulturen unterschiedlich interpretiert. Während einige es als böses Omen betrachten sehen es andere als Zeichen der Verheißung des Schicksals dem es zu Folgen gilt.

Es gibt ebenso Überlieferungen die von einem grauen Mann aus den Bergen berichten der immer wieder unregelmäßig im Reich der Menschen auftaucht und ihnen Prophezeiungen macht. In den Jahren des schweren Regens taucht das Orakel immer häufiger auf und macht den Menschen düstere Prognosen für die Zukunft. So sollen klimatische Veränderungen dazu führen, dass die bisherigen Lebensräume nicht mehr bewohnbar sein werden. Eine Migration ist unausweichlich. Ebenso führt das Orakel die Menschen durch den Trilith ins Lande Aké. Durch die ständig gefährlicher werdenden Umwelteinflüsse sowie die permanente Bedrohung von Warlords und Kriegstreibern sehen sich die Menschen dazu gezwungen, teils aus Überzeugung und teils aus Notwendigkeit, die lange Reise nach Aké anzutreten.

2.4 Der Trilith

Der Trilith ist das Tor von Vanariik nach Aké und das erste Tor zur Anderswelt. Woher er stammt und wer ihn erbaut hat weiß niemand. Alles was die freien Völker über ihn wissen haben sie durch die Prophezeiungen des Orakels erlangt. Sie wissen das der Trilith eine permanente Verbindung zur Anderswelt darstellt und einmal im Jahr eine Verbindung von Vanariik nach Aké entsteht.

3.0 Rassen, Klassen & Berufe

Der alte Weg beheimatet ausschließlich die Rasse Mensch. Menschenähnliche Fremdrassen wie Kender oder Hobbits passen ebenso wenig ins Lager wie Orks oder Elben. Die freien Völker, welche den alten Weg beschreiten, sind eben einfach alles Menschen. Wir wollen damit niemanden grundlos ausgrenzen, sondern haben uns dazu entschieden, dass ein für unsere Vorstellungen stimmiges Gesamtkonzept nur mit dem Ausschluss aller Fremdrassen funktionieren kann. Die Grundlage des alten Weges sind die Stämme und deren Verbund.

Die Charaktere des alten Weges stammen alle aus Kulturen, die eher rau und „wild“ sind. Zivilisiertes Verhalten spiegelt sich in einem kultivierten Zusammenleben wieder, wo Regeln und Hierarchie herrschen. Dumm, faul und „einfach“ ist kein Merkmal, welches man wiederfinden wird. Die Freiheit ist eines der höchsten Güter. Auch hier können sich die einzelnen Gruppen untereinander durchaus in manchen Aspekten unterscheiden.

Es besteht stets ein gemeinsamer Nenner, welcher bei den einen stärker ausgeprägt ist als bei den anderen. Da der alte Weg kein Heer aus Berufssoldaten beherbergt, ist es uns wichtig, dass jeder Charakter einen spielfördernden oder darstellbaren (IT-)Beruf hat. Wie stark dieser sein Spiel beeinflusst, bleibt jedem selbst überlassen. Wichtig ist hierbei nur, dass es für andere Spieler ersichtlich ist, was der Charakter darstellt. Dies kann sich an persönlichen Gegenständen widerspiegeln oder an Dekoelementen im Lager.

3.1 Ritualmagie & Alchemie

Klassische Magie wie von „Zauberern“ gibt es im Lager nicht. Das höchste machbare für Charaktere des alten Weges ist die Ritualmagie. Diese wird ausschließlich von Nemetoi gewirkt. Sie stellen das Bindeglied zu den Göttern dar. Ein Ritual kann klein sein und nur zwei Leute einschließen, aber auch das gesamte Lager involvieren. Im Vordergrund steht hierbei immer die Show. Ob wortgewandt oder blutig. Denkt euch etwas aus, was passend zu eurem Ritual ist. Ein Ritual sollte daher immer auch ein Ziel haben. Z.B. Glück für eine bevorstehende Schlacht, Heilung eines Verwundeten, Deutung der Zeichen der Götter, etc.

Ob und wie euer Ritual wirkt, hängt zum größten Teil davon ab, was es für eine Wirkung erzielt hat. D.h. das was wirklich zu sehen war, was für ein Gefühl bei den Spielern erzeugt wurde und ob das, was man erreichen wollte, glaubhaft „geschafft“ wurde. Alchemie werden wir in Form von „Kräuterkundigen & Quacksalbern“ zulassen. Also Kräuterkundige, keine Labore! Die Charaktere des alten Weges vertrauen der Natur in Form von Salben, Pulvern oder Tränken, welche durch kundige und fähige Charaktere hergestellt wurden.

4.0 Ausrüstung

4.1 Gewandung, Waffen & Rüstung

Zu diesem Thema bitten wir Euch im jeweiligen Stammesleitfaden die jeweiligen Vorgaben nachzulesen.

www.der-alte-weg.de

4.2 Zelte & Lagerstatt

Seitens der EE-Orga besteht ein Verbot von Igluzelten, Plastikpavillons, Kunststoffsegeln usw. Entsprechend sind auch im Lager des alten Weges ausschließlich ambientetaugliche Zelte und Sonnensegel aus Naturstoffen zugelassen. Hierbei wäre es wünschenswert, viele zum Gruppenkonzept / Charakter passende Zelte vorweisen zu können (Stammeszelt, Keilzelt, Ur-Zelt, Wiki-Zelt u.ä.). Wir werden besonders schönen Zelten/Lagerstätten besonderen Vorrang geben bei der Vergabe der Lagerplätze.

Die Gruppenzelte werden alle zur Mitte hin ausgerichtet. Hinter ihnen werden die anderen Gruppenzelte gestellt. Hierbei gilt: Alle Zelte, die IT beispielbar sind, werden mehr zur Mitte hin aufgestellt. Reine OT Schlafzelte werden immer am weitesten von der Mitte aufgestellt werden. Darüber hinaus sind aber auch neutrale Rundzelte (Alex, Sahara, Jurte und Co.) gangbar, insbesondere wenn diese ansprechend dekoriert sind.

Mit Hilfe von Sonnensegeln, Sonderbauten, Ambiente- und Dekoelementen u.ä. können diese geschickt ins Gesamtambiente integriert werden. Bitte gebt schon in euer Spielervorstellung mit an, mit was für einem Zelt Ihr anreisen wollt. Bei Unsicherheit, ob Euer Zeltmaterial den Anforderungen genügt, bitten wir euch, uns ein Foto zu schicken, und dann werden wir uns gemeinsam bemühen, eine für alle Seiten gute Lösung zu finden.

In der Zeit vor dem EE fragen wir im Rahmen einer Lagerplatz-Forenliste dann noch einmal genauer, wie viel Platz ihr für eure Zelte, Sonnensegel und sonstige Bauten benötigt. Hier könnt ihr dann auch eure Lagerplatzwünsche äußern. Habt bitte Verständnis dafür, dass wir aufgrund der begrenzten Lagerfläche und den sich oft widerstrebenden Interessen nicht alle Wünsche berücksichtigen können.

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

Wir gehen davon aus, dass die privaten Zelte in der Regel OT-Bereiche sind – Ausnahmen hiervon werden vorab im Forum abgesprochen. Damit das aber auch für Außenstehende (bspw. einen plündernden Mob) eindeutig ist, raten wir euch, die Zelte, die OT sind, immer geschlossen zu halten - offene Zelte können als beispielbare Bereiche (miss-)verstanden werden!

4.3 Sicherheit & Brandschutz

Im gesamten Lager wird es einen Brandschutzbeauftragten geben der in Fragen Brandschutz als Ansprechpartner für die Epic Empires Orga aber auch für die Spieler im Lager zur Seite steht. Diese Person ist dazu berechtigt Feuerstellen abzunehmen. Ohne die Einwilligung des Brandschutzbeauftragten darf keine Feuerstelle in Betrieb genommen werden.

Der Brandschutzbeauftragte ist dafür verantwortlich, dass die Brandschutzrichtlinien die auf dem Epic Empires gelten eingehalten werden. Deshalb darf er bei Nichteinhaltung der Auflagen Feuerstellen löschen und den weiteren Betrieb untersagen. Wir weisen euch darauf hin, dass Missachtung der geltenden Brandschutzauflagen einen konsequenten Ausschluss aus dem Lager zur Folge hat!

Prinzipiell empfehlen wir jeder Gruppe sich auf möglichst eine bzw. wenige Feuerstellen / Feuerschalen zu einigen. Feuerstellen dürfen nur im eigenen Gruppenbereich aufgestellt werden. Auf dem Vanariik Platz und den anderen allgemeinen Lagerbereichen ist das Aufstellen generell untersagt, da diese unsere Kampfzonen sind bei einer Belagerung.

Jede Feuerstelle muss mit einem Feuerlöscher oder Löscheimer bestückt sein um im Falle eines Brandes schnell reagieren zu können. Diese Löschmittel sollten sichtbar und griffbereit platziert werden um im Notfall keine Zeit zu verlieren. Bitte alles dementsprechend IT tauglich abtarnen bzw. gestalten. Auch Außenstehenden soll es ersichtlich sein hier Löschmittel vorzufinden.

Ebenso ist der Boden unter jeder Feuerstelle mit Sand zu bedecken. Der Sand muss mindestens 20cm über den Rand der eigentlichen Feuerstelle hinausgehen. Der Sand ist in den Sammelstellen abzuholen und wird zur Verfügung gestellt. Jede Feuerstelle muss außerdem von einer Aufsichtsperson überwacht werden. Sollte eine Feuerstelle unbeaufsichtigt bleiben verstößt das gegen die Brandschutzauflagen und der Brandschutzbeauftragte wird die Feuerstelle unverzüglich löschen. Sollte eine Feuerstelle wiederholt ohne Aufsicht vorgefunden werden, wird diese entfernt und der Gruppe ist es dann untersagt diese oder eine neue Feuerstelle zu nutzen.

Brennt ein Feuer, muss immer jemand bei diesem bleiben! Dies werden wir vor Ort als Lager Orga nochmals kontrollieren. Prinzipiell steht es euch frei, euer Zelt im Inneren auch IT zu gestalten oder doch eher nur OT zu nutzen.

Da es sich je nach Lage des Eingangs aber oft nicht ausschließen lässt, dass man auch mal in euer Zelt hineinsehen kann, bitten wir Euch, zumindest den sichtbaren Eingangsbereich (muss nicht das ganze Zelt sein!) mit einem Tuch, Fell u.ä. So herzurichten/abzudecken/abzuhängen, dass es zumindest auf den ersten flüchtigen Blick auch bei geöffnetem Zelt noch stimmig und ambientig aussieht.

4.4 Lagerausrüstung

Gerade im Bereich des "allgemeinen Lagerlebens" kann man ausgesprochen viel Ambiente schaffen bzw. durch Unachtsamkeit kaputt machen. Grundsätzlich muss die gesamte sich im Spiel befindliche Ausrüstung eures Charakters und eures Stammes stimmig zum Stammeskonzept und ambientetauglich sein - ansonsten sind sie nicht ins Spiel zu bringen.

Hierzu zählen Waffen, Werkzeuge, Taschen, Lampen, Trinkflaschen, Verbände, Trankgefäße, Seile usw. - eben alles was euer Charakter für sein IT nutzt. Wir bitten euch, insgesamt darauf zu achten, dass die von euch im Spiel eingesetzten Ausrüstungsgegenstände so ambientig daher kommen, wie euch nur irgend möglich ist – und wir behalten uns vor, uns unpassend erscheinende Gegenstände aus dem Spiel zu nehmen. Jeder Stamm ist dafür verantwortlich, dass der Bereich um und vor dem Zelt eine optische Bereicherung darstellt.

Besonders wünschenswert wäre es hierbei, wenn man anhand der Alltagsgegenstände vor/am/im Zelt bereits erkennen kann, wer dort wohnt bzw. welchem Tagwerk die Bewohner nachgehen usw. Ebenso ist für eine angemessene IT-Beleuchtung zu sorgen. Viele Stämme sitzen am Boden und lediglich die höher Gestellten Persönlichkeiten sitzen auf erhöhten Sitzgelegenheiten. Dies ist keine Vorgabe, sondern nur ein Beispiel um im Spiel optisch die Rangunterschiede zu verdeutlichen.

Feuerschalen, Dreibeine, Geschirr und alle anderen Kochutensilien wie Töpfe, Schüsseln, Vorratsbehältnisse u.ä., die außerhalb des Zelt zum Einsatz kommen, sollten aus natürlichen Materialien sein (Ton, Holz, Horn, Metall) und von Farbe und Form nicht zu neuzeitlich/modern wirken. Müllbeutel, Getränkekisten, Grillkohlesäcke und andere OT-Dinge, die außerhalb des Zelt gelagert werden, sind in Jutesäcken o.ä. zu verpacken. Der Müll ist eigenständig zu entsorgen – bringt euch also bitte entsprechende Beutel mit. Ebenfalls bitten wir euch auch, zu bedenken, dass auf dem EE überall gekämpft werden darf!

Wir werden hier zwar lagerinterne Ziele vorgeben und eine Kampfzone ausweisen - es ist aber nicht auszuschließen, dass es auch mal zu einem Kampf/Handgemenge an Stellen kommt, die wir nicht dafür eingeplant hatten. Bereiche, in denen sich besonders viele zerbrechliche Gegenstände befinden, Feuer brennen u.ä. sollten also entsprechend klar erkennbar sein und etwas abseits liegen – wir bemühen uns, das entsprechend eurer Angaben bei der Lagereinteilung zu berücksichtigen.

Entsprechend müssen natürlich alle eingesetzten Spielmaterialien unter normalen Bedingungen ungefährlich sein (Waffen, Fallen, Pyro, Tränke usw.). Scharfe Messer, Äxte usw. sollten nicht achtlos herumliegen gelassen werden, genauso wie zerbrechliche Gegenstände.

Solltet Ihr euch an der einen oder anderen Stelle unsicher sein, so setzt euch bitte mit uns in Verbindung und erklärt uns, was Ihr vorhabt. Beachtet beim Einsatz von Feuer, Pyro, Fackeln usw. bitte immer die aktuell geltende Waldbrandwarnstufen, diese sind unbedingt zu befolgen!

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

4.5 Stammeschrein

Jeder Stamm muss einen Schrein aufstellen. Dieser kann vor, an oder im Stammeszelt platziert werden. Jedoch immer so, dass dieser klar erkennbar und für alle gut sichtbar ist. Dieser Schrein ist euren Göttern gewidmet und kann für Rituale, Opfergaben, spirituelle Bemalungen und ähnliches genutzt werden.

Dies kann auch ein Spielansatz mit anderen Spielern, auch Lagerexternen, sein. Macht euch dazu Gedanken, wie ihr den Schrein ins Spiel integriert. Ob jetzt jeder Gast hier etwas opfern muss, euren Göttern huldigen darf oder ihr eure täglichen Rituale abhaltet. Erfüllt ihn mit Leben und zeigt was eure Götter dem Stamm bedeuten.

4.6 Gesichtsbemalung

Eine feste Vorgaben, welche ausnahmslos für alle Spieler im Lager gilt, ist die kollektive Gesichtsbemalung. Jeder Spieler im Lager ist dazu verpflichtet im Gesicht eine gut sichtbare und zum Charakter bzw. Stammeshintergrund passende Bemalung zu tragen.

Die Bemalung des restlichen Körpers, bzw. Teilen davon, ist jedem freigestellt. In den jeweiligen Stammesleitfäden findet ihr dazu passende Beispiele. Dies haben wir als Lagerorga gemeinschaftlich beschlossen und sehen es InTime als ein zentraler Aspekt der freien Völker an.

5. Organisation

Der alte Weg soll IT nicht nur das Lager der Orga sein, sondern das Lager von allen, die mit in diesem Lager sind. Daher ist es auch logisch, dass jeder auch OT seinen Teil zum Gelingen dieses Lagers beiträgt. Die Vorplanung nimmt viel Zeit und Kraft in Anspruch und bleibt für viele oft unsichtbar.

Dennoch bedarf es viel Ehrenamtlicher Arbeit um ein solches Projekt zu realisieren. Wir als Lagerorga werden mit den jeweiligen Gruppen direkt sprechen, um gemeinsam Aufgaben zu finden, welche diese Gruppe übernehmen kann. Hierbei berücksichtigen wir die Gruppengröße. Umso besser wir vorab organisiert sind, umso weniger Stress und Fehler gibt es vor Ort.

Jeder Stamm stellt zwei Spieler als Stammesorga. Die Stammesorgas aller Stämme im Lager bilden gemeinsam die Lagerorga.

5.1 Bewerbung, Anmeldung & Kontakt

Wer sich einem der bestehenden Stämme anschließen möchte kann sich direkt an die im Stammesleitfaden hinterlegten Kontaktmöglichkeiten wenden.

www.der-alte-weg.de

Die jeweilige Stammesorga entscheidet nach Rücksprache mit den anderen Stammesorgas über die Aufnahme.

Gruppen wo einen neuen Stamm bespielen möchten wenden sich bitte direkt per Mail an die Lagerorga:

deralteweg@gmx.de

5.2 Tickets

Der Ticketkauf beim Epic Empires läuft über die Stammes- und Lagerorga. Alle nötigen Infos werdet ihr hier bekommen. Bitte wendet Euch dazu direkt an Eure jeweilige Stammesorga.

5.3 Lagerorga

Der alte Weg wurde von der McCregger Orga gegründet. Nach und nach haben wir aktive und engagierte Spieler aus andere Gruppen mit in die Planung und Führung aufgenommen und eingebunden. Dadurch konnten wir die DaW Orga in den folgenden Jahren mit Orgamitgliedern der Rauriker, Eilean Ur und Salzländer erweitern. Wir sind immer offen für weitere kreative und begeisterte LARPer, welche sich dem alten Weg anschließen wollen.

Aktuell sieht unser Team wie folgt aus:

DaW Lagerorga

- Christoph

Serengach

- Christoph
- Ricardo

Varthuk

- Patrick
- Martin

Kundaawi

- Mauro
- Rebecca

Lagerkasse & Tickets

- Christoph