



# **Der alte Weg**

**Leitfaden für neue Stämme**

## **Vorwort**

Wer nach dem Lagerleitfaden und den Stammesleitfäden Interesse daran gefunden hat einen eigenen Stamm im alten Weg zu spielen, findet auf den folgenden Seiten alle dazu nötigen Informationen.

Beim erstellen der ersten drei Stammesleitfäden haben wir uns an einer gemeinsamen Grundstruktur orientiert. Jeder Spieler, welche einen Charakter im alten Weg bespielen möchte, hat so die Möglichkeit bei allen Stammesleitfäden die wichtigsten Informationen direkt nachlesen zu können. Mit den folgenden Punkten erstellt Ihr zudem den Grundstein für euren Stammesleitfaden.

Gerne stehen wir Euch mit Rat und Tat zur Seite und helfen Euch beim Entstehungsprozess.

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.

## **Inhaltsverzeichnis**

<b>Vorwort</b>	<b>2</b>
<b>Inhaltsverzeichnis</b>	<b>3</b>
<b>1.0 Kurzbeschreibung</b>	<b>4</b>
<b>2.0 Ursprünglicher Lebensraum</b>	<b>4</b>
<b>3.0 Das Orakel der 7 Geister</b>	<b>4</b>
<b>4.0 Der Stamm</b>	<b>5</b>
<b>4.1 Sozialstruktur</b>	<b>5</b>
<b>4.2 Spielangebote</b>	<b>5</b>
<b>4.3 Handel und Handwerk</b>	<b>5</b>
<b>4.4 Richtlinien für die Gewandung</b>	<b>6</b>
<b>4.5 Optisches Alleinstellungsmerkmal im alten Weg</b>	<b>6</b>
<b>4.6 Stammesregeln</b>	<b>6</b>
<b>4.7 Kampf</b>	<b>7</b>
<b>4.8 Sprache</b>	<b>7</b>
<b>4.9 Kontakt zu anderen Stämmen</b>	<b>7</b>
<b>5.0 Religion und Glauben</b>	<b>7</b>
<b>6.0 Das Lager</b>	<b>8</b>
<b>7.0 Feste Vorgaben</b>	<b>8</b>
<b>7.1 Orga</b>	<b>8</b>
<b>7.2 Hintergrund</b>	<b>9</b>
<b>7.3 Gesichtsbemalung</b>	<b>9</b>
<b>7.4 Gastrecht</b>	<b>9</b>
<b>7.5 Stammesgröße</b>	<b>10</b>
<b>7.6 Metall</b>	<b>10</b>
<b>7.7 Nemetoi</b>	<b>10</b>
<b>7.8 Stammesfürst</b>	<b>11</b>

## **1.0 Kurzbeschreibung**

Gebt uns eine Kurzbeschreibung wie man sich grundlegend Euren Stamm vorstellen kann.

## **2.0 Ursprünglicher Lebensraum**

Die Heimat aller Stämme vom alten Weg ist der Kontinent Vanariik. Bei diesem Punkt wollen wir wissen, aus welchem Bereich kommt Euer Stamm? Welchen Lebensraum bewohnen sie? Haben sie feste Jagdgebiete? Besiedeln sie eine feste Klimazone?

## **3.0 Das Orakel der 7 Geister**

Das Orakel der 7 Geister ist allen Stämmen wo dem alten Weg folgen erschienen. Dabei hat es die unterschiedlichsten Gestalten angenommen. Ob als kleines Kind, alter Greis, schöne Frau, großer Krieger, alleine oder in der Gruppe. Die Art und Weiße kann hierbei ebenfalls stark variieren. Ob als Vision, Traum, Begegnung am Tag, alleine oder in der Gruppe.

Die Prophezeiungen sind jedoch von der Grundaussage bei allen gleich. Das Land stirbt, die Lebensgrundlage geht verloren und der Stamm muss, um zu überleben, dem alten Weg in die Berge folgen, den Trilith der Altvorderen finden, durch ihn ins Land der Nebel, Aké, gehen und dort für den Stamm und die Götter Ruhm und Ehre erlangen. Nur dann haben sie sich erneut ihr Daseinsrecht in Vanariik verdient und können zurückkehren.

## **4.0 Der Stamm**

Es folgt einer der umfangreichsten Punkte. Hier kommen alle Informationen rein welche Euren Stamm ausführlich vorstellen.

### **4.1 Sozialstruktur**

Wie ist das Zusammenleben im Stamm organisiert? Familienstrukturen, Hierarchien, Art der Lebenspartnerschaften, etc.

### **4.2 Spielangebote**

- Welche Spielertypen gibt es?
- Was sind die Ziele / Motivationen der einzelnen Spielertypen?
- Gibt es Berührungspunkte der Spielertypen untereinander?
- Grundlagen der Interaktionen innerhalb des Stammes?
- Grundlagen der Interaktionen des Stammes mit anderen?

### **4.3 Handel und Handwerk**

- Welche Arten des Handwerks gibt es im Stamm?
- Welche Arten von Handelswaren gibt es?
- Gibt es bevorzugte Waren für den Stamm?
- Stell euer Stamm InTime Handwerk da?

#### **4.4 Richtlinien für die Gewandung**

Grundlegend könnt Ihr Euch an den Gewandungen der bereits bestehenden Stämmen orientieren. Weitere Fragen welche es zu beantworten gilt sind folgende:

- Gibt es Arten von Kleidung die nicht geduldet werden?
- Gibt es Spezifische Kleidung des Stammes?
- Welche Arten von Kleidung trägt euer Stamm?
- Welche Arten von Rüstung sind zugelassen?
- Welche Arten von Waffen sind zugelassen?

#### **4.5 Optisches Alleinstellungsmerkmal im alten Weg**

Jeder Stamm im alten Weg soll einerseits klar als barbarischer Stamm der freien Völker aus Vanariik erkennbar sein, aber sich dennoch von den anderen Stämmen optisch abgrenzen. Daher achtet bitte darauf das Euer Stamm bereits bestehenden Stämmen nicht ähnelt und deren Alleinstellungsmerkmal nicht kopiert.

Was macht also Euren Stamm optisch einzigartig im alten Weg?

#### **4.6 Stammesregeln**

Neben dem grundsätzlichen Gesetz des Stärkeren und dem Gastrecht hat jeder Stamm noch weitere feste Regeln. Welche spezifischen Regeln gibt es in Eurem Stamm?

#### **4.7 Kampf**

- Welchen Kampfstil / Kampftaktik hat der Stamm?
- Welche Stärken machen den Stamm im Kampf aus?
- Gibt es eine Stammestypische Bewaffnung?

#### **4.8 Sprache**

Jeder Stamm hat ganz eigene sprachliche Redewendungen, Begriffe, Schimpfwörter, Schlachtrufe oder Begrüßungsfloskeln. Was erwartet uns bei Eurem Stamm?

#### **4.9 Kontakt zu anderen Stämmen**

- Besteht bereits Kontakt zu anderen Stämmen vom alten Weg?
- Seid ihr den anderen Stämmen völlig Fremd/Neu?

#### **5.0 Religion und Glauben**

Religion und Glaube haben bei den Stämmen vom alten Weg einen sehr großen Stellenwert und sind oftmals fundamentaler Bestandteil welcher sich durch alle Lebensbereiche zieht. Innerhalb der Stämme haben die Nemetoï (allgemeine Bezeichnung der freien Völker aller Charaktere welche eine Verbindung zu den Göttern haben) stets einen hohen Stellenwert innerhalb der Hierarchie und sind neben dem Stammesfürsten die Ranghöchsten. Daher wollen wir über Euren Stamm folgendes Wissen:

- Religiöse Struktur
- Einfluss auf das tägliche Leben
- Rituale und Bräuche

## **6.0 Das Lager**

Jeder Stamm hat innerhalb des Lagers vom alten Weg ein Stammeszelt, welches zentral am Runenplatz steht und erster Anlaufpunkt und Lebenszentrum des Stammes ist. Zusätzlich benötigen wir noch folgende Informationen:

- Wo ist der Schlafbereich bzw. ist der Schlafbereich IT oder OT?
- Kurze Beschreibung des Lebensbereich / Stammeszelt
- Stamm spezifische Lager Gegenstände

## **7.0 Feste Vorgaben**

Um nach Innen wie Außen einen klar erkennbaren roten Faden bei den Stämmen erkennen zu lassen, bedarf es einiger Vorgaben, sowohl OutTime als auch InTime. Diese müssen alle Stämme gleichermaßen erfüllen. So ergibt sich ein stimmiges Gesamtbild, optisch wie spielerisch.

### **7.1 Orga**

Jeder Stamm wird OutTime durch zwei Orgamitglieder vertreten. Diese sind Teil der Lagerorga vom alten Weg. Ihre Aufgaben beinhalten:

- Teilnahme an den Orgacalls vom alten Weg
- Organisation und Betreuung des eigenen Stammes
- Betreuung neuer Spielern für den Stamm (Anfragen, Eingliederung, Werbung, etc.)
- Mitgestaltung des gemeinsamen Lagerplots
- Mitorganisation des Lagers auf dem Epic Empires
- Ggf. Mitorganisation von Lagerinternen Cons (Vorcon z.B.)



## **7.2 Hintergrund**

Alle Stämme vom alten Weg stammes aus dem Kontinent Vanariik. Die im Lagerleitfaden dazu beschriebenen Grundlagen, den Prophezeiungen vom Orakel der 7 Geister und den daraus folgenden Konsequenzen teilen alle gleichermaßen.

## **7.3 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.

## **7.4 Gastrecht**

Das Gastrecht ist in bei den Stämmen der freien Völker ein hohes Gut. 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 Freifahrtscheins, 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. Durch diese Haltung möchten wir das gemeinsame Spiel fördern und stets Möglichkeiten schaffen um neue Spielsituationen zu generieren.

## **7.5 Stammesgröße**

Jeder neue Stamm muss aus mindestens 5 Spielern bestehen. Dies ist in unseren Augen die minimale Anzahl an Spielern um glaubhaft und aussagekräftig einen Stamm im alten Weg darstellen zu können.

## **7.6 Metall**

Metalle sind für die freien Völker sehr wertvoll. Daher wird Metall nur dann verwendet wenn es sichtbar einen Nutzen hat. In der Bewaffnung, welche Metall enthält, spiegelt sich das wie folgt:

Erlaubt sind: Äxte, Speere, Wurfspeere, kurze Dolche, Messer, Pfeile, kleine Hämmer, kleine Sichel.

Verboten: Schwerter, Rabenschnäbel, große Metallhämmer, Sensen.

Generell gilt: Die Bewaffnung der freien Völker ist primär auf eine alltägliche Nutzung ausgelegt. Die Verwendung der Waffe zum Kampf ist zweitrangig.

Bewaffnung aus Holz, Knochen oder Stein wie Knüppel oder Keulen sind ebenfalls erlaubt.

Schwerter, egal aus welchem Material, sind verboten!

## **7.7 Nemetoi**

Um bei manchen Begriffen einen roten Faden erkennbar zu machen verwenden alle Stämme den Begriff Nemetoi. Zu den Nemetoi zählen ausschließlich die Priester, Druiden, Schamanen, Seher und all jene, die eine enge Verbindung zu den Göttern haben.

## **7.8 Stammesfürst**

Um bei manchen Begriffen einen roten Faden erkennbar zu machen verwenden alle Stämme den Begriff Stammesfürst. Jeder Stamm wird von einem Stammesfürsten angeführt. Dies gilt als allgemeine Bezeichnung unter den freien Völkern. Jeder Stamm kann intern seinem Stammesfürsten zusätzlich noch einen anderen Titel / Namen geben.