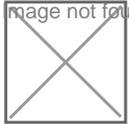


# Die Liga

Ein Zusammenschluss mehrerer in Gilden und anderweitig organisierter Individuen. Sie steht für eine Zusammenarbeit aller Reisenden ein und steht in dem Ruf eine erstaunliche, ehtisch-politische Egalität an den Tag zu legen.

[Disclaimer](#)



## [h2]Was ist die Liga?[/h2]

Die Liga ist ein ungeschriebener Kodex, der Amparo. Kennst du den Amparo, dann bist du vermutlich ein eingeweihtes Mitglied. Du möchtest ein Mitglied werden? Super! Lies dir OOC den Amparo durch und entscheide, dass dein Charakter ihn IC kennt - und schon bist du ein Mitglied!

Das Ganze öffnet dir und deinem Charakter die Türen zu einer Welt, von der ihr nicht einmal geahnt habt, dass sie da ist! Plots, Events, Kontakte, Aufträge, Drogen, Snuff ... was immer du bespielen möchtet.

## [h2]Was nützt mir die Liga?[/h2]

Sei die erste Wahl bei Aufträgen! Auftraggeber könnten deinen Charakter vorziehen, wenn sie den Amparo kennen und mitbekommen, dass du ebenfalls ein Eingeweihter bist. Schließlich besagt er, dass Abmachungen nicht gebrochen werden dürfen.

Knüpfe Kontakte zu Leuten, mit denen du sonst niemals ins Gespräch gekommen wärest! Finde Reisebegleiter, Adelige, Söldner, Auftragssmörder, legionstreue Charr, Küchenhilfen, Sparringpartner, Separatisten, Mitglieder der Inquestur, Piraten oder Rechtsbeistand - Jeder kann ein Mitglied der Liga sein. Du musst dazu nicht einmal zum Liga-Treffen kommen, der Amparo lässt sich auch geschickt in jedes Gespräch einfädeln.

Reise sicherer! Eingeweihte töten einander nicht. Wenn dich jemand auf deinen Reisen in einen Kampf verwickelt, du unterlegen sein solltest und dich ergibst, dann berufe dich auf den Amparo! Dein Leben könnte verschont werden, falls dein Gegenüber ebenfalls ein Eingeweihter ist.

## [h2]Der Amparo[/h2]

*"Er steht also vor mir - wir sind mitten im Kampf - und da lässt er die Waffe fallen. Ich denk mir "Hä!?" und da schreit der "Apparat" oder sowas... Da hab ich den Hund abgestochen. Dummer Idiot. Naja, das war der Moment wo der Käpt'n auf mich zugekommen ist und mich angebrüllt hat, das wir den Amparo acht'n und so... Seitdem sitz' ich hier."*

### **-Eduard, Aus einer Löwensteiner Gefängniszelle**

- Eingeweihte bringen sich nicht gegenseitig um.
- Abmachungen werden nicht gebrochen.
- Eingeweihte dürfen sich nur für längere Zeit gegenseitig gefangen nehmen, wenn sie eine Bedingung für eine Freilassung ausmachen.
- Die Liga steht nicht über dem lokalen Gesetz.
- Eingeweihte beteiligen sich nicht im Namen der Liga an politischen oder militärischen Belangen.

### **[h2]Der neue Amparo[/h2]**

*"Wie, da gibt's zwei? Was ist der neue Amparo, die Neuauflage? Nein. Das sind Ergänzungen zum Amparo, welche von Eingeweihten bei Liga-Treffen diskutiert und hinzugefügt werden. Diese können von den Anwesenden verändert oder gar als nicht länger gültig erklärt werden."*

- Das Mitbringen von Handpuppen zu Ligatreffen ist nicht gestattet, besonders wenn sie aussehen wie Rytlock Brimstone.

[Die kleine FAQ](#)

### **[h2]Geschichtlicher Hintergrund[/h2]**

Die Liga der neuen Zeit wurde angeblich von einer Sylvari gegründet. Oder einem Charr. Die Geister streiten sich hier. Jedenfalls war die Person besessen von der Idee, dass alles einen geschichtlichen Hintergrund haben muss. Die Gründer haben daher viele Geschichtsbücher gelesen (so das Hörensagen) und sind dabei auf eine Organisation mit dem Namen "Kaiser-Liga" gestoßen.

Die Kaiser-Liga war eine Piratenorganisation, die sich in Cantha gründete und die es dem dortigen Kaiser ganz schön schwer machte. Sie nannten sich zwar "Kaiser-Liga", aber das war nur ein Witz, um für Verwirrung zu sorgen, damit die wirklichen, kaisertreuen Soldaten sie nicht so leicht festnehmen konnten. Denn wer sagt, dass er zu der Kaiser-Liga gehört, kann doch kein schlechter Mensch sein, oder?

Nunja. Weil die Liga also auf diese Kaiser-Liga zurück geht und weil der Gründer der Liga besessen von Geschichte und staubigen alten Büchern war, gibt es den Amparo natürlich auch als altes, staubiges Geschichtsbuch. Das Original hat angeblich noch immer der Gründer und es ist so schwer, dass man zwei Leute braucht, um es zu heben und so alt, dass man vorsichtig sein muss, dass es einem nicht in den Händen zerfällt.

Zum Glück gibt es aber schlaue Leute, die sich das Buch abgeschrieben haben (Wort für Wort natürlich! - Außer die Worte, die ihnen nicht gefallen haben. Und die, die zuviel waren. Aber sonst Wort für Wort!). In ihm sind die ganzen Regeln und der Amparo noch einmal aufgeschrieben und klingen viel komplizierter. Man sagt, dass der geschriebene Amparo nur etwas für schlaue Leute ist: Also Anführer und rechte Hände von Anführern und diese Dinge. Jedenfalls: Wenn ihr so ein altes Amparo-Buch in die Finger bekommt oder selbst die Chance habt, eines abzuschreiben, dann werden folgende Regeln darin stehen:

[Wie werde Ich Mitglied: Das Opportunitätsrecht](#)

[Wie werde Ich Ratsmitglied: Repräsentationsrecht](#)

[Wie der neue Amparo bestimmt wird: Konglomeratsentscheide](#)

[Warum sich Ligisten nicht gegenseitig töten: Immunitätsklausel](#)

[Warum die Liga nicht an Kriegen teilnimmt: Neutralitätsprinzip](#)

[Weswegen wir uns nicht gegenseitig an Wachen verpfeifen: Egalitätsprinzip](#)

[Warum sich der neue Amparo manchmal ändert: Volatilitätsprinzip](#)

[Warum wir uns an Verträge halten: Erfüllungspflicht](#)

[h2]Gegen die Liga spielen (Ergänzung)[/h2]

Die Liga ist ein Bund aus verschiedensten Spielern und Projekten. Gilden, Handelshäuser und Redereien, Banditen, Taugenichtse und Piraten - Sie alle können sich der Liga anschließen. Aus diesem Grund ist es der Liga als Gemeinschaft nicht möglich, gegen euch als Individuum oder Gruppe zu spielen, ohne dies vorher OOC mit den einzelnen Gruppierungen in der Liga abzusprechen. Wenn ihr selbst es nicht schätzt, irgendeine Absprache im RP einzuhalten, ist die Liga nicht der richtige Gegner für euch.

Um eine Absprache vorzunehmen, ist es nicht nötig, eure gesamten Pläne allen Mitgliedern offen zu legen. Euer erster Kontakt sind die Verantwortlichen (einzusehen im Disclaimer ganz oben in diesem Eintrag). Die Verantwortlichen werden dann einen Weg finden, alle Mitglieder OOC um eine kurze Rückmeldung zu bitten, ob sie bereit dazu sind, als Liga auf einen solchen Plot einzusteigen oder ihn zumindest zu dulden. Das bedeutet nicht, dass ihr keine Plots mit Gruppen oder Individuen der Liga auf eigene Faust erleben dürft. Es heißt nur, dass wir Versuche, die Liga durch ein Ministerium zu verbieten, durch einen Mafioso zu

zerschlagen oder auf eine andere Art und Weise aus dem RP zu drängen, entschieden ignorieren werden, wenn dies ohne jede Absprache stattfindet. Für diese Belange gilt die Liga als Communityprojekt als "Spieler" und kann nicht nach Gutdünken einzelner Spieler oder Fraktionen "getötet" werden. Gleichsam wird auch die Liga davon absehen, als Ganzes gegen euer Projekt in Stellung zu gehen, sofern dies nicht zuvor mit euch abgesprochen wurde.

Die Liga ist sehr an jedem Zusammenspiel mit euch und eurer Gruppierung interessiert und hat auch nichts gegen das vielgelobte Konflikt-RP. Wir geben nur zu bedenken, dass große Gruppen tendenziell schwierig



in eine Richtung zu bewegen sind. Ihr könnt es euch ja vorstellen

Vielen Dank für euer Verständnis

Bild gemalt und gestaltet von [Jorra](#). Die Nutzungserlaubnis ist eingeholt.