

Lagersteckbrief Messergasse

Lagerorga-Ansprechpartner:



Janine (IT: Sharf)
Tickets und Finanzen



Tobi (IT: Sivla)
Plots und lagerübergreifende
Kommunikation



Timo (IT: Per)
Spielkonzepte, Viertelprofil
und Styleguide

Lager-Größe: ca. 20 – 30

Kämpfer-Anteil: ca. 10 – 15

Kampf & primäre Bewaffnung:

- **Unsere Kampf-Philosophie:**
Wir befürworten das „Hollywood-Prinzip“ und kämpfen tendenziell eher nach dem Grundsatz „Play to lose“. Gerne sähen wir es, wenn unsere Mitglieder tendenziell eher keine harten Hunde sind, sondern ihre Kämpfe im Zweifelsfall verlieren, dafür aber eine gute Show bieten. Die offiziellen Regeln des EE, was Rüstung usw. angeht, möchten wir besonders ernst nehmen. Das heißt vor allem: Ein, maximal zwei Treffer auf eine ungerüstete Stelle, und wir fallen um. In der Vergangenheit hat sich gezeigt, dass Schlachten mit der Stadt bei einigen Lagern zu OT-Frust geführt haben, weil auf Stadtseite Treffer nicht ausreichend ausgespielt wurden. Das möchten wir nicht wiederholen!
- Falls überhaupt vorhanden, dann eher Waffen wie Messer, Dolche, Knüppel, Buckler und improvisierte Waffen wie Wurfsteine und -obst, Bratpfannen und Ähnliches, die auf den Häuser- und Gassenkampf und auf ärmere Charaktere ausgelegt sind. Darüber hinaus nutzen einige wenige von uns kleine Pulverwaffen, Bögen oder Armbrüste. Prinzipiell sind bei uns aber alle Grade der Bewaffnung möglich: Der desertierte Söldner in Plattenharnisch und mit Hellebarde ist ebenso möglich wie die Hure mit versteckten Wurfmessern.
- Dementsprechend eher geringes Interesse an offenen Feldschlachten. Wofür aber die meisten von uns immer zu haben sind, sind zünftige IT-Prügeleien ohne Tötungsabsicht. Sollten wir in einer Schlacht anwesend sein, dann eher am Rand oder an den Schwachpunkten unserer Feinde – Oder beim Plündern weit hinter den feindlichen Linien.

Tabus im Kampf:

Mehr oder weniger das Übliche:

- übermäßig hartes Zuschlagen

- unabgesprochener Infight oder Chargen auf Ungerüstete (es gilt der AMC)
- „Todesstöße“ auf am Boden liegende Verletzte. Es gibt Gründe dafür, dass die verletzt spielen.

Spielangebote unsererseits:

- Bettelei und Geschnorre
- Eine „Bettelfahrt“ durch diverse Lager
- Glücksspiel und Betrug (inkl. Kasino)
- Zwielfichtige Geschäfte (Diebesgut, Geldverleih, Drogenhandel, IT-Prostitution, Auftragsmorde, ...)
- Spionage, Diebesspiel, Unterstützung in Konflikten, Ablenkungsmanöver, allgemeines Stiften von Chaos, Botengänge
- Vorbereitete Diebesplots
- Freiheitskampf!
- Leidenschaftliches Bauergaming
- Grober Unfug™
- Die Gilde für Vergnügen und Unterhaltung zu Neu-Ostringen und ihre diversen Angebote (Bardenwettstreit, Straßenmusik, Unterhaltung und ganz sicher kein Bisschen mafiöse Strukturen)
- Eine IT-Taverne („Zum Henker“)
- Die Blutball-Hooligans der Messergasse
- Die Freie Miliz zu Neu-Ostringen. Bewaffnete Gangster mit improvisierten Rüstungen und der eine oder andere erzürnte Bauer.

Machtstruktur: Wir sind weitestgehend anarchistisch organisiert, allerdings wird jedes Jahr eine Führungspersonlichkeit für Krisenfälle von einem Rat gewählt, welcher sich aus jeweils einem Mitglied der unterschiedlichen Gruppen der Messergasse zusammensetzt.

Ansonsten sind wir untereinander durch die „honour among thieves“ verbunden. Das heißt, dass wir solidarisch füreinander eintreten. Wer einem Mitglied der Messergasse Schaden zufügen will, bekommt es mit dem Rest von uns zu tun.

Darüber hinaus stellt die Messergasse einen Stadtrat/eine Stadträtin und übt über die Gilde für Vergnügen und Unterhaltung einen gewissen politischen Einfluss in der Stadt aus. Natürlich vollkommen uneigennützig und grundehrlich.

Erwünschtes Spiel:

- Geringschätzung unseres Standes. Wir sind arbeitsscheues, kriminelles Gesindel, das auf die Kosten aller anderen lebt. Lasst uns das spüren.
- „Entspanntes Konfliktspiel“. Wenn man sich noch nicht kennt, vorher kurz OT etwaige Grenzen absprechen, dann macht es für alle Beteiligten am meisten Spaß.
- Schikane durch die Autoritäten, insbesondere die Stadtwache.

Unerwünschtes Spiel:

- Bedrohungssituationen ohne Ausweg. Es macht wenig Spaß, als wehrlose*r Bettler*in von kompromissunwilligen Schwerstbewaffneten in die Enge getrieben zu werden, ohne auch nur eine Möglichkeit zur Lösung der Situation zu haben.
- Unabgesprochenes Umnieten, Hinrichten oder Foltern unserer Leute; viele von uns haben einen LowPower-LowFantasy-Hintergrund und daher OT massive Probleme mit Sterben und Wiederkommen. Geiselnahme ziehen wir grundsätzlich vor. Am besten, ihr sprecht es im Rahmen des „entspannten Konfliktspiels“ (siehe oben) kurz ab.

OT-Tabus:

- Kein Spielen von Vergewaltigungen.
- Prostitutionsspiel nur mit Leuten, die das wollen.
- Keine unsittlichen Berührungen ohne vorherige Absprache.
- Es ist okay, der Schankmaid im „Gasthaus zum Henker“ mal einen sexistischen IT-Spruch (die Betonung liegt auf IT!) zu drücken, sie aber ohne Erlaubnis anzufassen (z.B. auf den Hintern hauen) ist absolut tabu! Das gilt auch und gerade für Prostitutions-Spiel.