

## Lager-Steckbrief Norrelag.

Eine kleine Außendarstellung insbesondere für Spieler anderer Lager

**Lager-Größe:** ~85

**Kämpfer-Anteil (ca.):** ~85%

---

### Lagerorga-Ansprechpartner:



**OT: Felix**  
IT: Tjalf  
Job: Projektleitung, Plot



**OT: Tobias**  
IT: Askur  
Job: Baumeister



**OT: Mareike**  
IT: Kadlin  
Job: Finanzverwaltung,  
fachliches Anmeldemanagement



**OT: Jessica**  
IT: Ylva  
Job: Kommunikation, Layout



**OT: Axel**  
IT: Skardi  
Job: Technik,  
Anmeldesystem

Kampf + primäre Bewaffnung:

Axt, Schwert, Langaxt/Daneaxt, Speer, Rundschild, Tropfen/Mandelschild, Pfeil/Bogen

Bevorzugt: Schildwall oder schnelles Æberfallkommando. Das Norrelag kämpft gerne in Formation und übt diese auch auf anderen Cons. Wir lieben Herausforderungen!

Wir werden mit den Kampfkonstellationen gern überrascht und freuen uns auch auf ungewöhnliche Konstellationen, z.B. 3-Parteien-Kämpfe, unabgesprochene Kämpfe, Kämpfe bei denen ein Dritter zwei Streitparteien in den Rücken fällt, etc.

- Helmtreffer kommen vor, sind auch kein Weltuntergang, trotzdem sind Köpfe für uns keine primäre Trefferzone.
- Schildgeschiebe ist drin, solange die Ausrüstung des Gegners nicht als „Verbrauchsmaterial“ behandelt wird.
- Schildstöße sind eine individuelle Sache. Auch hier gilt wieder Augenmaß zu bewahren und idealerweise weniger einzusetzen, als zu viel. Wer „mehr“ will, macht das erfahrungsgemäß selber deutlich.
- ungebremstes Angehen nur, wenn man das Gegenüber wirklich kennt und weiß, dass das klargeht. Nicht! in Gruppenkämpfen. Sucht man sich einen einzelnen Gegner raus, ist das Sache zwischen den beiden.

## **NoGo im Kampf**

- schlecht dargestellte Zauberei/Magie (geworfene Softbälle als Feuerbälle, Windstoß, etc.)
- Im Todeskampf in den Gegner chargen (gefährlich, OT Effekt, pappnasig)
- Am Boden liegend weiterkämpfen (ergeben oder gleich sterben)

## **Wehranlage**

- komplett OT bespielbar, überkletterbar.
- Angriff mit schwerem Gerät ausdrücklich erwünscht.
- Angriff mit nicht so gut darstellbaren Pulvergeschossen vom Norrelag als nicht so schön wahrgenommen, lieber was wo man was sieht/fühlt/riecht/schmeckt.

## **Lagerzugang**

Das Lager ist prinzipiell von allen Seiten zugänglich, an denen Palisade vorhanden ist.

Bitte beachtet: das Norrelag grenzt Rücken an Rücken an das Lichtlager. Wir haben uns mit dem Lichtlager geeinigt, dass keiner von beiden einfach durch den gemeinsamen Wald zwischen unseren Lagern ins jeweils andere Lager stiefelt.

Bitte respektiert diese Abmachung ebenfalls.

## **Anspielmöglichkeiten und -stationen für externe Spieler**

- Händler: Wir handeln gerne und mit allem. Ressourcen, Sklaven, Waren. Wir haben auch einen Marktstand im Lager der bespielt werden kann.
- Militärspiel/Söldnerspiel: Wir lassen uns gerne kaufen und sind für jede Schlacht zu haben
- Religionsspiel: Wahlweise mit den heidnischen (Goden, Völven, Runenkundige, alle anderen) oder direkt an den erst genannten vorbei zum Zwecke der Missionierung.
- Heilerspiel
- Plotspiel

## **Führungsstruktur**

Das Norrelag besteht aus mehreren Gruppen mit je einem Anführer. Weiterhin gibt es in 2018 eine Sippe die im Norrelag fest siedelt.

Alle wählen zu IT Beginn einen Anführer für die nächsten 3-4 Tage auf den alle oder nur die Anführer der Gruppen einen Treueschwur für die nächsten 3-4 Tage leisten.

Der Anführer wird Herjan genannt.

## **gewünschte Spielangebote**

- Konfliktspiel: Wir provozieren gerne und bekommen dafür auch gerne die Rechnung
- Handelsspiel: Wir wollen eigentlich immer und mit jedem Handel treiben
- Danegeld/Schutzgeld: gern mit blutiger Rache oder anderer Vergeltung
- Silber: funktioniert nahezu immer, sei es als Bezahlung, als leeres Versprechen oder Ähnliches.
- Sklavenspiel: Geiselnahme/Festnahme von Überlebenden einer Schlacht und Verkauf auf einem Markt
- komplettes Lager theoretisch als Söldner anheuerbar
- Totenspiel: unser "Respawn" Mechanismus ist komplett IT erspielt und kann auch von anderen Lagern bespielt/konfrontiert werden.
- Spiel 24/7 - wir sind zu jeder Zeit anspielbar - selbst wer schläft macht das IT
- Mondscheinbanner: Wir haben ein Nachts ein Mondscheinbanner das gerne gediebt geraubt werden darf. Wir kümmern uns dann spätestens am nächsten Tag darum.

## **„Unerwünschtes“ Spielangebot**

- "Abbrennen" des Lagers, ohne dass es in Flammen steht, während das Norrelag geflüchtet/abwesend/besiegt ist. Lasst euch lieber etwas Darstellbares einfallen.
- Sämtliche Spielangebote die Telling beinhalten - Verkauft lieber normale Eier statt Dracheneier, nehmt lieber Sturmleitern statt Schaumstofframmböcke.

## **OT-Lager NoGo**

- Offenes Rauchen
- sichtbare Darstellung von Sex oder sexueller Gewalt! Wird im Lager OT beendet und entfernt.