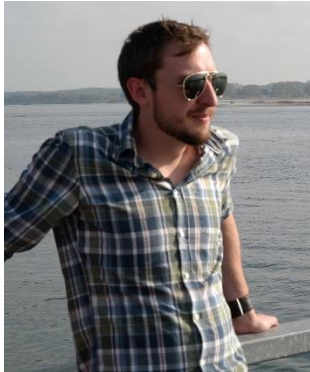


Lager-Steckbrief

Lager-Name: Pilgerlager

Ansprechpartner:

OT (Lager-Orga)



Gregor Hecker



Gregor Mascher



Philipp Schmal

IT (Lagerführung): Herold des Lagers Richard von Goht (Simon Menne), Probst Haderast (Tobias Laubach), Obrist Ottmar Dreyschuss (Norbert Menne)

Lager-Größe: 130 Spieler

Kämpfer-Anteil (ca.): ca. 2/3 bis ¾ der Spielerschaft

Machtstruktur: „Kirchenstaat“, der Klerus hat das Sagen und setzt einen Obristen für die Führung der Truppen ein. Ritter haben im Lager keine Befehlsgewalt innerhalb der Militärstruktur

Primäre Bewaffnung: Langwehren (Hellebarden etc) im Spießblock, Ritter mit Schwert und Schild, plus Armbrust-, Bogen- und Handrohrschützen (letzteres sind vorsintflutliche Schwarzpulverwaffen)

Kampf:

Das Pilgerlager ist nicht homogen genug, um pauschale Gesamtaussagen treffen zu können. Alle untenstehenden Infos haben zur Grundbedingung, dass der Pilger genauso austeilend darf, wie er eingekauft bekommt. Vorbehalten ist immer, dass eben jemand mit einer bestimmten Art ein Problem haben kann, wir hier also keine Generalvollmachten erteilen werden.

- 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 ne 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 nen einzelnen Gegner raus, ist das Sache zwischen den beiden.

Wer frontal in den Spießhaufen reinstürmt darf nicht damit rechnen, dass die Spießer ihre Waffen hochnehmen. Wer diesen Sicherheitsfaktor ausnutzen will, um den Spießblock frontal zu knacken, muss damit rechnen, dass die Nummer nach hinten losgeht. Ausgenommen sind hier Aktionen, die im Vorfeld abgestimmt wurden (Bsp. OHL stürmt, erste Reihe stürzt sich in die Spieße, Nachrücker mischen die Spießknechte auf).

NoGo im Kampf:

In den Spießhaufen reingrätschen um damit die Leute von den Füßen zu holen.

"Normales" Spiel:

- Spielbezug zu Heiligengeschichten und potentiellen Reliquien funktioniert nahezu immer (sowohl mit Laien als auch den Angehörigen des Stiftes, die Laien erzählen halt mehr Unsinn)
 - die meisten Pilger sind: abergläubisch, bauernschlau (oder auch ein bisschen doof), misstrauisch gegenüber Übernatürlichem, im Verbund mutiger als einzeln, obrigkeitshörig, auf die Pilgerperlen versessen und ansonsten bodenständig, nichts was man so als Held beschimpft.
 - Heilkunde-Spiel mit dem Hospital

Anspielstationen für externe Spieler im Pilgerlager:

1. Der Herold: Erster Ansprechpartner für alle externen Besucher und Infos, der sich um Aufnahme, ggf Bewirtung und Weiterleitung an die richtigen Leute im Lager kümmert.
2. Stift (Religionsspiel, Geistige Führung und Lagerführung, Diplomatie, Pilgerstätte, Gerichtsbarkeit)
3. Hospital (Arzneien, Heilung von Verwundungen und Behandlung von Erkrankungen)
4. Obrist(Offiziere, Militärische Führung und Organisation, Drill)
5. Kelchherren (Rittertum, Tugenden, Schutz der Pilgerwege)

6. St. Clara Fest (Markttreiben mit Budenbetrieb, Handelswaren, Marktattraktionen usw.)

7. Lehnskonzept: Wir beanspruchen Streitland und vergeben nach Gutdünken an die anderen Lager Lehen, um sie zu unseren Vasallen zu machen (was natürlich Ärger gibt). Wer sich fügt, kann unseren Schutz einfordern (sprich wir müssen dann durchaus auch für schwächere Lager ins Feld ziehen).

„Ungeeignetes“ Spiel:

Hintenrum durch den Wald oder (vor allem) die Stadt ins Lager schleichen um die Kapelle auszuräumen oder in Kämpfe einzugreifen. Sorgt nicht für Spiel mit/gegeneinander und nutzt die aktuelle OT-Situation des zur Stadt offenen Lagers aus. Ist in unseren Augen klassisches „Pappnasenspiel“.

Angriffe nach Mitternacht: machbar, wird aber nur einen Bruchteil der Spieler aus den Zelten locken bzw. sind die wachen Spieler zu dem Zeitpunkt größtenteils nicht mehr nüchtern. Kommando-Aktionen funktionieren mit hoher Sicherheit und liefern Spiel mit der Wachmannschaft, mannstarke Überfälle sorgen eher für Frust und ein genervtes „Verzieht euch!“ der betrunkenen/aus dem Schlaf gerissenen Spieler.

Wehranlage: Mehrere Verteidigungsplattformen die stückweis erobert werden können. Dabei gibt es auch mehrere Durchbruchmöglichkeiten und einen Tunnel.