

Lagersteckbrief Messergasse

Lagerorga-Ansprechpartner:



Janine (IT: Shari):
Allgemeine Organisation, Tickets & Finanzen



Hannes (IT: Baptiste):
Konzept & Plots



Timo (IT: Per):
Konzept & Plots, öffentliche Kommunikation



Tabita (IT: Sølvi):
Allgemeine Organisation & Ambiente

Lager-Größe: ca. 15

Kämpfer-Anteil: nicht mehr als 5

Charaktere: Viel einfaches Volk, hauptsächlich Bettler, Gauner, Händler und anderes zwielichtiges Gesindel

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 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 und improvisierte Waffen wie Wurfsteine und -obst, Bratpfannen und Ähnliches, die auf ärmere Charaktere ausgelegt sind. Darüber hinaus nutzen einige von uns kleine Pulverwaffen, Bögen oder Armbrüste.
- Dementsprechend eher geringes Interesse an offenen Feldschlachten. Wenn wir doch einmal an einer Schlacht beteiligt sein sollten, dann eher als Plünderer und Leichenfledderer.

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.
- Einsatz von Schusswaffen bei völliger Dunkelheit

Spielangebote unsererseits:

- Bettlei und Geschnorre
- Eine „Bettelfahrt“ durch diverse Lager
- Schwarzmarkt und Hehlerstrukturen
- Glücksspiel
- Botengänge, Diebesspiel, Ablenkungsmanöver und Spionage
- Vorbereitete Diebesplots
- Leidenschaftliches Bauergaming
- Grober Unfug™
- Wegelagerei

Machtstruktur:

Wir sind ein loser, anarchistischer Verbund ohne Führungspersönlichkeit; wir haben lediglich eine Vertreterin in Form unserer Stadträtin, die aber keinerlei Autorität ausübt.

Ansonsten sind wir durch unser geteiltes Leid verbunden. Das heißt, dass wir solidarisch füreinander einstehen. Steckt jemand von uns in Schwierigkeiten, dann wird zur Not alles andere stehen und liegen gelassen, um die betreffende Person zu retten.

Erwünschtes Spiel:

- Geringschätzung unseres Standes. Wir sind arbeitsscheues, kriminelles Gesindel, das auf die Kosten aller anderen lebt. Lasst uns das gern 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.
- Fokus auf Charakter- und Ambientenspiel.
- Intrigen und Komplotte.
- Nachtaktionen.
- Scharmützel und Prügeleien in angemessenem Kräfteverhältnis.

Unerwünschtes Spiel:

- Bedrohungssituationen ohne Ausweg. Es macht wenig Spaß, als wehrloser Bettler 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.
- Auftragsmorde und Meuchlerspiel.
- Brachialkonsequenz. Es ist uns wichtiger, Spiel zu generieren, als konsequent die Ideologie eines Charakters zum Frust anderer durchzuziehen.

OT-Tabus:

- Kein Sexismus, Rassismus etc., der nicht klar als IT einzuordnen ist. (Dementsprechend NIE Sexismus, Rassismus nur gegenüber Fantasyrassen etc.)
- Kein sexualisiertes Spiel ohne vorherige Absprache und nur mit Leuten, die deutlich signalisieren, dass sie das auch wollen. Kein Spielen von Vergewaltigungen.
- Kein Zurücklassen von OT-Unrat oder Müll.
- Keine OT-Blasen unmittelbar in oder nahe unserem Durchgangsbereich.
- Kein übermäßiger Konsum von Alkohol oder sonstigen Drogen. Überschreitet eure Grenzen nicht und übernehmt Verantwortung!