

EPIC EMPIRES

Lager-Steckbrief 2014

Dieser Steckbrief formuliert den unverbindlichen Wunsch des Lagers bzgl. seines Spielstils.

Lager-Name: Orkheerlager

Lagerorga- Ansprechpartner:



OT: Carphten



IT: Korgai

Lager-Größe: 105

Kämpfer-Anteil (ca.): 100

Weitere Teinehmer

Kampf + primäre Bewaffnung:

Stark gemischt, größere Gruppen mit Stangenwaffen, vereinzelt stark (IT) selbstgefährdende Schusswaffen.

NoGo im Kampf:

- Infight/Chargen ohne vorherigen Blickkontakt. Bitte nicht in unvorbereitete Leute "einschlagen".
- Unkontrolliert hartes Eindreschen, insbesondere auf Köpfe und bereits am Boden Liegende !
- Achtung : Schlägt euch ein unbehelmter Ork auf den Kopf, darf das als Einverständnis gewertet werden ebenfalls -mit angemessener Härte- den OrkKopf als Trefferzone zu nutzen.

Wir haben den Anspruch an uns selbst beherrscht und angemessene Kämpfe im Sinne eines „LARP für Erwachsene“ zu liefern – wir erwarten das Gleiche von unseren Mitspielern. Probleme wollen wir entspannt von Person zu Person oder auf Lagerorganebene klären.

Wehranlage:

Unsere Wehranlagen/Bauten sind nicht zum Erklettern konzipiert. Wer dies trotzdem tut, der tut dies auf eigene Verantwortung und sicherlich mit der nötigen Umsicht. Mit Rücksicht auf das laufende Spiel werden wir hier ggf. nicht einschreiten oder Spiel unterbinden.

Die Wände des Steinbruchs sind nicht zu Erklettern/zum Hinabklettern. **Sie sind strikt OT** und wir werden ggf jedwedes Spiel unterbrechen und euch anschließend aus dem Lager werfen. Die Hänge sind unter Umständen instabil und jeder Kletterer absturzgefährdet. Außerdem können sich hier Steine lösen, womit ihr unser Lager und unsere Leute gefährdet. Nehmt dies unbedingt ernst – wir werden es in jedem Fall tun.

Anspielmöglichkeiten und -stationen für externe Spieler

Das OHL besteht aus verschiedensten Gruppen die mitunter höchst unterschiedlich auf Andere reagieren, was auch heißt, dass man potentiell immer eine Anspielstation findet. Ein Aufenthalt im OHL ist immer gefährlich – für Besucher wie für Bewohner und die Stimmungslage des Lagers ist extrem unberechenbar. Grundsätzlich: Es gibt weder für uns und erst Recht nicht für Andere eine Garantie im OHL nicht angegriffen, eingekerkert, verletzt oder ermordet zu werden.

Generell verstehen wir IT viele Ansichten/Gepflogenheiten anderer Völker nicht annähernd. Mildtätigkeit, Uneigennützigkeit etc. sind den meisten Orks grundlegend fremd. Egoismus, Neid, Machtgier sind hingegen Dinge die die meisten Orks verstehen und eine gute gemeinsame Spielbasis.

„Wertlose“ Personen (d.h. ohne Reichtum, Macht, begehrte Güter/Informationen/Verbindungen) sind im OHL sehr schnell der Willkür Aller ausgesetzt: Wer nichts anzubieten hat, ist wertlos und lebt sehr gefährlich.

Handel

- Wir sind grundsätzlich an Handel mit unterschiedlichsten Waren/Dienstleistungen interessiert. Herauszufinden was uns im Moment genau interessiert bleibt euch überlassen. Ebenfalls bieten wir oftmals unterschiedlichste Dinge an und auch unsere Handelstreibenden verstehen, dass tote Kunden eher schlechte Kunden sind.

Krieg/Kampf

- Orks sind eine kriegerische Rasse. Alle verstehen Krieg und Kampf. Nicht wenige sind käuflich und Einige sind sogar recht verlässliche Söldner.
- Wir schließen durchaus Bündnisse zum ~~wechselseitigen~~ eigenen Vorteil ;)

Kultur

- Es besteht bei vielen Gruppen ein hohes Interesse daran „orkische Kultur“ zu vermitteln. Das Nahebringen gruppenspezifischer „kultureller Eigenheiten“ von Religion bis Brauchtum ist explizit gern betriebenes Spiel.

Führungsstruktur:

Das OHL ist ein Zusammenschluss unterschiedlichster Orkgruppen. Es gibt innerhalb des Lagers mehr oder minder stabile Bündnisse und unterschiedlichste Absprachen zwischen den Gruppen.

Für Aussenstehende sind die „politischen Verhältnisse“ oft nicht klar ersichtlich.

Gegen äußere Feinde kann sich das OHL dem Befehl eines Einzelnen situationsgebunden unterordnen.

Einen generellen Lageranführer/Ansprechpartner für Außenstehende gibt es, wenn dann nur temporär.

Gewünschte Spielangebote:

- Krieg, Diplomatie, Handel, Heimtücke (vgl. Anspielmöglichkeiten)
- Wir versuchen Wesen mit deutlich andersartiger Kultur darzustellen. Wir sind weder dumm, noch Tiere, sondern (in der Regel) ein Volk mit einer extrem ausgeprägten Hackordnung und Brutalität, die die Kultur fast jeder Gruppe durchzieht. Wir schätzen es sehr, wenn hiermit aktiv gespielt wird: Angst, Unterwürfigkeit, Kriecherei aber auch das Ausnutzen von orktypischer Gier, Egoismus und Misstrauen gegenüber Allem und Jedem sind oft gute Spielansätze.
- Gefangenenspiel !
Wir versuchen -insbesondere bei Leuten die „mitspielen“- ein hoffentlich erinnerungswürdiges Erlebnis zu liefern. Die „epische, knappe Flucht“ ist durchaus möglich und gewünscht. Garantien gibt es natürlich nicht :
Hierzu : Folterspiel
Wir lassen Niemanden im Unklaren was wir tun. Niemand soll sich jemals genötigt fühlen ihm

Unangenehmes mitzuspielen. Das „Opfer“ bestimmt die Gangart...nicht der Folterknecht.

Achtung: Wir benutzen oft reichlich Kunstblut, für dessen Entfernbareit aus Klamotten wir nicht garantieren können. Grundsätzlich : Kommuniziert mit uns (so spielschonend wie möglich) Bitte erduldet NIEMALS psychisch belastende Situationen, sondern sagt uns so klar wie nötig, bevor oder wenn wir etwaige Grenzen erreichen bzw. überschreiten. Fühlt euch NIEMALS genötigt irgendwas „fürs Spiel“ zu erdulden. Es ist völlig okay etwas nicht zu wollen. Es ist nicht okay zu Spiel gezwungen zu werden !

- Wir mögen Plot.
Echt.
Nur nicht mit dem Holzhammer und erst Recht nicht „Orkplots“ von Leuten die „die Orks“ nicht wirklich kennen.

„Unerwünschte“ Spielangebote:

- Slapstick : Nein, wir brauchen weder Seife noch Blumen, noch eine lustige Wäsche oder sonstigen Unsinn der ignoriert, dass wir „wertlose Angebote“ in der Regel mit dem Messer aus der Welt schneiden. Wer Blumen an eine Orkpallisade malt, ist irre und wir gehen davon aus, dass das kein „Spiel“ ist, sondern ein OT-Gag...den wir unglaublich dumm und öde finden.
- „Nur mal schauen“
„Nur mal schauen“-Besucher sind...unerwünscht. Das ist kein Spielangebot, sondern Tourismus.
- Bollok/TakkaTakka/SnuSnu/Lustige Orklieder vorm Lagertor
Nein. Uncool. Immer.
- Schlachtruf-Slapstick
...stets ein gelungener und stimmungsvoller Beitrag zum Ambiente...NOT !
- Fetisch ausleben
Ist ja fein, wenn ihr devot seid oder BDSM&Co gut findet. Aber wir spielen hier immer noch ein Spiel und nicht Wenige von uns finden das gar nicht so geil, wenn jemand bei uns etwas extrageil findet und deswegen meint ein Abo auf Kerker und Folter zu haben. Das stört mitunter sehr.
Wir wollen LiveRollenspiel machen und keine Fetische bedienen.
Und lasst die Klamotten an. Danke.
- Frühsportangriffe : Wisst ihr ja. Früh am Morgen sind wir nicht da, sondern erst so zum Mittag.
- Banner/Deko-Klau : Banner, Leichen, Zeugs das wie Deko aussieht IST Deko. Lasst es an Ort und Stelle. Bitte. Bitte bestattet unsere Leichen nicht oder klaut massenweise Banner von uns. Wenn es Leichen gibt die für euch von Interesse sind, dann weiss das die jeweilige Lagerorga und dann gibt es speziell dafür vorgesehene Dekotote die dann auch klar einem Lager zuzuordnen sind.

Wenn ihr Banner klaut : Das interessiert unsere Charaktere nur wenig - OT finden wir das nicht so großartig, weil uns dann eben Deko fehlt.

OT-Lager NoGo

OT-Lager? Es gibt kein OT-Lager. Ignoriert das OT-Lager.
Wir versuchen auch möglichst ignorierbar zu sein.