

Der alte Weg - Lagersteckbrief

Lagergröße: ~35-40
Kämpferanteil: 90%
Mail: deralteweg@gmx.de
Web: www.der-alte-weg.de

Lagerorga-Ansprechpartner:

OT: Christoph B.



Iljach vom Stamm der Serengach

OT: Patrick G.



Krauka vom Stamm der Varthuk

OT: Mauro M.



Kash'Tibar vom Stamm der Kundaawi

Bündnisse und Feindschaften:

Wir sind neutral, und folgen keiner festgelegten Definition von „gut“ und „böse“. Aus IT-Perspektive ist das Zusammentreffen der Unterschiedlichen Lager für uns eine Gelegenheit sich zu messen, sich unseren Göttern zu beweisen und „auf Jagd zu gehen“. Wir können potenziell mit jedem Lager temporäre Bündnisse oder Feindschaften unterhalten, je nachdem, wie es sich IT sinnvoll ergibt. Wir verfallen nicht in eine ewige Feindschaft und Fehde, nur weil wir angegriffen werden. Als Verbündeter in der Schlacht bietet *Der Alte Weg* eine Menge schneller Plänkler und Bogenschützen. Auch für Kommando-Aktionen sind wir zu haben. Darüber hinaus ist Charakter- und → Kulturspiel mit allen Lagern zentrales Element unseres Spiels und kann ausschlaggebend werden für situative Bündnisse und Feindschaften.

Kampf

Wir stellen keine Schlachtreihen, sondern wilden Barbaren-Ansturm und Geplänkel.

Wir sind ein durchgehend ungerüstetes Lager und verwenden i.d.R. keine Rüstungen, Helme oder Schilde. Wir bieten also mehr als genug ungeschützte Trefferfläche und fallen entsprechend schnell. **Daher bitte keine Kopftreffer!**

Infight/Ansturm bitte nach entsprechendem Blickkontakt und Anzeigen gem. AMC; die meisten von uns sind gern dabei! Achtung, auch hier gilt: ihr trefft überwiegend auf Stoff und blanke Haut, d.h. bitte entsprechende Rücksicht nehmen, vor Allem wenn ihr Metall-Rüstung tragt!

Nachtkampf

Wir sind nachtaktiv und bereit nachts zu kämpfen und auch angegriffen zu werden. Bitte beachtet, dass nachts nicht so viel Gegenwehr zu erwarten ist wie am Tag. Wollt ihr euch den Spaß also nicht nehmen indem ihr über uns „drüber rutscht“, schickt eine zahlenmäßig angemessene Truppe. Zwischen 4 und 9 Uhr ist erfahrungsgemäß kaum jemand anspielbar.

Lagerzugang und Verteidigung

Der Zugang zum Lager befindet sich in der Mitte der Baumreihe, welche unsere beispielbare Schauseite und Verteidigungslinie darstellen. Der Eingang ist gut erkennbar mit archaisch anmutenden Trophäen und Lichtern gekennzeichnet. Im Angriffsfall kämpfen wir in der Regel auf der Wiese vor dem Lager und/oder verteidigen die Waldkannte. Kämpfe sollten maximal bis hinter die Baumreihe (der Bereich hinter dem Eingang) ins Lager getragen werden und nicht auf den Bereich der Lichtung stattfinden, da dort viele Abspannungen für Lagerplanen, Deko etc sind.

Handel

Wir sind durchweg an Tauschhandel interessiert: Als Handelswaren bieten wir Häute, Leder, Felle, Schmuck, Kräuter, berauschende Dinge und dergleichen... kommt und findet es heraus. Wir nutzen keine Münzen, hier kann man sich also auf interessantes → Kulturspiel einstellen.

Kulturspiel

Der alte Weg besteht aus verschiedenen Stämmen mit unterschiedlicher Lebensweise, eigenen Sozialstrukturen, Wertevorstellung, Religion, usw. Es gibt einige Spielerinnen und Spieler, deren Schwerpunkt es ist, dies über Kulturspiel zu transportieren. Grundsätzlich sind wir alle vollkommen weltfremd aus der Perspektive der meisten anderen (vor allem „zivilisierten“) Lager gesehen, gleichzeitig aber auch offen und neugierig, weshalb wir sehr gern kulturellen Austausch betreiben und bespielen wollen.

Führungsstruktur

Die Stämme des alten Wegs ermitteln zu Beginn jedes Epic Empires einen militärische Führungsperson per Zweikampf, dem „Recht des Stärkeren“ folgend. Es ist möglich, dass diese Person während des Epic wechselt, falls ein anderer erfolgreich fordert.

In kulturellen und diplomatischen Belangen hat die „religiöse Führung“ bedeutenden Einfluss.

Mystic & Religion

Unsere Glaubensvorstellungen bzw unser Aberglaube sind zentrales Spielelement im *Alten Weg*. Wir tauschen uns gern mit Interessierten über die Funktionsweise der Welt und Vorstellungen bezücklich Übersinnlichem wie z.B: Geistern, Flüchen oder dem Nebel von Aké aus. Hierzu gibt es auch diverse Orte, Räume und Dinge in unserem Lager, die dezidiert diese Art von Spiel befördern und gestalten können, ein Besuch lohnt sich also!

Gefangene und Opferungen

Wir jagen gern, wir nehmen gern Gefangene, und: wir führen rituelle Opferungen durch.

Bitte kommuniziert klar und rechtzeitig nach dem üblichen „wirklich, wirklich“ Schema, falls euch hier etwas zu weit geht oder das generell nichts für euch ist. In der Regel kommunizieren wir auch IT vorher deutlich genug, was wir vorhaben. Saves und zugleich episches Spiel ist und wichtig!

Wer wiederum gezielt Lust drauf hat, wird bestimmt leicht einen ungeschickten Weg finden, sich in Interaktion mit uns in eine missliche Lage diesbezüglich zu bringen.