

**Lager-Name:** Die Karawane

**Lagerorga- Ansprechpartner:**



IT: Yusra



OT: Dori



IT: Nasrin / OT: Tatjana



IT: Margôz



OT: Sascha



OT: Stephan / IT: Jarif



OT: Sarina



IT: Dayita



OT: Nitsche / IT: Zaeed

**Lager-Größe:** ~25

**Kämpfer:innen-Anteil (ca.):** zwischen 5 und 10

**Kampf + primäre Bewaffnung:** Wir sind kein kampfstarkes Lager. Von uns wird nur in geringem Maße mit aggressivem Verhalten zu rechnen sein. Wenn überhaupt, sind unsere Kämpfenden leicht gerüstet und mit Speeren oder Säbeln bewaffnet.

**NoGo im Kampf:**

Unkontrolliertes Verprügeln von Ungerüsteten, von denen wir nämlich viele haben.

**Viertelzugang:**

Bitte nutzt das Haupttor als Ein-/Ausgang. Die Schlafzelte (wenn nicht explizit gekennzeichnet) sind zu meiden. An zentraler Stelle steht unser Teezelt, dieses ist ebenso wie unser Religions-Schrein jederzeit bespielbar.

**Anspielmöglichkeiten und -stationen für externe Spielende**

- Das Teezelt ist der soziale Mittelpunkt der Karawane. Hier treffen sich die Bewohner:innen, aber auch Besucher:innen sind immer herzlich willkommen. Wir sind auch nur Spielende, seht es uns (OT) nach, wenn gerade kein Tee zur Verfügung steht oder euch niemand bedienen kann
- Handelnde mit verschiedenen Warenangeboten (Gewürze, Süßkram, Stoff, Klimperkram...)
- Wahrsagerin mit allem möglichen Eso-Quatsch
- Heilerspiel
- Gerne auch zwielichtige Geschäfte
- Religionsspiel: viele unserer Charaktere sind religiös, wir haben außerdem mehrere spirituell Bewanderte unterschiedlicher Gottheiten im Viertel. Unser Schrein darf gerne besucht werden
- Kultur: wir geben uns große Mühe, das exotische Element unserer unterschiedlichen Hintergründe möglichst zu betonen. Ob ihr nun jemanden sucht, der eine Geschichte erzählen kann, einen weisen Ratschlag benötigt oder ob ihr eine anständige Diskussion möchtet – wortgewandte Charaktere werdet ihr bei uns immer finden.

**Führungsstruktur:**

Keine IT-Führung, ob es eine zentrale Ansprechperson geben wird, werden wir höchstens IT bestimmen, aufgrund unserer Größe ist eine solche aber auch kaum notwendig.

**Gewünschte Spielangebote:**

Da wir ein sehr gastfreundliches Viertel darstellen, sind Gäst:innen bei uns immer willkommen, ob zum Handel oder zu einem Tässchen Tee und Entspannung im Teezelt. Außerdem finden sich bei uns mit Sicherheit ausreichend zwielichtige Gestalten für diverse Aufgabenbereiche.

Wir möchten (beinahe) jeden Abend eine Betreuung des Teezeltes gewährleisten, so dass man uns in den Abendstunden auf jeden Fall anspielen kann.

### **„Unerwünschte“ Spielangebote:**

Wir wünschen uns für unser Viertel keine Slapstick-Spielangebote. Selbstverständlich haben wir gerne Spaß mit unseren Besucher:innen, möchten aber ebenso als Charaktere ernst genommen werden.

### **OT-Lager NoGo**

- Dekoration im Lager, in den Zelten und insbesondere im Schrein sowie Teezelt **ist nicht diebbar**. Unsere Optik lebt von den vielen kleinen Details, die wir unterbringen. Es würde das Bild des Viertels erheblich stören, müssten wir ständig unserem Zierrat hinterherlaufen (oder würden ihn im schlimmsten Fall nicht wieder bekommen).
- Destruktiver Umgang mit der teilweise empfindlichen Dekoration des Lagers
- Zurücklassen von Unrat und Müll. In unserem Lager steht ein Mülleimer (großer Korb mit Müllsack drin). Wenn man seinen Müll schon nicht wieder mitnimmt, sollte dieser wenigstens entsorgt werden.
- (Betrunkene) Belästigung von Gäst:innen des Teezelts. Dies gilt explizit auch für unsere Tänzer:innen. Bewundert sie gerne von weitem, aber lasst eure Finger bei euch.
- Wer wegen Trunkenheit nicht mehr ansprechbar ist oder für Beschwerden sorgt, wird des Viertels verwiesen
- **Nicht mit den Schuhen auf die Teppiche**. Sie dienen nicht als Fußabtreter für dreckige Schuhe. Unsere ewigen Ermahnungen sind demnach definitiv auch eine OT-Aufforderung NICHT mit den Schuhen die Teppiche zu betreten.