

Gruppen- und Styleguide

KURZÜBERSICHT – Was bietet dieser Guide?

- Übersicht über die Spielweise unserer Gruppe
- Informationen über Aufnahme in die Garde
- Erste Schritte als Mitglied der Garde
- Informationen über Regeln auf Veranstaltungen
- Einen Guide zur Kleidung und Ausrüstung
- Kurzinformationen zu Militär und Sonderrollen

Inhalt:

1. Wer sind wir?
2. Wie spielen wir?
3. Was braucht man, um bei uns mitzumachen?
 - 3.1 Was genau musst du dir anschaffen?
4. Warum die Rekrutenzeit?
5. Allgemeine Regeln zum Gruppenspiel
6. Geschlossenheit der Gruppe
7. Aufnahme in die Gruppe
8. Sonderrollen
9. Galerie mit Stiltfotos zur Orientierung

1. Wer sind wir?

Wir stellen die Truppen der Kohorte Falkenberg der dreanischen Reichsgarde dar, welche unter dem Kommando von Sedrick von Falkenberg von der Legionsführung der 4. Legion auf diplomatische Missionen und Kampfeinsätze geschickt werden.

Wir orientieren uns bei der Darstellung unserer Charaktere und deren Fähigkeiten an DKWDDK (Du kannst, was du darstellen kannst). Eine allgemeine Übersicht und weitere vertiefende Guides findest du auf unserer Webseite (larp-hochheim.de) im internen Bereich.

2. Wie spielen wir?

Hauptsächlich dient unser Konzept dazu, den ganzen Tag möglichst viel Spiel zu haben und das in einem militärischen Hintergrund. Hier gilt: Was ein Vorgesetzter sagt, ist auszuführen. Falls hierbei Unmut aufkommen sollte, bitten wir dies nach einer Veranstaltung oder in einem ruhigen Moment zu thematisieren. Unsere Führungsrollen freuen sich über konstruktive Kritik und versuchen immer das Befehlsspiel auf die einzelnen Spieler zuzuschneiden. (Das heißt wir wissen, wer wie viel Drill möchte.)

Im Vordergrund steht immer: „Wir möchten gemeinsam Spaß haben und auch anderen Gruppen Spaß durch gutes Spiel bieten.“

Wir haben einen eigenen Hintergrund geschrieben, an dem wir uns orientieren. Dieser wird permanent erweitert und kann von allen Mitgliedern in Absprache mit dem Vorstand aktiv mitgestaltet werden.

Wir freuen uns über Interessierte, die Lust haben bei unserer Gardeeinheit mit Fokus auf militärischem Spiel mitzumachen. Anwerber starten bei uns immer mit dem Rang des Rekruten. Durch die Teilnahme an mehreren Probe-Cons und OT-Kennenlernen besteht die Möglichkeit, IT in den Rang des Gardisten befördert zu werden. Dies ist auch der Zeitpunkt, an welchem wir den Vereinseintritt empfehlen.

3. Was braucht man, um bei uns mitzumachen?

Vorab ist zu sagen, dass unsere Farben Rot & Schwarz sind. Die überwiegende Mehrheit deiner obersten Klamottenschicht sollte diese Farben haben. Zudem gilt als Sekundärfarbe für die Oberbekleidung Braun für alle Gardisten. Gambesone könnt ihr euch in den Farben Braun, Grau, Natur oder Schwarz aussuchen. Als Zeitraum für die Kleidung könnt ihr euch am 12. Jahrhundert bis Ende des 15. Jahrhunderts orientieren. Dies kann auch fantasylastig sein.

3.1 Was genau musst du dir anschaffen?

- Unseren Wappenrock in rot/schwarz. Hier wird unser Wappen zwei Mal entweder aufgenäht oder mit wasserfester Stofffarbe aufgemalt (einmal groß auf der Brust und einmal klein auf dem linken Zipfel).

<https://www.dein-larp-shop.de/gewandung/wappenroecke/5470/wappenrock-basic-bordeaux?c=431>



- Ein langärmeliges Schnürhemd, empfohlen in Braun. z.B.

<https://www.mytholon.com/Ansgar-Hemd-Canvas-braun/994806M>



- Eine Hose, empfohlen in Rot/Schwarz oder in gedeckten Farben. z.B.

<https://www.leonardo-carbone.com/wikingerhose-mit-beinschnuerung-magnus-schwarz-rot>



- Ein braunes Barett. z.B.

<https://www.leonardo-carbone.com/barett-aus-wollgemisch-raphael-braun>



Wichtiger Hinweis: Eine Gugel zählt nicht als Kopfbedeckung! Falls ihr eine tragt, sollte sie rot, schwarz, braun oder rot/schwarz sein.

- Eine mittelalterliche Einhandwaffe
(diese kannst du dir auch vorerst ausleihen).
- Einen Vereinsschild
(diesen kannst du dir auch vorerst ausleihen).
Kosten: ca. 80€
Eine Anleitung zur Gestaltung des Schildes, finden
Vereinsmitglieder im internen Bereich
(s. Vereinsschilde)



Das Tragen einer Rüstung ist optional. Wenn du eine trägst, muss sie den folgenden Punkten entsprechen: (Bei Unklarheiten wende dich lieber zu oft als zu selten an den Vorstand.)

Rüstungen zwischen 12 Jh. und Ende 15 Jh. Diese können auch fantasylastig sein.

- Filmvorschläge, an denen du dich orientieren könntest:
 - Königreich der Himmel (Frühester Einstiegspunkt)
 - The King (frühes 15. Jh.)
 - Outlaw King (frühes 14. Jh.)
- Spiele, an denen du dich orientieren kannst:
 - Kingdom come deliverance (frühes 15. Jh.)
 - Witcher 3 (als Anregung für fantasylastige Rüstungen)

Beim Rüstungskauf hilft der Vorstand gerne, um unnötige Fehlkäufe oder minderwertige Rüstungen zu vermeiden. Bitte nutze diese Möglichkeit. Wir haben schon zu viel verschwendetes Geld gesehen. Euer Geldbeutel wird es euch danken.

Uns ist besonders wichtig, dass wir ein einheitliches Gruppenbild abgeben. Daher sind ausgefallene Ideen wie z.B. Helmbüsche, Husarenflügel oder andere Rüstungsteile, die nicht zu unserer Optik passen oder eine ausgefallene Ausrüstung, Rüstung, Bekleidung, Stilmittel oder ähnliches nicht gestattet. Daher empfehlen wir, bei Unsicherheiten den Vorstand lieber einmal zu viel als einmal zu wenig zu kontaktieren.

Wir sind jederzeit für weitere Anmerkungen oder Vorschläge unserer Mitglieder das Konzept betreffend offen, bitten aber um Verständnis, dass der Vorstand sich die finale Entscheidung hierüber vorbehalten wird, um ein einheitliches Gruppenbild sowie eine hintergrundkonforme Darstellung weiterhin gewährleisten zu können.

4. Warum die Rekrutenzeit?

Die Zeit als Rekrut ist dafür gedacht, dass du die Möglichkeit hast, in alle Bereiche unseres Spiels IT reinzuschneppen. Du wirst in dieser Zeit verschiedenen Gardisten zur Seite gestellt und ihnen in ihren Aufgabenbereichen helfen (z.B.: Alchemisten, Heiler, Schmiede, Quartiermeisterei, Kommandostab). Trotzdem nimmst du an allen Aktivitäten unserer Lanzen teil.

Nach deiner Zeit als Rekrut kannst du dich OT in Zusammenarbeit mit dem Vorstand für 1 von 3 Wegen entscheiden: Tross, Heiler oder kämpfende Lanze. Theoretisch sind alle Gardisten in Kampfsituationen Teil der kämpfenden Truppe. Ausnahmen sind nicht kämpfende Charaktere (unser IT-Schmied Grimrok ist z.B. in Kampfsituationen Teil der kämpfenden Lanzen, gehört aber im Lager als Schmied dem Tross an).

Auf der nächstfolgenden Con wirst du dann in den besprochenen Bereich abkommandiert und in einer Zeremonie in den Rang eines Gardisten befördert. Ab jetzt kannst du dich auch in OT Absprache mit dem Vorstand in andere Waffengattungen begeben. Du kannst dich vorher aber auch schon IT & OT an andere Gardisten wenden, um den Umgang mit anderen Waffengattungen sowohl IT als auch OT zu lernen.

5. Allgemeine Regeln zum Gruppenspiel

1. SL- und Orga-Ansagen sind Gesetz.
2. „Ich möchte Beten!“ – Dieses Codewort ist für Spielsituationen gedacht, welche dir OT zu weit gehen. (z.B.: Folderspiel)
„Ich möchte das wirklich, wirklich nicht.“ Alternativer Abbruchcode für Spielsituationen, die dir OT zu weit gehen. (z.B.: Folderspiel)
3. Die Befehlshierarchie ist einzuhalten - Wenn du möchtest, dass dein Charakter im Militärspiel anders behandelt wird, ist dies später in einer ruhigen Minute oder nach der Con anzusprechen.
4. Leihgebühren – Für das Ausleihen und Benutzen von Vereinsausrüstung wie z.B. Schilden auf Veranstaltungen ist eine Leihgebühr fällig. Diese beläuft sich auf 5€ für eine Eintagescon und 10€ für eine Mehrtagescon.
5. Tägliche IT-Besprechung beim Frühstück – Da wir dort mit der ganzen Gruppe IT besprechen wollen, welche Aufgaben anstehen, welche Aktionen geplant sind und welche Ereignisse stattfinden.
6. Fragebogen & Highlightrunde – Der Fragebogen wird nach jeder Con ausgeteilt. Dort geht es um allgemeines Feedback zu der vergangenen Veranstaltung, zum gemeinsamen Spiel oder natürlich auch möglichen Problemen Ausdruck zu verleihen.
Wir wünschen uns einen offenen und ehrlichen Umgang miteinander. Die Highlightrunde ist selbsterklärend.
7. Abmelden bei einem Ranghöheren – Es gilt generell: Ohne das Abmelden ist das Lager nicht zu verlassen. Wir gestalten aber unser Spiel so, dass die Ranghöheren euch möglichst viel freies Spiel gewähren. Dazu ist es notwendig, wenn man z.B. auf dem Conquest ein anderes Lager besuchen möchte, dass man sich bei einem (Unter-)Offizier abmeldet. Bei der Rückkehr hat man sich wieder bei einem (Unter-)Offizier (egal bei welchem) zurückzumelden.
8. Das Offiziersbuch – hier werden die Ab-, Anmeldungen und die Tätigkeiten eingetragen. Nur Offiziere dürfen in das Buch schreiben.
9. Dienstpläne: Aufgaben wie z.B. Kochen, Vorbereiten der Zutaten, Wasserholen, Abwasch werden von den Offizieren/Verantwortlichen verteilt. Jeder hilft mit, damit geht alles schneller. Die Offiziere versuchen diese Aufgaben möglichst gleich zu verteilen und auch selbst mit anzupacken. Z.B. hat unser Kommandant Sedrick einen Zweitcharakter Marcus, um zu helfen.

6. Geschlossenheit der Gruppe:

Wir wollen nicht nur OT geschlossen und einig auftreten, sondern auch und vor allem IT. Ein großer Teil unseres Gardespiels ist es, dass wir Gardisten eng zusammenhalten. Denkt daran, dass die Zeit für unsere Charaktere weiterläuft, auch wenn wir nicht auf Con sind.

Darüber hinaus wollen wir diese Geschlossenheit regelmäßig öffentlich zur Schau stellen, indem wir z.B. gemeinsam die Stadt besuchen oder bei Gästen und Verbündeten in militärischer Formation auflaufen. Dazu gehören auch Lagerwachen, sowie Begleitwachen für Offiziere und Charaktere mit wichtigen Missionen.

Diese einfachen Aktionen erfordern in der Regel vom Einzelnen keinen großen Einsatz und erzeugen ein Zusammengehörigkeitsgefühl. Hier gilt das Motto: Jeder nimmt sich 20% zurück, dafür haben alle mehr Spaß, vor allem weil solche Aufgaben oft sehr interessant sein können, da sie zu besonderer Einbindung in die Story führen können und Wissen in und um die Story vermitteln können.

7. Aufnahme in die Gruppe:

Wir möchten unsere freundschaftlich gewachsene Struktur erhalten und nehmen daher nicht blind neue Mitglieder auf. Uns allen ist es wichtig, dass wir mit jedem anderen in der Gruppe freundschaftlich umgehen. Personen, welche uns kontaktieren, ohne uns vorher bekannt zu sein, haben die Möglichkeit sich OT mit uns zu treffen, um herauszufinden, ob Sympathie besteht. Sollte eine Neuaufnahme gewünscht sein, wird der Interessent mit Gewandung aus dem Gruppenfundus ausgestattet oder Bestehendes bei Bedarf ergänzt, um einmal unverbindlich als Rekrut auf einer Con in die Gruppe hineinschnuppern zu können. Wenn sicher ist, dass sowohl Gruppe als auch Bewerber zufrieden mit dem Zusammenspiel und dem Teilhaben an der Gruppe sind, ist die Aufnahmephase abgeschlossen, sodass die Person als Rekrut in die Gruppe aufgenommen wird. Im besten Falle beginnst du jetzt erst mit dem Kauf einer eigenen Gewandung/Ausrüstung, damit du nicht unnötige Investitionen (Zeit/Geld) tätigt. Ab jetzt beginnt offiziell deine Rekrutenzeit.

8. Sonderrollen

Wir haben einige Sonderrollen in der Gruppe. Unter anderem einen Priester, einen Alchemisten, Magier, einen Kommandanten und einen Quartiermeister.

Sowohl der Priester aufgrund seiner IT-Tätigkeit als auch der Alchemist aufgrund einer OT-Verletzung kämpfen nicht.

Des Weiteren sind Gardekommandant, Kommandant, Oberleutnant und Leutnant sogenannte Kommandorollen, welche nicht nur das IT-Spiel leiten, sondern auch OT

Verwaltungsaufgaben während der Veranstaltung übernehmen. Gleiches gilt für spielbringende zivile Sonderrollen, wie Militärattaché, Wirtschaftskonsul, Diplomatiekonsul, Verwaltungshauptwart Lucas Höhe, Konsul für klerikale Angelegenheiten und Quartiermeister. Z.B. kann es sein, dass dir einer der Offiziere befiehlt ein Sonnensegel umzusetzen. Dies wird er dir nicht aus Faulheit abdelegieren, sondern wahrscheinlich, weil er gerade andere Dinge im Kopf hat, um die er sich kümmern muss, z.B. wann wir essen. Somit sehe bitte die Offiziere nicht als normale SC Charaktere, sondern eher als gruppeninterne Festrollen.

Prinzipiell ist zu sagen, dass wir darauf achten, dass jeder ungefähr gleich viel für das Lagerleben macht, ohne alles genau abzuzählen.

9. Galerie mit Stilfotos zur Orientierung

Gardisten:



Zivile- & Sonderrollen:

Zivile Outfits:



Offiziere/Unteroffiziere:

