

# Bretonien für Newbies

Leitfaden für den Bretonien-Larp-Anfänger





# Willkommen in Bretonien!

Bretonien ist so schön, dass man zwei davon haben kann....

Ja, es stimmt. Außer unserem Bretonien gibt es noch Bretonia. Das Bretonien, des Warhammer-Universums. Es ist ein ganz anderes Land, aber trotzdem treffen wir im Spiel immer mal wieder (sehr nett) aufeinander. Der Unterschied ist: UNSER Bretonien ist ein Land mit einem ERSPIELTEN Hintergrund. D. h. unsere Landesgeschichte ergibt sich aus über 20 Jahren Spielhistorie im LIVEROLLENSPIEL. Unser Hintergrund ist erlebte Larp-Geschichte – und nichts, was sich jemand mal ausgedacht und aufgeschrieben hat. Was wir uns über unser Land erzählen, das haben wir selbst auf Con erlebt! Die Heiligen, die wir als Bretonen verehren, waren echte Spielcharaktere! Die Feinde, die wir haben, sind Leute, denen wir auf dem Schlachtfeld gegenübergestanden haben und die Freunde sind jene, mit denen wir im Kampf ge(kunst)blutet haben!

Das unterscheidet uns maßgeblich auch von anderen Larp-Ländern und macht uns einzigartig.

Nun möchtest du ein Teil davon sein? Kriegen wir hin. Dieser Leitfaden soll dir einen kleinen Überblick über unser Larp-Land geben, über das Wesen des Bretonens und dir helfen, über eine geeignete Einstiegsrolle mit unserer Gruppe zu verschmelzen. Dazu sind nicht alle Rollen geeignet, aber eine Auswahl stellen wir dir auf den nachfolgenden Seiten vor.

Ebenfalls im Gepäck: Eine Check-Liste für Anschaffungen für Larp-Anfänger.

Grundsätzlich solltest du vorher aber wissen: bei allem Service – Bretonien ist kein Selbstbedienungsladen. Wir handeln nach dem Motto: Mehr Gruppe – weniger Ego. Und das kann manchmal ganz schön hart sein.

Aber hey, wir sind Bretonen. Wir SIND hart.

Du findest in diesem Handout Beschreibungen der folgenden Einstiegsrollen bzw. Charakterkonzepten

- Knappe
- Zofe
- Magd
- Kriegsknecht/Spießmagd
- Reginaldiner

Als Ergänzung zur Zofe außerdem noch das Berufsbild der Bretonischen Lady. Und ein kleines Exposee zum Orden St. Reginald.

Außerdem an Bord: unser Service für Anfänger und die DDDD-Liste.

**“Lebe mit Herz, Ehre und Leidenschaft!”**





“Oh, welch herrliches Geschenk des Himmels ist ein schönes Vaterland!”

Henry de Kleist



## Mesdames et Messieurs, puis-je vous présenter? Bretonie!

Bretonien ist ein schönes Land, in dem die Lebenslust das prägende Element ist - auch im Häuserbau, bei der Gartenanlage, beim Kochen oder in der Mode - Wo Bretonien ist, ist vorn!

Bretonisches Essen ist weit über die Mitteländischen Grenzen hinaus berühmt für seine Gaumenfreuden, von seinem Wein schwelgen sogar fremdländische Götter. Von den schönen Frauen Bretoniens sowieso und mit den Abenteuern und Heldentaten bretonischer Heiliger und Ritter schlafen in den ganzen Mittellanden die Kinder ein.

Außerhalb von Bretonien erntet der Bretone in der Regel eine Menge Neid und Missgunst. Das kratzt den Bretonen gar nicht, er weiß - Neid muss man sich verdienen und nur Mitleid gibt es umsonst. Natürlich ist sich der Bretone seiner überragenden Rolle in den Entwicklungen der Welt bewusst und damit weiß er natürlich auch, dass alle anderen weniger bedeutend sind und darum nur ein Mittel haben, sich gut zu fühlen: Billigen Fusel und erlogene Schmähungen gegen Bretonen.

Eher gutmütig übergeht er dies, kann aber in alles vernichtenden Zorn verfallen, geraten diese Dinge zu einem falschen Zeitpunkt an seine Ohren. Z. B. wenn der Vin Rouge alle ist oder die Jungfrauen ausgehen. Bretonien, so glaubt der Bretone, ist ein Land, um das ihn alle anderen beneiden. Ist ja auch klar. Wo es doch so schön ist. Und so voller Bretonen!!!

## Der Bretone an sich.

Ein typischer Bretone ist ein lebenslustiger Mensch, der über viel Temperament verfügt. Er isst gern gut, er trinkt gern (auch nicht so gute Sachen), steht auf Vin Rouge und Cidre und er tanzt, singt und raufft sich gern.

Dabei ist er sich aber immer seiner Gnade der (höheren) Geburt bewusst. Der Bretone weiß, dass er etwas Besonderes ist. Er ist stolz und hält große Stücke auf sich, sein Land, sein Volk, seinen König und seine Traditionen.

Sowieso: Traditionen und Vin Rouge sind der Kitt, der das Land zusammenhält. Bei einem Glas Wein lässt sich Freundschaft schließen, egal ob fürs Leben, für einen Feldzug, für eine Nacht oder vielleicht auch nur den kurzen Moment, bevor man prostend mit einem bretonischen Schlachtfeldlächeln auf den Lippen am vermeintlichen Freund vorübergeht um ihm dann die Axt ins Kreuz zu schlagen. Der Bretone schlägt erst, dann fragt er. Meist bekommt er dann nicht mehr viele Antworten, aber das ist gleich, denn eigentlich meint der gemeine Bretone sowieso, alles zu wissen.

Zusammenfassend kann man sagen, dass der Bretone eher schlicht ist, was ihm aber eine völlig klare Weltsicht verschafft, in der nur er befähigt ist, wahre Lebensfreude zu empfinden und zu leben - und ein absolut reines Ideal eines Ritters und Edelmanns dazustellen.

Denn nur wer ohne Zweifel ist, kann von wahren Edelmut zeugen.



## Was sind die Prämissen im Spiel und in der Darstellung eines Bretonen.

Grundsätzlich gilt: Jeder Spieler ist eine Orga. D. h. jeder ist für sein Spiel selbst verantwortlich und dafür, den Hintergrund des Landes zu erhalten, in Absprache mit der Landesorga weiterzuentwickeln und ihm nicht zu schaden! „Jeder Spieler ist eine Orga“ heißt also nicht, dass jeder machen kann, was er will, sondern dass jeder Spieler die Verantwortung für die Bewahrung unseres Landeshintergrundes mitträgt!

Und es gibt noch weitere Prämissen, die man sich zu Herzen nehmen sollte:

### 1. Ernsthaftigkeit

Bretonen sind ein lustiges Völkchen und für allerlei Schabernack zu haben. Aber: Das Bretonensein ist nicht auf "Saufen, Raufen, Feiern" reduziert. Die Tugenden Bretoniens sind Stolz, Mut, Lebenslust und Ritterlichkeit! Bretonen sind stolz auf ihr Land und natürlich auch auf ihr Bretonensein.

Wir scheuen den Konflikt grundsätzlich NICHT! Wenn konsequentes Rollenspiel bedeutet, dass wir mit einer bestimmten Spielergruppe nicht kooperieren oder an bestimmten Ritualen nicht teilnehmen, dann ist es so. Wir sind nicht die Larp-UNO!

Bretonen sind dem Fremden gegenüber, wie es im Mittelalter üblich war, eher intolerant eingestellt. Elfen, Zwerge und Zauberer werden misstrauisch beäugt, Schwarz- und Blutmagie, Chaos, Wandel und Orks sind schlicht *Feinde*. Und das wird auch nicht hinterfragt. Wir gehen nicht abends mit dem Drow vom Lumpenhügel

saufen! Und wenn der Lady irgendwo ein Ork begegnet, dann tut die nicht so, als wäre dies das Normalste der Welt! Orks sind GEFÄHRLICH. Denn wären Sie es nicht, wäre es ja witzlos, sie als Gegner zu haben.

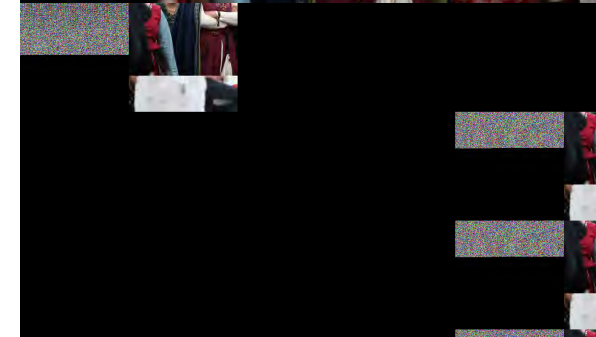
Da Kampf zum Leben des Bretonen dazugehört, sind wir stolz darauf, als harte und faire Gegner bekannt zu sein, die austeilen aber auch einstecken und gut ausspielen können. Superhelden, die jeden besiegen und nie umfallen, wollen wir weder beim Gegner noch in unseren eigenen Reihen. Wir spielen aus! Egal, ob „im Mittelalter“™ der Harnisch bolzenfest war oder nicht – du wankst zumindest beim Treffer und gibst dem Gegenspieler das Gefühl, dass du seinen Einsatz für deine Heldenhaftigkeit honorierst!

### 2. Plotstärke!

Wir suchen den Plot! Und zwar aktiv und verweben ggfls. unsere eigene Geschichte auch mit dem Plot. Dadurch haben wir sehr intensive Spielmomente erleben können, tieferes Charakterplay und intensivere Charakterentwicklungen. Wir leben bretonische Tugenden vor und das heißt, wir stellen uns jedem Problem! Und außerdem: Wer, wenn nicht wir?

### 3. Weniger Egozentrik

Charaktergeschichte hin oder her - Hardcoreindividualismus und damit auch persönliches Komfortverhalten treten bei uns in den Hintergrund. Das heißt nun nicht, dass wenn man z. B. kein großer Kämpfer ist, sich trotzdem für ein Duell mit dem Champion der Pestilenz aufstellen lassen soll, oder dass wenn man innerlich Krämpfe bekommt, wenn man plötzlich ein Minnegedicht aufsagen soll, sich stotternd vor eine Menschenmenge stellen soll, um den anderen mal zu



**Niemals sollst du mit einem Kobold in Palaber geraten!**



zeigen, wie ungewöhnlich (gut) die bretonische Hochminne sein kann. Aber das bedeutet, dass wenn der Herr Jaques sagt, dass wir die Nachtwache stellen, sich keiner davor drückt. Und dass man morgens spätestens um 9 Uhr kampfbereit ist. (Entweder mit dem von uns für alle zubereitetem Frühstück im Bauch oder ohne.) Wer feiern kann, kann auch aufstehen. Ein Wochenende verminderter Schlaf bringt niemanden um.

Auch bedeutet das, dass man sich eben NICHT mit den Maiden in der Taverne schäkert, während die Kameraden im Burghof um ihr Leben kämpfen!

Das Ziel soll sein, das man im Laufe des Spiels seinen Platz im gesamten Tross findet, dass wir agieren unter einer *gemeinsamen* Order, dass wir uns gegenseitig im Auge behalten (!) und auch die gesamte Mission immer im Hinterkopf haben. Auch, wenn das in dem einen oder anderen Moment dem Komfortbedürfnis des Einzelnen vielleicht widerspricht, so entstehen aus diesen Situationen oft die besten Spielmomente - nicht nur für einen Selbst, sondern auch für die Gruppe. Also mehr Gruppe, weniger Einzelbefriedigung!

#### 4. Mittelalter

Wir bespielen das Mittelalter. Ganz gleich, ob Frühmittelalter oder Spätmittelalter - das Ständesystem hat hier einen festen Platz. Und dementsprechend agieren wir auch. Neuzeitliche Weltanschauungen haben da keinen Platz. Ziel ist das Erhöhen der Immersion, das bessere Abtauchen in eine andere Welt. Dementsprechend respektieren wir die Stände, wie lächerlich andere sie auch darstellen mögen. Auch untereinander soll dieser Respekt gelten. D. h. aber auch, dass nicht von Oben nach unten durchgetreten wird. Die Adelsspieler sind auf das

Gefolge angewiesen, und auch in der Mittelalterlichen Welt wissen die hohen Herren und Damen, dass sie ohne das Gefolge nichts wären. Zwar wird dem Adel Respekt gezollt und gefolgt, anders herum wird aber auch kein Adliger Dinge verlangen, zu denen er selbst nicht bereit ist. Z. B. Abwaschen. Das verteilen wir gerecht auf alle.

Niemand, der Gefolge spielt, wird herumkommandiert oder gar schikaniert. Es sei denn, er wünscht es so. Anders herum wird der Söldner jetzt aber dem Hohen Herren nicht ins Wort fallen oder ihn anders kompromittieren, z. B. durch ungebührliches Verhalten gegenüber Dritten. Gefolge zu sein bedeutet auch, für den Ruf des Herren verantwortlich zu sein. D. h. das Ständesystem ist keine Schikane, sondern ein gegenseitiges Spielangebot.

Der Respekt des Gefolges wird sich natürlich auch auf andere Hohe Herrschaften ausdehnen, d. h. auf andere Adelsspieler, auf welche die Reisegruppe im Spiel trifft, und andere Adlige, sofern sie mit uns reisen sollten.

Die Prämisse "Mittelalter" bedeutet in der Darstellung auch, dass wir auf übertriebene Fantasy-Elemente verzichten. Zauberer, Elfen und Zwerge sind theoretisch möglich. Drachenwaschbärvampire jedoch nicht. Außerdem soll die Prämisse "Mittelalter" auch dafür sorgen, dass diese - sehr weit gefasste - Epoche auch entsprechend in der Gewandung Einzug hält. Barocke oder Renaissance-angehauchte Bekleidung oder gar sehr frühzeitliche Gewandungskonzepte (z. B. Urvolk-Darstellung oder auch Römer außerhalb der beschriebenen Epoche) sind nicht erwünscht.



„Wo bist du grad?“  
„In der Bredouille.“  
„Hach. Bretonien. Wie schön!“

## 5. Spielanreicherung

Um nicht nur vom Plot abhängig zu sein, bzw. um nicht nur im eigenen Charakterplay zu versauern, schaffen wir uns für jede Reise eine eigene Queste, quasi einen Mini-Plot. Der kann sich an eine bestehende Landeskampagne anhängen, er kann aber auch persönlich motiviert sein und davon völlig unabhängig. Es ist sogar möglich, ganz individuelle Perso-Plots mitzubringen, ohne dass irgendwer anders in der Gruppe davon weiß. Ist man sich allerdings mit irgendwas in dieser Sache nicht sicher, hilft ein kurzes Gespräch mit der Landesorga (Tatjana oder Daniel) oder mit dem IT-Führer der jeweiligen Reisegruppe.

Zusätzlich schaffen wir uns tägliche Rituale, mit denen wir unsere Gemeinschaft auch nach außen klar darstellen können. Z. B. einen Schlachtensegen, eine Andacht, ein Tischgebet, eine rituelle Reinigung nach erlittener Pein, die Exekution eines Verräters und alles, was uns noch so spontan einfällt. Als IT-Religion ist im Moment der Glaube an die Herrin vom See sehr präsent, aber natürlich verehrt auch jeder Bretone den Heiligen Reginald. Es gibt mittlerweile auch schon spezifisches Liedgut. Irgendwer führt immer ein Textmanuskript mit und wenn es dich interessiert, frag einfach vorher danach. Und wenn dich selbst die Muse küsst: nur keine Scheu! Wir lieben das. Und singen können wir auch alle nicht! Naja. Fast alle.



**Gewalt ist kein Argument?**

**Kommt drauf an, was man  
beweisen will.**



## Die derzeitige Bretonien-Kampagne:

# Die Jagd nach den Kelchsplittern

### Wozu eine eigene Larp-Kampagne?

Die Idee der Kelchkampagne stellt ein gemeinsames Dach über all die verschiedenen Gruppen dar, die Bretonien bespielen. Sie soll allen Bretonen eine Motivation geben, ein IT-Ziel ins Auge zu fassen, das eine stärkere Interaktion der Bretonen unter sich und auch mit anderen Gruppen zum Ziel hat.

Diese gemeinsame Mission bringt nicht nur die verschiedenen Gruppierungen innerhalb von Bretonien zusammen, sondern bringt auch die jeweilige Gruppe nach innen stärker ins Spiel. Und: sie setzt auch nach außen hin deutliche Impulse, sie fördert Interaktion mit Nicht-Bretonen in hohem Maße.

**Die Kelchkampagne hat ein gemeinsames Ziel, ZU DEM SICH ALLE BEKENNEN: nämlich zur Suche nach den Kelch-Splittern.**

### Was ist das IT-Ziel?

Im Jahre 1218 tauchte Morgaine, eine ehemalige Hohepriesterin der Herrin vom See auf einem House of Lords auf und verfluchte Bretonien. Dazu zerbrach sie den Kelch der Freundschaft, der ein jedes HOL eröffnet und aus dem alle Teilnehmer trinken. Der Kelch zerbarst in 15 Splitter und die wurden in alle Winde zerstreut. Jetzt befinden sich nicht nur die Bretonen, sondern auch die Freunde der Bretonen auf der Suche nach diesen Splittern, denn erst, wenn der Kelch wieder zusammengesetzt ist, wird der Fluch gebrochen. Der Fluch bringt allerlei Ungemach: Missernten, Streit unter einander, Totgeburten, Anschläge, Erstarben der Feinde. Morgaine, der bösen Zauberin, sind dabei alle Mittel recht, die Bretonien Schaden bringen.

Morgaine ist die böse Gegenspielerin der Herrin vom See, die in Bretonien wieder stärker bespielt wird. Infos zum Orden rund um die Dame du Lac findest du auf unserer Homepage.



© ALORA-AIRE  
www.alora-aire.com  
Unks vs. Breto





## EINSPIELROLLEN - Der Knappe:

Der Knappe ist ohne Zweifel eine der spannendsten und zugleich die von vielen am meisten unterschätzte Rolle im LARP. Das Problem was er hat ist wahrscheinlich, dass einige in ihm den persönlichen Sklaven eines Ritters sehen. Aber das ist nicht mal im Ansatz korrekt! Doch fangen wir von vorne an.

**Was ist ein Knappe?** Als Knappe spielst du einen jungen Adligen, der sich anschickt irgendwann einmal Ritter zu werden. Dafür benötigst du einen Rittervater, der dich unter seine Fittiche nimmt und ausbildet. Es ist dabei aber keineswegs gesagt, dass dein Charakter tatsächlich irgendwann Ritter wird. Das hängt ganz davon ab, ob du das später selber möchtest! Nun denkst du dir wahrscheinlich: "Warum sollte ich denn sonst Knappe werden?" Der Grund ist der, dass diese Rolle Vorzüge gegenüber der Ritterrolle mit sich bringt, auf die ich später noch eingehe. Es gibt in Bretonien also durchaus Knappen, die es auch bleiben wollen. Das ist übrigens auch nicht unhistorisch, denn ein Ritterschlag war mit großem finanziellen Aufwand verbunden, den nicht alle Familien stemmen konnten. Diese Leute nannte man dann Edelknecht (quasi ein Ritter ohne Ritterschlag).

**Was macht ein Knappe den lieben langen Tag?** Einfache Antwort: Er macht vor allem Spaß! Dein Tätigkeitsbereich hängt stark von der Art der besuchten Veranstaltung ab. Auf der klassischen Abenteuercon begleitest du deinen Ritter und unterstützt ihn tatkräftig. Das beinhaltet bspw. die Hilfe beim Anlegen der Rüstung, oder Botendienste, sowie an seiner Seite zu kämpfen und ihn zu beschützen, wenn er im Kampf verletzt wird.

Im Gegenzug darfst du auch schon mal selber kleinere Trupps auf Missionen anführen. Das hängt ganz von deinem Ritter ab und wie viel er dir zutraut. Du bist also eine nicht unwichtige Person, trägst aber keine Verantwortung dabei. Diese liegt bei deinem Ritter! Und das ist auch einer der Gründe,



warum viele LARP-Knappen ihre Rolle so sehr mögen und kein Ritter werden wollen. Sie genießen diese gewisse Narrenfreiheit.

Der Knappe kommt der eierlegenden Wollmilchsau somit am nächsten. Du willst mit einfachen Knechten herumlungern und Blödsinn bauen? Tu es! Mehr als Ärger mit deinem Rittervater wirst du nicht bekommen und selbst das stellt dann einen schönen Spielansatz dar. Oder du machst lieber den Damen schöne Augen? Leg los Gigolo, du bist immerhin adlig!

Das sind natürlich nur Möglichkeiten. Viele spielen ihren Knappen lieber tugendhaft, ihrem ehrenwerten Rittervater nacheifernd.

Ein weiterer Vorteil ist auch, dass der Knappe auf verschiedenen Settings problemlos spielbar ist. Neben der oben genannte Abenteuercon ist er verständlicherweise auch gern gesehen auf Turnieren, wo er seinen Ritter unterstützt. Auch hier wird es nie langweilig, denn die Veranstalter bieten den Knappen in der Regel ein reichhaltiges Programm. So gibt es häufig Knappenturniere, bei denen man sich mit anderen Knappen in verschiedenen Disziplinen misst. Knechte und Volk haben es auf diesen Veranstaltungen häufig schon etwas schwerer, Beschäftigung zu finden.

Das führt zum nächsten Setting: den Banketten bzw. Hofhaltungen. Zugegeben, dieses Setting findet im bretonischen LARP-Kalender nicht viel Platz, aber doch steigt einmal im Jahr das Bankett der Brüderlichkeit. Eine wahre Spielwiese für deinen Knappen. Hier lernst du wichtige Leute kennen und kannst deine Künste im höfischen Tanz verfeinern oder neu erlernen (ich erlerne sie jedes Jahr neu...). Und irgendwann schließt du dann möglicherweise das Kapitel des Knappendaseins ab und wirst ein Panzerreiter, das strahlende Rückgrat bretonischer Herrschaft.

**Was wird von dir erwartet?** Dein Charakter muss adlig sein. In Bretonien gibt es (im Gegensatz zu manch anderen Ländern) nur Knappen, die von Stand sind.

Du brauchst nicht viel Geld in deine Startausrüstung stecken. Beinlinge, Cotte, Gugel, Hut und auf geht es! Einiges, was man braucht, kann dir dein Ritter sogar oft leihen. Ich zum Beispiel leihe mir immer den Wappenrock meines Ritters. Aber auch Helme, oder Gugeln, usw. sind oft beim Ritter in mehrfacher Ausführung vorhanden und können auf die Con mitgebracht werden (Waffen sowieso, hier gibt es oft mehr als genug)!

**Was musst du charakterlich mitbringen?** Vielleicht solltest du kein stark introvertierter Typ sein. Klar, am Anfang sind viele schüchtern und ich war es auch, aber dafür ist ja die Knappenzeit da: Du wirst wie in einer Berufsausbildung vorbereitet auf dein Rittersein. Wenn du jedoch auch privat nicht den Mund auf bekommst ist daran zwar gar nichts schlimm, aber dann wäre der Knappe eher nicht der Charakter der am Besten zu dir passt, denn später wenn du mal Ritter bist, wird von dir verlangt voranzugehen und deine Mannen mitzureißen.

**Welches Alter braucht es, um einen Knappen zu spielen?**

Historisch gesehen wäre die Antwort jetzt wohl zwischen 14 und 21 Jahren. Das handhaben wir aber anders. Du kannst auch um die 30 Jahre einen Knappen beginnen! Bei allem was darüber liegt beraten und entscheiden



wir zusammen im Einzelfall, ob es noch Sinn macht, einen Knappen anzufangen, oder in Ausnahmefällen direkt eine Ritterrolle zu entwerfen. Hier bitten wir aber ausdrücklich dann um Rücksprache, da Ritter in Bretonien eine wichtige Stellung haben und das keine Einzelentscheidung darstellen sollte.

**Abschließend noch ein schöner Moment meiner Knappenzeit:**

Ich erinnere mich gerne an Cons zurück, die nur dazu genutzt wurden, uns Knappen auszubilden. Man wurde dort mit teils anstrengenden und teils auch etwas demütigenden Aufgaben betraut (bau mal eine Bannerstange mit fehlendem Werkzeug, schlechten Materialien und alle gucken zu und tadeln dich, ob deiner Unfähigkeit). Aber hey: Wir mussten da gemeinsam durch und das hat uns zusammengeschweißt. So entstand eine echt enge Bindung zwischen uns Knappen. Und dir würden ganz viele Knappenspieler berichten, dass dieser Gruppenzusammenhalt und das gemeinsame Ertragen von Peinlichkeiten eine eingeschworene Truppe entstehen lässt, die sich gegenseitig überall unterstützt, wo sie nur kann.

Hast du Lust bekommen? Dann wende dich doch im Forum ([www.liverollenspieler.de](http://www.liverollenspieler.de)) an Jaques de Idou, oder Roland!

## Einspielrollen - Die Zofe:

Die Zofe ist eine Art "Aschenbrödel" des Larps. Keine will eine sein. Und alle vergessen, dass aus einer Zofe - genau wie aus Aschenbrödel - einmal eine Prinzessin werden kann. Viele denken, eine Zofe ist eine Art Handlangerin für die Lady. Eine, die buckeln muss und sonst die Klappe zu halten hat. Weit gefehlt!

**Was ist eine Zofe?** Eine Zofe ist eine adlige Vertraute für die Lady. In Bretonien ist eine Zofe immer von Stand und selbstverständlich hat man ihr den gleichen Respekt entgegen zu bringen, wie jeder adligen Dame. Zofen gehören sozusagen zum persönlichen Hofstaat einer Dame und genießen daher entsprechendes Ansehen. Im Gefolge einer Dame erlernt die Zofe, alle möglichen Untiefen des Adelsdaseins zu umschiffen, die richtigen Umgangsformen anzuwenden und sie knüpft für ihre Zukunft wichtige Kontakte. Z. B. zum Zwecke einer Heirat. Sie sitzt neben der Lady, der sie dient. Da bretonische Damen über mehr diplomatisches Feingefühl verfügen als bretonische Ritter, reisen sie oft in der Welt herum um Beziehungen zu pflegen und zu knüpfen. Das bedeutet, dass sie auch mal in feindliche Gebiete kommen kann. Dieser Umstand und dass auch zuhause in Bretonien durchaus mal eine starke Hand benötigt wird ist zu verdanken, dass bretonische Ladys nicht nur gut reden und hübsch aussehen können, sondern durchaus in der Lage sind, mit einer Waffe in der Hand ordentlich Meinungen zu verstärken.

**Was macht eine Zofe den lieben langen Tag?** Eine Zofe ist keine Bedienstete, also keine Magd! Trotzdem wird von ihr erwartet, dass sie in besonders "intimen" Dingen kleine Dienste für die Lady übernimmt. So ist es ihre Aufgabe, immer ein Auge auf das Äußere der Lady zu haben, um ggfls. den Schleier geradezurücken, den Mantel beim Dunkelwerden aus dem Zelt zu holen oder eine vorwitzige Haarsträhne wieder unter dem Schleier verschwinden zu lassen. Die Zofe wacht über die äußere Tadellosigkeit ihrer



Lady! Eine Zofe sorgt auch dafür, dass die Dame genug zu trinken hat (und damit auch sie selbst - denn im Gegensatz zu einer Magd, darf die Zofe mit der Lady trinken und essen). Außerdem - und das ist eine wirklich sehr interessante Aufgabe - sind Zofen die Augen und Ohren ihrer Dame am gesamten Hof, bzw. auf jeder Reise. Sie tragen der Dame allen möglichen Tratsch und Schwatz zu, aber auch Intrigen, Gehässigkeiten oder sogar wichtige Geheimnisse anderer Adliger. Wer Spaß am Intrigenspiel hat, ist als Zofe in Idealbesetzung, da diese sehr eng an den hohen Herrschaften dran ist, ihre Stellung aber erlaubt, auch Kontakte zum gemeinen Gesinde zu haben. D. h. sie kann sich geschickt in die Nähe tuschelnder Ritter stellen, mit jedem Knecht ein vermeintlich harmloses Gespräch beginnen und auch sonst überall auftauchen, ohne Argwohn zu erregen.

Zofen können auch besondere Informationsdienste ausüben. So wären sie im Falle eines Liebesgeplänkels (ob verboten oder nicht) mit Sicherheit jene, welche parfümierte Briefe überbringt. Sie kann auch als eine Art Herold der Lady fungieren, indem sie z. B. auf jeder Reise anfangs die Lager nach Adligen "abklappert", sich deren Namen notiert und es arrangiert, dass sie der Lady vorgestellt werden. Das Gute: Bei allen anschließenden Gesprächen, Feiereien oder gar Streitereien ist sie hautnah dabei - ganz anders als z. B. Mägde oder Knechte oder auch andere Ladys oder hohe Herren, die das gar nichts angeht.

Natürlich kann eine Zofe auch nur im Lager sitzen und sticken, wenn sie das möchte. Vielleicht ist sie eine Dichterin und verfasst Prosa, die am Abend vorzutragen die anwesenden Knappen und Ritter sich streiten? Vielleicht mag sie Tand und sondiert die Märkte nach den besten Schnäppchen für die Lady (und bereitet deren Besuch beim Händler u. U. sogar vor?) - Whatever. Das Feld des Zofenspiels ist weit. Erlaubt ist ihr (in den Grenzen des Adelsspiels) viel mehr als z. B. einer Lady. (Ihre Brüder umbringen lassen, gehört allerdings nicht dazu!)

Eine Zofe unter Waffen ist in Bretonien übrigens nichts, was zu einem "No-Go" zählt. Schon früh wird den Damen beigebracht, eine Waffe zu führen und je nach persönlichem Geschick setzen diese sie auch ein. Es gibt zwar in Bretonien keine Ritterinnen, aber da die Ritter nicht immer zur Stelle sein können, um die Damen zu schützen und diese sich gemäß ihrer bretonischen Natur gern im Zentrum von Ereignissen aufhalten (auch, wenn diese kriegerischer Art sind), macht es Sinn, wenn diese sich auch verteidigen können. Eine Zofe, die sich im Kampf in Kettenhaube und mit einem Schwert neben ihre Lady stellt, ist also nichts Unnatürliches. - Solange sie dabei hinreißend aussieht. (!!!!)

**Was wird von dir erwartet?** Du brauchst ein Kleid, was einer adligen Zofe entspricht. Das ist kein Prunkgewand, sondern ein einfaches Kleid, welches mit ein paar leicht herzustellenden Accessoires deinen Stand ausdrückt. Ob du eher schüchtern bist oder gern auch mal einen flotten Spruch auf den Lippen hast, spielt keine Rolle. Eine Zofe kann zurückhaltend gespielt werden, genauso wie als kokettes Bienchen, die immer von der Lady zur Züchtigkeit gemahnt werden muss. Eine Zofe muss auch kein bestimmtes Alter haben - von der ganz jungen E Levin bis zur unverheirateten oder verwitweten Frau im besten Alter ist alles möglich.

Da wir das Mittelalter bespielen, ist ein entsprechendes Benehmen wichtig. Bretonische Damen sind durchaus selbstbewusst und können sogar einen Streitkolben führen, wenn es sein muss. Aber sie kratzen sich nicht im Schritt, sitzen nicht breitbeinig herum und rülpfen nicht. Das ist eigentlich schon alles. Denn weiteres ergibt sich im Spiel.



Deine Lady ist das Pendant zum Rittervater für den Knappen - darum wird sie dir bei deiner Erstausrüstung helfen und dir das eine oder andere auch gern leihen. Kauf dir kein Leonardo-Carbone-Kleid mit Schnürung und/oder Polyesterborte. Für das Geld kaufen wir Stoff und nähen! Das macht nicht nur mehr Spaß, sondern sieht auch um Längen besser aus.

P.S.: Eine Zofe ist auch eine Vorbereitungsrolle für das Ladyspiel. D. h. wenn du irgendwann mal eine echte bretonische Lady spielen willst, dann ist es obligat in diese (IT wie OT recht anspruchsvolle) Rolle über das Zofenspiel hineinzuwachsen.

Wenn du mehr über ein mögliches Zofenspiel wissen möchtest, oder es mal ausprobieren willst - dann wende dich im Forum an Katla/Tatjana

## Einspielrollen - Die Magd.

Eine Magd ist - neben der Zofe - eine der am wenigsten geliebten Rollen im Larp. Mit dieser Rolle wird oft eine neuzeitliche (!) Vorstellung von Sklaverei verbunden, in der man Mägde und auch Knechte mit Menschen zweiter Klasse verbindet, die man nach Belieben herumstoßen kann. Eine Rolle sich so vorzustellen ist aber zutiefst falsch! Eine Magd ist z. B. ein wichtiger Grundpfeiler für die Gefolgedarstellung und diese hat zudem noch eine eigene - zusätzliche - Spielebene, die größtmögliche Freiheit im Larp verspricht. Schauen wir doch mal:

**Was ist eine Magd?** Eine Magd ist eine einfache Frau mit wenig Bildung, die einer der organisatorischen Grundpfeiler eine Reisegesellschaft darstellt. Zwar ist sie nicht mit blauem Blut geboren, trägt keine aufwändigen und wertvollen Kleider und kann sich vielleicht auch nicht so ausdrücken wie ein Adliger oder eine Adlige - aber da sie mit beiden Beinen auf dem Boden steht, weiß sie: Ihre Ordnung und ihre Arbeit ermöglicht den hohen Herrschaften überhaupt erst ihr Leben! Ein guter Adliger weiß und wertschätzt das und wird seine Magd vielleicht nicht in seinem Ritterzelt schlafen lassen und ihr neben sich an der Tafel einen Platz anbieten, aber wird sich an dem von ihr (rein hypothetisch!) zubereitetem Essen erfreuen, an ihrer reinen Anwesenheit und wird die von ihr geleisteten Dienste (die sich keineswegs auf die Darstellung des Bedienens beim Essen beschränken - die so auf Larp übrigens kaum eine Rolle spielt) zu schätzen wissen.

Eine Magd hat natürlich mehr Distanz zu den Herrschenden als z. B. eine Zofe, dafür ist sie den engen Konventionen, denen eine Adlige unterliegt, nicht verpflichtet. Sie kann herumkockettieren, allein in die Stadt gehen, selbstständig Kontakt zu anderem Gefolge aufnehmen, ihr übertragende (Plot)-Aufgaben eigenständig ausführen und - außer in Anwesenheit der Herrschaften - reden, wie ihr der Schnabel gewachsen ist.



Eine Magd ist mit dem Haushalt der Reisegruppe beschäftigt, was aber nicht heißt, dass sie z. B. eine Expedition in den Wald zu einer Schatzsuche nicht begleiten kann. Eine Magd kann durchaus auch eine Profession anstreben, z. B. kann sie den Haushalt verlassen oder indem selben eine Ausbildung z. B. zur Alchemistin, Heilerin oder Händlerin beginnen - nebenberuflich sozusagen. Möglicherweise verlässt sie den Haushalt dann auch irgendwann, um selbstständig zu reisen oder in anderer gesellschaftlicher Stellung tätig zu werden. Eine Magd trifft im Kielwasser adliger Leute natürlich auch auf Leute, auf die sie so vielleicht nicht treffen würde und mit etwas Geschick kann sie das durchaus für sich nutzen. Im Grunde kann eine Magd all das machen, was die Lady und die Zofe nicht kann - und das ist eine Menge!

**Was macht eine Magd den lieben langen Tag?**, Alles. Und das ist ernst gemeint. Eine Magd kann morgens mit den anderen zusammen das Frühstück zubereiten, bei entsprechendem Interesse Herrscherin über die Küche sein und die Mitspieler mit Köstlichkeiten verwöhnen. Sie kann aber auch eine eher faule Person sein und nur das notwendigste machen (muss sich dann aber drauf einstellen, dass dieses Spielangebot von den Adligen oder den Haushaltsvorstehenden entsprechend angenommen wird und hier interessantes Konfliktspiel die Folge sein kann..) Vielleicht ist sie aber auch eher für die Ordnung an der Tafel zuständig.

Oder sie geht den mitreisenden Gewerken (Heilern, Alchemisten, Priestern, Magiern) zur Hand und lernt dort allerlei Interessantes.

Eine Magd kann man aber auch - entsprechendes Vertrauen der hohen Herrschaften vorausgesetzt - für pikantere Aufgaben einsetzen: Dem Belauschen von "geheimen" Besprechungen z. B. Oder das Ausspionieren eines anderen adligen Haushalts über gemeinsame Lästereien mit deren Gefolge. Oder auch für Botengänge sind Mägde nutzbar wie auch für das Beschaffen von Informationen oder Dingen, die für sie als Magd einfacher sind als z. B. für eine Lady. (Sich in eine verbotene Bibliothek zu schleichen um dort bestimmte Dokumente zu "besorgen" dürfte einer Magd wesentlich einfacher fallen als einer Lady in ihren rauschenden Roben. Vor allem hat eine Magd immer eine gute Ausrede (ich wollte hier nur saubermachen) und wird von der Herrschaft geschützt (Lady X hat gesagt, ich soll das hier holen).

Auf Turniergesellschaften ergibt sich für die Magd wahrscheinlich viel mehr Spiel als für eine Lady. Denn sie können auf dem Volksfest am Rande bei lustigen Spielchen hemmungslos frönen, während sich die Dame und die Zofe eher in höflicher Konversation mit anderen Damen langweilt. Die Magd kann auf dem Bauernball herumtoben, beim Kuchenbackwettbewerb mitmachen, Dosenwerfen oder mit Fähnchen gegen Kupfer dem Ritter beim Kämpfen zujubeln. Sie kann auch ihren unerreichbaren Ritter nachschmachten oder am Bruchenaschtag das ganze Lager auf den Kopf stellen.

Das Spielkonzept einer Magd kann in verschiedensten Facetten angelegt sein: als kokette Person, die sich eine gute Partie sichern will. Als beflissenes Hausgeistlein. Als missmutiges Zuckerbäckerwunder. Als Köchin, die alle lieben. Als Geheimnisträgerin und Hüterin der Unterwäsche der Ritter. Als pffiffiges Fräulein, das weiß, wo es sich das meiste Vergnügen beschaffen kann. Oder als Hausdame, die andere Mägde und Knechte (und u. U. auch Ritter) antreibt und das Chaos eines Lagers organisiert. Als Helferlein der Heiler, als bratpfannenschwingende Matrone bei einem Angriff auf das Lager, und, und, und! Sowieso: die Magd kann neben ihrem normalen Tätigkeitsfeld auch mal gerne zur Waffe greifen. Ist die Reisegruppe in

Feindesland schnappt sie sich ihren Helm und die Langwehr und steht neben den Reisegefährten in der Schlachtreihe!

Hier sind die persönlichen Neigungen und Fähigkeiten eher limitierend als das Spielkonzept als Magd per se!

**Was wird von dir erwartet?** Ein einfaches Kleid, ein Kopftuch eine Schürze. Eine Gugel aus Wolle für kältere Abende und ggfls. eine Decke, die du dir um die Schultern legen kannst. Fertig ist die Magd. Vielleicht hast du noch eine zweite - bestickte - Schürze für "gut" oder ein paar zweiter Ärmel in Indigo-Blau aus dem Stoff, der vom Kleid der Herrin übrig geblieben ist. Aber das ist optional.

Die Magd ist wohl das günstigste Charakterkonzept im Larp und für Einsteiger deswegen besonders gut geeignet.

Innerhalb unserer Gruppe nimmt dich jemand gern bei der Hand um dich auszustatten, viele Dinge kann man auch leihen, weil viele unserer Spielerinnen auch eine Magd-Ausstattung haben (Die Damen bereiten z. B. morgens das Frühstück immer in einer Magd-Rolle zu...) Du musst allerdings darüber nachdenken, ob du dich in die Mittelalterliche Ständewelt einfinden kannst. Wenn nicht, ist die Magd sicherlich nicht die beste Wahl, vielleicht ist hier eine Abenteurerin in einem anderen (Gruppen)umfeld die bessere Alternative. Als Magd darfst du aber auch schüchtern sein, wenn du also jemand bist, der lieber am Anfang beobachtet, dann ist eine Magdrolle vielleicht sogar ideal. Aber auch extrovertierte Personen können als Magd ihre Persönlichkeit einbringen. Als Magd kannst du überall mitreisen - denn Mägde passen überall dazu! Wenn du gern mal das Spiel einer Magd ausprobieren möchtest, dann wende dich im Forum gern an Katla/Tatjana

## Einspielrollen - Der Kriegsknecht/die Spießmagd.

Du bist Bretonien! Ja, du hast schon richtig gehört. Lass die hohen Herren und Damen doch reden. Wer lässt denn das meiste Blut, den meisten Schweiß, die meisten Zähne und unter Umständen auch die meisten Körperteile auf dem Schlachtfeld? Das bist du!

**Geht es konkreter?** Na gut: Als Kriegsknecht oder Spießmagd (im weiteren Verlauf wird vereinfachend nur noch vom Knecht gesprochen) bist du eigentlich nichts Besonderes. Nicht von Stand und aufgewachsen in bestenfalls durchschnittlichen Verhältnissen hast du dich entschlossen, deinem Land auf dem Schlachtfeld zu dienen. Dazu wurdest du von einem Panzerreiter oder Lordsire angeworben und stehst nun unter seinem Sold und trägst stolz seine Farben.

**Was macht ein Knecht/eine Magd unter Waffen den lieben langen Tag?**, Kämpfen, saufen, pöbeln, kuschen, faulzen, bluten und alles was sonst noch Spaß macht. Im Ernst, du bist ein Soldat und unterstehst deinem Herren. Deine Hauptaufgabe ist somit, deinen Herren im Kampf zu unterstützen und die Feinde Bretoniens zu besiegen. Du wirst also überall gebraucht, wo Kampfkraft benötigt wird. Damit du dir die Birne nicht völlig zukippst, oder dir einen Sonnenbrand holst, wirst du natürlich auch mit Aufgaben betraut, die nicht immer direkt mit kämpfen zu tun haben. So ist es beispielsweise durchaus üblich, dass dich dein Herr auf Expeditionen in den Wald schickt, ohne dass er selbst mit dabei ist, oder er dir aufträgt am dunklen Höhleneingang mal nach dem Rechten zu schauen. Du siehst, es gibt genug zu tun. Und wenn du gerade keine Aufgabe haben solltest, gibt es wenig was ein Knecht nicht machen kann. Häng mit anderen Knechten oder Volk herum, verzocke deinen Sold in der Taverne, halte ein Nickerchen auf den Burgmauern, oder gehe auf Plotjagd! Solange du bereit bist deinem Herren zu dienen wenn er ruft, stehen dir extrem viele Möglichkeiten offen.



**Was wird von dir erwartet?** Die Ausstattung sieht in Bretonien oft so aus: Beinlinge, Gambeson, Gugel in den Farben deines Herren, Eisenhut (oder vergleichbarer Helm) und Waffen (hier bietet sich oft eine Stangenwaffe an). Dieses Grundgerüst wird dann nach Belieben verfeinert, wobei darauf zu achten ist, dass man es nicht übertreibt (man will ja nicht mit einem Ritter verwechselt werden). Vieles der Startausrüstung kann dir dein Herr für die Veranstaltungen leihen, sodass du finanziell nicht in nennenswerte Vorleistung treten musst.

Du solltest außerdem Lust darauf haben, dass dich jemand befehligt und dir Aufgaben aufträgt. Lass dir aber gesagt sein, dass das nicht schlecht ist, denn die Ritterspieler in Bretonien verstehen das Adelsspiel als Geben und Nehmen. Das Nehmen besteht dann daraus, dass du sie „verehrst“ und als strahlende Lichter ansiehst. Im Gegenzug sorgen sie dafür, dass dir nicht langweilig wird und schauen, was für Aufgaben man dir geben könnte, die dir Spaß machen und zu dir passen. Das ist keine Kleinigkeit, denn so werden dir Spielmöglichkeiten eröffnet, die du als Lonesome Rider nur schwer bekommst.

Willst du Bretonien verteidigen und deine Familie (so noch vorhanden) ernähren? Dann wende dich doch im Forum an Jaques de Idou, oder Roland!





## Die bretonische Lady: (Keine Einspielrolle!)

Die Lady ist keine Einspielrolle – aber es ist wichtig zu wissen, welche Aufgaben das Lady-Sein mit sich bringt, wenn man z. B. eine Zofe spielt.

Für eine Lady Bretoniens, die einen Titel trägt (z. B. weil sie mit einem Grafen verheiratet ist oder selbst Gräfin ist) oder ein Amt (z. B. als Beauftragte eines der drei Kronämter) gilt eigentlich das Gleiche wie für eine bretonische Zofe.

### Allerdings mit einigen Einschränkungen:

Die hohe Dame schäkert natürlich **nicht** mit den Knappen herum. Auch nicht mit anderen Rittern. Sie sitzt auf **niemandes** Schoß und sie feiert in der Taverne **nicht** grölend den neuesten Larp-Schlager. Sie tanzt **nicht** auf dem Gesindeball und sie läuft **nicht wie ein aufgeschrecktes Huhn** neben den tjostenden Rittern auf einem Turnier her. Sie spielt **nicht** das Knüppelspiel und fraternisiert nicht mit dem verfeindeten Lager, weil sie dort OT Leute kennt. Sie bewegt sich nicht auf eigene Faust außerhalb des eigenen Lagers, sondern benötigt **immer** Begleitung.

Sie führt keine frechen Reden und sie kompromittiert **weder die eigenen noch die fremden Herrschaften**, denn anders als bei der Zofe ist ihre Ausbildung abgeschlossen und von ihr wird erwartet, dass sie die Fettnäpfchen auf dem diplomatischen Parkett sicher und trickreich umgeht. Sie drückt sich - in offizieller Situation - gewählt und ihrem Stand gemäß aus und plappert möglichst wenig Müll. Sie ist keine verzogene Prinzessin, die jedem ihren Willen aufdrängen will, und die trotzig einen Flunsch zieht, wenn es nicht nach ihrem Willen geht, sondern sie bewahrt in jeder Situation **Würde und Haltung** (selbst, wenn sie blutend am Boden liegt oder ein Ork ihr ein Messer an die Kehle hält).

Sie tut auch nicht vertraulich mit nicht-adligen Personen, es sei denn, diese sind langjährige Trossbegleiter und es verbindet sie bestimmte Erfahrungen.



**Aber auch dann ist diese Art der Kommunikation in Gegenwart Dritter nicht angezeigt und sollte auch in vertraulichem Rahmen stattfinden.** Sie entwickelt ein Gespür dafür, wann sie zotige Witze **überhört** oder wann sie laut drüber lachen darf, wann sie jemanden necken darf und wann sie lieber **die Klappe hält**.

Die bretonische Lady sieht immer **tadellos** aus! D. h. sie trägt kein Lotterkleid und ihre Schuhe sind immer geputzt! Ihre Haare verbirgt sie unter einem Schleier oder ordnet sie in einer Frisur (**der Sleepy-look ist keine Frisur!**).

Eine bretonische Dame ist den Bretonen **teuer** - und so soll sie auch **aussehen!** Ohne standgemässe Bekleidung und Ausstattung keine bretonische Lady! Eine Lady zieht nicht die Hälfte ihrer Klamotten aus, weil ihr warm ist und sie läuft auch nicht in Unterwäsche herum.

**Eine Bretonische Lady sieht nach einer bretonischen Lady aus - nicht nach einer teuren Hure oder einer bescheidenden Landadligen!** Eine Bretonische Lady sorgt dafür, dass die Zofen zu tun haben, **ohne** sie herumzuschicken. Eine bretonische Lady ist OT für das Spiel der anderen **mitverantwortlich!** Sie sorgt dafür, dass das Gefolge ins Spiel eingebunden wird, sie generiert - genau wie die Ritter und Lords - Spiel für ANDERE. Oft laufen OT bei ihr auch alle Gruppenaktivitäten zusammen, so dass sie immer Überblick über die Fortschritte der Missionen hat und entsprechend Aufgaben verteilen kann, damit jeder Spiel bekommt.

Eine Lady sorgt sich auch um das leibliche Wohl der Mitreisenden, d. h. sie steht zwar nicht unbedingt jeden Tag selbst in Rolle am Herd, aber sie koordiniert die Verpflegung und sorgt auch dafür (in Zusammenarbeit mit den anderen Gruppenmitgliedern), dass auf dem Tisch Knabbereien zur Verfügung stehen und dass für Gäste immer etwas zu trinken bereitsteht (das tun bretonische Lords übrigens ebenso!). Sie macht sich Gedanken darüber, wie die Tafel ansprechend aussehen kann und versucht, die anderen zur Ordnung anzuhalten (und selbst natürlich auch dafür zu sorgen!)

Die Lady repräsentiert die Reisegruppe, d. h. sie hat auch eine Verantwortung dafür, dass Gäste entsprechend behandelt werden, dass Beziehungen zu anderen Gruppen geknüpft werden, damit die ganze Gruppe ins Spiel kommt. Und dafür ist sie JEDERZEIT ansprechbar! Das sind wichtige OT-Aufgaben, die natürlich auch IT zu merken sind. So sorgt die Lady möglichst auch dafür, dass man in der Gruppe weiß, welche anderen wichtigen Personen sich bei anderen Reisegesellschaften aufhalten und welche Motive diese hegen - sie findet das natürlich nicht alles selbst heraus, aber sie sorgt dafür, dass diese Aufgaben so verteilt werden, dass jene, die da Lust drauf haben, das tun können und offiziell entsandt werden. Eine Lady entscheidet auch - in Zusammenarbeit mit dem leitenden Lord - welche Marschrichtung und Haltung die eigene

Reisegruppen zu bestimmten Dingen einnimmt, damit das Gruppenspiel konsistent bleibt. Sind mehrere Ladys anwesend, teilen diese sich die Aufgaben. Man muss als Lady natürlich aber auch immer in dem Bewusstsein handeln, dass man nun Verantwortung für das ganze Gruppenspiel übernimmt. **Die Lady wie auch der Lord müssen das bretonische Grundgefühl und Selbstverständnis LEBEN.** Sie stehen immer und überall für andere als Anspiel- und Ansprechpartner zur Verfügung. Sie treffen auch allein Entscheidungen, wenn es sein muss und sie sich nicht besprechen können. Von einer Lady wird also eine Menge erwartet.

Aber keine Bange, eine Zofenrolle gibt genügend Gelegenheit, in eine Ladyrolle hinein zu wachsen.



# Der Orden St. Reginald

Das Konzept der **Reginaldiner** basiert auf den persönlichen Larp-Erfahrungen eines Spielers, der über viele Jahre Reginald Front de Boeuf gespielt hat. Er war ein bretonischer Adliger, der vom Knappen zum Ritter und Lordsire aufstieg. Erst nach seinem IT-Tod vor 17 Jahren hat sich der Kult um ihn entwickelt. Dieser Orden basiert also auf erlebter Larp-Geschichte!

Reginald war zu seinen Lebzeiten der größte, strahlendste und heldenhafteste Ritter Bretoniens. Nach einem schändlichen Verrat wurde er in den Kellern Trawoniens hingerichtet. Ob seiner Helden- und Wundertaten, und weil er besonders kühnen Recken auch auf dem Schlachtfeld posthum erschien, wurde er nach seinem Tod von der Kreuzkirche heiliggesprochen, um die Geschichten um den bretonischen Helden für sich selbst zu nutzen.

Jedoch: Der Orden des Heiligen Reginald ist ein weltlicher Orden, kein religiöser, und er verkörpert die Tugenden Bretoniens, die da wären: Lebenslust, Mut, Heldentum und Stolz. Da im Orden Tugenden im Vordergrund stehen, können die Brüder und Schwestern daneben durchaus unterschiedlichen Religionen angehören. Aus einst zwei Personen wurde mittlerweile ein Orden, der überall in Bretonien und teilweise auch im Ausland wehrhafte Niederlassung aufgebaut hat. Ziel des Ordens ist es, die Erinnerung an Reginald Front de Boeuf aufrechtzuerhalten, dessen Tugenden zu verbreiten und Reliquien des Heiligen zu finden und zu verteidigen.

Dabei dienen dem Orden zwei unterschiedliche Gruppen: Die sogenannten Weißmäntel sind Idealisten, die dem Orden aus Überzeugung beitreten und sich für jeweils fünf Jahre diesem verpflichten. Die sogenannten



Schwarzmäntel, auch Reliquienknechte, sind verurteilte Schwerverbrecher, die aufgrund einer königlichen Amnestie dem Henker entkommen sind. Diese Amnestie erlaubt es jedem zum Tode Verurteilten in Bretonien, auf Lebenszeit im Orden zu dienen. Diese Reginaldiner sind immer und für jeden Bretonen an ihren schwarzen Umhängen als Schwerverbrecher zu erkennen und haben die primäre Aufgabe, Reliquien zu finden und zu schützen.

Im Orden sind jedoch alle gleichgestellt. Ein Adliger verliert alle Standesprivilegien und so mag im Feld ein verurteilter Mörder und einstiger Fischer einem idealistischen Hochadligen einen Befehl geben. Obwohl die Ordensmitglieder untereinander eher selten Hierarchien einhalten. Auf Con kann der Orden unterschiedlich organisiert sein: Der Orden kann vor Ort entscheiden, dass jemand aus seiner Mitte für diese Reise die Führung übernimmt. Die Ordensmitglieder können im Auftrag des Ordens die anwesenden Adligen begleiten, vielleicht auch weil ihre Begleitung mit einer großzügigen Spende erbeten wurde oder einfach, weil

man die gleichen Interessen hat. Der Orden kann Ordensmitglieder für bestimmte Aufgaben der Führung eines Adligen unterstellen. Eine besondere Form hiervon ist die Questgruppe. Sire Jaques de Idou erhielt einst vom König die Queste, für jede Chapelle des Ordens eine Reliquie zu finden. Hierfür wurden ihm Reginaldiner unterstellt, aber auch einige Adlige nahmen an der Queste teil. Heute gibt es akute Probleme, die die Aufmerksamkeit Sire Jaques erfordern, doch so wie der Orden nie aufhören wird, die Reliquien Reginalds zu suchen und zu verteidigen, kann auch die Questgruppe wieder ausziehen.

Die Reginaldiner sind äußerst lebenslustige Gesellen, die nicht nur überall dort, wo gefeiert wird, anzutreffen sind, sondern auch dort, wo es mächtig hoch her geht – z. B. auf dem Schlachtfeld. Sie fürchten weder Tod noch Teufel, denn sie wissen: **REGINALD WILL ES!**

Der Reginaldinische Grundsatz lautet: **LEBE MIT HERZ, EHRE UND LEIDENSCHAFT**

## Einspielrollen - Der Reginaldiner.

Der Orden zu Ehren der Heiligen Reginald wurde bereits vorgestellt und wenn du ihn aktiv bespielen willst, dann ist der **Reginaldiner** dein Charakter! Ob Mann oder Frau ist hierbei völlig egal.

### Was macht dich aus?

Du bist immer und überall ein Teil des Ordens. Alle Ordensmitglieder sind schon aufgrund ihrer Kleidung sofort erkennbar. Nach Jahren auf Cons gilt das nicht nur innerhalb der bretonischen Spielergemeinschaft, sondern auch gegenüber anderen Spielergruppen. Dies kann Vorteile bringen, weil jemand schon mal Seite an Seite mit den Reginaldinern gekämpft hat, oder Nachteile, wenn jemand mal schlechte Erfahrungen mit dem Orden gemacht hat. (Was natürlich ausschließlich das Ergebnis skandmarnarkischer Kriegspropaganda ist!)

Die erste Frage, die du dir aber stellen musst, ist ob du einen Weißmantel oder einen Schwarzmantel spielen willst. Die Unterschiede sind oben erklärt. Dies stellt den Grundstein für deine Charaktergeschichte dar. Ein Reginaldiner kann im Prinzip vor der Zeit im Orden alles gewesen sein, einfacher Bauer oder hoher Adliger. Entscheidend ist letztlich, wie er in den Orden gekommen ist, freiwillig aus voller Überzeugung als Weißmantel, oder als verurteilter Schwerverbrecher, um dem Henker zu entgehen, also als Schwarzmantel.

### Was macht ein Reginaldiner den lieben langen Tag?

Der Reginaldiner ähnelt dem Kriegsknecht, nur dass er eben keinem Adligen sondern dem Orden dient. Hinzu kommt, dass der Orden eigene Pflichten und Traditionen hat. Seien es Andachten oder die Pflicht zur Wehrhaftigkeit. Die genaue Charakterdarstellung hängt sehr davon ab, welche Vorgeschichte man gewählt hat. Der Ordenscharakter bietet

insoweit eine interessante Mischung: Es gibt den in Etikette und Kampfkunst geschulten Adligen und den einfachen Bauern vom Land oder Handwerker aus der großen Stadt. Der eine träumt von den großen bretonischen Tugenden Mut, Ehre und Leidenschaft, der andere ist einfach nur froh, dem Henker entkommen zu sein, und versucht irgendwie, von Tag zu Tag zu leben. Einer hat Pläne für die Zeit nach dem Ordensleben, der andere wird den Orden nur durch den eigenen Tod verlassen können. Die Charakterkonzepte sind vielfältig und doch sind im Orden alle eine Einheit.

Alle Reginaldiner müssen im Kampf ihren Beitrag leisten. Wer hier seine Brüder und Schwestern im Stich lässt, wird sehr schnell feststellen, dass man in der Fremde den Tod finden kann... Was du als Reginaldiner sonst noch beiträgst, hängt von deinen OT-Fähigkeiten und deinem IT-Charakterkonzept ab. Wir haben eine Alchimistin, die freiwillig dem Orden beigetreten ist. Es gibt einen



Du musst nicht alles auswendig wissen, aber man wird von dir erwarten, dass du neben dem Leben deines Charakters auch grob erzählen kannst, wer Reginald war und in welcher Chapelle des Ordens du derzeit dienst. Auch musst du Lust haben, Ordensspiel zu betreiben, dich also mal für eine Andacht hinzuknien, einer Geschichte aus dem Lebens Reginalds zu lauschen und dich der Gruppe unterzuordnen.

Die Ausstattung ähnelt einem Kriegsknecht, jedoch mit einem weißen Wappenrock mit großen roten R darauf.

Als Schwarzmantel **MUSS** ein schwarzer Mantel/Umhang **jederzeit** getragen werden. Als Weißmantel ist das Tragen eines Mantels keine Pflicht. Andere Farben sind unüblich. Also weiß, schwarz, rot. Der Rest der Ausrüstung ist Stahl oder Leder. Wehrhaftigkeit ist Pflicht, aber das genaue Ausmaß ist unterschiedlich und niemand muss am Anfang gleich ein Kettenhemd mitbringen.

Da man als Reginaldiner kämpfen muss, sind ein Gambeson und ein Helm zum Eigenschutz notwendig, eine Nahkampfwaffe und ein Messer ebenfalls. Ansonsten gibt es einiges an Fotos von Reginaldinern, auf denen man verschiedene Varianten sehen kann.

Natürlich gilt, dass wir dich gerne beraten und unterstützen!

Sprich gern Cochon/Michael im Forum an. Oder wende dich an die Landesorga (Tatjana oder Daniel), die dir den Kontakt herstellt.

Medicus, der verbotene Praktiken anwendete und nun den schwarzen Mantel trägt. Einige Charaktere bringen Fähigkeiten mit, die im Orden weiter genutzt werden können. Andere waren vorher schon Taugenichtse und sind es jetzt außerhalb des Kampfes noch immer...

#### Was wird von dir erwartet?

Mach dir zunächst wirklich Gedanken über das Charakterkonzept. Wer z.B. einen Schwarzmantel spielt, muss sich im Klaren sein, dass er mit diesem Charakter niemals den Orden verlassen, Reichtum anhäufen, Titel erhalten oder eine Familie gründen kann. Die Vorgeschichte bestimmt nicht nur, was man aktuell im Orden tun kann, sie bestimmt auch die mögliche Charakterentwicklung für die Zukunft.

Auch musst du dir bewusst sein, dass du einen bestehenden Orden bespielst. Es gibt Geschichten über Reginald, über den Orden, du musst dich also mit der Materie befassen.



# Unser Service für Anfänger

Weil wir zu wenig Geld haben und überdies geizig sind, machen wir fast alles selbst. Gottseidank sind die handwerklichen Ansprüche an die Mode des Mittelalters nicht allzu hoch, so dass auch jemand man zwei linken Händen hier erfolgreich sein kann. Ob Nähen, Sticken, Töpfern, Lederarbeiten, Waffen bauen - irgendwer von uns kann es und hilft gern. Niemand kann von Anfang an gut ausgestattet sein. Damit man aber als Anfänger nicht unnötig Geld verbrennt, kannst du mit uns im Forum über deine Vorstellungen und Ideen sprechen. Unsere „Veteranen“ des Rollenspiels nehmen die Anfänger sehr gern unter ihre Fittiche und helfen ihnen, gleich von Anfang an, Enttäuschungen zu vermeiden und den Spielspaß möglichst schnell zu entdecken. So gibt es im Forum und auch auf der Homepage genug Anleitungen zum Selbstmachen von Kleidung. Alle relevanten Schnittmuster liegen als PDF vor und wir geben das gern weiter. Auch, wo man was günstig und gut kaufen kann, wissen wir und teilen dieses Wissen mit dir. Aber wir helfen auch an anderen Fronten:



## GEWANDUNGSVERLEIH

Wir statten dich für die ersten Cons gern aus. Jeder von uns hat irgendwas im Fundus, was er an dich verleihen würde. Ob Klamotten oder Waffen – irgendwas passendes findet sich schon! So musst du nichts kaufen, was nachher rumliegt oder wofür du dich schämen musst.



## CHARAKTERKONZEPTION

Wir beraten dich, was wirklich cool ist und was nicht. Durch unsere jahrelange Spielerfahrung und die heterogene Zusammensetzung unserer Gruppe wissen wir, was funktioniert und gut aussieht. So bewahren wir dich vor Spott. Und natürlich helfen wir auch bei der Umsetzung. Oder beim Einkaufen.

## REISE MIT STIL

Du brauchst kein Iglu-Zelt. Wir haben genug Platz in unseren IT-Zelten und nehmen dich gern auf. Oder wir leihen dir ein Zelt, wenn du mit uns auf Con gehst. Außerdem besitzen wir eine fulminante Lagerausstattung, die du mitnutzen darfst. Für jede Reisegröße haben wir z. B. einen mittelalterlichen Pavillon bzw. ein Sonnensegel samt Tischen und Bänken, so dass du immer einen Platz zum Sitzen hast und zusammen mit uns mächtig Eindruck schinden kannst. Auch eine eigene Lagerküche nennen wir unser eigen.

## REISE GÜNSTIG

Wo immer es geht, bilden wir Fahrgemeinschaften. Auch das Kochen organisieren wir gemeinsam. Das spart Geld und macht mehr Spaß!

## Bastelwochenenden

Mehrmals im Jahr veranstalten wir im norddeutschen Raum Basteltreffen, wo wir Kostüme nähen, Werkprojekte (z. B. das Nähen eines Zeltes, Waffenbau oder Holzarbeiten) zur Verschönerung unseres Lagers umsetzen. Die Teilnahme an solchen Gemeinschaftsdiensten ist ausdrücklich erwünscht!



Für den Anfang können wir dir, wie schon gesagt, einiges leihen. Bei manchen Dingen lohnt sich aber eine Eigenanschaffung von Anfang an. Hier eine kleine Liste mit Must-Haves für jede Con-Teilnahme.

1. Feldbett
2. Schlafsack + Kopfkissen - Wolldecke zum Abtarnen der OT-Schlafstätte tagsüber
3. Tiefer und flacher Teller, Becher, ggfls. Besteck (Wir haben Besteck für ca. 25 Leute, ist also nicht zwingend)
4. Geld (z. B. um den Ambientepfennig in Höhe von 5 Euro zu löhnen, der von uns auf manchen Veranstaltungen erhoben wird)
5. Oropax (Wir schnarchen zwar nicht, aber manchmal ist das Vortäuschen von Schlafgeräuschen IT zwingend notwendig...)
6. Jetronke, wie der Bretoner sagt (gemeint ist, dass du dir bitte mind. das mitbringst, was du selbst trinken willst)
7. Mampf für Zwischendurch (in der Regel organisieren wir gemeinsame Mahlzeiten. Das beschränkt sich aber auf Frühstück und Abendessen – für Zwischendurch musst du selbst sorgen!)
8. Klopapier (Kein Witz – obligat für JEDEN Con!)
9. Taschenlampe (wenn du nachts das Klopapier Gassi führst....)
10. Sonnencreme
11. IT-Kopfbedeckung gegen die Sonne (deine IT-Klamotten werden hier nicht aufgeführt, ebenso wenig deine Socken und deine Unnerbüxen. Aber die Kopfbedeckung erwähnen wir, weil fast jeder von uns schon mit Sonnenstich einen Tag kotzend im Lazarett gelegen hat....)
12. Handtuch (das meistvergessene Ding auf Con, darum auf der Liste)

Alles andere, wie z. B. detaillierte Informationen zum Landeshintergrund und den mitreisenden Persönlichkeiten findest du hier:  
[www.bretonien.de](http://www.bretonien.de)