

Das Schlammfeld

Allgemeiner Styleguide

Das Schlammfeld ist eine eher düstere Low-Fantasy-Con mit einem geschlossenen Hintergrund. Daher ist uns wichtig, ein dem Setting entsprechendes Erscheinungsbild zu wahren, um die Immersion und das Spielgefühl zu unterstützen. Die hier beschriebenen Grundrichtlinien sollten daher unbedingt beherzigt werden!

Allgemeines Erscheinungsbild:

Nach dem fast alles zerstörenden Krieg ist wenig übrig, was noch vollkommen unbeschädigt ist. Das allgemeine Erscheinungsbild ist also eher dreckig und abgeranzt, Charakter und Ausrüstung sind vom Krieg gezeichnet.

Kleidung:

Durch die Kleidung wird ein Charakter maßgeblich dargestellt, daher ist sowohl das Aussehen, als auch der Zustand der Kleidung sehr wichtig für die Immersion. Die Kleidung leidet zuerst unter den widrigen Umständen des Lebens. Komplett saubere sowie feine Kleidung entspricht nicht dem Ambiente des Schlammfelds.

Vom Kleidungsstil unabhängig kann die Kleidung eines Charakters also ruhig dreckig wirken und auch Flicker oder Reparaturen sind an der Tagesordnung. Höfische Kleidung ist eher untypisch, da sie zum einen nicht den Belastungen gewachsen ist und den Charakter zum anderen zu einem potentiellen Ziel von Räubern oder Schlimmerem macht.

Waffen und Rüstungen:

Trotz der großen Schlachten haben nur wenige Waffen und Rüstungen den Krieg überstanden, jeder Charakter sollte nur Ausrüstung entsprechend seiner Rolle und seines Hintergrundes mit sich führen. Jeder hat also nur das Nötigste und Wichtigste bei sich.

Als Richtlinie gilt Charakter mit zivilem Hintergrund tragen normalerweise Messer und Kurz Waffen, keine Stangenwaffen oder Schilde und keine Rüstungsteile.

Einfache Kämpfer wie Milizionäre, Waffenknechte und Söldner tragen normalerweise einfache Handwaffen wie Knüppel, lange Messer, Streitkolben oder Äxte, selten simple Langwaffen wie Speere. Als Rüstung muss meistens ein Gambeson und Helm ausreichen.

Ausgebildete Kämpfer wie gedrillte Infanteristen, Veteranen oder auch Adelige tragen bessere Handwaffen und Schwerter und sowie vereinzelt Langwaffen oder Schilde. Die meisten haben Teile ihrer Rüstungen retten können und tragen einige Rüstungsteile. Charaktere, die keiner der großen Fraktionen angehören sollten keine Brustpanzer, keine Schilde und keine Langwaffen tragen. Umfangreichere Rüstung bleiben ausschließlich den Anführern der einzelnen Fraktionen vorbehalten.

Ritter oder ähnliche Charakter mit intaktem Gefolge sind von diesen Einschränkungen ausgenommen.

Schilde bieten im Larp, insbesondere in unserem Setting, einen großen Spielvorteil. Daher verzichtet im Zweifel lieber auf einen Schild. Schildwälle sind auf der Con unerwünscht.

Auch wenn sie sehr gut aussehen möchten wir darum bitten, dass harte Larp-Waffen wie z.B. viele günstige Larp-Waffen aus Fernost oder auch die Authentic-Serie von Wyvern Crafts, genauso wie Schilde mit harten Rändern und Rüst-Teile mit scharfen bzw. nicht gefalzten Kanten bitte nicht mitgebracht werden. Diese stellen ein unnötiges Verletzungsrisiko für alle Beteiligten dar!

Unterkunft und Lager:

Dem Setting entsprechend sind für Spieler nur IT-taugliche Zelte erlaubt. Diese müssen nicht zwingend Larp-/Reenactment-Zelte sein, aber in das Ambiente passen. Abgetarnte OT-Zelte sind nicht erlaubt! OT-Zelte sind nur für NSC auf dem OT-NSC-Zeltplatz erlaubt.

Wenn ihr keinen Schlafplatz habt wendet euch an eure Mitspieler, es findet sich immer noch eine Unterkunft. Im Notfall schreibt uns eine E-Mail an orga@brokenmindlarp.de, dann finden wir gemeinsam eine Lösung.

Um Immersion und Spielgefühl zu verbessern sind keine sichtbar OT-Lagerausrüstung oder OT-Verpackungen wie Bierkästen, Bierflaschen, Einwegverpackungen, etc. im sichtbaren IT-Bereich erlaubt.

Bierbänke sind den Außenbereichen der Zelte/Lager eher störend. Daher müssen diese, wenn sie im IT-Bereich sichtbar sind, komplett abgetarnt werden!

Sonstige Ausrüstung:

Aus den vorgenannten Gründen bitten wir euch keine sichtbaren OT-Gegenstände egal welcher Art wie Feuerzeuge, Messer, etc. im sichtbaren IT-Bereich liegen zu haben oder offen zu nutzen.

Insbesondere betrifft dies Aschenbecher, offene Aschenbecher mit Zigarettenstummeln sind nicht erwünscht!

Bitte achtet auch unbedingt auf die Regeln zu Feuer und Messersicherheit im Grundregelwerk!

Kleidungsstil und Kultur der Nordreiche:

Jedem der Nordreiche gibt es einen vorherrschenden Kleidungsstil. Die hier aufgeführten Dinge dienen als Richtlinie, um sie leichter einem Reich oder einer Fraktion zuordnen zu können und ein stimmiges Gesamtbild zu schaffen. Die Vorschläge sind aber nicht verpflichtend und sollen nur als allgemeine Anhaltspunkte dienen.

Artilien (Der Westen):

Der Stil von Artilien orientiert sich am Spätmittelalter bis zur frühen Renaissance.

Artilier legen ihrer Kultur entsprechend eher mehr Wert auf das Aussehen, sofern ihr persönlicher Stand dies erlaubt. Die ausgeprägte Handels- und Hofkultur hat in der Vergangenheit zu einigen modischen Entwicklungen beigetragen.

Der Serena-Glaube spielt eine zentrale Rolle und ist sowohl in der Sprache als auch als Zeichen an Kleidung oder Schmuck allgegenwärtig. Serena-Priestern und besonders der Serena-Kirche an sich wird hoher Respekt entgegengebracht.

Schmuck ist für Artilier sowohl ein Ausdruck des persönlichen Standes als auch ein allgegenwärtiger Modegegenstand.

Auch ein gewisser Bildungsstand gilt in Artilien als schick, wenn man dazu Zugang hat, was auf die unterste Bevölkerungsschicht meist nicht zutrifft.

Borestrien (Der Osten):

Der Stil von Borestrien orientiert sich am mittel- und osteuropäischen Hoch- bis Spätmittelalter.

Borestrier sind normalerweise pragmatisch und in gedeckten Farben gekleidet. Erdfarben und Leder bestimmen den Kleidungsstil, in gehobenen Schichten kommen Pelze und einfacher Schmuck hinzu.

Glaube ist für Borestrier sehr wichtig. Neben dem allgegenwärtigen Serena-Glauben spielen besonders einfache, kleine Opfergaben an die Naturgeister eine Rolle. Serena-Priestern und -Predigern, insbesondere aus Borestrien, wird hoher Respekt entgegengebracht, die Serena-Kirche oder -Kulte hingegen haben keinen relevanten Stellenwert und werden teils sogar offen abgelehnt. Ungläubigen begegnen Borestrier mit Unverständnis bis hin zu offener Abneigung.

Schmuck ist nur selten vertreten und wenn dann einfach gefertigt.

Die Landbevölkerung sowie die einfache Bevölkerung in den Städten hat keinen hohen Bildungsstand. Außerhalb von Klerus und Adel können die allerwenigsten überhaupt Lesen und Schreiben. Borestrier verlassen sich eher auf reale Erfahrung und das mündlich überlieferte Wissen ihrer Eltern und Großeltern.

Dahlheim (Der Norden):

Der Stil von Dahlheim ist eher weiter gefasst. Er orientiert sich an dem Früh- bis Hochmittelalter Nord- und Nordosteuropas. Darüber hinaus sind auch einige, davon abweichende Kulturansätze möglich.

Dahlheimer kleiden sich in verschiedenen Farben, von blau über grün bis rot ist alles vertreten. Verzierte Kleidung und Schmuck sind für Dahlheimer durchaus alltäglich. Darüber hinaus sind die einzelnen Stile von Sippe zu Sippe und von Ort zu Ort sehr unterschiedlich.

Der Glaube in Dahlheim ist sehr divers, jeder Sippe und teilweise jede Person folgt einer etwas anderen Glaubensvorstellung. Serena-Priestern wird der gleiche Respekt entgegengebracht wie jeder anderen Art von Kleriker. Religiöse Institutionen gibt es in Dahlheim nicht und daher spielt auch deren Autorität für Dahlheimer keine Rolle.

Besonderer Schmuck ist den meisten Dahlheimer sehr wichtig, sei es weil er den eigenen Stand zeigt oder einen Charakter als freien und gleichen Menschen kennzeichnet.

Die meisten Dahlheimer haben keine klassische Bildung, stattdessen verlassen sie sich eher auf die Ausbildung durch ihre Familie oder Sippe. Schrift ist in Dahlheim sehr unterschiedlich verbreitet und es gibt mehrere verschiedene Schriftsysteme. Lesen und Schreiben ist daher auch hier nur einem kleinen Teil der Bevölkerung möglich.

Anderlinge

Anderlinge kleiden sich grundsätzlich entsprechend dem Reich, aus dem sie stammen. Darüber hinaus tragen sie gelegentlich Symbole ihrer Sippe oder der Kultur ihrer Ahnen. Die meisten Anderlinge sind sich der ablehnenden Haltung der Menschen gegenüber ihrer Kultur und ihrem Aussehen bewusst und vermeiden daher ein Zur Schau Tragen ihrer körperlichen und kulturellen Merkmale.

Für die Kultur der Anderlinge gibt keine besonderen Richtlinien, sie sind vorerst dem Spieler überlassen.

Die Südlande:

Die Südlande sind kein genau begrenztes Gebiet, sondern ein Sammelbegriff für Orte und Kulturen außerhalb der Nordreiche. Ebenso so vielfältig wie diese Orte kann das Aussehen und Verhalten dieser Menschen sein. Aus den Südlanden kommen fast ausschließlich Händler bis in die Nordreiche, nur wenige andere Professionen verirren sich so weit nach Norden, von Söldnern oder Leibwächtern der Karawanenführer oder Schiffskapitäne abgesehen.

Der Serena-Glaube stammt ursprünglich aus dem Süden, sodass viele Südländer trotzdem mit ihm vertraut sind, auch wenn sie teilweise eine etwas andere Auslegung haben. Die Serena-Kirche ist ihnen fremd und spielt für sie als Institution daher keine größere Rolle. Mehr zum Serena-Glauben im Süden findet sich im bald erscheinenden "Erweiterter Hintergrund: Südlande".