

Charaktere und Hintergründe bei den Bärensteinern

Der Bärensteiner Hintergrund lässt eine große Bandbreite bei der Ausgestaltung von Charakteren zu. In diesem Dokument geben wir einige Anregungen zum erschaffen und gestalten von LARP Charakteren bei den Bärensteinern.

Falkenstein

Falkenstein liegt im nördlichen Teil des östlichen Siegels in Mythodea. Im Norden grenzt es an Axtfels, dem Herzogtum der befreundeten AnkoraGhaner. Im Westen liegt Hagens Wacht, welches den ebenfalls in Freundschaft verwundenden Schattenstürmern zugesprochen wurde. Kerewesch grenzt im Süden an Falkenstein, einem Herzogtum zu welchem es bisher eher wenige Kontakte gibt. Das Land selbst ist nicht sehr reich an Wäldern. Dafür ist die Viehzucht hingegen sehr verbreitet. Besonders stolz ist man auf die Pferdezucht. Für den Kohleabbau ist der Orden der schwarzen Sonne zuständig, welcher das kleine Lehen Palatia in Falkenstein zugesprochen bekommen hat.

Derzeit werden im Lehen verstärkt die Straßen ausgebaut, um einerseits den Handel anzukurbeln, den Anschluss nach Westen zu Verbündeten zu verbessern und das eigene Militär schneller bewegen zu können. Da das Land sehr groß ist, wird derzeit ein Postkutschensystem entwickelt und etabliert.

Die Bevölkerung Falkensteins besteht zum größten Teil aus Einwanderern. Meist sind es Aranier sowie Bürger der Nachbarländer. Also aus Gebieten mit feudalistischem Lehnssystem. Dies führt dazu, dass die Bürger Falkensteins oftmals eher schreckhaft auf "außergewöhnliche Wesenheiten" reagieren. Oft schlägt die Schreckhaftigkeit auch in Aggression um und so baumelte bereits der ein oder andere Tiermensch an einem Baum, aufgeknapft von einem Bauernmob.

Es gibt keine einheitliche Volksreligion in Falkenstein. Da das Herzogtum vor allem ein Einwanderungsland ist, haben die Einwanderer ihren entsprechenden Glauben von Zuhause mitgebracht. So ist der Glaube an den Eynen ebenso verbreitet wie an Sigmar oder die Elemente. Dadurch, dass sich der Bärensteiner Ritterorden, welchem Herzog Felian von Bärenstein Galdifei als Ordensmeister vorsteht, über Jahre dem Element der Magie verschrieben hatte, wird das Element der Magie in Falkenstein besonders verehrt. Besonders der Aspekt der Zusammenhalt wird dabei verehrt.

Falkenstein ist eine Monarchie. Der Herrscher ist Herzog Felian von Bärenstein Galdifei. Dieser wird jedoch beraten und unterstützt durch so genannte Hofräte. Ein Hofrat besteht immer aus fünf Personen. Dabei hat einer der Mitglieder die Funktion eines Vorsitzenden, der die vom Hofrat verfassten Vorschläge an den Herzog weiterreicht und ihm erläutert. Kleinere Dinge kann ein Hofrat selbst beschließen. Umfassendere Arbeiten werden jedoch nach wie vor dem Herzog vorgelegt, der diese abzuzeichnen hat.

Charaktere aus Falkenstein

Pöbel

Als großes Land bietet Falkenstein alle Möglichkeiten Charaktere aus dem einfachen Volk zu spielen. Da die Bärensteiner aber in aller Regel als Soldaten auf Cons gehen, ist es hilfreich einen Bezug zur Truppe zu haben. Falkensteiner sollten etwas über die Region wissen, aus der sie kommen, und können gerne regionale Eigenarten kreieren.

Beispiele

Tischler aus Hohenburg

Hohenburg ist ein Teil des Lehens Palatia, welches vom Orden der Schwarzen Sonne verwaltet wird. Hohenburg lebt vom Kohleabbau. Als Tischler warst du für das Abstützen der Stollen mitverantwortlich. Nach einem Streit mit dem Vorarbeiter hast du gekündigt und bist den Sappeuren der Falkensteiner Miliz beigetreten. Als ehemaliger „Kumpel“ ist vor allem deine ausgeprägte ruhrpottsche Mundart auffällig (*he olla gibn ma den mottek*). Du hast deine Grundausbildung hinter dir, aber wenig Erfahrung im Militärdienst.

Künstler

Du bist ein Künstler aus Kappeln. Und sogar ein ganz großer deines Handwerks! So denkst zumindest du selbst und deine Mitbürger. Denn euch fehlt ein passender Vergleich. So ziehst du hinaus in die Welt um allen Zweifeln zu beweisen, dass du der größte Künstler ganz Falkensteins bist!

Schauerermann aus St. Georg

St. Georg ist nicht nur der Regierungssitz Falkensteins sondern auch der größte Seehafen des Herzogtums. So hattest du dort als Hafearbeiter und Tagelöhner ein gutes Auskommen. Zumindest bis du Dir ein Bein gebrochen hattest und beinahe verhungert wärest, da du kein Geld verdienen konntest. In der Taverne hast du erfahren, das du als Hilfsarbeiter beim Militär auch im Krankheitsfall weiter bezahlt wirst. Kaum konntest du wieder laufen, hast du dich auch schon bei den Truppen gemeldet. Beim Tross schätzt man, dass man dich vielseitig einsetzen kann. Du hilfst beim packen der Wagen, den Heilern beim Amputieren und abends in der Taverne unterhältst du die anderen mit Geschichten von deiner Zeit auf dem Meer.

Redakteur des St. Georg Monatsblatt

Du bist der Schrecken aller Geheimniskrämer. Denn du bist Redakteur des St. Georg Monatsblatt und damit bestrebt, eine reißerische Geschichte aufzutun. Da kommt es dir natürlich gerade Recht die Truppe ins Feld zu begleiten. Denn wo kann man besser Geschichten aus erster Hand erfahren?

Militärische Truppen

Die **Bärensteiner** sind die „alte“ Elitegarde des Herzogs und unterstehen ihm direkt, da er auch Ordensmeister ist. Ursprünglich aus Araniern stammend sind sie diejenigen die als erstes Falkenstein aufgebaut und geschützt haben. Ihr Ansehen ist dementsprechend hoch. Sie haben eine hervorragende militärische Ausbildung genossen und schon einige Kämpfe hinter sich. Sie teilen sich in verschiedene Fäuste, die aus schwerer Infanterie, Spähern sowie einer kleinen Gruppe Armbrustschützen bestehen. Bärensteiner Ordensmitglieder gibt es nicht sehr viele. Derzeit sind es weniger als 100 Männer und Frauen, einige wenige davon noch in Araniern, dem Ursprungsland.

Falkensteiner Einheiten gibt es dagegen etliche (insgesamt 1075 Soldaten). Hier gibt es noch nichts Genaues und es ist Raum kreativ zu werden. Falkensteiner sind nicht so gut ausgebildet wie Bärensteiner und haben meist geringe oder gar keine Kampferfahrung. Hier wäre Platz um Einheiten zu bilden. Es gibt bereits einige, die gerne eine Sappeur-Einheit bespielen möchten. Aber auch einfache Soldaten mit Truppenbezeichnungen wie „1. Falkensteiner“ oder ähnliches sind möglich. Bei Ideen sprecht euch bitte mit den Verantwortlichen für Falkenstein ab.

Beispiele

Soldat der ersten Herzoglichen Garde

Die erste Herzogliche Garde hat ihren Sitz in St. Georg und ist für den Schutz der Hofräte und anderer Würdenträger zuständig. Die Soldaten der Garde sind handverlesen, gut ausgerüstet und ausgebildet. Das lässt natürlich viele Ansätze für leichtere Konflikte und Neid gegenüber den Soldaten des Ritterordens und Arroganz gegenüber anderen Truppenteilen zu.

Stadtwache zu Magnusbrunn

Du bist eher eine Art Dorfbüttel, doch stammst du aus einer der größeren Ortschaften Falkensteins. Deine Ausrüstung ist etwas besser als die der Büttel aus den Dörfern. Du besitzt Gambeson, Tellerhelm und eine Pike/Armbrust. Du weißt viel über deine Heimatregion. Das berühmte Magnusbrunner Dunkelbier ist eine Spezialität, ohne die du eigentlich nie auf Reisen gehst.

Militärisch geschult bist du nicht gerade und der Krieg ist eigentlich nicht dein Ding. Du wirst froh sein wieder zu Hause zu sein, wo dich jeder mit Respekt behandelt.

Soldat der „Fremdenlegion“

Wer sich bei der Fremdenlegion meldet ist verzweifelt. Bei der Aufnahme wird der Name nicht überprüft und nach 4 Jahren Dienst wird man ehrenhaft mit reiner Weste entlassen. Allerdings werden wohl nur die wenigsten entlassen werden, denn die Fremdenlegion ist die am schlechtesten ausgerüstete Einheit und immer an erste Front. Ein Ort für alle die sonst nirgendwo mehr hin können oder verzweifelt auf der Flucht sind. Menschlicher Herkunft zu sein, ist dabei Grundvoraussetzung.

Soldat des 1. Traditionsschützencorps Falkenstein

Deine Truppe war die erste mit Fronterfahrung und das auch noch im Ausland. Ihr seid bekannt

dafür, dass ihr in Valariot eine Schanze der Schatten erstürmt habt und diese seitdem sichert. Aus Valariot bringst du auch eine Sportart mit, die du an der Front kennen gelernt hast. Seit dem verbot des Knüppeltages spielen die Valaren immer öfter Knüppelball. Dieser körperbetonte Sport setzte sich auch in deiner Einheit durch.

Späher des 3. Falkensteiner Regiments

Die Späher der Falkensteiner unterscheiden sich signifikant von denen der Bärensteiner Elite. Als junge Einheit sind sie nicht besonders gut koordiniert und haben dadurch mehr ungewollten Feindkontakt als es für nur leicht gerüstete Soldaten gut ist. Die fehlende Erfahrung gleichen sie durch (Über-)Mut aus. Falkensteiner Späher sind abgebrühte, schweigsame Typen, die so leicht nichts erschreckt. Sie haben den Tod stets vor Augen. Da die Falkensteiner Späher in erster Linie die Antielemente ausspähen, finden sich unter Ihnen viele Elementargläubige.

Hochrangige und deren Diener

Zum einen gibt es den Adel, welcher jedoch nur selten bespielt wird. Denn unsere Ansprüche an die Darstellung solcher Charaktere sind hoch. Zum anderen gibt es noch die Hofräte. Vorbild für diese ist ein historisches Beamtentum. Hofräte können auch Patrizier, reiche Kaufleute und angesehene Bürger werden.

Adlige Lehnsnehmer sind sehr selten. Zurzeit ist der einzigen Lehnsnehmer in Falkenstein „Der Orden der schwarzen Sonne“. In sofern ihr Interesse an einem Lehen haben, solltet ihr ein glaubwürdiges Gefolge mitbringen.

Beispiele

Großhändler oder Patrizier

Du begleitest die Truppen des Herzogs um für ihre Versorgung zu sorgen. Der exklusive Vertrag, den du erst vor kurzer Zeit abgeschlossen hast, garantiert dir, dass niemand sonst die Truppen versorgen darf. Auch wenn es sicherlich versucht werden wird. Solltest du deiner Aufgabe jedoch nur ungenügend nachkommen, so bedeutet das den Ruin für dich. Also musst du mit klugen Geschäftsideen nicht nur die Truppen bei Laune halten, sondern auch dafür sorgen, dass für dich etwas dabei raus springt.

Hofrat mit Machtambitionen

Die Hofräte sind kürzlich einberufen worden und es steht alles noch auf wackligen Beinen. Dies ist für dich die Gelegenheit um an möglichst viel Macht zu gelangen. Durch Bestechungsversuche anderer Hofräte, durch kluge Geschäfte mit Kaufleuten und

Ausländern oder dem Arschkriechen beim Herzog kannst du einiges dafür tun. Außerdem bist du selbst entweder angesehener Bürger, reicher Kaufmann oder Adelig.

Sekretär des Hofrates für Inneres

Die Hofräte bestehen nur aus Fünf Personen, welche nicht alle Aufgaben selbst erledigen können. So schicken sie des öfteren Sekretäre um nach dem rechten zu sehen. Du bist Sekretär des Hofrates für innere Angelegenheiten. Du sollst eine Anfrage eines befreundeten Nachbarlands genauer untersuchen. Sie wollen Kohlelieferungen und du sollst sicherstellen, dass sie dadurch nicht in der Lage sind etwas herzustellen, dass Falkenstein schaden könnte.

Gesellschafterin und Spionin

Du bist eine Dame von gutem Ruf, die darauf bedacht ist, möglichst viele Männer von hohem Stand zu erfreuen. Dabei bekommst du alle möglichen nützlichen Informationen in die

Finger, die sowohl für deine eigenen Intrigen von großem Wert sind, als auch für andere. Ob du nun fest angestellt bist oder diese Informationen an den meistbietenden verkaufst liegt in deiner Hand.