

# *Guide für Legionsspieler*



Version Januar 2023

## Inhaltsverzeichnis

Die Legion.....	4
Einleitung .....	4
Der „gewöhnliche“ Legionär .....	5
1. Grundsätzliches .....	5
2. Rechte und Pflichten .....	6
3. Rüstung eines Legionärs .....	8
4. Erkennungszeichen der Legion und Ränge .....	8
5. Befehlsstruktur in der Legion.....	8
6. Aufbau einer Legion .....	9
Legionsoffiziere .....	10
1. Grundsätzliches .....	10
2. Rechte und Pflichten .....	10
Legionär - Scout.....	12
1. Grundsätzliches .....	12
2. Rüstung .....	12
3. Patrouillen, Missionen und andere Späße .....	12
4. Nötige Ausrüstung.....	13
5. Charakterfähigkeiten .....	13
Legionär - Magier .....	14
1. Grundsätzliches .....	14
<i>Magier: „Geht nicht, ich hab keine MP's mehr übrig.“ .....</i>	14
2. Rüstung und Ausrüstung.....	15
3. Magie und Zauber .....	15
Legionär - Parlamentär .....	16
1. Grundsätzliches .....	16
2. Rüstung und Ausrüstung des Parlamentärs.....	17
Tross .....	18
1. Grundsätzliches .....	18
2. Rechte und Pflichten .....	18
Orden .....	20
1. Grundsätzliches .....	20
2. Rechte und Pflichten .....	20

Zivilisten aus den Schattenreichen .....	22
1. Grundsätzliches (wenn er die Legion begleitet) .....	22
2. Rechte und Pflichten .....	22
Wichtige Posten in der Legion .....	24
Befehlshaber .....	24
Aufgaben des Befehlshabers: .....	24
Aufgaben des Stellvertreters: .....	25
Lagerwart .....	25
Wachhabender.....	25
Patrouillenführer.....	25
Schildwall - Kommandos .....	26

# Die Legion



## Einleitung

Es ist mal wieder an der Zeit, unsere Legions-Richtlinien ein wenig zu überarbeiten und an die aktuellen Begebenheiten (und gespielten Situationen) anzupassen. Die folgenden Seiten sollen als Hilfe dienen, um einen reibungslosen Ablauf im Spiel zu ermöglichen.

Auch wenn es oft so klingt: Nordmar ist keine paramilitärische Einheit, sondern eine Gruppe von *Spielern*, die sich entschlossen hat, eine effiziente und schlagkräftige Rollenspiel-Einheit der Schattenreiche darzustellen. Die Fülle an Richtlinien und Pflichten des Einzelnen, auch die feste Befehlsstruktur mag hart erscheinen, aber der Spaß eines jeden, der mitmacht, ist nicht nur wichtig, sondern das Ziel des Spiels! Wir fahren nicht auf Con, um uns zu prügeln und dabei gut zu fühlen. Wir fahren auf Con, weil es Spaß macht, miteinander zu spielen, oder mal den eigenen Schweinehund für ein Wochenende zu besiegen, oder einfach nur weil es Spaß macht Nordmar zu sein.

Folglich kann man diese Richtlinien als „Vorwarnung“ sehen, damit du schon weißt, was auf dich zukommen *kann*, und nicht erst vor Ort damit konfrontiert wirst.

# Der „gewöhnliche“ Legionär

## 1. Grundsätzliches

Du dienst mit deinem Schwert und deinem Leben dem Fürsten der Schattenreiche, der Eysernen Krone. Alles, was du tust, jeder Fehler, aber auch jede Heldentat, fällt in der einen oder anderen Weise auf die gesamten Schattenreiche zurück, da du ein offizielles Mitglied der Legion bist. Persönlichkeit gibt es bei jedem noch so „einfachen“ Legionär, aber Befehl und Gehorsam sind nun mal übergeordnet.

Es ist aber besonders wichtig, sich über seinen Charakter Gedanken zu machen. Was hat er erlebt bevor er zur Legion kam? Wie ist er in den Schattenreichen aufgewachsen? Was hat er für positive/negative Eigenschaften? Diese und viele weitere Fragen geben dir eine gewisse Individualität und heben dich unter Umständen vom Corpus „Legion“ ab. Um sie zu beantworten, dient als Grundlage der „Players Guide“, in dem die Archate der Schattenreiche beschrieben werden, und Informationen zum Leben des einfachen Volkes in den Schattenreichen kannst du auch der Geschichte „Kommissar Gork“ entnehmen.

Nur ein Tipp: Gib deinem Legionär keine allzu großen Makel. Ein Langfinger, Lügner, etc. wird nicht lange in der Legion bestehen können und ist spieltechnisch eher eine „Spaßbremse“ für die Gruppe. Bitte solche „Makel“ vorher mit der „Orga“ absprechen. Ebenso Alkoholsucht ist nicht gerade ein Aushängeschild von Effizienz.

Denn Effizienz ist das Stichwort. Die Legion ist effizient und allzeit einsatzbereit. Entscheidungen des Befehlshabenden werden akzeptiert, so wie sie sind. Geredet wird (wenn überhaupt) erst dann darüber, nachdem man Befehle ausgeführt hat.

Wenn Du Out-Time ein Problem damit hast, sei es aus gesundheitlichen Gründen oder wegen privater Einstellung, dann finde bitte (wenn möglich) dennoch eine Intime-Begründung für deine Befehlsverweigerung. Keiner wird dir einen Strick draus drehen.

### Ein Beispiel:

Bekommst du den Befehl, eine „Leiche“ wegzuschaffen, hast aber Out-Time-Probleme mit deinem Kreuz, dann heißt es halt nicht

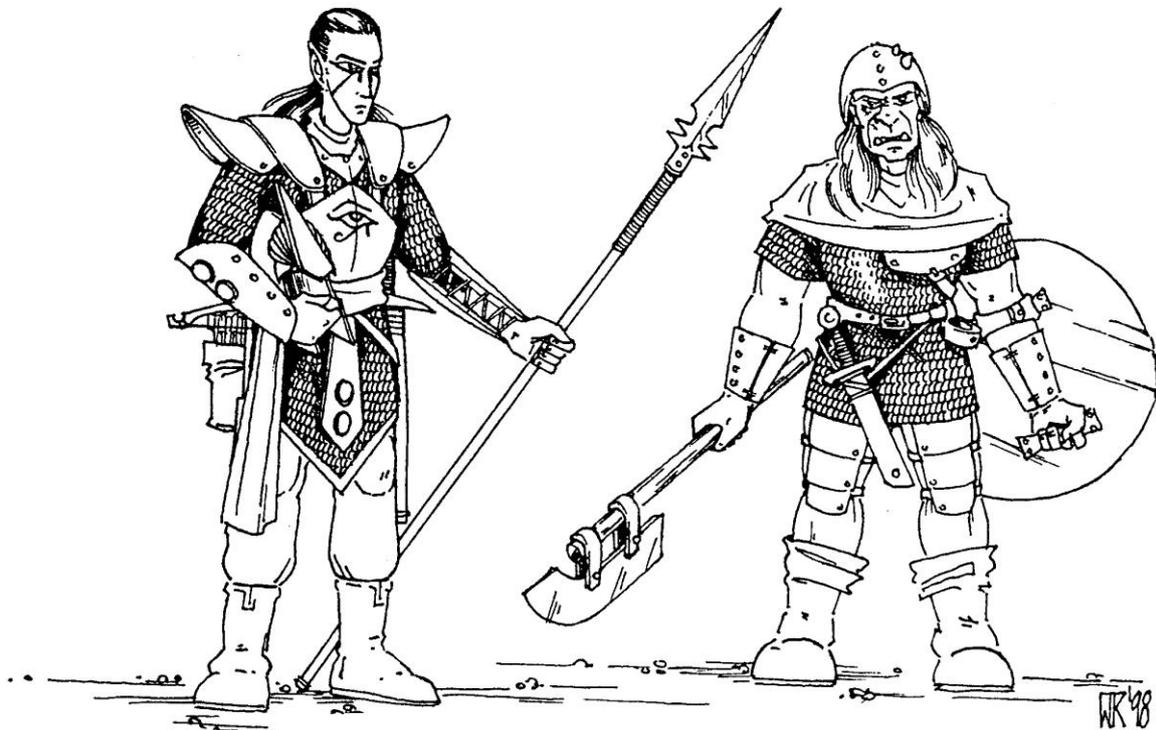
*„Ey, ich kann net so schwer heben, das hat mein Arzt mir verboten!“,*

sondern viel besser:

*„Dekurio, ich kann den Befehl aufgrund einer vorübergehenden gesundheitlichen Einschränkung nicht ausführen und bitte darum, ihn wieder entzogen zu bekommen“.*



Wird dann nach dem Con noch mal über die Situation gesprochen und die Hintergründe erklärt, wird der Dekurio Dir einen solchen Befehl auch nicht wieder geben. Generell gilt: Eine Out-Time-Verletzung ist während eines Cons auch eine Intime-Verletzung! Daran gibt's auch nichts daran auszusetzen, schließlich waren die Menschen im Mittelalter auch nicht unverwundbar.



## 2. Rechte und Pflichten

### 2.1 Pflichten

- Das Wichtigste: Die Autorität des Vorgesetzten ist nicht in Frage zu stellen. Das macht die Einheit nach außen hin lächerlich. Wenn wirklich mal der ranghöchste Offizier aufgrund besonderer Begebenheiten nicht mehr ganz zurechnungsfähig ist, ist er mit geeigneten Mitteln (siehe dazu später mehr) in seinen ursprünglichen Zustand zurückzuführen, währenddessen hat der Rangnächste den Befehl.
- Befehle werden ohne Murren ausgeführt. Befehle werden nur von Offizieren ausgesprochen. Ein Legionär gibt keinem gleichgestellten Legionär Befehle. Siehe dazu auch 4. Befehlsstruktur.
- Dein eigenes Leben als Legionär ist zwar wichtig, aber nicht das Wichtigste. Befehle werden auch dann ausgeführt, wenn die Wahrscheinlichkeit des eigenen Todes dabei hoch ist. Eine Befehlsverweigerung ist oft der sicherere Tod als die Aufgabe, die man zu erfüllen hat. Es sind nur Charaktere, und wenn die tot sind, kann man sich einen neuen Charakter machen. Dein Versagen ist in dem Fall auch das Versagen des Dekurio, er hat dir schließlich den Befehl gegeben und wird eventuell auch dafür zur Rechenschaft gezogen.
- Geheimhaltungspflicht von lagerinternen Informationen.

- Im Dienst wird stets der Wappenrock (schwarz, weißer Rand, auf der Brust ein weißes, gleichseitiges Dreieck, Seitenlänge 20 cm mit Spitze nach oben) getragen.
- Ein Legionär ist immer kampfbereit. Auch im Schlaf. Das heißt nicht, dass du in voller Rüste schlafen musst (darfst du natürlich tun), aber bei einem Alarm musst du dennoch sofort antreten. Und sei es, dass du in Waffenrock und Unterhose kämpfst.
- Der Befehlshabende (i.d.R. Dekurio) kann dich für einen bestimmten Zeitraum vom Dienst freistellen. Er selbst, Ranghöhere und ein Angriff auf unsere Einheit, können diese Freistellung wieder aufheben.
- Lagerappelle gelten für alle Legionäre. Wenn einer ausgerufen wird, finde dich so schnell es nur geht beim Offizier ein, reihe dich ein und erwarte das, was da kommen möge.
- Offiziere werden begrüßt (linke Hand an rechte Brust oder Schwert präsentieren). Der Befehlshabende vor Ort kann diese Pflicht abändern oder aufheben.
- Jeder Legionär hat sich darum zu kümmern, dass seine Ausrüstung einsatzbereit ist. Kann er sie nicht selbst reparieren, gibt er sie an jemanden weiter, der es kann.
- Ein Legionär ist kein Diplomat! Verhandlungen werden durch den Orden geführt. Ist kein Mitglied des Ordens vor Ort, obliegt diese Aufgabe dem obersten Befehlshaber.
- Lagerwache: Diese wird jeden Tag vom Offizier oder Lagerkommandanten eingeteilt. Bei jeder Wacheinheit muss mindestens ein Legionär dabei sein. Während der Wache ist Austreten zur Erleichterung menschlicher Bedürfnisse erlaubt, aber nicht alle auf einmal. Die erste Wache tritt an, sobald das Lager ruht. Die Dauer einer Wacheinheit wird vom Lagerkommandanten festgelegt (zwischen 2 und 6 Stunden). Auch während der Wache gibt es kein Out-Time, Selbst wenn sonst alle schlafen (inklusive SL)!

## 2.2. Rechte

- Vorübergehend kann dir delegierend der Befehl über eine bestimmte Aufgabe zugewiesen werden. Dadurch wirst du nicht zum Offizier und hast nur bis zur Vollendung deiner Aufgabe Befehlsgewalt über die dir zugewiesenen Personen.
- Die Art deiner Freizeitgestaltung obliegt dir Selbst, während du vom Dienst freigestellt bist, solange du bei einem Angriff wieder sofort einsatzbereit bist. Dabei darf auch das Lager verlassen werden (kann jedoch in Ausnahmefällen vom Offizier untersagt werden).
- Solltest du der Meinung sein, ein gegebener Befehl sei irrsinnig oder falsch, eine dir zugeteilte Bestrafung sei ungerechtfertigt etc., so hast du das Recht *nach dem Einsatz* (oder der Bestrafung) einen Brief an den Schattenfürsten Shuldrah Arazul (oberster Befehlshaber unserer

Einheit) zu verfassen und darüber Beschwerde einzulegen. Bitte formuliere diese Beschwerde so, wie dein Charakter es ausformulieren würde. Kann dein Charakter nicht schreiben, such dir jemanden, der es kann. Sei dir sicher, auch der Dekurio wird einen solchen Bericht verfassen.

### 3. Rüstung eines Legionärs

Prinzipiell ist einem Legionär jede Rüstung erlaubt, mit folgenden Ausnahmen:

- Kombination Vollplatte und Kette (ein Kettenhemd und z. B. Schulterplatten und Beinschienen sind erlaubt)
- „Plattengelenke“ (Ausnahme Schattenritter)
- „Gothische Rüstungen“

Am besten du fragst vor einem Kauf von Plattenrüstungen nach, ob diese zum Hintergrund passen.

### 4. Erkennungszeichen der Legion und Ränge

Grundsätzlich trägt der Legionär das Erkennungszeichen einer Einheit. Bei uns ist es die 4. Legion 2. Kohorte. Diese wird so getragen, dass Sie vom Schild nicht verdeckt wird.

Die alten Legions-Patches hatten Rangabzeichen. Hier gibt es leider noch kein aktuelles System wie wir das neu kenntlichmachen können.

#### Farben der Streifen / Rangabzeichen:

Mannschaft	schwarzer Balken (weiße Dreiecke)
niedere Offiziere	weißer Balken (schwarze Dreiecke)
höhere Offiziere	schwarz und silberner Rand (weiße Dreiecke) silbern mit schwarzem Rand (schwarze Dreiecke)



### 5. Befehlsstruktur in der Legion

- Oberster Befehlshaber vor Ort ist immer der ranghöchste Offizier. Gemäß der Rangfolge kann jener auch anderen Offizieren unter sich Befehle erteilen.
- Sollte nur ein Offizier vor Ort sein, so steht es ihm frei, einen Legionär für die Dauer des Einsatzes zu seinem Stellvertreter und damit Offizier vom Feld zu bestimmen.
- Ist kein Offizier der Legion vor Ort (auf dem Con), wird der dienstälteste Legionär für diesen Einsatz in den Rang eines „Offiziers vom Feld“ erhoben.
- Mannschaft, d. h. einfache Legionäre geben anderen Legionären keine Befehle.

## **Befehle, und wie du ihnen begegnest:**

- Direkter Befehl von einem Offizier oder Offizier vom Feld: Ausführen.
- Befehl von einem anderen Legionär: Freundlich drauf hinweisen, dass er über dich keine Befehlsgewalt hat.
- Stehende Befehle: Gelten bis auf Widerruf durch denjenigen, der sie gesprochen hat oder einen Ranghöheren. Befolgen, solange es möglich ist. Widerspricht ein direkter Befehl einem stehenden Befehl, so hat der direkte Befehl Priorität. Auf den Widerspruch (oder wenn es sich um einen Lagerverstoß handeln sollte) ist kurz hinzuweisen. Ein Beispiel: Die einzige Wache wird zu einer Erkundung ausgeschiedt, so hat die Wache darauf hinzuweisen, dass dann niemand mehr Wache hält, wenn sie geht.
- Befehl von einem anderen Legionär, der mit der Betreuung einer Aufgabe betraut wurde und damit Befehlsgewalt delegiert bekam: Ausführen. Delegation von Aufgaben wird ansonsten wie ein stehender Befehl gehandhabt, d. h. ein direkter Befehl des Offiziers unterbricht diesen mit sofortiger Wirkung.
- Befehle von einer Person, zu deren Schutz du abgestellt wurdest: Kannst du ignorieren, außer dein Befehl zum Personenschutz beinhaltet Anderslautendes.

## **6. Aufbau einer Legion**

<b>Anzahl</b>	<b>Bezeichnung</b>	<b>Befehlshaber</b>	<b>Rangabzeichen alt</b>
1 Legionär			schwarzer Balken
10 Legionäre	1 Dekurie	Dekurio	weißer Balken
1 - 10 Dekurien	1 Zenturie	Centurio	schwarzer Balken silberner Rand
6 - 10 Zenturien	1 Kohorte	Centurio	schwarzer Balken silberner Rand min. 2 Dreiecke
1 – 10 Kohorten	1 Legion	Princeps	silberner Balken schwarzer Rand

Die 1. Kohorte jeder Legion besteht aus 10 Zenturien, in der nur Elfenlegionäre sind, zumeist schwer gerüstet. Die Kohorten 2 – 10 bestehen aus bis zu 6 Zenturien gemischter Legionäre.

# Legionsoffiziere

## 1. Grundsätzliches

Dekurio wird, wer schon seit geraumer Zeit bei Nordmar dabei ist und sich „hochgedient“ hat. In Ausnahmefällen kann (aus Out-Time-Gründen) auch ein Anfangscharakter zum Dekurio erhoben werden. Bei von uns veranstalteten Cons werden Offiziere fast ausschließlich von NSCs bespielt.

Als Offizier hat man eine gewisse Verantwortung. Nicht nur für das Gelingen der Mission (Intime), sondern auch OT für die Zufriedenheit und den Spaß der Leute, die dabei sind. Ziel ist nicht, die Legionäre zu tyrannisieren, aber Ziel darf auch nicht sein, jeder kleinen Beschwerde sofort nachzugeben. Ein gesundes Mittelmaß ist hier gefragt, um den größtmöglichen Spaß sowohl für den Offizier, als auch die „einfachen“ Legionäre zu garantieren. Bedenke diesbezüglich auch, welchen Charakter du spielst.

OT-Probleme sind immer zu berücksichtigen. Es darf nicht passieren, dass ein Spieler OT einen Nervenzusammenbruch, eine Erschöpfungsohnmacht, oder starke Verletzungen davonträgt, weil der Dekurio Hinweise auf Befehlsverschönerung missachtet hat.

Noch mehr als die einfachen Legionäre verkörpert der Offizier die Effizienz der Legion der Schattenreiche und der Eysernen Krone. Hier heißt es: Sauber bleiben! Skandale kann sich die Legion nicht leisten und werden schwer geahndet.

Befehle sollten nie den Spielspaß dessen zerstören, der sie erhält. Klar kann es mal eine unangenehme Aufgabe sein, aber nie übertreiben. Auch wenn der Befehlston individuell gestaltbar ist, sollte die Würde des Spielers im Hinterkopf doch beachtet werden.

## 2. Rechte und Pflichten

### 2.1 Pflichten

- Vorbildfunktion beachten, stets mit gutem Beispiel vorangehen.
- Um die Untergebenen kümmern, einen Überblick über die Gruppenmoral behalten und rechtzeitig mit geeigneten Maßnahmen eingreifen, sollte sich Missmut breit machen.
- Bei jedem Einsatz ist ein Vertreter (Offizier im Feld) zu bestimmen.
- Ggf. tägliche Lagerappelle einberufen. Dabei der Mannschaft einen aktuellen Stand über die Dinge vermitteln, auf Anregungen achten und Aufgaben wie Wacheinteilung, Feuerholzbeschaffung etc. delegieren. Die Wacheinteilung sollte gerecht vorgenommen werden, einzige Ausnahme: Fahrerbonus.
- Sind Mitglieder des Ordens oder Zivilisten aus den Schattenreichen anwesend, so sind diese (im Rahmen des Möglichen) auf ihre Bitte hin mit Schutz zu versorgen. Der Offizier hat zu

entscheiden, ob der Schutzbedürftige auch Befehlsgewalt über die Legionäre erhält (nur bei Orden, Zivilisten erhalten generell keine Befehlsgewalt).

- Ist kein Mitglied des Ordens vor Ort, so hat der ranghöchste Offizier die Aufgabe, im Sinne der Erfüllung der gestellten Aufgabe in diplomatische Verbindung mit anderen anwesenden Gruppierungen zu treten. Getroffene Entscheidungen haben jedoch selten den Status eines Vertrages auf lange Zeit, sondern gelten meist nur für die Dauer des Einsatzes. Verträge bedürfen, um wirklich rechtsgültig zu werden, der Prüfung und Zustimmung des Ordens.
- Höhere Offiziere sind zu grüßen und ihre Befehle auszuführen.
- Dem ranghöchsten Offizier obliegt es, die Notwendigkeit der Anheuerung von Söldnern zur Unterstützung der Legionäre zu prüfen und nötigenfalls eine Anheuerung zu veranlassen.
- Der Offizier muss einen Überblick über die Gesamtsituation wahren und stets zur rechten Zeit die richtigen Entscheidungen treffen. Klingt komisch, ist aber so. Das beinhaltet z. B. Anweisungen an Legionäre mit Spezialausbildung zum Magier oder zum Scout, Instandhaltung der Ausrüstung aller Legionäre, Zubereitung von Mahlzeiten, Feuerholz, etc. pp. Im Klartext: eine schieß Verantwortung.
- Vergehen gegen die Legionsrichtlinien sind mit geeigneten Maßnahmen zu ahnden. Solche Maßnahmen beginnen mit Disziplinarmaßnahmen (Rüge, Extra Wache, etc.) und enden beim standgerichtlichen Tod des Betreffenden. Bestrafungen sind der Schwere des Falles angemessen zu treffen und sofort auszuführen.
- Nach jeder Mission ist ein Bericht an den Schattenfürsten zu verfassen.

## **2.2 Rechte**

- Die allgemeine Grußrichtlinie kann vom ranghöchsten Offizier vor Ort geändert werden.
- Nach Ermessen des Offiziers können Aufgaben an Legionäre oder rangniedere Offiziere delegiert werden. Hierbei erhält derjenige für die Dauer der Erfüllung der Aufgabe Befehlsgewalt über die ihm unterstellten Leute im Rahmen eines stehenden Befehles.
- Offiziere dürfen sich Selbst wegen ihrer hohen Verantwortung und Verpflichtung zur „Fitheit“ von der Wache ausnehmen. Liegt im Ermessen des Einzelnen je nach Situation und körperlichem Befinden (Müdigkeit).

# Legionär - Scout

## 1. Grundsätzliches

Der Scout ist in erster Linie Legionär. Das bedeutet, er hat die volle Grundausbildung der Legion genossen, kann theoretisch auch mit Schild und Schwert im Schildwall stehen (oder als Plänkler am Rand bzw. dahinter), muss wie jeder andere Wache stehen etc. pp. Die Ausbildung zum Scout erfolgte additiv zur sonstigen Ausbildung. Ihr steht als theoretisch dem normalen Anfangscharakter-Kampf-Legionär in nichts nach.

Es liegt IMMER im Ermessen des Dekurio oder Offizier vom Feld, als was der Scout eingesetzt wird. Dessen Wort ist Gesetz, auch wenn das bedeutet, dass der Scout ein ganzes Con nicht einmal in den Wald zum Erkunden geht. Es gibt keine, ich wiederhole: Keine Sonderregel.

In Marschkolonnen laufen Scouts i.d.R. in einer Gruppe zusammen, hinter den Schildträgern. Auf Befehl hin muss es schnell möglich sein, sich aus der Kolonne zu lösen, um z. B. links und rechts des Weges durchs Unterholz zu laufen, oder z. B. Hinterhalte rechtzeitig zu entdecken und somit zu vermeiden.

Liegt kein anderer Befehl vor, kämpft ein Scout in der Schlacht hinter dem Schildwall als Plänkler.

Der Scout ist *nicht*: Dieb, Meuchler, Spion, was auch immer, sondern ist immer *Soldat*. Ausnahmen regelt nur der befehlshabende Offizier.

## 2. Rüstung

Ein Scout darf jede Rüstung besitzen und anziehen, ganz wie er mag. Allerdings: Hat ein Scout Vollplatte oder Kette an und bekommt vom Dekurio den Befehl in naher Zukunft auf eine Mission zu gehen, hat er passendere Kleidung und Rüstung anzulegen. Selbst wenn das dazu führen sollte, innerhalb weniger Stunden sich mehrmals umzuziehen, ist das einzig und allein das Problem des Scouts. Daher ist es ratsam, eher eine Rüstung aus maximal hartem Leder zu tragen, um damit flexibler und schneller einsetzbar zu sein. Im Schildwall braucht man nicht unbedingt Rüstung, wenn man mit dem Schild umgehen kann.

## 3. Patrouillen, Missionen und andere Späße

Die Sonderausbildung, die du genossen hast, hat dich darauf vorbereitet, während Kampfeinsätzen die nötigen Informationen für den Dekurio vor Ort herbeizuschaffen. Das kann auf verschiedene Arten geschehen, sei es durch einfaches Hinschleichen und Spähen, sei es durch Infiltrieren des gegnerischen Lagers, sei es durch Horchen an Zeltwänden etc. Oder aber du durchforstest quadratkilometerweise den Wald und suchst nach Hinweisen auf Artefakte.

Welche Information du wie herbeischaffst, ist meistens dir selbst überlassen, solange du nicht auffliegst. Dein eigenes Leben ist oft in Gefahr, da du allein im Wald, im feindlichen Lager, oder sonst wo bist. Deine einzige Chance ist die Schnelligkeit und Beweglichkeit, manchmal auch die Spitzfindigkeit der Worte.

Solange der Dekurio dich auf keine besondere Mission losschickt, bist du ein stinknormaler Legionär und reihst dich ins normale Lagerleben ein.

Wenn du dich für einen Scout entscheidest, sollten dir auch längere Wanderungen durch den Wald und unwegsames Gelände - auch nachts - nichts ausmachen. Ein wenig Out-Time-Orientierungssinn sollte auch vorhanden sein.

Sei, wenn möglich, rechtzeitig auf dem Con, um dich Out-Time mit eventuellen Gefahrenquellen im Spielgebiet (steile Abhänge, Wildschweinrudel, etc.) vertraut zu machen.

#### **4. Nötige Ausrüstung**

Ein Scout „braucht“ eigentlich gar nichts, außer seine Füße, halbwegs unauffällige Kleidung (auch nachts ist grau/braun/dunkelgrün besser als schwarz) und jede Menge siebten Sinn (gesunden Menschenverstand).

Während besonderen Missionen wird der Waffenrock in der Regel nach Verlassen des Lagers abgelegt, mitgeführt und bei der Rückkehr vor Betreten des Lagers wieder angelegt. Nur in Ausnahmefällen wird er im Lager zurückgelassen.

Wünschenswert, aber nicht von Anfang an nötig, ist eine Fernkampfwaffe (Bogen oder Armbrust, Wurfmesser).

#### **5. Charakterfähigkeiten**

Der Scout ist (wie normale Legionäre) ein spezialisierter Kämpfer (nach DragonSys). Um auch (In-Time) im Wald nicht ganz planlos zu sein, sollte Spuren Lesen, Fallen stellen, etc. gelernt werden. Sollte halt logisch zum Charakterhintergrund passen. Ansonsten können alle Kämpfer- und Abenteurerfähigkeiten erlernt werden.

# Legionär - Magier

## 1. Grundsätzliches

Ein paar einleitende Worte zum Sprachgebrauch eines Magiers. Hierbei geht es vor allem darum, dass der Magier (sei es Legionsmagier, Trossmagier oder was auch immer) das Spiel und die Vorstellbarkeit von Magie nicht durch Ausdrücke zerstört, die einfach fehl am Platze sind.

### Ein trauriges Beispiel:

*Dekurio: „Magier, bereite dich für die kommende Schlacht auf ein paar Angriffszauber vor!“*

*Magier: „Geht nicht, ich hab keine MP's mehr übrig.“*

In weniger als 10 Sekunden ist die gesamte Atmosphäre futsch, vollkommen unnötig. Der Dekurio kann so einen Ausspruch nur als Befehlsverweigerung deuten, die Magie, ohnehin schon schwer vorzustellen oder darstellbar im LARP, verkommt zu einem simplen Punkterunterzählen, einer Farce. Darum versuche bitte immer, dich in die wirkliche Lage eines Magiers hineinzusetzen. Wie könnte es besser klingen?

*Dekurio: „Magier, bereite dich für die kommende Schlacht auf ein paar Angriffszauber vor!“*

*Magier: „Dekurio, ich fürchte, dass die Flussrichtung der hiesigen magischen Linien mich den Tag über negativ beeinflusst hat, die Kraft, die Magie zu bündeln, wurde daher bereits durch meine bisherigen Zauber erschöpft. Mindestens 3 Stunden der absoluten Ruhe wären für mich vonnöten, um nur einen Teil der Konzentration wiederzuerlangen. (...beliebig fortsetzbar...)*

Ja, der Dekurio wird dich unterbrechen, er wird dich vielleicht sogar anschnauzen, weil nicht alles nach seiner Nase geht, aber er muss es intime so akzeptieren und wird daraufhin entsprechend handeln. Er wird dir vielleicht auch schon ab dem zweiten Wort nicht mehr zuhören ☺ Aber das Wichtigste: Du bist in deiner Rolle geblieben, und alle um dich herum werden es dir danken, Selbst wenn ihre Charaktere genervt tun vom Gesülze des Magiers.

Der Legionsmagier ist in erster Linie Legionär. Das bedeutet, er hat die volle Grundausbildung der Legion genossen und kann theoretisch auch mit Schild und Schwert im Schildwall stehen (oder als Plänkler am Rand bzw. dahinter), muss wie jeder andere Wache stehen etc. pp. Die Ausbildung zum Magier erfolgte additiv zur sonstigen Ausbildung. Ihr steht als theoretisch dem normalen Anfangscharakter-Kampf-Legionär in nichts nach.

Es liegt *immer* im Ermessen des Dekurio oder Offizier vom Feld, als was der Legionsmagier eingesetzt wird. Dessen Wort ist Gesetz, auch wenn das bedeutet, dass der Legionsmagier ein ganzes Con keinen einzigen Zauber anwendet. Es gilt keine, ich wiederhole: keine Sonderregel für Legionsmagier.

Der Legionsmagier ist *nicht*: Botschafter, dekadenter Weintrinker, Diplomat, Zivillist, was auch immer, sondern ist immer *Soldat*.

## 2. Rüstung und Ausrüstung

Ein Legionsmagier darf jede Rüstung besitzen und anziehen, ganz wie er mag. Allerdings: Zaubern funktioniert nur in (maximal) nicht-beschlagener Lederrüstung. Hat ein Legions-Magier Vollplatte oder Kette an und bekommt vom Dekurio den Befehl, in naher Zukunft Magie einzusetzen, hat er diese unverzüglich abzulegen. Selbst wenn das dazu führen sollte, sich innerhalb weniger Stunden mehrmals umzuziehen, ist das einzig und allein das Problem des Legions-Magiers. Wie beim Scout ist es auch hier ratsam, eher eine Rüstung aus Leder vorzuziehen.

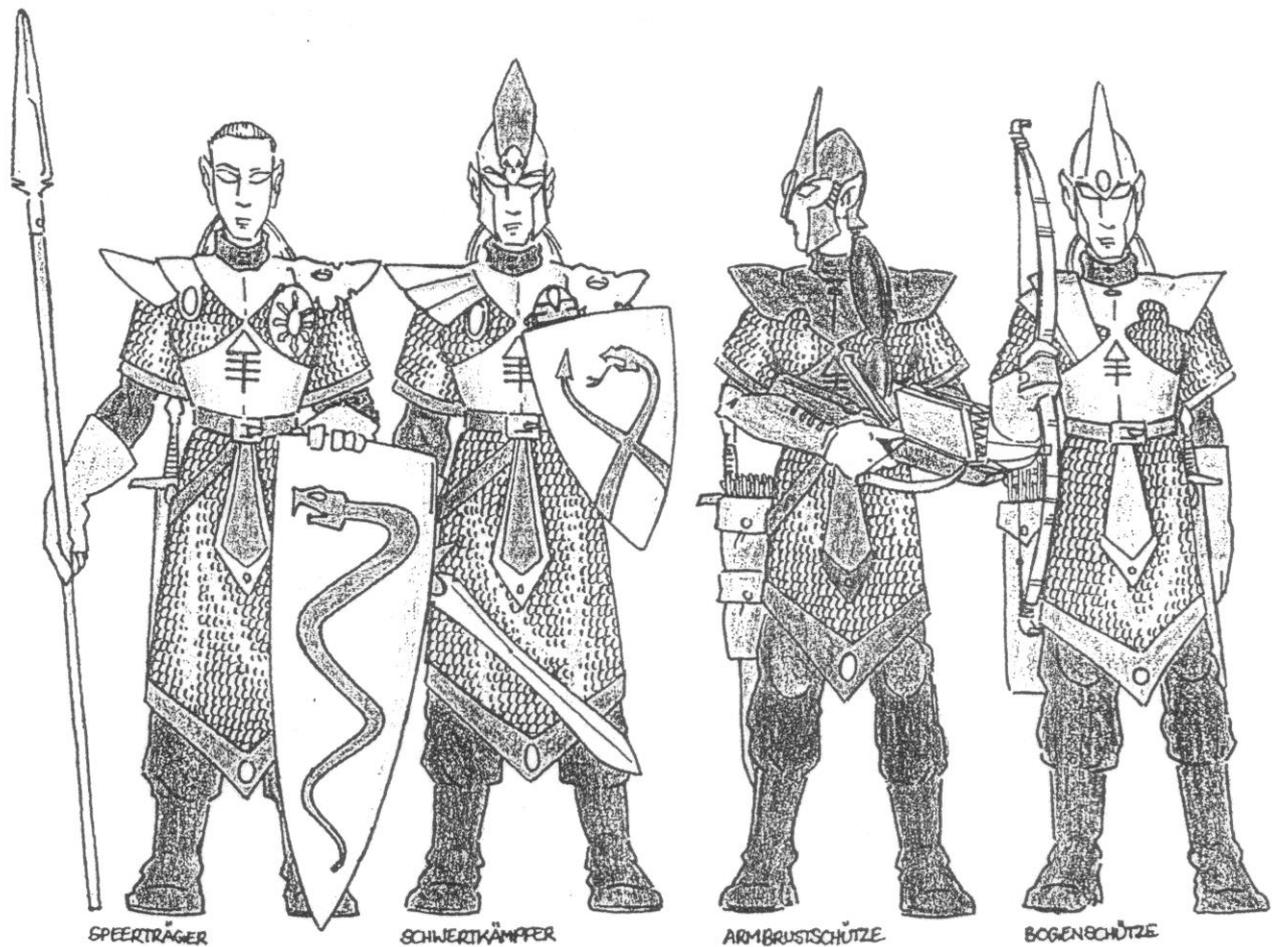
## 3. Magie und Zauber

Hier berufen wir uns größtenteils auf das „Liber Magicae“, Bereich Akademiemagier. Diese Regelung ist recht sinnvoll für Legions-Magier, da diese ebenso eine Schulung absolviert haben und nicht wahllos das Lernen anfangen. Für die Zukunft ist folgendes vorstellbar:

**Anfangscharakter:** Bevor ein „effektiver“ Spruch gelernt werden kann, sollte der Charakter mindestens vier Lehrlingszauber (5-Punkte-Zauber) lernen. Diese dienen in der Ausbildung dazu, die Gabe der Magie überhaupt erst mal kontrollieren zu können. Welche der zur Auswahl stehenden gelernt werden, ist jedem selbst überlassen.

Aufgrund seiner militärischen Erziehung und aufgrund des Status „Legionär“ sollten nur Zauber gelernt werden, die sinnvoll zur Unterstützung der Legion eingesetzt werden können. Ausnahmen können immer abgesprochen werden. Sprich bevorzugt sind Kampf- und Schutzzauber.

Ein Legions-Magier sollte immer in Absprache mit dem Offizier die Möglichkeit ergreifen, auf einem Einsatz von eigenen Magiern oder auch von Verbündeten oder Fremden sein magisches Wissen zu vertiefen. Als Magiespieler auf Cons lernen zu können ist immer eine gute Erfahrung und bringt viel Spieltiefe.



## Legionär - Parlamentär

### 1. Grundsätzliches

Der Parlamentär ist in erster Linie Legionär. Das bedeutet, er hat die volle Grundausbildung der Legion genossen und gilt als normaler Legionär, muss wie jeder andere Wache stehen etc. pp. Die Ausbildung zum Parlamentär erfolgte additiv zur sonstigen Ausbildung.

Es liegt IMMER im Ermessen des Dekurio oder Offizier vom Feld, ob er bei Verhandlungen auf dem Parlamentär zurückgreift oder nicht.

Die Aufgabe des Parlamentärs ist es, den Offizier bei Verhandlungen vor Ort im Einsatz zu unterstützen. Er ist angehalten sich immer aktuell über die laufende Politik der Schattenreiche auf dem Laufenden zu halten. Hierfür hat er immer einen Ansprechpartner des Ordens zugeteilt bekommen. Zudem kann es in seinen Aufgabenbereich fallen, dass er gezielt zu noch unbekanntem Fraktionen den ersten Kontakt herstellen soll. Hierfür erhält er in Absprache mit der Kommandoführung des Einsatzes vor Ort gesonderte Befehle und Anweisungen.

Er kann keine Verträge im Namen der Schattenreiche schließen. Lediglich zeitlich begrenzte Absprachen, um die Kontaktaufnahme zu vertiefen, sind ihm erlaubt. Sollte er mit Verhandlungen vor Ort für den Einsatz vom Dekurio betraut worden sein, kann er diese in Absprache mit dem ranghöchsten Offizier abschließen. Gerade beim unsicheren Ausgang von Verhandlungen und der fehlenden Vertrauenswürdigkeit des Verhandlungspartners, wird durch den Einsatz eines Parlamentärs nicht die Führung der Truppe vor Ort gefährdet.

Ihm ist es verboten Aufzeichnungen der aktuellen politischen Lage der Schattenreiche mit sich zu führen. Lediglich Aufzeichnungen über aktuelle Verhandlungen vor Ort sind ihm gestattet. Allerdings wurden ihm Techniken in der Ausbildung beigebracht, diese Aufzeichnungen verschlüsselt anzufertigen.

## **2. Rüstung und Ausrüstung des Parlamentärs**

Da es sich beim Parlamentär um einen normalen Legionär handelt, führt er die normale Ausrüstung eines Legionärs mit sich. Zudem sollte er immer alles Nötige für Verhandlungen bei sich tragen.

# Tross

## 1. Grundsätzliches

Der Tross wird vielleicht manchmal missverstanden als „da kann ich Nordmar spielen und trotzdem tun, was ich will“. Um dem mal einen Riegel vorzuschieben, soll hier auch mal das Leben als Mitglied des Trosses in einen Rahmen gefasst werden.

Tross zu spielen bedeutet eigentlich, um es mal auf eine simple Formulierung zu bringen, das „Mädchen für alles“ zu sein. Was auch immer der Dekurio bzw. Lagerkommandant befiehlt, hat sofort zu geschehen. Das kann sich erstrecken aufs Essen machen, über (IT) Zelte auf- und abbauen, Feuerholz holen, Waffen und Rüstungen reparieren, Wunden heilen. Palisaden bauen, Abspülen gehen, etc. Also, kurz gesagt, einen Haufen Drecksarbeit. Leider Drecksarbeit, die halt getan werden muss.

Oft wird es so sein, dass auch Legionäre dabei helfen, damit man als Tross nicht allein drauf sitzen bleibt. Aber es kann halt auch mal passieren, dass man allein zwei Stunden lang abspült. Klingt hart. Ist auch so.

Aber Tross ist natürlich mehr. Tross, das sind die „normalen“ Leute aus den Schattenreichen, die für den Dienst an der Waffe für nicht tauglich befunden wurden, erst gar nicht wollten, degradierten Legionären oder wasauchimmer. Das ist ganz der Fantasie des Einzelnen überlassen

## 2. Rechte und Pflichten

### 2.1 Pflichten:

- Befehlen des Dekurio, des Lagerkommandanten und der für besondere Aufgaben abgestellten Legionäre gehorchen.
- Selbsttätig dafür sorgen, dass das Lager „funktioniert“. Das beinhaltet alles vom Sauberhalten des Lagers von In- und Out-Time-Müll, Essen kochen, Holz holen, Fackeln auffüllen, ... Das gilt für Alle, die dem Tross angehören, ganz egal, was für ein Charakter es ist.
- Loyalität zu Nordmar und den Schattenreichen. Das Wort des Befehlshabenden wird nicht in Frage gestellt (und wenn doch, frühestens im Out-Time danach)
- Murren, Befehlsverweigerung und Ähnliches soll zwar nicht explizit verboten werden, aber es sei angemerkt, dass Tross wohl in den Augen des Dekurios noch entbehrlicher ist als Legion. Dazu kommt, dass es ein schlechtes Bild auf die Effizienz der Truppe wirft, wenn ein dahergelaufener „Bauer“ dem Dekurio Ratschläge erteilt.

- Darf keinen Wappenrock tragen, außer der Dekurio befiehlt es.

## **2.2 Rechte**

- Auch Tross kann (nach dem Con) Beschwerde beim Schattenfürsten einlegen, über Dinge, die ihm missfallen haben.
- Auch wenn man natürlich den Befehlen des Dekurios etc. gehorchen muss, so verfügt der Tross über eine gewisse Eigenständigkeit. Beim morgendlichen (oder welchem auch immer) Antreten ist keine Anwesenheitspflicht gegeben (außer es wird gesondert erwähnt). Bei Rundgängen durch die Taver..äh das Lager muss man sich natürlich abmelden, aber hat eben auch das Recht, da hinzugehen, wenn man sonst allen seinen Pflichten nachkommt.

# Orden

## 1. Grundsätzliches

Dies hier wird keine Spielanleitung für einen Ordenselben, denn wer einen solchen spielt, muss sich eh mit den gesonderten Regeln, Hintergrund und allem was dazugehört bestens vertraut machen. Im Rahmen dieses Legionskapitels wird nur auf die „Beziehung“ zwischen Orden und Legion eingegangen, um eventuelle Missverständnisse für die Zukunft auszuschließen.

Ein Ordenselb hat eine gesonderte Stellung, das ist mal klar. Ganz gleich, welchem Orden er angehört, er hat gewisse Privilegien inne. Doch hier sei angemerkt: Mit jedem Privileg ist auch immer eine Pflicht verbunden. Elben halten sich für was Besseres, mögen dekadent sein, andere nach Laune rumkommandieren und was ihnen noch so Lustiges einfällt. Aber jeder Elb, der Orden spielt, weiß IT ganz genau (oder sollte zumindest wissen), dass auch seine Schritte verfolgt werden von seinen Vorgesetzten. Da überlegt man sich dann doch dreimal, ob man sich wirklich nur für was Besseres halten will, oder nicht vielleicht doch mal den A... hochschwingt und seinen Aufgaben nachkommt.

Nur gemeinsam kann es funktionieren. Wenn sich der Dekurio auf den Orden verlassen kann, wird er gerne auch Legionäre zu dessen Schutz abstellen. Wenn er das Gefühl bekommt, dass der Orden nur abhängt, werden die Argumente „kann keinen entbehren“ o.ä. sich mehren.

## 2. Rechte und Pflichten (auf Einsätze gemeinsam mit Legion bezogen)

### 2.1 Pflichten:

- Warum auch immer (Hintergrund, Intime-Anweisung von Orga, ...) man bei diesem Einsatz dabei ist, sollte man immer versuchen, die gesetzten Ziele auch zu erreichen.
- Als sozusagen „stehender Befehl“ gilt hierbei auch die eigene Weiterentwicklung. Ein Elb strebt immer nach Höherem (letztendlich dem Vorsitz des Ordens) und würde niemals sich mit dem zufrieden geben, was er gerade erreicht hat.
- In Krisensituationen ist den Anweisungen des Dekurio oder seines Bevollmächtigten Folge zu leisten, auch wenn es nur ein Mensch ist. Als Krisensituation gilt das, was der Dekurio oder sein Bevollmächtigter so einschätzen.
- Mal eine reine OT Sache: Es gibt ein Scheiß Bild für die Gruppenmoral ab, wenn Orden auch OT bei nix mithilft. Wenn ihr meint, dass euer Charakter nun mal überhaupt NIE beim Spülen helfen würde, dann tut es in Vrashs Namen halt OT.
- Einem Legionär oder Trossmitglied erteilt der Orden keine Befehle. Wenn er Hilfe braucht, wendet er sich mit einem Gesuch an den Dekurio.

- Nach Einsätzen ist ein Bericht an den Ordensoberen zu verfassen.

## **2.2 Rechte:**

- Die zu erreichenden Ziele kann der Orden eigenständig mit von ihm selbstgewählten Mitteln anstreben, hierbei gilt für ihn als Befehl nur die Anweisungen seines Vorgesetzten. Den Ratschlägen des Dekurio sollte man natürlich trotzdem Gehör schenken, schließlich sinkt Eure Überlebenschance auf der Heimreise nach Nordmar ohne Legion auf ... lasst mich raten ... relativ nahe an 0 Kelvin.
- Solltest du der Meinung sein, für die Ausübung deiner Arbeit Schutz der Legion zu benötigen, bitte den Dekurio darum. Du hast kein zwangsweises Anrecht darauf, aber wenn dir was passiert, nachdem er grundlos verweigert hat, hat ER das Problem, nicht Du. (Na ja ok, manchmal habt ihr es beide 😊)
- Fielen dir während des Einsatzes Fehler des Dekurios auf, hast du das Recht, diese dem Schattenfürsten mitzuteilen.

# Zivilisten aus den Schattenreichen

## 1. Grundsätzliches (wenn er die Legion begleitet)

Beim Thema „Zivilisten“ ist dem Einfallsreichtum des Einzelnen kaum eine Grenze gesetzt. Charaktere aus allen Archaten der Schattenreiche können die Legion aus den unterschiedlichsten Gründen potenziell begleiten.

Mögliche Motivationen wären u.a. Verbreitung von Kulturgut, Aufbau von Handelsbeziehungen, „Zwangs-Abenteuerurlaub“ eines adligen Sprösslings, Forscherdrang, usw.

Aufgrund der großen Variationsmöglichkeiten kommt es hier natürlich zu einer Verdichtung von Charaktereigenschaften der unterschiedlichsten Art und Weise. Jeder Zivilist ist für sich ein Unikat mit eigenen Zielen, eigener Denkweise, oder auch festgeschriebenem Auftrag. Damit hierbei die Ideen nicht zu skurril werden, sprich bitte mit der Gruppenorga, wenn du dir einen Zivilistencharakter erschaffen willst.

Eine feststehende Regel gilt jedoch für alle Zivilisten, die im Schutz der Legion durch die Welt reisen:

### Das Wort des Dekurios ist Gesetz!

Dass Zivilisten die Legion begleiten, ist keine Selbstverständlichkeit, sondern reine Kulanz desjenigen, der es genehmigt hat. Also ordne dich den Gepflogenheiten in der Legion unter, der Dekurio wird extravagante Spielchen, die den geordneten Lagerablauf stören, nicht lange dulden.

Wie Du dann mit den einzelnen Legionären/Tross/etc. umgehst, bleibt dir überlassen, bedenke aber bei allem, dass dein Leben von diesen Leuten abhängen kann.

## 2. Rechte und Pflichten

### 2.1 Pflichten:

- Warum auch immer (Hintergrund, Intime-Anweisung von Orga, ...) man bei diesem Einsatz dabei ist, sollte man immer versuchen, die gesetzten Ziele auch zu erreichen.
- Den Anweisungen des Dekurio oder seines Bevollmächtigten ist jederzeit Folge zu leisten.
- Wie auch beim Orden ist es OOC für die Gruppenmoral gut, wenn man ab und zu bei unangenehmen Aufgaben mithilft.
- Ein Zivilist erteilt keine Befehle. Richtig. Keine.
- Bei Verlassen des Lagers beim Dekurio bzw. Offizier vom Feld/Vertreter abmelden, beim Wiederbetreten des Lagers beim Dekurio melden.

- Zivilisten tragen keinen Wappenrock.
- Sollte ein Zivilist Geleitschutz durch Legionäre genießen, sollte er deren Anweisungen Folge leisten, wenn man in eine Krisensituation gerät.

## **2.2 Rechte:**

- Die zu erreichenden Ziele kannst du mit selbstgewählten Mitteln anstreben. Hierbei gelten einschränkend eventuelle Anweisungen von Auftraggebern oder aus dem Charakterhintergrund.
- Solltest du der Meinung sein, für die Ausübung deiner Arbeit Schutz der Legion zu benötigen, bitte den Dekurio darum. Du hast kein zwangsweises Anrecht darauf, aber wenn was passiert, nachdem er grundlos verweigert hat, kann er ein Problem bekommen.

# Wichtige Posten in der Legion

Posten sind stehende Befehle, bei denen der Befehlshaber Rechte und Pflichten an einen Legionär weitergibt. Posten werden zum Erledigen bestimmter Aufgaben erteilt. Sie enden mit der Erfüllung der Aufgabe oder durch Entzug des Postens durch den Befehlshaber. Es ist dem Inhaber eines Postens gestattet, für kurze Zeit (Toilettengänge o.a.) einen Stellvertreter zu benennen.

## Befehlshaber

Oberbefehl:

Höchster anwesender Offizier, bzw. Legionär mit dem höchsten Rang vor Ort

Stellvertreter:

Zweithöchster Offizier oder durch Benennung eines Legionärs durch den Oberbefehlshaber

Nimmt ein Legionär den Oberbefehl oder den Stellvertreterposten an, so ist er/sie 1. bzw. 2. Offizier im Feld (d.h. Offizier für die Dauer des Cons!).

Oberbefehlshaber: höchste und letzte Instanz für die Legion vor Ort.

Stellvertreter: Unterstützt und berät (d.h. nicht, dass der Stellvertreter VOR der Truppe das Diskutieren über Befehle anfängt, auch er muss sich an Befehle halten – bitte so etwas “leise” und unauffällig machen!) den Oberbefehlshaber bei Legionsangelegenheiten und übernimmt seine Funktionen, wenn dieser nicht verfügbar ist.

Ein Knappe darf, auch wenn er der nächste im Rang wäre, keinen der oben erwähnten Posten erhalten, wenn sein Ritter vor Ort ist, denn er sollte ständig für ihn da sein.

Die Einteilung der Befehlshaber bleibt so lange bestehen:

- Bis zum Tod des Legionärs,
- bis zum Ende des Einsatzes,
- bis zur Aberkennung des Postens durch einen ranghöheren Befehlshaber.

## Aufgaben des Befehlshabers:

- Er ist Vertreter der Legion nach außen.
- Er leitet die Verteidigung des Lagers.
- Er beschließt Außenmissionen.
- Er ist Richter im Kriegsgericht und ernennt den Ankläger:
- Er ordnet Bestrafungen an.

## **Aufgaben des Stellvertreters:**

Der Stellvertreter ist dazu da, den Befehlshaber zu entlasten.

Alle Personen, die mit dem Befehlshaber sprechen wollen, müssen zuerst zu ihm und dieser entscheidet, ob er die Angelegenheit klären kann oder ob er sie an den Befehlshaber weiterleitet (Vorsicht, letztendlich entscheidet der Oberbefehlshaber, was ihn interessiert! Wenn der Stellvertreter nicht richtig abwägt .....).

Er hat die Befugnis kleinere disziplinarische Maßnahmen anzuordnen, diese aber dem Oberbefehlshaber mitzuteilen! Unter Umständen kann also ein Legionär zweimal bestraft werden, wenn der Oberbefehlshaber der Meinung ist, dass die eine Maßnahme nicht ausreichend war.

## **Lagerwart**

- Er muss für jeden Legionär sichtbar eine Schärpe tragen.
- Er ist „immer“ im Lager präsent.
- Er führt den Befehl bei der Verteidigung des Lagers, wenn kein Offizier anwesend ist.
- Er benennt den Wachhabenden, die Lagerwachen und den Wachzyklus.
- Legionäre (einschließlich des Befehlshabers) haben sich beim Verlassen des Lagers bei ihm abzumelden.
- Er sorgt dafür, dass die Legion das Lager ausreichend befestigt/verteidigt
- Er darf entscheiden, ob „Fremde“ das Lager betreten dürfen.
- Er kann das Lager im Ernstfall in Alarmzustand versetzen.

## **Wachhabender**

- Er teilt Legionäre auf die Wachposten ein.
- Er kontrolliert die Wachen bei der Wache.
- Er sorgt für pünktliche Wachwechsel.
- Er kann das Lager im Ernstfall in Alarmzustand versetzen.
- Er entscheidet, wann der Lagerwart (nächster Vorgesetzter) zu verständigen ist.

## **Patrouillenführer**

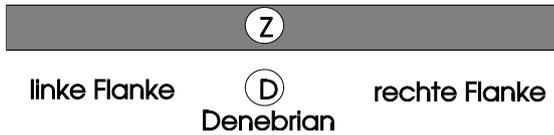
- Er hat die Befehlsgewalt über die ihm unterstellten Legionäre.
- Er kann bei schweren Vergehen disziplinarische Maßnahmen anordnen.
- Er soll, wenn möglich, totale Ausfälle bei seinen Legionären minimieren.
- Er hat dafür zu sorgen, dass mindestens ein Legionär lebend ins Lager zurückkommt, um Bericht zu erstatten.
- Das höchste Ziel ist aber, den „Auftrag“ durchzuführen.

# Schildwall - Kommandos

## „Schildwall“

↑ Blickrichtung

Zentrum



Denebrian „markiert“ das Zentrum → d.h. der Legionär vor ihm erhebt sein Schwert und zeigt deutlich, wo sich das Zentrum befindet.

## „Abknien“

Die 1. Reihe kniet ab, das Schild bleibt dabei „senkrecht“ bzw. „abwehrbereit“.

## „Runter“

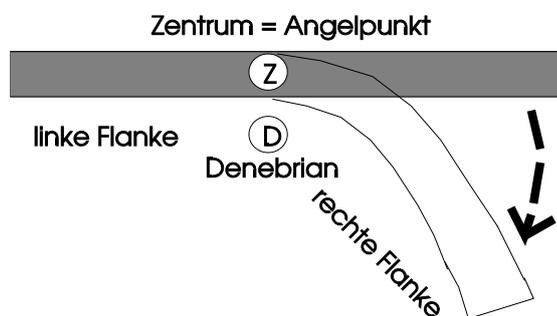
Die 1. Reihe kniet ab, das Schild wird schräg über den Körper gelegt.

## „Vorrücken“

Der Schildwall marschiert gerade nach vorne. Das Zentrum gibt die Geschwindigkeit an.

## „rechte (Zeichnung) / linke Flanke zurück“

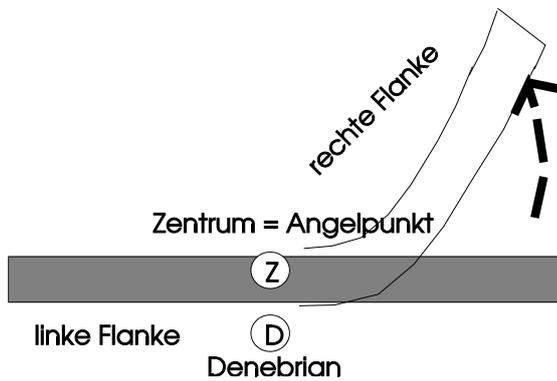
↑ Blickrichtung



Die gerufene Flanke geht zurück, bis es mit dem Zentrum einen  $\frac{1}{4}$  Kreis bildet. Nachgerückt wird in Richtung Zentrum. Der Flankenmann gibt das Tempo an.

## „rechte (Zeichnung) / linke Flanke vor“

↑ Blickrichtung



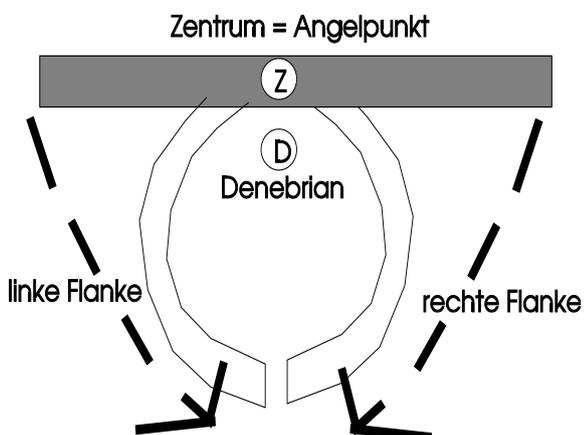
Die gerufene Flanke geht vor, bis es mit dem Zentrum einen  $\frac{1}{4}$  Kreis bildet. Nachgerückt wird in Richtung Zentrum. Der Flankenmann gibt das Tempo an.

### „Beide Flanken vor (zurück)“

Beide Flanken gehen nach vorne (zurück) und bilden mit dem stehen gebliebenen Zentrum einen Halbkreis. Nachgerückt wird zum Zentrum. Die Flankenmänner geben das Tempo an.

### „Kreis“

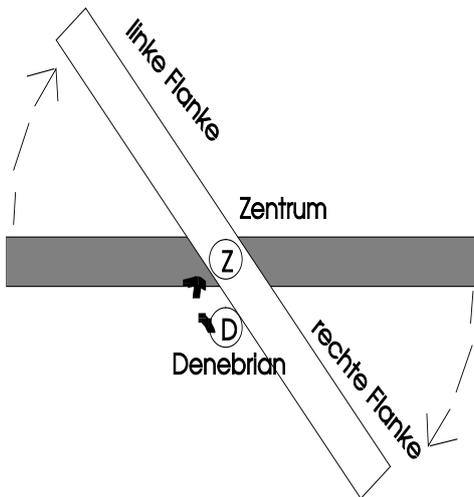
↑ Blickrichtung



Beide Flanken gehen zurück und bilden mit dem stehen gebliebenen Zentrum einen Kreis. Nachgerückt wird zum Zentrum. Die Flankenmänner geben das Tempo an.

### „Rechtsdrehung (Zeichnung) / Linksdrehung“

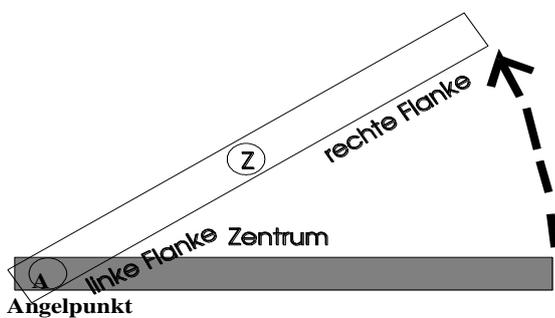
↑ Blickrichtung



Der Schildwall dreht sich rechts → im Uhrzeigersinn / links → gegen den Uhrzeigersinn UM DAS ZENTRUM. Nachgerückt wird zum Zentrum. Die Außenmänner geben das Tempo an. Gedreht wird bis zu einem „HALT-Kommando“ oder „Vorrücken“.

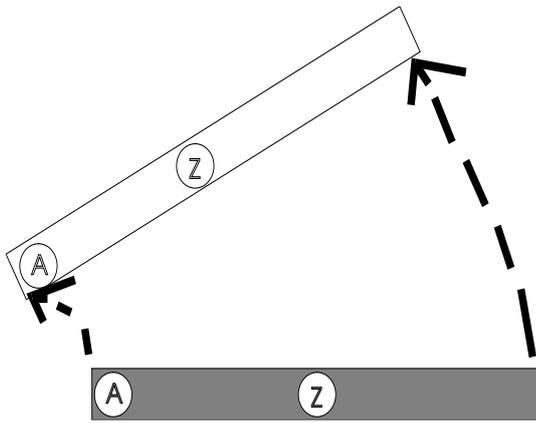
**„Schlachtreihe Links (Zeichnung) / Rechts“  
(aus dem Stand)**

↑ Blickrichtung



Der äußerste Legionär, gegenüber vom Angepunkt, gibt das Tempo an. Der Legionär am Angepunkt bleibt stehen und dreht sich auf der Stelle. Nachgerückt wird in Richtung Angepunkt

(aus der Bewegung z.B. Vorrücken).



Aus einer Bewegung bleibt der Angelpunkt NICHT stehen, sondern geht LANGSAM (langsamer als vorher) in die neue Richtung weiter.

### „Schlachtreihe X-Schritte nach Links / Rechts“

Der Mann, in dessen Richtung gegangen wird, gibt das Tempo an. Der Schildwall ändert seine Ausrichtung NICHT. Die Legionäre gehen SEITWÄRTS.