

Die Garde (Vallendár)

Auch "Vallendár" genannt, ist das jüngste Konzept und stellt das primär bespielte Charakterbild dar. Wie der Name schon verrät, handelt es sich hierbei um eine militärisch straff organisierte Gruppe von Krieger, Magiern und Priestern aus Lólindir, deren Aufgabe grundsätzlich in der Verteidigung von Land und Monarch besteht. Sie ist überwiegend gleich "uniformiert", um den Eindruck einer zusammen agierenden Truppe zu vermitteln.

Hintergrund und Auftreten:

Die Vallendár oder "Garde des Reiches" ist das stehende Heer Lólindirs. Sie wurde im 513ten Jahr der Gründung Lólindirs als Konsequenz aus dem Angriff der Druchii ins Leben gerufen, um unmittelbaren Bedrohungen mit ausgebildeten Kriegen begegnen zu können. Sie untersteht einzig dem Monarchen des Landes und setzt sich aus Frauen und Männern der 5 Provinzen zusammen. Aufgabe der Garde ist es den Schutz des Landes, des Monarchen und des Rates zu gewährleisten. Obwohl unsere dargestellte IT-Gesandtschaft als "Auslands-Abteilung" bezeichnet werden darf. Sie ist im Auftrag der Regierung des Landes unterwegs, um unbekannte Länder auszukundschaften, diplomatische Missionen zu erfüllen, Informationen zu beschaffen oder befreundeten Reichen zu Hilfe zu kommen.

Charaktererschaffung

Grundsätzlich orientiert sich die Charaktererschaffung für die Garde noch am Punkt 3 (Klassen/Rassen) und 4 (Gesinnungen) des „Players Guide“, d.h. Charakterzüge oder Eigenarten einer bestimmten Rasse bleiben erhalten, jedoch gibt es Unterschiede innerhalb der Klassen und deren Darstellung. Da die Garde mit einer einheitlichen Gewandung ausgerüstet ist, wie in militärischen Organisationen üblich (Uniform), sind alle Klassen gleich. Das heißt ein waldelfischer Gardist der Klasse „Krieger“ trägt Plattenrüstung, auch wenn dies nicht in Punkt 3 (Players Guide) aufgelistet ist.

Weiterhin ist noch darauf zu achten, dass zu den Rassen passende Klassen gewählt werden, beispielsweise wird es keinen hochelfischen Scout geben, da es nicht in ihrer Natur liegt. Somit ist auch hier eine Orientierung an Punkt 3 (Players Guide) notwendig.

Mögliche Rassen und Klassen

- ❖ Rassen: *Hochelfen, Waldelfen, Blutelfen, Menschen*
- ❖ Zur den Rassen passende Klassen: *Krieger, Priester, Magier, Scout*

Wichtig

Anfänger und Interessierten empfehlen wir, meldet euch bei uns im Forum wir helfen euch gerne bei Schnittmustern, Rüstungsteilen, Waffen oder Turmschilden und allem andrem weiter. Bitte startet keine Eigenaktionen. Wir haben oft schon fertige Designkonzepte.

Gewandung:

Wie oben schon gesagt haben wir eine einheitliche Bekleidung vorgesehen, die sich nur bei den einzelnen Klassen leicht unterscheidet. Hierbei handelt es sich um eine weiße und blaue Robe mit

silbernen Borten, weißen Untergewand, weißer Hose und Wimpel-Gürtel. (Siehe hierzu auch die Gewandung-PDF-Datei auf der Homepage)

Rüstung:

- ❖ Magier und Priester tragen keine Rüstung. Priester können evtl. Helme tragen.
- ❖ Krieger können verschiedenste Kombinationen aus folgenden Gegenständen wählen, jedoch ist das nicht verpflichtend: Helm, Kette (lang, silbern, blank), eine Schulter (silbern, blank, Waffenarm), Rüstungsgürtel, Beinschienen und Armschiene.
- ❖ Scouts tragen keine Rüstung. Nur in Ausnahmefällen Lederrüstungen.

Bewaffnung:

- ❖ Magier tragen keine Waffen.
- ❖ Priester und Krieger tragen alle ein einheitliches Turmschild und eine freiwählbare passende Einhandwaffe + Dolch
- ❖ Scouts tragen einen Bogen und eine freiwählbare passende Einhandwaffe.

Organisation

Die Garde teilt sich in drei verschiedene Zweige oder Kasten: Krieger/Scouts, Magier/Heiler und Priester. Jede Spate gliedert sich jeweils in die unten stehenden Ränge ein.

Rangsystem

Rang	Beschreibung	Notwendige ConTage
Faerna	Auch Novize. Stellt den untersten Rang dar. Bei einem Faerna handelt es sich um eine Person, die noch keiner Kaste zugeordnet ist.	0 CT
Aegiss	Bewahrer	5 CT
Kerym	Hüter des Friedens	20 CT
Faern	Heiliger Krieger	50 CT
Llvaess	Lichtbringer	80 CT

Darüber hinaus gibt es noch den **Ebrithil** der aktuellen Gesandtschaft. Der Ebrithil nimmt eine Sonderstellung ein. Neben den allgemeinen Rängen ist er ein Zusatztitel, welcher den Befehlshaber für die Con angibt.

Beförderungssystem:

Für eine Beförderung muss man grundsätzlich zwei Dinge tun. Zum einen die für den Rang angegebenen CON-Tage (CT) erreichen und zum anderen eine herausragende Tat geleistet haben.

Befehle

Daro ad: Rückzug

harn renn: Verletzter