

DAS FRANKO-FLÄMISCHE KONTINGENT

Comment

Anleitung zum Basisrollenspiel im Rahmen einer sowohl militärischen wie auch zivilen Darstellung
des 11. Jahrhunderts

Version 1, Mai 2006

Autorenteam: Der Stab des Kontingentes (<http://www.ffc1066.de>)

Inhalt:

1. Einleitung
2. Allgemeines
3. Im Lager
 - 3.1 Die Wache
4. Auf dem Schlachtfeld
5. Abschließende Bemerkungen

Appendix: Zusammenfassung

1. Einleitung

Das Kontingent stellt eine militärische Einheit aus den Regionen Frankreich, Flandern, Ostnormandie und dem salischen Reich dar. Neben den historisch korrekten Ausrüstungsgegenständen kommt es für eine stimmungsvolle Darstellung auch auf den richtigen Umgang miteinander an. Wir wollen uns nicht nur verkleiden, wir wollen das 11. Jahrhundert für zwei Tage leben. Jeder einzelne seine eigene Rolle als Teil des Ganzen, der Darstellung unseres Kontingentes.

Dafür ist auch der kulturelle Hintergrund mit von Bedeutung. Wir stellen eine Zeit dar, zu der die Menschen, ob Soldaten oder Zivilisten, kaum aufgeklärt waren und an allerlei Mythen, Fabelwesen und Absonderlichkeiten glaubten. Diese Mythen waren lebendige, alltägliche Tatsachen für jeden Einzelnen im 11. Jahrhundert. Sie zeigten sich ihm durch Krankheiten und andere Schicksalsschläge, welche stoisch und mit großer Gelassenheit als von Gott gegeben angesehen wurden.

Eine Ablehnung dieser Göttlichen Ordnung hätte schwere Folgen gehabt. Nach dem Tod die unfassbaren Qualen des Fegefeuers, davor aber noch den Ausstoß aus der Gesellschaft, die „Acht“ durch die lokalen und regionalen Gerichtsherren und Autoritäten, sowie die Verfolgung durch die Obrigkeit, was nicht selten zu langen Kerkerstrafen oder zur Exekution führte. Rettung aus diesem irdischen Los und dem verheißenen Fegefeuer konnte man nur von der heiligen Mutter Kirche und durch einen unauffälligen, tadellosen Lebenswandel erhoffen.

Diesen Blickwinkel vor Augen, wollen wir ein stimmiges, stimmungsvolles und beeindruckendes Bild bieten, welches es dem Betrachter sofort ermöglicht, in unsere Zeit einzutauchen und diese mitzuerleben. Die folgenden Empfehlungen zum „rollen“spielerischen Umgang miteinander sollen dabei helfen, dies Bild als Mitglied des Kontingentes aktiv mitzugestalten.

Natürlich ist dieser Comment nicht erschöpfend. Er nennt nur einige, wenn auch grundlegende Regeln für die Darstellung. Er soll über diese Basis hinaus aber vielmehr dazu dienen, ein allgemeines Verständnis, ein Gefühl für das Spiel zu wecken, welches natürlich durch ein Regelwerk nicht zur Gänze beschrieben werden kann.

Manche Elemente des Spiels können mit dem Dienstschluss enden, andere sind auch oder nur sinnvoll über den gesamten Verlauf des Wochenendes und sollen daher durchgespielt werden. Das geht dementsprechend aus dem Kontext hervor.

Bitte achtet darauf, nicht nur selbst Atmosphäre mit aufzubauen, respektiert auch den Film der anderen. Zwingt niemanden in euren Film herein und macht niemandem seinen Film kaputt. Das Spiel findet unter den moralisch-ethischen Bedingungen des 21. Jahrhunderts statt. Der zwischenmenschliche Respekt als Grundlage jeder Gruppe, so auch der Gemeinschaft des Kontingentes, ist stets in Kraft und *keine* Regel des Spiels hebt diese Grundbedingung aus, niemals!

Im Sinne von „Leben und leben lassen“ ist mit diesem Comment ein Grundstein gelegt, auf dem jeder für sich und wir alle für- und miteinander einen dichten, atmosphärischen 1066er-Spielteppich weben können. Je mehr Leute mitmachen und auf ihre Rolle eingehen, desto dichter und besser wird es werden.

Die Teilnahme am Spiel ist nicht in allen Bereichen Pflicht (es seinen Mitstreitern hingegen (grob fahrlässig) zu Nichte zu machen, allerdings durchaus eine Schande und ein öffentliches Ärgernis). Sie ist aber gern gesehen und wird die Kontingents-Zeit für jeden bereichern.

In diesem Sinne, spielt mit.

Vive la Normandie,
Vive le Duc,
Thorsaie!

Euer Stab

2. Allgemeines

Jeder Einzelne von uns hat es in der Hand, unsere Darstellung schlüssig zu machen und dadurch dem Besucher und auch uns selbst das „Eintauchen“ in unsere Darstellung zu ermöglichen. Ein Teil davon ist, auf das eigene Umfeld zu achten. Wenn ein Zelt Nachbar versehentlich die Bierflasche vor dem Zelt hat stehen lassen oder Kippen neben dem Feuer statt darin gelandet sind, dann spreche ich ihn nach Möglichkeit gleich darauf an und sage ihm, freundlich aber deutlich, was mich in meinem und unser aller Film stört – natürlich vorausgesetzt, ich kenne den Verursacher. Ansonsten kann auch ich die Sachen auch eben selbst wegräumen, zu meinem und zu unser aller Vorteil.

Was im fest verschlossenen Zelt passiert oder herumliegt, interessiert keinen, solange man außerhalb des Zelt nichts davon mitbekommt. Achtet bitte auch in eurem eigenen Interesse darauf, dass zum Beispiel auch wirklich keine Plastikplane unter dem Zelt herausschaut, dass der Wasserkanister aus Plastik im verschlossenen Zelt steht oder wechselt den Kanister einfach gegen ein zeitgenössisches Gefäß aus. In diesem Fall wäre der Wasserbehälter ein schönes Schaustück, welches prima für Ambiente sorgt und unsere Lagerdarstellung maßgeblich bereichert.

Die Raucher unter uns sollten den Film der Nachbarn prinzipiell nur so wenig wie eben möglich stören. Vom Veranstalter ist ohnehin das Rauchen während der Besucherzeiten in der Öffentlichkeit komplett verboten (ebenso vom Veranstalter untersagt ist das Tragen von Brillen oder von sichtbarem Körperschmuck wie z.B.: Piercings.). *Danach müssen wir uns richten!* Außerhalb der Öffnungszeiten ist in der hohlen Hand zu rauchen (geschmacklich dasselbe, sieht niemand).

Die Überreste des Tabakkonsums entsorgt bitte direkt in eure Brotbeutel oder in das nächste Feuer. Und zwar *mittenrein*, nicht nur grob in die Richtung. Bitte werft Kippen unter keinen Umständen auf den Boden! Ein einziger Zigarettenfilter verunreinigt ca. 3 m³ Grundwasser, eine Ressource, von der wir alle abhängen.

Die Gendarmerie nebst „A-Offizier“, Rüstmeister, Waffenmeister und Seneschal, hat die Aufgabe, die hohe Qualität des Kontingents und seines Lagers zu gewährleisten und ist daher angehalten, fahrlässig liegen gelassene Gegenstände, die das Lagerbild stören, zu beseitigen.

Anweisungen von diesen Funktionsträgern sind in jedem Fall nachzukommen, damit unsere hohe Qualität und unser eigener Spaß an der Sache nicht zu kurz kommen! Denkt daran: Keiner will euch persönlich etwas. Es geht (auch der Gendarmerie) nur um die Atmosphäre.

Die Leute, die später im Lager ankommen und nicht mehr in „zivil“ aufbauen oder einziehen können, stellen ihr Fahrzeug auf dem vorgesehenen Parkplatz ab und kommen zu Fuß zum Camp. Auch hier bitte keine neumodischen Taschen oder Gepäckstücke, greift in diesem Falle entweder auf historisch korrekte und vertretbare Behältnisse (Kiepen, Truhen oder ähnliches) zurück oder tarnt eure modernen Gepäckstücke entsprechend mit Leinensäcken.

Wie gesagt: Achtet auf euren Nachbarn und seid rücksichtsvoll zueinander. Reflektiert eure eigene Darstellung und fragt euch, ob das, was ihr tut auch plausibel für eure Darstellung ist.

3. Im Lager

Die Situation: Dives-sur-Mer (heutiges Frankreich), im September 1066

„Aufgrund anhaltender Nordwinde kann der rechtmäßige Herrscher von England, Herzog Wilhelm II. der Normandie, seine bereits vollständig zusammengezogene Armee nicht nach England übersetzen, um den Thronräuber in seine Schranken zu weisen und seine Herrschaft anzutreten.

Die Truppen Wilhelms lagern, stets auf günstige Winde wartend, samt Tross und vollständig gerüstet nahe der kleinen französischen Ortschaft Dives-sur-Mer.“

Obwohl wir primär eine militärische Einheit des 11. Jahrhunderts verkörpern, wollen wir in der zivilen Darstellung auch die sozialen Stände des 11. Jahrhunderts beleuchten und in unser Basisrollenspiel einfließen lassen. Dies wird auch durch eine bestimmte Etikette, durch bestimmte Umgangsformen untereinander erreicht. Diese Umgangsformen helfen jedem, aus seiner „Rolle“ das Beste zu machen und sich in den „Film“ einzuleben.

Grundsätzlich gilt: Keine Rolle ist minderwertig oder schlechter als eine andere. Die Unterschiede liegen lediglich in der „Ausstrahlung“ der Rolle. Wenn ein Feldherr einen bedeutenderen Eindruck beim Beobachter hinterlassen hat als ein Knecht, dann haben beide ihre Rolle gut verkörpert.

Der mittelalterliche Mensch kleidete sich seinem Stand entsprechend und an dem, was er trug, wurde er auch in der Gesellschaft gemessen. So dient auch uns die Pracht der Kleidung als Orientierung hinsichtlich des gesellschaftlichen Standes.

Im *Spiel der Stände* sind „schlechter“ Gestellte stets zurückhaltend, bescheiden und höflich gegenüber höher Gestellten. Diese verhalten sich im Gegenzug wohlwollend und fair. Ein einfacher Mann/Soldat unterbricht niemals das Gespräch zweier Offiziere/Herren, sondern wartet, bis er angesprochen wird.

In diesem Sinne wird beispielsweise eine Lady immer freundlich und respektvoll begrüßt. Die Männer neigen dazu freundlich den Kopf und führen die rechte Hand zum Herzen als Geste der Ehrerbietung. Wohlwollend grüßen die Ladys durch ein einfaches, freundliches aber distanzierendes Nicken zurück. Die Zofen gehören dem direkten Umfeld der Ladys an und werden dementsprechend respektvoll behandelt. Sie grüßen ihrerseits durch eine leichte Verneigung.

In der damaligen Gesellschaft galten die Adligen und Könige als „von Gott Gesalbte“ und daher war es besonders heilsam für das eigene Schicksal, diesen Männern besondere Ehrerbietung durch eine tiefere Verbeugung zukommen zu lassen. Diese Herren ihrerseits beachten diese Verbeugung mit Wohlwollen und werden je nach Situation eine Grußformel, nach Möglichkeit mit Namen des Gegenüber, entgegen, um ihrer patriarchalischen Verantwortung nachzukommen. Als Herr bemüht man sich, jovial mit seinen Leuten (seinen Ressourcen ;-)) umzugehen und diese nach Möglichkeit auch im zivilen Leben gut und fair zu behandeln.

Diese grundlegenden Verhaltensregeln zwischen den Ständen wollen wir alle gerne beachten und haben damit unser Basisrollenspiel. Darüber hinausgehendes, intensiveres Rollenspiel kann gerne im eigenen Umfeld (unter Rücksichtnahme den Film der anderen) betrieben werden, wird aber von niemandem erwartet.

3.1 Die Wache

Um die Darstellung möglichst genau durchzuführen, ebenso aber im Sinne sicherheitstechnischer Überlegungen, wird ein Wachplan erstellt, welcher für jedermann verbindlich ist! Für alle kämpfenden Einheiten ebenso wie für Offiziere, Hauptleute und Feldherren. *Dieser Wachplan ist also mehr als ein einfaches Spielelement*, auch wenn er einfach in das Rollenspiel integriert wird! Das gesamte Kontingent verlässt sich auf die Wache und auf deren ordentliche Ausübung. Jeder kommt auch nur ein einziges Mal an die Reihe mit dem Wachdienst. Wachen bewahren grundsätzlich Haltung und lassen sich nicht hängen. Und natürlich *informiert sich jeder selbstständig über die eigenen Wachzeiten*. Wo der Wachplan einzusehen ist, wird vom Stab rechtzeitig bekannt gegeben.

Sollte dieser Wachplan verletzt werden, beispielsweise man schläft ein auf Wache, erscheint verspätet oder tritt gar nicht erst an, so kommt derjenige damit zu allererst seiner Verantwortung gegenüber den anderen Mitgliedern des Kontingentes nicht nach. Eine solche Verfehlung kann und wird natürlich nicht ohne Konsequenzen bleiben.

Die Wachsituation wird, im Gegensatz zum allgemeinen Rollenspiel, welches mit dem Ende der Besucherzeiten gerne heruntergefahren werden kann, auch nach dem Ende des Publikumsverkehrs aufrecht erhalten, und zwar bis zum offiziellen Ende der Veranstaltung.

4. Auf dem Schlachtfeld

Die Situation: Senlac/Battle, nahe Hastings (heutiges England, East Sussex), 14. Oktober 1066

„Der Tag der Schlacht ist endlich gekommen! Im Morgengrauen treffen die Truppen des Herzogs und die zum Untergang verdamnte Armee des Usurpators endlich aufeinander!

Vom frühen Morgen bis zum Einbruch der Dunkelheit soll es dauern, bis schließlich nach einer hart umkämpften Schlacht der ein Pfeil eines unbekanntes Bogenschützen das Leben des Thronräubers und damit die Schlacht bei Hastings zu Gunsten des rechtmäßigen Herrschers, des größten Feldherren in der Geschichte der Normandie, entscheidet.“

An dieser Stelle wollen wir vor allem auf die rollenspieltechnischen Aspekt hinsichtlich der Befehlskette auf dem Schlachtfeld eingehen, da das für die Dauer der Schlacht von größter Bedeutung sein wird.

Wir stellen ein Kontingent von gut ausgerüsteten und gut konditionierten Berufssoldaten dar. In diesem Fall ist die Truppengattung des einzelnen eher zweitrangig, der militärische Rang des einzelnen aber umso wichtiger! Ein Reiter ist also nicht automatisch edler als ein leichter Infanterist. Jeder einzelne ist wichtig in einer Armee, in einem Soldheer.

Der einfache Soldat ist wichtig, denn er kämpft die Schlachten, der Sergeant ist wichtig, er hält die jeweiligen Gruppen von Soldaten zusammen und stellt somit, zusammen mit den Soldaten das Rückgrad des gesamten Heereskörpers dar.

Die Offiziere und Hauptmänner sind wichtig, sie koordinieren und konzentrieren die geballte Kraft des Heeres auf die neuralgischen Punkte in der Verteidigung des Gegners, sie feuern ihre Truppen an, leiden mit ihnen, kämpfen mit ihnen, gehen immer als gutes Beispiel voran.

Die Feldherren sind wichtig, sie steuern das gesamte Unternehmen, mustern Krieger an, sprechen Recht, sind Herren über Leben und Tod ihrer Soldaten, kümmern sich um die Logistik, um den Einsatzablauf, um die Aufstellung des Heeres, verteilen die Beute, sammeln die einzelnen Krieger in vielen verschiedenen Regionen und lassen sie von erfahrenen Veteranen ausbilden.

Die Feldherren sind die Köpfe des Heereskörpers und daher stark frequentierte Ziele des Feindes, gegen welche sich feindliche Attacken vornehmlich richten, um das Heer „kopflös“ und somit kampfunfähig zu machen. Ist der Feldherr gefallen, muss die Nachfolge durch eine funktionierende Befehlskette sofort geklärt sein, ansonsten ist das Heer zum Untergang verurteilt.

Sergeanten, also Wimpelführer, haben ausschließlich Weisungsbefugnis in ihrem eigenen Wimpel, nicht in anderen Einheiten (solange sie nicht dazu von anderer Stelle wie z.B. der Heeresführung oder dem jeweiligen Hauptmann anderweitig dazu berufen worden sind). Sergeanten und Soldaten würden sich niemals gegen ihre Offiziere/Hauptmänner oder gegen ihre Feldherren auflehnen, Befehle infrage stellen oder diskutieren (Stichwort: Göttliche Ordnung).

Das Verhalten von Soldaten und Sergeanten gegenüber Offizieren/Hauptleuten und Feldherren ist daher zurückhaltend und bescheiden. Der Sergeant oder der Soldat wird sich niemals in den Vordergrund drängen oder Besprechungen von Offizieren oder generell Rang- oder Standeshöheren unterbrechen. Es sei denn, er übermittelt Nachrichten/Anweisungen, die keinen Aufschub dulden (was vorher aber vom „Auftraggeber“ deklariert werden muß!).

Wird ein Befehl erteilt, so wird er unverzüglich ausgeführt! Alle Personen, die befehls- und weisungsbefugt sind, sind sich ihrer Verantwortung grundsätzlich bewusst und verhalten sich dementsprechend. Ihr Handeln muss gerecht und sachdienlich sein. Selbstverständlich wird mit Befehlsgewalt verantwortungsbewußt umgegangen, sie wird nicht ausgenutzt oder zu willkürlichen, sinnlosen oder ehrenrührigen Befehlen mißbraucht!

Die Anweisungen und Befehle der Heeresführung sind also sofort von jedem umzusetzen. Das gilt, wie es sich an dieser Stelle schickt anzumerken, sowohl in der militärischen Darstellung, „dem Spiel“, als auch im modernen organisatorischen Bereich „in echt“.

Die Weisungen und Befehle der Offiziere sind gleich denen der Heeresleitung ebenfalls sofort zu befolgen, wenn es die Situation verlangt auch gonfanon-übergreifend.

Wer Befehle und Weisungen ignoriert, muss mit Konsequenzen rechnen. Der Stab/die Feldherren werden in einem solchen Fall beraten und versuchen, ein gerechtes Urteil zu finden. Befehlsverweigerung oder nicht befolgen eines Befehls würde im historischen Kontext den Tod bedeutet haben, heute kann das in ganz harten Fällen zum Ausschluss aus dem Kontingent führen.

Wenn es zu irgendwelchen modernen Meinungsverschiedenheiten kommen sollte, werden diese nicht stehenden Fußes in der Öffentlichkeit ausdiskutiert, sondern man geht sobald es angebracht ist zusammen unter Benutzung eines Codewortes (time out / off game) beiseite und klärt die Unstimmigkeiten in einem ruhigen und sachlichen Ton, damit das „Rollenspiel“ des restlichen Kontingents nicht gestört wird.

Beschwerden aus dem Bereich des militärischen Ablaufs werden an den Gonfanon-Hauptmann gerichtet. Dieser sammelt die Beschwerden und wird sich dann um Klärung hinter der Linie und hinter den Kulissen der Show kümmern.

Ebenfalls Teil des Rollenspiels ist das Niederknien und andächtige Schweigen bei Erteilung des Segens vor der Schlacht. Glauben ist ein sensibles Thema und Manchem mag dieses Spielelement missfallen. Für die Sache ist es jedoch unerlässlich. Bitte beachtet dabei, dass ihr als der Mensch niederkniet, den ihr darstellt und der war Christ und somit war das für ihn selbstverständlich. Es wird hierbei daher keine Ausnahmen geben.

5. Abschließende Bemerkungen

Das neue „Franco Flämische Kontingent“, wie es dies Jahr in Hastings auftreten wird, hat ein ungeheures Potenzial - und wir werden es voll nutzen! Selbst die Veteranen unter uns hatten niemals zuvor die Chance, ein zahlenmäßig so großes Kontingent darzustellen und auch wirklich zu „erleben“. Wir alle können den Film „1066“ in einer Form fahren, wie es nicht alle Tage möglich ist!

Mit den hier niedergeschriebenen Grundregeln kann von jedem ein guter und ganz wichtiger Teil dazu beigetragen werden.

Wie gesagt, wer nach Dienstschluss das Spiel herunterfährt (Ausnahme: Wachplan), kein Problem. Wir wollen über die spieltechnisch relevanten Stände hinweg alle miteinander als Gleiche unter Gleichen feiern, reden und miteinander Spaß haben können! Euch steht *jeder* für die Klärung eurer Fragen zur Verfügung, die Sergeanten ebenso wie die Feldherren und die Ladies, insbesondere, wenn diese Stände bei Dienstschluss fallen.

Bedenkt stets, was ihr darstellen wollt und betrachtet das, was ihr tut. Um das Potenzial zu nutzen, bedarf es der Mitarbeit von allen, von wirklich jedem einzelnen Angehörigen dieses Kontingentes. Agiert im Sinne der korrekten Darstellung und tragt euren Teil bei zu diesem einzigartigen Projekt. Zu unserem Projekt, von dem wir alle im Oktober mit Stolz sagen werden:

„Ich war dabei!! Ich war Teil des Franko-Flämischen Kontingentes auf dem Schlachtfeld von Senlac im Jahr 940 nach Hastings.....und es war geil!!!“

Appendix: Zusammenfassung

Respektiert den Film der anderen! Zwingt niemanden in euren Film rein, macht niemand anderem seinen Film kaputt!

- **Keine offensichtlichen Anachronismen außerhalb des geschlossenen Zelt!** Das Innenleben des *geschlossenen* Zeltes (d.h. wind-, kind- und hundfest verschlossen!!) ist Privatsache. Alles was jedoch herauschaut (z.B. Unterlegplanen) ist *öffentlich*. Das gilt durchgehend vom Ende des Aufbaus bis zum offiziellen Ende der Veranstaltung.
- Ab dem Zeitpunkt X wird nicht mehr mit dem Auto zum Ausladen und Aufbauen auf den Platz gefahren! Spätankömmlinge transportieren ihr Gepäck, respektive ihre Ausrüstung, in entsprechenden, historisch korrekten Behältnissen oder getarnt.
- Generell wird *alles* während der Veranstaltung transportierte Gut (auch: Bierkästen, Wasserkanister, Spülkram, Toilettenzeugs o.ä.) für den Transfer entsprechend kaschiert!
- Rauchen: Zu den Besucherzeiten in der Öffentlichkeit *gar nicht (!)*, außerhalb der Besucherzeiten in der *hohlen Hand*.
- Entsorgung von Kippen sowie jeglichem sonstigen Müll und Abfall *schadfrei und unsichtbar* für Umwelt und Darstellung!
- **Der Wachplan ist für jeden verbindlich!** Grobe Wachvergehen (zu spätes Erscheinen, Einschlafen usw.) werden selbstverständlich geahndet.
- Gendarmerie sowie A-Offizier, Rüstmeister, Waffenmeister und Seneschal achten auf die glaubwürdige Präsentation des Lagers und der Teilnehmer. Diesbezügliche *Anweisungen dieser Funktionsträger sind von allen zu befolgen!* Angemahnte Missstände sind *unverzüglich* zu beheben.
- Die Gendarmerie ist berechtigt, fahrlässig liegengelassen Gegenstände, die das Lagerbild stören, zu beseitigen.
- Im *Spiel der Stände* sind „schlechter“ Gestellte stets zurückhaltend, bescheiden und höflich gegenüber höher Gestellten. Diese verhalten sich im Gegenzug wohlwollend und fair. Ein einfacher Soldat unterbricht niemals das Gespräch zweier Offiziere, sondern wartet, bis er angesprochen wird.
- Das gilt auch für die Damenwelt und den Umgang der Geschlechter miteinander. Eine Lady wird stets freundlich und respektvoll begrüßt. Die Herren neigen dazu den Kopf und führen die rechte Hand zum Herzen; die Damen (Zofen, Mägde) grüßen durch eine leichte Verneigung. Wohlwollend grüßen die Ladys durch ein einfaches Nicken zurück.
- Standesorientierung an der Pracht der Kleider, insofern die Person nicht bekannt ist.

Alle Personen, die befehls- und weisungsbefugt sind, sind sich ihrer Verantwortung bewusst. Ihr Handeln muss gerecht und sachdienlich sein!

- Sergeanten haben ausschließlich Weisungsbefugnis in ihrem Wimpel.
- Weisungen und Befehlen der Offiziere und insbesondere der Heeresführung ist Folge zu leisten.
- Im Feld kann es auch zu gonfanon-übergreifenden Befehlen kommen!
- Befehle und Weisungen werden nicht diskutiert! Sie werden unverzüglich ausgeführt!
- Wer Befehle und Weisungen ignoriert muss mit Disziplinarmaßnahmen rechnen. Der Stab wird in einem solchen Fall beraten und versuchen, ein gerechtes Urteil zu fällen.
- Zur Erteilung des Segens vor der Schlacht knien wir als gottesfrüchtige Normannen nieder und verharren in Andacht, ohne Ausnahme.
- Wenn es zu irgendwelchen Meinungsverschiedenheiten kommen sollte, diese nicht in der Öffentlichkeit ausdiskutieren, sondern den anderen unter Benutzung eines Codewortes (time out/ off game) beiseite nehmen und Unstimmigkeiten klären.