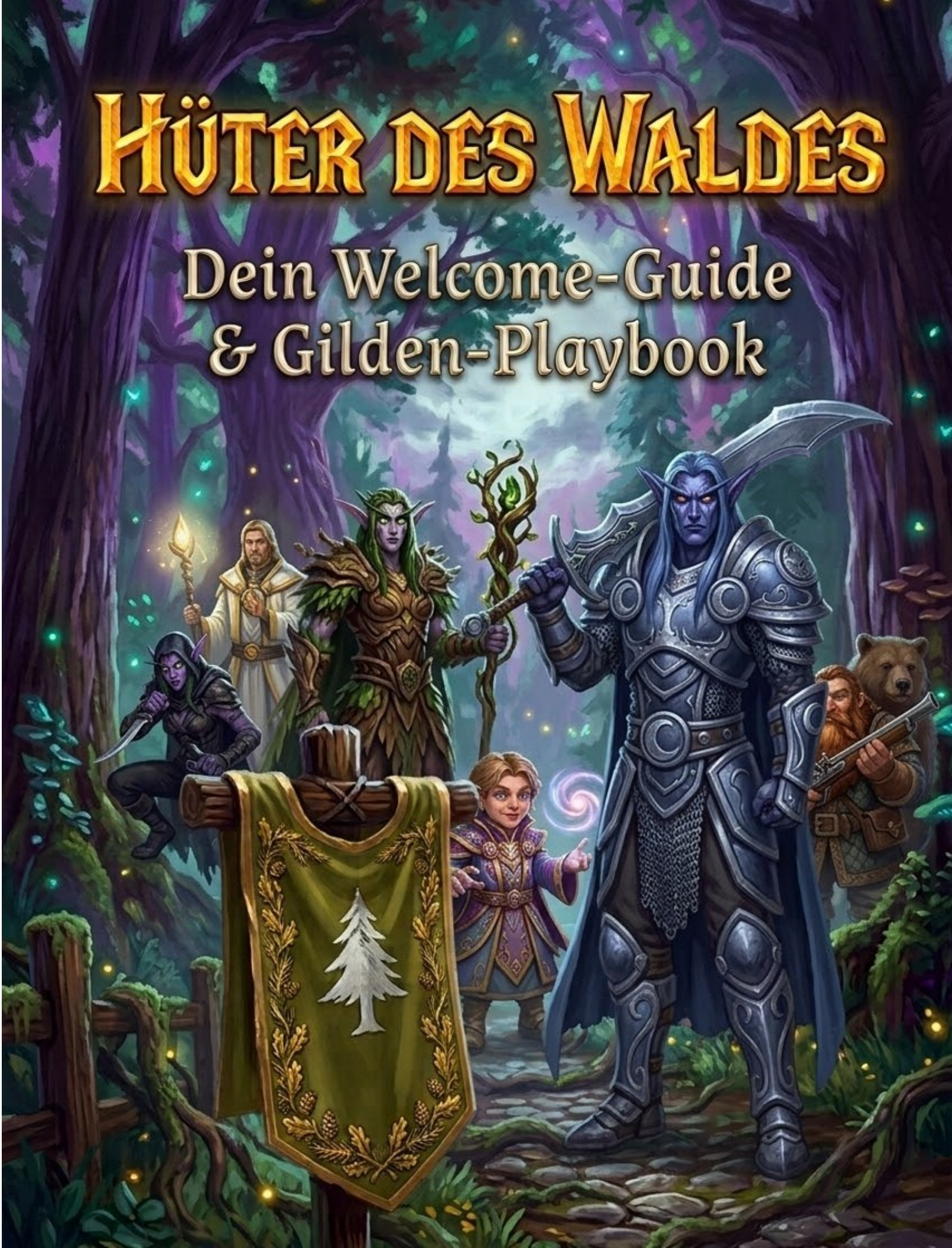
Hüter des Waldes

Dein Welcome-Guide & Gilden-Playbook



AM FEUER BEGINNT JEDE GEMEINSCHAFT

Ein persönliches Wort an alle Gefährten des Waldes

> ***“Fast 200 Gefährten in so kurzer Zeit - und doch fühlt es sich nicht nach einer Zahl an, sondern nach einer echten Gemeinschaft.”***

Liebe Hüterinnen und Hüter, liebe Gefährten,

als wir mit den Hütern des Waldes begonnen haben, hatte ich eine klare Vorstellung davon, was ich mir wünsche: eine Gilde, in der man nach einem langen Tag gerne ankommt. Dass daraus in so kurzer Zeit eine Gemeinschaft mit fast 200 Mitgliedern werden würde, hätte ich selbst nicht erwartet. Dafür bin ich euch von Herzen dankbar - und ehrlich gesagt auch ein bisschen überwältigt.

In meiner gesamten Gaming-Laufbahn hatte ich noch nie so viel Freude daran, eine Gemeinschaft aufzubauen, zu organisieren und wachsen zu sehen. Nicht wegen einer Rangliste, nicht wegen eines Server-Firsts, sondern wegen der Menschen dahinter: wegen der Gespräche am Abend, der Hilfsbereitschaft, der Ideen, des Humors und dieses besonderen Gefühls, dass hier gerade etwas entsteht, das größer ist als die Summe seiner Charaktere.

Mein größter Dank gilt dabei meinen Mitstreitern - meiner linken und rechten Hand und allen, die im Hintergrund Verantwortung übernehmen. Wir stecken einen großen Teil unserer freien Zeit in dieses Projekt, weil wir es mit echter Leidenschaft tun. Wir planen, moderieren, begrüßen, erklären, bauen Strukturen und fangen Probleme auf. Dass all das funktioniert, ist Teamarbeit.

Dieses Playbook soll deshalb keine Sammlung trockener Regeln sein. Es ist unser gemeinsamer Kompass: Es zeigt, wofür wir stehen, wie wir miteinander umgehen und welche Art von Heimat wir in Azeroth schaffen wollen. Tragt diese Idee weiter - freundlich, verlässlich und mit offenem Blick für den Menschen hinter dem Charakter.

Danke, dass ihr diesen Weg mit uns geht. Wir sehen uns am Lagerfeuer.
- Euer Gildenmeister, Mäxchen



P.S. Ich bin Hyped.

WILLKOMMEN IM WALD

Das Handbuch & Playbook für Gefährten

> ***"Ein Orden der Allianz zum Schutz aller Wälder Azeroths. Eine Heimat, in der jeder dazugehören darf. Die Reise ist das Ziel."***

TRITT NÄHER ANS LAGERFEUER

Wenn du diese Zeilen liest, gehörst du von nun an zu den Hütern des Waldes. Vielleicht kennst du Azeroth seit den ersten Tagen, vielleicht kehrst du nach Jahren zurück oder setzt gerade erst den ersten Fuß auf einen Waldpfad. Für uns macht das keinen Unterschied: Entscheidend ist nicht, wie viel du weißt, sondern wie du mit anderen unterwegs bist.

Unsere Heimat liegt in den stillen, uralten Wäldern von Eschental und im Schatten der großen Baumkronen von Teldrassil. Von dort tragen wir eine einfache Idee hinaus in die Welt: Eine Gilde kann ambitioniert sein, ohne hektisch zu werden - und organisiert, ohne den Spaß zu verlieren.

DIE DREI GRUNDPFEILER

GEMEINSCHAFT STATT KONKURRENZ	REALLIFE GEHT VOR	KEINER BLEIBT ZURÜCK
Wir spielen miteinander. DPS, Gear und Tempo sind Werkzeuge - niemals der Wert eines Menschen.	Familie, Arbeit, Prüfungen, Umzug oder Pause haben Vorrang. Niemand muss sich dafür rechtfertigen.	Bei Quests, Dungeons, Berufen oder Fragen gilt: Wer Hilfe sucht, soll im Wald eine Hand finden.

Was wir suchen, sind keine perfekten Spieler. Wir suchen Gefährten, die einander Raum geben, gemeinsam lachen können und wissen, dass ein langsamer Abend mit guten Leuten manchmal mehr wert ist als der schnellste Run.

DER KODEX DER HÜTER

Respekt ist kein Zusatz - er ist das Fundament

> ***"Die Hüter des Waldes sollen ein Ort sein, an den man gerne zurückkehrt. Dafür braucht es keine perfekte Spielleistung, sondern Respekt, Rücksichtnahme und Menschlichkeit."***

WIE WIR MITEINANDER UMGEHEN

- **Jeder wird respektiert:** Unabhängig von Level, Klasse, Erfahrung, Ausrüstung, Alter, Stimme oder Persönlichkeit.
- **Grenzen werden akzeptiert:** Necken gehört zu einer vertrauten Gemeinschaft - aber nur, solange es für alle Beteiligten okay ist. Ein Nein, Unwohlsein oder Rückzug reicht.
- **Privates bleibt privat:** Persönliche Daten und private Gespräche werden nicht ohne Zustimmung weitergegeben oder als Screenshot verbreitet.

WAS IM WALD KEINEN PLATZ HAT

- **Mobbing & Ausgrenzung:** Kein Auslachen, gezieltes Ausschließen, Hetzen oder Verbreiten von Gerüchten.
- **Persönliche Angriffe:** Über eine spielerische Entscheidung darf man diskutieren. Die Person dahinter wird nicht beleidigt oder herabgewürdigt.
- **Sexuelle Belästigung:** Unerwünschte Kommentare, Witze, Annäherungen oder Druck auf private Kontakte und Bilder werden konsequent unterbunden.

WENN ES DOCH EINMAL KRACHT

1. Gespräch pausieren und Abstand gewinnen. Keine Eskalation im Affekt.
2. Keine öffentliche Schlammschlacht im Gildenchat oder Discord.
3. Wächter, Leitung oder Gildenmeister vertraulich hinzuziehen.

Regelverstöße klären wir zuerst im Gespräch. Bei gravierenden oder wiederholten Verstößen folgen Verwarnungen bis hin zum Ausschluss. Rang, Rolle und Spieldauer ändern daran nichts.

GEFÄHRTEN STATT HIERARCHIE

Ränge schaffen Orientierung - keine Distanz

Bei den Hütern des Waldes sind Ränge Aufgaben, keine Adelstitel. Jeder Posten ist freiwillig und kann jederzeit ohne Nachteile abgegeben werden, wenn das echte Leben mehr Raum braucht.

RANG	AUFGABE	RECHTE & VERANTWORTUNG
Gildenmeister	Gildenleitung	Gesamtverantwortung und vollständige Serververwaltung.
Rat des Hains	Linke & rechte Hand	Administrative Unterstützung mit gleichen Serverrechten wie die Leitung.
Wächter	Vertrauenspersonen	Moderation, Konflikthilfe und erste Anlaufstelle bei Problemen.
Waldläufer	Engagierte Mitglieder	Events erstellen, einladen und organisatorisch mithelfen.
Hüter	Vollmitglied	Voller Zugriff auf Mitgliederbereich, Text, Voice, Threads und Medien.
Setzling	Neuankömmlinge	Eingangsbereich zur Verifizierung und zum Kennenlernen der Regeln.

DAS HELFERNETZWERK

- **Mentoren & Kummerkasten:** Vertrauliche Gesprächspartner bei Sorgen, Konflikten oder für einen ruhigen Austausch - gerade auch für introvertierte Mitglieder.
- **Erklärbären & Guide-Helfer:** Geduldige Hilfe bei Quests, Dungeon-Mechaniken und Boss-Taktiken - Fehler gehören zum Lernen.
- **Klassen- & Handwerkshelfer:** Tipps zu Klassen, Berufen, Verzauberungen und - wo möglich - Unterstützung mit Materialien.
- **Rekrutierung & Gilden-Orga:** Menschen, die neue Gefährten willkommen heißen und Struktur in den Alltag bringen.

DEIN WEGWEISER DURCH DEN DISCORD

Unser digitales Waldlager - klar, offen und leicht zu finden

NEUIGKEITEN & ERSTE SCHRITTE

- **Willkommen im Hain:** Startpunkt für Setzlinge. Mit der Bestätigung unserer Werte wird die Gildenrolle freigeschaltet und der Server öffnet sich.
- **Regeln & Leitbild:** Das Fundament der Gemeinschaft - kompakt zum Nachlesen.
- **Zuwachs:** Hier begrüßt die Community neue Gefährten.
- **Boten des Hains:** Offizielle Ankündigungen und organisatorische Updates der Gildenleitung.
- **Azeroths Tagesblatt:** Patchnotes und aktuelle offizielle Neuigkeiten rund um World of Warcraft.

TEXTKANÄLE FÜR DEN ALLTAG

BEREICH	WOFÜR ER DA IST
Vorstellung	Deine Geschichte - privat, spielbezogen oder beides.
Taverne	Der zentrale Treffpunkt für Smalltalk und Alltag.
Abwesenheit	Kurzer Hinweis bei Urlaub, Stress oder Pause. Reallife geht vor.
Beta	Testserver-Berichte und Diskussionen - gebündelt, damit andere spoilerfrei bleiben.
FAQ	Schnelle Antworten auf häufige Fragen zur Gilde.
Content Creation	Streams, Videos und kreative Projekte aus der Community.
Andere Games & Screenshots	Schnappschüsse aus Azeroth und gemeinsame Ausflüge in andere Spiele.
Battle.net Tags & Techniksupport	Kontakte austauschen und Hilfe bei PC, Discord oder Addons.

FREIE ENTFALTUNG & VOICE

Wo Ideen, Gruppen und Gespräche ihren Platz finden

FOREN & GILDENENTWICKLUNG

- **Handelsdistrikt:** Marktplatz für Berufe, Rohstoffe, Verzauberungen und faire Tauschgeschäfte.
- **Gilden-Orga:** Transparente Organisation. Mitglieder können eigene Threads eröffnen und Abläufe aktiv mitgestalten.
- **Ideen & Anregungen:** Vorschläge, Feedback und Wünsche bekommen einen sichtbaren Platz.

GRUPPENSUCHE, GUIDES & KLASSENHALLEN

- **Gruppensuche:** Eigene Bereiche für PvP, Dungeons und Raids - damit aus „Wer hat Lust?“ schnell eine Gruppe wird.
- **Questchronik & Bibliothek:** Hilfe bei Questreihen und Rätseln sowie Raum für Lore, Chroniken und Hintergrundwissen.
- **Klassenhallen:** Schurkenversteck, Kriegerkaserne, Paladinorden, Jägerpfad, Druidenhain, Magierturm, Hexenmeisterzirkel, Schamanenkreis und Priesterlichtung.

SPRACHKANÄLE

KATEGORIE	KANÄLE	NUTZUNG
Leveln	Waldlager · Wanderer-Taverne · Lagerfeuer	Lockeres Plaudern beim Questen und Erkunden.
Dungeons	Abenteurertaverne · Tiefenlager · alte Herberge	Fokussierte Gruppeninstanzen.
PvP	Kaserne · Waffenlager	Absprachen für Schlachtfelder und PvP-Ausflüge.
Andere Games	Andere-Games	Gemeinsame Runden außerhalb von WoW.

GILDENLEBEN OHNE ZWANG

Kennenlernen, Pause machen, wiederkommen

> ***"Wir möchten eine aktive Gemeinschaft sein - aber niemals auf Kosten des echten Lebens."***

DAS BESCHNUPPER-GESPRÄCH

Vor der Aufnahme quatschen wir kurz miteinander, meist im Voice. Nicht als Bewerbungsgespräch und nicht als Prüfung, sondern um zu spüren, ob unsere Werte zueinander passen. Es geht um Atmosphäre, nicht um Lebenslauf oder Leistung.

Wer Sprachchat nicht mag, unter sozialer Anspannung leidet oder einfach lieber schreibt, muss sich nicht verbiegen. Ein Kennenlernen per Textchat oder in einem ruhigen 1:1 ist genauso möglich. Niemand wird in einen Voice-Kanal gedrängt.

DIE 30-TAGE-REGEL

- **Abmeldung:** Wenn du weißt, dass du länger nicht online sein kannst, reicht ein kurzer Hinweis im Kanal Abwesenheit.
- **Mehr als 30 Tage unangemeldet:** Dann entfernen wir den Charakter aus der Ingame-Gilde, damit Plätze für aktive Spieler frei bleiben.
- **Discord bleibt offen:** Du behältst die Rolle „Ehemaliges Mitglied" und bleibst Teil unseres erweiterten Kreises.
- **Rückkehr ist unkompliziert:** Wenn du wieder Zeit und Lust hast, genügt eine kurze Nachricht - dann holen wir dich wieder in die Gilde.

Pause ist bei uns kein Abschied. Der Hain soll ein Ort sein, zu dem man zurückkehren kann, ohne sich erklären oder rechtfertigen zu müssen.

EIN ORDEN DER ALLIANZ

Unsere Geschichte - und wie wir Azeroth gemeinsam spielen

DIE LORE DER HÜTER

Im Rollenspiel verstehen wir uns als eigenständigen Orden, der sich stolz zur Allianz bekennt. Unsere Heimat liegt in Eschental und Teldrassil, doch unser Auftrag endet nicht an ihren Grenzen: Wir schützen die Wälder ganz Azeroths - leise, wachsam und dort, wo Hilfe gebraucht wird.

- **Versteckte Waldläufer:** Wir agieren wie Schatten aus dem Dickicht. Eindringlinge sollen die Hüter erst bemerken, wenn der Wald längst geantwortet hat.
- **Freiwilliges Roleplay:** Lagerfeuer, Patrouillen und kleine Ordensrituale vertiefen die Atmosphäre. RP ist Einladung, nie Pflicht.

PVE, PVP & HARDCORE

- **Hauptfokus PvE:** WoW Forever ist für uns bewusst auf einem PvE-Fundament aufgebaut: gemeinsames Questen, Dungeons, Erkundung und später Raids.
- **PvP in Battlegrounds:** Da es systembedingt keine Open-World-Schlachten gibt, tragen wir unseren PvP-Kampfgeist in koordinierte BG-Runden.
- **Hardcore-Subgilde:** Für die Mutigen ist später ein eigenes Hardcore-Projekt geplant - ein separater Bereich für maximalen Nervenkitzel.

> ***"Jede Allianz-Rasse. Jede Klasse. Jede Spezialisierung. Spiele das, was dir am meisten Spaß macht."***

Eine starre Meta entscheidet bei uns nicht darüber, was „richtig" ist. Dein Charakter soll zu dir passen - und dein Spielspaß steht vor der Schablone.

DAS ZEICHEN DES HAINS

Unser Wappenrock verbindet Völker, Klassen und Wege

Der Wappenrock ist unser sichtbares Zeichen nach außen. Er erinnert daran, dass hinter unterschiedlichen Rassen, Klassen und Spielstilen eine gemeinsame Idee steht: Schutz, Beständigkeit und Verbundenheit mit der Natur.

SYMBOLIK & GESTALTUNG

FARBEN DER NATUR	DAS ZEICHEN	GOLDENE BLÄTTER
Tiefe Grün- und Erdtöne spiegeln die Wälder von Eschental, Teldrassil und ganz Azeroth.	Die helle Baum-Silhouette steht für Schutz, Verwurzelung und neues Wachstum.	Feine botanische Akzente geben dem Wappenrock einen würdevollen, ordenshaften Charakter.

WIE WIR IHN TRAGEN

- **Freiwillig im Alltag:** Es gibt keine Pflicht, den Wappenrock rund um die Uhr zu tragen. Individualität gehört zu Azeroth.
- **Gemeinsam bei besonderen Momenten:** Bei Gildenevents, Gruppenfotos und gemeinsamen Ausflügen freuen wir uns über ein einheitliches Bild.
- **Im Spiel erhältlich:** Nach dem Gildenbeitritt kannst du den Wappenrock beim Gildenwappenrock-Händler in den Hauptstädten erwerben.

Der Wappenrock ist kein Uniformzwang. Er ist ein gemeinsames Zeichen - getragen dann, wenn wir als Hüter sichtbar zusammenstehen wollen.

MITGESTALTEN STATT NUR MITLAUFEN

Verantwortung wächst aus Vertrauen und Lust auf Gemeinschaft

Die Hüter des Waldes leben von Menschen, die Ideen einbringen. Wer Events organisieren, neue Mitglieder begleiten, technische Hilfe leisten oder an Strukturen mitarbeiten möchte, kann sich jederzeit bei den Wächtern, den Hütern des Hains oder der Gildenleitung melden.

- **Eigeninitiative erwünscht:** Wenn du etwas organisieren möchtest, schaffen wir nach Möglichkeit den nötigen Freiraum und die passenden Rechte.
- **Persönliches Einzelgespräch:** Beförderungen und Aufgabenvergaben passieren nicht anonym oder automatisch. Wir sprechen gemeinsam über Stärken, Wünsche und Grenzen.
- **Passgenaue Verantwortung:** Du übernimmst nur Bereiche, auf die du wirklich Lust hast - ohne dich dauerhaft zu überfordern.

AUFNAHMEKRITERIEN & KAPAZITÄTEN

THEMA	REGELUNG IM HAIN
Aufnahmekriterien	Keine harten Vorgaben zu Level, Erfahrung oder Gear. Entscheidend ist das Bekenntnis zu unseren Werten und zum Verhaltenskodex.
Safe Space	Wir wollen einen geschützten Raum frei von Ausgrenzung, Mobbing und Elitismus.
Gildenkapazität	Die endgültige maximale Mitgliederzahl wird erst nach dem offiziellen Server-Launch festgelegt, damit die Gemeinschaft überschaubar und persönlich bleibt.

Ein höherer Rang soll nie „wichtiger“ bedeuten. Er bedeutet nur: Jemand übernimmt freiwillig mehr Verantwortung für andere.

WAS UNS NOCH ERWARTET

Der Wald ist kein fertiger Ort - er wächst mit seinen Menschen

Unsere Gilde entsteht nicht über Nacht. Sie wächst organisch - mit jeder Idee, jeder helfenden Hand und jedem Abend, an dem aus Mitspielern Gefährten werden. Einige Projekte sind bereits in Planung; andere werden erst durch euch entstehen.

PROJEKTE IN DER PIPELINE

- **Content Creation & Highlights:** Videos, Streamer-Einbindung und Gilden-Guides, die Wissen und Erinnerungen festhalten.
- **Social Media:** Kanäle für besondere Momente, Community-Events und Neuigkeiten aus dem Hain.
- **Gilden-Webseite & Foren:** Eine dauerhafte Heimat außerhalb von Discord für Lore, Chroniken, Guides und wichtige Informationen.
- **YouTube-Kanal:** Event-Zusammenfassungen, Battleground-Highlights und Vorstellungsvideos der Gemeinschaft.

DEINE IDEEN SIND TEIL DER ZUKUNFT

Wenn du Webdesign, Videobearbeitung, Grafikdesign oder Social Media kannst - oder einfach eine gute Idee für ein neues Format hast - bring dich ein. Der Hain soll nicht von wenigen für viele gebaut werden, sondern gemeinsam.

> ***"Was wir heute aufbauen, ist das Fundament für jahrelangen gemeinsamen Spielspaß in Azeroth."***

Unser Ziel ist kein perfektes System. Unser Ziel ist eine lebendige Gemeinschaft, die sich weiterentwickelt, ohne ihren Kern zu verlieren: Zusammenhalt, Verlässlichkeit, Respekt - und die Freude daran, diesen Weg miteinander zu gehen.