

# Drachen-Höhle Regelwerk

1. Einleitung
2. Wichtige Personen
3. Klassenwahl
4. Charakter
5. Kampf
6. Besondere Charaktere
7. NSC's
8. Viel Spaß

## 1. Einleitung

Liebe Eltern und Teilnehmer,

herzlich willkommen bei der Drachen-Höhle!

Das folgende Regelwerk ist die Grundlage für ein reibungsloses Ablaufen der Veranstaltung. Wir bitten daher alle Eltern, es gründlich mit ihren Kindern zu besprechen. Dieses Regelwerk ist speziell für Kinder und Anfänger entwickelt und ermöglicht einen leichten Einstieg in die fantastische Welt des Rollenspiels.

## 2. Wichtige Personen

### 2.1 Spielleiter

Der Spielleiter koordiniert das gesamte Spiel und beaufsichtigt die Kämpfe. Er darf das Rollenspiel jederzeit unterbrechen und Spieler für einen gewissen Zeitraum oder komplett aus dem Spiel nehmen. Den Anweisungen des Spielleiters haben alle Teilnehmer augenblicklich zu folgen. Der Spielleiter ist zur Prüfung des Equipments (Waffen, Dekogegegenstände usw.) eines jeden Teilnehmers berechtigt und kann es ggf. aussortieren.

### 2.2 Lagerleiter

Der entsprechende Lagerleiter ist die vertrauensvolle Ansprechperson der Teilnehmer. Er beaufsichtigt und koordiniert sein Lager und darf Spieler kurzzeitig aus dem Spiel nehmen. Den Anweisungen eines Lagerleiters haben alle Teilnehmer, auch die eines anderen Lagers, zu folgen. Der Lagerleiter ist berechtigt das Equipment eines jeden Teilnehmers zu überprüfen und gegebenenfalls auszusortieren.

### **3. Klassenwahl**

Beim Check In muss sich jeder Spieler eine Klasse aussuchen. Die Klasse stellt die Berufung des Charakters dar. Der Spieler kann hierbei zwischen Krieger, Magier, Heiler und Paladin (nur für erfahrene Spieler) wählen. Je nachdem, welche Klasse der Spieler für seinen Charakter wählt, kann dieser später unterschiedliche Fähigkeiten erlernen.

*Ein Charakter mit vielen EP (siehe 5.1.1) kann auch mehrere Klassen wählen.*

#### **3.1 Krieger**

Der Krieger ist eine recht einfache Klasse. Er ist in der Kampfkunst mit der Waffe ausgebildet worden und besitzt keine magischen Fähigkeiten. Dafür sind Krieger in der Regel sehr stark und ausdauernd.

Zur Ausrüstung eines Kriegers gehört vor allem seine Bewaffnung. So trägt ein Krieger z.B. ein Schwert und einen Schild. Auch andere Bewaffnungen wie z.B. zwei Kurzschwerter, ein Langschwert, Axt und Schild sind gängig und von Charakter zu Charakter unterschiedlich. Ansonsten benötigt ein Krieger lediglich ambiente gerechte Kleidung (auf unseren Veranstaltungen ist für Anfänger ein geliehener Wappenrock ausreichend). Einige Krieger tragen zudem Rüstung (Bei Kindern raten wir allerdings wegen des hohen Gewichts von Metallrüstungen und Kettenhemden ab).

Ein Krieger kann die folgenden Fähigkeiten erlernen:

- Bis zu 5 zusätzliche Lebenspunkte
  - Wuchtschlag
  - Schildbrecher
  - Zusätzliche Kraftpunkte (um einen Wuchtschlag oder Schildbrecher einzusetzen)
- (nähere Beschreibungen im „Fähigkeiten“ Formular)

#### **3.1 Magier**

Der Magier ist eine etwas schwierigere Klasse, aber besonders interessant zu spielen. Er ist weniger auf den Nahkampf mit der Waffe spezialisiert, sondern nutzt seine magischen Fähigkeiten, um Gegner zu bezwingen, Rätsel zu lösen und Gegenstände zu erforschen. Ein Magier ist in der Regel sehr wissbegierig, wodurch er im Laufe der Zeit eine große Weisheit erhält.

Zur Ausrüstung eines Magiers gehört vor allem ein Zauberbuch mit magischen Formeln.

Auch eine Feder und Papier, um interessante Beobachtungen festhalten zu können, hat er meist dabei. In der Regel führt er zahlreiche Täschchen mit kleinen Gläsern, Fläschchen und Beuteln mit sich, in denen er allerlei interessante und magische Dinge sammelt.

Ein Magier trägt meist einen Stab oder einen Dolch bei sich, mit dem er sich im Notfall verteidigen kann, sollten ihm die Zauber ausgegangen sein. Als Kleidung bevorzugt er eine Robe oder einen Umhang (auf unseren Veranstaltungen ist für Anfänger ein geliehener Wappenrock ausreichend).

Ein Magier kann die folgenden Fähigkeiten erlernen:

- Magisches Geschoss 1-3
- Kleine und große Schutzkuppel
- Magische Rüstung 1-3
- Magische Analyse 1-3
- Windstoß
- Zusätzliche Magiepunkte (um einen Zauber zu sprechen)
- Kräuterkunde
- Alchemie
- Trank der Unsichtbarkeit
- Heldenrank

- Trank der Magie Regeneration  
(nähere Beschreibungen im „Fähigkeiten“ Formular)

### 3.3 Heiler

Der Heiler ist ebenfalls eine sehr interessante Klasse, die viel Raum für schönes Spiel bietet. Der Heiler beschäftigt sich weniger mit dem Kampf als vielmehr damit, verwundete Kämpfer zu heilen. Falls er doch kämpfen muss, trägt er gelegentlich ein kurzes Schwert oder einen Dolch bei sich. Zur wichtigsten Ausstattung eines Heilers gehören Verbände um Wunden zu verbinden. Wer es besonders gut machen will, kann zusätzlich Materialien zum Desinfizieren von Wunden, z.B. Alkohol (niemals echten, sondern nur Wasser) und zur Beschleunigung der Heilung, z.B. verschiedene Kräuter verwenden (**Bitte beachten! Auf Grund möglicher allergischer Reaktionen, ist das Verabreichen jeglicher Substanzen streng verboten ist. Die Einnahme von Kräutern oder Tränken darf also nur gespielt werden**).

Der Heiler ist ansonsten in schlichter, ambienter Kleidung gekleidet und gelegentlich durch eine Armbinde mit entsprechendem Zeichen gekennzeichnet (auf unseren Veranstaltungen ist für Anfänger ein geliehener Wappenrock ausreichend).

Ein Heiler kann die folgenden Fähigkeiten erlernen:

- Heilen 1-4
- Kräuterkunde
- Alchemie
- Heiltrank 1-3
- Lebenstrank
- Schlaftrank
- Gift
- Blindheitstrank
- Trank der Flüche
- Gegengift

### 4.4 Paladin (nur für erfahrene Spieler)

Ein Paladin ist eine ganz besondere Klasse und vielleicht nicht für jeden Anfänger geeignet. Er stellt eine Art stark gläubigen Krieger dar, der mit Hilfe seines Glaubens ebenfalls Magie wirken kann. Ein Paladin ist eine Gestalt, die besonderen Wert auf Gesetze legt. Sie handeln besonders ehrenhaft und immer nach dem Gesetz ihres Königs Honestus sowie dem Willen des Lichtes. Für einen Paladin ist es die höchste Pflicht, anderen zu helfen und das Gesetz zu wahren. Um einem gesetzestreu und damit guten Menschen zu helfen, würde ein Paladin alles geben. Ein Paladin selbst darf keine Besitztümer haben. Alles was er braucht, bekommt er von seinem Orden, an den er gleichsam alles abgibt, was er besitzt. Paladine sind in der Regel stark gerüstet (Bei Kindern raten wir allerdings wegen des hohen Gewichts von Metallrüstungen und Kettenhemden ab) und kämpfen mit einem Hammer, Streitkolben oder Schwert und einem Schild. Bei den Paladinen herrscht strenge Uniformpflicht, so müssen alle Paladine einen entsprechenden Wappenrock tragen.

Ein Paladin kann die folgenden Fähigkeiten erlernen:

- Bis zu 3 zusätzliche Lebenspunkte
  - Magisches Heilen 1-2
  - Blenden
  - Böses vertreiben 1-3
  - Schild des Lichts
  - Beten 1-2
  - Zusätzliche GP (um magische Fähigkeiten zu wirken)
- (nähere Beschreibungen finden Sie im „Fähigkeiten“ Formular)

## 4. Charakter

Der Charakter ist eine bestimmte Rolle, in die der Spieler während der Veranstaltung schlüpft. Je nachdem, welchem Lager der Spieler angehört und mit welchen Fähigkeiten er seinen Charakter ausrüstet, hat dieser Charakter bestimmte Eigenschaften. Diese müssen vom Spieler während der Veranstaltung auch dargestellt werden. So ist z.B. ein Charakter der besonders mit Magiekräften ausgestattet ist, ein weiser und gerechter Zauberer, der bedacht und besonnen handelt und einer Auseinandersetzung eher aus dem Weg geht.

Ein Charakter, der in erster Linie mit Kriegereigenschaften ausgerüstet ist, ist z.B. ein starker und listiger Kämpfer, dem man besser nicht den Rücken zuwendet.

### 4.1 Charakterbogen

Um den Charakter zu erstellen, wird der Charakterbogen verwendet (Dieser steht auf der Website zum Download bereit und wird Zuhause ausgefüllt oder, bei vorhandenen Fragen, beim Check in direkt auf der Veranstaltung). Nach Eintrag des Spielernamens (echter Name) und des Charakternamens (Name im Spiel) können hier die gewünschten Fähigkeiten angekreuzt werden. Für jede Fähigkeit muss dabei eine bestimmte Anzahl an Erfahrungspunkten (siehe 4.1.1) eingesetzt werden. Den Charakterbogen trägt der Spieler immer bei sich, damit die Spielleitung diesen im Zweifelsfall einsehen kann.

#### 4.1.1 Erfahrungspunkte (EP)

Zu Beginn der Veranstaltung erhält jeder Spieler vier Erfahrungspunkte. Diesen Punkt kann er nutzen, um den Charakter, den er während der Veranstaltung spielt, mit Fähigkeiten auszurüsten. Wer zuvor schon auf einer „Drachen-Höhle“ Veranstaltung war, erhält einen zusätzlichen Erfahrungspunkt für jede Veranstaltung, die er besucht hat.

#### *Zusatz für erfahrene Spieler*

*Wenn ihr euren Charakter auch auf anderen Veranstaltungen gespielt habt, bekommt ihr für jeden Veranstaltungstag einen halben EP*

*Bsp: Ihr wart auf einer Veranstaltung über ein Wochenende (Freitagmittag – Sonntagmittag), dann sind das 2 halbe Tage (Freitag + Sonntag) und ein ganzer Tag (Samstag), also insgesamt 2 Tage.*

#### 4.1.2 Magiepunkte (MP) / Glaubenspunkte (GP) / Kraftpunkte (KP)

Die Klassen Magier, Paladin und Krieger besitzen Fähigkeiten, die sie nicht unbegrenzt anwenden können.

So kann z.B. ein Magier, der den Zauber Windstoß beherrscht, diesen nicht unendlich oft anwenden, da jeder Zauber an seinen magischen Kräften (MP) zehrt.

Ein Paladin, der durch den Glauben an das Licht ein Schild des Lichtes erzeugen kann, kann dies nicht unbegrenzt tun, da er hierfür die Gunst des Lichtes benötigt, die wiederum von der Stärke seines Glaubens (GP) abhängig ist.

Ein Krieger, der weiß, wie man einen Wuchtschlag ausführt, kann dies ebenfalls nicht unbegrenzt tun, da er für diese Fähigkeit besonders viel Kraft (KP) benötigt.

Der Charakter erhält für jeden EP, den er für eine Fähigkeit aus der entsprechenden Klasse ausgibt, einen MP/GP/KP.

#### **4.1.2 Lebenspunkte (LP)**

Jeder Spieler hat von vornherein drei Lebenspunkte. Je nachdem, welche Fähigkeiten er für seinen Charakter wählt, kann er diese Zahl noch erhöhen. Während eines Kampfes können dem Spieler diese Lebenspunkte durch Treffer mit einer Polsterwaffe abgezogen werden. Die Trefferfläche ist dabei der gesamte Körper, ausgenommen die Hände, der Unterleib und der Kopf. Ein Treffer an egal welcher Stelle zieht dem getroffenen Spieler einen Lebenspunkt ab. Der Spieler kann nur so lange aktiv am Geschehen teilnehmen, wie er noch mindestens einen Lebenspunkt hat. Ein Spieler ohne Lebenspunkte muss zu Boden sinken (sollte es sich um eine größere Schlacht handeln, verlässt er zuvor aus Sicherheitsgründen mit als X vor der Brust verschränkten Armen das eigentliche Schlachtfeld) und dort auf Hilfe durch einen Mitspieler warten. Selbstverständlich können die Lebenspunkte auch schon vor Verlust aller Lebenspunkte z.B. durch einen Heiltrank oder durch Heilen wieder aufgefüllt werden.

#### **4.1.3 Beispiel Für eine Charaktererstellung**

Max Mustermann ist 9 Jahre alt und nimmt zum ersten Mal an einer LARP Veranstaltung (Con) teil. Für seine erste Veranstaltung hat er sich für die „Schlacht um Saya“ entschieden. Sorgfältig bespricht er mit seinen Eltern das Regelwerk. Er entscheidet sich, dass er einen Krieger spielen möchte. Als erstes denkt er sich einen Namen aus. Argan Dornenkranz, so soll sein Charakter heißen. Dann denkt er sich noch eine Geschichte zu dem Charakter aus: Argan wurde als Sohn von Renegon und Inalia in Takilien geboren. Sein Vater war Jäger und so lernte Argan von ihm den Umgang mit Schwert und Speer (Um sich eine passende Geschichte auszudenken, kann es sinnvoll sein, im Vorfeld etwas über unsere Spielwelt zu lesen. Das ist aber keine Pflicht, jede selbst erdachte Geschichte ist ausreichend).

Da es für Max die erste Veranstaltung ist, bekommt er vier EP. Drei EP setzt er für die "Krieger Grundausbildung" ein, da er ja einen Krieger spielen will. Den verbleibenden Punkt setzt er für einen zusätzlichen Lebenspunkt ein.

Auf der Veranstaltung ist Max jetzt nicht mehr Max, sondern Argan Dornenkranz, ein Krieger aus Takilien.

2 Jahre später war Max schon auf 10 Veranstaltungen (Dauer je 2 Tage). Auf 6 dieser Veranstaltungen hat er seinen Charakter Argan Dornenkranz gespielt, auf den anderen 4 spielte er einen anderen Charakter. Nun meldet sich Max wieder für die „Schlacht um Saya“ an und möchte wieder Argan spielen. Da es seine 7. Veranstaltung mit Argan ist, bekommt er 10 EP.

Da Argan ja ein Krieger ist, muss Max ihn natürlich auch wieder mit ähnlichen Fähigkeiten ausrüsten wie auf den Veranstaltungen zuvor.

Max verwendet 3 EP für die

"Krieger Grundausbildung" und 3 weitere EP für andere Kriegerfähigkeiten. Nun soll Argan auch magische Fähigkeiten erlernen. So benutzt Max 3 EP für eine „Magier Grundausbildung“ und 1 EP für eine magische Fähigkeit.

## **5. Kampf**

Um beim Kampf mit den mittelalterlich aussehenden Polsterwaffen die Sicherheit zu gewährleisten und den Kampf dennoch möglichst real wirken zu lassen, ist es wichtig, dass sich alle Spieler an die Regeln halten und nur das erlaubte Material verwenden. Wer gegen Spiel- oder Materialregeln verstößt, kann zeitweise oder komplett aus dem Spiel genommen werden.

### **5.1 Materialregeln:**

1. Für den Kampf sind lediglich geeignete Polsterwaffen zugelassen. Diese so genannten LARP Waffen bestehen in der Regel aus einem Glasfaserkern, der mit Schaumstoff gepolstert und mit Latex überzogen ist. Spiel- und Lagerleiter dürfen die Waffen vor und während der Veranstaltung überprüfen und gegebenenfalls aus dem Verkehr ziehen. Da es sich um eine Veranstaltung für Kinder handelt, bitten wir um Verständnis, dass wir gegebenenfalls auch Waffen aus dem Verkehr ziehen, die in einer LARP Veranstaltung für Erwachsene zugelassen werden (z.B. Pfeil und Bogen).
2. Da es sich um eine Veranstaltung für Kinder handelt, verbieten wir sämtliche gefährliche Gegenstände, an denen sich die Kinder verletzen könnten. Hierzu zählen unter anderem Helme mit Hörnern, scharfkantige Rüstungen oder Rüstungen mit Stacheln oder ähnlichem. Das Verbot von gefährlichen Gegenständen gilt nicht nur für den Kampf, sondern für die Dauer der gesamten Veranstaltung. Deshalb müssen auch Gegenstände wie Hämmer, scharfe Messer usw., die lediglich Ambiezzwecken dienen, leider verboten werden.

### **5.2 Spielregeln:**

1. Es darf nicht mit voller Wucht geschlagen werden.
2. Kopf / Hals und Unterleib stellen keine Ziele dar. Wird dennoch versehentlich an diesen Stellen getroffen, wird der Kampf gegebenenfalls unterbrochen.
3. Mit den Waffen darf nur geschlagen und nicht gestochen werden.
4. Die Polsterwaffen stellen echte Waffen dar, weshalb sie trotz ihrer Leichtigkeit wie schwere, echte Waffen geführt werden sollen. Blitzschnelle Aktionen, wie dreimal hintereinander den Gegner antippen, gelten daher nicht als Treffer.
5. Es soll versucht werden, die Treffer auch wirklich zu spielen. z.B. Humpeln nach einem Beintreffer.

## **6. Besondere Charaktere**

Innerhalb des Spiels gibt es besondere Charaktere, die besondere Rollen erfüllen, z.B. Anführer eines Volkes. Diese Charaktere haben oft mehr LP und Fähigkeiten als ein gewöhnlicher Spieler.

## **7. NSC's**

Im Spiel gibt es so genannte Nicht Spieler Charaktere. Sie stellen in erster Linie die Gegner der Spieler dar. Für sie gelten zum Teil andere Regeln bezüglich der Lebenspunkte und Fähigkeiten.

## **8. Viel Spaß**

An dieser Stelle möchten wir ein letztes Mal daran erinnern, wie wichtig die oben erklärten Regeln für einen reibungslosen Ablauf des Spiels sind. Mit Einhaltung der Regeln werden alle Teilnehmer einen Riesenspaß haben. Wir bitten die Eltern daher noch einmal darum, das Regelwerk genauestens mit ihren Kindern zu besprechen und wünschen anschließend viel Spaß bei der Veranstaltung.