

Drachen-Höhle Regelwerk

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

1. Einleitung

Liebe Eltern und Teilnehmer,
herzlich willkommen bei der Drachen-Höhle Veranstaltung „Schlacht um die Hünenburg“.
Das nun folgende Regelwerk ist die Grundlage für ein reibungsloses Ablauf 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 ein leichtes
Einsteigen 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 auch
komplett aus dem Spiel nehmen. Den Anweisungen des Spielleiters haben alle Teilnehmer
augenblicklich zu folgen. Der Spielleiter ist für die Prüfung des Equipments (Waffen,
Dekogegenstände usw.) eines jeden Teilnehmers vor Beginn der Veranstaltung verantwortlich
und ist berechtigt, das Equipment auch während des Spiels zu überprüfen und gegebenenfalls
auszusortieren.

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 auch
während des Spiels zu überprüfen und gegebenenfalls auszusortieren. Die Lagerleiter nehmen
die Kinder am Anfang der Veranstaltung in Empfang, verwahren die Unterlagen und
übergeben die Kinder und Unterlagen am Ende der Veranstaltung wieder an die Eltern.

3. Lagerwahl

Mit der Anmeldung muss sich jeder Spieler einem Lager anschließen. Bei der Veranstaltung „Schlacht um Saya“ haben die Spieler hierbei die Auswahl zwischen dem Volk des Windes, dem Volk des Waldes oder dem Orden der Paladine.

Erfahrene Spieler können gerne auch Gastcharaktere mit anderem Hintergrund spielen.

3.1 Die Lager

3.1.1 Das Volk des Windes

Das Volk des Windes besteht aus mächtigen Zauberern sowie tapferen und edlen Kriegeren und erfahrenen Heilern. Dieses Volk hat seine Heimat in der Hünenburg. Die umliegenden Völker schätzen das Volk des Windes für ihren außerordentlichen Gerechtigkeitsinn, dennoch sind die Krieger dieses Volkes gefürchtet, da ihre Armee wie ein Sturm zuschlägt und dem Gegner meist keine Chance lässt. Aber eigentlich ist dieses Volk eher friedlich und versucht den Kampf zu meiden. Eine wichtige Rolle beim Schutz des Volkes spielen auch immer die weisen und mächtigen Zauberer, deren Ruf ihnen weit voraus eilt und so schon die meisten Feinde von einem Angriff abhält.

3.1.2 Das Volk des Waldes

Das Volk des Waldes besteht aus listigen Kriegeren und Magiern sowie geschickten Heilern. Sie alle wissen die Natur optimal für Ihr Handwerk zu nutzen. Nach einigen Auseinandersetzungen mit dem Windvolk hat sich das Waldvolk nun mit dem Windvolk verbündet und lebt ebenfalls in der Hünenburg. Dennoch bleibt das Waldvolk gefürchtet für geschickte Angriffe aus dem Hinterhalt und im Wald möchte sich lieber niemand mit ihnen anlegen.

3.1.3 Der Orden der Paladine

Der Orden der Paladine ist eine Vereinigung von Kriegeren, die in starkem Glauben an das Licht leben und handeln. Der Orden dient treu ihrem König Honestus. Paladine sind die wohl treuesten Geschöpfe die man sich vorstellen kann. Lieber würden sie sterben, als ihren König zu verraten oder ihren Ehrenkodex zu brechen. Sie sind Meister im Umgang mit Waffe und Schild und ziehen meist gut gerüstet in den Kampf. Ihr marschieren und der gemeinsame Kampfruf: „Für den König, für das Licht!“ ist dann im ganzen Land zu hören.

3.1.4 Die Schwarze Meute (NSCs)

Die Schwarze Meute ist ein finsternes Heer von willenslosen Kriegeren unter der Befehlsgewalt des dunklen Königs Grantus. Wo die Meute einfällt, hinterlassen sie Elend und Zerstörung. Wenn die Truppen der Meute in Formation vorrücken und Ihre Rufe: „Für den dunklen König! Für die Schwarze Meute!“ zu hören sind, heißt es meist flüchten oder sterben.

4. Klassenwahl

Nachdem der Spieler sein Lager gewählt hat, muss er nun eine Klasse wählen. Die Klasse stellt die Berufung des Charakters dar. Der Spieler kann hierbei zwischen Krieger, Magier, Heiler und Paladin 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.

4.1 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 von Metallrüstungen und Kettenhemden, wegen des hohen Gewichtes, 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 finden Sie im „Fähigkeiten“ Formular)

4.2 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 oder einfach um 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 finden im „Fähigkeiten“ Formular)

4.3 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, tragen Heiler 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, das auf Grund möglicher allergischer Reaktionen das verabreichen jeglicher Substanzen streng verboten ist. Die Einnahme von Kräutern oder Tränken darf also nur gespielt werden.**)

Der Heiler ist ansonsten in schlichte ambiente 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
- Heilrank 1-3
- Lebenstrank
- Schlaftrank
- Gift
- Blindheitstrank
- Trank der Flüche
- Gegengift

4.4 Paladin

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. Die Paladine stellen sowohl eine Art Volk bzw. Orden, wie auch eine Klasse dar. Innerhalb des Ordens befinden sich nur Paladine und ein Paladin gehört keinem Volk mehr an, sondern nur noch seinem Orden. 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 Gesetzestreuem, 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 von Metallrüstungen und Kettenhemden, aufgrund des Gewichtes, ab) und kämpfen mit einem Hammer, Streitkolben oder Schwert und einem Schild. Bei den Paladinen herrscht strenge Uniform Pflicht, 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)

5. 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 Eigenschaften müssen vom Spieler während der Veranstaltung auch dargestellt werden. So ist z.B. ein Charakter aus dem Volk des Windes, 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 aus dem Volk des Waldes, der in erster Linie mit Kriegereigenschaften ausgerüstet ist, ist ein starker und listiger Kämpfer, dem man besser nicht den Rücken zuwendet.

5.1 Charakterbogen

Um den Charakter zu erstellen, wird der Charakterbogen verwendet (steht als Download auf unserer Seite bereit). 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 5.1.1) eingesetzt werden. Den Charakterbogen trägt der Spieler immer bei sich, damit die Spielleitung diesen im Zweifelsfall einsehen kann.

5.1.1 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.

5.1.2 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

5.1.2 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.

5.1.3 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 Saya1“ entschieden. Sorgfältig bespricht er mit seinen Eltern das Regelwerk. Er entscheidet sich, dass er einen Krieger des Waldvolkes spielen möchte. Als erstes denkt er sich einen Namen aus. Argan Dornenkranz, so soll sein Charakter heißen. Dann denkt er sich noch schnell eine Geschichte zu dem Charakter aus: Argan wurde als Sohn von Renegon und Inalia beim Waldvolk geboren und lernte dort das Kriegerhandwerk von Rex, ehemaligem Anführer des Waldvolkes (für die Charaktergeschichte kann es sinnvoll sein auch einen Blick in „was bisher geschah“ auf unserer Website zu werfen). 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 des Waldvolkes.

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 für die „Schlacht um Saya 6“ 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. Zudem soll Argan nun auch magische Fähigkeiten erlernen. So benutzt Max 3 EP für eine „Magier Grundausbildung“ und 1 EP für eine magische Fähigkeit.

6. Kampf

Um beim Kampf mit den mittelalterlichen Waffen 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.

6.1 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, Beutel usw. die lediglich den Ambiezzwecken dienen, leider verboten werden. Spiel- und Lagerleiter sind befugt, solche Gegenstände jederzeit aus dem Spiel zu nehmen.

6.2 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. So führt ein Treffer am Bein z.B. zu humpeln.

7. 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.

8. 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.

9. 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 riesen Spaß haben. Wir bitten die Eltern daher noch einmal darum, das Regelwerk genauestens mit ihren Kindern zu besprechen und wünschen anschließend viel Spaß bei der „Schlacht um die Hünenburg“.