Orachen Lest Freunde "treffen" Freunde



odex-Belli

Version 2.4

INHALT

1	Vorw	vort	4			
2	Geltungsbereich					
3	Was	ist neu?	5			
4	Allge	Allgemeine Regeln				
	4.1	Altersbeschränkungen	7			
	4.2	Verhaltenshinweise	8			
	4.3	Waffen- und Pfeilcheck	9			
	4.4	Ballistisches Schießen	10			
	4.5	Chargen	10			
	4.6	Freikampf	11			
	4.7	Kampf an den Palisaden	11			
5	Schla	Schlachten				
	5.1	Der Begriff "Schlacht" auf dem Drachenfest	13			
	5.2	Feldschlachten	14			
	5.3	Belagerungen	14			
	5.4	Endschlacht	15			
4	5.5	Schlachtenpause und Kommandoaktionen	16			
6	Torb	au und Lagerverteidigungsanlagen	17			
	6.1	Grundsätzliche Begrifflichkeiten	17			
	I.	Zeitwerte	17			
	II.	Bauliches	18			
	6.2	Berechnungstabellen für Verteidigungsanlagen	19			
	I.	Belagerungszeitwert Berechnung	19			
	II.	Belagerungszeitwert Telling-Tabelle	. 20			
	6.3	Aufwerten von Toren und Palisaden	20			
	6.4	Reparatur von Toren und Palisaden	21			
	6.5	Ausspionieren feindlicher Palisaden	21			
	6.6	Rechenbeispiele (Belagerungszeitwertermittlung und Torreparatur)	22			

7	Bela	gerungswaffen und Pavesen	24
	7.1	Belagerungswaffen-Berechnungstabellen	24
	I.	Torschaden von Belagerungswaffen	24
	II.	Lebenspunkte von Belagerungswaffen und Golems	25
	III.	Schaden an Belagerungswaffen und Golems	25
	7.2	Rammbock	26
	7.3	Geschütze	27
	I.	Katapult	28
	II.	Kanone	28
	III.	Tribok	29
	IV.	Balliste	29
	7.4	Alternative Belagerungswaffen	29
	I.	Sappeure	30
	II.	Sprengfass	30
	III.	Sappeure mit Sprengfass	31
	IV.	Spiritualisten	32
	7.5	Aufwerten von Belagerungswaffen	33
	7.6	Reparatur von Belagerungswaffen	33
	7.7	Zusätzliche Regelungen für Belagerungswaffen	33
	I.	Zusätzliche Belagerungswaffen nach Beginn der Belagerung	33
	II.	Verlust von Belagerungswaffen	33
	III.	Belagerungsende	34
	IV.	Belagerungsunterbrechung in Hinsicht auf den Zeitwertschaden	34
	V.	Belagerungswaffen in der Endschlacht	34
	7.8	Pavesen und Setzschilde	35
	7.9	Rechenbeispiele für Belagerungsdauerermittlung	35
8	Gole	ems	37
	8.1	Kampfgolem	38
	8.2	Belagerungsgolem	38
	8.3	Reparatur von Golems	39
9	Schl	usswort und Ausblick	40

1 VORWORT

Liebe Spieler, liebe Torbauer, liebe Mit-SL's,

Die Erstellung eines (neuen) Regelwerkes erfordert immer Erfahrungswerte. Daher entstanden viele der Anpassungen durch die Erfahrungen der letzten Drachenfeste, umfangreiche Absprachen mit Gilden und durch konstruktives Feedback von Spielern.

Unser erklärtes Ziel ist es, euch den höchstmöglichen Spielspaß bei so wenigen Regulierungen wie nötig zu geben.

Alle Neuerungen werdet ihr im Kapitel 3) "Was ist neu?" wiederfinden.

Nach wie vor ist es möglich, dass sich im Rahmen aller (Un-)Wägbarkeiten auch mal die ein- oder andere Unvollständigkeit einschleichen kann. Sollte euch im Spiel eine solche Schwierigkeit auffallen, weist uns doch bitte nach dem DrachenFest darauf hin, damit wir weiter am Regelwerk arbeiten können.

Wir werden die weiteren Entwicklungen auf dem kommenden DrachenFest beobachten und das Regelwerk gemeinsam mit euch und eurem Feedback weiterentwickeln und anpassen. Hier freuen wir uns auf eure konstruktive Mithilfe.

Mit eurer Hilfe schaffen wir es, eine für (hoffentlich) alle optimale Lösung zu finden.

Genug der langen Worte. Lasst es uns gemeinsam angehen!

Eure DrachenFest-SchlachtSL

2 GELTUNGSBEREICH

Dieses Regelwerk findet Anwendung auf dem durch DrachenFest UG & Co KG veranstalteten Groß-Con-Event "DrachenFest"

Es regelt alle Schlachten- und Großkampfsituationen auf dem DrachenFest.

Hierbei handelt es sich aber nicht um ein eigenständiges Regelsystem, sondern es erweitert das allgemeine DrachenFest-Regelwerk um einige spezifische Punkte. Die allgemeinen Kampfregeln gemäß Kapitel 7 im Drachenfest-Regelwerk bleiben unberührt.

3 Was ist neu?

Wie bereits erwähnt wurden verschiedene Reglementierungen geändert. Hauptsächlich betrifft dies die Belagerungen inklusive Belagerungswaffen und Golems. Im Einzelnen:

- Allgemeines Überarbeiten des Textes, des Aussehens und Einbau von Links, damit ihr schneller und übersichtlicher zu dem Thema eurer Wahl gelangt.
- Definition von Chargen ("4.5")
- Hinzugefügte neue Regelungen beim Kampf an Palisaden ("4.8")
- Hinzufügen einer Regelung für den Fall, dass ein Tor durch Zeitwertverlust unter der Mindestbelagerungszeit liegt ("6.1.I.")
- Diberarbeitung der Stufenvoraussetzungen von Wehrgängen und Sicherheit bei der Bestimmung des Belagerungszeitwertes (Als Beispiel: es werden nun SL-Türen
- vorausgesetzt) ("6.2.I.")
- Ergänzungen der Regelung für die Reparatur von Lagerverteidigungsanlagen. ("6.4")
- Ergänzungen bei den Regeln für das Ausspionieren von Verteidigungsanlagen.("6.5")
- Einführung einer Telling-Tabelle, die nun statt des konkreten Zeitwertes beim
- Ausspionieren eines Tores genutzt wird. ("6.2.II.")
- Anpassungen des Zeitsystems bei Toranlagen ("6.2"), Belagerungswaffen, Golems, Sappeuren und Magiewirker ("7.1"), aufgelistet in transparenten Tabellen.
- ➤ Überarbeitung der Allgemeinen Informationen über Belagerungswaffen ("7")
- ➤ Hinzufügen einer Auflistung von Lebenspunkten von Belagerungswaffen ("7.1.II."), sowie dem Schaden, den Belagerungswaffen an anderen Belagerungswaffen verursachen ("7.1.III.")
- Effizientere Beschreibungen der Voraussetzungen für die unterschiedlichen Stufen der Belagerungswaffen ("7.2" bis "7.4") und Golems ("8").
- ➤ Überarbeitung der Voraussetzungen für Rammböcke ("7.2") und Geschützen ("7.3")
- Komplette Überarbeitung der Regeln zu Sappeuren, Sprengfässern und Magiern ("7.4")

- Aufnahme der Fähigkeit Meisterschmied als Bestandteil der Regeln beim Reparieren von Toren ("6.4"), Reparieren von Belagerungswaffen ("7.6") und beim Belagern durch Sappeure ("7.4.I.")
- ➤ Überarbeitung der Rechenbeispiele von Belagerungszeitwerten und Torreparatur ("6.6"), sowie Belagerungsdauerermittlung ("7.9")
- ➤ Komplette Überarbeitung der Zusätzlichen Belagerungswaffenregeln ("7.7.") ("7.7.V.")
- ➤ Überarbeitung der Texte von Kampfgolems ("8.1") und Belagerungsgolems ("8.2")
- ➤ Überarbeitung der Golem Reparaturzeiten ("8.3")

4 ALLGEMEINE REGELN

Wie überall üblich gibt es ein paar grundsätzliche Bestimmungen, die das Zusammenleben und -spielen reglementieren müssen.

An dieser Stelle möchten wir noch einmal betonen, dass wir am liebsten so wenig wie möglich mit Regeln vorschreiben möchten. Uns ist aber bewusst, dass es in der Vergangenheit verschiedene Reibungspunkte und Komplikationen gab, die wir hiermit klären und verbindlich festlegen möchten.

Oberstes Gebot:

Achtet auf euch, eure Ausrüstung und besonders eure Mitspieler!

Kleiner Tipp am Rande:

Tragt Helme. Sie sehen nicht nur gut aus, sondern haben auch eine Schutzfunktion.

4.1 ALTERSBESCHRÄNKUNGEN

Das DrachenFest ist eine Liverollenspielveranstaltung für die ganze Familie. Allein daher lebt es schon von gegenseitiger Rücksichtnahme und Toleranz, aber auch Verbindlichkeit und Pflichtbewusstsein.

Daher werden wir auch in diesem Jahr einige transparente Altersbeschränkungen für Schlachten erläutern und diese auch verantwortungsbewusst vertreten.

Diese Regelungen sind notwendig, da uns noch immer Aufsichtspflichtverletzungen während des DrachenFestes auffallen. Bitte haltet diese Regelung ein, sowohl zum Schutz unserer jungen Krieger und Kriegerinnen als auch zum Schutz der erwachsenen Mitspieler, die riskieren, sich der Gefährdung Minderjähriger schuldig zu machen. Dies wollen wir unbedingt vermeiden.

Feldschlachten sowie die Endschlacht sind ab 16 Jahren erlaubt. Belagerungsschlachten sind erst ab 18 Jahren erlaubt.

Näheres dazu findet ihr im "Kapitel 5" unter den jeweiligen Schlachteinteilungen.

Beachtet bitte, dass unsere SL angehalten sind, sich im Zweifel nach eurem Alter zu erkundigen. Die SL wird bei Verstößen gegen diese Regelungen Verwarnungen aussprechen (besonders bei Erziehungsberechtigten bzw. Aufsichtspersonen) und im schlimmsten Fall in Zusammenarbeit mit der ORGA einen Verweis von der Veranstaltung veranlassen müssen.

Bitte erspart euch und uns diese unangenehme Situation.

Rücksichtnahme darf sich nicht um eine Einbahnstraße handeln.

ACHTUNG:

Armbrüste – auch mit LARP-Bolzen – fallen unter das deutsche Waffengesetz und dürfen daher nicht von Minderjährigen genutzt werden!

4.2 VERHALTENSHINWEISE

Neben den im allgemeinen DrachenFest-Regelwerk genannten Punkten (Siehe Allgemeines DrachFest-Regelwerk Kapitel 7 und Kapitel 11: Kopftreffer und Stechen sind untersagt, nicht angetrunken kämpfen, Schläge abbremsen, besondere Ansagen wie MAN DOWN und OH MUTTER! beachten) hat der Umgang miteinander eine besondere Wichtigkeit.

Schlachten können hitzig werden, Mitspieler können überreagieren oder es kann Frust entstehen. Das sind Vorgänge, die sich kaum bis gar nicht beeinflussen lassen. Stichwort Adrenalin.

Wenn ihr bemerkt, dass euer Gegenüber etwas zu übermotiviert ist oder sich von einer negativen Stimmung (die am besten gar nicht erst entsteht) anstecken lässt, versucht beruhigend auf ihn einzuwirken. Im Notfall weist bitte eine SL darauf hin.

Anschreien, Beleidigungen oder ebenso hart zurückschlagen ist keine geeignete Deeskalationsstrategie und sorgt für mehr Aggressionen, wodurch sich das Verletzungsrisiko enorm erhöhen kann.

Beruhigende Gesten wirken Wunder und eine freundliche Bitte um Vorsicht reißt euch nicht so sehr aus dem Spiel, als dass ihr sie nicht kurz an euren Mitspieler weitergeben könnt. Ebenso gilt dies für eure Mitspieler in der eigenen Schlachtreihe.

Aufeinander achten. Miteinander, nicht gegeneinander.

Auch IT gemeinte Beleidigungen können falsch verstanden werden. Offensichtliche Outtime-Beleidigungen sind inakzeptabel und werden von den SL unterbunden und der betreffende Spieler verwarnt.

Sowas gibt's nicht? Kleiner Auszug aus den Erlebnissen einer SL (True Story!):

"Bei der Belagerung von Lager "Violett" durch "Braun", die sehr hitzig und angespannt verlief, fielen mir zwei Spieler des "Violetten Lagers" auf, die neben der Palisade standen und die Spieler von "Braun" permanent und offensichtlich OT beschimpften und sich daraus einen Spaß machten. Auf meine Nachfrage und Erklärung hin, dass diese Spieler sich OT beleidigt fühlten, sauer wurden und dadurch die ganze Schlacht härter geführt wurde, sagten sie mir, dass es ohne ein wenig Zoff ja wohl langweilig sei. Ich bat sie, das zu unterlassen und sich vom Schlachtgeschehen zu entfernen, was sie dann widerwillig auch taten."

Ihr merkt, worauf wir hinauswollen. Durch provokatives (OT-) Verhalten können Situationen und Gefühlslagen kippen, wodurch eine Schlacht "härter" oder "gefährlicher" wird. Dazu zählt auch das OT- Diffamieren ganzer Lager. Mit Aussagen wie "die Violetten sind alle Deppen und Spinner" wird den vielen fairen Mitspielern Unrecht getan, die dabei mit über einen Kamm geschert werden.

Daher:

Beachtet bitte, dass euer Gegenüber auch "nur" ein Mensch mit Emotionen ist, und solches Verhalten trägt nicht zu einem entspannten und vorurteilsfreien Spiel bei.

4.3 WAFFEN- UND PFEILCHECK

Einen offiziellen Waffen- und Pfeilcheck gibt es auf dem DrachenFest nicht.

Ihr seid für die Sicherheit eurer Waffen und damit eurer Mitspieler verantwortlich.

Pfeile sind ab dem Moment, wo sie abgeschossen werden, unkontrollierbar. Hier ist es ganz besonders wichtig, vorher einen Blick auf sie zu werfen.

Dies betrifft auch und vor allem selbstgebaute Pfeile.

Aber beachtet bitte: Auch selbstgebaute Pfeile sind, wenn sie keinen offenkundigen Mangel aufweisen (z.B. defekter Schaft; zu kleiner Pfeilkopf → Durchmesser kleiner als 5cm), erlaubt.

Seht unbedingt (!) davon ab, im Zweifelsfall zu Selbstjustiz zu greifen und subjektiv "gefährliche" Pfeile zu zerstören. Ihr macht euch damit der Sachbeschädigung strafbar.

Macht im Zweifelsfall eine SL darauf aufmerksam.

Eigene defekte Polsterwaffen und Pfeile sind umgehend aus dem Spiel zu nehmen und im jeweiligen Spielerzelt abzulegen. Die SL wird stichprobenartig Waffen und Pfeile kontrollieren. Bei einem Mangel werden diese aus dem Spielgeschehen entfernt.

Beachtet hier bitte, dass die SL keine Fundsachen entgegennehmen und euch an den Stadtplex (als Sammelstelle) verweisen wird.

Nach Belagerungen werden verschossene Polsterwaffen und Pfeile an der Palisade des angegriffenen Lagers abgelegt. Dies betrifft auch defekte Polsterwaffen oder Pfeile.

I. <u>Markierung von Pfeilen</u>

Wir empfehlen euch, eure Pfeile mit eurem vollständigen OT- Namen und eurem Lager zu beschriften, um ein Wiederfinden nach der Schlacht zu erleichtern.

II. Zurückschießen von Pfeilen

Verschossene Pfeile dürfen nach einer gründlichen Überprüfung des Pfeiles zurückgeschossen werden. Habt ihr Zweifel am Zustand eines Pfeiles sprecht bitte eine SL an oder entfernt den Pfeil aus dem Spielgeschehen.

4.4 BALLISTISCHES SCHIESSEN

Ein lange diskutiertes Thema ist das sogenannte "ballistische Schießen", also das Abschießen von Pfeilen im hohen Bogen (z.B. über eine Palisade) ohne Sichtkontakt zum Ziel. Aufgrund guter Erfahrungen der letzten Jahre ist das ballistische Schießen bei Tageslicht erlaubt.

Wir behalten uns vor, diese Entscheidung jederzeit zurückzunehmen.

4.5 CHARGEN

Unter Chargen verstehen wir ein vorsätzliches Anstürmen in den Gegner, bei dem physischer Druck aufgebaut wird.

Da das Verletzungspotential beim Chargen auf beiden Seiten relativ hoch ist, ist es strikt verboten und wird bei Verstößen mit einer doppelten Verwarnung inklusive Verweis aus der Schlacht geahndet.

Das reine Anstürmen ist gestattet, solange vor den Gegnern abgestoppt wird und so der Schwung des Ansturms nicht zum Aufbau physischen Drucks genutzt wird.

Unter Freikampfregeln kann das Chargen auf eigene Gefahr stattfinden.

4.6 FREIKAMPF

Beim Freikampf handelt es sich um die Anwendung gelockerter Kampfregeln.

Hier ist erlaubt, auf was sich beide Parteien geeinigt haben (z.B. Chargen).

Der Freikampf kann nur zwischen Spielern und Spielergruppen stattfinden, die sich im Vorfeld dafür bereit erklärt und mittels des "Freikampf-Banners" (vier weiße Schwerter auf schwarzem Grund) markiert haben.

Freikämpfe werden nicht von der SchlachtSL überwacht und finden auf eigene Gefahr statt.

Die Freikampfregeln sind während einer Belagerung und der Endschlacht grundsätzlich aufgehoben.

4.7 KAMPF AN DEN PALISADEN

In den letzten Jahren sind uns vermehrt unschöne Situationen beim Kampf an den Palisaden aufgefallen. Die folgenden Regeln sollen dazu dienen diese unschönen Situationen zukünftig zu vermeiden.

Nahkampf an der Palisade

Das Stechen und Kämpfen durch Palisadenöffnungen, egal von welcher Seite, ist nicht gestattet. Dies betrifft auch das Bekämpfen von Personen auf Wehrgängen/Türmen bzw. das Bekämpfen von Personen vor der Palisade von einem Wehrgang/Turm aus. Die Chance auf Kopftreffer ist zu hoch!

Wegschlagen von Waffen

Das Wegschlagen oder Wegdrücken von Waffen über oder an der Palisade ist nicht gestattet. Dies gilt besonders für Schusswaffen, die dabei leicht kaputt gehen können.

Blockieren von Schusslinien

Das Blockieren von Öffnungen in der Palisade sowie das Blockieren von Schusslinien von Personen auf Wehrgängen/Türmen durch Nahkampfwaffen und Schilde ist erlaubt, solange die Waffen oder Schilde dabei auf ihrer Seite der Palisade bleiben.

Auf den Rücken eines Kämpfers steigen, zB. um besser zu blockieren, ist immer verboten!

Fernkampf an der Palisade

Die Nutzung von Fernkampfwaffen von Wehrgängen/Türmen aus oder zum Angriff auf Gegner auf Wehrgängen/Türmen ist gestattet, solange ein genügend großer Abstand zum Ziel vorhanden ist.

Bei Fernkampf gilt immer: Zielt auf den Torso des Ziels oder schießt gar nicht, wenn das nicht möglich ist.

Schießen durch geschlossene Tore

Das Schließen von beiden Seiten durch löchrig dargestellte Tore hat keinen Effekt auf Personen. Dies gilt auch für Belagerungswaffengeschosse, die durch Löcher eines geschlossenen Tores fliegen.

Spionieren durch Palisadenlöcher

Das Spionieren durch Palisadenlöcher oder Löcher im Tor ist gestattet.

Seitenangriffe im Tor

Das Kämpfen über die SLs hinweg, die die Torseiten absichern, ist nicht erlaubt.

5 SCHLACHTEN

Das DrachenFest ist eine schlachtbasierte GroßCon und lebt von dem Anblick und das Aufeinandertreffen großer Heere, wehenden Bannern, epischer Aufmärsche und dem Gebrüll der Waibel, anstrengenden Belagerungen und großer Siege.

Sie sind eines der Herzstücke des DrachenFestes und sollen es auch bleiben. Viele Spieler kommen neben dem einmaligen Spielerlebnis auch und vor allem wegen der unvergleichlichen Spieler-gegen-Spieler Schlachten her, und das seit Jahren.

Eure Schlachten-SLs freuen sich ebenso wie ihr auf diese Momente und sind einzig und allein dafür da, als neutrale Schiedsrichter das Schlachtengeschehen zu ermöglichen und abzusichern. Ihr vorrangiger Job ist es, auf eure Sicherheit zu achten und euch vor ggf. unsicheren Stellen zu schützen, "verwundete" Spieler aus der Kampfzone zu bringen und euch auch mal einen Pfeil "unter Einsatz ihrer Wangenknochen" vom Leibe zu halten.

Glaubt uns, alle Kopftreffer, "unfaire" Schläge und die Muster eurer Kettenhemden inklusive eurer Körpermaße haben auch eure Schlachten-SLs schon abbekommen und wissen, was es heißt, in der ersten Reihe zu stehen.

Verlasst euch darauf, dass keine noch so "harte" Situation für sie unbekannt ist und verlasst euch auch auf ihre Einschätzung der Geschehnisse.

Unsere Teammitglieder machen diesen Job seit Jahren und jede Schlacht wird im Nachgang ausführlich besprochen und unsere Handlungen und Vorgehensweisen verbessert.

Jede Schlacht wird von einem erfahrenen SL-Koordinator beobachtet und überwacht. Unsere SL sind immer über Funk miteinander verbunden und können auf jede Situation reagieren.

Allerdings sind auch wir – unerwarteter Weise – Menschen und damit nicht perfekt. Einen Eingriff ins Spiel (= Schlachtabbruch) werden wir nur dann vornehmen, wenn wir dies als wirklich notwendig erachten. Bis dahin werden alle anderen Mittel ausgeschöpft.

5.1 DER BEGRIFF "SCHLACHT" AUF DEM DRACHENFEST

Eine Schlacht als solche – abhängig von der Teilnehmerzahl – zu definieren und damit von einem "Scharmützel" abzugrenzen, fällt sehr schwer. Von der Nennung einer konkreten Zahl möchten wir keinen Gebrauch machen, müssen aber einen Mindestrahmen festlegen.

Als "Schlacht" auf dem DF gilt daher jede bewaffnete Auseinandersetzung mit insgesamt etwa 80 Personen Beteiligung.

Ein Scharmützel mit ca. 30 Beteiligten lässt sich leicht von einer Schlacht unterscheiden, die Grenzen sind aber fließend, wenn mehrere Teilnehmer hinzukommen. Sobald sich also einem Scharmützel mehr und mehr Spieler anschließen, wird dieses automatisch zur Schlacht und fällt damit unter die entsprechende Regelung.

Wir unterscheiden auf dem DrachenFest grundsätzlich in 3 Schlachtentypen. Die Feldschlacht, die Belagerung und die Endschlacht.

5.2 Feldschlachten

Eine Feldschlacht (bzw. Ehrenschlacht) ist eine geplante oder spontane Schlacht zwischen Teilen oder vollständiger Personenstärke mehrerer Lager auf dem offenen Schlachtfeld.

Planen Lager eine Schlacht, ist so früh wie möglich vorher die LagerSL davon zu informieren.

Die Teilnahme an einer Feldschlacht ist ab 16 Jahren freigegeben.

Spieler unter 16 Jahren werden aus dem Schlachtgeschehen herausgenommen und die Aufsichtsperson verwarnt.

5.3 Belagerungen

Eine Belagerung ist ein Angriff eines oder mehrerer Lager gegen ein anderes, bei der vorher dessen Verteidigungsanlagen mittels Belagerungswaffen überwunden werden müssen.

Zum Rahmen einer Belagerung zählt der gesamte Prozess ab dem ersten Angriff auf die Verteidigungsanlagen durch eine Waffe, die Zeitwertschaden am Tor verursachen kann und dem anschließenden Kampf um und im Lager.

Aufgrund der besonderen Situation während einer Belagerung, ist das Schlachtengeschehen bei Belagerungen und der Aufenthalt im Tor und im Umkreis von 20 Metern um das Tor herum erst für Spieler ab 18 Jahren freigegeben. Hierbei müssen sich unter 18-Jährige bereits beim Aufmarsch einer Belagerungsarmee von dem Tor entfernen.

Für unter 18jährige ist das "Wasserbringen" und das "Versorgen von Wunden" am Rande des Schlachtgeschehens erlaubt. Entwickelt sich das Kampfgeschehen in eine andere Richtung bzw. auf den Minderjährigen zu, muss dieser sich entsprechend weiter entfernen.

Spieler unter 18 Jahren werden aus dem Schlachtgeschehen herausgenommen und die Aufsichtsperson verwarnt.

Sobald die Tore geöffnet werden, muss der Kampfplatz frei von störenden und gefährdenden Gegenständen sein.

Am Kampf teilnehmen dürfen nur Spieler auf dem Kampfplatz.

Alle Spieler auf dem Tor und dessen Wehrgängen dürfen nicht mehr ins Kampfgeschehen eingreifen, sobald das Tor geöffnet ist.

"Zwischen den Zelten" zu kämpfen, also innerhalb des angegriffenen Lagers aber abseits vom Kampfplatz, ist nicht erlaubt. Der Rand des Kampfplatzes wird von der SL abgesichert. Wer sich hinter der SL befindet ist "raus".

Belagerungswaffen des verteidigenden Lagers dürfen sich während einer Belagerung nur am Rande des Kampfplatzes befinden und müssen, nach Anweisung einer SL, schnellstmöglich entfernt werden.

5.4 ENDSCHLACHT

Die Endschlacht ist die finale, große Schlacht des DrachenFestes, bei der alle Streiter der Drachen auf dem Schlachtfeld aufeinandertreffen.

Die Endschlacht ist für Spieler ab 16 Jahren freigegeben.

Spielern unter 16 Jahren ist das Betreten des Endschlachtfeldes verboten. Bei Zuwiderhandlung wird die entsprechende Aufsichtsperson verwarnt.

Die Kampfzone endet etwa 10 Meter vor den Lagern und wird von der SL abgegrenzt. Spieler, die sich außerhalb der Kampfzone befinden, sind "raus".

5.5 SCHLACHTENPAUSE UND KOMMANDOAKTIONEN

Schlachten bei Dunkelheit stellen für viele Spieler einen besonderen Reiz dar. Sie besitzen aber auch aus verschiedenen Gründen ein erhöhtes Verletzungspotenzial und erfordern so eine besondere Aufmerksamkeit aller Beteiligten.

Daher sind Schlachten (Feldschlachten und Belagerungen) sowie Rituale außerhalb des Lagers nur bis 01:00 Uhr möglich.

Jegliche Aktionen, welche bis spätestens 01:00 (und da werden wir sehr genau sein!) begonnen haben, können zu Ende geführt werden.

Die Schlachtenpause tritt ab 01:00 Uhr in Kraft und gilt bis 09:00 Uhr. Diese Pause dient Spielern und SLs zur Regeneration und es ist nicht möglich, in dieser Zeit ein anderes Lager zu belagern.

Ausnahme bildet die erste Nacht nach dem Eröffnungsritual; hier tritt die Schlachtenpause um 02:00 Uhr in Kraft.

Nächtliche Kommandoaktionen mit Wettbewerbsrelevanz (also z.B. dann, wenn ein anderes Drachenbanner erobert werden soll) sind erlaubt und im Vorfeld bei der SL anzumelden. Teilnehmerzahlen von Kommandoaktionen müssen mit der begleitenden SL abgestimmt werden.

6 TORBAU UND LAGERVERTEIDIGUNGSANLAGEN

Allgemeine Informationen:

Ein Lager kann nur ein einzelnes Tor besitzen. Ausfalltore haben sich in der Vergangenheit als nicht praktikabel (im Sinne von IT und OT sicher anwendbar) erwiesen und sind daher nicht gestattet.

Palisaden müssen, um als solche gewertet zu werden, mindestens zu je 5 Metern neben dem Tor vorhanden sein und mindestens aus Schwartholz bestehen. Regeltechnisch ist auch eine gespannte Schnur als "Palisade" zu bezeichnen, fällt aber nicht unter die Torbauregelung und erhöht somit auch nicht den Belagerungszeitwert der Lagerverteidigungsanlage.

Beachtet beim Bau bitte, Stolperfallen zu vermeiden.

Der Kampfplatz muss frei von Hindernissen sein. Seine Größe ist abhängig von der Gesamtspielerzahl eines Lagers.

Wir empfehlen, ca. 1m² pro Person in die Flächenreservierung einzukalkulieren, eine Mindestgröße von ca. 15m x 15m darf nicht unterschritten werden.

6.1 Grundsätzliche Begrifflichkeiten

I. Zeitwerte

Belagerungszeitwert

Stärke der Verteidigungsanlage nach Addition aller relevanten Positionen. Der Belagerungszeitwert gibt an, wie lange die Anlage bei einem Angriff mit einer Belagerungswaffe der niedrigsten Stufe standhält. **Der minimale Belagerungszeitwert** bei vorhandenem Tor und Palisade beträgt **20 Minuten.**

Belagerungsdauer

Die Belagerungsdauer ergibt sich aus der Gegenrechnung des Belagerungszeitwertes und allen beteiligten Belagerungswaffen.

Die absolute Untergrenze für die Belagerungsdauer beträgt 15 Minuten.

Wird eine bereits beschädigte Verteidigungsanlage, dessen Restzeitwert unter 15 Minuten liegt, erneut belagert, wird die absolute Untergrenze einer Belagerung von 15 Minuten außer Kraft gesetzt und stattdessen der Restbelagerungszeitwert des Tores genommen, unabhängig von Anzahl und Stufe der Belagerungswaffen.

Lagerverteidigungsanlage / Toranlage

Gesamtheit der durch die Teilnehmer erbauten Lagerinstitutionen, die der direkten Verteidigung des Lagers bei einem gespielten Angriff auf das Lager dienen.

Dazu zählen:

Tor

Als Tor wird eine verschließbare Öffnung innerhalb der Verteidigungsanlage verstanden, über die das Lager betreten wird und die als Haupteingang dient.

Palisade

Blickdichte Hindernismittel, welche den Charakteren den direkten Weg in die Lager versperren.

Spieltechnisch gilt auch eine um das Lager gespannte Schnur als Palisade, für den Belagerungszeitwert sind aber nur tatsächlich gebaute Palisadenteile relevant.

Wehrgang

Betretbare Fläche der Palisade / Tore innerhalb der Verteidigungsanlage. Auch (Schützen-) Plattformen zählen zu dem Zeitwert durch Wehrgänge hinzu, erreichen jedoch nicht den vollen Zeitwert.

Dekoration

Die Toranlagen können durch militärische- wie auch zivile Dekoration geschmückt werden. Jedes Lager darf beliebig viele Dekorationen besitzen, in die Wertung werden aber nur maximal 6 Dekorationen mit aufgenommen. Hierbei wird nicht zwischen zivil oder militärisch unterschieden. Sich mehrfach wiederholende oder stark ähnelnde Elemente können dabei vom Schlachten-Team als eine einzelne Dekoration definiert werden.

Dekoration (militärisch)

Dekorationsmittel mit oder ohne Funktion, welche in ihrer Natur dem Militärischen zuzuordnen sind (zB: Pechnasen, Schießscharten, Fallgitter, Dornen)

Dekoration (zivil)

Besonders schöne und ästhetische Details, welche nicht dem Militärischen zugeordnet werden können. (zB: dekorative Beschläge, Bemalung, Gewächse, Uhren, Skulpturen)

OT-Sicherheit

Vorrichtungen, welche unmittelbar der OT- Sicherheit dienen, wie z.B. Panikverschlüsse und Sollbruchstellen.

SL-Türen werden vorausgesetzt und zählen damit selbst nicht mehr für den Belagerungszeitwert.

6.2 Berechnungstabellen für Verteidigungsanlagen

I. <u>Belagerungszeitwert Berechnung</u>

	Zusätzliche Zeit pro Stufe		
Stufe	1	2	
Tor	+10		
Palisade	+10		
Wehrgang	+5 +10		
Dekoration	Pro Element +5		
Sicherheit	+5 +15		

Wehrgang

- Stufe 1: Beliebig viele Schützenplattformen oder ein echter Wehrgang.
- Stufe 2: Beide Seiten des Tores müssen Wehrgänge oder Schützenplattformen haben. Wenigstens eine Seite des Tores muss dabei einen echten Wehrgang haben.

Sicherheit

Verteidigungsanlagen ohne SL-Tür erhalten keine Zeitpunkte für Sicherheit.

- Stufe 1: Das Tor wird durch Seile oder Ketten daran gehindert sich von allein zu schließen.
- Stufe 2: Das Tor besitzt weitere Sicherheits-Mechanismen wie Sollbruchstellen und Panikverschlüsse.

II. <u>Belagerungszeitwert Telling-Tabelle</u>

Statt des genauen Zeitwertes werden Spielern, die das Tor inspizieren, die hier aufgeführten Begriffe genannt, um ihnen einen ungefähren Eindruck über die Stärke des Tores zu gewähren.

Belagerungszeitwert		Telling-Tabelle
10 - 20 Minuten (Minimum)	Schlicht	Fast nicht befestigt, fähige Konstruktion, stabile Basis, grundsätzlich fähige Bauweise
25 - 35 Minuten	Solide	Grundsätzlich befestigt, fähige Konstruktion, stabile Basis, grundsätzlich fähige Bauweise
40 - 50 Minuten	Stark	Stärkere Befestigung, kräftige und stämmige Bauweise, stabil beschaffene Basis und Verschraubung, widerstands- fähiges Tor
55 - 65 Minuten	Unnachgiebig	Robuste Bauweise, standhafte Konst- ruktion, konsequente Verschraubung, felsenfeste Basis, durchhaltendes Tor
70 - 75 Minuten (Maximum)	Massiv	Unerschütterliche Befestigung, un- nachgiebige Bauweise, strapazierfähige Verschraubung, sichere und schwer verankerte Basis, widerstandsfähiges und durchhaltendes Tor, ein einheitlich festes Gefüge

6.3 Aufwerten von Toren und Palisaden

Das handwerkliche und magische Aufwerten von Verteidigungsanlagen ist aktuell nicht vorgesehen.

Eine Ausnahme kann eine Aufwertung im Rahmen von Plots der Drachenfest-Orga sein.

6.4 REPARATUR VON TOREN UND PALISADEN

Wurde eine Toranlage beschädigt oder zerstört, muss sie repariert werden. Dazu muss eine Gruppe von mehreren Charakteren gleichzeitig an der Anlage beschäftigt sein, um zeiteffektiv zu arbeiten.

Die Reparatur ist vor Beginn bei der Lager-SL anzukündigen.

Für die Reparatur ist mindestens ein Charakter mit der Fähigkeit "Palisadenbaumeister" notwendig. Arbeitet er allein benötigt er die volle Zeit zur Reparatur. Die Reparaturzeit entspricht dabei der Zeit, die das Tor verloren hat, bzw. dem Belagerungszeitwert, wenn das Tor komplett zerstört wurde.

Für jeden zusätzlichen Charakter, der die Palisade repariert und über die Fähigkeit "Holzbearbeitung" oder "Meisterschmied" verfügt, verkürzt sich die Reparationszeit um 5 Minuten. Der Palisadenbaumeister übernimmt dann eine überwachende Rolle.

Die Mindestreparationszeit beträgt 15 Minuten

Die Reparatur eines Tores, während es belagert wird, hat keinen Effekt.

6.5 Ausspionieren feindlicher Palisaden

Das Ausspionieren des Tores muss vor Beginn der Lager-SL angekündigt werden. Dabei ist es erforderlich der SL durch Vorzeigen der Gildenfertigkeitskarte den Nachweis zu erbringen im Besitz der erforderlichen Gildenfähigkeit zu sein.

Um die Stärke des Tores eines anderen Lagers zu erfahren, muss ein Charakter mit der Fertigkeit "Holzbearbeitung" mindestens jeweils 5 Minuten lang das gewählte Tor und dessen Konstruktion von innen und außen inspizieren.

Ein Charakter mit der Gildenfertigkeit Palisadenbaumeister kann die Werte der Toranlage durch Inspizieren des Tores und der Palisade von außen erhalten. Auch hier muss der Charakter die Anlage 5 Minuten lang in Augenschein nehmen.

Nach erfolgreichem ausspähen des Tores wird dem Spieler von der Lager-SL der Hinweis gemäß Telling-Tabelle (siehe Kapitel "6.2.II.") mitgeteilt.

6.6 Rechenbeispiele (Belagerungszeitwertermittlung und Torreparatur)

Beispiel 1)

Zeitwert der Verteidigungsanlage

Doppelflügettür vorhanden	Tor:	10 Minuten
Palisade mit insgesamt 10 Meter länge vorhanden	Palisade:	10 Minuten
Auf beiden Seiten des Tores sind Schützplattformen	Wehrgang 1:	5 Minuten
Die Palisade wird mit mehreren Wappenschildern geschmückt	Dekoration 1:	5 Minuten
Das Tor wird mit dem Drachensymbol des Lagers bemalt	Dekoration 2:	5 Minuten
Das Lager hat eine Sollbruchstelle am Tor eingebaut		
Das Tor ist mit einer Kette vor dem Zufallen gesichert		
Das Lager hat keine SL-Tür	Sicherheit 0:	0 Minuten

Torzeitwert: 35 Minuten

Beispiel 2)

Doppelflügettür mit Torhaus vorhanden	Tor:	10 Minuten
Palisade mit insgesamt 20 Meter länge vorhanden	Palisade:	10 Minuten
Auf beiden Seiten des Tores ist ein betretbarer Wehrgang	Wehrgang 2:	10 Minuten
Das Tor und die Palisaden besitzen Pechnasen	Dekoration 1:	5 Minuten
Über dem Tor is ein Fallgitter angedeutet	Dekoration 2:	5 Minuten
Am Tor und in den Palisaden sind Schiesscharten eingebaut	Dekoration 3:	5 Minuten
Am Tor sind Säulen und Statuen eingearbeitet	Dekoration 4:	5 Minuten
Das Tor und die Palisaden besitzen Lagerbanner	Dekoration 5:	5 Minuten
Das Torhaus wurde mit dem Drachensymbole des Lagers bemalt	Dekoration 6:	5 Minuten
Das Torhhaus und Teile der Palisade sind mit Pflanzen bestückt	Dekoration 7:	5 Minuten
Das Tor ist mit einer Kette vor dem Zufallen gesichert		9316
Das Lager besitzt eine SL-Tür	Sicherheit 1:	5 Minuten

Torzeitwert: 65 Minuten

Beispiel für Reparatur

Zeitwert der Verteidigungsanlage	50 Minuten
- Abzug durch Belagerungswaffen	- 30 Minuten
- Abzug durch verstrichene Belagerungszeit	-15 Minuten
Zeitwertschaden durch Belagerung	-45 Minuten
Erlittener Torzeitwertschaden	45 Minuten
- Reperatur durch Palisadenbaumeister (reiner Beginn der Reperatur)	0 Minuten
- 2 helfenden Personen mit der Fähigkeit Holzbearbeitung	-10 Minuten
- 1 helfende Person mit der Fähigkeit Meisterschmied	- 5 Minuten
Reparaturzeit bis zur vollständigen Wiederherstellung	30 Minuten

7 BELAGERUNGSWAFFEN UND PAVESEN

Grundsätzliche Informationen:

Nur mit Belagerungswaffen ist es möglich, eine Lagerverteidigungsanlage zu belagern, um dieser Zeit von ihrem Belagerungszeitwert abzuziehen.

Belagerungswaffen müssen durchgängig bespielt werden, um Einfluss auf die Belagerungsdauer zu nehmen. Dabei subtrahieren sie ihrer Stufe entsprechend Zeit vom Belagerungszeitwert, wodurch die Belagerungsdauer ermittelt wird.

Das Bedienen der Belagerungswaffen – insbesondere der Geschütze - ist nur den dafür vorgesehenen Bedienmannschaften gestattet.

Entscheidend ist, dass die Belagerungswaffe aktiv bespielt wird, das Tor anvisiert wird und das Projektil die Anlage trifft oder darüber hinausfliegt. Geschosse, welche noch vor der Anlage zu Boden kommen, können dazu führen, dass die Belagerungszeit gestoppt wird.

Mehrere eingesetzte Belagerungswaffen verkürzen den Zeitwert zusätzlich. Werden mehrere Waffen eingesetzt, muss mindestens die Hälfte aller Waffen durchgängig das Tor aktiv angreifen. Genauere Regeln hierzu findet ihr im Kapitel "7.7.IV."

Belagerungswaffen können durch andere Belagerungswaffen, Sprengfässer, Magie, Golems und Zweihandwaffen Schaden erleiden.

ACHTUNG: Alle Belagerungswaffen, die erst nach time-in fertig gestellt werden, werden für das aktuelle Drachenfest nicht berücksichtigt.

7.1 Belagerungswaffen-Berechnungstabellen

I. <u>Torschaden von Belagerungswaffen</u>

Den vollen Zeitwertschaden erreichen <u>nur</u> die Waffen, welche zu Beginn des Belagerungsangriffs anwesend sind. Ergänzende Regelungen findet ihr unter Kapitel "7.7.I."

	Zeitwertschaden pro Stufe				
Waffe	1	2	3	4	
Rammbock	0	5	10	20	
Belagerungsgolem	5	10	15	20	
Kanonen / Katapulte	10	15	20	25	
Tribok	25				
Balliste	5	10	15	20	
Sappeure	0 (5 Mit Palisadenbaumeister) +10 P		+10 Pro Spreng	fassexplosion	
Belagerungsmagie	5 (5 Magier)	10 (10 Magier)	15 (15 Magier)	20 (20 Magier)	

II. <u>Lebenspunkte von Belagerungswaffen und Golems</u>

Belagerungswaffen und Golems können selbst angegriffen werden. In dieser Tabelle kann man die Lebenspunkte sehen, die Belagerungswaffen auf Grund ihrer Stufe besitzen.

	Leben pro Stufe				
Waffe		1	2	3	4
Kampfgolem	Stufe x 15	15	30	45	60
Belagerungsgolem	Stufe x 15	15	30	45	60
Rammbock	Stufe x 10	. 10	20	30	40
Kanone / Katapult	Stufe x 10	10	20	30	40
Tribok	Stufe x 10	10	20	30	40
Balliste	Stufe x 10	10	20	30	40

III. Schaden an Belagerungswaffen und Golems

Belagerungswaffen und Golems können sich gegenseitig angreifen. In dieser Tabelle kann man den Schaden sehen, den Belagerungswaffen und Golems gegen andere Belagerungswaffen und Golems anrichten.

Zweihandwaffen von normalen Spielern (Charakteren) können ebenfalls Schaden an Belagerungswaffen und Kampfgolems (Nicht Belagerungsgolems) anrichten. Sie richten 1 Schaden pro Schlag an.

Zusätzlich können auch Sprengfässer (ohne Sappeure) und Energiebälle der Stufe 10 (eines einzelnen Magiers/Klerikers) eingesetzt werden, um eine Belagerungswaffe oder einen Golem zu beschädigen.

Jeder Energieball Rang 10, der eine Belagerungswaffe oder einen Golem trifft, fügt 10 Schaden zu. Hierzu ist es nicht erforderlich sich in einer Gruppe von Magiekundigen zu befinden. Energiebälle mit einem Rang von 1-9 haben keinen Effekt.

	Schaden pro Stufe an Belagerungswaffen / Golems				
Waffe		1	2	3	4
Kampfgolem	Stufe x 1	1	2	3	4
Belagerungsgolem	Stufe x 2	2	4	6	8
Rammbock	Stufe x 3	3	6	9	12
Kanone / Katapult	Stufe x 3	3	6	9	12
Tribok	Stufe x 3	3	6	9	12
Balliste	Stufe x 3	3	6	9	12
Sprengfass		3 pro Sprengladung			
Magie (Energieball 10)		10			

Der Schaden von Kampfgolems und Belagerungsgolems ist pro Schlag angegeben. Beachtet, dass diese schneller zuschlagen können als Belagerungswaffen schießen.

Belagerungsgolems dürfen immer nur langsam zuschlagen.

7.2 Rammbock

Um einen Rammbock wirksam benutzen zu können, muss mindestens einer der Spieler (Charaktere) am Rammbock die Gildenfähigkeit "Belagerungswaffen" besitzen.

Rammböcke müssen als solche erkennbar sein, also aus einem Corpus und einem Kopf bestehen.

Rammböcke der Stufen 1 und 2 werden getragen. Alle Rammböcke müssen die Sicherheitsanforderungen an Liverollenspiel-Waffen erfüllen, rein echthölzerne Rammböcke sind nicht erlaubt.

OT- Treffer des Tores sind zu vermieden!

Rammböcke werden anhand ihres Aussehens, ihrer Massivität, der baulichen Komponenten und der Anzahl der Bedienmannschaft in eine der 4 Stufen eingeteilt.

Stufe 1: "einfacher tragbarer Rammbock"

Leichte tragbare Konstruktion, die die oben aufgeführte Mindestanforderung einer Ramme erfüllt. Der Rammbock wird von mindesten 2 Personen getragen.

Stufe 2: "normaler tragbarer Rammbock"

Tragbare Konstruktion, die sich von Stufe 1 durch erhöhte Massivität oder durch besondere Gestaltung des Kopfes abhebt. Der Rammbock wird von mindestens 4 Personen getragen.

Stufe 3: a) "schwerer tragbarer Rammbock"

Tragbare Konstruktion, die sich von Stufe 2 durch eine sehr hohe Massivität, Verzierungen, besonderer Gestaltung des Kopfes und durch Spezialeffekten abhebt.

Der Rammbock wird von mindestens 6 Personen getragen.

b) "normaler fahrender Rammbock"

Fahrbare Konstruktion, die die oben aufgeführte Mindestanforderungen einer Ramme erfüllt. Der Rammbock wird von mindestens 6 Personen bedient.

Stufe 4: "schwerer fahrender Rammbock"

Fahrbare Konstruktion, die sich von Stufe 3 durch eine sehr hohe Massivität, Verzierungen, besonderer Gestaltung des Kopfes und durch Spezialeffekten abhebt.

Der Rammbock wird von mindestens 8 Personen bedient.

7.3 GESCHÜTZE

Allgemeines:

Jedes Geschütz hat eine Bedienmannschaft und nur diese darf das Geschütz bedienen.

Bei der Bewertung der Geschütze müssen die Namen der Geschützmannschaft der SL mitgeteilt werden. Um eine Belagerungswaffe nutzen zu können, benötigen der Schütze und alle Spieler (Charaktere), die beim mechanischen Vorgang / Zünden der Waffe beteiligt sind die Fähigkeit "Belagerungswaffen". Das reine reichen von Munition ist davon nicht betroffen.

Ein Geschütz fügt Charakteren 5 direkte Schadenspunkte zu. Falls ein Geschoß mit einem Schild abgewehrt wurde, ist der Schild zerstört und das Geschoß verursacht 3 direkte Schadenspunkte.

I. Katapult

Katapulte werden durch ihre Größe in eine von 4 Stufen eingeordnet.

- Stufe 1: "kleines Katapult"

 Leichte Konstruktion mit einer Höhe von bis zu 1 Meter
- Stufe 2: "mittelgroßes Katapult"
 Mittelschwere Konstruktion mit einer Höhe von bis zu 1,3 Metern
- Stufe 3: "großes Katapult"

 Große Konstruktion mit einer Höhe von bis zu 1,6 Metern
- Stufe 4: "schweres Katapult"
 Schwere Konstruktion mit einer Höhe von mehr als 1,6 Metern

II. Kanone

Kanonen werden anhand ihres Kalibers, ihrer Massivität und ihres Aussehens in eine von 4 Stufen eingeordnet.

- Stufe 1: <u>"leichte Kanone"</u>
 Leichte Konstruktionen zwischen 30 bis 50cm Höhe, einfach auf Lafette gelagert und von zwei Personen bedienbar.
- Stufe 2: "mittlere Kanone"

 Mittlere Konstruktionen auf Radlafette von 50 bis 80cm Höhe mit einer Mannschaft von mindestens 3 Personen.
- Stufe 3: a) <u>"schwere Kanone"</u> Schwere Konstruktionen ab 80cm Höhe, die zur Bedienung eine Geschützmannschaft von 4 oder mehr Personen benötigt.
 - b) "massive Kanone"
 Mittlere Konstruktion, ähnlich der Stufe 2, die sich aber durch Massivität oder Verzierungen von Stufe 2 abhebt.
- Stufe 4: "außergewöhnliche Kanone"
 Eine schwere Konstruktion ab 80cm Höhe die zur Bedienung eine
 Geschützmannschaft von 4 oder mehr Personen benötigt und die sich mit
 Effekten wie Frontschürze, Mündungsfeuer- oder Rauchsimulation
 (z.B. mit Heilerde) von Stufe 3 abhebt.

III. Tribok

Je nach Größe des Triboks wird dieser in eine von vier Stufen eingeordnet. Dies wird vor Ort individuell bestimmt.

IV. Balliste

Ballisten werden anhand ihrer Größe, ihrer Massivität und ihrer Geschosse in eine von 4 Stufen eingeteilt.

Stufe 1: "leichte Balliste"

kleine Konstruktion, die einfache LARP- Pfeile bzw. Bolzen oder andere kleine Projektile verschießt.

Stufe 2: a) "mittlere Balliste"

kleine Konstruktion, die sich durch ihre stabilere bzw. umfangreichere Bauweise von Ballisten der Stufe 1 unterscheiden.

b) "leichte Mehrfachschuss Balliste"

kleine Konstruktion, die einfache LARP- Pfeile bzw. Bolzen oder andere kleine Projektile durch eine Mehrfachschussfunktion verschießt.

Stufe 3: "große Balliste"

Große Konstruktion (mindestens Mannshöhe), die mit spezieller Munition feuert und zur Bedienung eine Geschützmannschaft von 2 Personen benötigt.

Stufe 4: "schwere Balliste"

Massive Konstruktionen, die sich von Ballisten der Stufe 3 deutlich abhebt. Die Bedienmannschaft umfasst in der Regel mindestens 3 Personen.

7.4 ALTERNATIVE BELAGERUNGSWAFFEN

Neben den offiziellen Belagerungswaffen können auch Sappeure, Sprengfässer und Magier unter bestimmten Voraussetzungen den Belagerungszeitwert einer Lagerverteidigungsanlage reduzieren und so eine Belagerung auslösen, obwohl sie nicht als Belagerungswaffe gelten. Dies ist aber nur möglich, wenn auch eine normale Belagerung möglich wäre (Zum Beispiel nicht während der Nachtruhe).

Ansonsten gelten für Magier und Sappeure die normalen Regeln für Spielercharaktere.

I. Sappeure

Damit ein Spielercharakter als Sappeur gilt, muss er die Fertigkeit "Sappeur" besitzen.

Um den Belagerungszeitwert einer Lagerverteidigungsanlage zu schwächen, muss der Sappeur zusammen mit einer Gruppe von Charakteren, die die Fähigkeit "Holzbearbeitung" oder "Meisterschmied" besitzen, ununterbrochen und mit entsprechendem Werkzeug eine Sabotage an der Palisade darstellen.

Dies ist an der Palisade in einem Bereich von bis zu 10 Metern neben dem Tor möglich.

Besitzt der Sappeur zusätzlich die Gildenfertigkeit "Palisadenbaumeister", verkürzt sich die Belagerungszeit um zusätzliche 5 Minuten, wenn keine Sprengfässer eingesetzt werden.

Ein Sappeur kann zusätzlich Sprengfässer einsetzen, um den Schaden am Tor zu erhöhen.

II. Sprengfass

Sprengfässer gelten nicht als Belagerungswaffe. Sie können von jedem Spielercharakter eingesetzt werden, um Spielercharaktere wegzuschleudern oder Schaden an Belagerungswaffen und Golems zu verursachen. Sprengfässer richten keinen Schaden an Lagerverteidigungsanlagen an, wenn sie nicht wie auf der nächsten Seite beschrieben von Sappeuren genutzt werden.

Um wirksam eingesetzt werden zu können, muss pro Sprengfass mindestens 1 Ladung Sprengpulver enthalten sein. Eine höhere Anzahl an Sprengpulver pro Sprengfass hat eine erhöhte Schadenswirkung gegen Belagerungswaffen und Golems. Um zu erfahren wieviel Schaden, schaue dir dafür die Schaden-Berechnungstabelle in Kapitel "7.1.III." an.

Charaktere, die sich bei der Explosion eines Sprengfasses in einem Umkreis von 3 Metern befinden, erleiden einen Stufe 10 Windstoß, der nicht durch Magieresistenzen verhindert werden kann. Sprengfässer richten keinen Schaden an Spielercharakteren an.

III.

Auch Sprengfässer, die von Sappeuren genutzt werden, haben dieselbe Wirkung wie normale Sprengfässer. Das gilt auch für die Sappeure selbst, wenn sie sich nicht kurz vor der Explosion in Sicherheit bringen.

Um zusätzlich Schaden an Lagerverteidigungsanlagen anrichten zu können, werden mindestens 5 Sprengladungen pro Sprengfass benötigen und vor der Explosion muss mindestens 5 Minuten lang die normale Sabotage an der Palisade dargestellt worden sein. Kurz vor der Explosion müssen die 5 Sprengladungen als Kosten für die Explosion an eine SL abgegeben worden sein. Weitere Sprengladungen pro Sprengfass haben keine erhöhte Auswirkung auf den angerichteten Zeitwertschaden.

Wird ein Sprengfass von einem Sappeur beim Sabotieren einer Verteidigungsanlage zur Explosion gebracht, verkürzt sich die Belagerungsdauer um weitere 10 Minuten. Mehrere Sprengfässer, die gleichzeitig explodieren, erhöhen diesen Zeitwertschaden nicht.

Nach der Explosion können die Sappeure weiter die Sabotage an der Lagerverteidigungsanlage darstellen und auch weitere Sprengungen durchführen, allerdings wird dadurch der Belagerungszeitwert nicht weiter verkürzt. Stattdessen wird so aber sichergestellt, dass die Belagerung fortgeführt wird und somit die Belagerungszeit weiter abläuft. So gezündete Explosionen kosten keine Sprengladungen.

Sollten mehrere Sappeur Gruppen an der Belagerung teilnehmen, kann erst 5 Minuten nach der letzten wirksamen Explosion eine weitere wirksame Explosion einer anderen Gruppe durchgeführt werden. Explosionen die zeitgleich oder innerhalb der 5 Minuten durchgeführt werden, haben keine Wirkung auf den Belagerungszeitwert, kosten aber auch keine Sprengladungen.

Die Explosion eines Sprengfasses ist laut! Sollte ein Sprengfass gezündet werden, ohne dass die Verteidiger die Sabotage an ihrer Lagerverteidigung bisher bemerkt haben, werden die Verteidiger rund um das Tor von einer SL auf die Explosion hingewiesen.

Solltet ihr eure Explosion mit Geräuschen darstellen wollen, achtet bitte darauf, die Geräusche nicht zu Laut darzustellen. Es gab und gibt immer wieder Personen auf dem Drachenfest, die panische Angst vor dem Klang von Explosionen haben!

Das Verwenden von Böllern oder anderen Knallern ist ohne vorherige Erlaubnis auf dem Drachenfest grundsätzlich nicht erlaubt!

IV. Spiritualisten

Spiritualisten können ebenfalls die Belagerungsdauer reduzieren. Dafür müssen sie sich in einer Gruppe von mindestens 5 Spiritualisten zusammenfinden und gemeinsam jeweils einen Energieball Rang 10 auf die Lagerverteidigungsanlage wirken. Energiebälle mit einem Rang von 1-9 haben keinen Effekt.

Beim Wirken benötigen Sie eine Sichtlinie zur Lagerverteidigungsanlage und dürfen nur maximal 10 Meter von ihr entfernt stehen.

Ein erfolgreiches Wirken reduziert die Belagerungsdauer um 10 Minuten. Vor einem erneuten Angriff auf die Lagerverteidigungsanlage müssen 10 Minuten Wartezeit vergangen sein, in der sich die Spiritualisten von dem Tor entfernen dürfen.

Sollten mehrere Gruppen von Spiritualisten vorhanden sein, können diese unabhängig voneinander die Lagerverteidigungsanlage angreifen.

Belagerungswaffen und Golems erleiden für jeden Energieball Rang 10, der sie trifft, 10 Schaden.

Hierzu ist es nicht erforderlich sich in einer Gruppe von Spiritualisten zu befinden. Energiebälle mit einem Rang von 1-9 haben keinen Effekt.

7.5 AUFWERTEN VON BELAGERUNGSWAFFEN

Das handwerkliche und magische Aufwerten von Belagerungswaffen ist aktuell nicht vorgesehen.

Eine Ausnahme kann eine Aufwertung im Rahmen von Plots der Drachenfest-Orga sein.

7.6 REPARATUR VON BELAGERUNGSWAFFEN

Pro 10 Trefferpunkte Schaden, die eine Belagerungswaffe erlitten hat, müssen 15 Minuten Reparatur ausgespielt werden. Je nach Material der Waffe ist dazu die Fähigkeit "Holzbearbeitung" oder "Metallbearbeitung" nötig.

Verfügt der reparierende Spielercharakter über die Gildenfertigkeit "Meisterschmied" benötigt er pro 10 Trefferpunkte Schaden an der Belagerungswaffe nur 10 Minuten Reparaturzeit.

7.7 Zusätzliche Regelungen für Belagerungswaffen

I. Zusätzliche Belagerungswaffen nach Beginn der Belagerung

Stößt eine Belagerungswaffe nachträglich zu einer bereits laufenden Belagerung hinzu und entscheidet sich seine Besatzung mit anzugreifen, werden vom Belagerungszeitwert pauschal nur 5 Minuten abgezogen, egal um welche Belagerungswaffe es sich handelt. Dies gilt auch für alternative Belagerungswaffen wie Sappeure und Magiewirker/Kleriker.

II. Verlust von Belagerungswaffen

Werden Belagerungswaffen während des Torangriffs zerstört oder abgezogen, wird die Hälfte des Zeitwertes den Verteidigern gutgeschrieben – egal, wie lange die Belagerungswaffe bereits anwesend und aktiv war

III. <u>Belagerungsende</u>

Das Ende einer Belagerung ist erreicht, wenn sich alle Belagerungswaffen, die aktiv an der Belagerung mitgewirkt haben, deutlich vom Tor zurückziehen oder zerstört wurden. Im Zweifel entscheidet die SL, wann die Belagerung beendet ist.

IV. Belagerungsunterbrechung in Hinsicht auf den Zeitwertschaden

Unter bestimmten Umständen kann es sein, dass die Belagerung angehalten wird, sodass die Restzeit der Belagerungsdauer nicht weiter reduziert wird.

Die Belagerung selbst gilt in der Zeit weder als beendet noch als unterbrochen. Unter 18-Jährige müssen sich somit nach wie vor von der Belagerung fernhalten.

Zustände, die zu einem solchen Halt der Belagerung führen können, sind:

- Wenn nur eine (alternative) Belagerungswaffe teilnimmt und diese nicht aktiv die Lagerverteidigungsanlage angreift.
- Wenn mehreren (alternative) Belagerungswaffen teilnehmen und mehr als die Hälfte aller anwesenden Belagerungswaffen nicht aktiv die Lagerverteidigungsanlage angreift.
- Die Verteidigende Armee das Tor freiwillig öffnet.

Wird der Zustand, der zum Halt der Belagerung geführt hat, beendet, wird die Belagerung normal fortgesetzt. Die während des Halts verstrichene Zeit wird nicht von der Belagerungsdauer abgezogen.

V. <u>Belagerungswaffen in der Endschlacht</u>

Belagerungswaffen dürfen mit in die Endschlacht geführt werden. Dabei ist die Bedienmannschaft für ihr Gerät und dessen Sicherheit in vollem Umfang verantwortlich.

Diese muss sich permanent in der unmittelbaren Nähe der Waffe aufhalten und dafür Sorge tragen, dass durch die Anwesenheit der Waffe keine zusätzliche Unfallgefahr ausgeht.

Anweisungen der SL sind hier in besonderem Maße Folge zu leisten, da diese in der Regel einen besseren Überblick über die Gesamtsituation in der Schlacht hat.

Pro Lager darf entweder eine **Belagerungswaffe** oder **ein Golem** mit in die Endschlacht geführt werden.

Wir behalten uns vor, diese Entscheidung jederzeit zurückzunehmen.

7.8 PAVESEN UND SETZSCHILDE

Pavesen und Setzschilde stellen einen effektiven Schutz gegen Pfeilbeschuss dar können aber durch Belagerungswaffen und Magie zerstört werden.

Jede Pavese hält insgesamt drei Treffern von Belagerungswaffen, Golems oder Energiebällen Rang 10 stand, unabhängig von deren Stufe.

7.9 RECHENBEISPIELE FÜR BELAGERUNGSDAUERERMITTLUNG

Beispiel 1)Zeitwert der Verteidigungsanlage60 MinutenZeitwertschaden durch Belagerung- Balliste Stufe 3 zu Beginn der Belagerung anwesend15 Minuten- Belagerrungsgolem Stufe 3 zu Beginn der Belagerung anwesend15 Minuten- Katapult Stufe 2 während der Belagerung hinzugekommen5 Minuten-35 Minuten

Belagerungszeitwert (60 - 35) = 25 Minuten

Beispiel 2)	
Zeitwert der Verteidigungsanlage	45 Minuten
Zeitwertschaden durch Belagerung	
- Katapult Stufe 2 zu Beginn der Belagerung anwesend	15 Minuten
- Kanone Stufe 2 zu Beginn der Belagerung anwesend	15 Minuten
- Katapuz Stufe 3 während der Belagerung hinzugekommen	5 Minuten
	-35 Minuten

Belagerungszeitwert (45 - 35) = 10, Mindestbelagerungszeit = 15 Minuten

Beispiel 3)

Zeitwert der Verteidigungsanlage	55 Minuten
Zeitwertschaden durch Belagerung	
- Sappeure mit Palisadenbaumeister zu Beginn anwesend	5 Minuten
- Belagerrungsgolem Stufe 3 zu Beginn der Belagerung anwesend	15 Minuten
- Sappeure setzen ein Sprengfass ein	10 Minuten
- Sappeure setzen erneut ein Sprengfass ein	0 Minuten
	-30 Minuten

Belagerungszeitwert (55 - 30) = 25 Minuten

Beispiel 4)

Zeitwert der verteidigungsanlage	<u>60 Minuten</u>
Zeitwertschaden durch Belagerung	
- Belagerrungsmagier Stufe 2 nach 10 Minuten ritualisieren	10 Minuten
- Belagerrungsgolem Stufe 2 zu Beginn der Belagerung anwesend	10 Minuten
- Belagerrungsmagier Stufe 4 nachträglich hinzugekommen	5 Minuten
	-25 Minuten

Belagerungszeitwert (60 - 25) = 35 Minuten

8 Golems

Das Schlachtenregelwerk sieht keine besonderen Fähigkeiten für Golems vor.

Der Golem-CheckIn findet zusammen mit dem Belagerungs-CheckIn statt. Ein Golem muss durch entsprechende Darstellung deutlich als solcher erkennbar sein. Da Golems mit ihren Fähigkeiten mächtige magische Wesen darstellen, werden hohe Anforderungen an die (optische) Präsentation gestellt. Daher ist es notwendig, dass die Schlacht-SL sich eine Bewertung und Eingruppierung als Golem vorbehalten muss.

Ein Golem muss zusätzlich zum Golemdarsteller immer einen Spieler als Lenker neben sich haben. Dieser muss sich in Sicht- und Hörweite des Golems befinden (ohne technische Hilfsmittel).

Der Lenker ist IT für die Befehle an den Golem zuständig. Wird der Lenker kampfunfähig oder entfernt er sich deutlich vom Golem, wird der Golem handlungsunfähig.

Es ist nicht möglich, dass ein anderer Lenker den Golem übernimmt. Es ist nicht möglich einen Golem gegen den Willen des Lenkers zu übernehmen.

OT ist der Lenker für das Zählen der Lebenspunkte, sowie das Wohlbefinden und die Sicherheit des Golemdarstellers verantwortlich.

Hierfür wird es eine extra Schulung für die Lenker und die Golemdarsteller geben. Der Termin dafür wird vom Schlachtenteam beim CheckIn bekannt gegeben.

Golems werden während des CheckIns in folgende 4 Stufen eingeteilt:

- Stufe 1: "leichter Golem"

 Einfaches Kostüm das mindestens Kopf, Torso und die Arme bedeckt.
- Stufe 2: "mittlerer Golem"

 Einfaches Vollkörperkostüm das den menschlichen Träger erahnen lässt.
- Stufe 3: "schwerer Golem"

 Vollkörperkostüm das sich durch Massivität oder Verzierungen und besondere

 Ausgestaltung von einem Golem Stufe 2 abhebt.

Stufe 4: "außergewöhnlicher Golem"

Vollkörperkostüm das sich durch Massivität, besondere Ausgestaltung und Spezialeffekten von einem Golem Stufe 3 abhebt,

Der Eigentümer des Golems muss sich während des CheckIns entscheiden, ob es sich um einen Kampfgolem oder einen Belagerungsgolem handelt. Der Golem wird dann entsprechend markiert. Eine Änderung des Typs ist während des Drachenfestes nicht mehr möglich.

8.1 KAMPEGOLEM

Kampfgolems sind dafür gebaut oder geboren worden, lebende Gegner zu bekämpfen.

Sie können Spielercharaktere, Belagerungswaffen und andere Golems beschädigen. Sie können jedoch nicht als Belagerungswaffe an Belagerungen teilnehmen.

Sie haben Stufe x 15 Lebenspunkte und richten pro Schlag Schaden in Höhe ihrer Stufe an (kein direkter Schaden gegen Spielercharaktere)

Sie können nur durch Zweihandwaffen, Belagerungswaffen, Sprengfässer, Magie oder andere Golems beschädigt werden.

8.2 Belagerungsgolem

Belagerungsgolems sind dafür gebaut oder geboren worden, die schwersten Festungen zum Einsturz zu bringen.

Sie können wie eine Belagerungswaffe an Belagerungen teilnehmen, sowie Belagerungswaffen und andere Golems beschädigen. Sie können keinen Schaden an Spielercharakteren anrichten.

Sie haben Stufe x 15 Lebenspunkte und richten pro Schlag Stufe x 2 Schaden an.

Ein Belagerungsgolem ist nur in der Lage langsame Schläge durchzuführen.

Einen Überblick, welchen Zeitwertschaden ein Belagerungsgolem an Lagerverteidigungsanlagen anrichten, findet ihr in der Berechnungstabelle unter Kapitel "7.1.I."

Sie können nur durch Belagerungswaffen, Sprengfässer, Magie oder andere Golems beschädigt werden. Zweihandwaffen haben keinen Effekt gegen Belagerungsgolems.

8.3 REPARATUR VON GOLEMS

Ein beschädigter Golem muss nicht nur äußerlich repariert werden, sondern auch eine Pause einlegen um sich zu regenerieren.

Pro 15 Trefferpunkte Schaden, die der Golem erlitten hat, müssen 30 Minuten Reparatur ausgespielt werden. Zusätzlich muss sich der Golem pro 15 Trefferpunkte Schaden 1 Stunde regenerieren.

9 Schlusswort und Ausblick

Ein neues Regelwerk bringt immer eine Umstellung für alle Teilnehmer mit sich. Hierbei versuchen wir, die Gesamtbalance nicht aus den Augen zu verlieren und werden nach der Veranstaltung wieder an den entsprechenden Schrauben drehen, um das Spielerlebnis weiter zu optimieren.

Hierfür sind wir aber auf euer Feedback angewiesen. Daher möchten wir euch dazu ermuntern, aktiv an der weiteren Gestaltung dieses Regelwerkes teilzunehmen. Konstruktive Kritik ist für uns ein Kernelement zur Weiterentwicklung.

Daher helft uns dabei, die Schlachten das werden zu lassen, was sie sein sollen: ein unvergleichliches Erlebnis, von dem wir auch Jahre später noch erzählen wollen.

In diesem Sinne wünschen wir euch viel Spaß und schöne Kämpfe auf dem DrachenFest.

Euer Drachenfest-Team

DrachenFest UG(haftungsbeschränkt) & Co. KG

Odenthaler Str. 339 51069 Köln www.drachenfest.info