

Drachenfest

Freunde „treffen“ Freunde



**Siegbedingungen &
Wettkampfregeeln**

Inhalt

1. Grundsätzliches	3
Ziel des Wettstreites	3
Darstellung des Wettstreites	3
Sieg des DrachenFestes	3
2. Allgemeine Regelungen	4
Die Banner	4
Ausgabe der Banner	4
Tragen der Banner	4
Standort der Banner	5
Der Erhalt von Dracheneiern	6
3. Wettstreit	6
Lagergrößen und Dracheneier	6
Eroberung von Bannern	7
Bannerdiebstahl	8
Bannerrücksetzung	9
Das Banner und die Endschlacht	9
Gericht von Aldradach	10
4. Kurze Zusammenfassung:	11

Autoren

Sandra Wolter
Fabian Schlump

Herausgeber

Wyvern e.K.
Odenthaler Str. 339, 51069 Köln

Design und Layout

Carissa Donker

1. Grundsätzliches

Ziel des Wettstreites

Der Sinn des jährlichen Wettstreites ist es, einen Sieger für ein Jahr zu bestimmen. JEDER Avatar hat das Ziel, dieser Sieger zu sein. Es ist NICHT in seinem Interesse, einem anderen Avatar diesen Sieg zu überlassen, egal aus welchem Grund. Er ist in jedem Fall von dem eigenen Anspruch angetrieben, herrschen zu wollen. Das bedeutet nicht, dass er ein anderes Lager durch diplomatische Verhandlungen nicht unterstützen kann.

Darstellung des Wettstreites

Die Macht und der Sieg eines jeden Avatars wird jährlich dadurch ermittelt, wie viele Siegpunkte (Dracheneier) seine Anhänger sammeln, um ihn zum Herrscher zu küren. Die Dracheneier werden dabei durch das Lösen von Plots, Gewinnen von Wettstreiten, die Eroberung von Bannern und durch die Endschlacht errungen. Das Gewinnen eines offiziellen Wettstreites bringt 2 Dracheneier als Belohnung, der Zweitplatzierte gewinnt 1 Drachenei als Belohnung.

Sieg des DrachenFestes

- Jedes Lager, das zum Zeitpunkt des Beginns der Endschlacht sein eigenes Lagerbanner besitzt und dieses in die Endschlacht führt, kann für eine Platzierung in der Endschlacht Dracheneier erringen.
- Über den Sieg entscheidet letztendlich, wer von den Drachenlagern, zum Zeitpunkt des Abschlussrituals um 22 Uhr Samstagabend die meisten Dracheneier besitzt (siehe Dracheneier-Regelung).
- Mit Beginn der Endschlacht können – außer durch die Siegplatzierung in der Endschlacht selbst – keine weiteren Dracheneier erworben werden.

Bei Gleichstand der Anzahl der Dracheneier, gewinnt derjenige, der sein Banner länger in der Endschlacht auf dem Schlachtfeld gehalten hat.

2. Allgemeine Regelungen

Die Banner

- Jedes Lager, dessen Avatar beim Eröffnungsritual in den Drachenkreis gerufen wird und ein offizielles von uns gestelltes Lagerbanner besitzt, nimmt am Wettstreit um den Sieg des Drachenfestes teil.
- Folgende Lager besitzen ein offizielles Lagerbanner: Blau, Gold, Grau, Grün, Kupfer, Rot, Silber, Schwarz, Wandel und Weiß

Ausgabe der Banner

- Das offizielle Banner erhalten die Lager nach der Eröffnung (ca. zwischen 22 und 24 Uhr).
- Um 24 Uhr, wenn alle Avatare in ihren Lagern sind, beginnt der offizielle Wettstreit. Vorher sind keine Angriffe, Auflauern vor oder in einem anderen Lager, erlaubt.

Tragen der Banner

- Jedes Lager erhält einen sogenannten Bannergürtel. Dieser kann am lagereigenen Kraftplatz beschworen und einem ausgewählten Träger im Kraftplatz angelegt werden. Der Träger des Bannergürtels ist so in der Lage eines der offiziellen Banner, ob das des eigenen Lagers oder eines anderen, zu transportieren. Jeder Bannergürtelträger kann maximal nur ein Banner auf einmal tragen.
- Der Bannergürtel ist an den Träger gebunden und kann ausschließlich im lagereigenen Kraftplatz an- und abgelegt werden. Stirbt der Bannergürtelträger, bleibt der Bannergürtel selbst beim Gang durch den Limbus an den Träger gebunden. Sollte sich der Spieler zu einem endgültigen Tod seines Charakters entschließen, taucht in diesem Fall der Bannergürtel am Kraftplatz des eigenen Lagers wieder auf (der Spieler bzw. ein Spielleiter bringt diesen dann dorthin!).
- Der Träger des Bannergürtels ist, wenn er ein Banner trägt, nicht angreifbar (jedoch nicht, wenn er nur mit Gürtel ohne Banner herumläuft). Das heißt, er ist sowohl durch Waffen, als auch Alchemie oder Magie nicht verwundbar. Er darf unter dem „göttlichen Gewicht“ des Banners mit diesem jedoch nur schreiten und ist zu einer „schnelleren Gangart“ nicht in der Lage.

- Sobald der Bannerträger ein Banner in sein eigenes Lager gebracht hat, kann es dort am Lagerkraftplatz abgelegt werden und untersteht von dem Zeitpunkt an, wo es abgelegt wurde, dem „Schutz“ des jeweiligen Lagers. Umgehend danach muss das Banner von außen gut sichtbar aufgestellt werden.
- Wird ein Banner erobert, ist das Banner an den Bannergürtelträger gebunden.
- Der Bannergürtelträger eines Lagers kann das Banner, welches er trägt, nur am lagereigenen Kraftplatz ablegen.
- Trägt ein Bannergürtelträger ein Banner, kann dieser mit dem Banner den „offiziellen Schlachtenbereich“ (Wiese zwischen den Lagertoren und die Kampfbereiche der Lager), ausser zum Ablegen des Banners an seinem lagereigenen Kraftplatz nicht verlassen. Auch ein Betreten der Stadt ist mit Banner nicht möglich.
- Versucht ein anderes Lager das Banner zu erobern, welches der Bannergürtelträger gerade mit sich führt, gilt das Banner als erobert, sobald der Bannergürtelträger mit dem Banner - ohne dass ein weiterer Kämpfer seines Lagers unmittelbar um ihn herum ist – komplett umzingelt ist. Er muss nicht mit den Angreifern mitgehen, sondern in diesem Fall kann der Bannergürtelträger der Angreifer das Banner umgehend innerhalb von 30 Minuten übernehmen. Wird das Banner nicht innerhalb von 30 Minuten „abgeholt“ taucht der Bannergürtelträger samt Banner in dem Lager wieder auf, wo er das Banner „abgeholt“ hat bzw. in dem Lager, wo sich das Banner zuletzt befunden hat.
- Ein Bannergürtelträger darf nicht festgesetzt werden. Wird ein Bannergürtelträger ohne Banner „gefangengenommen“, so „verschwindet“ dieser nach 5 Minuten und taucht „automatisch“ am Kraftplatz seines Lagers wieder auf. Trägt der Bannergürtelträger ein Banner, so tritt die 30 Minutenregel in Kraft.

Standort der Banner

- Banner müssen am Lagertor befestigt sein. Wichtig für den Standort ist, dass es von außen ersichtlich sein muss, dass das Lager ein Banner hat. Das bedeutet: Jedes Banner muss so angebracht sein, dass es von außerhalb des Lagers sichtbar ist und dass es leicht zu entfernen ist.

Der Erhalt von Dracheneiern

Man erhält Dracheneier durch folgende Aktionen:

- Als Belohnung des Avatars für das Gewinnen von Wettstreiten, Lösen von Aufgaben etc..
- Durch Erobern von fremden Bannern, welche man in sein eigenes Lager an den lagereigenen Kraftplatz gebracht hat.
- Durch Besitz des eigenen Banners zum morgendlichen Zeitpunkt 8:59 Uhr (sollte sich die Schlachtenzeit ändern = 1 Minute vorher), bevor die Schlachtenzeit beginnt. Besitzt man zu diesem Zeitpunkt sein eigenes Banner, erhält man dafür jeweils 1 Drachenei
- Der Erstplatzierte der Endschlacht erhält 7 Dracheneier, der Zweitplatzierte 5 Dracheneier, der Drittplatzierte 3 Dracheneier.
- Alle erspielten Dracheneier werden vom Avatar in einer feierlichen Zeremonie am lagereigenen Kraftplatz ausgegeben.
- Dracheneier können außer von einem Avatar nicht bewegt werden.
- Dracheneier können nicht verschenkt werden.

3. Wettstreit

Lagergrößen und Dracheneier

Im Sinne des Wettstreitgleichgewichtes sind die Lager in drei Gruppen unterteilt.

Die Unterteilung richtet sich nach der Größe des jeweiligen Lagers (kleine, mittlere und große Lager). Ein kleines Lager ist ein Lager, dessen Teilnehmer bis zu 250 Spieler hat. Ein großes Lager ist ein Lager, dessen Teilnehmer über 500 Spieler hat. Mittlere Lager sind alles dazwischen.

Die Größe des Lagers bestimmt die Wertigkeit der Banner, welche ein offizieller Angreifer/die offiziellen Angreifer aus diesem Lager erobern kann/können.

Dies gilt ebenfalls für Banner-Diebesaktionen.

- ◇ Ein Banner, welches aus einem kleinen Lager erobert wird, ist ein Drachenei wert.
- ◇ Ein Banner, welches aus einem mittleren Lager erobert wird, ist zwei Dracheneier wert.
- ◇ Ein Banner, welches aus einem großen Lager erobert wird, ist drei Dracheneier wert.
- ◇ Ein abgesprochener Ausgang einer Belagerung oder einer Diebesaktion wird mit keinem Drachenei belohnt.

Eroberung von Bannern

- Grundsätzlich darf ein Lager nur dann angegriffen werden, wenn es im Besitz eines Banners – des eigenen oder eines Fremden - ist. Besitzt ein Lager kein Banner, so verbietet es die IT-Regel des Wettstreites, dass dieses Lager angegriffen wird. Dieses Angriffsverbot gilt auch für die Lager, die kein eigenes offizielles Banner haben. (Eine zwischen den Lagern vorher vereinbarte Belagerung oder eine offene Feldschlacht ist hier natürlich ausgenommen.)

Ausnahme: Ork Clanlager: Dieses besitzt kein offizielles Lagerbanner, darf aber trotzdem angegriffen werden. Ein offizielles Lager-Banner mitnehmen kann dieses allerdings nicht, da es keinen eigenen Bannergürtel hat.

- Hat man ein fremdes Banner aus einem Lager oder von einem Lager, welches ein erobertes Banner gerade über das Feld trägt, erobert und dieses in sein eigenes Lager zu seinem Lagerkraftplatz gebracht, erhält das Lager als Belohnung von seinem Avatar ein Drachenei.
- Jede Schlacht muss vorher offiziell angemeldet werden. Hierbei muss mitgeteilt werden, wer die offiziellen Angreifer sind. Wird das angegriffene Lager erobert, dürfen nur diejenigen Lager mit ihrem Bannergürtelträger ein Banner mitnehmen, welche offizielle Angreifer sind.
- Wird ein Banner von einem nicht offiziellen Angreifer entfernt, taucht dieses Banner wieder in dem Lager auf, wo es zuletzt aufgestellt war.
- Bei jeder Eroberung eines Lagers, darf immer nur ein Banner pro Bannergürtelträger mitgenommen werden. Der Bannergürtelträger hat nach dem offiziellen „Fall“ des angegriffenen Lagers 10 Minuten Zeit, das eroberte Banner in Empfang zu nehmen.
- Das eigene Banner wird durch andere Lagerbanner, die man erobert hat und die sich im eigenen Lager befinden, geschützt. Dies bedeutet, dass erst alle anderen Fremdbanner erobert werden müssen, bevor das eigene Banner verloren geht.
- Erobert man ein Lager, welches mehrere Banner besitzt, und ist das eigene Banner darunter, muss man zuerst sein eigenes Banner mitnehmen. Ansonsten dürfen die offiziell angreifenden Lager mit ihren Bannergürtelträgern bei einem Sieg jeweils ein Banner ihrer Wahl – sofern vorhanden - pro Bannergürtelträger mitnehmen. Ist man offizieller Angreifer und erobert ein Lager, hat aber keinen Bannergürtelträger dabei, muss man ohne erobertes Banner wieder abziehen oder der Bannergürtelträger erscheint innerhalb der vorgegebenen 10 Minuten nach „Fall“ des Lagers und kann das Banner in Empfang nehmen.

- Bedingung für den Erhalt eines Dracheneis auf Grund einer “Eroberung” (s.o.) ist das Verbringen des eroberten Banners an den lagereigenen Kraftplatz. Wird es an einen anderen Kraftplatz verbracht, erhält niemand für diese “Eroberung” ein Drachenei und das Banner erscheint wieder in dem Lager, wo es zuletzt aufgestellt war.
- Nach dem Ablegen des Banners auf dem Kraftplatz muss dieses unmittelbar gut sichtbar an der Palisade des Lagers angebracht werden. Danach kann dieses Banner erst dann wieder bewegt werden, wenn dies durch Eroberung, Diebstahl oder das tägliche Zurücksetzen geschieht.
- Ein im Kampf erobertes Banner gewährt nur dann ein Drachenei, wenn der Ausgang des Kampfes nicht im Vorfeld festgelegt wurde.

Bannerdiebstahl

Ein heimlicher „Diebstahl“ eines Lagerbanners ist nur unter folgender Voraussetzung möglich:

1. Der eigene Bannergürtelträger des eigenen Lagers ist mit dabei, da niemand ohne Bannergürtel in der Lage ist, das Banner zu tragen.
2. Die „Bannereroberungsgruppe“ muss – da ja kein Sieg durch eine Belagerung oder Schlacht errungen wurde – regelkonform in das feindliche Lager hinein- und hinaus gehen. Das bedeutet, der Bannergürtelträger muss mit dem Banner von innen nach außen durch das Tor des Lagers gehen. Der Bannergürtelträger darf sich – wie immer – mit dem Banner nur schreitend vorwärts bewegen.
3. Es muss während der Aktion eine SL dabei sein. Ein „Diebstahl“ eines Banners ohne Beisein einer SL die den Verlauf dieser Aktion überwacht, ist ungültig.
4. Bevor die “Bannereroberungsgruppe” in das andere Lager eindringt, muss die geplante Aktion einer SL gemeldet werden. Danach hat die Gruppe 30 Minuten Zeit mit ihrer Aktion zu beginnen, ansonsten gilt dieser Versuch als gescheitert.
5. Bannerdiebstahlsaktionen dürfen bis maximal zum Nachtruhebeginn um 4 Uhr morgens stattfinden.
6. Ein Bannerdiebstahl ist nur dann gültig, wenn der Erfolg nicht vorab vereinbart wurde.

Bannerrücksetzung

Jedes Lagerbanner, welches erobert wurde, erscheint automatisch am nächsten Tag um 9:00 Uhr wieder am Kraftplatz seines eigenen Lagers.

Das Banner und die Endschlacht

- Banner können nur bis Samstagmittag 12:00 Uhr erobert werden. Belagerungsschlachten, die vor 12:00 Uhr begonnen wurden, können entgegen dieser Regelung noch zu Ende geführt werden, wenn das/die angreifende/n Lager mittels ihrer eingesetzten Belagerungsgeräte eine Aussicht auf Erfolg haben. Jedoch endet so eine angefangene Belagerungsschlacht spätestens um 12:30 Uhr, wenn bis dahin kein Erfolg erzielt werden konnte.
- Jedes Lagerbanner erscheint automatisch um 13:00 Uhr wieder in seinem eigenen Lager.
- Jedes Lager, dessen Avatar mit dem eigenen Lagerbanner in die Endschlacht zieht, hat die Möglichkeit, die Endschlacht und das Drachenfest zu gewinnen. (Das Lagerbanner muss nicht vom Avatar selbst getragen werden, sondern kann in direktem Abstand von 2m zum Avatar von einem Bannerträger getragen werden. Avatar und Banner dürfen sich nicht weiter als 3m voneinander entfernt befinden. Der Bannerträger darf nicht in den Kampf eingreifen, selbständig fliehen oder sich von dem Avatar entfernen. Der Bannerträger muss sich zusammen mit dem Avatar ohne Gegenwehr bei Eroberung des Banners vom Schlachtfeld führen lassen.)
- Das Banner gilt als erobert, wenn der Avatar und das Banner komplett von Gegnern umringt sind. Dann lassen sich beide gemeinsam in Richtung Sicherheitszone abführen.
- Der Avatar und das Lagerbanner sind bis zum Erreichen der Sicherheitszone weiterhin im Spiel und es darf solange versucht werden, den Avatar und das Lagerbanner zu befreien, bis die „Linie“ in die Sicherheitszone überschritten wurde. Dabei spielt es keine Rolle, ob dies das eigene Lagerbanner ist oder nicht.
- Alle Spieler des Lagerbanners, welches gerade abgeführt wird, dürfen weiterhin bis zum Schluss an der Endschlacht teilnehmen, um z. B. Bündnispartner weiter zu unterstützen. Nur ein Sieg der Endschlacht ist ab dem Zeitpunkt ausgeschlossen, wo das eigene Lagerbanner in der Sicherheitszone angelangt ist.
- Das Lager, dessen Avatar als Letztes mit dem eigenen Lagerbanner auf dem Schlachtfeld steht, hat die Endschlacht gewonnen.

Gericht von Aldradach

Eine Aktion der Lager, die nicht im Sinne des Wettstreites ist und von einem oder mehreren Avataren bemängelt wird, kann vor das Gericht von Aldradach gebracht werden. Bei Feststellen einer Schuldigkeit kann es zum Verlust eines oder mehrerer Dracheneier kommen.

4. Kurze Zusammenfassung:

- ✦ Um den Sieg beim Drachenfest können nur Lager mit einem offiziellen Banner streiten.
- ✦ Banner können nur von einem Bannergürtelträger getragen werden.
- ✦ Jedes Lager hat genau einen Bannergürtel, der nur im Kraftplatz an- und ausgezogen werden kann.
- ✦ Das Lagerbanner taucht nach dem Eröffnungsritual im jeweiligen Lager auf.
- ✦ Lagerbanner können ab Sonntag 24 Uhr erobert werden.
- ✦ Lager ohne ihr Lagerbanner dürfen nicht mehr angegriffen werden, außer es wurde vorher untereinander vereinbart.
- ✦ Getragene Banner bleiben in dem Lager, wo sie abgelegt werden und müssen umgehend dort sichtbar aufgestellt werden.
- ✦ Das eigene Lagerbanner wird durch fremde Banner „geschützt“.
- ✦ Bei Gewinn einer Eroberungsschlacht darf – sofern vorhanden – jeder der offiziell beteiligten Angreifer mit ihrem Bannergürtelträger ein einziges Banner mitnehmen. Ist das eigene Banner im eroberten Lager, dann muss erst das eigene mitgenommen werden und kein fremdes Banner.
- ✦ Die Bannergürtelträger dürfen ein erobertes Banner nur am eigenen Kraftplatz ablegen.
- ✦ Für jedes eroberte fremde Banner, welches man in sein eigenes Lager bringt, erhält man ein oder mehrere Dracheneier, je nach Größe des eroberten Lagers.
- ✦ Das eigene Banner, sollte es erobert worden sein, erscheint automatisch am Folgetag um 9:00 Uhr am Kraftplatz seines Lagers wieder. Am Tage der Endschlacht ebenfalls um 13:00 Uhr vor Beginn der Endschlacht.
- ✦ Bei der Endschlacht muss der Bannerträger in unmittelbarer Nähe des Avatars bleiben und muss sich ohne Gegenwehr bei der Bannereroberung gemeinsam mit dem Avatar abführen lassen.
- ✦ Sobald das Lagerbanner bei der Endschlacht die Sicherheitszone erreicht, kann es nicht mehr zurückerobert werden.
- ✦ Die Belagerungsschlachten enden am Samstagmittag um 12:00 Uhr, danach ist außer der Endschlacht keine Schlacht mehr erlaubt.
- ✦ Die Dracheneier entscheiden über den Sieger des DrachenFestes. Wer am Samstag um 22 Uhr die meisten Dracheneier zzgl. der in der Endschlacht erworbenen hat, gewinnt den Wettstreit.

DrachenFest UG(haftungsbeschränkt) & Co. KG
Odenthaler Str. 339
51069 Köln
www.drachenfest.info