

Das DrachenFest

Schlachten und Belagerungs- Regelwerk

Codex Belli

Version 2.0

Autoren

DrachenFest SchlachtenTeam

Herausgeber

Wyvern Adventures

Wyvern e.K.

Odenthaler Str. 339

51069 Köln

www.drachenfest.info

Design und Layout

Sandra Wolter

Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung
des Herausgebers Wyvern e.K.

Alle Rechte an diesem Regelwerk sind dem Veranstalter und den Autoren
vorbehalten.

Inhaltsverzeichnis

Kapitel 1 - Vorwort	Seite 4
Kapitel 2 - Geltungsbereich	Seite 5
Kapitel 3 - Was ist neu?	Seite 5
Kapitel 4 - Allgemeine Regeln	Seite 5 - 9
4.1 - Altersbeschränkungen	Seite 6
4.2 - Verhaltenshinweise	Seite 6 - 7
4.3 - „Waffen- und Pfeilcheck“	Seite 7 - 8
4.4 - Ballistisches Schießen	Seite 8
4.5 - Chargen	Seite 8 - 9
4.6 - Freikampf	Seite 9
4.7 - Palisadenklettern	Seite 9
Kapitel 5 – Schlachten	Seite 9 - 12
5.1 - Der Begriff „Schlacht“ auf dem DrachenFest	Seite 10
5.2 - Feldschlachten	Seite 10 - 11
5.3 - Belagerungsschlachten	Seite 11
5.4 - Die Endschlacht	Seite 11 - 12
5.5 - Nachtschlachten / Schlachtenpause und Kommandoaktionen	Seite 12
Kapitel 6 - Torbau und Lagerverteidigungsanlagen	Seite 12 - 16
6.1 - Punktevergabe gemäß Schlachtenregelwerk	Seite 12 - 14
6.1.1 - Grundsätzliche Begrifflichkeiten	Seite 13
6.1.2 - Berechnungstabelle	Seite 14
6.2 - Aufwerten von Toren und Palisaden	Seite 14
6.3 - Reparieren von Toren und Palisaden	Seite 14 - 15
6.4 - Ausspionieren von feindlichen Palisaden	Seite 15
6.5 - Rechenbeispiele (Belagerungszeitwertermittlung)	Seite 15 - 16
Kapitel 7 - Belagerungswaffen und mobile Personen- verteidigungsanlagen	Seite 16 - 22
7.1 - Belagerungswaffen und –Ränge	Seite 17
7.1.1 - Berechnungstabelle Belagerungswaffen	Seite 17
7.1.2 - Rammböcke	Seite 17 - 18
7.1.3 - Geschütze	Seite 18 - 19
7.1.4 - Aufwerten von Belagerungswaffen	Seite 19
7.1.5 - Reparatur von Belagerungswaffen	Seite 19
7.1.6 - Zusatzregeln für Belagerungswaffen	Seite 19 - 20
7.2 – Sappeure	Seite 20 - 21
7.3 – Sprengladungen	Seite 21
7.4 – Magie	Seite 21
7.5 - Pavesen und Setzschilder	Seite 21
7.6 - Rechenbeispiele für Belagerungsdauerermittlung	Seite 22

Kapitel 8 – Golems

Seite 22 - 23

8.1 - Kampfgolems

Seite 23

8.2 - Belagerungsgolems

Seite 23

8.3 - Reparatur der Golems

Seite 23

Kapitel 9 - Schlusswort und Ausblick

Seite 24

Kapitel 1 - VORWORT

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

ihr haltet nun die überarbeitete Fassung des Schlachtenregelwerks in Händen.

Viele der Anpassungen entstanden durch euer vielfaches und konstruktives Feedback.

Die Erstellung eines (neuen) Regelwerkes erfordert immer Erfahrungswerte, die wir für den „Codex Belli“ in 2015 und vor allem den Jahren davor sammeln konnten.

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

Beispielsweise war in den Jahren bis 2014 das ballistische Schießen ein NoGo; 2015 haben wir euch diese Möglichkeit zur Verfügung gestellt und haben damit hervorragende Erfahrungen gemacht. Ergebnis konnte hier nur sein, euch dies auch weiterhin zu ermöglichen.

Anpassungsbedarf gab es besonders bei dem Reglement der Golems und der Torbelagerung. Hier haben wir neue Modelle entwickelt und hoffen, dass euch diese gefallen und euch neue spielerische Möglichkeiten geben.

Die letztjährigen Bestimmungen zu Setzschilden und Pavesen haben wir gestrichen, ihr findet hier nur noch Hinweise zur Haltbarkeit der Großschilde.

Ebenso wurden die Bauvorschriften aus dem Regelwerk entfernt, da diese nun in direktem Kontakt mit euren Lagerbaukoordinatoren besprochen werden.

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!

Euer DrachenFest- SchlachtenTeam

Kapitel 2 - Geltungsbereich

Dieses Regelwerk findet Anwendung auf dem durch Wyvern e.K. veranstalteten Groß-Con-Event „**Das 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.

Kapitel 3 - Was ist neu?

Wie bereits erwähnt wurden insbesondere Belagerungen und der Einsatz von Golems neu reguliert.

Toranlagen werden nun nicht mehr mit **Punkten** belohnt, sondern mit **Zeit**. Ähnlich wurde mit den Belagerungswaffen verfahren.

Dabei richten sich die Zeitboni nach einer transparenten Tabelle, die es für jeden möglich macht, die Endbewertung nachzuvollziehen.

Eine weitere große Neuerung findet sich bei den Golems, welche nun flexibler eingesetzt werden können.

Schwer nachzuvollziehende oder umsetzbare Punkte (z.B. letztjährige Regelung zu Setzschilden und Pavesen) wurden gestrichen und angepasst.

Kapitel 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 wurden notwendig, da es in der Vergangenheit oftmals zu Aufsichtspflichtverletzungen kam und sich unsere Mitspieler damit in das Risiko begaben, sich der Gefährdung Minderjähriger schuldig zu machen. Dies wollen wir unbedingt vermeiden.

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 (nicht angetrunken kämpfen, aufeinander achten, Schläge abbremsen etc.) 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 hilft nicht im Geringsten, die Situation zu deeskalieren, ganz im Gegenteil.

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 gefühlt „härter“ oder „gefährlicher“ wird. Die SL oben hat korrekt gehandelt.

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.

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.

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.

Defekte Polsterwaffen und Pfeile sind umgehend aus dem Spiel zu nehmen und im Zelt 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 Pfeile an der Palisade des angegriffenen Lagers abgelegt.

I. Markierung von Pfeilen

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 spricht 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.

Beim vergangenen DrachenFest haben wir sehr gute Erfahrungen mit dem ballistischen Schießen gemacht, daher wird es auch in diesem Jahr bei Tageslicht wieder erlaubt sein.

Wir behalten uns vor, diese Entscheidung jederzeit zurückzunehmen.

4.5 - Chargen

Ein ebenso hitzig diskutiertes Thema.

Dieses lässt sich aber sehr kurz fassen:

Chargen, also das vorsätzliche Anstürmen in den Gegner, ist strikt verboten und wird bei Verstößen mit einer doppelten Verwarnung inklusive Verweis aus der Schlacht geahndet.

Ein simuliertes Anstürmen aus einer Entfernung von weniger als 2,50 Metern ist, sofern es nicht zum Aufbau physischen Druckes genutzt wird, gestattet.

Eine Ausnahme bildet der Freikampf.

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 - Palisadenklettern

Charaktere mit der Fähigkeit Palisadenklettern sind in der Lage, fremde Lager abseits der Tore zu betreten. Dies muss spielerisch dargestellt werden.

Bitte kündigt das Palisadenklettern zeitnah bei eurer Lager-SL an, diese wird die SL des betroffenen Lagers per Funk informieren oder euch begleiten.

Während einer Belagerung ist es nicht möglich das Lager mit der Fähigkeit Palisadenklettern zu betreten.

Kapitel 5 - Schlachten auf dem DrachenFest

Das DrachenFest ist eine schlachtbasierte GroßCon und lebt von dem Anblick und 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 (Charaktere) 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 mindestens 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 verwahrt.

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 von Aufmarsch, Angriff auf die Verteidigungsanlagen und der anschließende Kampf um und im Lager.

Aufgrund der besonderen Situation während einer Belagerung ist das Schlachtengeschehen bei Belagerungen und Aufenthalt im Tor und im Umkreis von 20 Metern um das Tor herum erst für Spieler ab 18 Jahren freigegeben.

Für unter 18jährige ist das „Wasserbringen“ und das „Versorgen von Wunden“ etc. 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 verwahrt.

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

Am Kampf teilnehmen dürfen nur Spieler auf dem Kampfplatz.

„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.

Sie 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 10m vor den Lagern und wird von der SL abgegrenzt. Spieler, die sich außerhalb der Kampfzone befinden, sind „raus“.

5.5 - Nachtschlachten / 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 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 SL zur Regeneration und es ist verboten, 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.

Kapitel 6 - Torbau und Lagerverteidigungsanlagen

6.1 - Punktevergabe gemäß Schlachtenregelwerk

Allgemeine Informationen:

Ein Lager kann nur ein 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 5m 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.

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 sollte möglichst nicht unterschritten werden.

6.1.1 - Grundsätzliche Begrifflichkeiten

a) *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 **30 Minuten**.

Belagerungsdauer

Die Belagerungsdauer ergibt sich aus der Gegenrechnung des Belagerungszeitwertes und allen beteiligten Belagerungswaffen. Die **absolute Untergrenze** für die Belagerungsdauer beträgt **15 Minuten**.

b) *Bauliches*

Verteidigungsanlage/Toranlage

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

Tor

Als Tor wird eine verschließbare Öffnung innerhalb der Verteidigungsanlage verstanden, über welche das Lager betreten wird und diesem 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 die Bewertung sind aber nur tatsächlich gebaute Palisadenteile relevant.

Wehrgang

Betretbare Fläche der Palisade / Tore innerhalb der Verteidigungsanlage. Auch (Schützen-) Plattformen werden als Wehrgang bezeichnet. Je nach vorhandener Menge an Wehrgang kann mehr Zeit gewonnen werden.

Dekoration

Es wird zwischen militärischer- und ziviler Dekoration unterschieden. Jedes Lagertor darf beliebig viele Dekorationen besitzen, in die Wertung werden aber nur maximal 6 Dekorationselemente aufgenommen.

Dekoration (militärisch)

Hierunter fallen Dekorationsmittel mit oder ohne Funktion, welche in ihrer Natur dem militärischen Bereich zuzuordnen sind, z.B. Pechnasen, Schießscharten, Fallgitter, Dornen etc.

Dekoration (zivil)

Hierzu zählen besonders schöne Details, welche ästhetischer Natur sind und nicht dem Bereich „Militär“ zugeordnet werden können, wie z.B. dekorative Beschläge, Bemalung, Gewächse, Uhren, Skulpturen etc.

OT- Sicherheit

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

6.1.2 - Berechnungstabelle

<i>Element</i>	<i>Zusätzliche Zeit pro Anzahl</i>	
	1	2
Tor		+15
Palisade		+15
Wehrgang	+10	+15
Deko (mil.)	Pro Element +5	
Deko (ziv.)	Pro Element +5	
Sicherheit	+10	

6.2 - Aufwerten von Toren und Palisaden

Das handwerkliche und magische Aufwerten von Verteidigungsanlagen entfällt auf dem Drachenfest.

6.3 - Reparieren 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.

Für die Reparatur ist mindestens ein Charakter mit der Fähigkeit „Palisadenbaumeister“ notwendig. Arbeitet er allein, benötigt er die volle Zeit zur Reparatur.

Entschließen sich die Verteidiger, das Tor vorzeitig zu öffnen, muss das Tor lediglich um den verlorenen Zeitwert repariert werden.

Die verbliebene Belagerungszeit wird eurer Lager-SL nach der Schlacht mitgeteilt.

Die Mindestreparationszeit beträgt 15 Minuten.

Beispiel:

Eine Verteidigungsanlage besitzt einen Belagerungszeitwert von 60 Minuten und wurde vollständig zerstört. Allein muss der Palisadenbaumeister also 60 Minuten arbeiten.

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

Beispiel:

*Der Palisadenbaumeister erhält Hilfe von fünf Charakteren. Zusammen benötigen sie zur Reparatur noch 35 Minuten
(5 Charaktere á 5 Minuten = 25 Minuten; 60 Minuten – 25 Minuten = 35 Minuten Restarbeitszeit)*

Die Reparatur ist bei der Lager-SL anzukündigen.

6.4 - Auspionieren Feindlicher Palisaden

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 und kann danach zur Lager-SL des jeweiligen Lagers gehen, um sich den Belagerungszeitwert der Tor konstruktion nennen zu lassen.

Hierzu ist es erforderlich, der SL durch Vorzeigen des Charakterpasses den Nachweis zu erbringen, im Besitz der Fähigkeit „Holzarbeiten“ zu sein.

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.

Sie lassen sich die Werte ebenfalls unter Vorlage der Gildenfertigkeitkarte von der jeweiligen Lager-SL mitteilen.

6.5 - Rechenbeispiele (Belagerungszeitwertermittlung)

- a) Lager A besitzt ein einfaches Tor mit Doppelflügel und insgesamt 10m Palisade (= 30 Minuten; Tor und Palisade vorhanden),

Zusätzlich errichten sie eine Plattform innerhalb der Palisade (= +10; Wehrgang „St. I“ vorhanden),

Sie verzieren die Palisade mit Dornen und bemalen die Torflügel (= +5 Deko (mil.); +5 Deko (ziv.))

Belagerungszeitwert = **50 Minuten**

b) Lager B besitzt ein Torhaus mit 20m Palisade (= 30 Minuten)

Die Palisade ist von innen begehbar, über die gesamte Länge ist ein Wehgang verbaut (+15 Minuten, Wehgang „St. 2“)

Sie verzieren das Tor und die Palisade mit Pechnasen, deuten über dem Tor ein Fallgitter an und jedes zweite Palisadenteil verfügt über eine Schießscharte (+ 15 Minuten Deko (mil.))

Da sie sich als das Lager der Bildhauer verstehen, sind an einzelnen Palisadenteilen Skulpturen angebracht (+5 Minuten Deko (ziv.)).

Um die Sicherheit ihrer Mitspieler zu gewährleisten, können sie das Tor von innen gegen Zufallen sichern (+10 Minuten Sicherheit)

Belagerungszeitwert = **75 Minuten**

Kapitel 7 - Belagerungswaffen und Davesen

Grundsätzliche Informationen:

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

Den vollen Zeitwert erreichen nur die Waffen, welche zu Beginn des Belagerungsangriffs anwesend sind. Ergänzende Regelungen findet ihr unter **7.1.6**.

Entscheidend ist, dass das Tor anvisiert wird und das Projektil die Anlage trifft oder darüber hinaus fliegt. Geschosse, welche noch vor der Anlage zu Boden kommen, werden nicht berücksichtigt und – sollte das Geschütz das einzige sein – die Zeit zwischen dem Fehlschuss und dem nächsten regulären Treffer gestoppt.

Mehrere eingesetzte Belagerungswaffen verkürzen den Zeitwert zusätzlich. Werden mehrere Waffen eingesetzt, muss mindestens die Hälfte aller Waffen durchgängig das Tor anvisieren und treffen.

Alle Belagerungswaffen erhalten „Stufe x 10 = Lebenspunkte“ und können durch Zweihandwaffen, Sprengladungen, Magie und Golems beschädigt werden. Das Bedienen der Belagerungswaffen – insbesondere der Geschütze - ist nur den dafür vorgesehenen Bedienmannschaften gestattet.

7.1 - Belagerungswaffen und -Ränge

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

7.1.1 - Berechnungstabelle Belagerungswaffen

Waffe	Zeit pro Stufe			
	1	2	3	4
Rammbock	1	5	10	25
Golem	5	10	10	15
Kanonen / Katapulte	10	15	20	25
Tribok	25			
Balliste	5	10	15	20
Sappeure	15		20	
Sprenghass	5			

7.1.2 - Rammböcke

Alle Rammböcke müssen von mindestens 4 Charakteren zeitgleich bedient werden. Wie sich diese Charaktere verteilen, ist den Spielern überlassen.

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, echthölzerne Rammböcke sind nicht erlaubt.

OT- Treffer des Tores sollen vermieden werden.

Stufen:

Stufe 1:

Bei Rammböcken der Stufe 1 handelt es sich um einfachste Konstruktionen, die die Mindestanforderungen an einen Rammbock erfüllen (siehe oben).

Stufe 2:

Rammböcke der Stufe 2 sind Rammböcke, die die Mindestanforderungen an einen Rammbock deutlich übertreffen (z.B. durch einen verzierten Kopf / Corpus)

Stufe 3:

Hierbei handelt es sich um

- a) getragene Rambahöcke, die sich durch aufwendige Verzierungen und zusätzliche Effekte von Rambahöcken der St. 2 abheben,
- b) gefahrene Rambahöcke, deren Corpus und Kopf einen massiven Eindruck machen.

Stufe 4:

Gefahrene Rambahöcke mit zusätzlichen, aufwendigen Verzierungen und Spezialeffekten.

7.1.3 - 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 benötigt der Schütze die Fähigkeit „Belagerungswaffen“.

Ein Geschütz fügt Charakteren 5 direkte Schadenspunkte zu.

Falls ein Geschöß mit einem Schild abgewehrt wurde, ist der Schild zerstört und das Geschöß verursacht noch 3 direkte Schadenspunkte.

Geschützklassen:

I) Katapulte / Kanonen

Katapulte und Kanonen werden durch ihre Größe kategorisiert:

Stufe 1 – kleine Kanone / kleines Katapult (bis 1m Höhe)

Stufe 2 – mittlere Kanone / mittleres Katapult (1m – 1,3m)

Stufe 3 – große Kanone / großes Katapult (1,3m – 1,6m)

Stufe 4 – schwere Kanone / schweres Katapult (> 1,6m)

II) Tribok

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

III) Ballisten

Stufe 1 „kleine Balliste“:

Als Balliste der Stufe 1 werden leichte Konstruktionen bezeichnet, die einfache LARP- Pfeile bzw. Bolzen oder andere kleine Projektile verschießen.

Stufe 2 „mittlere Balliste“:

Unter Ballisten der Stufe 2 fallen kleinere Ballisten, die sich durch ihre stabilere bzw. umfangreichere Bauweise von Ballisten der Stufe 1 unterscheiden. Außerdem fallen hierunter Ballisten mit Mehrfachschussoption.

Stufe 3 „große Balliste“:

Große Ballisten stellen mindestens mannshohe, schwere Geräte dar, die mit spezieller Munition feuern. Sie werden **mindestens** von zwei Personen bedient.

Stufe 4 „schwere Balliste“:

Schwere Ballisten sind massive Konstruktionen, die sich von Ballisten der Stufe 3 deutlich abheben. Sie werden in der Regel von **mindestens** drei Personen bedient.

IV) Explosionen / Sprengfässer

Sprengfässer verstärken den Einsatz der Sappeure. Um wirksam eingesetzt werden zu können, muss pro Sprengfass mindestens 1 Ladung Sprengpulver enthalten sein.

Weitere Informationen findet ihr unter Punkt 7.3

7.1.4 - Aufwerten von Belagerungswaffen

Das handwerkliche und magische Aufwerten von Belagerungswaffen ist auf dem DrachenFest 2016 nicht möglich.

7.1.5 - Reparatur von Belagerungswaffen

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

7.1.6 - Zusätzliche Regelungen für Belagerungswaffen

a) *Zusätzliche Belagerungswaffen nach Beginn des Angriffes*

Wurde das Tor bereits angegriffen, erreichen nachträglich herangeführte Belagerungswaffen nicht mehr den vollen Zeitwert.

Jede zusätzliche Waffe nach Beginn des Angriffs verkürzt die Belagerungsdauer um 5 Minuten.

Ausgenommen davon sind Rammböcke der Stufe 1 sowie Sappeure. Letztere müssen bei Beginn der Belagerung anwesend sein und ihre Arbeit aufnehmen.

b) *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.

c) *Belagerungswaffen in der (End)Schlacht*

Belagerungswaffen dürfen mit in die Endschlacht geführt werden.

Dabei ist die Bedienmannschaft für ihr Gerät und dessen Sicherheit in vollem Umfang verantwortlich. Daher ist es notwendig, die Bedienmannschaft namentlich zu benennen.

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. In dieser Regelung sind Verleih-Golems oder Verleih-Belagerungswaffen bereits enthalten.

Wir behalten uns vor, diese Entscheidung jederzeit zurückzunehmen.

Wir behalten uns das Recht vor, z. B. in einer Kesselsituation in der Schlacht oder ähnlich gefährliche Situationen, die Belagerungswaffe vom Schlachtfeld final entfernen zu lassen. Die SL wird dies durch eine Gassenbildung für ausschließlich die Belagerungswaffe und deren Führer unterstützen und die Belagerungswaffenführer müssen mit ihrer Belagerungswaffe das Schlachtfeld verlassen. Im Falle dieser Entscheidung werden wir keine Diskussionen führen, da dies eine Entscheidung der von uns eingeschätzten Gefahrensituation darstellt.

7.2 - Sappeure

Ein Charakter mit der Fertigkeit Sappeur ist in der Lage eine Toranlage ohne Belagerungswaffen zu schwächen.

Dazu muss der Sappeur zusammen mit einer Gruppe von Charakteren, die die Fähigkeit Holzarbeiten besitzen, ununterbrochen und mit entsprechendem Werkzeug und / oder Sprengfässern, eine Sabotage an der Palisade darstellen (St. 1).

Setzen sie zusätzlich mindestens zwei Sprengfässer ein und bringen diese zur Explosion, verkürzt sich die Belagerungsdauer um zusätzliche 5 Minuten (St. 2).

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

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

7.3 - Sprengladungen (Explosionen / Sprengfässer)

Sprengfässer verstärken den Einsatz der Sappeure. Um wirksam eingesetzt werden zu können, muss pro Sprengfass mindestens 1 Ladung Sprengpulver enthalten sein, um von Sappeuren genutzt werden zu können.

Sollen Sprengfässer ohne „Sappeur“ Schaden verursachen, sind pro Fass mindestens 5 Ladungen aufzuwenden.

Charaktere, die sich bei der Detonation eines Sprengfasses in einem Umkreis von 5m befinden, erleiden einen Stufe 10 Windstoß.

Belagerungswaffen und Golems erleiden pro Sprengfass / Ladung 25% Schaden.

7.4 - Magie

Magiekundige können mit einem Energieball Rang 10 die Belagerungsdauer verkürzen. Finden sich mindestens 5 Magier in einer Gruppe zusammen, wird die Belagerungsdauer um 5 Minuten verkürzt.

Den Magiern wird eine entsprechende Regenerationszeit zugesprochen, sie müssen also nicht durchgehend Magie wirken. Die Belagerungsdauer kann allerdings nur alle 15 Minuten beeinflusst werden.

Energiebälle mit einem Rang von 1-9 haben keinen Effekt.

Belagerungswaffen und Golems nehmen durch „Energieball“ „Stufe x 2 = Schaden“

7.5 - Pavesen und Setzschilde

Pavesen und Setzschilde stellen einen effektiven Schutz gegen Pfeilbeschuss dar. Sie sind aber anfällig für Angriffe durch Belagerungswaffen, Golems und Magie.

Jede Pavese hält insgesamt drei Treffern der oben genannten Schadensquellen stand.

7.6 - Rechenbeispiele für Belagerungsdauerermittlung

a) Das Tor besitzt einen Belagerungszeitwert von 60 Minuten.

Die Angreifer führen zwei Katapulte (St. 2) mit und beginnen den Angriff. Dadurch erreichen sie eine Belagerungsdauer von 30 Minuten (60 Min Belagerungszeitwert - 2x Katapult á 15 Minuten = 30 Minuten Belagerungsdauer).

Erreicht nun ein weiteres Katapult der Stufe 2 die Belagerung, werden für dieses statt der vollen Zeit von 15 Minuten nur 5 Minuten abgezogen.

b) Das Tor besitzt einen Belagerungszeitwert von 45 Minuten.

Die Angreifer führen zwei Katapulte (St. 2) mit und beginnen den Angriff. Dadurch erreichen sie eine Belagerungsdauer von 30 Minuten (45 Min Belagerungszeitwert - 2x Katapult á 15 Minuten = 15 Minuten Belagerungsdauer).

Hier spielt eine zusätzlich herangeführte Belagerungswaffe keine weitere Rolle, da die absolute Untergrenze von 15 Minuten bereits erreicht ist.

Kapitel 8 - Golems

Das Schlachtenregelwerk sieht keine besonderen Fähigkeiten (z.B. Schildbrecher) für Golems vor. Der Erwerb einer solchen Fähigkeit muss in Absprache mit eurer Lager-SL, der entsprechenden Gilde und final der Schlacht-SL erfolgen, um die Sonderfähigkeit zu erspielen und einzusetzen.

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 ausgeschaltet oder entfernt** er sich deutlich vom Golem, wird der Golem **handlungsunfähig**.

Es ist nicht möglich, dass ein anderer Lenker den Golem übernimmt.

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

Golems werden während des CheckIns in folgende 4 Stufen eingeteilt:

- **Stufe 1:** Leichter Golem
- **Stufe 2:** Mittlerer Golem
- **Stufe 3:** Schwerer Golem
- **Stufe 4:** Schwerer Golem mit Licht, Rauch und anderen Effekten

Der Eigentümer des Golems muss sich während des Check-Ins entscheiden, ob es sich um einen **Schlacht- oder einen Belagerungsgolem** handelt. Der Golem muss entsprechend farblich mit einem Badge oder einer Schärpe markiert werden (Rot für Schlachtgolem und Grün für Belagerungsgolem). Eine Änderung des Typs ist während des Drachenfestes nicht mehr möglich.

8.1 - Kampfgolems

Schlachtgolems können Spielercharaktere, Belagerungswaffen und andere Golems angreifen. Dabei richten sie pro Schlag „**Stufe + 1**“ **Schaden** an (kein direkter Schaden an Charakteren)

Schlachtgolems können nur durch Zweihandwaffen, Belagerungswaffen, Magie oder andere Golems beschädigt werden. Sie erhalten pro Stufe 15 Leben.

8.2 - Belagerungsgolems

Belagerungsgolems können Tore, Belagerungswaffen und andere Golems beschädigen.

Entsprechend ihrer Stufe verkürzen sie den Belagerungszeitwert, siehe Tabelle.

Der Schaden an **Belagerungswaffen und Golems** pro Schlag entnimmt ihr nachfolgend:

Stufe 1: 2 Schaden

Stufe 2: 5 Schaden

Stufe 3: 10 Schaden

Stufe 4: 15 Schaden

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

Sie erhalten pro Stufe 15 Leben.

8.3 - Reparatur von Golems

Je 15 Schadenspunkte, die der Golem verloren hat, muss er 30 Minuten ruhen. Die Dauer der Reparatur entspricht dabei den verlorenen Lebenspunkten.

Kapitel 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 helfe 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 DF!

Euer Drachenfest-Team