

Spektakulus

Regelleitfaden 2018

Stand: 12.04.2018

Inhalt:

1. Einleitung
 - 1.1 DKWDDK Was ist das?
2. Abkürzungen
3. Spielleiter
4. Lagerbetreuer und -leiter
5. Charaktererstellung
6. Fähigkeiten
 - 6.1 Allgemeine Fähigkeiten
 - 6.2 Lernbare Fähigkeiten
 - 6.3 Alchemie
 - 6.4 Magie
 - 6.5 Schamanismus
 - 6.6 Forschung
7. Kampf
 - 7.1 Darstellung
 - 7.2 Schlachten
8. Rollenspiel
9. Impressum

1. Einleitung

Liebe Eltern, liebe Teilnehmer,

herzlich Willkommen beim "Spektakulus" - Regelleitfaden! Dieser Regelleitfaden ist darauf ausgelegt, den verschiedenen Teilnehmern unterschiedlicher Altersgruppen ein gemeinsames Spielen zu ermöglichen. Wir haben bewusst auf komplizierte und komplexe Regeln verzichtet, uns jedoch an einigen gängigen Liverollenspiel-Regelungen orientiert.

Unser Regelleitfaden, dient zur Unterstützung des Spiels und basiert in Anlehnung an „Du kannst was du darstellen kannst“ (DKWDDK) und wurde aufgrund der Erfahrungen und der Spielweisen der vergangenen Jahre angepasst.

Mit der verbindlichen Anmeldung zum "Spektakulus" wird dieser Regelleitfaden uneingeschränkt anerkannt. Wir bitten die Eltern und Erziehungsberechtigten diesen Regelleitfaden vor dem „Spektakulus“ mit ihren Kindern zu besprechen, das erleichtert uns die Arbeit vor Ort. Nun wünschen wir Euch jedoch viel Spaß beim „Spektakulus“. Wir freuen uns auf Euch!

1.1 DKWDDK Was ist das?

Dies ist eine punktelose Spielweise oder auch -philosophie und soll punktebasierte Regelwerke ersetzen. Es geht darum, den Spielern eine eigene Aktion glaubhaft (d.h. durch "gute" Darstellung) zu vermitteln. Es kommt also nicht darauf an, dass man sich sklavisch an eine durch ein Regelwerk vorgeschriebene Prozedur hält (z.B. beim Zaubern), sondern die Hauptsache ist, dass die Mitspieler verstehen, was man da gerade tut und es einem abkaufen. Dinge, die man real nicht darstellen kann, sollte man nach Möglichkeit nicht tun (z.B. den Zauberspruch "Burgen verstecken").

Die Abgrenzung zu Punkteregeln und zum DKWDDK ist oft nicht ganz klar.

Der Grundsatz "Fertigkeiten müssen glaubwürdig dargestellt werden" gilt auch für die meisten Punkteregeln. Die Abgrenzung des DKWDDK zu den Punkteregeln ist, dass man nicht noch zusätzliche Beschränkung durch einen Punktwert erhält. DKWDDK bedeutet in der Regel nicht nur "Wenn Du es können willst, musst Du es (gut) darstellen", sondern der wesentliche Teil lautet "allein dass Du es darstellst, reicht aus, um es zu können". Während der erste Teil bei beiden Systemen (ggf. optional) gegeben ist, widerspricht der zweite Teil direkt dem Konzept der Punktefertigkeit.

Die Abgrenzung vom DKWDDK besteht darin, dass auch Fertigkeiten benutzt werden können, die der Spieler nicht tatsächlich hat, aber glaubhaft simulieren kann.

Einem Charakter steht jede Fertigkeit zur Verfügung, die der Spieler durch Schauspielerei und Showeffekte glaubhaft simulieren kann. (Selbstbeschränkung, weil der Charakter ggf. weniger kann, als der Spieler darstellen könnte, ist dabei unbenommen).

(Quelle: <http://www.larpwiki.de/Regeln/DKWDDK>)

2. Abkürzungen

SL - Spielleiter (siehe 3.)

LB – Lagerbetreuer / LL - Lagerleiter (siehe 4.)

SC – Spielercharaktere

NSC - Nichtspielercharaktere

Unsere Betreuer spielen als NSC's zum großen Teil eine von der SL zugeteilte Rolle und fungieren als eine Art Statisten.

IT – InTime

Im Spiel befindlich, nicht der wirklichen Welt zugehörig.

OT – OutTime

Nicht im Spiel befindlich, der wirklichen Welt zugehörig. Dies wird durchs Kreuzen der Arme angezeigt.

3. Spielleiter

Während unserer Veranstaltungen sorgen unsere Spielleiter für einen reibungslosen Ablauf des Spieles. Sie werden den Lagerbetreuern (LB) und sämtlichen Teilnehmern bei allen Regel- und Spielfragen beratend und helfend zur Seite stehen. Gleichzeitig überwachen unsere Spielleiter die Kämpfe. Sie greifen gegebenenfalls ein, ermahnen und sprechen Verbote aus. In Gefahrensituationen werden die Spielleiter das Spiel unterbrechen. Die Spielleiter sind berechtigt, Spieler, die gegen die Regeln verstoßen, zeitweise oder vollständig vom Spiel auszuschließen. Die Entscheidungen der Spielleiter müssen ausnahmslos befolgt werden.

Unsere Spielleiter (SL) sind auf dem "Spektakulus" gut zu erkennen. Sie tragen ein weißes oder schwarzes T-Shirt mit dem Kijuku- und einem SL-Schriftzug.

4. Lagerbetreuer und -leiter

Die Lagerbetreuer sind während des "Spektakulus" 24-Stunden täglich vertrauensvolle Ansprechpartner der Kinder. Sie übernachten in separaten Zelten in unmittelbarer Nähe der Teilnehmer. Unsere Lagerbetreuer nehmen bei der Anreise die Teilnehmer in Empfang und übergeben die Kinder bei der Rückreise wieder an die Eltern. Sie sorgen sich um die individuellen Bedürfnisse ihrer Lagermitglieder, trösten, schlichten, ...

Unsere Lagerleiter verfügen über fundiertes pädagogisches Fachwissen. Sie stehen den Lagerbetreuern mit Rat und Tat zur Seite und koordinieren die Zusammenarbeit der

Lagerbetreuer. Jede Lagerleitung ist über Funk mit den anderen Lagerleitungen, der Spielleitung und wichtigen Einrichtungen, wie z.B. Küche und Sanitätsdienst verbunden.

5. Charaktererstellung

Zum Spielbeginn erstellt jeder Spieler einen Charakter mit Hilfe des Charakterbogens, diesen erhält er bei der Anreise. Den Charakterbogen trägt der Teilnehmer während des "Spektakulus" bei sich. Er dient bei einer möglichen Kontrolle durch die Spielleiter als Nachweis für die jeweiligen Fähigkeiten. Dort sind einige Fähigkeiten (siehe 6.) bereits aufgelistet sowie Platz für weitere Fähigkeiten. Fähigkeiten können in Gilden die im Lager angesiedelt sind erlernt werden. Jede erlernte Fähigkeit muss durch einen bestimmten Stempel im Charakterbogen bestätigt werden. Diese Stempel werden durch die SL und die Gildenmeister vergeben.

6. Fähigkeiten

Grundsätzlich gilt: Jeder Spieler beherrscht nur die Fähigkeiten, mit denen er seinen Charakter ausgestattet hat. Dabei unterscheiden wir zwischen allgemeinen Fähigkeiten (siehe 6.1) und lernbaren Fähigkeiten (siehe 6.2 ff). Ob man eine Fähigkeit, die nicht im Regelleitfaden steht, erst erlernen muss, entscheidet im Zweifelsfall die SL.

Alle lernbaren Fähigkeiten können in Gilden erlernt werden und werden nach dem Erlernen im Charakterbogen vermerkt.

6.1 Allgemeine Fähigkeiten

Mit den "Allgemeinen Fähigkeiten" kann grundsätzlich jeder Spieler seinen Charakter ausstatten. Jedoch sollte die Wahl der unterschiedlichen Fähigkeiten zum einzelnen Charakter passen. Allgemeine Fähigkeiten bedürfen keines Stempels und müssen nicht erlernt werden. Es geht hierbei um Fähigkeiten, die jeder Charakter theoretisch lernen könnte. Hier sind einige Beispiele:

Lesen und Schreiben

Nur Charaktere, die mit dieser Fähigkeit ausgestattet sind, können im Spiel Lesen und Schreiben.

Wund-Erstversorgung

Diese Fähigkeit erlaubt es Spielern, eine Wunde zu versorgen, ggf. eine Blutung zu stillen. Es handelt sich hierbei aber lediglich um eine Erstversorgung. Der verletzte Spieler kann trotzdem noch nicht wieder aktiv an einem Kampfgeschehen teilnehmen, sondern benötigt weitere Hilfe. Wund-Erstversorgung beinhaltet das Reinigen und Verbinden von Wunden.

Kampf

Ob der Umgang mit dem Schwert oder dem Bogen, wer kämpfen kann und sich an die Kampfregeln (siehe 8.) hält, der darf im Getümmel mitmischen.

6.2 Lernbare Fähigkeiten

Dieser Punkt beinhaltet alle Fähigkeiten, die von jedem Charakter erlernt werden können, die jedoch erst von einem Gildenmeister beigebracht werden müssen. Hier einige Beispiele:

Heilkunde

Im Kampf verwundete können durch die Heilkundigen wieder geheilt werden. Ob durch Verbinden und Versorgen der Wunde oder das Entfernen von Pfeilspitzen. Einem Heilkundigen stehen viele Möglichkeiten offen, dennoch muss dies erst in der Heilergilde erlernt werden. Hierfür sollte der Verwundete mindestens 1 Minute behandelt werden und mindestens 10 Minuten ruhen um wieder am Kampfgeschehen teilzunehmen.

Schmieden

Wer diese Fähigkeit beim Schmied erlernt, kann Schwerter wieder schärfen und Pfeilspitzen fertigen. Um eine Waffe zu reparieren sollte mindestens 1 Minute an der Schmiede in der Stadt gearbeitet werden.

Holzarbeiten

Holzarbeiter können Pfeile fertigen und Schilde reparieren. Eine nützliche Fähigkeit nach der Schlacht. Auch bei dieser Fähigkeit sollte sich für jede Aufgabe angemessene Zeit genommen werden.

6.3 Alchemie

Die Alchemie beschäftigt sich mit der Analyse und Herstellung der verschiedensten Substanzen, Tränke und Gifte. Beispielsweise: Schlaftrank, Blindheitstrank, Taubheitstrank, Liebestrank, Übelkeitstrank. Diese Tränke haben eine Wirkungsdauer von jeweils 1 Minute.

Neben diesen Tränken können Alchemisten Gift und Gegengift herstellen.

Grundsätzlich kann ein Alchemist nur die Tränke brauen, die er erlernt hat. Die Zutaten für die Tränke sind schwer zu finden und sehr kostbar, das brauen der Tränke ist sehr zeitaufwendig. Gebraut wird in der Alchemistengilde oder mit selbst mitgebrachten alchemistischen Geräten. Ein fertig gebrauter Trank wird mit einem Aufkleber vom Gildenmeister oder von einer SL vergeben. Der Trank ist benutzt, wenn der Aufkleber zerrissen wurde. Jeder Trank kann nur einmal verwendet werden.

6.4 Magie

Jeder gewirkte Zauber muss zuvor in der Magiergilde erlernt werden. Dort kann jeder Zauber von Spielern erlernt werden. Hier werden nicht nur Zauber im Charakterbogen vermerkt, sondern zusätzlich Vorschläge zur Darstellung gemacht. Ein Zauber muss so dargestellt

werden, dass er von allen Verstanden wird. Um das zu vereinfachen wird der Zauber, nach Auftragen einer Formel gerufen. Je Schöner die Darstellung, desto wahrscheinlicher wird eine entsprechende Wirkung entstehen.

Beispiel Windstoß: Der Zaubernde wedelt mit Fächern und ruft: „Götter der Luft schickt mir einen Windstoß.“

Hier nun die häufigsten Zauber und ihre Wirkung.

Windstoß

Ein mächtiger Zauber, der das Ziel etwa 3-5 Meter zurückschleudert.

Entwaffnen

Dieser Zauber entwaffnet das Ziel, der Gegner muss sofort seine Waffe fallen lassen

Versteinerung

Dieser mächtige Zauber versteinert das Ziel für 1 Minute, der Gegner wird zu Stein, kann sich nicht bewegen und auch nicht sprechen oder zaubern. Um diesen Zauber zu wirken, muss ein kurzer Körperkontakt zum Gegner hergestellt werden.

Schweigen

Dieser Zauber bringt das Ziel für 1 Minute zum Schweigen, das Ziel kann nicht mehr sprechen, kann sich jedoch bewegen.

Schlaf

Dieser Zauber lässt das Ziel sofort einschlafen. Der Spieler schläft sehr fest und muss von einem anderen Spieler geweckt werden, z.B. durch Schütteln des Körpers.

Tanz

Durch diesen Zauberspruch wird das Ziel durch Singen zum Tanzen gezwungen. Für die Wirkung des Zaubers ist zudem ein Blickkontakt notwendig. Der Zauber wirkt, solange gesungen und Blickkontakt zum Gegner gehalten wird.

Magie entdecken

Magie kann entdeckt werden

Magie neutralisieren

Durch diesen Zauber wird jeder, vorher auf ein Ziel angewendeter, Zauber sofort neutralisiert.

6.5 Schamanismus

Jeder gewirkte Zauber muss zuvor in der Schamanengilde erlernt werden. Dort kann jeder Zauber von Spielern erlernt werden. Hier werden nicht nur Zauber im Charakterbogen vermerkt, sondern zusätzlich Vorschläge zur Darstellung gemacht. Ein Zauber muss so dargestellt

werden, dass er von allen Verstanden wird. Um das zu vereinfachen wird der Zauber, nach Auftragen einer Formel gerufen. Je Schöner die Darstellung, desto wahrscheinlicher wird eine entsprechende Wirkung entstehen.

Beispiel Druckwelle

Divination (Wahrsagung)

Mit Hilfe der Wahrsagung können sich u.U. Fragen über die möglichen Auswirkungen unseres Tuns, auf Andere und bezogen auf uns selbst, beantworten lassen. Als Wahrsagen oder Wahrsagung, werden zahlreiche Praktiken und Methoden zusammengefasst, die dazu dienen sollen, zukünftige Ereignisse vorherzusagen. Unter Divination versteht man nicht nur Enthüllung der Zukunft, sondern jede Auslegung von Zeichen der Götter.

Kraftlieder

Kraftlieder sind mündliche Gebete zum Ausdruck deines wahren Selbst, deiner Art, deiner Individualität und deiner Kraft/Macht. Meistens sind es bestimmte Vokale (tönende Buchstaben) die immer wiederholt werden und deren Intensität durch Lautstärke oder Schnelligkeit Kraft finden. Ein Kraftlied besteht meistens nur aus ein oder zwei Zeilen, die sich immer wiederholen. Schamanen haben mehrere Kraftlieder zu verschiedensten Anlässen. Kraftlieder dienen der Vorbereitung von Reisen, **Heilung**, dem Gebet, Erdung, zum **Schutz**, zur Freude, zum Trost, zur Fürbitte, zur **Stärkung** u.a.

Totem der Heilung

Der Schamane stellt neben einem Verwundeten ein Totem auf, führt ein 5-minütiges Ritual durch und begleitet dies durch ein Kraftlied.

Ein Charakter, der mit dieser Fähigkeit ausgestattet ist, kann mittels der Kräfte der Natur, die Wunden eines verletzten Spielers heilen. Nach dieser Heilung kann ein Spieler, im Anschluss an eine 5-minütige Pause, wieder am Kampfgeschehen teilnehmen.

Druckwelle

Der Schamane spricht die Formel und zeigt dann ruckartig mit der geballten Faust auf den Boden. Alle Spieler (egal ob Freund oder Feind) in einem Umkreis von 5 Metern werden von einer Druckwelle von den Füßen geholt.

Schamanismus neutralisieren

Durch diesen Zauber wird jede schamanistische Wirkung binnen Sekunden aufgehoben.

Alchemie neutralisieren

Durch diesen Zauber wird jede alchemistische Wirkung binnen Sekunden aufgehoben.

6.6 Forschung

Bewusst sind nicht alle Felder im Charakterbogen mit Fähigkeiten belegt. Fähigkeiten können, wie bisher beschrieben, in Gilden erlernt werden. Für erfahrenere Spieler bieten wir die

Möglichkeit in der Spielwelt nach weiteren Fähigkeiten zu suchen. Diese können erforscht und erarbeitet werden. Auch solche Fähigkeiten werden durch einen Gilddenmeister oder eine SL im Charakterbogen vermerkt.

Des Weiteren können von Magiern und Schamanen Rituale bewirkt werden. Ein Ritual ist ein Zauber, der durch mehrere Zaubernde mit viel Aufwand gewirkt wird. Das Wirken von Ritualen bedarf keine Fähigkeit im Charakterbogen. Aus dem Grund muss eine SL beim Wirken von Ritualen anwesend sein und das Gelingen oder misslingen sowie die Auswirkung auf das Spielgeschehen Ansagen.

7. Kampf

Um den Kampf mit mittelalterlichen Waffen möglichst authentisch, aber vor allem sicher zu gestalten, soll auf dem "Spektakulus" mit so genannten Polsterwaffen gekämpft werden. Diese Waffen werden mit Schaumstoff gepolstert, mit Latex überzogen und so bemalt, dass sie dennoch fast echt aussehen. **Waffen aus Holz oder Metall sind jedoch streng verboten!**

Im Kampf legen wir großen Wert auf "ritterliche Ehre", Fairplay, Selbstdisziplin und klare Regeln:

- die Waffe darf nicht mit Wucht ausgeführt werden.
- Schläge auf den Kopf, Hals und Unterleib sind verboten.
- wenn ein Spieler aus Versehen am Kopf, Hals oder Unterleib getroffen wird, soll das Spiel unterbrochen werden.
- Spieler, die gegen die Regeln verstoßen werden ermahnt und können zeitweise oder vollständig vom Spiel ausgeschlossen werden.
- Das Anspringen oder „Chargen“ von Kämpfern ist streng verboten!

Die Kämpfe werden während des gesamten "Spektakulus" von den Spielleitern überwacht. Diese greifen gegebenenfalls ein, ermahnen und sprechen Verbote aus.

7.1 Darstellung

Wird ein Spieler im Kampf von einer Waffe oder einem Zauber getroffen, soll auch die Verwundung gespielt werden. Ein Treffer am Bein, wird z.B. am besten humpelnd dargestellt. Ein schmerzverzehrtes Gesicht kann genauso dazu gehören, wie der laute Aufschrei bei einer Verwundung. Auch der heilende Charakter sollte die Heilung spielend darstellen.

Gespielt wird hier nach einem Leitsatz:

„Nach drei Verwundeten Körperstellen gehe ich zu Boden und muss versorgt werden.“

Doch der Kampf hat nicht nur Auswirkung auf die Kämpfer, sondern auch auf die Schilde und Waffen, die sie dazu benutzen. Ein Schild geht beispielsweise nach 6 oder 7 Schlägen zu Bruch. Kaputte Schilde und Waffen, sowie verschossene Pfeile bleiben aus dem Spiel und können bei den Gilden wieder repariert werden. Hierzu werden sie von der SL zu den jeweiligen Gilden gebracht.

7.2 Schlachten

Treffen mehr als 30 Kämpfer gleichzeitig aufeinander sprechen wir von einer Schlacht und es bedarf besonderer Regeln.

Da bei Schlachten besonders auf die Sicherheit aller Teilnehmer geachtet werden muss, wird diese durch eine SL freigegeben. Diese richtet eine OT-Zone ein. Die OT-Zone darf von Spielern nicht betreten und wieder verlassen werden. Alles innerhalb der Zone ist so lange aus dem Spiel, bis es von einer SL freigegeben werden.

Bei größeren Schlachten können von der SL Sicherheitszonen angezeigt werden. Diese dienen zur Sicherheit aller Teilnehmer und dürfen deshalb **in keinem Fall** übertreten werden.

Sollte es trotz aller Vorsicht zu einer Verletzung kommen. Wird das Spiel mit einem lauten **STOP**-Ruf unterbrochen. Alle SC und NSC knien sich hin und warten bis die SL den Befehl wieder aufhebt.

8. Rollenspiel

Während des "Spektakulus" spielen die Teilnehmer einen Charakter in einer phantastischen mittelalterlichen Welt. Jeder Charakter verfügt über bestimmte Fähigkeiten, diese sollen zur Darstellung gespielt werden (Rollenspiel).

Die Spielwelt besteht aus viel Spielangebot. Die Aufgabe eines jeden Teilnehmers ist es, auf dieses Spielangebot zu reagieren. Wie diese Reaktion aussieht bleibt einem selbst überlassen. Außerdem sollte kein Teilnehmer einer bestimmten Reaktion von anderen voraussetzen oder erwarten. Durch dieses Zusammenspiel entsteht eine neue Geschichte und Spiel für alle.

Beim Magier können Spruchrollen aus Papier oder Leder, aufgesagte oder gemurmelte Sprüche, mystische Zeichen und Bewegungen, sowie ein Magierstab zum authentisch dargestellten Rollenspiel beitragen. Mit Hilfe von alchemistischen Tränken können wundersame Wirkungen erzielt werden. Auch diese Wirkung gilt es zu spielen. Unsere Spielleiter, Gruppenbetreuer und NSC's stehen den Spielern beratend und beispielhaft zur Seite.

9. Impressum

Ausarbeitung und Überarbeitung des Regelwerkes: Dirk Bolm, Michael Bolm, Sebastian Templin, Lutz Joost, Paul Marks

Spektakulus e.V.
Geschäftsstelle
Groß Eilstorf 35a
29664 Walsrode

www.spektakulus.de – info@spektakulus.de