

Belagerungsregelwerk Drachenfest 2009

Bautechnische Voraussetzungen:

1. Der Kampfplatz eines Lagers beträgt 1x1 Meter pro 10 Spieler im Lager, mindestens aber 15x15 Meter. Ein Lager mit 300 angemeldeten Spielern muss also den Kampfplatz 30x30 Meter groß machen.
2. Auf dem Kampfplatz dürfen sich keine Gegenstände befinden oder direkt an den Kampfplatz angrenzend. Es sollten keine Feuerschalen oder -körbe stehen direkt am Kampfplatz oder auf dem Kampfplatz stehen.
3. Das Tor muss eine Mindestinnenbreite von 2,50m haben.
4. Der Torweg muss gerade sein und darf sich nicht Trichterförmig verjüngen.
5. Das Tor muss eine Mindestinnenhöhe von 2,20m haben.
6. Begehbare Wehrgänge/Türme müssen den allgemeinen Bauvorschriften entsprechen und unserem Palisaden-Team vorgestellt werden. Um im Vorfeld Probleme zu vermeiden, sollten die Baupläne mit unserem Palisaden-Team vorher besprochen werden. Ebenfalls muss ein Handlauf in einer Höhe von 90cm bis 120cm angebracht sein. Die maximale Personenanzahl, für die der begehbare Wehrgang/Turm als geeignet befunden wurde, darf nicht überschritten werden. Sollten wir einer Überschreitung gewahr werden wird die komplette Begehung des Wehrgangs/Turms für die restliche Dauer der Veranstaltung untersagt.
7. Die Maximale Bauhöhe beträgt 5m.
8. Alle Lagerausgänge sind gleichzeitig Tore, die diese Anforderungen haben und auch belagert werden können. Ausnahme hiervon sind herausnehmbare Palisadenstücke für den Einsatz von Rettungswagen und kleine Lücken/Türen, die OT genutzt werden können, um die Toilette aufzusuchen.
9. Sämtliche Bauwerke sind nur Kulissen und ein Begehen wird nicht empfohlen.

Verteidigungsanlagen

Wichtig: Nur das Tor bekommt Punkte. Nur das Tor kann angegriffen werden, es ist nicht möglich die Palisade oder Wehrtürme oder ähnliches anzugreifen.

Es werden für folgende folgende Dinge Punkte vergeben: Tor, Türme, Wehrgänge, Palisaden und Verzierungen. Folgende grobe Richtlinien gelten hier:

Tor

100 Punkte: Es wurde ein Tor nach obigen Maßen aus einfachem Schwartholz gebaut.

200 Punkte: Es wurde ein Tor nach obigen Maßen aus Bauholz gebaut oder ein 100% blickdichtes massives Tor aus Schwartholz.

300 Punkte: Es wurde ein Tor nach obigen Maßen aus Bauholz gebaut, das noch aufwendig verziert oder diverse Erweiterungen wie Pechnasen, Schießscharten, Dornen (Schaumstoff!) etc aufweist.

Türme

25 Punkte: Eine einfache Konstruktion

50 Punkte: Eine einfache Konstruktion aus Bauholz oder blickdichte Schwartholzkonstruktion

75 Punkte: Eine massive Konstruktion aus Bauholz mit Verzierungen oder diversen Gimmicks oder eine besonders große Konstruktion aus Bauholz.

100 Punkte: Eine massive, sehr große Konstruktion aus Bauholz mit Verzierungen oder diversen Erweiterungen.

Wehrgänge

25 Punkte: 5 Laufmeter Wehrgänge

50 Punkte: 10 Laufmeter Wehrgänge

75 Punkte: 15 Laufmeter Wehrgänge

Palisade

25 Punkte: 4 Meter links und rechts neben dem Tor

50 Punkte: Die Hälfte des Lagers ist von Palisade umschlossen.

75 Punkte: Drei Viertel des Lagers sind von Palisade umschlossen

100 Punkte: Das ganze Lager ist von Palisade umschlossen

Verzierungen

0 bis 100 Punkte: Erscheinung wird von den SLs bewertet, die die Bewertung der Toranlage durchführen.

Allgemein

Da nicht alles exakt in diese Kategorien passt, wird es Abstufungen geben, die vor Ort von der SL bestimmt werden. Die hier genannten Punktwerte sind Richtlinien und werden vor Ort je nach Lager festgelegt.

Alle Punkte zusammengezählt, ergeben die Stärke des Tores.

Belagerungswaffen

Allgemein

Jedes Geschütz hat eine feste Bedienungsmannschaft und nur diese darf das Geschütz bedienen. Bei der Bewertung der Geschütze muss zu jeder Belagerungswaffe ein Zettel der SL übergeben werden, auf der alle Namen der Geschützmannschaft stehen, sowie der Besitzer und/oder Erbauer des Geschützes.

Geschütze

Die Geschütze sind in 5 Stufen unterteilt, als grobe Richtskala gilt hier:

Stufe 1: Ballista

Stufe 2: kleines Katapult, große Ballista

Stufe 3: Katapult

Stufe 4: großes Katapult, kleines Trebuchet

Stufe 5: Trebuchet

Ein Geschütz darf maximal 1 Mal pro Minute feuern.

Ein Geschütz verursacht gegen Charaktere 5 direkte Schadenspunkte. Falls ein Geschoss eines Geschützes mit einem Schild abgewehrt wurde, ist das Schild zerstört und das Geschoss verursacht noch 3 direkte Schadenspunkte.

Ein Geschütz verursacht gegen Tore und Geschütze Stufe * 5 Schadenspunkte..

Geschütze haben selbst ihren Rang * 5 Lebenspunkte. Es darf nicht real auf Belagerungswaffen geschlagen werden.

Rammböcke

Rammböcke sind in 3 Stufen unterteilt, als grobe Richtskala gilt hier:

Stufe 1: Ein einfacher Rammbock

Stufe 2: Ein normaler Rammbock

Stufe 3: Ein sehr schöner/großer Rammbock

!Wichtig! Mit einem Rammbock niemals wirklich gegen das Tor schlagen! **!Wichtig!**

Um mit einem Rammbock Schaden zu verursachen sind zwischen 5 und 10 Schritte Anlauf notwendig.

Rammböcke, die auf einem Wagen montiert sind, dürfen alle 10 bis 15 Sekunden auf das Tor schlagen.

Ein Rammbock verursacht pro Treffer gegen ein Tor seine Stufe in Schadenspunkten.

Ein Rammbock selbst hat Rang * 10 Lebenspunkte und ist nur durch 2händig geführte Wucht Waffen oder Geschütze zu beschädigen.

Um eine Belagerungswaffe effektiv nutzen zu können, benötigt der Schütze oder Anführer des Rammbocks die Fähigkeit Belagerungswaffen (ChP=3)

Die genaue Stufe der Belagerungswaffen und der Rammböcke werden von der Belagerungs-SL nach Sichtung vor Ort vergeben. Sollte eine Belagerungswaffe oder ein Rammbock magisch und/oder handwerklich aufgebessert werden, so gibt dies jeweils eine Stufe zusätzlich zu seinem Rang. Hiermit sind dann 7 Ränge möglich bei Belagerungswaffen und 5 Ränge bei Rammböcken.

Sämtliche Belagerungswaffen, die nicht eingecheckt wurden, dürfen nicht benutzt werden! Der Besitzer des Belagerungsgerätes ist dafür verantwortlich, dass diese NICHT in das Spiel eingreift.

Verteidigungsmaßnahmen

Siedendes Öl, flüssiges Blei, kochender Teer etc. werden durch Stoffbahnen dargestellt. Die Stoffbahnen müssen aufgerollt an der Palisade befestigt werden und durch einen Mechanismus in Greifhöhe auslösbar sein. Die Stoffbahnen müssen sich bei Auslösung an der Palisade abrollen. Dabei darf die ausgerollte Länge nicht bis ganz zum Boden der Palisade gehen.

Das Einsetzen dieser Verteidigungsmaßnahmen erfordern zusätzlich ein „Ausspielen“ des eingesetzten Materials. Das bedeutet: Bevor z. B. das „Öl“ verwendet werden kann, muss dieses simuliert in einem Kessel mindestens 10 Minuten lang erhitzt und zum Palisadenteil, wo es eingesetzt werden soll, gebracht werden. Die eingesetzte Verteidigung macht 2 Punkte direkten Schaden, der nicht durch Rüstung abgehalten wird + Windstoß, dem nicht widerstanden werden kann, auf alle Personen im Bereich von 2 Metern Entfernung zum Stoffbahn behangenen Palisadenteil. Eine solche eingesetzte Verteidigungsmaßnahme kann im betroffenen Palisadenteil nur einmal pro Schlacht eingesetzt werden.

Magische und alchemistische Wege der erzwungen Toröffnung

Energieball

Magiekundige können mit einem Energieball Rang 10 einer Toranlage 10 Schadenspunkte zufügen. Energiebälle mit einem Rang von 1 bis 9 haben keinen Effekt.

Schießpulverfässer

Auch Fässer, die mit Schießpulver gefüllt sind, können gegen Palisaden eingesetzt werden. Der Schaden eines Schießpulverfasses ermittelt sich aus den Ladungen des Schießpulvers, die im Fass sind. Pro 3 Einheiten Schießpulver verursacht das Fass 5 Schadenspunkte am Tor.

Damit ein Fass Schaden macht, muss ein deutlich wahrnehmbarer Knall erzeugt werden.

Feuerwerkskörper sind aus Sicherheitsgründen nicht gestattet.

Schießpulverfässer verursachen nur gegen Palisaden und den Fassträger Schaden.

Hat ein Spieler das Fass noch während der Explosion am Körper, nimmt dieser pro Rang einen Punkt Schaden. Spieler im Umkreis von einem Meter vom Fass werden von einem Windstoß, dem nicht widerstanden werden kann, erfasst.

Kampfzeiten

Kleinere Scharmützel dürfen nach dem Eröffnungsritual jederzeit abgehalten werden. Kleinere Scharmützel gelten als Kämpfe mit maximal 20 Beteiligten. Schlachten und Belagerungen dürfen nach dem friedlichen Abzug vom Ritualkreis außer in der Zeit von 3 Uhr nachts bis 9 Uhr morgens geschlagen werden. Samstag herrscht ab 12 Uhr bis zum Beginn der Endschlacht auch der Drachenfrieden, der Kampfhandlungen unterbindet.

Verstärkungen

Aufwerten von Toren und Palisaden

Es ist möglich durch ein Ritual am Ritualkreis der Magiergilde oder durch die Handwerker Gilde bzw. die Fähigkeit Palisadenbaumeister die Palisade und das Tor um jeweils 25 bis 75 Punkte aufzuwerten. Es kann jede Toranlage maximal 1 mal magisch und 1 mal handwerklich aufgewertet werden.

Den Effekt der magischen Aufwertung bestimmt die Magiergilde, den Effekt der handwerklichen Aufwertung die Handwerker Gilde.

Aufwerten von Belagerungswaffen

Es ist möglich durch ein Ritual am Ritualkreis der Magiergilde oder durch die Handwerker Gilde eine Belagerungswaffe um 1 Rang aufzuwerten. Jede Belagerungswaffe kann maximal 1 mal magisch und einmal handwerklich aufgewertet werden.

Über das Gelingen der magischen Aufwertung entscheidet die Magiergilde, über Gelingen der handwerklichen Aufwertung die Handwerker Gilde.

Gildenfertigkeit Sappeur

Ein Charakter mit der Gildenfertigkeit Sappeur ist in der Lage eine Toranlage ohne Belagerungswaffen zu schwächen. Dazu muss der Sappeur, zusammen mit einer Gruppe aus 5 anderen Charakteren, die die Fähigkeit Holzarbeiten haben Trefferpunkte des Tors/50 Minuten **ununterbrochen** mit entsprechendem Werkzeug eine Sabotage an der Palisade darstellen. Dies ist nur am Tor selbst oder der Palisade in einem Bereich von 10 Metern neben dem Tor möglich. Hat der Sappeur Erfolg, nimmt die Toranlage 150 Punkte Schaden.

Besitzt der Sappeur zusätzlich die Gildenfertigkeit Palisadenbaumeister, nimmt die Palisade 300 Schaden.

Zerstörung von Toranlagen

Wurde eine Toranlage zerstört (Punkte = 0), verliert sie sämtliche Boni, die durch magische oder handwerkliche Aufwertung erzielt wurde. Diese müssen neu erschaffen werden, also es ist eine neue Aufwertung oder eine neues Ritual nötig

Reparatur von Toranlagen

Wurde eine Toranlage beschädigt oder zerstört, muss sie repariert werden. Dazu muss ein Team von 6 Charakteren mit der Fähigkeit Holzbearbeitung die Reparatur darstellen. Für je 10 Minuten, die die Palisade repariert wurde, erhält sie 50 Punkte zurück. Sollte einer der Charaktere, die sich an der Reparatur beteiligen, die Fähigkeit Palisadenbaumeister besitzen, werden statt 50 Punkte, 100 Punkte zurückerstattet.

Es können bis zu 2 Teams gleichzeitig die Palisade reparieren.

Falls die Darstellung der Reparatur mit zusätzlichen Brettern oder ähnlichem dargestellt wird, kann die SL Bonuspunkte vergeben. Die Maximalpunktezahl eines Tores bleibt hiervon aber unberührt.

Reparatur von Belagerungswaffen

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

Palisadenklettern

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

Kämpfe im Lager

Gerade bei Kämpfen innerhalb eines Lagers ist noch größere Vorsicht geboten. Zelte und deren Befestigungsmaterial sind grundsätzlich und immer als mögliche Verletzungsgefahr zu sehen.

Kämpfe zwischen den Zelten sind ebenfalls strikt untersagt. Daher ist eine Palisade mit Hilfe der Gildenfertigkeit „Palisade erklettern“ **nur im gekennzeichneten Kampfbereich** möglich.

Wichtig:

Wird ein Lager eingenommen, können alle Charaktere, welche sich zwischen und in den Zelten außerhalb des Kampfbereiches eines Lagers befinden, in keiner Weise mehr in den Kampf eingreifen und das Lager für mindestens 10 Minuten nach der Eroberung (bzw. bis die SL das Lager wieder frei gibt) nicht mehr verlassen. Wann ein Lager eingenommen worden ist und wann ein Lager wieder frei wird, entscheidet die SL.

Einchecken von Belagerungswaffen und Toranlagen

Sobald ein Lager fertig ist mit dem Bau der Palisaden und Toranlage meldet sich der Baumeister bei der Lager-SL. Diese setzt sich dann mit der Belagerungs-SL in Verbindung, um einen Termin festzusetzen, wann die Bewertung der Toranlage UND der Belagerungswaffen des Lagers stattfindet. Der Baumeister des Tores sowie die Geschützmeister der Geschütze müssen zu diesem Zeitpunkt am Tor des Lagers sein, sowie die Geschütze zusammengebaut auf dem Kampfplatz des Lagers stehen.

Sollte ein Lager nicht bis Mittwoch 16 Uhr fertig sein mit dem Aufbau des Tores, so müssen sie dennoch um diese Uhrzeit ihrer Lager-SL mitteilen, wann sie fertig sein werden und um diese Zeit müssen dann auch der Baumeister und die Geschützmeister anwesend sein.

Sollte ein Tor bis zum Eröffnungsritual nicht fertig sein, hat es bis Donnerstagvormittag 0 Punkte und muss offen gelassen werden, bis es eingecheckt wurde. Auch Belagerungswaffen des Lagers dürfen bis zu diesem Zeitpunkt nicht benutzt werden.