

# Spektakulus

## Regelwerk 2014

Stand: 21.01.2014

### Inhalt:

1. Einleitung
2. Abkürzungen
3. Spielleiter
4. Lagerbetreuer und -leiter
5. Charaktererstellung und Fraktionswahl
6. Erfahrungspunkte und Fähigkeiten
  - 6.1 Allgemeine Fähigkeiten
  - 6.2 Alchemiegrundkenntnis und alchemistische Tränke
  - 6.3 Magie
  - 6.4 Spezielle Fähigkeiten Feuerlinge
  - 6.5 Spezielle Fähigkeiten Wasserlinge
  - 6.6 Spezielle Fähigkeiten Elfen
  - 6.7 Spezielle Fähigkeiten der Wilden Horde
  - 6.8 Schamanismus
7. Lebens- und Rüstungspunkte
8. Kampf
9. Darstellung
10. Impressum

# Spektakulus

## Regelwerk 2014

Stand: 21.01.2014

### 1. Einleitung

Liebe Eltern, liebe Teilnehmer,

Herzlich Willkommen beim "Spektakulus" - Regelwerk! Dieses Regelwerk 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.

Mit der verbindlichen Anmeldung zum "Spektakulus" wird dieses Regelwerk uneingeschränkt anerkannt. Wir bitten die Eltern und Erziehungsberechtigten dieses Regelwerk 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!

### 2. Abkürzungen

EP - Erfahrungspunkte

Diese Punkte können bei der Charaktererstellung in Fähigkeiten umgewandelt werden (siehe 6.)

LP - Lebenspunkte

Jeder Spieler erhält bei der Charaktererstellung drei Lebenspunkte (siehe 7.)

RP – Rüstungspunkte

Je nach Art der getragenen Rüstung, erhält jeder Spieler zusätzliche Rüstungspunkte. Diese werden zu den Lebenspunkten hinzugezählt.

SL - Spielleiter (siehe 3.)

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

NSC - Nichtspielercharaktere

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

### 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 gelbes oder oranges T-Shirt mit dem Kijuku-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, ...

Jedes Lager wird angeführt von einer Lagerleitung. 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 und Fraktionswahl

Mit der Anmeldung muss sich jeder Teilnehmer (Spieler) entscheiden, ob er sich dem Feuerlingen, Wasserlingen, Elfen, Söldner oder dem freien Gefolge anschließen möchte. 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. Je nach Fraktion, können die Charaktere der Spieler unterschiedliche Fähigkeiten besitzen.

Erklärung Feuerlinge: Die Feuerlinge sind tapfere Kämpfer. Unterstützt durch die Kraft des Feuers, seiner Hitze und zerstörerischen Leidenschaft schrecken sie vor keiner, noch so großen, gegnerischen Streitmacht zurück. Es ist verständlich, dass sich vor allem Krieger und Kriegerinnen, Söldner und wahre Waffenmeister zu dem starken Element Feuer hingezogen fühlen. Doch auch die Magie spielt bei den Feuerlingen eine nicht zu unterschätzende Rolle ...

Erklärung Wasserlinge: Die Anhänger der Wasserlinge sind auch durch Schwertkämpfer berühmt, jedoch liegt die wahre Stärke der Wasserlinge in der Weisheit und der Kraft der Magie.

So zählen neben mutigen Abenteurern auch Magier, Heiler und Heilerinnen, Alchemisten und Wasserelfen zu den Elementbeschwörern. Das Wasser steht für Leben, Heilung und Besonnenheit - jedoch kann auch das Element Wasser zerstörerisch sein und schließlich dient es auch zum Löschen des hungrigen Feuers...

Erklärung Elfen: Die Elfen, die faszinierenden Lichtgestalten und Naturgeister sind bekannt als Hüter des Waldes. Ihre Lebenskraft und Energie ziehen diese zarten und flinken Geschöpfe aus der Kraft der Natur und der Reinheit des Lebens. Die Elfen verfügen über besonderes Geschick im Umgang mit dem Bogen. Für ihre Fernkampfangriffskraft sind sie bekannt und gefürchtet. Aber nicht nur das Geschick mit dem Pfeil ist bei den Elfen gefragt. Ihr Wissen über die Natur offenbart ihnen mächtige alchemistische und heilende Fähigkeiten.

Erklärung Söldner: Verwegene Haudegen, gefürchtete Krieger und Abenteurerinnen, Halunken und Raufbolde bilden die Gruppe der freien Söldner. Sie folgen weder der Macht des Feuers, noch des Wassers. Die Anhänger dieses Lagers sind frei in ihren Entscheidungen, sie folgen nicht unmittelbar dem Befehl eines Königs und kümmern sich selten um das Wohl eines anderen. Jedoch schärfen sie ihr Schwert für jeden, der ihnen genug Gold und Edelsteine bezahlt. Der Ausgang manch einer Schlacht wurde durch die Fülle des Geldbeutels der Feldherren entschieden. Im Kampf kann ein Söldner wahrlich Gold wert sein.

Erklärung Freies Gefolge: Im freien Gefolge versammeln sich alle Spieler, die sich nicht unbedingt einer festen Fraktion zugehörig fühlen. Das freie Gefolge ist z.B. für folgende Charaktere gedacht: Händler, Gaukler, Bauer, Barde ...

## **6. Erfahrungspunkte und Fähigkeiten**

Zu Beginn des "Spektakulus" erhält jeder Teilnehmer automatisch 5 Erfahrungspunkte, mit denen er seinen Charakter mit Fähigkeiten ausstatten kann. Spieler, die bereits einmal am "Spektakulus" teilgenommen haben, erhalten zusätzlich für jeden Teilnahmetag einen halben Erfahrungspunkt gutgeschrieben. Dabei zählen An- und Abreisetage jeweils nur als halber Tag. Somit erhalten Spieler für eine dreitägige Veranstaltung 1 zusätzlichen Erfahrungspunkt.

Jede Fähigkeit kostet einen oder mehrere Erfahrungspunkte. Es gibt für Feuer- und Wasserlinge sowie für die Elfen spezielle Fähigkeiten.

Grundsätzlich gilt: Jeder Spieler beherrscht nur die Fähigkeiten, mit denen er seinen Charakter ausgestattet hat. So kann z.B. ein Wasserling mit 5 Erfahrungspunkten, der Novize der Magie sowie vier weitere Magiefertigkeiten mit jeweils 1 Erfahrungspunkt gewählt hat, keine weitere Magiefertigkeiten ausüben. Er kann auch keine Alchemistischen Tränke erstellen.

### **6.1 Allgemeine Fähigkeiten**

Mit den "Allgemeinen Fähigkeiten" kann grundsätzlich jeder Spieler seinen Charakter ausstatten, vorausgesetzt er verfügt über ausreichend Erfahrungspunkte. Jedoch sollte die Wahl der unterschiedlichen Fähigkeiten zum einzelnen Charakter passen.

## **Lesen und Schreiben**

Nur Charaktere, die mit dieser Fähigkeit ausgestattet sind, können im Spiel Lesen und Schreiben. Die Fertigkeit bezieht sich jedoch nur auf die Muttersprache, in der Regel die Allgemeinsprache. Das Volk der Elfen spricht die "Elfensprache", für sie ist die Allgemeinsprache eine Fremdsprache!

## **Lesen und Schreiben (Fremdsprache)**

Charaktere, die mit dieser Fähigkeit ausgestattet sind, beherrschen eine Fremdsprache.

## **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.

## **Arztkunde**

Diese Fähigkeit baut auf der Fähigkeit "Wund-Erstversorgung" auf. Charaktere, die Arztkunde erlernt haben, können verletzte Spieler versorgen. Nach einer fachkundigen Versorgung kann ein Spieler, im Anschluss an eine 10-minütige Pause, wieder am Kampfgeschehen teilnehmen. Arztkunde beinhaltet das Vernähen von Schnittwunden und die Versorgung von Knochenbrüchen. Es können jedoch keine Pfeil- und Giftwunden versorgt werden, dieses bleibt dem Medicus vorbehalten.

## **Medicus**

Diese Fähigkeit baut auf der Fähigkeit „Arztkunde“ auf. Charaktere, die Medicus erlernt haben, können verletzte Spieler versorgen. Nach einer fachkundigen Versorgung kann ein Spieler, im Anschluss an eine 5-minütige Pause, wieder am Kampfgeschehen teilnehmen.

Medicus beinhaltet das Vernähen von Schnittwunden und die Versorgung von Knochenbrüchen. Zusätzlich kann sich jeder Medicus ohne Einsatz eines weiteren EP auf Pfeilentfernung, Kräuterheilkunde, oder Entgiftung spezialisieren. Jede weitere Spezialisierung kostet weitere Erfahrungspunkte.

## **Rüstung reparieren – Leder**

Spieler mit dieser Fähigkeit sind in der Lage Lederrüstungen zu reparieren. Die Reparatur nimmt, je nach Art und Umfang der Beschädigung, Zeit in Anspruch.

## **Rüstung reparieren – Metall (Schmieden)**

Spieler mit dieser Fähigkeit sind in der Lage Metallrüstungen und Plattenpanzer zu reparieren. Die Reparatur nimmt, je nach Art und Umfang der Beschädigung, Zeit in Anspruch.

## **Waffe/Schild reparieren – Holz**

Diese Fähigkeit erlaubt es den Spielern hölzerne Schilde und Holzteile an Waffen zu reparieren. Die Reparatur nimmt, je nach Art und Umfang der Beschädigung, Zeit in Anspruch.

## **Waffe/Schild reparieren – Metall (Schmieden)**

Diese Fähigkeit erlaubt es den Spielern Metallschilde und metallische Waffen zu reparieren. Die Reparatur nimmt, je nach Art und Umfang der Beschädigung, Zeit in Anspruch.

## **Pfeil- bzw. Bolzenbau**

Mit dieser Fertigkeit kann man ein Armbrust- oder Bogenschütze verschosse ersetzen. Hier zu gehört das suchen passender gerader Äste, abschälen der Rinde und befiedern des Geschosses. Danach kann der „gebaute Pfeil“ bei der Spielleitung gegen seine „echten“ Geschosse eingetauscht werden. Ein gebauter Pfeil ergibt 3 „echte“ Pfeile/Bolzen. Pro gebautem Pfeil soll ca. 5 Minuten Zeit aufgebracht werden.

## **6.2 Alchemiegrundkenntnis und alchemistische Tränke**

Die Alchemie beschäftigt sich mit der Analyse und Herstellung der verschiedensten Substanzen, Tränke und Gifte. Charaktere, die mit der Fähigkeit "Alchemiegrundkenntnis" ausgestattet sind, können ggf. Heiltränke und andere spezielle Tränke brauen:

Schlaftrank, Blindheitstrank, Taubheitstrank, Liebestrank, Übelkeitstrank.

Diese Tränke haben eine Wirkungsdauer von jeweils 1 Minute.

Zudem kann ggf. noch ein Unverwundbarkeitstrank gebraut werden, dieser Trank hat eine Wirkungsdauer von 30 Sekunden, kann jedoch pro Spieler nur einmal am Tag eingenommen werden.

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. Daher kann ein Alchemist am Tag insgesamt höchstens 5 Tränke herstellen.

## **6.3 Magie**

Der Magier ist ein sehr spezieller Charakter, erfordert Erfahrung und die Lust am Rollenspiel. Neulinge sollten sich während des Spiels von erfahrenen Spielern beraten lassen.

Beim "Spektakulus" unterscheiden wir zwischen 5 verschiedenen Magierängen:

### **Novize der Magie**

Von Beginn an, ist jeder Magier ein Novize. Er beherrscht meist ein paar Sprüche und ist angemessen gebildet. Er hält sich in der Schlacht noch in der Masse der Magier und seine Gedankenkräfte haben sich in den meisten Fällen noch nicht weit entwickelt. Die korrekte Anrede für einen Novizen lautet entweder schlicht und ergreifend "Novize", oder als Ausdruck besonderer Höflichkeit oder Wertschätzung "Novize der Magie".

### **Adept der Magie**

Die nächste Stufe nach dem Novizen ist der Adept . Der Adept beherrscht bereits ein solides Repertoire an Zaubersprüchen und wirkt Zauber in der Schlacht vorzugsweise zusammen mit anderen Magiern. Seine Korrekte Anrede lautet entweder „Adept“, „Scholar“ oder "Gelehrter Zauberwirker".

## **Magier**

Der Magier hat eine gehobene Position innerhalb der magischen Gemeinschaft. Er ist äußerst gebildet und belesen. Die korrekte Anrede kann „Magier“, „Arcanologe“ oder „Astralologe“ sein. In der Schlacht führt der Magier meist kleinere Magiergruppen an. Der Magier ist auch ein guter Einzelkämpfer und ebenso für Forschungsarbeiten geeignet.

## **Meister der Magie** (dieser Rang kann nur im Spiel erlangt werden)

Der Meister der Magie beherrscht eine große Sammlung an Zaubersprüchen. Sein Verstand ist mit vielen Ritualen trainiert und leistungsfähig wie kaum ein anderer. Er ist eine Respektperson innerhalb und außerhalb der Magierschaft. Aufgrund seiner Weisheit und seines überlegtem Handelns wird er auch oft von Nichtmagiern um Rat gefragt. Die Meister der Magie bilden die Anführer der Magier in der Schlacht.

## **Erzmagier** (dieser Rang kann nicht erlangt werden)

Die Erzmagier sind der Ausdruck magischer Macht. Erzmagier ist nicht einfach nur ein Titel, das Wort "Erzmagier" bedeutet Macht, große Macht. Er beherrscht einen riesigen Fundus an magischen Sprüchen und Weisheit. Auf dem Schlachtfeld ist ein Erzmagier der Schrecken der Feinde, da er in sehr schneller Zeitabfolge Zaubern kann. Der bekannteste und größte Erzmagier des "Nördlichen Königreiches" ist Magicus.

Jeder Spieler mit einem Magierang kann bestimmte Magiefertigkeiten erlernen und auf ein Ziel anwenden. Das Erlernen von Magiefähigkeiten erfordert Erfahrungspunkte. Jeder angewendete Zauber muss laut ausgesprochen werden, dabei muss deutlich auf das Ziel des Zaubers gezeigt werden. Nach dem Aussprechen eines Zaubers, benötigt der Magier etwa 3 - 5 Minuten um seine magischen Kräfte zu regenerieren, Meister der Magie und Erzmagier benötigen häufig weniger Zeit zur Regeneration der magischen Fähigkeiten.

Es gibt folgende Magiefertigkeiten:

### Licht

Jeder Magier verfügt bereits als Novize über die Fähigkeit "Licht" zu erzeugen. Diese Fähigkeit wird als Magiegrundfertigkeit bezeichnet und braucht nicht über Erfahrungspunkte erlernt werden.

### Lesen und Schreiben

Jeder Magier kann bereits als Novize "Lesen und Schreiben". Diese Fähigkeit wird als Magiegrundfertigkeit bezeichnet und braucht nicht über Erfahrungspunkte erlernt werden. Der Magiekundige beherrscht jedoch nicht automatisch eine Fremdsprache, je nach Rang jedoch die Fähigkeit magische Schriften zu entziffern und zu verfassen.

### 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

### Versteinering

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 erkunden

Die entdeckte Magie kann erkundet werden, genauere Untersuchung über Art und Wirkungsweise

### Magie neutralisieren

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

### Alchemie neutralisieren

Durch diesen Zauber wird jede alchemistische Wirkung binnen Sekunden aufgehoben.

### Schloss/Truhe magisch verriegeln

Verriegelt und versiegelt ein Schloss (Tür, Truhe, etc. ) mit magischer Kraft. das Schloss kann nun nicht mehr gewaltsam geöffnet werden. Das einzig wirksame Gegenmittel ist ein entsprechend mächtiger Gegenzauber.

### magisches Schloss/Truhe öffnen

Öffnet ein Schloss, egal wie kompliziert es ist. Magische Schlösser können nur gebrochen werden, wenn man im Rang gleich, oder höher als der Anwender des Gegenzaubers steht.

### Lederhaut

Kann auf einen Charakter angewendet werden, der keine Leder oder Metallrüstung trägt. Gibt für 10 Minuten einen zusätzlichen Lebenspunkt.

### Holzhaut

Kann auf einen Charakter angewendet werden, der keine Leder oder Metallrüstung trägt. Gibt für 10 Minuten zwei zusätzliche Lebenspunkte.



### Steinhaut

Kann auf einen Charakter angewendet werden, der keine Leder oder Metallrüstung trägt. Gibt für 10 Minuten drei zusätzliche Lebenspunkte.

### Schutzkuppel

Der Magier formt mit den Händen ein Dach über dem Kopf und spricht die magische Formel. So wird er vor jeglichem Schaden (Pfeile, Schwerter, Äxte, Magie etc.) geschützt. Sie prallen an der Schutzkuppel ab. Sobald der Anwender unter dem Schutz der Kuppel steht, kann er sich nur noch im Schneckentempo fortbewegen, nicht mehr Zaubern und nicht mehr kämpfen. Die Schutzkuppel hat in der Regel eine Dauer von etwa 1 Minute.

Zusätzlich können im Spiel erlernt werden:

### magische Barriere

Der Magier streut ein magisches Pulver in einer geraden Linie, die 5 Meter in der Länge nicht überschreiten sollte. Weder Menschen noch Magie können diese Barriere überschreiten. Nur ein Magier, der im Rang höher steht als der Anwender, kann die Barriere mit einem Gegenzauber vernichten. Dieser Zauber kann im Spiel zusätzlich erlernt werden.

### magischer Befehl

Der Magier spricht eine kurze Formel und formuliert dann einen kurzen Befehl, (z.B. „die Waffe weg!“, „zur Seite!“, etc.) Befehle, die andere oder sich selbst verletzen würden (Töte ihn!“, „Erstich dich!“, usw.) haben keine Wirkung, da der Zauber zu schwach ist den direkten Selbsterhaltungstrieb zu überwinden. Wohl aber kann das Ziel zur Einnahme von alchemistischen Getränken gezwungen werden („Trink das!“). Dieser Zauber kann im Spiel zusätzlich erlernt werden.

### Gedankenschlag

Der Magier berührt mit seiner Hand seine Stirn, spricht die Formel und zeigt dann ruckartig mit der geballten Faust auf das Ziel. Dieses wird von einem unsichtbaren Schlag von den Füßen geholt und erhält einen Trefferpunkt Schaden. Dieser Zauber kann im Spiel zusätzlich erlernt werden.

### Lähmender Blick

Dieser Zauber funktioniert nur auf naher Distanz. Dazu spricht der Magier die Formel und starrt dem Gegenüber in die Augen. Dieses ist dann komplett gelähmt und kann sich nicht von der Stelle bewegen. Man selbst kann sich frei bewegen, muss aber um den Zauber aufrecht zu erhalten, den Blick immer starr in die Augen des Ziels gerichtet haben. Selbst ein kurzes Abschweifen der Augen bedeutet den Abbruch des Zaubers. Höherrangige Magier können kontern und mit ihrem stärkeren Zauber, den Niederrangigen seinerseits in Starre versetzen, wenn er sie so zu lähmen versucht. Dieser Zauber kann im Spiel zusätzlich erlernt werden.

Spezielle Magiefertigkeiten – Meister der Magie:

#### Gruppenwindstoß

Wie „Windstoß“, wirkt jedoch auf Gruppen bis zu 5 Personen

#### Gruppenschutzkuppel

Wie „Schutzkuppel“, wirkt jedoch auf Gruppen bis zu 5 Personen

#### Gruppentanz

Wie „Tanz“, wirkt jedoch auf Gruppen bis zu 5 Personen

#### Spruchrolle

Pro Tag kann ein Meister der Magie eine Spruchrolle mit einem Zauber herstellen und aufschreiben auf ein Blatt Papier. Diese Spruchrolle kann gehandelt werden und somit auch von Nichtmagiern genutzt werden. Zur Nutzung des Zaubers wird die Spruchrolle zerrissen und somit gewirkt.

### **6.4 Spezielle Fähigkeiten Feuerlager**

#### **Magmarüstung**

Diese spezielle Fähigkeit verleiht dem Spieler 1 weiteren Lebenspunkt.

#### **Novize der Magie (Allgemeine Fähigkeit) - Feuerpfeile**

Charaktere, die mit der Allgemeinen Fähigkeit "Novize der Magie" ausgestattet sind, haben automatisch eine zusätzliche Kampffähigkeit: - Feuerlinge können Feuerpfeile (rote Softbälle) werfen. **Softbälle werden in begrenzter Anzahl vom Veranstalter zur Verfügung gestellt. Es wird empfohlen eigene Softbälle mitzubringen!**

Im Kampf können diese Pfeile auf den Gegner geworfen werden. Auch hier gibt es klare Regeln:

- die Softbälle dürfen nicht mit voller Wucht geworfen werden.
- gezielte Würfe 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.

Geworfene Softbälle dürfen nicht wieder aufgehoben und auch nicht von anderen Spielern benutzt werden. Sie werden von den Spielleitern eingesammelt.

Wenn ein Spieler über keine Magiepfeile mehr verfügt, kann er sich bei seinen Lagerbetreuern melden und erhält dort nach einer Wartezeit von 5 bis 15 Minuten neue Softbälle. Diese Wartezeit ist notwendig, schließlich muss sich die magische Fähigkeit der Charaktere wieder regenerieren.

## 6.5 Spezielle Fähigkeiten Wasserlager

### Eisrüstung

Diese spezielle Fähigkeit verleiht dem Spieler 1 weiteren Lebenspunkt.

### Novize der Magie (Allgemeine Fähigkeit) - Wasserpfeile

Charaktere, die mit der Allgemeinen Fähigkeit "Novize der Magie" ausgestattet sind, haben automatisch eine zusätzliche Kampffähigkeit: - Wasserlinge können Wasserpfeile (blaue Softbälle) werfen. **Softbälle werden in begrenzter Anzahl vom Veranstalter zur Verfügung gestellt. Es wird empfohlen eigene Softbälle mitzubringen!**

Die beschriebenen Regelungen und Anweisungen unter Punkt 6.3 "Novize der Magie (Allgemeine Fähigkeit) - Feuerpfeile" gelten entsprechend.

## 6.6 Spezielle Fähigkeiten Elfenlager

### Heilende Berührung

Ein Charakter, der mit dieser speziellen Fähigkeit ausgestattet ist, kann mittels der Kräfte der Natur, die Wunden eines verletzten Spieler heilen. Nach dieser Heilung kann ein Spieler, im Anschluss an eine 10-minütige Pause, wieder am Kampfgeschehen teilnehmen.

### Heilkräuterkunde

Hierbei handelt es sich um die Fertigkeit, leichte oder normale Krankheiten zu heilen. Je nach Schwere der Krankheit dauert diese Behandlung bis zu einer Stunde. Bei Seuchen oder sehr schweren Krankheiten müssen mehrere Heiler bei der Behandlung zusammenarbeiten. Für die Behandlung werden spezielle Heilkräuter eingesetzt.

## 6.7 Spezielle Fähigkeiten der Wilden Horde / Wüstenfuriern / Orks

### Geschosse aus dunkler Magie

Die NSC's können Geschosse aus dunkler Magie auf die Spieler werfen. Diese werden durch gelbe Softbälle dargestellt. **Softbälle werden in begrenzter Anzahl vom Veranstalter zur Verfügung gestellt. Es wird empfohlen eigene Softbälle mitzubringen!**

## 6.8 Schamanismus

### Lesen und Schreiben

Jeder Schamane kann "Lesen und Schreiben". Als Grundfertigkeit wird es nicht über Erfahrungspunkte erlernt.

### 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. Als Grundfertigkeit wird es nicht über Erfahrungspunkte erlernt.

### 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.

Schamanen nutzen diese Technik seit Urzeiten um ihrer Absicht Macht zu geben. Die letzte Zutat des Schamanen ist hierbei der starke Wille. Mit der emotionalen Kraft kann Heilung geschehen oder die Absicht des Kraftlieds erreicht werden.

Das Kraftlied wird oft durch Trommel, Rassel oder Tanz begleitet. Ein Kraftlied erhält man z.B. während einer Heilbehandlung. Hierbei muss sich der Schamane in der Nähe des zu heilenden befinden. **Das Singen darf hierbei nicht unterbrochen werden**, sonst kann das Kraftlied nicht seine vollständige Wirkung erzielen. Als Grundfertigkeit wird es nicht über Erfahrungspunkte erlernt.

### 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.

### Schockwelle/vgl. Windstoß

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

### 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 und erhalten einen Trefferpunkt Schaden. Dieser Zauber hat eine Abklingzeit von 5 Minuten.

### 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.

### 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 1 Minute zum Tanzen gezwungen

### Schamanismus neutralisieren

Durch diesen Zauber wird jede schamanistische Wirkung binnen Sekunden aufgehoben.

### Alchemie neutralisieren

Durch diesen Zauber wird jede alchemistische Wirkung binnen Sekunden aufgehoben.

### Traumreise

Durch das Aufsagen von Formeln, verbunden mit Gesang können bis zu 3 Spieler von einem Schamanen auf eine höchstens 15-minütige Traumreise geschickt werden. Der Schamane begleitet die Spieler in der gesamten Zeit der Traumreise und erzählt den Spielern, welchen Traum sie gerade erleben. Der Schamane kann nur 1 Traumreise am Tag anbieten!

## **7. Lebens- und Rüstungspunkte**

Jeder Spieler erhält bei der Charaktererstellung drei Lebenspunkte. Durch entsprechende Ausstattung des Charakters mit Fähigkeiten, können diese Lebenspunkte erhöht werden.

Trägt ein Charakter an Teilen des Körpers eine Rüstung aus Leder- oder Metall erhält der Spieler zusätzliche Rüstungspunkte, die zu den Lebenspunkten hinzu gerechnet werden. Zur Erläuterung der Rüstungswerte, siehe Tabelle:

| <b>Körperzone</b> | <b>Leder</b> | <b>Metall</b> |
|-------------------|--------------|---------------|
| Kopf              | 1 Punkt      | 2 Punkte      |
| Arme              | 1 Punkt      | 2 Punkte      |
| Torso             | 1 Punkt      | 2 Punkte      |
| Beine             | 1 Punkt      | 2 Punkte      |

Es zählt immer nur die Rüstung, die am Körper getragen wird!

Solange ein Spieler über Lebens- und ggf. zusätzliche Rüstungspunkte verfügt, kann er an Kampfhandlungen teilnehmen. Im Kampf wird der Spieler durch Polsterwaffen (Schwert) oder Magie (z.B. Feuerpfeil, Wasserpfeil) getroffen und verwundet. Jeder Treffer zieht dem Spieler einen Punkt ab (zuerst von den Rüstungs- danach von den Lebenspunkten), egal ob der Treffer am Arm, Bein oder Torso erzielt wurde. Spätestens wenn der Spieler über keinen Lebenspunkt mehr verfügt, muss er den aktiven Kampfbereich verlassen und seine Wunden durch "Wund-Erstversorgung" behandeln lassen. Im Anschluss benötigt der Spieler weitere Versorgung um genesen zu können. Zur vollständigen Genesung des Spielers gibt es mehrere Möglichkeiten:

### **Heilende Berührung (Spezielle Fähigkeit Elfenlager)**

Ein Charakter, der mit dieser Fähigkeit ausgestattet ist, kann mittels der Kräfte der Natur, die

Wunden eines verletzten Spieler. Nach dieser Heilung kann ein Spieler, im Anschluss an eine 10-minütige Pause, wieder am Kampfgeschehen teilnehmen.

### **Arztkunde**

Diese Fähigkeit baut auf der Fähigkeit "Wund-Erstversorgung" auf. Charaktere, die Arztkunde erlernt haben, können verletzte Spieler versorgen. Nach einer fachkundigen Versorgung kann ein Spieler, im Anschluss an eine 10-minütige Pause, wieder am Kampfgeschehen teilnehmen.

### **Medicus**

Diese Fähigkeit baut auf den Fähigkeiten "Wund-Erstversorgung" und „Arztkunde“ auf. Charaktere, die Arztkunde erlernt haben, können verletzte Spieler versorgen. Nach einer fachkundigen Versorgung kann ein Spieler, im Anschluss an eine 5-minütige Pause, wieder am Kampfgeschehen teilnehmen.

### **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.

### **Einnahme eines Heiltrankes**

Nach der Einnahme eines Heiltrankes, kann ein Spieler, im Anschluss an eine 10-minütige Pause, wieder am Kampfgeschehen teilnehmen.

**Nach der vollständigen Genesung verfügt der Spieler wieder über volle Lebenspunkte, die Rüstung muss jedoch erst wieder repariert werden, siehe „Allgemeine Fähigkeiten – Rüstung reparieren“!**

## **8. 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.

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

## 9. Darstellung

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).

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. 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.

## 10. Impressum

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

Kijuku - Kinder-Jugend-Kultur e.V.  
Geschäftsstelle  
Verdener Landstr. 167  
31582 Nienburg (Weser)

[www.spektakulus.de](http://www.spektakulus.de) – [info@spektakulus.de](mailto:info@spektakulus.de)