



# Walddrausch

## Kinder-Fantasy-Rollenspiel - Regeln

### Sicherheitsregeln

JA, zum Rollenspiel gehört auch das eine oder andere Kämpfchen mit dem Schwert. Aber es ist ein SPIEL! Wir TUN nur so, als würden wir den Gegner treffen.

Damit es dabei sicher zugeht, gibt es einige wichtige Grundregeln.

Da sind zunächst die Schwerter.

Wir verwenden spezielle Rollenspiel-Schwerter, die aus einem flexiblen Kern-Stab mit einer Schaumstoff-Ummantelung bestehen. Eine dünne Schicht Latex sorgt für die richtige Optik.

Echte Schwerter, Messer oder sonstige scharfen Gegenstände sind ABSOLUT tabu !!!

Auch Stöcke, Äste etc. dürfen nicht bei einem Kampf verwendet werden.

Mitgebrachte LARP-Schwerter werden wir vor Spielbeginn überprüfen.

Echte Taschenmesser, Schweizer Messer oder ähnliches sollten am besten gleich zuhause (oder zumindest im Auto) bleiben. :-)

Die wichtigsten Regeln beim Umgang mit dem Schwert:

- ➔ Treffer gegen Kopf, Hals oder Schritt sind TOTAL verboten !!!
- ➔ Auch Stechen mit dem Schwert ist verboten !!
- ➔ Wir erkundigen uns beim (realen) Gegenüber mit den Worten: "Zeit-AUS ... Alles ok bei dir?" und warten auf eine Antwort in der Art "Alles gut ... Zeit-EIN ... Oh welch Pein, ich brauche einen Heiler!"

Wenn im Kampf die Kraft des Charakters verbraucht ist, begibt der Spieler oder NSC sich zügig an den Rand des Geschehens, damit niemand über ihn stolpert. Dort kann der Spieler die schwindende Kraft nach Herzenslust ausspielen.

Im Spiel sollte das Wort „Hilfe“ möglichst nicht benutzt werden. Der Charakter kann stattdessen Dinge sagen wie „Ich brauche einen Heiler!“ oder „Kommt mir zur Hilfe“

Rufe nach einem „Heiler“ sind dabei z.B. besser als vorgetäuschte „Hilfe“-Rufe.

Bestehen Zweifel, ob es jemandem wirklich gut geht, wird die SL den Kampf nötigenfalls unterbrechen um das reale Wohlbefinden zu überprüfen. Wichtig ist in diesem Zusammenhang auch die Regel für "**Zeit-Ein**" und "**Zeit-Aus**", die wir weiter unten bei den Grundbegriffen erklären.

### Grundbegriffe

Wir möchten die Regeln für unser Spiel möglichst einfach halten. Trotzdem .. ganz ohne funktioniert es leider nicht. :-) Zunächst gibt es ein paar wichtige Grundbegriffe:

#### Der "**Plot**"

Das ist im Prinzip eine Art grobes "Drehbuch". Darin steht, welche Begegnungen in welcher Reihenfolge stattfinden werden, wo das sein wird, und was das Ziel jeder Begegnung ist. Manchmal bekommen die Spieler wichtige Informationen, mal werden ihnen "Steine in den Weg gelegt", gelegentlich soll ein bestimmter Spieler ein wenig herausgefordert werden, und ab und an geht es einfach nur ums Spaß haben. Der Plot wird den Spielern natürlich vor dem Spiel nicht bekannt gegeben! :-)

#### Die **Spielleiter**

Die Spielleiter sind Organisator und gleichzeitig eine Art Schiedsrichter im Spiel. Und sie sind die Chefs. Im Spiel geben sie Tipps und Hilfestellung, treffen aber auch Entscheidungen, ob ein Spieler etwas bestimmtes kann oder es vielleicht gerade nicht klappt. Dabei gilt immer: Wir wollen keinem den Spaß verderben, aber Regeln muss es schon geben :-)

Ihr erkennt uns immer an einem roten Band, das wir schräg über der Kleidung tragen.

#### Die **Spieler**

Das sind unsere jungen Abenteurer, die ihre Rollen spielen. Sie ziehen aus, um das Rätsel zu lösen. Zu Beginn vielleicht als Einzelpersonen, aber ihr werdet sehen, wie schnell sich daraus eine Gemeinschaft formt.

# Waldrausch

## Kinder-Fantasy-Rollenspiel - Regeln

---

### Die "Nebendarsteller" oder "Nicht-Spieler"

Zugegeben, beide Worte treffen es nicht wirklich. In vielen Rollenspielsystemen heißen alle diejenigen, die kein "Spieler" im Sinne der obigen Beschreibung sind, ganz einfach "Nicht-Spieler", die dargestellte Rolle wird als "Nicht-Spieler-Charakter" bezeichnet. Daher verwenden wir die Abkürzung "NSC". Und "Nebendarsteller" ist auch das falsche Wort. Denn auch ein "NSC" kann eine ganz wichtige Rolle in der Geschichte spielen. Eigentlich sind sogar alle "Nebenfiguren" wichtig. Denn ohne sie gibt es keine Informationen für die Spieler, keine Gegner, die es zu überlisten gilt. Der wichtigste Unterschied zu den Spielern ist der, dass die NSC's (zumindest zu einem Teil) in die Geschichte (den Plot) eingeweiht sind. Sie kennen das "Drehbuch" für ihre Begegnung(en), und sie sind nicht ganz so frei im Erfinden ihrer Rolle wie die Spieler.

### "Zeit-Ein" und "Zeit-Aus"

Wir vertiefen uns beim Spiel in eine vorgestellte Welt und spielen eine Rolle. Und zwar genau dann, wenn ein Spielleiter "Zeit-Ein" verkündet.

Aber es wird Momente geben, zu denen wir uns kurz mal wieder in die reale Welt begeben müssen. Das kann ganz unterschiedliche Gründe haben. Zum Beispiel, wenn etwas unklar ist. Oder wenn jemand seine Brille verloren hat.

Dazu brauchen wir ein besonderes Wort. Dieses Wort heißt: Zeit-AUS !

Denn ruft ein Spieler einfach: "Halt" oder "Das verstehe ich nicht!" könnte es ja auch bedeuten, dass der Charakter das gerade sagt :-)

Deshalb kann JEDER zu jeder Zeit "Zeit-AUS " rufen. Dann sollten alle stehen bleiben und in der realen Welt klären, was zu klären ist. Wenn es weitergehen kann verkündet der Spielleiter (und NUR er) wieder "Zeit-Ein".

### Sonderfall: SPIELER-Zeit-AUS

Diese Regel brauchen wir manchmal, wenn etwas in der Spielwelt ganz schnell geht, in der realen Welt aber ein wenig dauert. Ein Beispiel: Euch begegnet ein Kobold. Ihr beschließt, euch mit ihm zu unterhalten. Aber Kobolde sind launisch. Und sie können zaubern. Ganz plötzlich hat der Kobold keine Lust mehr, mit euch zu sprechen. Er dreht sich einmal schnell um sich selbst, und --PUFF-- ist er verschwunden. Cooler Zauber! Das nennt sich Teleport. Aber was macht nun der arme reale Darsteller des Kobolds? Richtig: Nachdem er mit dem Umdrehen fertig ist brüllt er "Teleport! ZEIT-AUS". Jetzt gilt natürlich auch wieder: Alles stillgestanden. Aber diesmal sollten zumindest alle Spieler die Augen schließen und leise vor sich murmeln. Und der Kobold-Darsteller macht sich möglichst schnell "vom Acker". Ist er außer Sichtweite gibt der Spielleiter wieder das Kommando "Zeit-EIN". Dann geht es weiter, als hätte es gar keine Auszeit gegeben: Der Kobold ist --PUFF-- einfach weg.

### Das "Zeit-AUS"-Stirnband

Wir sind ganz ehrlich: Das klingt bescheuert, und es sieht auch so aus! Aber es ist total praktisch! Nehmen wir als Beispiel nochmal den freundlichen Darsteller des Kobolds. Wir wissen jetzt ja schon, dass das ein NSC ist. Er hat sich grade (PUFF) weggezaubert. In einer der nächsten Begegnungen soll er aber einen Räuber spielen. Dazu muss er nicht nur an der Spielerguppe wieder vorbei, sondern er muss eventuell auch noch einen Beutel mit Spielmaterial mitnehmen. Das könnte man natürlich mit einem weiteren Zeit-AUS lösen. Aber die Spieler sind grade so schön in ihr Spiel vertieft: "*Wo ist der mistige Kobold bloß hin??*" "*Wie sollen wir jetzt den Koboldsschatz finden??*" ... Da will man ja nicht stören! Und es geht ja viel praktischer: Alle NSCs tragen immer ein weißes Stirnband mit sich rum. Wenn sie grade nicht "in Rolle" sind, streifen sie es über und signalisieren damit: "Ich bin im NSC-Zeit-AUS - ich bin gar nicht da!" Und können dann einfach an der Spielerguppe vorbeimarschieren. Die Spieler wissen ja Bescheid - einfach ignorieren, dieser NSC ist in der Spielwelt jetzt grade einfach nicht vorhanden!

### Die "Muggles"

So nennen wir Leute, die gar nichts mit dem Spiel zu tun haben und ganz zufällig grade durch den Wald spazieren. Die wundern sich manchmal, was denn da so getrieben wird ... mit Schwertern im Wald! "Ein Spiel mit den Kindern" ist da sicher eine ausreichende Erklärung. Aber um die Kinder auf den richtigen Umgang damit vorzubereiten vertreten wir die Ansicht, dass wir das Spiel kurz unterbrechen können, freundlich grüßen und und kurz erklären, was wir tun. Und bei einer sehr aktiven Szene warten wir ab, bis die Herrschaften ein wenig weiter gewandert sind.

Soweit alles klar bisher? Dann kommen wir jetzt zu den eigentlichen Regeln.

### Regelwerk

#### **Zauberei**

In unserer Welt gibt es ganz eindeutig Magie und Zauberei ! Es ist nur so, dass Regeln für's Zaubern häufig kompliziert sind, und zwar nicht nur für den Zauberer, sondern auch für die Mitspieler, die verzaubert werden. Darum lassen wir unsere "Spieler" zumindest in der Einstiegsphase noch nicht zaubern. Das mag sich ändern, wenn wir ein besseres Gefühl dafür haben, wie insbesondere die jüngeren Kinder damit umgehen können. Zunächst werden das nur die NSCs können, und auch nicht alle. Aber es gibt durchaus verzauberte Gegenstände ... oder Kobolde ... laßt euch überraschen :-)

#### **Talente oder Fähigkeiten**

Jeder Spieler hat bestimmte Talente. Zum Beispiel "Fährten lesen". Fährten, die unser Spiel betreffen, markieren wir im Wald mit gekräuseltem farbigen Geschenkband. Das kann jeder Spieler sehen oder finden. Aber was bedeutet "blaues Kräuselband" ? Dazu bekommen die Spieler mit einer solchen Fähigkeit zu Beginn des Spiels ein Kärtchen mit Spuren-Infos. Dort steht dann zum Beispiel "blau = Bär". Oder "grün = Riesenschleimschnecke". Ganz ähnlich funktioniert es mit "Symbolkunde".

Das Nachlesen im Kärtchen sollte dabei möglichst unauffällig erfolgen. Dafür kann der Spieler aber (gerne ganz auffällig) laut über die Spur nachdenken und erstmal verschiedene Vermutungen äußern. Und dann auf einmal kommt ihm die Erleuchtung: "Na ganz klar, jetzt sehe ich es deutlich, es muss eine Bärenspur sein!"

Ein Charakter muss über das Talent „Lesen“ verfügen, um im Spiel z.B. einen gefundenen Brief lesen zu können. Hat ein Charakter das Talent „Heilen“, kann er z.B. nach einem Kampf einem seiner Gefährten durch „Heilung“ neue Kraftpunkte schenken.

Es gibt noch mehr Talente, die sind aber nur für bestimmte Rollen wichtig und werden dann bei der jeweiligen Rollenbeschreibung dabei sein.

#### **Kampfregeln**

Zuerstmal gilt alles, was wir im Bereich "Sicherheit" erklären, ganz besonders für Kämpfe.

Dann funktioniert ein Kampf so: Jeder Spieler hat 3 Kraftpunkte. Wird er getroffen, ist jedesmal ein Kraftpunkt verbraucht. Hat er keine Punkte mehr übrig, braucht er eine Pause. Die Kraft reicht gerade noch aus, um sich an den Rand des Getümmels zu schleppen, damit niemand über ihn stolpert.

Auch hier soll natürlich der Kampf lebhaft gespielt werden. Wutgeheul, Anfeuerungsrufe, aber auch Schmerzens-Ausrufe, Hinken nach Beintreffern und dramatisches Zu-Boden-Gehen, gefolgt von Rufen nach einem Heiler sind nur einige wenige der Dinge, die ihr hier tun könnt.

Es gibt noch ein paar zusätzliche Regeln, die sind aber nur für bestimmte Rollen wichtig und werden dann bei der jeweiligen Rollenbeschreibung dabei sein.

#### **Eigenschaften**

Jeder Charakter hat auch noch gute und/oder schlechte Eigenschaften. Ein Knappe oder Ritter zum Beispiel wird meistens höflich und ehrenhaft sein. Eine Barbarin ist vielleicht abergläubisch und ist sich ganz sicher, dass ein tiefhängender Ast mit einer Gabelung über einem Weg Unglück bringt! Und der Gelehrte hat einen heiligen Eid geleistet, dass er immer nur die Wahrheit sprechen wird.

Auch diese Eigenschaften erhaltet ihr mit der genauen Charakterbeschreibung. Die Eigenschaften sind meistens nicht so wichtig, um das Abenteuer zu bestehen, aber sie geben einer Figur mehr Lebendigkeit. Das „Ausspielen“ dieser Eigenschaften gibt dem „Rollenspiel“ die Würze.

Ein Beispiel: Der Waldläufer hat das Talent „Orientierung“ und hat darum vom Spielleiter den Hinweis bekommen, dass das Ziel ein Stück weiter oben den Weg entlang liegt. Ihr alle seht aber den Ast, der auf halbem Weg tief über eurem Weg hängt! Darum will die Barbarin jetzt dort auf gar keinen Fall langgehen!

Jetzt könnte der Waldläufer natürlich sagen, „Der Spielleiter hat aber gesagt, da geht's lang!“. Viel schöner ist es aber, wenn nun eine heiße Diskussion entbrennt. Einige halten den Waldläufer für sehr klug und glauben ihm, einige glauben aber der Barbarin und halten das für eine schlechte Idee. Nun könnt ihr entweder versuchen, der Barbarin ihre Angst zu nehmen, oder ihr einigt euch vielleicht darauf, einen Umweg zu nehmen und einen großen Bogen um den Baum mit dem tiefhängenden Ast zu machen. Vielleicht fällt dem Zwerg ein, man könnte den Baum ja einfach fällen, da könnte dann aber die naturverbundene Elfin energisch dagegen sein.

Das genau ist es, worum es beim Rollenspiel geht. Da ist es dann auch nicht sooo wichtig, sich an die genauen Vorgaben des Charakters zu halten, Hauptsache ihr habt Spaß am Spiel! :-)