

Walddrittertugenden

Die Walddritter

- sind hilfsbereit gegenüber Schwächeren
- erreichen ihre Ziele gemeinsam
- schützen die Umwelt
- benutzen keine Schimpfworte
- sprechen die Wahrheit
- achten auf die Gesundheit
- überprüfen kritisch alles, was ihnen gesagt wird



Umgang mit Polsterwaffen

- Schläge abstoppen und Treffer ausspielen
- Niemals stechen
- Nicht auf Kopf oder Unterleib (auch nicht Hände/ Gesicht) hauen
- Schwerter nie auf die Spitze stellen

Besondere Worte/ Zeichen im Spiel

- **Stopp** = Sofortige Unterbrechung JEDER Handlung, z.B. weil es eine reale Gefahr gibt, sich jemand verletzt hat oder eine Brille heruntergefallen ist.
- **Weiter** = Stoppbefehl wird aufgehoben, das Spiel geht weiter
- **Ernst** = signalisiert, dass es sich eben nicht um Spiel handelt, z.B. jemand bekommt Angst oder jemand verletzt sich.
- **Spiel** = wird gesagt, damit klar ist, dass es sich z.B. um eine gute spielerische Darstellung handelt, ausspielen einer Verletzung o.ä.
- **gekreuzte Arme** = Person ist nicht im Spiel oder unsichtbar, d.h. bitte ignorieren

Kampfregelein, grundsätzlich

- Schläge abstoppen
- Treffer ausspielen, z.B. bei Armtreffer kein Schwert mehr führen, Beintreffer = Humpeln
- 5 Trefferpunkte insgesamt, danach Starre (Abknien oder auf den Boden legen). Starre kann nur durch Heiler/ Magier wieder aufgehoben werden.
- Jeder Treffer muss geheilt werden, auch wenn es in einem Kampf nicht 5 waren! Dh. nach einem Kampf hat man die entsprechenden Wunden, bis diese geheilt wurden.
- Lieber einen schönen Kampf verlieren, als wild herum fuchteln! Wir wollen gutes Rollenspiel haben!!!

Zauberei/ Rituale

Magisch begabte Charaktere (Magier, Druiden, sonstige magische Wesen) können grundsätzlich Zaubersprüche anwenden, wenn sie diese gelernt haben. Damit ein Zauber im Rollenspiel gut dargestellt wird, braucht man dazu immer:

- einen passenden Zauberspruch und
- eine Komponente

Der Zauberspruch kann ein Reim oder eine Satz mit mystischen Worten, es kann aber auch ein kleines Lied oder eine Abfolge von Gesten sein. Die Komponente soll den Zauber unterstreichen, z.B. ein kleiner Schaumstoffball als Wurfkomponente für den Zauber "Feuerball".

Wenn man keinen passenden Zauberspruch hat, kann man sich durch ein Ritual behelfen. Rituale sind allerdings wesentlich aufwändiger und man sollte möglichst viele Mitspieler daran beteiligen.



Heilen

Verwundete können von den Walddrittern auch ohne Zaubersprüche geheilt werden. Allerdings muss man dafür die **Fähigkeit „Heilkunde“** haben. Weiterhin benötigt man Verbände und/ oder Kräuter. Jede Spielwunde (Trefferpunkt) muss extra versorgt werden. Das Verbinden einer Wunde bewirkt, dass der Walddritter nach einer halben Stunde wieder voll einsatzbereit ist. Durch bestimmte Heilkräuter/ Tränke, die im Spiel gefunden werden können, wird die Heilung um die Hälfte beschleunigt werden. Um Kräuter anwenden zu können, braucht man die **Fähigkeit „Kräuter- oder Trankkunde“**.



Wunden heilen:

Der zaubernde Walddritter hält seine Hände gekreuzt über die verwundete Stelle eines anderen Walddritters, spricht seine Zauberformel und zählt langsam bis zehn. Beim geheilten Walddritter schließt sich nun eine Wunde und er kann sein verwundetes Bein oder seinen verwundeten Arm wieder ganz normal einsetzen.

Wiederkehr:

Zusammen mit zwei weiteren Walddrittern kann man hiermit einen vierten Walddritter aus seiner Starre befreien. Hierfür legt jeder der drei Zaubernen eine Hand auf die Stirn des Erstarrten, spricht die Zauberformel und zählt langsam bis zehn. Bei den Drachenrittern funktioniert dieser Zauber allerdings nicht mehr.

Du und Dein Heldencharakter

Mit "Charakter" ist immer die Spielfigur gemeint, also die Rolle, die Du im Spiel darstellst. Damit Du Dich in Deine Rolle auch gut hinein versetzen kannst, solltest Du Dir bei der Erschaffung Deines Charakters ein paar Gedanken machen:



Was kann ich?

Leider kann Dein Spielcharakter auch nur die Dinge, die Du kannst. Wenn Du gerne Rätsel löst, aber nicht so gerne Sport machst, ist ein Krieger die falsche Wahl.

Welche Charakterklasse wähle ich?

Kämpfer, Magier, Alchemist, Heiler, (Waldläufer, Druide)



Wie soll mein Charakter heißen?

Der Name soll leicht zu merken sein, aber dennoch eindeutig. "Spiderman", "Chuck Norris" oder "Conan, der Barbar" sind leider schon vergeben!

Welche Geschichte hat mein Charakter?

Wo kommt er her? Warum ist er in Silvanien unterwegs? Welche Ziele hat er? Hat er Freunde, Geschwister, Eltern?

Wie soll mein Charakter aussehen?

Welche Gegenstände brauche ich? Was muss ich dabei haben (z.B. Komponenten für Zauber, Schwert)? Wie verstaue ich das Ganze? Handschuhe, Hut, Wappenrock, Umhang, Gürtel, Taschen, Beutel, sonstiges.

Hat mein Charakter bestimmte Nachteile oder gar einen Tic?

Das Gewürz im Rollenspiel ist das Ausspielen von Nachteilen. Auch wenn jemand einen "Tic" hat, macht das Spiel besonders Spaß. Nachteile/ Tics können sein: Nicht-lesen-können, Angst vor Waffen/ Metall, Angst allein im Dunkeln, usw..



Beachte, dass man diese Dinge ausspielen muss, auch in Situationen, wo es unangenehm für den Charakter werden kann. Deshalb sind Nachteile eher etwas für die erfahreneren Rollenspieler.



Handreichung zum Waldritter-Einstieg