

Spuren Lesen, Trailsigns und Jagdregeln

Eine inoffizielle Regelerweiterung
für
Dragonsys

Version 8/2006

von
Sandra Meid und Marco Becker

Inhalt

Warum ein Regelwerk für Spuren Lesen, Trail Signs und Jagdregeln?	1
Regeländerungen und -Ergänzungen	2
Spuren Lesen	2
Trail Signs	3
Vollständige Liste der Trail Signs	4
Elbische Trail Signs	9
Jagdregeln	10

Danksagung:

Diese Regeln sind durch Gespräche mit einigen Larpern entstanden. Dafür danken wir den Mitgliedern des Chaos-Larp e.V., den Mitarbeitern von Ars-Sica und vielen Anderen, denen die Fertigkeit Spuren Lesen nicht weit genug ging. Ohne eure Hilfe und Ideen hätten wir es nicht geschafft.

Anmerkung:

Dieses Regelwerk ist als freie Ergänzung zur DragonSys LARP-Regelwerkreihe, '93-'94 Edition, entstanden. Es ist kein offizieller Bestandteil dieser Reihe und hat daher auch keine allgemeine Gültigkeit. Die offiziellen Bände der DragonSys-Reihe sind beim Jürgen Wittman Verlag, in Zusammenarbeit mit dem G&S Verlang erschienen.

Wir stellen dieses Regelwerk auf Anfrage gerne jedem zur Verfügung, der danach spielen möchte. Kopien zu nichtkommerziellen Zwecken sind ausdrücklich erlaubt und erwünscht.

Warum ein Regelwerk für Spuren Lesen, Trailsigns und Jagdregeln?

Ganz einfach weil es im DragonSys nichts dergleichen gibt. Es gibt nur Regeln für das Spuren Lesen und selbst diese sind nicht sehr LARP-tauglich. Wir haben uns einige Gedanken gemacht, um diese Fertigkeit zu verbessern und attraktiver zu gestalten.

Die Fertigkeit Spuren Lesen wird in diesem Regelwerk zwar nicht großartig abgeändert, allerdings werden wir einfache Mittel aufzeigen, mit denen man diese Fertigkeit im LARP besser darstellbar machen kann.

Trailsigns sind einfache Wegzeichen, die Waldläufer, Druiden, oder sonstige Lebewesen der Wälder benutzen, um untereinander zu kommunizieren. Dieses Regelwerk wird sich hauptsächlich mit ihnen befassen.

Jagdregeln sind nicht auf jedem LARP anwendbar, denn es bedarf einer gewissen Vorbereitung und genügend NSC's bzw. SL's um dies richtig darzustellen. Warum sollten die Charaktere nicht einmal in die Wildnis gehen und versuchen Tiere zu jagen, damit sie genügend Essen haben. Am besten lassen sich die Jagdregeln auf kleinen Wald- und Wiesencons einsetzen, wo die Orga auch die Küche stellt. Aber mehr Details im entsprechenden Kapitel.

Regeländerungen und – Ergänzungen

Für alle zusätzlichen Fertigkeiten in dieser Regelerweiterung wird bezug auf die eigentliche Fertigkeit *Spuren Lesen* genommen. Für **volle 10 Fertigungspunkte** in der Fertigkeit *Spuren Lesen* bekommt der Charakter **gewisse Vorteile**. Die genauen Vorteile werden in den folgenden Abschnitten genauer erklärt.

Spuren Lesen

Diese Fertigkeit funktioniert ganz normal, wie im DragonSys Regelwerk angegeben. Allerdings hat der Charakter die Möglichkeit, sich für **volle 10 Punkte** in der Fertigkeit *Spuren Lesen* je eine bestimmte Spur aussuchen, wie z.B. Orkspuren, Ogerspuren oder Halblingspuren. Die Erklärung ist ganz einfach. In der Vergangenheit hat der Charakter gelernt bestimmte Spuren genau zu lesen und zu identifizieren. Die genaueren Details der Spuren, wie z.B. Gruppengröße, Anzahl der Kreaturen, werden immer noch ganz normal nach der Tabelle im DragonSys Regelwerk abgehandelt.

Darstellung

Eine Schwierigkeit im Larp war schon immer die Darstellung der Spuren. Hier geben wir euch eine einfache Möglichkeit um Spuren darzustellen. Der Einfachheit halber benutzen wir Runensymbole auf kleinen farbigen Zetteln, um verschiedene Spuren darzustellen. Dabei müssen es insgesamt nicht mehr als zwanzig Runen sein, wobei jedes Runensymbol für eine andere Spur steht. Die verschiedenen Farben haben einfach nur den Hintergrund, daß manche Spuren offensichtlicher zu finden sind, wobei andere etwas schwieriger auszumachen sind.



Beispiel:

Runen	Spur	Zettelfarbe
Ƶ	Orkspuren	rot
ƚ	Ogerspuren	weiß
h	Halblingspuren	braun

Die Runen müssen nicht zwangsläufig immer dieselbe Spur bedeuten. Durch den immer wieder wechselnden Einsatz der Runen von einem Larp zum nächsten, kann man sicher gehen, daß Larper Outtimewissen als Intimewissen mißbrauchen.

Die Frische der Spuren darzustellen ist recht einfach. Eine frische Spur läßt sich durch eine schwarz gedruckte Rune darstellen; eine etwas ältere Spur durch eine etwas verblaßte Rune.

Beispiel:

frische Spur	ältere Spur
	

Das Alter der Spuren kann willkürlich von der Orga festgelegt werden und beim Check-In mit der Spuren-Runentabelle herausgegeben werden, oder es liegt bei den Spielern, selber festzustellen, wie alt die gefundenen Spuren wohl sind.

Trail Signs

Trailsigns oder Wegzeichen, wie der Normaleuropäer dazu sagt, sind Zeichen, die an Wegen oder in der Natur angebracht sind. Einige der Zeichen sind auch in der Zivilisation zu finden. Grundsätzlich kann man sagen, daß diese Trail Signs zur Kommunikation zwischen Waldläufern, Druiden, Elben usw. dienen, die im Wald oder der Natur leben und/oder diese bereisen. Die Wegzeichen sind meist unmittelbar auf dem Boden oder in maximal einem Meter Höhe angebracht, gezeichnet, geritzt oder gemalt. Das Mittel der Darstellung ist absolut frei und kann von jedem Benutzer der Trail Signs selbst festgelegt werden.

Meist greifen die Benutzer der Trail Signs auf Holzkohlestücke, Kreide oder Stöckchen zurück, um die Zeichen an den geeigneten Stellen anzubringen. Der genaue Ort bleibt auch jedem Benutzer frei wählbar, ebenso wie die Größe. Die minimal noch zu erkennende Größe der Trail Signs ist ungefähr 10x10 cm. Alles was darunter liegt, wird meist nicht erkannt oder entdeckt.

Für **volle 10 Punkte** in der Fertigkeit Spuren Lesen kann sich der Charakter **ein Trailsign** aus der unten stehenden Liste aussuchen. Dieses Wegzeichen kann er dann schreiben, lesen und kennt seine tiefere Bedeutung.

Vollständige Liste der Trail Signs



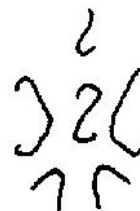
Antimagisches Feld/magische Falle

Dieses Wegzeichen weist auf ein antimagisches Feld oder eine/mehrere magische Fallen hin. Das Zeichen markiert den direkt betroffenen Bereich, der sich hinter dem Zeichen befindet. Man sollte sich also tunlichst nicht näher an die Markierung heranwagen, wenn sie gesichtet wurde.



Bewohnter Rastplatz

Dieses Zeichen zeigt einen regelmäßig bewohnten Rast- und Ruheplatz an. Meist sind dort Waldläufer oder Druiden anzutreffen.



Einfluß von Chaos/chaotischer Magie

Diese Markierung weist auf den Einfluß des Chaos oder chaotischer Magie hin. Das Zeichen stellt dabei die äußere Grenze des Einflußbereiches dar.



Eingang zu einem Verlies/Höhlen/versteckte oder Geheimtüren

In der Nähe dieser Zeichen kann man nach Höhleneingängen oder Verlieseingängen suchen. Ebenso weisen sie auf Geheimtüren oder versteckte Türen hin. Der Eingang ist meist innerhalb von zwanzig Metern um die Markierung.



Gedankenschinder

Diese Markierung trifft man eigentlich so gut wie nie an, denn sie deutet den Einfluß von Gedankenschindern an. Glücklicherweise sind diese Monstren sehr selten.



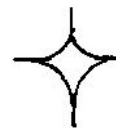
Gefährlicher Ort

Dieses Zeichen weist auf die Präsenz von gefährlichen Monstren hin. Wenn man die Markierung sieht, werden sich die Kreaturen innerhalb von zweihundert Metern aufhalten oder lagern. Also Vorsicht!



Goblins/Orks/Trolle/Riesen

Dieses Zeichen steht für den Einfluß von Goblins, Orks, Trollen oder Riesen. Die Markierung stellt die Außengrenzen des von den oben genannten Monstren bewohnten Gebiet dar.



Grab/Grabstätte

Diese Markierung zeigt ein in der Nähe befindliches Grab oder eine alte Grabstätte an.



Gute Magie am Werk

Dieses Zeichen weist auf die Präsenz von Lichtmagie oder Göttlicher Magie hin. Die genaue Art der Magie wird nicht offenbart, meist kann man die Markierung in der Nähe von alten Opferstätten für längst vergessene Religionen finden.



Reiseportal

Diese Markierung wird meist in direkter Nähe eines lupianischen Reiseportals angebracht. Innerhalb von hundert Metern kann man auf ein Portal stoßen. Wohin es einen führt, ist meist unbekannt.



Richtungszeichen

Dieses Zeichen dient als Richtungszeichen für Waldläuferwege in der Wildnis. Die Richtung wird durch den Aufwärtsbogen dargestellt. Der Weg verläuft immer an der Markierung entlang, man muß nur weitere Zeichen finden, um dem Weg zu folgen. Die Zeichen sind in Abständen von zwanzig bis fünfzig Metern angebracht.



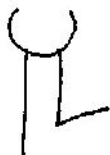
Sicherer Rastplatz

Dieses Zeichen bürgt für einen sicheren Rastplatz mit guter Möglichkeit zur Verteidigung. Ebenso kann es sein, dass man dort eine gute Aussicht auf die Umgebung hat, ohne gesehen zu werden. Der Rastplatz befindet sich innerhalb von fünfzig Metern um das Zeichen.



Sichere Schenke/Gasthaus/Unterkunft

Sollte man dieses Zeichen sehen, dann kann man sich unbesorgt dort niederlassen. Die Unterkunft ist sicher, man wird nicht über's Ohr gehauen und nicht bestohlen. Die Markierung ist meist an der Rückseite des Objekts angebracht.



Teufelshörner

Dieses Zeichen steht für dämonische oder teuflische Präsenz. Ebenso kann die Markierung auf den Einfluß einer bösen Gottheit hinweisen und ihren okkulten Opferstätten und alten Tempeln gefunden werden.



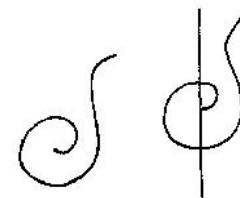
Tor zur Unterwelt

Diese Markierung zeigt ein Tor in die Unterwelt an. Mit Unterwelt kann man viele Dinge bezeichnen: Die Hölle, der Abgrund oder die Totenwelt. Ein Tor zur Unterwelt findet man innerhalb von einhundert Metern um die Markierung.



Unsichere oder teure Schenke/Gasthaus/Unterkunft

Obacht ist bei diesem Zeichen angebracht, es deutet auf eine unsichere oder maßlos teure Schenke oder Gasthaus hin. Man kann damit rechnen, daß man in solch einer Unterkunft überfallen wird oder einem noch Schlimmeres widerfährt. Im besten Falle wird man um das letzte Silber geschröpft, das man noch hat. Das Zeichen ist meist auf der Rückseite des Objekts angebracht.



Versteckte Wasserquelle/Wasservorräte

Diese Markierung dient dazu auf eine Wasserquelle hinzuweisen, die in zwanzig Meter Umkreis zu finden ist. Ist eine vertikale Linie durch das Zeichen gezogen, so ist die Wasserquelle vergiftet!



Verstecktes Lager

Dies ist das Zeichen für verstecktes Essen, Wasser, Waffen etc. Die Gegenstände können sich bis zu zwanzig Meter um das Zeichen versteckt sein.



Zollstation

Diese Markierung weist auf eine Zollstation auf der Straße hin. Es kann sich dabei auch um Brückenzoll über einen Fluß handeln. Das Zeichen ist mindestens zweihundert Meter um die Zollstation angebracht.

Elbische Trail Signs



Elbenterritorium (elbische Zeichen)

Diese alten Zeichen dienen den Elben als Grenzzeichen ihres Herrschaftsbereiches. Wenn man diese Markierungen findet, ist es fast sicher, daß sich dort Elben niedergelassen haben, und dies als ihre Heimat ansehen.



Umkehren

Dieses elbische Zeichen deutet für Nichtelben einen Bereich an, wo man nicht erwünscht ist und umkehren sollte. Die Elben sind für ihr xenophobes Verhalten bekannt und diese Markierung setzt eindeutig Grenzen für Nichtelben.

Jagdregeln

Diese Regeln, welche die Larpjagd näher erklären, sind sicherlich nicht für jedes LARP geeignet. Am besten sind sie auf LARP's darzustellen, wo die Orga auch gleichzeitig die Teilnehmer bekocht. Diese Regeln sind eine Simulation für eine Jagd, allerdings nur auf LARP-Regeln ausgelegt. Stellen wir uns folgende Situation vor:

Die SC's sind derzeit in einer einfachen Hütte untergebracht und werden von ein paar Dörflern bekocht. Allerdings haben diese, aufgrund von Orkangriffen, keine großartigen Essensvorräte. So gibt es morgens und abends höchstens zwei Schnitten Brot und Mittags ein einfaches Süppchen. Die Waldläufer und Krieger unter den SC's wollen am nächsten Tag in den Wald gehen, um etwas besseres für das Abendessen zu jagen...

Prinzipiell ist die das oben genannte Beispiel eine gute Sache, vor allem, weil es das Rollenspiel fördert, da die meisten SC's die Jagd richtig darstellen werden.

Aber warum sollten die Jäger nur so tun, als wenn sie jagen? Wäre es nicht viel besser, wenn sie real jagen und um die Jagdbeute kämpfen müßten?

Deshalb haben wir diesen Vorschlag zur Darstellung:

Die Orga bastelt im Vorfeld einige Zielscheiben, z.B. aus Pappe. Diese müssen nicht groß sein, es wäre sogar von Vorteil, wenn ihr Durchmesser 50 cm nicht überschreitet. Beachtet, daß zu kleine Ziele den Frustrfaktor erhöhen. Diese Pappziele werden erst dann im Wald verteilt, wenn die SC's ansagen, daß sie jagen gehen. Jeder Zielscheibe wird ein NSC oder eine SL zugeteilt. Nun müssen die SC's die Zielscheiben finden und zweitens erfolgreich mit einer Fernkampfwaffe treffen. Ab welcher Entfernung der Jäger mit der Fernkampfwaffe schießt ist egal, wichtig ist nur, daß er nicht zu nahe an das Ziel kommt. Hier ist das Einfühlungsvermögen der NSC's/SL gefragt. Sie stellen sozusagen die Sinne des gejagten Tieres dar und können auf laute Geräusche oder Fehlschüsse die Zielscheibe einpacken und damit verschwinden. Dies ähnelt einem flüchtenden Tier auf der Jagd.

Trotzdem gilt es folgendes zu bedenken:

Waldläufer, Druiden, Elben usw. werden vermutlich geschickter im Umgang mit Wildtieren sein, deshalb sollten sie generell näher an die Zielscheiben herankommen als Krieger, Magier o.ä. Sollte der Jäger zu laute Geräusche machen oder das Ziel verfehlen, so wird es aufgeschreckt und flieht.

Die SL/Orga sollte sich für jedes Jagdziel einen Mindestabstand überlegen, der von Waldläufern o.ä. nicht überschritten werden darf. Dieser Abstand sollte bei Kriegern, Magiern usw. größer sein als bei den naturverbundenen Charakteren. Unterschreitet jemand diese imaginäre Grenze, wird das Ziel aufmerksam auf den Jäger und flieht ebenso.