



*"Besides they're not rules. They're actually more like guidelines!"
Captain Barbosa, Pirates of the Carribean*

Inhaltsverzeichnis

Vorwort: Was ist das Projekt Phoenix?.....	4
1. Allgemeines	5
1.1 Was ist LARP? Wofür stehen die Begriffe?	5
1.2 Hintergrundstory – Die Geschichte der Phoenix	7
2. Charaktererschaffung	8
2.1 Wie erschaffe ich mir meinen Charakter?.....	8
2.2 Außerirdische – ein kurzer Abstecher	9
2.3 Der Lebenslauf meines Charakters.....	9
3. Allgemeine Spielregeln	11
3.1 Die Spielleitung (SL)	11
3.2 Der NCS-Koordinator	11
3.3 Die NSC's	12
4. Kampf.....	13
4.1 Trefferzonen	13
4.2 Energiewaffen.....	14
4.3 Projektilwaffen	15
4.4 Nahkampfwaffen	15
4.5 Unbewaffneter Nahkampf	16
4.6 Spiel und Sicherheit beim Kampf.....	17
5. Ausrüstung und andere Gegenstände	18
6. Die wichtigste Regel von allen.....	19

Vorwort: Was ist das Projekt Phoenix?

Phoenix ist eine kleine Gruppe begeisterter Rollenspieler, die sich aus verschiedenen Gebieten Deutschlands zusammengetan haben, um ein interessantes Live- und Internet-Rollenspiel im Science Fiction-Genre zu gestalten.

Was uns von anderen Rollenspielgruppen unterscheidet, ist der Genremix, den wir uns als Hintergrundgeschichte ausgedacht haben und die Tatsache, dass sich bei uns das Spiel sehr um die Spieler und ihre Beteiligung am Plot dreht.

Die SL ist stets bemüht, den Plot auf die Spieler anzupassen und die für den Spieler wichtigen Elemente seines fiktiven Charakters auszubauen, zu fordern und zu fördern. Doch auch Die Handlungen der Spieler selbst sind sehr wichtig und haben großen Einfluss auf die zukünftige Handlung.

Außerdem sind wir auch stets bemüht, dass sich die Spieler nicht nur während des Spiels gut verstehen, sondern dass wir auch im privaten Leben gut miteinander auskommen und so eine harmonisierende Gruppe bilden. Anonymität gibt es bei uns nicht. Das ist sehr wichtig.

Das Rollenspiel Phoenix setzt sich aus zwei Elementen zusammen: Zum Einen die regulären LARP-(LiveAction Roleplay)Veranstaltungen und zum Anderen das Internetrollenspiel im Forum der Phoenix-Gruppe (zu finden unter: www.uss-phoenix.de).

Diese beiden Elemente ermöglichen es dem Spieler, seinen fiktiven Charakter 24 Stunden täglich und 365 Tage im Jahr zu spielen und mit den anderen Charakteren zu interagieren. Natürlich nur schriftlich, indem der Spieler aufschreibt, was sein Charakter gerade tut. Doch dadurch, dass auch die anderen Spieler diese Einträge sehen können, können sie genauso mit den anderen Charakteren spielen, wie es auf einem LARP der Fall wäre, nur das man auf einem LARP eben direkt mit dem Spieler interagieren kann und vieles schneller geht.

Wie es aber bei jeder Gruppe der Fall ist, müssen auch hier Regeln aufgestellt werden, die das Zusammenleben und das Spiel reibungslos ablaufen lassen.

Diese Regeln sind hier aufgeschrieben.

Viel Spaß wünscht

EUER

PHOENIX-TEAM

1. Allgemeines

Der allgemeine Teil des Regelwerks erklärt die grundlegenden Dinge. Gerade für Neueinsteiger ist dieser Teil besonders interessant, da die ganzen Insider-Abkürzungen erläutert werden und erklärt wird, worum es in einem LARP geht und welche Hintergrundgeschichte (Spielbrett) das Spiel hat. Alte Hasen möchten dieses Kapitel vielleicht überspringen.

1.1 Was ist LARP? Wofür stehen die Begriffe?

LARP ist die Abkürzung für LiveAction Roleplay (zu deutsch: Liverollenspiel). Es vereint im Prinzip die Grundaspekte des Pen&Paper- oder Tischrollenspiels und der Schauspielerei, aber es gibt auch einige fundamentale Unterschiede. Übrigens benötigt man keine Vorkenntnisse in diesen Bereichen, aber sie schaden auch nicht.

Beim Live-Rollenspiel spielt man eine andere, fiktive Person in einer anderen Zeit und/oder Realität. Dabei muss man reagieren wie diese Figur, handeln und reden wie diese Figur. Wie beim P&P-Rollenspiel gibt es einen Spielleiter, der dir zur Seite steht und dir sagt, was du tun kannst und was nicht. Allerdings gibt es keine Würfel. Dennoch: Manche Elemente erfordern sicherlich eine gehörige Portion Phantasie, aber dafür hat der Mensch sie doch. Da ist der große Feuerball, den der Magier gerade gezaubert hat, eben nur ein ordinärer Softball, und der Vampir, der sich in einen Wolf verwandelt hat, trägt nur eine Latexmaske.

Live-Rollenspiel trägt Züge eines Schauspiels, doch es unterscheidet sich andererseits auch davon, da der Plot, also die Handlung, offen ist. Beim Theaterstück lernt man einen Text auswendig und trägt ihn dann vor. Beim Live-Rollenspiel bekommt man wenige bis gar keine Vorgaben, während der übrigen Zeit spielt man spontan und intuitiv, eben seinem Charakter getreu. Ein LARP ist kein Theaterstück. Man hat nicht genau das zu tun, was der Regisseur sagt. Deine Figur hat seinen eigenen Willen. Ein LARP ist aber auch kein Schauplatz für sein persönliches Ego. Man sollte versuchen, mit anderen zu interagieren und seine Figur möglichst lebensecht zu verkörpern, aber nicht versuchen, sich um jeden Preis als Superheld zu produzieren. Wichtig ist stattdessen, den Spielspaß der Mitspieler durch gutes Spiel mitzutragen. Wenn das alle machen, wird das Spiel monumental!

Damit das Regelwerk für dich einfach zu überschauen ist, sind hier die gängigen Übersetzungen, die man in einem LARP verwendet, aufgelistet:

Abk.		Abk.	
LARP	LiveAction Roleplay	Con	Convention/Veranstaltung
SL	Spielleitung	Location	Ort des Spiels
NSC	Nicht Spieler Charaktere	Charakter	dargestellte Spielfigur
SC	Spieler	Treffer	Abstrakte Darstellung der Lebensenergie einer Figur
IT	In-Time	OT	Out-Time
P&P	Pen&Paper	Plot	Die Handlung eines Meetings.
PSI	Parapsychologie; Die Kraft Elemente mit dem Geist zu beeinflussen/verändern. Im Prinzip die wissenschaftliche Erklärung für Magie.	Spielstopp	Wird in (OT-) Notsituationen ausgerufen, z.B. Kontaktlinse verloren etc., und ist in der Regel nur eine kurze Unterbrechung des Spiels, im Gegensatz zur konkreten Out-Time.
ITF	In-Time-Forum	Meeting	LARP-Veranstaltung
LL	Lebenslauf		
NSC-Co	NSC-Koordinator		



1.2 Hintergrundstory – Die Geschichte der Phoenix

Unser Hintergrund ist die bekannte TV-Serie *STAR TREK*[®] und deren Kinofilme, die chronologisch den Aufbau unserer Geschichte aufzeigen. Genauer gesagt, beginnen wir dort, wo der letzte Kinofilm (10. Nemesis) aufhört.

Nachdem die Enterprise also ihre letzte Reise angetreten hat, greifen die Borg in einem Großangriff den Alphaquadranten an. Mit über 300 Borgkuben und fast 150 Sphären droht alles im Alphaquadranten vernichtet und assimiliert zu werden. Die letzte Hoffnung der Föderation besteht darin, die Borg mit dem sog. Pandora-Virus außer Gefecht zu setzen, was viele Mitglieder der Föderation (darunter auch die Vulkanier) nicht unterstützen, da Pandora für seine Unberechenbarkeit bekannt ist. Pandora reproduziert sich selbst und verteilt sich über alle möglichen Übertragungsmedien auf andere Schiffe, um dort alle Elemente, basierend auf kristalliner Technologie, zu löschen und teilweise zu zerstören. Doch als man glaubte, Pandora kontrollieren zu können und man es schließlich einsetzte, geschah genau das, wovor die Vulkanier gewarnt hatten: Die Vernichtung aller kristallinen Datenträger auf allen Schiffen des Alphaquadranten. Die Borg wurden zwar zurückgeschlagen, doch auch der Alphaquadrant stürzte zurück in die technologische Steinzeit...

100 Jahre später, im Jahr 2488, macht sich eine kleine Gruppe auf den Weg durch die Weiten des Alls um das letzte, bekannte Föderationsschiff zu finden: Die USS PHOENIX.

Soweit die Vorgeschichte. Eine ausführlichere Version der Vorgeschichte und die bislangigen Ereignisse im LARP kannst du auch im Forum nachlesen.

Was wir allerdings nicht wollen, ist ein reines STAR TREK-LARP, wenn auch das Star Trek-Universum als Vorgeschichte dient, so wollen wir uns nicht nur darauf beschränken (obwohl wir das bisher tun). Es ist gut möglich, dass man hier auch mal auf einen Corillianer (STAR WARS[®]), Remmonilla (eigene Erfindung) oder Zentauri (Babylon 5[®]) trifft. Wichtig ist nur, dass die Grundstory als unser Spielbrett angesehen wird, „auf“ dem wir unsere LARP's spielen werden und nach dem jeder Charakter erschaffen werden muss.

Das wichtigste Element unserer Geschichte ist die Interaktivität. Jeder Spieler kann die Geschehnisse dieses Universums selbst lenken, jede Entscheidung hat Einfluss und Konsequenzen. Die Zukunft kann von jedem Spieler mitgeprägt werden. Das ist der Grundgedanke unseres LARPs.

2. Charaktererschaffung

Um ein Spiel zu spielen braucht man drei Dinge: Das Spielbrett, die Spielfigur und die Spielregeln.

Das Spielbrett (unsere Hintergrundgeschichte) haben wir dir im vorhergehenden Kapitel erläutert. Nun ist es an der Zeit, dir deine Spielfigur zu erklären bzw. dir mitzuteilen, wie du eine Spielfigur erschaffen kannst und was du dabei beachten musst.

2.1 Wie erschaffe ich mir meinen Charakter?

Zuallererst musst du dir überlegen was du darstellen kannst. Klingt einfach, ist aber so.

Wenn du jetzt eine Figur gefunden hast, die zu deinem Aussehen passt, kommt der nächste Schritt: Du musst dir im klaren werden, dass du deine Figur ein ganzes Wochenende lang spielen musst. Du solltest dir also gut überlegen, ob du wirklich die große Latexmaske, unter der du kaum atmen kannst, benutzen solltest. Im Grunde gilt also folgendes: Alles was du darstellen kannst, ist okay. Was dich zu stark in deinen Körperfunktionen behindert solltest du nicht benutzen.

Soviel zum Aussehen deines Charakters. Doch wie das Wort „Charakter“ schon sagt, braucht deine Figur mehr Tiefe. Du musst dir überlegen, wie deine Figur in manchen Situationen reagiert und v.a. warum deine Figur so reagiert. Hasst er Vulkanier, weil seine Eltern von einem getötet wurden? Liebt er Blumen, weil seine Freundin/sein Freund die immer für ihn gepflückt hat? Das alles ist wichtig, um deinen Charakter im Spiel wirklich lebendig machen zu können, selbst wenn du im Augenblick wenig Sinn darin sehen magst: Es wird dir später helfen.

Du solltest dir auch Gedanken machen, was deinen Charakter von dir unterscheidet, damit du nicht dieselbe Person bist und nur ein anderes Outfit trägst. Die anderen Spieler sollten unterscheiden können, wann du spielst und wann nicht. Vielleicht hat dein Charakter eine andere Gestik und/oder Mimik mit der er Sachen ausdrückt. Oder er ist im Gegensatz zu dir kein emotional handelnder Charakter, sondern der absolute Draufgänger und Querschläger.

Aber davor brauchst du keine Angst zu haben, es ist leichter, als es sich im Moment noch anhört.

2.2 Außerirdische – ein kurzer Abstecher

Das wichtigste Merkmal, das du bei der Wahl einer außerirdischen Rasse als Spielfigur beachten solltest, ist Darstellbarkeit. Du musst dir also überlegen, was du darstellen kannst. Wenn du z.B. 20 Jahre alt bist, wird es schwer für dich sein, einen 80 Jahre alten Opa zu verkörpern. Du könntest zwar verwirrt spielen, stottern und so weiter, nur aussehen würdest du immer noch wie ein 20jähriger Mensch. Das gilt ebenso für die Wahl deiner Rasse. Etwas nüchterne Selbsteinschätzung ist hier angebracht. Wenn du etwas mehr Fleisch auf den Rippen hast, wirkst du als Vulkanier vielleicht etwas seltsam. Ebenso wie du als 1,50 Meter großer Wookiee vermutlich niemandem Angst einjagen kannst.

Die Darstellbarkeit bezieht sich allerdings nicht nur auf körperliche Attribute. Viele Völker verfügen über außergewöhnliche Fähigkeiten, manche können Gedanken lesen während andere vielleicht nur immun gegen Volksmusik sind. Doch gerade exotischere Fähigkeiten wie Telekinese, Fliegen oder Gestaltwandel sind schwer bis überhaupt nicht darstellbar. Bevor du also überstürzt eine Rasse mit übermenschlichen Kräften wählst, frag erst mal beim SC-Koordinator nach. Da endet die Demokratie dann doch...

Wenn du jetzt also eine Figur gefunden hast, die zu deinen körperlichen Voraussetzungen passt, kommt der nächste Schritt: Du musst dich **VOR DEM SPIEL** mit der eventuell nötigen Maskierung auseinandersetzen. Zum Beispiel sind einige Leute allergisch gegen den Hautkleber Mastix. Auch das Kostüm muss gesucht und gefunden werden.

Last but not least: Kulturelle Aspekte. Wenn du eine bereits existierende Rasse spielen möchtest, solltest du dich über die wichtigsten kulturellen Merkmale wie Sprache, Religion, Staatsform und genereller sozialer Umgang informieren. Solltest du eine eigene Rasse „erfinden“, so musst du all diese Merkmale selbst basteln. Tu das jetzt. Nicht erst später.

Wenn du dir also alle deine Gedanken gemacht hast und mit dem SC-Koordinator auf einen Nenner gekommen bist geht es an deinen Lebenslauf.

2.3 Der Lebenslauf meines Charakters

Der Lebenslauf ist wichtig für die SL (Spieleitung), die anderen SC's (Spieler) und für dich. Die SL braucht ihn, um ein Meeting auf deinen Charakter abzustimmen und die anderen Spieler brauchen ihn, um herauszulesen wie man deinen Charakter spielt. Das ist für sie besonders im ITF (In-Time-Forum) wichtig, da sie dort wohlmöglich auch deinen Charakter in ihren Einträgen verwenden, um mit ihm zu interagieren.

Für dich ist der Lebenslauf natürlich auch wichtig, denn er stärkt deine Spielfigur und macht sie realer, da du auf die entsprechenden Daten zurückgreifen kannst und nicht immer neu improvisieren musst.

Deinen Lebenslauf erstellst du in zwei unterschiedlichen Ausführungen:

- Der Lebenslauf für Spieler: Ein Lebenslauf, wie du ihn abgeben würdest, wenn du dich für einen Job bewirbst. Nett, nicht zu lang, und es stehen nur die freundlichen, bereinigten und unter Umständen erstunkenen und erlogenen Dinge drin. Diesen Lebenslauf können die Spieler in- und out-time lesen und kennen. Wie wenig ahnen sie doch, was wirklich in dir steckt...
- Der Lebenslauf für die SL: Ein möglichst ausführlicher Lebenslauf, der wahrheitsgetreu deine Vorgeschichte wiedergibt. Außerdem solltest du out-time dazuschreiben, was deine Erwartungen, Vorschläge und Einschränkungen sind, was die mögliche Zukunft dieses Charakters angeht. Zum Beispiel schreibst du vielleicht, dass deine Familie vor Jahren bei einer Expedition verschollen ist. Im SL-Lebenslauf gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder du beschreibst genau, was mit ihnen passiert ist mit einem Hinweis, wie eine SL dies bei einem Con verwenden könnte, oder du schreibst etwas wie „Dies ist mit Absicht so offen gehalten, jede SL kann daraus machen, was sie will. Ich lasse mich überraschen.“

3. Allgemeine Spielregeln

Wir haben jetzt unser Spielbrett und unsere Spielfiguren darauf aufgestellt. Nun fehlen noch unsere Regeln. Bei einem so komplexen Spiel, wie dem Liverollenspiel, wo man immer mit dem Unmöglichen und jeder Entscheidung oder Idee eines Spielers rechnen muss, die den Plot stark verändern kann, ist es natürlich nicht möglich, alle Bereiche des Spiels in Regeln zu fassen, die sich nicht verändern können.

Deswegen nimmt man einen Spielleiter, der auf individuelle Weise das Spiel überwacht und die Spieler in die richtige Richtung lenkt.

3.1 Die Spielleitung (SL)

Merke:
Die Spielleitung (SL) hat immer Recht!

Es gibt auf einem LARP mindestens eine Person, die an ihrem Ärmel (oder auch Hosenbein) ein rotes Band/Tuch gebunden hat. Dies ist die Spielleitung (SL), die das Meeting organisiert und überwacht. Meist spielt diese Person genauso mit, wie alle anderen Spieler, nur das sie den Plot eben schon von vorne bis hinten kennt und dir all deine Fragen beantworten kann.

Wenn etwas nicht stimmt, gehst du zu ihr und teilst ihr das mit. Möchtest du nachts allein in den Wald gehen, dann gehst du vorher zur SL und sagst ihr Bescheid, wo genau du hingehen möchtest. Wenn du bei einem Rätsel nicht weiter kommst oder einfach neue Spielanweisungen haben möchtest... egal, alles was dich beschäftigt, klärt die SL mit dir.

Und es ist ganz wichtig, dass du die Anweisungen der SL genau befolgst. Wenn die SL sagt, dass niemand in den Wald geht, so möchte die SL hier nicht „Spielverderber“ sein, sondern einfach für deine Sicherheit sorgen. Wer die Anweisungen der SL vorsätzlich nicht befolgt, muss damit rechnen, für mindestens eine Veranstaltung oder im schlimmsten Fall sogar permanent von den Veranstaltungen gesperrt zu werden.

Im ITF (In-Time-Forum) ist die SL der Erzähler (oder auch Plotleiter). Genau wie im LARP vergibt er Spielanweisungen, an die sich die Spieler zu halten haben. Was natürlich im Forum nicht der Fall ist: dass die Spieler durch die Location gefährdet sind.

3.2 Der NCS-Koordinator

Diese Person trägt auf einem LARP eine gelbe Binde am Arm oder Bein. Seine Aufgabe ist es die NSCs zu koordinieren, wie der Name auch schon sagt. Mitunter kann es aber auch sein, dass sich diese Person an die

Spieler (oder nur einen Spieler) wendet. In dem Fall gilt das gleiche wie bei der SL: Die Anweisungen sind zu befolgen!

3.3 Die NSCs

Die NSCs sind die Gegner und Freunde der SCs. Ein Rollenspiel wäre ziemlich langweilig, wenn man Sie nicht hätte, da sonst nur die Spieler da stehen würden, ohne andere Personen. Sieh es mal so: Wenn du mit deinen Freunden in die Disco gehst, triffst du mit deiner Gruppe auf die verschiedensten Leute.

Was sind NSCs nicht? Spieler zweiter Klasse! Diese Figuren sind ebenso ernst zu nehmen wie jeder normale Spielcharakter auch. NSCs sind nicht Kanonenfutter, und sie werden nicht getötet „weil es ja nur NSCs sind“! Dieses Meta-Thinking (Out-Time-Information fließt in das Spiel mit ein) wird nicht toleriert. Zu keiner Zeit.

Wenn du im Spiel mit der Gruppe Spieler in eine Stadt gehst, die vollkommen leer ist, ist das langweilig und wirkt unrealistisch.

Deswegen sind sie da.

Sie spielen deine Feinde und deine Freunde, doch was das Beste ist: Wie im wirklichen Leben weißt du nicht, ob es Feinde oder Freunde sind.

NSCs, die durch eine grüne Arm- oder Beinbinde gekennzeichnet sind (und nur diese), haben dieselben Weisungsbefugnisse gegenüber den Spielern, wie der NSC-Koordinator oder die SL. Alles was sie sagen gilt als Spielanweisung und muss von den Spielern befolgt werden.

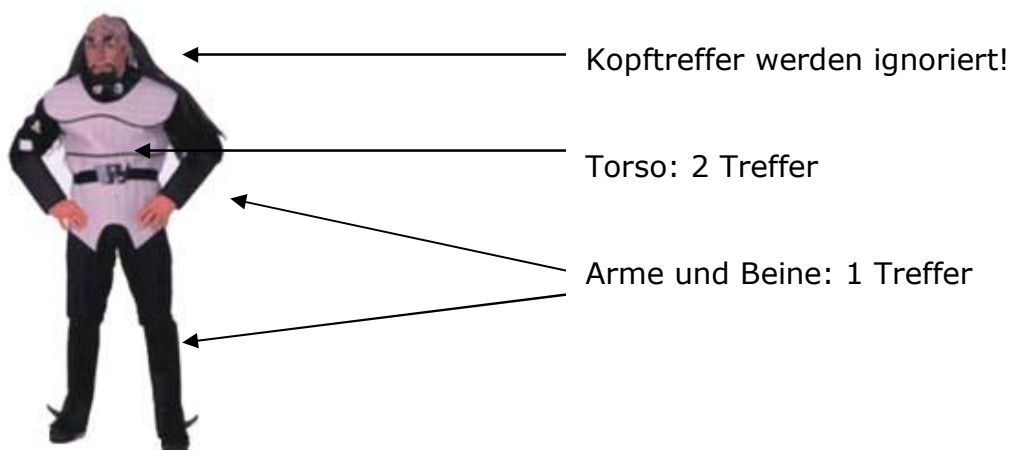
4. Kampf

Ein wesentliches Element des Spiels ist die aktionsbetonte Durchsetzung individuell kontrastierender Interessen, oder auch Kampf genannt.

Im Kampf trennt sich die Spreu vom Weizen, und dies sowohl in- als auch out-of-character. Denn im Kampf sind die Chancen ausgewogen, und häufig entscheidet allein das persönliche Geschick, ob ein Charakter überlebt oder, nun ja, eben nicht.

4.1 Trefferzonen

Zunächst eine geniale Illustration, welche die Trefferzonen anzeigt, die jeder Spieler besitzt:



Was bedeutet das nun? Ganz einfach:

Jeder Arm, jedes Bein haben genau einen Trefferpunkt. Der Torso hat allerdings zwei Treffer. Einige wenige Rassen haben evtl. mehr oder weniger Trefferpunkte. Doch dies wird nur in Ausnahmefällen zugelassen und ist meist nur in Verbindung mit Nachteilen in anderen Bereichen möglich. Außerdem kann man sich zusätzliche Treffer durch Rüstung verschaffen. Doch damit wir uns nicht falsch verstehen: Diese „Rüstung“ muss auch wirklich getragen werden. So etwas kann nicht durch ein mobiles Kraftfeld simuliert werden, dessen Generator zufällig aussieht wie eine ADAC-Anstecknadel. Wer unbedingt meint, mehr Treffer als andere Spieler zu brauchen, der muss auch etwas dafür tun. Weiter im Text: Wir unterscheiden noch zwischen Kampf mit Distanzwaffen und Nahkampfwaffen (also Schwertern, Äxten, Schlagstöcken, aber auch z.B. Klauenhände). Und Kopftreffer jeder Art werden grundsätzlich ignoriert. Warum? Es ist irgendwie unangenehm, einen Knüppel oder einen Ball an die Birne zu kriegen, egal wie luftig oder gepolstert, und daher sollte alles versucht werden, dass keiner etwas an den Kopf kriegt. Wenn es doch

einmal passiert, dann bitte um Entschuldigung, der Treffer zählt in jedem Fall nicht.

4.2 Energiewaffen

Alle Distanzwaffen im Phoenix-Universum verschießen irgendeine Art von Projektil, seien es nun Bälle, kleine Kügelchen, Wattebäusche oder Gummipfeile. Die Art des Schadens hängt aber nicht von der Art der Munition ab, sondern von der Art der Waffe. Futuristische Energiewaffen haben drei unterschiedliche Einstellungen: Betäuben, töten und desintegrieren! Unter diese Kategorie fallen Phaser, Disruptoren, Energiegranaten, etc.

Aber wie wird nun die jeweilige Einstellung ausgespielt?

Betäuben:

Arm- oder Beintreffer: Betroffenes Gliedmaß ist taub, doch nach einer Minute ist es wieder wie neu!

Torsotreffer: Person ist bewusstlos für 5 Minuten!

Töten:

Arm- oder Beintreffer: Betroffenes Gliedmaß gilt als gebrochen, es ist in jedem Fall nutzlos, bis es medizinisch versorgt wurde.

Torsotreffer: Person bricht dramatisch zusammen, darf noch etwa 10 Sekunden etwas rufen, z.B. „Hilfe“ (ist natürlich nur ein Vorschlag) und ist dann bewusstlos. Wenn innerhalb von 3 Minuten keine medizinische Versorgung einsetzt, ist die Person tot.

Desintegrieren:

Arm- oder Beintreffer: Betroffenes Gliedmaß ist komplett weg! Ein neues Gliedmaß muss erst von der Medizin nachgeklont werden.

Torsotreffer: Person ist weg! Es gibt keinerlei Rückstände. Es ist vorbei...

Spielweise: Alle Energiewaffen des Phoenix-Universums sind grundsätzlich zunächst auf „Betäubung“ gestellt. Möchte man mit einer anderen Phasereinstellung feuern, so muss man das laut und deutlich sagen, bevor man die Waffe abfeuert. Mit laut und deutlich meine ich so laut und deutlich, dass die Zielperson es auch mitkriegt.

Beispiel: Fähnrich Sharpshooter schleicht sich geschickt hinter einen klingonischen Wachmann. Er stellt sich hinter ihm auf, ruft laut „Desintegrieren“ und trifft den verdutzten Wachmann mitten in den Rücken. Dieser gilt nun als „atomisiert“.

4.3 Projektilwaffen

Aber nicht jeder läuft ja mit Energiewaffen herum. Es gibt noch eine Vielzahl anderer Fernkampfaffen wie Pistolen, Armbrüste, oder auch nur ein simples Blasrohr. Praktischerweise verfügen diese Waffen in der Regel nur über eine „Funktion“, nämlich töten. Demnach:

Töten:

Arm- oder Beintreffer: Betroffenes Gliedmaß gilt als gebrochen, es ist in jedem Fall nutzlos, bis es medizinisch versorgt wurde.

Torsotreffer: Person bricht dramatisch zusammen, darf noch etwa 10 Sekunden etwas rufen, z.B. „Hilfe“ (ist natürlich nur ein Vorschlag) und ist dann bewusstlos. Wenn innerhalb von 3 Minuten keine medizinische Versorgung einsetzt, ist die Person tot.

Die Ausnahme von der Regel: Mit Gummigeschossen bzw. Tranquilizer Darts kann auch die „Funktion“ Betäubung simuliert werden.

WICHTIG!!

Wir verwenden im Phoenix-Spiel ausschließlich Spielzeugwaffen der NERF-Produktreihe oder der italienischen Firma Edison Giocattoli. Andere Waffen wie z.B. Softair-Waffen oder Gotcha werden NICHT akzeptiert!!!



Typische Edison-Waffe



typische Nerf-Waffe

4.4 Nahkampfaffen

Alle Standard-Nahkampfaffen machen generell einen Treffer. Und nur um es noch einmal zu erwähnen: Keine Schläge zum Kopf oder in andere empfindliche Bereiche!

Arm- oder Beintreffer: Betroffenes Gliedmaß gilt als gebrochen, es ist in jedem Fall nutzlos, bis es medizinisch versorgt wurde. Soll ein Gliedmaß abgetrennt werden, so muss auf das gebrochene Gliedmaß noch einmal eingehackt werden.

Torsotreffer: Person bricht dramatisch zusammen, darf noch etwa 10 Sekunden etwas rufen, z.B. „Hilfe“ (ist natürlich nur ein Vorschlag) und ist

dann bewusstlos. Wenn innerhalb von 3 Minuten keine medizinische Versorgung einsetzt, ist die Person tot.

Soweit die Regel, es folgen die Ausnahmen:

Spezialwaffen:

Betäubungs-Schlagstöcke: Obwohl sie Nahkampfwaffen sind, machen diese speziellen Stöcke nur Schaden wie bei einem Betäubungs-Schuss.

Flammenwerfer: Diese Waffe beherrscht als einzige Nicht-Projektilwaffe die Einstellung Töten und Desintegrieren. Dargestellt durch Supersoaker.

Granaten: Schaden hängt vom Typ der Granate ab. Gasgranaten betäuben, Splittergranaten töten (ein sehr philosophischer Satz... Naja!). Energiegranaten wie z.B. Thermaldetonatoren desintegrieren. EMP-Granaten machen keinen Schaden, sondern sie stören jegliche Form von Elektronik, d.h. Computer, Tricorder, Energiewaffen. Diese müssen dann erst repariert werden.



Ein Nerf Vortex

Typ der Granate	Darstellung	Radius
Betäubung	Kl. Ball oder NERF Vortex	5 Meter ab Aufprall
EMP	Kl. Ball oder NERF Vortex	5 Meter ab Aufprall
Splittergranate	Wasserbombe	Wer nass ist...
Thermaldetonator	Etwas mit Countdown-Beeps	Ganzer Raum o. 20 Meter

4.5 Unbewaffneter Nahkampf

Waffenloser Kampf ist generell verboten! Erlaubt ist nur ein im Vorfeld abgesprochener, evtl. auch vorchoreographierter Kampf. Wenn du also den Wachmann überwältigen willst, sprich dies erst out-time mit ihm ab, denn damit vermeidest du Unfälle und ungewollte In-Time/Out-Time-Missverständnisse („Hey, warum haust du mich?! Spinnst du?!“)...

4.6 Spiel und Sicherheit beim Kampf

In vielen LARPs, gerade bei Fantasy gilt es als normal, dass Spieler oder NPCs „im Eifer des Gefechts öfter mal was in die Fresse kriegen“. Und es gibt immer wieder Spieler, „denen es nichts ausmacht, wenn man voll durchzieht, weil das ist ja kein Kindergeburtstag!“ BULLSHIT!!! Wir spielen, weil wir die Interaktion, Phantasie und Kreativität am Rollenspiel schätzen. Es sind die Rätsel, die spannenden Geschichten und, ja, auch der Nervenkitzel eines Gefechts. Aber nicht die Aussicht, andere mal so richtig mit einem Polsterknüppel herzuschlagen. Wer das anders sieht, sollte jetzt das Regelwerk schließen und sich nie wieder auf der Phoenix blicken lassen!!!

Noch da? Gut. Also, reden wir von Fairplay. Schon das Wort „play“ verrät es: Etwas muss gespielt werden. Die Rede ist von Treffern. Nichts ist frustrierender, als wenn man in einem nervenaufreibenden Schwertduell endlich seinen Gegner am Arm verletzt und dieser meint nur kurz „Huch!“ und kämpft weiter als ob nichts geschehen wäre. Ebenso frustrierend sind jene Turnbeutel-Vergesser, die mit ihrem Zweihänder-Riesenschwert herumschwingen, als ob es nichts wiegen würde. Natürlich ist das OT (!) der Fall, doch im Spiel ist es eine schwere Waffe. Darum mein Appell: Spielt die Kämpfe richtig aus! Wenn ihr verletzt werdet, schreit ihr! Wenn ihr am Bein verletzt seid, humpelt ihr! Wenn ihr eine schwere Waffe schwingt, dann zieht voll durch (nicht mit voller Kraft ist hier gemeint) und bremst den Hieb nicht mitten im Schwung ab, weil ihr das mit einer richtigen Waffe auch nicht könntet.

Sicherheit: Im Kampf gilt immer das Motto: Meine Sicherheit zuerst. Ist in-time verständlich: Jeder will siegen und weiterleben. Logisch. Aber out-time wissen wir, dass unser Gegenüber kein brogolianischer Pzerrch ist, sondern nur ein armer lieber NSC unter einer Maske. Wenn du das schon weißt, solltest du entspannter in den Kampf gehen. Wenn ihr beide in einem gemäßigten Tempo kämpft, wird es auch keine harten Treffer durch unglückliche Bewegungen geben. Wenn du schnell mit der Waffe durchziehst, kannst du sie immer noch wenige Zentimeter vor dem Aufprall abbremsen, dafür sind die Waffen leicht gebaut. Und wenn es mal passiert, dass du dein Gegenüber zu hart triffst, weil es blöd gelaufen bist, weil es dunkel ist, weil du wirklich Angst hast, dann hab wenigstens soviel Anstand und entschuldige dich. Genauso solltest du, wenn dich ein anderer trifft, ihn höflich, nicht beleidigend, darauf hinweisen, dass dir das „out-of-character“ wehtut. Es nützt nichts, wenn du es nach dem Spiel betreten der SL oder deiner besten Freundin erzählst, denn dann ist alles bereits gelaufen...

5. Ausrüstung und andere Gegenstände

- Tricorder

Es gibt medizinische Tricorder und technische Tricorder. Der Unterschied: Medizinische Tricorder können nur im nahen Bereich eingesetzt werden (ca. 30 cm), sind dafür aber viel genauer. Viele Werte, die der technische Tricorder analysieren kann, kennt der medizinische Tricorder nicht, dafür erkennt der normale Tricorder keinen Herzklappenfehler. Der technische Tricorder kann zusätzlich solche Kunststückchen wie Lebensformen orten, elektronische Gegenstände analysieren etc. Seine Reichweite liegt im Phoenix-Universum bei ca. 10 Metern. Tricorder können grundsätzlich entweder bestimmte Sachen analysieren oder orten, und niemals alles auf einmal (Absprache mit SL). Als Tricorder kann so ziemlich jeder Gegenstand dienen. Hauptsache, er sieht spacig aus, blinkt schön und macht unsinnige Geräusche.

- Kommunikatoren

Unsere Funkgeräte dienen der Kommunikation zwischen Außenteams untereinander und zwischen Außenteam und dem Schiff. Funkgeräte werden dargestellt durch... Funkgeräte.

- Shuttles

Bei Außen-Cons sind Autos unsere Shuttles. Wichtig: Wir fahren alle in Kolonne! Es gibt keine Wettrennen, keine Überholmanöver, und niemand setzt sich ab, weil er „eine tolle Abkürzung“ kennt. Das gilt für Hin- und Rückfahrt. Ihr bekommt schon alle einen Parkplatz.

- Kraftfelder

Kraftfelder werden mit durchsichtigen Folien simuliert, die je nach Möglichkeit mit einem Schwarzlicht angeleuchtet werden. Das gilt für Brückenmeetings und/oder geschlossene Räume allgemein. Im Feld/Wald/Wiesenbereich werden meistens Schnüre oder Kreppband verwendet. Es gibt auch mobile Kraftfelder. Sie können eine einzelne Person gefangen nehmen und sind eine modifizierte Variante des Quarantänefelds. Diese Kraftfelder werden durch Hoola-Hoop-Reifen simuliert, die über Personen geworfen werden, bzw. Leute treten in sie hinein.

- PADD

Ein PADD ist ein kleiner Laptop. Im Spiel sind dies wahlweise tatsächlich funktionierende Palmtops für die Reichen, Otto normal begnügt sich mit DVD-Hüllen (die aus Plastik) mit einem Aufdruck in einem netten Design. Während des Spiels kann man kleine Zettel mit Infos (kurzfristige Spielanweisungen, Testergebnisse, obszöne Angebote, etc.) einfach unter die durchsichtige Plastikfolie schieben und hat so die Infos optisch ansprechend präsent.

6. Die wichtigste Regel von allen

Sie ist leicht zu merken und so wichtig, dass sie in eine Extra-Box kommt. Diese goldene Regel lautet:

BAU KEINEN SCHEISS!!!

Wer an den Phoenix-Spielen teilnimmt, sollte sich bewusst sein, dass es genau das ist: Ein Spiel. Ein Freizeit-Event mit dem Ziel, möglichst allen Freude zu bereiten. Also nimm Rücksicht auf deine Spielpartner. Tu alles, was in deiner Macht steht um ihnen das beste Spielerlebnis aller Zeiten zu ermöglichen. Die anderen tun das auch. Wenn du eine Pause brauchst, stör niemanden. Wenn du eine Regelfrage hast, frag die SL.

Ein Rollenspiel ist ein Team-Spiel. Einsame Wölfe verhungern in so einem Spiel. Bevor du also Amok läufst oder ganz allein eine Bar voller Klingonen angreifen willst, denk darüber nach, was für Konsequenzen es für deine Mitspieler haben könnte. Der Schlüssel ist Kommunikation. Rede mit anderen. Oft spricht man augenzwinkernd von Gruppen als „Debattierclubs“, aber das macht in Wahrheit gutes Spiel aus. Und: Was nützt das tollste Geheimnis, wenn es im Spiel keiner erfährt?

Du siehst: Alles halb so wild! Ein schönes Spiel für Dich, und hoffentlich heißt es bald wieder:

PHOENIX FLIEEEEEEEEEEG!!!!