

# **SPIELER- REGELWERK**

[www.phoenix-larp.de](http://www.phoenix-larp.de)

## Inhaltsverzeichnis

Vorwort: Was ist das Projekt Phoenix?.....	3
1. Allgemeines .....	4
1.1 Was ist LARP? Wofür stehen die Begriffe? .....	4
2. Charaktererschaffung .....	8
2.1 Wie erschaffe ich mir meinen Charakter? .....	8
2.2 Außerirdische – ein kurzer Abstecher .....	8
2.3 Der Lebenslauf meines Charakters.....	9
3. Allgemeine Spielregeln .....	10
3.1 Die Spielleitung (SL) .....	10
3.2 Die NSCs.....	10
4. Kampf.....	11
4.1 Trefferzonen .....	11
4.2 Energiewaffen.....	12
4.3 Projektilwaffen.....	13
4.4 Nahkampfwaffen .....	13
4.5 Unbewaffneter Nahkampf .....	14
4.6 Spiel und Sicherheit beim Kampf .....	15
5. Sonstige Ausrüstung .....	15
6. Die wichtigste Regel von allen .....	16

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

## **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](http://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 und somit eine gute Atmosphäre zu schaffen. 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

Warum festlegen? Warum entscheiden? Unser Spiel begann als alternative Geschichte des Star Trek-Universums. Später nahm die Serie „Firefly“ großen Einfluss auf unsere Spielweise. Fest steht: Wir schreiben unsere Geschichte selbst, und dabei ist uns vor allem wichtig, dass sie einstiegshilfreich ist, dass gute Spiele dabei entstehen können und dass idealerweise jeder viel Spaß damit haben kann.

Hier also unser Universum in der Kurzzusammenfassung:

### **Aus dem Tagebuch von Cole Terrick, Navigator des Handelsschiffes Phoenix:**

Diese Galaxie ist aus einem ziemlich beschissenen Traum erwacht...

Zumindest ist das bisher meine beste Erklärung. Wie sonst soll ich mir erklären, wie schnell die Dinge sich von Dreck zu Wunder und wieder zu Dreck gewandelt haben? An einem Tag sitzen wir auf unseren Planeten, jeder für sich, hübsch getrennt voneinander in süßem Nichtwissen schwelgend. Am nächsten Tag wissen wir, dass es hunderte Planeten mit Typen wie uns gibt. Raumschiffe, Allianzen, Technologien, die uns wie verdammte Morlocks aussehen lassen. Und das Wissen, dass wir nichts wissen - zumindest über unsere Vergangenheit.

Gut, alle sind sich einig: Es gab wohl diesen Pandora-Virus. Der hat alle Technologie vor vielen Jahren komplett ausgelöscht. Doch da endet es auch schon. Manche behaupten, es hätte einen Bürgerkrieg gegeben zwischen einer Allianz und Rebellen. Andere glauben, dass unsere Welt ein einziges gigantisches intergalaktisches Reich war, das wegen seiner Größe untergehen musste. Und wieder andere - darunter meine Freunde von Antara - glauben, dass es früher eine Art Föderation der Planeten gegeben haben muss, die den Virus als Waffe gegen einen unbekanntem Feind einsetzen wollte. Wir wissen es nicht. Aufzeichnungen sind rar und wertvoller als Amtium. Und Amtium ist wirklich, wirklich beschissen selten. Was bleibt, sind wir: Die Nachfahren, gestrandet auf unzähligen Welten, und jede Welt hat sich anders entwickelt. Die meisten nicht gerade zu ihrem Vorteil.

Im Großen und Ganzen läuft es doch darauf hinaus: Unsere Welt ist ein Flickenteppich. Es gibt die unterste Schiene: Das sind Welten, auf denen die Weltraumtechnologie noch nicht wiederentdeckt wurde. Mit denen kann gehandelt werden, doch die Sache ist immer heikel. Im besten Falle haben die kaum etwas von Wert, im schlimmsten Falle wollen sie dein Raumschiff stehlen oder dich ihrem verrückten Mullu-Mullu-Gott opfern. Es gibt seltsame Typen dort draußen.

Dann die mittlere Schiene. Das wären wohl wir. Leute, die wissen, dass noch viel mehr dort draußen ist. Leute, die auch teilhaben wollen am großen Spiel und sich einmischen - leider, ohne die Regeln zu kennen. Wir fliegen ein Schiff, bei dem wir noch nicht einmal alle Knöpfe beschriftet haben. Wir finden verschiedenste Technologien und haben keinen blassen Schimmer, was sie bedeuten. Und wir lassen uns mit Mächten und Fraktionen ein, deren Machtstrukturen wir nicht im Geringsten durchblicken. Was könnte da schon groß schiefgehen?

Und dann ist da eben noch die Oberschicht. Das sind die Traders. Ich glaube, die meisten Welten haben von Raumschiffen erfahren, weil sie von Traders kontaktiert wurden. Das machen sie gern. Dadurch schaffen sie Abhängigkeiten. Ich hab keine Ahnung, wie viele unterschiedliche Häuser es bei den Traders gibt. Meine grobe Vermutung ist, dass es eine Handvoll große Häuser gibt und unzählige kleine Kuchenkrümel. Mit den großen Häusern sollte man sich besser gutstellen, wenn man Handel treiben möchte. Was ein gewisses Problem für uns darstellt. Denn das größte Haus wird von einem Mann namens Ral Pultho geführt. Heute nennt ihn aber nur jeder „den Baron“. Und der ist mein Vater. Und er möchte die Phoenix-Besatzung gerne tot sehen. Wenn ein Mann mit einem Fingerzeig dafür sorgen kann, dass wir in jedem vierten Raumhafen gar nicht erst landen dürfen, dann ist das durchaus problematisch. Und weil wir gerade von Problemen reden: Ein Großteil unserer Besatzung stammt von einem Planeten namens Antara. Das Raumschiff Phoenix wurde von ihnen entdeckt und war für die Antarer zunächst so etwas wie ein Heilsbringer. Sie dachten wohl, es gäbe nur ein Raumschiff im Universum. Diese verfluchten Hinterwäldler! Jedenfalls durfte die Crew von Captain Molière das Schiff probeweise fliegen. Dass unser Schiff dann gleich für mehrere Jahre im Nirgendwo verschollen war, kam bei den Antarern nicht so gut an. Beim ersten Mal wurde die Crew verwarnt. Und wir sollten einen Austauschoffizier bekommen, so ein Art Aufpasser. Bevor es dazu kam, waren wir schon wieder unterwegs, wieder für beinahe ein halbes Jahr. Und nun platzte den Hinterwäldlern der Kragen: Sie zerrten unsere arme Crew vor Gericht, zelebrierten da etwas, das in meinen Augen die reinste Scheinverhandlung war und beschlossen am Ende, die Crew nicht mehr lieb zu haben und für immer zu verbannen. Das war der Augenblick, als William Clifford, unser getreuer Tausendsassa, uns noch tiefer reinritt. Mitten in den Teil, der so weich und warm ist. Das Schiff hätten wir vermutlich augenblicklich verloren, wenn Amanda nicht tatsächlich eine Besitzurkunde mit dem Siegel des Rates vorgezeigt hätte. Keine Ahnung, woher sie die hatte. William überredete den Richter zu einer Art Wette: Die Verbannung ist aufgehoben, wenn die Phoenix-Besatzung binnen eines Jahres ein anderes Raumschiff herbeischafft, das die Phoenix ersetzen kann. Die Antarer scheinen recht glücklich zu sein, bis auf Amanda, der Williams Alleingang vor dem Richter gar nicht gefiel. Ich sehe jedoch, dass jetzt ein Jahr meines Lebens den Bach hinuntergehen wird. Für nichts! Die Chancen, dass der Baron uns mit einem weiteren Schiff davonkommen lässt, sind etwa so hoch wie Hopes Chancen bei Jaques.

Das wichtigste Element unserer Geschichte ist und bleibt die große 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. Hier folgen ein paar Anregungen, wie du eine Spielfigur erschaffen kannst und was du dabei beachten solltest.

### **2.1 Wie erschaffe ich mir meinen Charakter?**

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

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 verwenden.

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 Asiaten, 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.

Sollte dich dieses Thema näher interessieren, findest du auf unserer Website das Dokument „16 Fragen zu deinem Phoenix-Charakter“.

### **2.2 Außerirdische – ein kurzer Abstecher**

Außerirdische? In einer Firefly-Welt? Ja, das macht einigen Spielern Freude, also warum sollten wir das ihnen verwehren. Dennoch sind



Außerirdische verflucht selten. Solltest du den Wunsch hegen, ein solch exotisches Wesen darzustellen – hier ein paar Tipps:

Auf den Punkt gebracht: Darstellbarkeit. Du solltest dir überlegen, was du darstellen kannst. Wenn du z.B. nur 1,50m groß bist, fällt der Wookie leider flach. Etwas nüchterne Selbsteinschätzung ist hier angebracht. Wenn du etwas mehr Fleisch auf den Rippen hast, wirkst du als Vulkanier vielleicht etwas seltsam.

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 eine Superrasse mit dutzenden von erstaunlichen Kräften wählst: Oberster Grundsatz lautet: Kein Vorteil ohne Nachteil! Wenn dein Trugludonier gegen Laser immun sein will, muss er dafür was anderes haben. Allergie gegen Wasser?

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.

### **2.3 Der Lebenslauf meines Charakters**

Der Lebenslauf ist wichtig für die SL (Spielleitung), die anderen Spieler und für dich. Die SL braucht ihn, um ein Meeting auf deinen Charakter abzustimmen. 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 erstelle bitte 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**

### **3.1 Die Spielleitung (SL)**

Merke:  
*Die Spielleitung (SL) hat immer Recht!*

Es gibt auf einem LARP mindestens eine Person, die an ihrem Ärmel ein rotes Band/Tuch gebunden hat. Dies ist die Spielleitung (SL), die das Meeting organisiert und überwacht. Nicht selten spielt diese Person genauso mit, wie alle anderen Spieler.

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.

### **3.2 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.

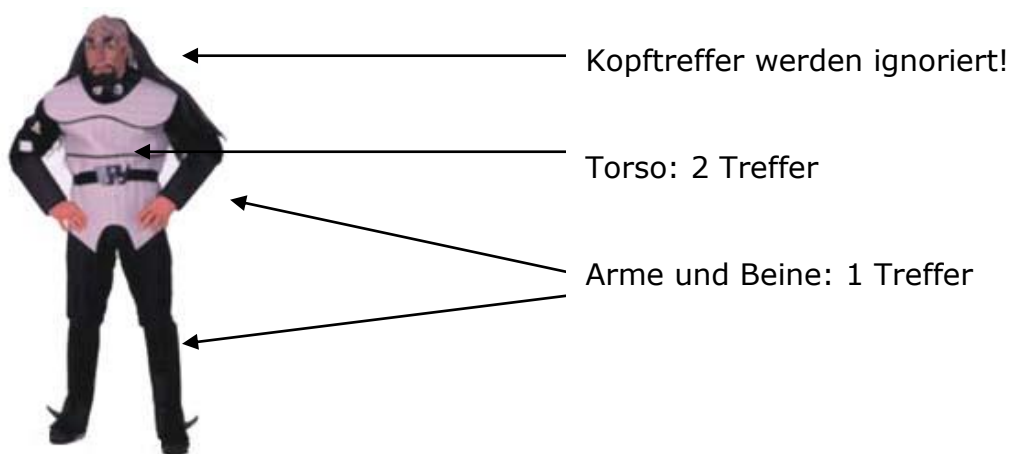
NSCs, die durch eine grüne Arm- oder Beinbinde gekennzeichnet sind (und nur diese), haben dieselben Weisungsbefugnisse gegenüber den Spielern, wie der NSC-Koordinator oder die SL. Alles was sie sagen gilt als Spielanweisung und muss von den Spielern befolgt werden.

## 4. Kampf

Ein wesentliches Element des Spiels ist die aktionsbetonte Durchsetzung individuell kontrastierender Interessen, oder auch Kampf genannt. Wir unterteilen in Trefferzonen. Das ist nicht unbedingt realistisch, macht aber Spaß.

### 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: Bitte dein Gegenüber 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 sind äußerst selten geworden, aber ab und zu taucht ein funktionierendes Exemplar auf. Sie haben typischerweise 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: Sigi 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- oder Paintballwaffen 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-Projekttilwaffe 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. 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! Und wenn eine Waffe schwer sein soll, dann führt sie auch so.

## **5. Sonstige Ausrüstung**

- Tricorder und andere Messgeräte

Es gibt medizinische Tricorder und technische Messgeräte. 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 nur ganz 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.

## **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 Söldner 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 FLIEEEEEEEEG!!!!