

DIE CHRONIKEN DES PHÖNIX



SC-Handbuch

Inhalt

Regelwerk – Das musst du wissen!	4
Übersicht über die wichtigsten LARP-Begriffe	4
CON (Convention).....	4
OT (Out time).....	4
IT (In time)	4
SC (Spielercharakter)	4
ORGA	4
SL (Spilleitung)	4
Crew.....	4
NSC (Nichtspielercharakter)	4
Auspielen	4
Regeln für die CON und das Zeltlager/OT-Regeln	5
Örtlicher Rahmen	5
Eigenes Equipment.....	5
Flora & Fauna – Umgang mit Natur im LARP.....	5
Alkohol im LARP.....	5
IT-Befehle, -Signale und -Codewörter	6
Gekreuzte Arme.....	6
Grüne Armbinde (mit Phönix)	6
Grünes Band	6
Rotes Band.....	6
„Freeze/Freeze Out!“	6
„Crew-Tafelrunde!“	6
„Timeout/STOPP!“	6
„Time IN!“	6
„Sanitäter/Sani!“	6
„OT-Versammlung!“	7
„Wirklich, wirklich!“	7
„Durchsuchen!“	7
„Keine Bewegung!“.....	7
Regeln der Spielwelt/IT-Regeln	8
Fertigkeiten.....	8
Lebenspunkte	8
Dieben	8
Geld	8

Looten/Durchsuchen	9
Schlösser	9
Feldscher/Heiler	9
Kampf	9
Rüstung	10
Schilde	10
Schleichangriff	10
Fallen	10
Effekte von Kräutern und Tränken	11
Magie	11
Kodex – Die 8 Gebote des Phönix, die uns allen ein gutes Spielerlebnis beschere	12
Die Welt des Phönix – Das musst du wissen!	13
Allgemeines Setting	13
Avis	13
Taran	13
Der Phönix	13
Der Phönixpriester	13
Die Phönixgarde	13
Clans	14
Clantiere	14
Erleuchtete	14
Jarl	14
Gesetze	14
Runenschrift	14
Jahreszeiten	14
Aschetag	14
Sonnentag	14
Blinzelnacht	15
Siva	15
Schleier	15
Magie	15
Was bisher geschah	15
Was dich auf dieser CON erwartet... ..	15

Regelwerk – Das musst du wissen!

Generell gilt: Wir achten und respektieren einander! Keine Spiel-Situation rechtfertigt die reale Gefährdung einer Person!

Übersicht über die wichtigsten LARP-Begriffe

Die folgenden Begriffe werden im LARP (= Live Action Role Playing) oft benutzt. Du solltest sie kennen, um zu verstehen, worum es im nachfolgenden Text geht.

CON (Convention)

So nennt sich die Art unserer Veranstaltung. Der Begriff hat sich in der internationalen LARP-Szene etabliert.

OT (Out time)

Beschreibt den Zeitraum, in dem nicht gespielt wird. D.h. alle Spieler und Mitarbeiter sind sie selbst und „befinden“ sich in der realen Welt.

IT (In time)

Beschreibt den Zeitraum, indem alle Spieler und Mitarbeiter als ihre Charaktere aktiv in der fiktiven Spielwelt unterwegs sind.

SC (Spielercharakter)

Die (oftmals selbst ausgedachte und ausgearbeitete) Figur bzw. Rolle, die ein Teilnehmer während der Veranstaltung spielt.

ORGA

Abkürzung für das Organisationsteam, welches als Veranstalter die Verantwortung und die Organisation trägt. Den Anweisungen der ORGA ist auf dem CON immer Folge zu leisten!

SL (Spilleitung)

Die Spilleitung trägt die Verantwortung für die Spielwelt und alles, was das Spiel selbst betrifft. Sie schreibt den Plot, erstellt das Regelwerk und ist Ansprechpartner für alle Themen, welche die Spielwelt und das Spiel selbst betreffen. Den Anweisungen der SL ist auf dem CON immer Folge zu leisten!

Crew

SL + ORGA = Crew

NSC (Nichtspielercharakter)

NSCs sind Komparsen, die im Auftrag der SL konkrete Aufgaben in der Spielwelt erledigen und den SCs Möglichkeiten der Interaktion anbieten. Häufig übernehmen sie die Rollen der Gegner und/oder Helfer.

Ausspielen

Das Herzstück des Liverollenspiels ist es, sich gegenseitig unvergessliche Erlebnisse zu schenken. Das „Ausspielen“ bedeutet, Aktionen in der Spielwelt, wie im Improvisationstheater, so auszuführen, als hätten sie in der Realität entsprechende Auswirkungen. Beispiel: Eine LARP-Waffe berührt einen der Spieler bei einem Kampf am Arm. Dieser schreit auf, sein Gesicht verzieht sich vor „Schmerz“, er fasst sich an die „Wunde“ und weicht zurück – Anders gesagt: Er spielt den Treffer aus.

Regeln für die CON und das Zeltlager/OT-Regeln

Folgende OT-Regeln gelten für das CON...

Örtlicher Rahmen

Die Veranstaltungsorte sind so gewählt, dass du möglichst ungestört von der „Außenwelt“ spielen kannst. Das Verlassen des Geländes sowie unangekündigte Besuche von Externen sind ohne Absprache mit der ORGA nicht gestattet!

Eigenes Equipment

Es ist erwünscht, dass Spieler mit eigener Ausrüstung und Equipment das Ambiente bereichern! Aufgrund der Größe der Gruppe ist jedoch klar formuliert, dass die ORGA und SL für selbst mitgebrachte Requisite keine Haftung übernehmen können. Es besteht leider immer die Gefahr von Verlust und Schäden, was jeder Teilnehmer selbst beurteilen muss.

Verschiedene Gegenstände sind aber aus sicherheitstechnischen Gründen nicht erlaubt:

- Echte Waffen des Mittelalters! Nicht zum Schaustellen, geschweige denn zum Nutzen.
- Glasflaschen (Alternative: Plastik, Edelstahl oder Trinkschläuche)
- Spitze metallische Gegenstände als Schmuck am Gürtel

Solltest du unsicher sein, frage gerne die SL oder ORGA. Wir schätzen Kreativität und lieben abgefahrene Ausrüstungen! Beim Thema Sicherheit gehen wir aber immer auf Nummer sicher.

Aus Immersionsgründen bringt bitte ebenfalls folgendes nicht für das Spiel mit und lasst es im Zelt:

- Smartphones, (Smarte) Uhren, elektronische Geräte, Sonnenbrillen
- ABER: Brillenträger dürfen diese selbstverständlich tragen!!!

Flora & Fauna – Umgang mit Natur im LARP

Du bist fast die gesamte Zeit in der freien Natur und sollst diese auch gesund halten. Da du Gast des Waldes bist, solltest du dich auch so verhalten. Von allen Teilnehmern wird erwartet, entsprechend achtsam mit der Natur umzugehen:

- Keinen Müll in die Natur werfen und im Falle, dass du welchen im Wald entdecken solltest, diesen bitte selbstständig entsorgen
- Die Pflanzen nicht unnötig verletzen! Ausrupfen von Pflanzen oder mutwilliges Abbrechen gesunder Äste ist für das Spiel nicht notwendig und nicht gewünscht
- Solltest du auf Tiere treffen, lass diese in Ruhe und halte Abstand. Die Tiere waren schließlich zuerst da. (Bäume, Nester, etc.)
- Bitte nutze die Sanitäreinrichtungen für deine Notdurft und pinkle nicht in den Wald. Du kannst nicht wissen, ob du später an genau jener Stelle im Wald „ohnmächtig“ im Spiel am Boden liegen musst!
- Nicht nur IT ist die Welt heilig! Unser CON soll die Umwelt nicht zerstören oder belasten. Bedenke also bereits vor dem Spiel die Wahl deines Materials, um wenig Müll zu produzieren.
- Verwende ausschließlich die Feuerstellen, die von der ORGA und SL als solche vorgesehen sind. Eigene Feuerstellen sind nicht erlaubt! Es herrscht Waldbrandgefahr!

Alkohol im LARP

Wir machen Jugendarbeit und OT-Alkohol wird nicht für unsere Spielwelt benötigt. IT ist das Ausspielen von Alkoholeinfluss gerne erlaubt, sofern es das Spiel bereichert.

IT-Befehle, -Signale und Codewörter

Folgende IT-Befehle, -Signale und Codewörter gelten für das CON...

Gekreuzte Arme

Eine Person mit gekreuzten Armen ist OT und wird von IT-Charakteren nicht wahrgenommen. Diese Spielmechanik darf nicht ausgenutzt werden, um sich Vorteile zu verschaffen. Sie darf aber ausdrücklich von einem Spieler genutzt werden, wenn diesem eine Spielsituation zu intensiv wird.

Grüne Armbinde (mit Phönix)

Grüne Armbinden markieren Personen der ORGA und SL, welche sich im Moment OT befinden. Diese Personen werden von IT-Charakteren ebenfalls nicht wahrgenommen.

Grünes Band

IT-Gegenstände, die von der SL mit einem grünen Band versehen wurden, sind diebstahlbar, d.h., sie dürfen von SCs geklaut oder gelootet werden. OT hat dies keine Konsequenzen. IT mitunter durchaus...

Rotes Band

Für Gegenstände, die mit einem roten Band gekennzeichnet sind, gilt: Liegen lassen! Sie liegen nicht zufällig herum, sondern wurden von der SL bewusst dort positioniert, weil sie später noch gebraucht werden.

„Freeze/Freeze Out!“

Wenn SCs von der SL mit dem Ausruf „Freeze“ angesprochen werden, verfallen sie in eine Art Trance. Sie schließen die Augen und „träumen“ für einen Moment. In solchen Situationen übernimmt die SL die Führung und sagt an, was gerade passiert und was zu tun ist. SCs, die nicht angesprochen werden und in die Situation verwickelt sind, ignorieren das Kommando und spielen ohne diese Einflüsse weiter. Bei „Freeze Out“ wachen alle betroffenen SCs wieder auf und das Spiel geht nahtlos weiter.

„Crew-Tafelrunde!“

Bei diesem Befehl gilt für SCs: Bitte weghören! Was nun besprochen wird, betrifft nur die Crew.

„Timeout/STOPP!“

Dieser Befehl bedeutet „Spielstopp“. Alle in Hörweite unterbrechen das Spiel sofort! Anschließend wird die Situation geklärt. Ein Timeout wird u.a. ausgerufen, um andere Mitspieler vor OT-Gefahren zu warnen, oder, um OT einen (potentiellen) Konflikt zu klären: Eine Kampfsituation war z.B. etwas heftiger als erwartet. Durch ein kurzes „Timeout! Alles okay bei dir?“ danach oder auch währenddessen kann sofort abgeklärt werden, ob alle Beteiligten in Ordnung sind. So können Missverständnisse schnell und einfach geklärt werden, ohne dass die SL zwangsläufig hinzugezogen werden muss.

Wichtig: Der Befehl kann auch jederzeit von einem Spieler genutzt werden, wenn dieser sich in einer Situation OT unwohl fühlt und das Spiel für sich unterbrechen möchte! („Stopp! Das wird mir jetzt gerade wirklich zu viel!“)

„Time IN!“

Der Moment, in dem alle in ihre SC-Rolle gehen und das Spiel (wieder) startet.

„Sanitäter/Sani!“

„Sanitäter“ wird gerufen, wenn sich eine Person verletzt hat und (vielleicht) Hilfe benötigt. Das Spiel wird dann sofort unterbrochen. Anwesende Spieler müssen umgehend einem Verantwortlichen

Bescheid geben, d.h., die SL informieren und/oder direkt einen der Sanitäter dazuholen, falls möglich. Das Spiel wird erst dann fortgesetzt, wenn von der SL das Okay dazu erfolgt.

„OT-Versammlung!“

Betrifft alle Spieler und die Crew. Das Spiel wird unterbrochen und alle kommen zusammen. Mit dem Megafon wird ausgerufen, wo sich alle sammeln sollen.

„Wirklich, wirklich!“

Wenn du IT kommunizieren willst, dass dich etwas als Spieler und nicht als Charakter betrifft, du aber gleichzeitig nicht den IT-Redefluss brechen willst, dann verwende die Phrase „wirklich, wirklich“: Z.B.: Ich habe wirklich, wirklich Angst vor Spinnen vs. Ich habe wirklich Angst vor Spinnen (= Ich, als reale Person, habe Angst vor Spinnen vs. Ich spiele nur, dass mein Charakter Angst vor Spinnen hat)

„Durchsuchen!“

Siehe Regeln der Spielwelt/IT-Regeln unter Looten/Durchsuchen

„Keine Bewegung!“

Siehe Regeln der Spielwelt/IT-Regeln unter Schleichangriff

Regeln der Spielwelt/IT-Regeln

Folgende IT-Regeln gelten für das Spiel...

Fertigkeiten

SCs dürfen bei der Erstellung ihres Charakters bestimmte Talente, s.g. Fertigkeiten, auswählen, die ihnen in der Spielwelt gewisse Vorteile gegenüber anderen Spielern verschaffen. Eine detaillierte Übersicht über alle Fertigkeiten findet sich auf unserer Website unter dem Reiter Regelwerk.

Folgende Grundfertigkeiten besitzt jeder Spieler von Beginn an. Sie müssen nicht extra ausgewählt werden:

- Rechen-/Lesegrundlagen: Jeder SC beherrscht die Zahlen von 0 bis 10, kann aber ohne die Fertigkeit Lesen/Schreiben **nicht** lesen und schreiben.
- Kampfgrundlagen: Jeder SC darf einfache Waffen, die nicht länger als sein Unterarm sind (z.B. Messer, Dolch) mit sich führen und damit kämpfen. Andere Waffen dürfen nur geführt werden, wenn die Fertigkeit „Kampf mit großen Waffen“ bei der Charaktererstellung ausgewählt wurde.
- Jeder Spieler darf auf dem Spielgelände Quest-Gegenstände und Kräuter einsammeln. Alle (negativen wie positiven) Effekte, die durch das Berühren von Kräutern und anderen Objekten ausgelöst werden, **müssen** ausgespielt werden. Das Einsammeln von Spuren (Steine mit einer Rune drauf) und Phönixfunken ist jedoch nicht erlaubt!

Lebenspunkte

Jeder SC startet mit 3 Lebenspunkten. (Achtung: Manche NSCs können mehr als 3 Lebenspunkte haben.)

- 3 Lebenspunkte: Kerngesund
- 2 Lebenspunkte: leichte Verletzung, wie ein blauer Fleck, Prellung oder Schnitt
- 1 Lebenspunkte: große Verletzung mit deutlichen Spuren, starke Bewegungseinschränkung
- 0 Lebenspunkte: Bewusstlosigkeit, wenn nicht innerhalb der nächsten 100 Sekunden geheilt wird
- X Lebenspunkte: sofortiger Tod

Hat ein Spieler mehr Treffer- als Lebenspunkte erhalten, ist er sofort tot und kann nicht mehr gerettet werden. Fällt ein Spieler auf 0 Lebenspunkte, muss er langsam von 1 bis 100 zählen. Wird er in diesem Zeitraum nicht geheilt, stirbt sein Charakter.

Ein leichtfertiger Charaktertod ist nie erstrebenswert und sollte im normalen Spielverlauf vermieden werden. Ein potenziell toter Charakter kann IT von anderen Spielern zu dem Phönixpriester gebracht werden. Der Phönix, als Wächter über Leben und Tod, kann durch das Ascheritual als letzte Instanz gebeten werden, den Charakter vor dem endgültigen Tod zu bewahren. Dass dies geschieht, ist allerdings die große Ausnahme. In der Regel gilt: Was tot ist, bleibt tot. Ihr habt nur ein Leben, fordert den Phönix also nicht heraus!

Dieben

Der Begriff „dieben“ bedeutet, dass ein Charakter IT etwas stiehlt. In unserer Spielwelt dürfen nur IT-Münzen, IT-Tränke, IT-Kräuter und mit einem grünen Band von der SL markierte Gegenstände gediebt werden. Alle anderen Gegenstände sind tabu!

Geld

Jeder SC erhält vor Spielbeginn von der SL das gleiche Startkapital an Silberstücken bzw. IT-Münzen.

Looten/Durchsuchen

NSCs und SCs dürfen sich gegenseitig looten. D.h., gefangen genommenen oder getöteten Charakteren dürfen bestimmte Gegenstände abgenommen werden. Das Codewort hierfür lautet „Durchsuchen“. Wird dieses angewendet (Z.B.: „Ich durchsuche dich jetzt mal nach wertvollen Gegenständen...“) muss der betroffene SC/NSC alle seine Besitzgegenstände, die gediebt werden können, an die andere Person übergeben. Alle anderen Gegenstände dürfen nicht abgenommen werden.

Schlösser

IT-Schlösser dürfen nur von Personen geknackt werden, die bei der Charaktererstellung die Schurkenfertigkeit ausgewählt haben.

Feldscher/Heiler

Wird ein Spieler IT verwundet, kann er sich von einem Feldscher/Heiler behandeln lassen. D.h., er erhält 1 oder 2 verlorene Lebenspunkte zurück.

Wichtig: Beim Ausspielen der Heilung muss stets darauf geachtet werden, dass beide Seiten (Feldscher und verwundete Person) mit dem Körperkontakt einverstanden sind. Generell gilt: Wenn du dich in irgendeiner Situation unwohl fühlen solltest, kannst du das Spiel jederzeit unterbinden! Benutze hier gerne die Wirklich-Wirklich-Regel! Zum Beispiel: „Ich möchte **wirklich, wirklich** nicht, dass du mir an dieser Stelle einen Verband anlegst!“ Ein guter Weg, um solche Situationen von vornherein zu vermeiden, ist, wenn der verwundete Spieler gegenüber dem Feldscher angibt, wo er verarztet werden will, unabhängig davon, wo die Verletzung IT erfolgt ist. (Beispiel: Ein Spieler erhält einen schweren Treffer am Oberschenkel. Vom Feldscher gefragt, gibt er aber an, am Unterschenkel getroffen worden zu sein. Dort wird der Verband angelegt.)

Kampf

Trefferzone: Torso, Arme und Beine

Keine Trefferzone: Achtung! Treffer im Bereich Kopf, Hals und Unterleib sind tabu und gelten auch nicht als Treffer. Außerdem sollte beim Gegenüber OT nachgefragt werden, ob alles in Ordnung ist.

Generell gilt: 1 Treffer mit einer Waffe = 1 Schadenspunkt = 1 verlorener Lebenspunkt

Treffer ausspielen:

Wenn du an einem Körperteil getroffen wurdest, kannst du es im Anschluss nicht mehr bzw. nur eingeschränkt verwenden. Das heißt, dass ein getroffener Arm bis zur Behandlung geschont werden muss. Das kann auch heißen, dass du nach einem Treffer mit der anderen Hand weiterkämpfen oder dein Bein humpelnd hinter dir her schleifen musst. Waffentreffer haben immer verheerende Folgen, spiele diese also auch dementsprechend aus.

Wichtig: Verletzt sich jemand OT, wird der Kampf sofort unterbrochen und ein Sani gerufen. (Wird jemand IT getroffen, wird nach einem Feldscher/Heiler gerufen.)

Nahkampfwaffen: Schwerter, Äxte, Lanzen, etc. Diese dürfen nicht geworfen werden! Auch muss die Waffe beim Kämpfen in bewussten Schlägen kontrolliert geführt werden. Zusteichen ist aufgrund erhöhter Verletzungsgefahr nicht erlaubt!

Fernkampfwaffen: Bögen, Armbrüste, Wurfspeere, Wurfmesser, Wurfdolche, Wurf-Äxte, etc.

Kampf ohne Waffen: Gibt es Personen, welche IT einen Kampf inszenieren wollen, müssen sie es mit der SL absprechen und absegnen lassen!

Kampf mit Magie:

- Treffer mit einem Feuerball = 2 Schadenspunkte. Der Feuerball wird dabei durch einen roten „Ball“ dargestellt
- Treffer mit einem Feuersturm = 1 Schadenspunkt für jede betroffene Person. Wird ein Feuersturm gewirkt, wirft die zaubernde Person eine Handvoll roter Linsen auf ihre Feinde. Jede Person, die von mindestens einer Linse getroffen wird, erhält den vollen Schaden.

Wichtig: Alle Waffen, die in der Spielwelt verwendet werden, müssen zuvor von der SL überprüft und genehmigt werden!

Findet ein Spieler auf dem Spielgelände herrenlose Waffen/Munition (z.B.: einen Dolch oder Pfeile), müssen diese bitte zurück zum Lager bzw. der Taverne gebracht werden. Waffen/Munition sind IT wie OT ziemlich wertvoll und sollten möglichst nicht auf dem Spielgelände verloren gehen!

Rüstung

Eine Person, die einen Treffer (mit einer Waffe oder Magie) auf ihre Rüstung erhält, erhält 1 Schadenspunkt weniger. Allerdings gilt das Rüstungsteil nach dem Treffer als beschädigt und schützt nicht vor weiteren Treffern. Das Rüstungsteil kann allerdings bei einem Händler/Handwerker mit den entsprechenden Fertigkeiten wieder repariert werden.

Schilde

Ein Schild hält den gesamten (Waffen- und Magie-) Schaden ab, wenn es der Person gelingt, den Angriff damit erfolgreich zu blocken. Ein Schild muss nach einem Treffer nicht repariert werden.

Schleichangriff

Natürlich ist es möglich, jemanden auf dem falschen Fuß zu erwischen bzw. einen Schleichangriff durchzuführen. Diesen können SCs nur gegen NSCs und umgekehrt anwenden. Hierfür muss sich der Charakter unbemerkt von hinten an jemanden anschleichen, eine kernlose Waffe gegen den Rücken halten und das Codewort „Keine Bewegung“ rufen. Der andere Charakter muss dann so agieren, als würde ihm jemand ein Messer an die Kehle halten. Er kann nicht fliehen und ist kampfunfähig, bis die Waffe entfernt wird.

Diese Schleichangriffe können nicht von SC zu SC durchgeführt werden!

Falls du dich OT unwohl in dieser Situation fühlen solltest, benutze hierfür das STOPP-Kommando, um das Spiel zu unterbrechen.

Auch wenn sich Dolche und Messer für den Schleichangriff eignen, gilt auch hier: Ein „Kehle-Durchschneiden“ ist tabu, ein K.O. Schlag auf den Kopf ist tabu. Einen „Meuchelangriff“ gibt es nicht.

Ein Schleichangriff kann nur von Personen ausgeführt werden, die die „Schurkenfertigkeit“ bei der Charaktererstellung ausgewählt haben.

Fallen

Es gibt folgende Fallen in unserer Spielwelt:

- Die Stolperfalle: Die Person, die die Falle auslöst, erhält 1 Schadenspunkt, ist aber nicht gefangen bzw. sie kann sich weiterbewegen. (Die Falle gilt als ausgelöst, wenn die Person die Stolperschnur berührt und ein hoher Pieps-Ton erklingt. Der Ton kann durch einen On/Off-Schalter an der Falle abgestellt werden).
- Dornen-Netzfalle: Personen, die in die Netzfalle geraten, erhalten 1 Schadenspunkt und sind bewegungsunfähig, bis die Falle professionell entschärft wird. Spieler können sich auch selbst

aus der Falle befreien, erhalten dann aber alle 1 Schadenspunkt. (Die Falle gilt als ausgelöst, wenn die Lichtschranke unterbrochen und ein Pieps-Ton erklingt. Der Ton kann durch einen On/Off-Schalter an der Falle abgestellt werden. Die fünf Personen, die der Falle am nächsten sind, sind im Netz gefangen. Dies gilt jedoch nur für einen Umkreis von etwa 10m. Die gefangenen Spieler knien sich auf den Boden, um anzuzeigen, dass sie in der Falle gefangen sind.)

- Die Bärenfalle: Die Person, die in die Falle tritt, ist bewegungsunfähig und erleidet sofort 1 Schadenspunkt. Wird die Falle professionell entschärft, erleidet die Person keinen weiteren Schaden. Befreit sich die betroffene Person selbst erleidet sie 1 weiteren Schadenspunkt, kann sich aber wieder bewegen. (Die Falle gilt als ausgelöst, wenn die beiden seitlichen Bretter nach oben geklappt sind).

Fallen können nur von Spielern professionell entschärft werden, die bei der Charaktererstellung die Fertigkeit „Fallenstellen“ ausgewählt haben. Wird eine Falle von Spielern ohne diese Fertigkeit entschärft, erleiden die Spieler in der Bären- bzw. Netzfalle dabei 1 Schadenspunkt.

Ausgelöste Fallen müssen eingesammelt und bei der SL in der Taverne abgegeben werden.

Effekte von Kräutern und Tränken

Alle Kräuter und Tränke im Spiel sind mit einem kleinen Zettel versehen, auf dem ihr Effekt niedergeschrieben ist. Ein Spieler muss den Effekt sofort ausspielen, wenn er den Trank zu sich nimmt bzw. das Kraut berührt.

Magie

Um Zauber zu wirken, braucht ein Spieler Phönixfunken, die wie andere Ressourcen auch auf dem Spielgelände zu finden sind oder manchmal auch bei Händlern erworben werden können. Die Phönixfunken können bei der SL am Altar des Phönix gegen Zauber eingetauscht werden. Es gibt verschiedene Zauber, aus denen gewählt werden kann und die in der Zauberliste beschrieben sind. Die Zauberliste wird einige Wochen vor Spielbeginn auf unserer Website veröffentlicht.

Es dürfen nur Spieler Phönixfunken einsammeln, bei der SL eintauschen und Zauber anwenden, die bei der Charaktererstellung die Fertigkeit „Schamanismus“ ausgewählt haben.

...and last but not least...

Kodex – Die 8 Gebote des Phönix, die uns allen ein gutes Spielerlebnis beschereen sollen

1. Du sollst achtsam und respektvoll sein!

Achtsamkeit und Respekt (Macht und Gewalt gemeinsam spielen, keine OT-Grenzen überschreiten)

2. Du sollst fair mit anderen Spielern umgehen!

Kein Powerplay (überspitzte Spielweise, die das Zusammenspiel schwieriger macht)

3. Du sollst Erlebnisse und Gegenstände teilen!

Nein, nicht auf Social Media! Findest du Gegenstände, die möglicherweise plotrelevant sind, zeig sie anderen Charakteren, um ein gutes Spiel zu ermöglichen. Denn allein wirst du den Plot nicht bewältigen können...

4. Du sollst die OT-Blase meiden!

Es kann sein, dass du mal aus der Rolle fällst vor Begeisterung oder Unmut. Denke daran, dass andere noch IT sind und du nicht 100% ausgeblendet werden kannst. Sei achtsam und gönne uns allen das bestmögliche IT-Erlebnis.

5. Du sollst tun, was du tun kannst!

Es gibt sehr viele Möglichkeiten, die Welt zu beeinflussen und es liegt an dir, wie sich das Spiel gestaltet. Denk daran, dass man manchmal auch das Abenteuer suchen muss, wenn man etwas erleben will und manchmal selbst anfangen muss, zu singen, wenn man gemeinsam ein Lied hören will.

6. Du sollst alles Kreative dürfen!

Die Regeln sind uns allen klar. Probiere aus und sieh, was geschieht. Sollte die Spielwelt mit der Idee nicht zusammenpassen, werden SCs entsprechend reagieren und im äußersten Fall wird die SL sich diskret melden. SEI MUTIG!

7. Du sollst für OT-Einflüsse mal blind und taub sein

Dein Charakter hat viele Fähigkeiten und andere besitzen diese auch. An manchen Stellen wirst du OT-Hinweise bewusst ignorieren müssen, da dein Charakter sie IT nicht sieht/versteht. Mit OT-offenen Augen in eine IT-Falle steigen zum Beispiel.

8. Du sollst keinen anderen Gott neben der SL haben.

Natürlich wird die SL auch von Menschen verkörpert, die Fehler machen können, aber bzgl. der IT-Geschehnisse sind Entscheidungen der SL final und unanfechtbar.

Die Welt des Phönix – Das musst du wissen!

Um dich IT gut zurechtzufinden und deinen Charakter schön ausspielen zu können, solltest du ein paar Dinge über die Welt wissen, die wir bespielen...

Allgemeines Setting

Die Welt des Phönix ist eine von uns entwickelte Fantasy-Welt, welche in einem Low-Fantasy Setting angesiedelt ist. Das bedeutet, dass es unter anderem keine Zwerge, Elfen, Drachen und Orks bei uns gibt. Das Leben der Menschen, die die Welt des Phönix bevölkern, ist vergleichbar mit dem der Kelten. Die meisten Menschen gehören einer der verschiedenen Glaubensgemeinschaften, s.g. Clans an. Es gibt keine Königreiche, Ritter und Prinzessinnen. Stattdessen leben die Menschen verteilt in kleinen Siedlungen ein einfaches Leben in Frieden und bescheidenem Wohlstand im Einklang mit dem Phönix.

...Zumindest war dies früher einmal so. Denn seit kurzem wird diese Zeit des Friedens und Wohlstands von zahlreichen Naturkatastrophen und kriegerischen Konflikten mit unbekanntem, geheimnisvollen Clans, die plötzlich die Berge und Wälder durchstreifen, gestört. Auch fremdartige Monster bedrohen auf einmal das Leben in den Siedlungen. Was der Auslöser dieser Naturphänomene ist und woher die neuen Clans und all die Ungeheuer kommen, ist nicht recht bekannt. Es gibt allerdings Gerüchte...

Avis

Die Bezeichnung der Menschen für die Welt des Phönix. (Es gibt eine Karte auf der Website unter „Sagen und Legenden“).

Taran

Ein kleines Dorf im Wisperwald auf dem Kontinent Avis. Hier spielt unsere CON. (Es gibt eine Karte auf der Website unter „Sagen und Legenden“).

Der Phönix

Die (allermeisten) Menschen auf Avis glauben an den Phönix, den Erschaffer alles Lebens und der Welt. Der Glaube an den Phönix ist ein zentraler Bestandteil des Alltags der Menschen. Beispielsweise wird zum Sonnen Auf- und Untergang ein Ritual für den Phönix abgehalten. Sonne und Feuer sind hierbei heilig und werden oft als Omen oder Weissagungen gedeutet. Die Menschen glauben an ein Leben nach dem Tod, d.h., sie hoffen darauf, in das Reich des Phönix zu gelangen. Aus diesem Grund bemühen sich die (meisten) Menschen, ein gutes und dem Phönix gerechtes Leben zu führen.

Der Phönixpriester

Der Phönixpriester ist ein Mensch, welcher eng mit dem Phönix verbunden ist und sein gesamtes Leben dem Phönix gewidmet hat. Er ist der oberste aller Priester, die dem Phönix dienen. Auf ganz Avis gibt es nur einen einzigen Phönixpriester.

Die Phönixgarde

Die Phönixgarde ist eine Gruppe frommer Krieger, die ihr Leben dem Phönix gewidmet haben.

Clans

Die Clans sind eine Art Glaubensgemeinschaft. Die Mitglieder eines Clans beten zum selben Clantier und folgen damit (in der Regel) denselben Idealen. Die spirituellen Anführer der Clans nennt man Erleuchtete. Auf Avis gibt es folgende große Clans:

- Der Eberclan (steht für Loyalität und Bodenständigkeit)
- Der Walclan (steht für Weisheit und Harmonie)
- Der Fuchsclan (steht für List und Klugheit)
- Der Adlerclan (steht für Weitsicht und Freiheit)

Neben den vier großen Clans gibt es noch weitere, kleinere Gemeinschaften wie z.B. den Korallenclan und den Falkenclan.

Clantiere

Ein Clantier ist das heilige Tier eines Clans, welches durch die entsprechenden Tiere auf Avis verkörpert wird. Der Legende nach wurden sie einst vom Phönix ausgewählt, um seinen Willen zu verkünden und das Gleichgewicht in der Welt zu bewahren.

Erleuchtete

Die Erleuchteten sind so etwas wie die geistlichen Anführer eines Clans. Sie sind Menschen, welche vom Feuer des Phönix geküsst wurden und den Glauben des Phönix vertreten. Manchmal „sprechen“ die Clantiere zu ihnen, um ihnen den Willen des Phönix mitzuteilen. Erleuchtete beraten die Menschen und berichten von den Taten des Phönix.

Jarl

Ist die Bezeichnung für den Verwalter einer Siedlung, welcher für Recht und Ordnung sorgt. Wie dieser Titel weitergegeben wird, ist von Siedlung zu Siedlung unterschiedlich (Wahl, Erbe etc.).

Gesetze

Gesetze sind von Dorf zu Dorf unterschiedlich, wobei es auf ganz Avis keine Todesstrafe gibt. Falls es Differenzen zwischen verschiedenen Dörfern gibt, trifft ein Rat (die Jarls der betroffenen Dörfer + ein neutraler Jarl) die Entscheidung.

Runenschrift

Die Runenschrift ist die auf Avis verbreitete Schrift. Doch nur wenige können sie lesen. Die meisten Menschen sind Analphabeten.

Jahreszeiten

Auf Avis gibt es keine typischen Jahreszeiten und es herrscht das ganze Jahr über ein konstantes Klima.

Aschetag

Der Tag im Jahr, an dem die Sonne nicht aufgeht und ganz Avis von Dunkelheit beherrscht wird. Die Menschen verbringen diesen Tag stets mit Furcht, beten viel und halten Rituale ab. Der Aschetag markiert das Ende eines Jahres.

Sonnentag

Der Tag nach dem Aschetag, an dem die Sonne wieder aufgeht. Die Menschen feiern ihn stets mit einem großen Fest. Der Sonnentag markiert den Beginn eines neuen Jahres.

Blinzelnacht

Die Bezeichnung für Neumond. Die Menschen gehen davon aus, dass der Phönix in der Nacht schläft (die Sonne geht unter), jedoch stets ein offenes Auge hat und über die Menschen wacht (Mond). In der Blinzelnacht schließt der Phönix sein Auge, weshalb die Nacht oft zum Feiern genutzt wird ...der Phönix schaut ja nicht hin. Aber auch Verbrecher und Scharlatane treiben in dieser Nacht ihr Unwesen.

Siva

Siva ist eine geheimnisvolle Schattenwelt, die hinter den Schleiern verborgen liegt. Die fremden Clans und Monster, die nun auch Avis durchstreifen, sollen ursprünglich von dort gekommen sein.

Schleier

So werden die rätselhaften Risse im „Raum“ bezeichnet, welche seit kurzer Zeit überall auf Avis auftauchen. Es wird vermutet, dass sie die Verbindung zwischen Avis und Siva darstellen. Auffällig ist, dass die ersten Schleier im selben Zeitraum auftraten, in dem auch die ersten Naturkatastrophen über Avis hereingebrochen sind.

Magie

Nicht nur die Natur scheint auf Avis verrückt zu spielen. Zwar gab es auf dem Kontinent seit jeher Menschen, s.g. Schamane, die Magie nutzen konnten. Doch in letzter Zeit scheint es immer mehr Erwählte zu geben, die Zugang zur Flamme des Phönix haben und diese Energie in sich aufnehmen können, um Zauber zu wirken.

Diese magische Energie steht den Schamanen allerdings nicht unbegrenzt zur Verfügung, sondern sie müssen sie immer wieder neu „aufladen“. Dies gelingt nur an Orten, die besonders stark vom Licht des Phönix durchdrungen sind, denn nur hier lassen sich die s.g. Phönixfunken finden, die zum Zauberwirken unerlässlich sind.

Wie genau diese Phönixfunken auf den Kontinent gelangt sind, weiß niemand so genau. Weise Gelehrte vermuten jedoch, dass es Funken sind, die der Phönix verliert, wenn er jeden Tag als Sonne über den Himmel zieht.

Was bisher geschah...

Die vielen Umweltkatastrophen und das Auftreten fremdartiger Clans haben viele Bewohner von Avis dazu veranlasst, sich auf den Weg zu machen und der Ursache auf den Grund zu gehen. Unter ihnen befand sich auch Soho vom Clan des Ebers, den seine Reise am Ende sogar bis ins Reich des Phönix geführt hat, in das sonst nur die Toten gelangen können. Dort sprach der Phönix selbst zu ihm und schickte den Gelehrten zurück zu den Lebenden, damit er seine Worte mit ihnen teile. Doch was Soho zu berichten hatte, ließ wenig Gutes erahnen. Er behauptete, dass der Phönix im Sterben liege, seine Flamme sei kurz vorm Erlöschen. Wann genau dies geschehen wird, wie oder ob es überhaupt zu verhindern ist, das weiß niemand zu sagen. Doch noch würde Hoffnung bestehen, solange die Clans in Einigkeit zusammenstünden. Soho erzählte außerdem, dass es neben Avis noch eine zweite Welt gibt: Siva, die Welt des Schattens und der Dunkelheit. Die Schleier, die nun überall auf dem Kontinent auftreten, bilden Übergänge zwischen diesen beiden Welten, durch die die fremden Clans und die Ungeheuer nach Avis gelangen konnten. Welche Absichten die fremden Clans allerdings hier in dieser Welt genau verfolgen, ist ebenfalls nicht bekannt. Es kam allerdings bereits zu (zum Teil auch bewaffneten) Konflikten.

Was dich auf dieser CON erwartet...

Wir befinden uns in Taran, einem kleinen Dorf im Wisperwald. Viele Leute aus Avis haben sich hier versammelt. Einige haben schon immer an diesem Ort gelebt, viele jedoch sind erst vor kurzer Zeit als

Flüchtlinge vor den zunehmenden Umweltkatastrophen und Überfälle durch fremde Kreaturen und Clans ins Dorf gekommen. Die Phönixgarde, eine Gruppe Krieger, die ihr Leben dem Phönix gewidmet hat, sorgt unter der Führung ihres Hauptmanns in Taran für Sicherheit und Ordnung.

Zumindest versuchen sie es. Nahrung, Heilmittel und andere überlebenswichtige Güter sind mittlerweile knapp geworden. Und als ob die Lage nicht bereits angespannt genug wäre, ist nun auch noch der Bärenclan, ein Clan von der anderen Seite der Schleier, im Wisperwald aufgetaucht. Was genau die Fremden dort wollen, und ob sie in friedlicher oder kriegerischer Absicht gekommen sind, ist nicht bekannt. Eines ist jedoch gewiss: Seitdem die Bären ihr Lager in der Nähe von Taran aufgeschlagen haben, kam es schon öfters vor, dass Leute aus dem Dorf in den Wald gegangen und nie mehr zurückgekehrt sind...