

Die Regelecke

PHÖNIX – Das Fantasy-Live-Rollenspiel-Regelwerk

Der Ursprung von Phönix findet sich in Lübeck, wo 1992 das Live-Rollenspiel-System ALIVE erarbeitet, gespielt und später in Buchform veröffentlicht wurde. 1996 trennten sich die Autoren, die auch die Spielleitung stellten, und das alte ALIVE wurde grundlegend überarbeitet. Ergebnis war das Regelwerk Phönix, das seither eine wachsende Spielergemeinschaft begeistert.

Das neu aufgelegte Regelwerk bietet zehn verschiedene Rassen. Andere Rassen und Mischrasen werden nicht zugelassen, da deren Fertigkeiten, Zaubersprüche, klerikale Wunder, Rezepturen etc. aufeinander abgestimmt sind und eigene Kreationen ohne Kenntnis des gesamten Regelwerks das Gleichgewicht und – durch den geringen Bekanntheitsgrad zum Beispiel eines Zauberspruchs – den Spielverlauf durcheinander bringen könnten.

Bei der Charaktererschaffung stehen mehr als 50 verschiedene Fertigkeiten, über 150 verschiedene Zaubersprüche und klerikale Wunder, zahlreiche Bardlieder, magische Runen und Artefakte sowie über 30 verschiedene alchemistische und pharmazeutische Rezepturen zur Verfügung. Mit diesen Vorgaben lassen sich vielfältige Charaktere erstellen, deren persönliche Note man mit den über 60 Nachteilen unterstreichen und dem Charakter mehr Tiefe geben kann. Neue Nachteile können jederzeit vorgeschlagen werden. Ein Charakter startet in der Regel mit 20 Erfahrungspunkten. Diese kann er durch bis zu drei Nachteile um maximal 15 Punkte erhöhen und später im Spiel abbezahlen. Für einen halben Tag darf sich der Charakter einen Erfahrungspunkt gutschreiben. Um neue Fertigkeiten zu erlernen, bedarf es jedoch nicht nur der nötigen Erfahrungspunkte, sondern auch eines Lehrmeisters mit entsprechenden Erfahrungen. Und das kann schon mal mit stundenlangem Lernen und Prüfungen in Rechnung gestellt werden.

Von edler Herkunft zu sein, ist bei Phönix kostspielig. Damit ist aber auch gewährleistet, dass nicht allzu viele dieser hohen Damen und Herren umherlaufen. Als Startcharakter darf man allerhöchstens als Graf oder Gräfin beginnen und muss sich dafür mit 170 Erfahrungspunkten und 600 Silberlingen verschulden. Darüber hinaus muss zum Beispiel eine Gräfin immer mindestens eine Hofdame, eine Zofe und einen Page an ihrer Seite haben. Die Hälfte aller später erspielten Erfahrungspunkte und Silberlinge wird dann für die Tilgung verwandt.



Kämpfer müssen Erfahrungspunkte für Waffen- und Rüstfertigkeiten ausgeben, Magier für ihre Zaubersprüche und Alchemisten für ihre Rezepturen. Grundlage für die Magie ist die Zauberei, auf der schrittweise die schwarze und weiße Magie und schließlich die Runen- und Artefaktmagie aufbauen. Nur für die Bardmagie benötigt man keine Zauberei, sondern eine gute Stimme und ein Instrument, um diese zu verstärken. Schamanen schließlich wirken Magie, indem sie auf die Geisterwelt Einfluss nehmen. Kleriker müssen sich für eine der sieben Gottheiten entscheiden und können hieraus ihre Kraft und Wunder wirken.

Ein Vorteil für alle im Regelwerk festgelegten Zaubersprüche und Wunder ist die Bekanntheit der Formeln und deren Auswirkungen auf die anderen Spielern. Das gilt zwar nicht für alle Sprüche, Lieder und Wunder (und es kommen immer neue Spieler hinzu), doch die zum Beispiel häufig eingesetzten Kampfzauber sollten nicht in störenden Kampfpausen näher erläutert werden, sondern mit Nennung des Befehlswortes ausgespielt werden können.

Ob ein Wunder wirkt oder ein Ritual gelungen ist, wird anhand eines murrelbasierten Systems geklärt, welches auch in den Braukünsten der Alchemisten und Pharmazeuten Anwendung findet. Ein Charakter beginnt mit zehn einfachen Murneln, einer Bonus- und einer Nietemurnel. Jede Murnel steht für einen Magiepunkt, den der Charakter bis Sonnenaufgang für Rituale, Zauber und Wunder verbrauchen kann: Er zieht die benötigte Anzahl Murneln, spricht die lateinische Formel und bei Gelingen das deutsche Befehlswort. Bei Einsatz einer Bonusmurnel ist das Gelingen gesichert, diese jedoch für den Rest des Tages aus dem Spiel. Eine Nietemurnel verhindert die Entfaltung von Magie, was bedeutet, dass kein Befehlswort gesprochen und der Misserfolg ausgespielt wird. Sind alle Murneln verbraucht, kommt nur die Niete zurück in den Beutel für die unverbrauchten.

Die häufig geäußerte Kritik an der schwierigen Handhabung der Murneln in hektischen Situationen ist gerechtfertigt. Es ist jedoch grundsätzlich nicht so leicht, sich bei Gefahr zu konzentrieren, selbst wenn man die Fertigkeit „Konzentration“ gelernt hat. Komponenten für Sprüche werden gemäß Regelwerk nicht so oft verlangt, dürfen aber gerne eingesetzt werden.



„Live-Rollenspiel spielt man miteinander, nicht gegeneinander!“

Das Regelwerk ist darauf aufgebaut, dass nicht jeder alles kann oder unverwundbar wird. Es gilt, mit den anderen das Spiel aufzunehmen, um seine Bedürfnisse zu stillen. Mit erspielten Erfahrungspunkten kann der Charakter beispielsweise eins zu eins neue Magiepunkte erwerben oder hilfreiche Tränke der Alchemisten zu sich nehmen, welche die Zauberkraft vorzeitig zurückholen können. Bei Drogensucht ist die Hilfe von Pharmazeuten unabdingbar, um entweder neue Tränke zu erhalten oder davon loszukommen. Die Übersetzung fremder Texte übernimmt ein Schriftgelehrter, und der Schamane kann helfen, die „Stimme des jungen Todes“ zu rufen, um zu klären, wie er zu Tode gekommen ist.

Wie alle Regelwerke hat auch Phönix seine Regellücken, und wer Fuchs ist, findet immer einen Weg, diese zu seinem Vorteil auszunutzen. Wer es mag, soll das tun! Ein schöneres Spiel erhält man allerdings mit der allgemeingültigen Regel: „Im Zweifelsfall die Regeln immer gegen sich selbst auslegen!“

Außenstehende äußern häufig die Kritik, dass Charaktere nicht konvertiert wer-

den. Dabei scheint man jedoch das Regelsystem mit der Welt zu verwechseln wie Birnen mit Äpfeln. Denn theoretisch kann man das Phönix-Regelwerk auch als Mittellande-SL anwenden. Die zehn Orga-Teams der Phönix-Carta lehnen eine Konvertierung jedoch ab, weil sie die Welt geschlossen halten wollen. So ist auch die Anzahl der Götter auf sieben begrenzt.

Bei der Neuveröffentlichung des Regelwerkes handelt es sich um die zweite Auflage, ergänzt durch kleine Änderungen bestehender und durch erprobte, neue Regeln. Phönix verändert sich kontinuierlich, indem alte Regeln noch und nöcher diskutiert werden, wenn auf Veranstaltungen neue Fragen aufkommen. Neue Ideen werden als Regel-Er-rata auf Einzelveranstaltungen ausprobiert, um sie später vielleicht in das offizielle Regelwerk aufzunehmen.

Tara Moritzen

<http://www.phoenixlarp.de> (Homepage)

<http://www.phoenix-carta.de> (Forum)

<http://www.tulderon.de/termine.htm> (Termine)

<http://archiv.phoenix-carta.de> (Fotos und Berichte)

<http://wiki.phoenix-carta.de/index.php> (Phönix Wiki)

<http://www.larpzeit.de/download/regelwerk-phoenix.pdf> (Auszüge aus dem Regelwerk)

Martin Schneider / Jeanette Killmann / Christian Wodke

PHÖNIX

Das Fantasy-Live-Rollenspiel-Regelwerk

Tauche ein in eine Welt voller faszinierender Möglichkeiten

176 Seiten, zahlreiche s/w-Abbildungen, 14,8 x 21 cm, hochwertige Klappenbroschur mit Prägung, ISBN 3-938922-05-2, 14,90 Euro

Erhältlich im Fachhandel oder versandkostenfrei unter www.zauberfeder-shop.de.

Solange der Vorrat reicht, erhält man direkt beim Verlag begleitend zum Regelwerk eine DIN A2-Karte der Phönix-Welt, Deckel und Rückseite für ein Charakterheft (ist im Regelwerk näher beschrieben) und ein ansprechendes Lesezeichen.

BattleHeat Schlachtfeldbedarf

Die Rüstungsschmiede für Individualisten



BattleHeat Schlachtfeldbedarf
Stahlvision OHG - Hattinger Str. 10-12 - 58332 Schwelm
Tel.: 02336/470 890
www.battleheat.com

Von historisch bis Fantasy, von der Stange oder einzigartig, in Standardgrößen oder auf Maß:

Nichts ist unmöglich.