

RECHTELWERK
ZU
KAMPF & MYSTIK



PHÄNOMENON





Phaenomenon: Regeln zu Kampf und Mystik

© 2004 Waldfaun Verlag, Aalen-Waldhausen

Alle Rechte vorbehalten

Autoren: Bettina Hiller, Günther Merk, Inés Hermann
Umschlaggestaltung und Layout: Marc Hermann, Aalen-Waldhausen



1 Vorwort

Seit einigen Jahren macht sich in der Liverollenspiel-Szene eine Spielart breit, die so gar nichts mit dem klassischen Fantasy-Larp zu tun hat: Liverollenspiele in der die "gute alte Zeit" wieder lebendig wird. Egal ob es sich dabei um die Romantik, die viktorianisch-willhelminische Gaslichtära oder die Goldenen Zwanziger Jahre zwischen den Weltkriegen handelt, so haben alle diese Veranstaltungen doch eines gemeinsam: Unsere bekannte Welt dient als Spielhintergrund. Sie spielen nicht in einem fiktiven Fantasyuniversum, sondern in der (fast) realen Welt, die uns sehr genau bekannt und dementsprechend genau definiert ist. Historische Ereignisse und Personen dienen als Spielgrundlage, worin unsere fiktiven Helden und Handlungen mit einbezogen werden. Das Spiel findet also in weiten Bereichen in einer "zivilisierten" Welt statt, die in ein festes System aus Recht, Macht und gesellschaftlichen Werten gebettet ist. Langsam aber sicher halten in dieser Phase die Errungenschaften der Moderne Einzug. Wir begegnen aber auch vielen Dingen, wie die Aristokratie, die noch auf uralten Traditionen beruhen.

Die Phaenomenon-Liverollenspiele enthalten jedoch auch mystische Elemente, die im Rahmen der historischen Ereignisse ihren Platz finden, indem die Hintergründe der tatsächlichen Geschichte anders von uns interpretiert werden. Es gibt zwar keine Magie, jedoch existieren übernatürliche Phänomene. Einige wenige Menschen verfügen über mehr oder weniger ausgeprägte paranormale Fähigkeiten. Diese mystischen Kräfte sind aber weitestgehend unerforscht, so dass das Wissen über deren Nutzung nur wenigen Eingeweihten bekannt ist. Die einfache Bevölkerung weiß nichts von der Macht dieser Kräfte und dem damit verbundenen Intrigenspiel.

Der Kampf hat bei den Phaenomenon-Rollenspielen eine eher untergeordnete Rolle, es kann jedoch durchaus zu Tötlichkeiten kommen. Rätsel, Geheimnisse, vor allem aber das gesellschaftliche Spiel haben dagegen einen sehr bedeutenden Stellenwert.

Man darf einen Punkt nicht aus den Augen lassen: Unabhängig von der Epoche, in der gespielt wird, ist und bleibt es ein Spiel, welches uns für ein Wochenende in eine andere Zeit entführt. Es ist ein Spiel, das um des Spaßes Willen gespielt wird. Jeder, der es spielt, sollte seine Freude daran haben und keiner hat das Recht, sein Vergnügen auf dem Missfallen der anderen aufzubauen, denn das Rollenspiel ist ein Gesellschaftsspiel. Selbst wenn sich jeder, sowohl Spieler, NSC und Spielleitung große Mühe gibt, diese Zeit wieder auferstehen zu lassen, bleibt es dennoch nur eine Fiktion. Die Mörder sind nicht echt, es gibt in der Wirklichkeit keine Kultisten und auch die Telepathie ist nicht real.

Ziel des Spiels ist es, sich und die anderen Spieler mit seiner Rolle zu unterhalten. Ein plötzliches Abbrechen seiner Rolle, sollte unter allen Umständen vermieden werden. Man sollte versuchen, möglichst für die Dauer des gesamten Larp in der Rolle zu bleiben. Selbst Fragen an die NSC oder die Spielleitung können Intime gestellt und beantwortet werden. Sollte dies nicht möglich sein und ein Outtime-Gespräch nötig werden, dann kann man sich mit den Worten: "Wir müssen eine persönliche, private Besprechung führen." zurückziehen.

Für eine möglichst realistische Simulation ist es wichtig, dass die Szenerie ein breites Spektrum an zeitgenössischen Charakteren enthält. Je besser der Spieler oder NSC auf seine Rolle vorbereitet ist, desto glaubhafter kann er seinen Charakter spielen. Vor jedem Con wird vom Phaenomenon-Team eine Zusammenfassung über das jeweilige Zeitgeschehen an alle Mitwirkenden geschickt. Eine gut durchdachte Hintergrundgeschichte verleiht der Rolle Tiefe und macht den Charakter interessant. Wir sind allen Beteiligten bei der Charaktergenerierung behilflich und binden diese in den Plot mit ein. Die Anwesenden sollten sich möglichst nicht zufällig am Schauplatz befinden, sondern von Anfang an ein Teil der Geschichte sein.

In den letzten Jahren stellte sich heraus, dass die Teilnehmer an diesen Rollenspielen fast ausnahmslos erfahrene SpielerInnen sind, die vorher bereits lange in anderen Genres gespielt haben. Es wird deswegen bewusst darauf verzichtet, Grundbegriffe des Rollenspiels zu erklären.

1.1 Regeln vs. Freies Spiel

Seit Jahren gehen die Meinungen der Liverollenspieler in einem Punkt auseinander: Sind Regeln denn nun nötig oder nicht? Das im Allgemeinen unter dem Namen DKWDDK (du kannst, was du darstellen kannst) gängige System hat viele Freunde gewonnen, jedoch wird immer wieder von den Anhängern verschiedener Regelsysteme eingeworfen, dass gewisse Situationen und Elemente des Rollenspiels wie Kampf oder Magie nur schwer ohne Regeln darstellbar sind.

Im Phaenomenon-Hintergrund gibt es keine Magie im herkömmlichen Sinne, Psi-Fähigkeiten sind extrem selten und die epischen Helden, die in der Schlacht ihren Mann stehen, tauchen nicht auf. Für die Spielcharaktere gelten die gleichen Naturgesetze und Fähigkeiten, denen auch die Spieler selbst unterliegen. Es gilt also hauptsächlich: Du kannst was du darstellen kannst. Doch gibt es auch zwei Bereiche in den denen auf ein Punktesystem zurückgegriffen werden muss: Die Regelung und Auspielung der Psi-Kräfte sowie der Kampf.

Eine wichtige Aufgabe dieses Textes ist es aber auch, etwas Gefühl für das Rechtsverständnis und das Wertesystem dieser Zeit zu wecken. Wer war damals überhaupt im Besitz einer Waffe? Welche Strafe stand auf Mord? Denn nur wenn man die Konsequenzen einer Gewaltanwendung kennt, ist man auch in der Lage das Risiko für sich selbst einzuschätzen. Bis auf die wenigen Regeln sollte dieser Text also eher als Verhaltensleitfaden gesehen werden.

2 Ihr seid Teil der Welt

2.1 Die Nähe zur Realität

Eine der schwersten Herausforderungen bei Phänomenon ist das Ausspielen mit größtmöglicher Nähe zur Realität. Das Jahr 1890 gab es wirklich. Es gab dort Gesetze, eine Obrigkeit und eine klare gesellschaftliche Struktur. Die Herrscher wurden verehrt und ihre Vertreter, also Polizisten und Soldaten, genossen Respekt. Wenn man die Geheimnisse der Mystik, die nur den wenigsten zugänglich sind, vernachlässigt, hatte alles seine Ordnung. Diese Ordnung wurde aber auch hart verteidigt und so landete so mancher Staatsfeind ohne Gerichtsverhandlung im Gefängnis. Jeder, der an einem Phänomenon-Rollenspiel teilnimmt, sollte darauf achten, dass seine Taten dem Zeitgeist entsprechen. In den anderen Genres des Live-Rollenspiels ist es Gang und Gäbe, dass der Tod eines Charakters gleichgültig hingenommen wird, sofern es sich 'nur' um eine einfache Person oder einen Gegenspieler handelt. Nichts davon ist beispielsweise im viktorianischen Europa denkbar. Hochstapler begeben sich in die Gefahr entdeckt zu werden, wenn sie sich ungeschickt verhalten. Der Telegraf und die ersten Telefone ermöglichen es, Angaben binnen weniger Tage oder Stunden zu überprüfen. Kurzum: Die universelle Freiheit, alles zu tun, was man möchte, gibt es nicht.

2.2 Rechtsverständnis

Durch die neuen Kommunikationsmittel können Verbrecher durch ganz Europa verfolgt werden, zudem gibt es in den meisten Ländern ein flächendeckendes Netz von Polizeiposten. Das Verüben eines Verbrechens war immer mit dem Risiko verbunden, entdeckt zu werden. Zudem ist auch immer das Umfeld zu beachten, in dem gespielt wird. In der feinen Gesellschaft ist es durchaus nicht feige und heuchlerisch, einen Gauner der Polizei zu übergeben.

Die Selbstjustiz war in jener Zeit bereits illegal. Der gewaltsam herbeigeführte Tod einer Person ist schlicht und ergreifend Mord, egal aus welchen Gründen er zustande kam. Es bestand zwar auch damals die Möglichkeit, nach einer Gerichtsverhandlung wegen Notwehr frei zu kommen, aber meist winkte der Gang zum Henker. Bei einem Kapitalverbrechen wie Geiselnahme oder Mord sollte kein Charakter Gewissensbisse haben, den Gendarmen zu rufen. Im Gegenteil: Schweigen ist Mitschuld wegen Mitwisserschaft.

Ebenso machte man sich strafbar, wenn die Arbeiten der Obrigkeit behindert wurden. Der rechtschaffene Bürger unterstützte den Gendarmen, anstatt ihm Steine in den Weg zu legen.

Anders verhält es sich, wenn in zwielichtigen Kreisen gespielt wird. In diesem Falle kehrt sich vieles ins Gegenteil. Das wichtigste nach einer Straftat ist eine gute Vertuschung. Die Leiche oder die Beute muss weg. Trickbetrüger sollten sich so gut tarnen, dass sie nicht auffliegen. Durch den Telegrafen ist eine Entlarvung möglich. Jeder könnte ein Spitzel sein, von dem man verpiffen wird. Verschwiegenheit, vielleicht auch Erpressung und Bestechung tun Not. Aber wer zu solchen Mitteln greift, der steht schon auf der Schattenseite der Gesellschaft.

Hier zeigt sich, dass rollengerechtes Verhalten eine ganz wichtige Voraussetzung für das Spiel ist!

2.3 Waffenbesitz

Der Besitz von Waffen allein ist ein Punkt, der jemanden mit dem Gesetz in Konflikt bringen kann. Schlagringe sind nur bei Mitgliedern der zwielichtigen Gesellschaft zu finden.

Ein Taschenmesser hingegen besitzt fast jeder und in jeder Küche finden sich auch einige längere Klingen.

Klingenwaffen, die sich auch zum Fechten eignen, tauchen eigentlich nur in Form von Säbeln und Degen auf. Die einzigen, die das Recht haben, Säbel zu tragen, sind Offiziere der Armee. Degen sind bereits im 19. Jahrhundert eine reine Sportwaffe und man muss schon einen guten Grund haben, einen Degen bei sich zu führen.

Viel interessanter ist die Frage, wer Schusswaffen trägt.

Polizisten waren zu jener Zeit nur mit Schlagstöcken bewaffnet und auch höhere Dienstgrade trugen nur dann eine Schusswaffe, wenn Gefahr im Verzug war. Offiziere hatten nur im Ausnahmefall das Recht, auch in ihrer dienstfreien Zeit eine Schusswaffe zu tragen. Waffenscheine für Detektive, Forscher und andere bürgerliche Berufe waren selten. Bei der Landbevölkerung waren Gewehre zur Jagd weiter verbreitet. Aber warum sollte ein Bauer oder Jäger seinen Karabiner bei sich tragen, wenn er nicht jagen will? Und wann hat das einfache Landvolk schon Kontakt zur "feinen Gesellschaft"?

Wer also eine Schusswaffe ohne entsprechende Berechtigung mit sich führt, der macht sich bereits strafbar. Hier sollte man sich auf jeden Fall fragen, wann und warum ein Charakter eine Schusswaffe führt. Passt so eine Waffe überhaupt zum Charakter? Woher hat er sie? Immerhin geht es auch ohne. Der große Sherlock Holmes macht es uns vor!

3 Kampf

3.1 Waffenarten

Für den Verlauf des Spieles werden drei Arten von Waffen unterschieden.

Die erste Kategorie begünstigt den waffenlosen Nahkampf. Darunter fallen Schlagringe, Steine, Bierkrüge und ähnliches. All diese Waffen haben eines gemeinsam: Sie machen zwar den unbewaffneten Kampf effektiver, sind aber nicht in der Lage, das Opfer während der Schlägerei ernsthaft zu verletzen (darüber könnte man zwar streiten, aber für das Spiel gilt diese Annahme). Für die Darstellung gilt, dass sie zwar physisch vorhanden sein müssen, aber niemals wirklich zum Einsatz kommen. Die Gegenstände müssen also nicht gepolstert sein.

Die zweite Kategorie umfasst echte Nahkampfwaffen. Darunter fallen Knüppel, Degen, Messer, Schwerter und ähnliches. Die Waffen verletzen einen Charakter so schwer, dass es durchaus zum Tod desselben kommen kann. Da der Kampf mit diesen Waffen so weit wie möglich ausgespielt wird, sind hier einzig und allein Polsterwaffen zulässig, die den im Fantasy-Larp üblichen Anforderungen entsprechen. Wer der Meinung ist, sein Charakter müsste eine Waffe dieser Art besitzen, der sollte das vorher sicherheitshalber mit der Spielleitung abklären.

Die dritte Waffenart sind die in dieser Zeit üblichen Schusswaffen. Da die Waffen auch zum Einsatz kommen, gelten folgende Anforderungen: Die Waffen sollten ein entsprechendes Aussehen haben, welches in die Zeit passt. Hierbei ist aber darauf zu achten, dass die Waffen in Gegenwart Unbeteiligter verborgen bleiben. Auch wenn es sich um Spielzeug handelt, so können doch einige Gestalten, die nachts in finsternen Gassen mit Revolvern hantieren, zu falschen Rückschlüssen und Erklärungsnoten (und großen Mengen Ärger) führen. Die Waffen müssen in der Lage sein, ein Projektil zu verschießen. Es ist dabei egal, ob es sich um ein Gummiband, einen Saugpfeil oder ein

Weichgummigeschoss handelt. Entscheidend ist, dass das Projektil auch für Spieler ohne Brille ungefährlich sein muss. Wir empfehlen die Waffen, die über www.nox-obscura.de angeboten werden. Wichtig: In jenen geordneten Tagen besaßen, wie bereits erwähnt, nur wenige Menschen Schusswaffen wie Revolver. Selbst Polizisten hatten das nicht nötig. Es bedarf also schon eines guten Grundes, warum ein Charakter eine Schusswaffe besitzen und auch mit sich führen sollte. Ein Charakter besitzt nur dann eine Schusswaffe, wenn das mit der SL geklärt wurde und diese ausdrücklich zustimmte.

Wer übrigens Softair-Waffen, Schreckschusswaffen oder echte Waffen mitbringt oder gar benutzt, kann seine Koffer packen und den Heimweg antreten. Diese Waffenarten werden wegen des Verletzungsrisikos und der kritischen rechtlichen Situation nicht akzeptiert. Sollten hierzu Fragen auftauchen, dann ist die SL gerne bereit, diese zu beantworten.

3.2 Unbewaffneter Nahkampf

Der waffenlose Nahkampf - also Boxen, Ringen und alle anderen Formen von Schlägereien - bereitet rollenspielerisch große Probleme. Da Schuss- und Klingenwaffen wenig gebräuchlich sind, stellt der unbewaffnete Kampf wohl die häufigste Form der Auseinandersetzung dar. Zudem ist ein Kampf ein wichtiges Element des Spiels. Der Ausgang kann ohne weiteres den Fortgang des gesamten Spiels beeinflussen. Trotz allem sollte niemand verletzt werden. Ein reales Kräftemessen ist also definitiv nicht das Mittel der Wahl.

Um diesem Problem Herr zu werden, hat jeder Charakter den sogenannten Überwältigungswert. Diese Zahl, die sich zwischen 1 und 8 bewegt, gibt an, wie schwer der Charakter zu besiegen ist. Die Zahl drückt dabei körperliche Kraft, Geschicklichkeit und Technik aus, aber auch die Eigenschaft, Schläge wegzustecken. Hier ein Maßstab, wie die Werte zu sehen sind:

- 1: gebrechliche Person, Verletzte, Alte
- 2: zierliche, schwache Personen ohne Training, viele Frauen, Schwindsüchtige,
- 3: der Durchschnittsbürger, nicht übermäßig stark, nicht ausgebildet
- 4: starke Personen oder mäßige Kampferfahrung, Handwerker, junge Soldaten, Sportler
- 5: sehr starke Personen oder sehr gut trainierte Kämpfer, Rausschmeißer, Möbelpacker, Soldaten, erfahrene Polizisten
- 6: starke und erfahrene Personen, Kraft und Technik sind reichlich vorhanden, Veteranen, erfahrene Polizisten, Boxer
- 7: sehr erfahrene Kämpfer, sie trainieren Körper und Technik regelmäßig, Meister asiatischer Kampfkünste, Profiboxer,
- 8: die absolute Perfektion aus Kraft und Bewegung, Großmeister der Kampfkünste, höchst selten, trainieren täglich mehrere Stunden.

Wird nun aus einem Wortstreit oder einer anderen brenzligen Situation eine Prügelei, dann treten die Kontrahenten im Moment des ersten Schlages kurz zur Seite und machen den Ausgang des Kampfes aus. Wichtig: Spieltechnisch hat der Kampf schon begonnen, die Chance, nach Beginn diese Gesprächs zu fliehen, ist vertan.

Nun gibt jeder bekannt, wie groß sein Überwältigungswert ist. Hat einer der Kontrahenten einen Schlagring, eine Flasche oder eine ähnliche improvisierte Waffe, dann steigt sein Wert um 1. Außerdem müssen die beiden Kontrahenten die Situation bewerten. Stehen sich beide von Angesicht zu Angesicht gegenüber, dann hat niemand einen Vorteil. Fällt aber einer dem anderen in den Rücken oder ähnliches, dann kann das einen Vorteil von bis zu 2 Punkten bedeuten. Hinzu kommt auch noch die Erschöpfung einzelner Kämpfer und andere hinderliche Umstände, die nach Maßgabe der Kontrahenten bewertet werden. Hier ist die Fairness beider Kämpfer gefragt! Wer nun den höheren Wert hat, gewinnt. Bei einer Massenschlägerei werden die Werte aller Beteiligten einer Partei addiert. Es gewinnt die Partei, deren Summe größer ist. Sollte es zu einem Gleichstand in der Summe der Punkte kommen und kein Vorteil für eine der

Konfliktparteien auszumachen ist, liegt die Entscheidung über den Ausgang des Kampfes in der Hand der Spielleitung.

Nach der Klärung des Ausgangs wird der Kampf ausgefochten. Der Kampf darf natürlich nur angedeutet werden, sollte aber den Unbeteiligten klar machen, dass gekämpft wird.

Es stellt sich noch die Frage, wie lange so ein Kampf dauert. Hier ein Richtwert, der aber ganz sicher nicht akribisch eingehalten werden muss: Beträgt der Unterschied nur einen Punkt, so dauert der Kampf ca. 5 Minuten. Für jeden weiteren Punkt Unterschied sinkt die Dauer um eine Minute.

Je länger der Kampf dauert, desto erschöpfter und angeschlagener ist selbstverständlich auch der Gewinner.

Ein kleines Beispiel:

Drei Leute mit den Überwältigungswerten 3, 3 und 4 (Summe 10) stehen unbedarft in einer Gasse, als sie hinterrücks von einem Trupp von 3 Schlägern angegriffen werden (3,3, und 3; Summe 9), zwei der Schläger haben außerdem Schlagringe, womit ihr Gesamtwert auf 11 steigt. Die Schläger deuten an, dass der Kampf nun beginnt, die Chance zur Flucht ist jetzt also ergangen. Man einigt sich im Gespräch, dass der Vorteil der Überraschung den Schlägern einen Bonus von 1 bringt. Es steht also 12 zu 10 für die Schläger. Die Differenz beträgt 2, also sollte der Kampf ungefähr 4 Minuten dauern (5 Minuten bei Differenz 1 Minute, 3 Minuten bei Differenz 3 Minuten). Nun ist also alles klar. Die Leute gehen aufeinander los und deuten lautstark eine Schlägerei an, die auch einige Minuten dauert. Am Ende liegen die 3 Freunde im Dreck und die Schläger grinsen hämisch.

Gehen wir nun davon aus, dass die Drei nach der Hälfte des Kampfes Hilfe von einem Passanten bekommen. Wieder geht die Diskussion los. Der Passant hat einen Überwältigungswert von 3. Es steht nun also 13:12 für die ehrbaren Bürger. Nach einer weiteren Zeit des Prügelns werden also die Schläger gequält das Weite suchen. Dass auch die braven Bürger das eine oder andere blaue Auge haben, steht außer Frage.

3.3 Bewaffneter Nahkampf

Für den Nahkampf mit (Polster-) Waffen gelten die gleichen Regeln wie beim Fantasy-Larp:

- Gekämpft wird ausschließlich mit Polsterwaffen
- Ein Treffer verursacht eine Wunde
- Die Kämpfe werden real ausgetragen, wobei die Schläge nicht mit übermäßiger Wucht erfolgen dürfen
- Schläge auf den Kopf oder in die Genitalien sind tabu, sollte dennoch einmal ein Ausrutscher passieren, bitte den Kampf unterbrechen
- Stiche sind nur mit Waffen erlaubt, die keinen Kern haben
- Rüstungen schützen vor Treffern, wobei in jener Zeit keine Rüstungen gebräuchlich waren
- Treffer werden nach den Regeln im entsprechenden Kapitel (3.6 *Schmerzen, Wunden, Heilung*) abgewickelt.

3.4 Fernkampf

Die Tatsache, dass die Waffen Projektile verschießen, macht den Ablauf eines Fernkampfes klar: Wer den Gegner trifft, der verwundet ihn auch. Wie schwer, das findet sich im entsprechenden Kapitel (3.6 *Schmerzen, Wunden, Heilung*). Allerdings sind einige Dinge zu beachten.

- Sollten sich mehrere Leute im Raum befinden, denen eventuell noch nicht bekannt ist, dass geschossen wird, dann werden sie mit einem laut gerufenen „Peng“ darauf aufmerksam gemacht. Wenn das Feuergefecht im Gange ist, dann ist das natürlich nicht mehr nötig.
- Wenn der Abstand zwischen Waffe und Ziel weniger als ca. 1,5 Meter beträgt, dann wird nicht mehr geschossen. Hier kommt wieder der „Peng“- Ruf zum Einsatz. Es ist davon auszugehen, dass auf diese Distanz sogar ein ungeübter Schütze treffen würde und die Sicherheit geht hier vor.
- Generell wird nicht auf den Kopf geschossen.

Nun mag man fragen, warum denn Spielzeugwaffen zum Einsatz kommen sollen, die Projektile verschießen, anstatt zu knallen. Die Erfahrung bewog uns dazu. Leider ist bei Waffen, die nur knallen nicht zu erkennen, ob getroffen wurde oder nicht. Die Variante, dass jeder Schuss auch automatisch ein Treffer ist, erwies sich als untauglich, da der Schusswechsel des Glücks und Könnens beraubt wurde. Die Regel, dass mit jedem Schuss ein Punktwert für die Treffgenauigkeit gerufen wird, ist ebenfalls nicht optimal, da die Rufe das Spielgeschehen doch sehr stören. Leider ist es auch so, dass die knallenden Pistolen meist recht leise sind, so dass sie nicht immer wahrgenommen werden. (Wer das nicht glaubt, sollte sich einmal die Anekdote erzählen lassen, wie sich Oberst von Rakewitz in einem vollen Salon ins Bein schoss. Kaum einer hörte den Schuss.)

Natürlich haben auch Pfeilpistolen ihre Schwächen. Die wahre Reichweite der Waffen kommt bei weitem nicht zur Geltung und der Knall fehlt völlig. Da aber der Knall meist leise wäre und die Treffgenauigkeit von Revolvern in der Realität nach 20 Meter sowieso rapide abnimmt, wurden die Projektilwaffen gewählt. So kann man zumindest einigermaßen klar feststellen, wer wo verwundet wurde und auch die Frage nach der Munitionsmenge erklärt sich von selbst. Dem Problem der geringen Reichweite der Waffen von ca. 10 Metern unterliegen schließlich alle und Spielzeuge, die knallen und schießen gibt es leider nicht.

3.5 Niederschlagen

Jemanden nieder zu schlagen ist keine Kunst. Es würde genügen, dem Opfer einen ausreichend harten und schweren Gegenstand über den Kopf zu hauen und eine gute viertel Stunde tiefer Bewusstlosigkeit und eine weitere Stunde Kopfschmerzen wären sicher. Natürlich wird der Schlag nur angedeutet. Die gewünschte Wirkung tritt auch nur ein, wenn der Schlag nicht abgewehrt oder abgelenkt wird. In einer Schlägerei dürfte es also schwierig sein, jemanden bewusstlos zu schlagen. Trotzdem ist es möglich. Es ist auch durchaus machbar jemanden niederzuschlagen, wenn

das Opfer die Gefahr kommen sieht. Die oft angewandte Regel, das Niederschlagen funktioniert nur mit dem richtigen Überraschungsmoment, gilt nicht für dieses Regelwerk. Der Täter kann seinem Opfer also ohne weiteres auch gegenüber stehen.

3.6 Schmerzen, Wunden, Heilung

Um die Jahrhundertwende des letzten Jahrhunderts waren die Menschen bereits so verweichlichte Opfer der Zivilisation wie heute. Schmerz ist also etwas, das dem gewöhnlichen Charakter nur selten in größeren Mengen begegnet. Das hat massive Auswirkungen beim Verhalten bei Verwundungen. Die stahlharten Helden des Fantasy-Larp, die nach dem dritten Schwerttreffer noch in die Schlacht stürmen, gibt es hier nicht. Wunden werden also wesentlich realistischer bewertet. Hier sind übrigens nicht irgendwelche Kratzer oder ein leichter Schnitt, wie sie jeder vom Alltag her kennt gemeint, sondern ausschließlich Wunden, die auf jeden Fall ärztliche Versorgung erfordern.

Ein Treffer mit einer Schusswaffe oder einer Klingenwaffe an den Gliedmaßen macht das entsprechende Körperteil unbrauchbar. Mit einem Beintreffer ist auch humpelnde Fortbewegung nicht mehr möglich. Der Schmerz ist so stark, dass man auf dem verwundeten Bein nicht mehr auftreten kann. Ein Versuch hätte unweigerlich einen Sturz zur Folge. Eine Torsowunde verursacht solche Schmerzen, dass man bereits nach dem ersten Treffer völlig handlungsunfähig ist.

Wirklich zähe Brocken wie Straßenschläger, Boxer, Veteranen oder Großwildjäger sind in der Lage, bei einer Wunde an den Gliedmaßen noch mit dem funktionierenden Rest des Körpers halbwegs sinnvoll zu agieren. Sie können also noch wegkriechen, in die Richtung des Feindes schießen oder ähnliches. Jedoch nimmt die Koordination deutlich ab. Die Schüsse werden ungenau und auch alle anderen Taten sind langsamer und schwerfälliger. Andere Charaktere wie Detektive und Wissenschaftler sind vom Schmerz einer Wunde so übermannt, dass sie außer zu bluten und um Hilfe zu rufen zu nichts mehr in der Lage sind. Spätestens

nach der zweiten Torsowunde oder der dritten Wunde am gesamten Körper (mit den Gliedmaßen) fällt jeder in Ohnmacht. Es ist durchaus möglich, auch an nur einer Wunde zu verbluten. Jede hier relevante Wunde ist so tief, dass man daran sterben kann, wenn sie nicht versorgt wird. Bei einer Wunde an den Gliedmaßen verblutet man nach ungefähr einer Stunde, zwei Wunden an den Gliedmaßen oder eine Torsowunde führen schon nach einer halben Stunde zum Tod. Ist die Verwundung so stark, dass das Opfer ohnmächtig wird, dann kommt Gevater Tod schon nach 15 Minuten. Wird die Wunde versorgt, dann ist man vor dem Verbluten gerettet. Jeder kann Wunden an den Gliedmaßen grob versorgen, um aber eine Torsowunde zu verarzten sind schon gewisse medizinische Grundkenntnisse erforderlich. Der Charakter verblutet nun nicht mehr, geheilt ist er aber noch lange nicht. Ohne ärztliche Versorgung dauert die Heilung Wochen und die Gefahr von Wundbrand ist erheblich. Im Jahre 1929 entdeckte Sir Alexander Fleming das Penicillin, das aber erst 1943 für die Zivilbevölkerung freigegeben wurde.

Wird die Wunde von einem Arzt mit geeigneten Hilfsmitteln versorgt, dann regeneriert der Charakter über Nacht eine Wunde pro Körperteil (insgesamt maximal 3 Wunden), vorausgesetzt, er hält auch wirklich Bettruhe. Natürlich ist der Zeitraum ganz und gar nicht realitätsnah, aber dadurch erhält der Charakter die Chance, irgendwann während des Cons wieder in Erscheinung zu treten.

Trotzdem muss eines klar sein: Die Gefahr, dass ein Charakter stirbt oder so schwer verwundet ist, dass er für den Rest des Spiels ausfällt (SL-Entscheidung), ist ungleich höher, als im Fantasy-Rollenspiel. Eine zweite Gewandung, um eine andere Rolle zu übernehmen, ist also immer empfehlenswert.

4 Mystik

4.1 Die Kraft des Geistes

Ende des 18. Jahrhunderts setzte die Industrialisierung in England ein und griff im 19. Jahrhundert auf ganz Europa über. Bahnbrechende Entdeckungen der Naturwissenschaften, die auch zu medizinischem Fortschritt führten, veränderten die Welt. Dennoch existieren Dinge zwischen Himmel und Erde, die kein Wissenschaftler ergründen kann. Es sind keine magischen oder kosmischen Kräfte, sondern der Geist des Menschen. Hier sind nicht etwa diejenigen gemeint, die mit Scharlatanerie versuchen, die Zukunft zu ergründen, sondern Menschen, deren Wahrnehmung weit über die normaler Sterblicher hinausgeht. Personen, die der hohen Gabe teilhaftig sind, empfangen Visionen oder können mit Wünschelruten und Pendeln umgehen. Dessen ungeachtet sind selbst diese wenigen Menschen noch weit davon entfernt, ihre Umwelt nachhaltig zu beeinflussen. Eine Personengruppe weilt jedoch seit Jahrtausenden unter uns, die mit ihren außerordentlichen Fähigkeiten dazu in der Lage ist. Das psycho-energetische Niveau dieser Individuen ist so hoch, dass ihnen große Macht und Verantwortung zuteil wird.

4.2 Passive Fähigkeiten

Handleser, Wünschelrutengänger, Traumdeuter und Leute mit Visionen haben eines gemeinsam: Sie verfügen über Kräfte, die das Erklärbare übersteigen und doch sind sie selbst nicht in der Lage, ihr Talent zu kontrollieren. Dennoch sind diese passiven Psi-Kräfte etwas Besonderes und nur vereinzelt unter den teilnehmenden Charakteren zu finden. Durch das gehäufte Auftreten ginge der mystische Reiz verloren. Eine passive paranormale Fähigkeit sollte auch immer zum Charakter passen und von der Spielleitung genehmigt werden, denn der Verlauf des Spieles kann von Psi-Begabten beeinflusst werden. Der

Charakter kann seine Kräfte zwar nur in einem engen Rahmen steuern, jedoch kommt er mit deren Hilfe eventuell manchem Rätsel auf die Spur. Beim Einsatz der Gabe ist immer zwingend die Anwesenheit der Spielleitung erforderlich, somit ist es auch nicht nötig, diese passiven Fähigkeiten mit Werten zu versehen. Wenn also beispielsweise ein Wünschelrutengänger sein Glück versucht, dann sollte er sich versichern, dass die Spielleitung von seinem Vorhaben weiß, damit ihm diese zu verstehen geben kann, ob er erfolgreich ist oder nicht. Ein weiteres Beispiel ist das Empfangen von Visionen, die einzig und allein von der Spielleitung gegeben werden können. Der Charakter kann das Gelingen seines Vorhabens nicht erzwingen, da sein Geist die Fähigkeit kaum steuern kann.

4.3 Aktive Fähigkeiten

Aktive Fähigkeiten können nur von Personen gewirkt werden, welche die Gabe des Wissens besitzen. Ihre Seele ist stark und ihr Geist scharf wie die beste Klinge. Von diesen Personen gibt es so wenige, dass sie die sprichwörtliche Nadel im Heuhaufen sind. Ihnen ist die Natur ihrer unsterblichen Seele bewusst und sie sind sich darüber im Klaren, dass der Körper nur ein Gefäß ist. Sie sind in der Lage, die Kräfte zu nutzen, die ihr Geist birgt. Kurzum: Aktive Fähigkeiten können nur gewirkt werden, wenn sich der Ausführende voll und ganz bewusst ist, was er tut. Er kann Wirkung und Stärke seiner Handlung steuern und wenn seine Tat tatsächlich fehlschlagen sollte, dann weiß er meist auch, warum. Eine aktive Fähigkeit hat mit Glück und Glauben nichts zu tun. Charaktere, die über die aktiven psycho-energetischen Fähigkeiten der Wissenden verfügen, werden in der Regel von gut instruierten NSCs gespielt.

4.4 Widerstand gegen psychoenergetisch Kräfte

Man kann nun darüber streiten, ob Werte, die den Widerstand gegen die Fähigkeiten eines Begabten ausdrücken, Sinn machen oder nicht. Entweder die Spielleitung ist anwesend, oder derjenige, der die Werte

anwendet ist hinreichend in seine Fähigkeiten eingewiesen. Für einen gewissen Maßstab kann jedoch nachfolgende Richtlinie für den Widerstand gegen diese Kräfte herangezogen werden, wobei prinzipiell gilt: Je höher der Wert, desto größer der Widerstand.

- 1: besonders einfältige Menschen, manche Menschen mit passiven Fähigkeiten wie Medien
- 2: der durchschnittliche, geistig gesunde Mensch
- 3: besonders im Geiste gefestigte Menschen wie Asketen, Geistliche, Ärzte für Geisteskrankheiten
- 4-9: Menschen mit besonders hoher Psycho-Energie. Diese Personen sind äußerst selten und sind für die Wissenden potentielle neue Mitglieder in ihrem Kreis
- >9: Wissende: Sie erkennen auf jeden Fall, wenn ihr Geist angegriffen wird, sind in der Lage, dies aktiv abzuwehren und können selbst wiederum Angriffe solcher Art ausführen.

Diese Werte werden im Spiel praktisch niemals zum Einsatz kommen und kaum jemand muss sich darum Gedanken machen. Denn diejenigen, deren Widerstand einen anderen Wert als 2 annimmt, sind der Spielleitung wohl bekannt. Diese Werte sollen vor allem eines zeigen: wie weit die Wissenden über den Normalsterblichen stehen.

4.5 Regeln für psychoenergetische Kräfte

Differenzierte Regeln für psycho-energetische Kräfte gibt es nicht. Wann immer sie zum Einsatz kommen, gibt es zwei Optionen: entweder der Wirkende ist von der Spielleitung hinreichend eingewiesen, oder aber jemand von der Spielleitung ist zugegen, um mögliche Auswirkungen auf das Spiel zu koordinieren. Sollte keine der beiden Optionen zutreffen, dann schlägt der Versuch fehl. Ähnlich verhält es sich mit der Kraftmenge, die einem psycho-energetisch Begabten zur Verfügung steht: Das Gelingen liegt im Ermessen der Spielleitung, somit sind keine Kraftpunkte nötig.

4.6 Psychoenergetische Fähigkeiten

Hier ist eine Auswahl von möglichen psycho-energetischen Kräften aufgelistet, die jedoch keinen Anspruch auf Vollständigkeit erhebt.

Telepathie

Telepathie ist die Fähigkeit, mit anderen Menschen Gedanken auszutauschen, ohne diese sprachlich zu äußern. Dabei gibt es Menschen, die sich mehr als Sender eignen, und Menschen, welche eher Empfänger sind. Manche Menschen können beides gleich gut oder schlecht. Die Telepathie setzt die Bereitschaft des Partners zum Gedankenaustausch voraus und ist auch über größere Distanzen möglich. Diese Fähigkeit ist relativ leicht zu erlernen und der Aufwand an Psycho-Energie ist entsprechend niedrig. Oft genügt es, wenn die Anlage zu den intuitiven Gaben etwas geschult wird. Telepathie kann sowohl aktiv als auch passiv sein.

Gedankenlesen

Gedankenlesen hingegen ist die fortgeschrittene Form der Telepathie. Das Medium kann in die Psyche eines Menschen eindringen und dort seine Gedanken lesen. Es versteht sich von selbst, dass die Gedanken eines charakterstarken Menschen schwerer zu durchleuchten sind als die eines willensschwachen. Der Aufwand an Psycho-Energie fällt entsprechend hoch oder niedrig aus. Gedankenlesen ist nur in wenigen Fällen passiv und dann gelingt es nur selten.

Gedankenkontrolle

Gedankenkontrolle ist die höchste Form der Beeinflussung der Psyche, die ein Medium vollbringen kann. Es handelt sich um eine ungeheuerliche Fähigkeit, die ein enormes Potenzial an Psycho-Energie verlangt und daher nur von wenigen Wissenden beherrscht wird. Eine leichtere Variante der Gedankenkontrolle ist die Traumkontrolle. Hier dringt der Sender in die Träume des Empfängers ein und manipuliert diese. Diese Fähigkeit kann auf unterschiedliche Weise genutzt werden. In der Vergangenheit

deutenden die Menschen die Hilfestellungen und Botschaften der "guten Wissenden" oftmals als göttliche Visionen. Die "bösen Wissenden" jedoch gehen so weit, dass sie Widersacher in der Traumwelt umbringen, was dann gleichzeitig deren physischer Tod ist. Die Gedankenkontrolle ist eine ausschließlich aktive Fähigkeit.

Telekinese

Telekinese ist die Bewegung von Gegenständen durch ein Medium. Ohne physikalische Ursache und nur durch direkte Einwirkung der Psyche werden Astralgliedmaßen geschaffen, mit deren Hilfe der Gegenstand bewegt wird. Um diese sehr mächtige Fähigkeit zu erlernen, ist das Wissen mehrerer Leben nötig, da dabei enorme Psycho-Energie aufgebracht werden muss. Nur der indische Seiltrick ist als passive Telekinese bekannt. Ansonsten ist Telekinese eine ausschließlich aktive Fähigkeit.

Sonderformen der Telekinese sind die **Pyrokinese**, die sich auf das Steuern von Feuer bezieht und das Pendant, die **Kryokinese**, die Beherrschung des Eises.

Levitation

Levitation ist eine besondere Form der Telekinese. Indem es sich in einen besonderen Entzückungszustand versetzt, kann das Medium sich in die Luft erheben und schwebt schwerelos in der Luft. Die Fähigkeit zur Perfektion gebracht, kann die Person sich in der Luft sogar bewegen. Wenige indische Fakire beherrschen die Levitation als passive Fähigkeit. Ansonsten ist sie nur aktiv zu bewerkstelligen.

Spontanentzündung

Bei der Spontanentzündung wird soviel Energie auf ein Objekt konzentriert, dass es scheinbar von selbst zu brennen beginnt. Im ersten Moment ist es dabei unerheblich, ob das Objekt überhaupt brennbar ist, denn die Flammen schlagen sogar aus Stein. Wenn das Ziel aber unbrennbar ist, verlischt das Feuer binnen weniger Sekunden wieder, denn diese sehr kräftezehrende Fähigkeit kann nicht über längere Zeit aufrecht erhalten werden. Brennbare Gegenstände brennen

selbstverständlich weiter. Als passive und sehr selbstdestruktive Fähigkeit tritt gelegentlich die Selbstentzündung auf. Ansonsten ist diese Fähigkeit meist aktiv.

Hypnose

Hypnose ist die Fähigkeit, einen anderen Menschen in einen tranceartigen Zustand zu versetzen. Meist geschieht dies durch direkten Blickkontakt und eine gleichmäßige Bewegung, z.B. ein Pendeln mit einem Gegenstand vor der zu hypnotisierenden Person. Hypnose ist eine passive Fähigkeit, die von vielen Personen mit starkem Willen beherrscht wird. Aktiv kann man eine Person auch gegen ihren Willen in Trance versetzen.

Hellsehen

Hellsehen ist die Fähigkeit, visuelle Gedanken aus anderen Sphären zu empfangen.

Meist ist es die Sphäre der Zeit, die "angezapft" wird, so dass der Hellseher Visionen aus Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft erfahren kann. Jedoch gibt es auch andere Sphären, aus denen die empfangenen Gedanken kommen können, so dass sich eine Weissagung oftmals als falsch herausstellt, wenn sie nicht von der "richtigen" Zeitsphären kommt. Hellsehen ist eine typische passive Fähigkeit. Aktiv tritt diese Kraft kaum auf, da Wissende ihren Geist zu gut unter Kontrolle haben, um spontane Gesichte zu haben.

Hellhören

Ebenso wie das Hellsehen, gibt es auch die Fähigkeit, auditive Gedanken aus anderen Sphären wahrzunehmen.

Astralreisen

Dem Astralkörper ist es, im Gegensatz zum sterblichen Körper, möglich, durch verschiedene Sphären zu reisen. Manche Menschen besitzen die Fähigkeit, ihren Geist in einen Astralkörper zu versetzen, mit diesem eine sogenannte Astralreise durchzuführen und später wieder in den sterblichen Körper zurückzukehren. Doch ist diese Fähigkeit auch mit einer gewissen

Gefahr verbunden: Es gibt immer wieder Fälle, in denen der sterbliche Körper inzwischen von einem anderen Geist bewohnt wird, oder der Körper schon beerdigt wurde, weil irgendjemand den reglosen Körper entdeckt und für tot erklärt hat. Diese Fähigkeit wird fast ausschließlich von Wissenden beherrscht.

Illusion erzeugen

Meist ist das Erzeugen von Illusionen eine besondere Form der Gedankenkontrolle, die sich auf mehrere "Opfer" erstrecken kann. Denn die Illusion ist nicht als Abbild an einer Stelle vorhanden, sondern entsteht ausschließlich in den Köpfen der "Opfer" als Bild, das der Anwender dorthin projiziert. Dritte können also völlig unbehelligt daneben stehen. Diese Fähigkeit kann passiv und aktiv sein und der Kraftaufwand ist von der Zahl der "Opfer" abhängig.

Eine seltene aktive Fähigkeit ist das Erschaffen einer "echten" Illusion. Die Psycho-Energie des Wissenden erschafft an einer ihm sichtbaren Stelle ein dreidimensionales Bild, das meist etwas durchscheinend wirkt. Diese Illusion ist für alle sichtbar und erfordert ein deutlich höheres Maß an Kraft.

Gedanken materialisieren

Beim Vorgang des Materialisierens von Gedanken geschieht genau das, was diese Worte beschreiben: Die Gedanken formen aus purer Kraft ein Objekt, das auch physisch vorhanden ist. Jeder kann es fühlen und sehen. Nur wenige Wissende beherrschen diese hohe Kunst und nur den Wenigsten gelingt es, ihre Gedanken so im Gefüge der Welt zu verankern, dass das Objekt permanent vorhanden bleibt. Der Kraftaufwand hängt davon ab, wie groß das Objekt ist und ob es nur zeitweilig oder aber permanent vorhanden sein soll. Auch die Komplexität eines Objekts beeinflusst den Kraftaufwand erheblich. Es ist immer so, dass nur Objekte erschaffen werden können, die der Nutzer der Kraft auch genauestens in seinen Gedanken abbilden kann. Sollte also zum Beispiel eine funktionierende Taschenuhr erschaffen werden, dann muss der Wissende auch über profunde Kenntnisse der Uhrmacherei verfügen.

Retrokinese

Retrokinese ist ein Effekt, der die Manipulation der Vergangenheit bewirken kann. Die parapsychologischen Kräfte des Mediums bewirken, dass in der Vergangenheit etwas geschieht. Diese Fähigkeit ist nicht ganz leicht zu verstehen, denn mag man doch annehmen, dass sich die Vergangenheit nicht ändern lässt. Will man ein bestimmtes Ereignis erzielen, bedarf es mittels dieser Fähigkeit lediglich der nachträglichen Konzentration auf dieses Ereignis und es wird geschehen sein. Dieser Vorgang lässt sich nur schwerlich beweisen, kann doch jeder Pfuscher behaupten, er habe ein Ereignis hervorgerufen durch Retrokinese. Nur sehr wenige, sehr mächtige Wissende beherrschen diese Fähigkeit tatsächlich, wobei der Kraftaufwand von Faktoren wie Entfernung zum Änderungsort, zeitlicher Abstand und Kenntnis der genauen Vorgänge in der Vergangenheit abhängt. Ein wichtiger Punkt ist auch die Auswirkung der Änderung. Nicht die Größe des Eingriffes bestimmt nämlich den Kraftaufwand, sondern die Auswirkungen, die der Eingriff hat. Würde man also in der Vergangenheit den Einsturz eines einsamen Gebäudes verursachen, das in den nächsten 10 Jahren unberührt bleibt und keinen interessiert, so ist das schwierig, aber machbar. Wenn man jedoch beispielsweise das Attentat von Sarajevo am 28. Juni 1914 auf den österreichisch-ungarischen Thronfolger Franz Ferdinand, welches den Anlass zum Beginn des ersten Weltkrieges darstellte, verhindern will, indem man aus der Kugel im Lauf des Revolvers einen Blindgänger machen möchte, dann ist der Kraftaufwand beinahe unermesslich. Schließlich würde man mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit die Weltgeschichte nachträglich umschreiben, da ein Krieg mit Millionen von Toten verhindert würde. Aber selbst bei einfachen Veränderungen in der nahen Vergangenheit kann der Kraftaufwand ganz erheblich sein.

Geistheilung

Der Begriff Geistheilung ist vielleicht etwas verwirrend: Die Fähigkeit wird nicht dazu benutzt, den Geist einer Person zu heilen, sondern vielmehr, mit geistigen Kräften in den Körper eines Menschen

einzugreifen, um ihn von Krankheiten und Verletzungen zu heilen. Die Regeneration von Wunden und Krankheiten wird also durch den Einsatz von psycho-energetischen Kräften beschleunigt bzw. ermöglicht. Personen, die in beschränktem Maße über diese Fähigkeit verfügen, nennt man im Volksmund "Wunderheiler".

Geisterbeschwörung

"Die Geister, die ich rief" - in der Geschichte der Menschheit war es zu allen Zeiten geheimer Brauch, die Geister der Verstorbenen anzurufen, um von ihnen geheimes Wissen zu erfahren. Im 19. Jahrhundert wurden die Geisterbeschwörungen zu populären Ereignissen, ob Jahrmarkt oder Volksfest, überall wurde scheinbar mit den Toten gesprochen. Scharlatane machten sich die Leichtgläubigkeit der Menschen zu Nutzen, um diesen das Geld aus der Tasche zu schwindeln. Echten Medien hingegen ist es nur möglich Kontakt zu Verstorbenen herzustellen, die aus verschiedenen Gründen noch nicht endgültig in das Reich der Toten eingegangen sind. Sie nutzen ihre Fähigkeit um Hinterbliebene zu trösten, indem sie nochmals mit einem geliebten Verstorbenen sprechen können. Der Erfolg ihrer Bemühungen ist jedoch nie vorhersehbar.

Wünschelruten und Pendel

Es ist bekannt, dass jede Substanz eine Art Energie besitzt und Strahlen produziert. Dies nennt man die Nuklear-Resonanz. Jedes Material gibt diese Strahlung auf einer anderen Wellenlänge ab. Genauso verhält es sich, wenn man die Wellenlänge einer bestimmten Radiostation einstellen und diese somit empfangen kann. Die Antenne pendelt sich dann in der Richtung ein, in der sich ein gleichartiges Objekt befindet. Beim Rutengehen und Pendeln ist das Messinstrument eigentlich der hierfür begabte Mensch. Rute (Wünschelrute) und Pendel sind lediglich die "Zeiger", das heißt, sie machen für jedermann sichtbar, wo der Körper durch feinste Muskelanspannungen reagiert. Deshalb ist Material und Form von Rute und Pendel eigentlich bedeutungslos, nur die bioenergetische Kraft des Begabten ist ausschlaggebend für den Erfolg. Wünschelrutengehen und Pendeln sind relativ verbreitete passive Fähigkeiten.

<http://www.phaenomenon.de>

Copyright © 2004 Waldfaun Verlag