

Der Orden des Sinfath

Diese Abhandlung dient als eine Informationszusammenstellung für potentielle Anwärter im Sinfath Orden und als Nachschlagewerk für bestehende Mitglieder. Sie gibt Auskunft für die Entstehung, OT- sowie IT Organisation und die Spielweise des Sinfath Ordens. Alle in dieser Abhandlung zur Verfügung gestellten Informationen werden bei jedem Ordensmitglied und Anwärter als **bekannt** und **akzeptiert** betrachtet!

Ursprung des Sinfath Ordens

Die *Founding-Fathers* des Sinfath Ordens sind Dominik Blösch (aka Oranus), Fabrizio Francesio (aka Victor), Isabelle Flückiger (aka Shinra, leitet heute die Gruppe der Amaroquianer) und Marion Jaggi (zur Zeit nicht aktiv in der LARP-Szene). Sie haben das Konzept des Ordens kreiert und ihm das Leben eingehaucht. Seit Anbeginn dabei sind auch Martin Schweizer (aka Ecthelias) und Björn Schöni (aka Luzerion). Der Sinfath Orden wurde im Jahr 2005 gegründet. Im darauf folgenden Jahr wurde der „Live-Rollenspiel Verein Biel“ ins Leben gerufen, mit dem Ziel, dadurch die Vermögensverwaltung zu vereinfachen, Gemeinkosten zu verteilen und eine rechtliche Absicherung bei eigens durchgeführten Veranstaltungen zu haben.

Outtime Organisation der Gruppe

Die Outtime Organisation verfügt über parallelen zur Vereinsorganisation. Da letztere jedoch an rechtliche Vorgaben gebunden ist, werden sie unabhängig voneinander dargestellt. Der Sinfath Orden wird OT von den verbleibenden Gründern Fabrizio und Dominik geleitet. Sie stehen mit ihrem Namen für die Gruppe und übernehmen die Verantwortung. Unterstützt werden sie in ihrer Tätigkeit zu weiten Teilen von altgedienten Mitgliedern (Kreis 2), welche zusammen mit den Gründern ebenso den Vorstand des Vereins bilden.

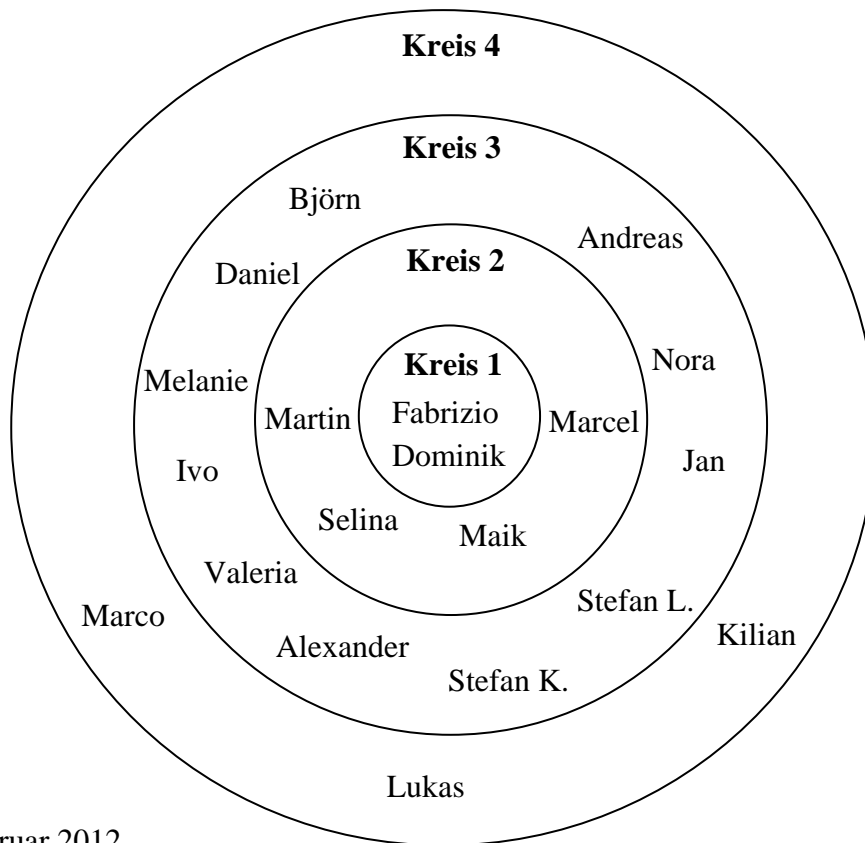
Da sich der Sinfath Ordens OT als eine Gruppe von Freunden betrachtet, wurde seine Organisation in Kreisen dargestellt. Jedes Mitglied und jeder Anwärter ist in einem Kreis eingeteilt. Die verschiedenen Kreise (1-4) beinhalten unterschiedliche Rechte und Pflichten.

Kreis 1: *Founding-Fathers* (Präsident und Vize-Präsident des Vereins)

Kreis 2: *Alte Sinfath Haudegen* (Vorstandsmitglieder des Vereins)

Kreis 3: *Mitglieder* (Vereinsmitglieder)

Kreis 4: *Anwärter* (keine Vereinsmitglieder)



Stand: Februar 2012

Nachfolgend sind die Rechte und Pflichten der einzelnen Kreiszugehörigen aufgeführt. Diese sind kumulativ zu verstehen d.h. einem Kreis 1 Mitglied stehen alle Kreis 2 / 3 / 4 Rechte ebenso zu (wo zutreffend). Gleiches gilt für die Pflichten.

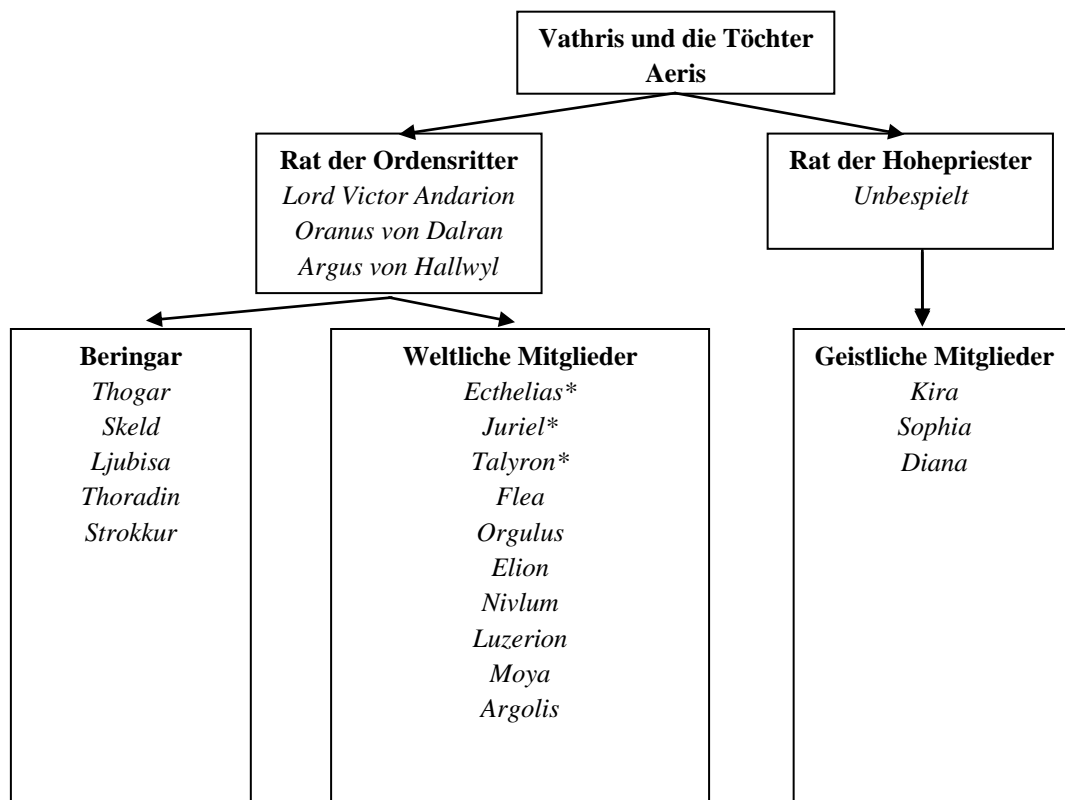
Kreis 1		Kreis 2	
Rechte	Pflichten	Rechte	Pflichten
Gemeinsames Veto-Recht bei allen OT Entscheidungen.	Tragen die Gesamtverantwortung für den Sinfath Orden.	Bestimmen über die Aufnahme von Mitgliedern / Anwärtern.	Übernehmen Aufgabengebiete im Sinfath Orden.
Letzte Instanz bei Uneinigkeiten / Streitereien.	Repräsentieren den Orden gegen Aussen.	Vorrecht auf SC Plätze vor Mitgliedern niederer Kreise	Bringen eigene Ideen und Anregungen zu Verbesserungen ein.
Können Mitglieder / Anwärter ausschliessen.	Ansprechpartner bei Fragen aller Art.	Sitz im Vorstand des Trägervereins.	Stiften einen Beitrag zur CH LARP-Szene.
Kreis 3		Kreis 4	
Rechte	Pflichten	Rechte	Pflichten
Vorrecht auf SC Plätze vor Mitgliedern niederer Kreise-	Muss mindestens 18 Jahre alt sein.	Zugang zum internem Forum.	Teilnahme an Sinfath LARPs als NSC (oder fernbleiben)
Aktive Charakterentwicklung innerhalb / im Umfeld des Ordens.	Muss dem Live-Rollenspiel Verein Biel angehören (Beitrag: 80 CHF p.a.).	Teilnahme an allen internen Anlässen des Sinfath Ordens.	Teilnahme als SC an LARPs mit dem Sinfath Charakter binnen nützlicher Zeit.
Mitspracherecht bei der Ordensentwicklung (Allgemein und via Vereinsmitgliedschaft)	Der Sinfath Charakter muss regelmässig gespielt werden (mind. 1x pro Jahr).	Geniesst die IT Vorteile des Ordens (Schutz, Lager, Plot etc.).	Muss sich bewähren / uns von sich überzeugen.

Der Sinfath Orden bekennt sich dazu, dass **nicht** alle seine OT Entscheide auf einer rein objektiven Basis stattfinden. Es kommt vor, dass Leute OT (oder IT) schlicht und einfach nicht zu uns passen, ohne dass es dazu eine objektive Erklärung gibt. Der Sinfath Orden behält sich jederzeit vor, solche Leute den Eintritt / die Aufnahme im Orden zu verwehren.

Obiges Rechten- und Pflichtenheft gilt für OT Entscheidungen im Sinfath Orden. Es hat nichts mit der IT Befehlsstruktur zu tun. Unabhängig davon sind auch Entscheidungen der jährlichen Vereinsgeneralversammlung zu betrachten.

Intime Organisation der Gruppe

Der Sinfath Orden stellt sich neu (Juli 2011) in einer flacheren Hierarchie dar. Von einer militärisch geführten Ordnung, wie dies zu früheren Zeiten der Fall war, wird abgesehen.



*Dienen nach Bedarf als Gruppenführer. Dies ist der Fall, wenn die Anzahl anwesender Personen eine zusätzliche Führungsebene verlangt. Ist dies der Fall, werden die Ordensritter darüber berichtet. In Abwesenheit aller Ordensritter sind diese Personen (der Reihe nach wie aufgelistet) Inhaber der Befehlsgewalt.

Ergänzungen / Erläuterungen:

- Vathris und die Töchter sowie Aeris sind als Gottheiten die Leitbilder der Sinfathis. Sie erteilen keine direkten Befehle (aber sagt Aeris nicht davon...) sondern setzen die Leitlinien für das Handeln der Ordensführung sowie aller Mitglieder.

- Die obere Befehlsstufe (= Ordensritter und Hohepriester) haben die Befehlsgewalt über die untere Stufe. Prinzipiell geben die Ordensritter die Befehle für die weltlichen Mitglieder und die Hohepriester die Befehle für die geistlichen Mitglieder. Insbesondere in Abwesenheit ist jedoch die BefehlSENTnahme durch die Vorgesetzten des anderen Zweiges (weltlich / geistlich) üblich.
- Der Rat der Hohepriester (4 Personen) sowie der Rat der Ordensritter (12 Personen) bestehen aus gleichberechtigten Personen. Zu repräsentativen Zwecken verfügen beide Räte über einen Primus inter Pares. Der Primus inter Pares (= der Erste unter Gleichen) ist der Sprecher des Rates und nimmt sich den repräsentativen Funktionen an. Unter den Ordensritter wird dazu stets diejenige Person bestimmt, welche für die Meisterung der aktuellen Aufgabe des Ordens am besten geeignet ist. Unter den Hohepriestern wird für einen fortlaufenden Wechsel unter den Elementen gesorgt (jeder der vier Hohepriester vertritt ein Element).
- Alle männlichen Bezeichnungen können auch weibliche Personen darstellen!

Anmerkung zum Wechsel von der alten zur neuen Aufstellung:

- **In der Regel wird Lord Victor der Sprecher des Ordens (Primus inter Pares der Ordensritter) sein.** Seine vergangene Erfahrung und Bekanntheit machen ihn (wenn er anwesend ist) zum geeigneten Kandidaten. An der Spielweise wird sich deshalb nicht viel ändern da Lord Victor weiterhin die repräsentative Funktion wahrnimmt.
- Alle Ordensritter (d.h. Victor, Oranus und Argus) werden – unabhängig davon, ob sie in der aktuellen Situation die repräsentative Funktion des Primus inter Pares innehaben – mit folgenden Bezeichnungen angesprochen:
 - o „Lord“, „Herr“ oder „Ordensritter“ Victor / Oranus / Argus
 - o Mit dem Adelstitel (Graf Victor Andarian, Freiherr Oranus von Dalran sowie Freiherr Argus von Hallwyl)
- Die Bezeichnung „Primes inter Pares“ kann auch IT verwendet werden. Der Einfachheit halber eignet sich jedoch die Bezeichnung „Sprecher des Ordens“ besser.
- **Alle Ordensritter / Hohepriester (inklusive Lord Victor) sind** – unabhängig davon, wer der Primus inter Pares ist – **einander gleichgestellt!** Der Primus inter Pares / Sprecher des Ordens ist eine rein repräsentative Funktion. Lord Victor steht auf der gleichen Hierarchiestufe wie die übrigen Ordensritter. Zusätzliche Demut vor dem Primus inter Pares / dem Sprecher des Ordens zu zeigen ist unangebracht und wäre respektlos gegenüber den anderen Ordensrittern.
- Die Bezeichnung „Ordensmeister“ / „Ordensführer“ gibt es **nicht** mehr! **Jeder Ordensritter / Hohepriester hat die volle Entscheidungsgewalt.** Es liegt in ihrem Ermessen, ob sie zuvor Rücksprache mit den übrigen Ordensrittern nehmen.

Wappen / Farbwahl des Sinfath Ordens

Der Sinfath Orden tritt grundsätzlich in den Farben Schwarz / Rot auf. Der Farbwahl sind jedoch in weiten Teilen grosse Freiheiten gesetzt (insbesondere deshalb, weil Schwarz sehr unbeliebt ist. Man vergebe bitte diese *Jugendsünde* den Ordensgründern!).

Im Verlauf der Jahre hat sich die Praktik herauskristallisiert, dass jedes Mitglied des Sinfath Ordens verpflichtet ist, das Symbol des Sinfath Ordens in irgendeiner Form an seiner Ausrüstung zu tragen. Dies kann z.B. auf die Kleidung aufgenäht sein oder mittels „Sinfath Wimpel“ geschehen (einem Gurtlappen mit dem Sinfath Symbol). Die Sinfath Wimpel können selbst hergestellt oder über den Orden bestellt werden.



Das Symbol des Sinfath Ordens stellt die Verbindung eines Halbmondes mit Sonnenstrahlen dar. Damit wird die Dämmerung bzw. das Zwielight symbolisiert. Das Wort „Sinfath“ heisst nichts anderes als Zwielight, daher der Name des Ordens! Wieso Zwielight? Weil der Sinfath Orden eine zwielichtige Gesellschaft ist. Wir bewegen uns auf einem schmalen Grat zwischen Gut und Böse, zwischen Licht und Schatten und zwischen Chaos und Ordnung. Die Ziele des Ordens sind prinzipiell jenen von Recht und Ordnung überlegen, das Ziel rechtfertigt die meisten Mittel (doch ja, es gibt Grenzen).

Forum / Website (www.sinfath-orden.ch)

Der Sinfath Orden verfügt über eine eigene Webplattform mit integriertem Forum sowie ein Orga-Tool für das Gruppenmanagement bei Zelt-Cons. Die Kosten für den Webspace und Domain werden vom Verein getragen. Jedes Mitglied des Sinfath Ordens muss:

- Seinen Charakter unter „Bewohner des Schattenbachtals“ posten in einem eigenen Thread.
- Seinen Charakter in seinem Profil veröffentlichen.
- Ein Bild seines Charakters hochladen.
- Der Benutzername im Forum muss dem Namen des aktuell bespielten Sinfath Charakters entsprechen.

Jedes Mitglied ist zudem angehalten, aktiv am Forumsleben teilzunehmen. Da LARPs doch oftmals in grösseren Abständen stattfinden, bietet das Forum die beste Möglichkeit zum konstanten Informationsaustausch.

Im Forum findet man einen IT Bereich (der grosse Saal). Dieser Bereich dient ausschliesslich zum Ausspielen IT relevanter Handlungen. Es wird in diesem Bereich nur aus der Perspektive des Charakters / eines Erzählers geschrieben. Jegliche OT Postings und Spam werden umgehend gelöscht! Wer Fragen hat / Hilfe bzgl. dem Forum oder der Website benötigt, wendet sich bitte an Oranus per Mail oder PM.

So spielen wir (OT Anweisung)

Der Sinfath Orden bekennt sich zu DKWDDK LARPs. Diese verlangen jedoch eine grosse Selbstverantwortung der einzelnen Spieler, da ansonsten die Gefahr von Powerplay droht. Der Sinfath Orden nimmt diese Verantwortung wahr und bekennt sich zu folgenden Grundsätzen:

- Treffer werden realistisch ausgespielt. Dies bedeutet, dass getroffene Körperstellen entsprechender Schaden zukommt (keine Schadensverteilung auf den ganzen Körper). Jeder Treffer ist unter Berücksichtigung des Rüstungsschutzes sowie der Waffe des Trägers und wie diese geführt wurde (Ein- oder Zweihändig, mit oder ohne Schwung) auszuspielen. Im Zweifelsfall spielt man einen Treffer besser zu stark als zu schwach aus! Rüstungen schützen nur sehr begrenzt vor Schlagschaden! Verletzungen werden über eine realistische Dauer ausgespielt.
- Der Sinfath Orden wendet keine Instant Magie an! Dies bedeutet, dass jegliche Magie in einem umfassenden Zauber ausgespielt wird (was i.d.R. den Einsatz von Komponenten und einer Zauberformel beinhaltet). Auf den Boden sitzen und ein paar Worte vor sich hinmurmeln gilt nicht als Ausspielen von Magie! Insbesondere die „Instant-Heilung“ (Sofortheilung) ist zu unterlassen.
- Der Sinfath Orden wehrt sich gegen das weit verbreitete Soft-LARPen (auch Pussy-LARPen genannt) bei welchem auf Basis von OT-Gründen die IT-Konsequenz leidet. So werden IT-Feinde gerichtet, ob es NSC oder SC sind ist dabei nicht von Belangen. Ein Schuldiger wird konsequent bestraft / verurteilt, wenn dies dem realistischen IT Verhalten der Charakter entspricht. Entsprechend werden auch blöde halb-OT Bemerkungen anderer SC / NSC mit konsequentem IT Spiel getadelt.
- Direkt erteilte Befehle von Vorgesetzten sind umgehend pflichtbewusst auszuführen. Wenn also der Befehl „Angriff“ gegeben wird, ist keine Zeit zum Diskutieren da. Im Nachhinein kann natürlich (IT, schlimmstenfalls auch OT) nach einer Begründung gefragt werden oder Einwände vorgelegt werden. Gleichermassen gilt, dass vor anderen (externen) Personen einem direkten Vorgesetzten nicht widersprochen wird.
- Verhaltet euch IT realistisch. Bedenkt bei jeder Handlung, ob ihr IT auch dies tun würdet, wonach euch OT gerade ist. Manchmal bedeutet dies, dass man etwas tut wozu man OT wenig Lust hat (z.B. Wache schieben) doch dies gehört zu einem konsequenten Rollenspiel dazu. Auch „OT-Blasen“ sind zu vermeiden, da Charaktere lebendige Wesen sind, haben sie sich in einer Flaute stets etwas zu erzählen.

So ist unser (neues) IT-Konzept

Der Sinfath Orden hat sich in der Vergangenheit über die Suche nach den Kristallsplittern definiert (siehe Hintergrundgeschichte) und als militärisch organisierter Ritterorden verstanden. Als Ergebnis des Sinfath Strategie Camps III im März 2011 haben wir beschlossen, dieses Konzept anzupassen. Nachfolgend das neue Konzept, welches per sofort (Juli 2011) umgesetzt wird.

Der Sinfath Orden versteht sich weiterhin als Ritterorden. Dies bedeutet, dass wir ein in sich abgeschlossene Gruppierung sind (klare Aufnahmebedingungen – auch IT – und Abgrenzung, wer dazu gehört und wer nicht). Der Ritterorden ist ein solcher, weil er von Rittern geführt wird.

Die Mitglieder des Sinfath Ordens definieren sich über folgende drei Aufgaben:

- Zusammensetzung des Sinfathisar (der Kristall) wofür die dafür verstreuten Splitter gefunden werden müssen. Der Sinfathisar muss zusammengesetzt werden um eine Waffe in der Hand zu haben für die Zeit in der Raja wiederkehren wird (die Rückkehr des Chaos). Jegliche Definition über religiöse Zugehörigkeit (Vathris, die Töchter) fällt ebenfalls unter diese Kategorie.
- Der Sinfath Orden versteht sich als Protektor des Kaiserreiches Cendara. Ein Teil davon ist die Zusammensetzung des Sinfathisar. Jedoch geht diese Aufgabe darüber hinaus und beinhaltet auch z.B. die Unterstützung der Kaiserin / anderer Landesherren im Fall einer Bedrohung jeglicher Art.
- Der Sinfath Orden hat sich auf dem Kontinent Mythodea dem Dienste von Aeris verschrieben. Die Unterstützung der Herrin der Winde sowie der Kampf gegen die Verfemten gehört zu den Aufgaben des Sinfath Ordens.

Der Sinfath Orden versteht sich bei der Bewältigung dieser Aufgaben als „Problemlöser“. Dies bedeutet, dass wir keine militärische Truppe sind sondern eine Gruppierung, welche herbeigerufen wird um Herausforderungen anzunehmen und zu bewältigen. Dass es innerhalb dieser Aufgaben zum Kampf kommen kann (und in der Schlacht ist militärisches Benehmen verlangt) versteht sich von selbst.

Der Sinfath Orden ist eine Gemeinschaft, welche die Aufmerksamkeit nicht unbedingt sucht. Wir erledigen gerne unsere Aufgaben für die wir gekommen sind. Dabei ist es uns Recht, wenn wir unsere Ziele möglichst ungestört erreichen können. Unnötiges Rumerzählen z.B. über den Sinn und Zweck der Kristallsplitter ist deshalb unerwünscht.

Zum Umgang mit Informationen: Prinzipiell gilt, dass neue Erkenntnisse zuerst an den Vorgesetzten Ordensritter gemeldet werden. Sollte dieser nicht explizit erwähnen, dass diese geheim sind, werden sie mit Verbündeten und Befreundeten (externen) Mitstreitern geteilt. Innerhalb des Ordens werden alle Informationen geteilt (Ausnahmen vorbehalten).

Beringar: Die Schutztruppe des Sinfath Ordens

Nicht zuletzt deshalb, weil der Sinfath Orden sich nicht länger als eine militärisch organisierte Truppe versteht, wird der Sinfath Orden von der Nordländergruppe Beringar begleitet und beschützt. Beringar untersteht dem alleinigen Kommando der Ordensritter und übernehmen Schutz- und Kampfaufgaben aller Art für den Orden. Beringar wird von Thogar Stjörmsen angeführt. Er nimmt die Befehle der Ordensritter entgegen und trägt sie an seine Männer weiter. Weitere Informationen zu Beringar gibt es im Forum des Sinfath Ordens.

Der Sinfath Orden im Kontext von Cendara

Der Sinfath Orden ist Teil der Cendara Kampagne. Dies bedeutet, dass das Schattenbachtal im Kaiserreich Cendara liegt. Das Schattenbachtal gehört zur Grafschaft von Lord Victor Andarian (die Grafschaft heisst Löwenfels), welcher seinerseits zum cendarischen Hochadel gehört und damit dem Kaiser verpflichtet ist. Der Sinfath Orden geniesst im Kaiserreich auf Grund seines besonderen Auftrages einige Freiheiten. Aber: Die Mitglieder des Sinfath Ordens respektieren die Befehle der kaiserlichen Vertreter Cendars. Sollten diese den direkten Befehlen des Ordensmeisters nicht widersprechen, werden sie nach bestem Wissen und Gewissen ausgeführt.

Die Tatsache, dass Lord Victor Andarion der Graf von Löwenfels ist (das Schattenbachtal liegt innerhalb von Löwenfels) gibt ihm keine Sonderstellung im Orden. Es wird eine klare Trennung zwischen Ordensaufgaben und Aufgaben der Adligen wahrgenommen. So wird Ordensritter Oranus im Kontext jeglicher Anliegen der Grafschaft Löwenfels die Befehle des Grafen annehmen, genau so, wie Lord Victor im Freiherrtum Hallwyl die Befehle von Freiherr Argus zu respektieren hat. An Anlässen, wo die Adelspersonen im Vordergrund stehen (z.B. das Weisse Taube LARP) werden die einzelnen Adligen in Zukunft nicht als Mitglieder des Sinfath Ordens unterwegs sein sondern in eigenem Adelsbelangen. Damit werden potentielle Konflikte in der Befehlshierarchie vermieden.

Die Ordensgeschichte, wie sie beim Sinfath Orden erzählt wird

In altvorderen Tagen, Tagen die noch im Liede besungen werden, sonst aber schon in Vergessenheit geraten sind, herrschte auf der Welt Raja, die Göttin des Chaos und der Vernichtung. Sie brachte Verwüstung und Verzweiflung zuhauf über Land und Leute und wilde Kämpfe entbrannten, sie zu vertreiben, doch keiner der Helden, die mutig und tapfer auszogen, Raja zu besiegen, war auch nur annähernd erfolgreich.

Bis eines Tages, so erzählt man die Sage, Lord Sinfath, ein grosser und stattlicher Held, mit seiner bezaubernden und ebenso mutigen Lady Adelia losgezogen ist, Raja die Stirn zu bieten. Geleitet von den Schicksals Macht fanden sie in einem kleinen, abgeschlossenen und unscheinbaren Tal, das bei den wenigen Bewohnern als Schattenbachtal bekannt war, ein

seltsames Juwel, das nicht von dieser Welt zu sein schien. Lady Adelia erkannte darin die Macht, die Göttin des Chaos und der Vernichtung zu besiegen, oder zumindest von der Welt zu verbannen. Da niemand zugegen war, der den Ursprung des Juwels hätte erklären oder auch nur seinen Namen hätte nennen können, beschloss Lord Sinfath uneigennützig und bescheiden, das Juwel Sinfathisar zu nennen. Tatsächlich gelang es mit Hilfe des Sinfathisar Raja zu verbannen und die Welt von Verwüstung und Verzweiflung zu befreien. Ruhe kehrte ein und mit ihr ein friedliches und geruhames Leben. Doch viele Länder waren zerstört worden, Städte und Dörfer lagen darnieder und auch Lord Sinfath und Lady Adelia beschlossen, eine neue Heimat zu suchen, um ihren Lebensabend zu verbringen. Da das Schicksal sie ins Schattenbachtal geleitet hatte, blieben sie dort und gründeten eine kleine Gemeinschaft. Auf der einen Seite ragten schon bald die hohen Mauern von Burg Sinfath stolz in den blauen Himmel des kleinen Tales, auf der anderen Seite erspähte man dunkle Klostermauern zwischen den grünen Tannen. In diesem Kloster, das vorerst offenbar noch keinen Namen hatte, oder dann ist er über die Zeit in Vergessenheit geraten und wartet darauf, in kommenden Tagen von einem Gelehrten und Weisen entdeckt zu werden, in diesem Kloster also wurde der Sinfathisar, das mächtige Juwel, verwahrt. Allwöchentlich sprachen Lady Adelia und ihre Priesterinnen in komplizierten Ritualen Worte der Macht, um den Bann, der über Raja verhängt worden war, zu erneuern und zu bewahren. Die Ritter von Lord Sinfath beschützten das Kloster und den Stein, damit die Priesterinnen in Ruhe ihre Arbeit durchführen konnten.

Doch nicht lange liess sich geheim halten, das im Schattenbachtal etwas Mächtiges gefunden worden war, und während aufrechte Helden auszogen, um an den Ort zu pilgern und Lord Sinfath und Lady Adelia zu danken, braute sich auch Düsteres zusammen. Denn in den verwirrten Köpfen einiger Zauberer wuchs die Hoffnung, dass die Macht des Sinfathisar in beide Richtungen – für gute und für böse Zwecke – zu gebrauchen sei und ihre verdorbenen Herzen begannen nach dem Juwel zu verlangen. Die Attacken auf Burg Sinfath wurden von Jahr zu Jahr ärger und stärker, bis die Gemeinschaft schliesslich nicht mehr standhalten konnte.

Vor ungefähr 300 Jahren besiegelte ein Vogelgreif das vorläufige Schicksal des Sinfathisar. Von wem er ausgeschickt worden ist, war nicht klar, doch es ist anzunehmen, dass die Hand eines grossen Zauberers das Tier leitete und lenkte. Der Greif schien denn auch mit Zaubermagie geschützt zu sein, denn wie viele Ordensritter sich ihm auch stellten, niemandem wollte der tödliche Streich gelingen und bald lagen Duzende von Priesterinnen und Rittern in ihrem Blut darnieder und die Verteidigung von Burg und Kloster fiel vollends auseinander. Der grosse und mächtige Greif aber drang weiter in das Gebäude vor, nahm den Sinfathisar geschickt zwischen seine Krallen und verliess das Kloster mit dessen grösstem Schatz ungehindert. Als der Vogelgreif sich fliehend in die Lüfte erhob, gab einer der letzten Ordensritter mit einem heiligen Pfeil einen letzten verzweifelten Schuss auf das Tier ab. Doch statt den mächtigen Greif zu treffen, traf er den Sinfathisar selbst und das Juwel zersprang in tausend Stücke, die weit über der Welt den Klauen des Greifs entglitten und sich über die Länder der Erde verteilten. An diesem Tag fiel ein dunkler Schatten über Burg Sinfath und

das angrenzende Kloster. Das Juwel, mit dessen Hilfe Raja in ihrem Bann gehalten wurde, war verschwunden und wenn es auch nicht direkt in die Hände des Feindes gefallen war, so war es doch den Priesterinnen entglitten und niemand wusste, wie der Bann ohne die Macht des Juwels aufrecht erhalten werden konnte. Ausserdem schlich sich die Furcht in die Herzen der gebildeten Leute, dass das Juwel in bösen Händen genau dem Gegenteil dienen könnte: Der Wiedererweckung der bösen Göttin. Burg und Kloster, die sich in den vergangenen Jahren etwas von einander distanziert hatten, rückten näher zusammen.

Ein Teil der Ordensritter zog nun aus, die Splitter des Juwels so schnell als möglich zu finden und zusammenzufügen. Ein Teil blieb zurück und bewachte das Schattenbachtal. Die Priesterinnen und Gelehrten hingegen suchten nach neuen Wegen, wie Raja zu besänftigen sei. In alten Schriften stiessen sie auf Hinweise darauf, dass Raja selbst einen Weg geschaffen hat, wie sie im Zaum zu halten sei. Die grosse Göttin hatte nämlich zu Anbeginn der Tage vier Töchter erschaffen: Veea, die Wassergöttin, Savva, die Feuergöttin, Lahja, die Windgöttin und Asra, die Erdgöttin. Diese vier Töchter (die vier Elemente symbolisierend) durchdrangen alle Dinge und Lebewesen auf der Erde und brachten Ordnung und Ausgewogenheit. Doch wo Ordnung ist, da kann kein Chaos sein und Raja erkannte, dass die vier Töchter sie selbst verdrängten und dass das Streben der Töchter ihrem eigenen widersprach. Deswegen versuchte sie rückgängig zu machen, was sie begonnen hatte, und lockte die Töchter mit schönen Worten in ein Gefäss, den Zempo, in dem sie auf ewige Zeit eingesperrt werden sollten. Beinahe wäre das Unterfangen gelungen, doch der Zempo zerbrach und die Töchter entwichen. Seit diesen Tagen versucht Raja, die Ordnung der Elemente zu zerstören, indem sie Zwietracht und Zwist zwischen den Töchtern säht. Denn wenn die Elemente nicht mehr in Einklang stehen, dann zerbricht auch die Welt und Raja kann für immer ihre Herrschaft antreten. Mit dieser neuen Einsicht gelang es den Priesterinnen aus Schattenbachtal, neue Rituale zu schreiben, die zum Ziel hatten, die vier Elemente im Gleichgewicht zu halten. Diese neuen Rituale sind indes weit weniger mächtig als jenes, in dessen Mittelpunkt der Sinfathisar gestanden hat. Deswegen müssen sie viermal täglich durchgeführt werden. Sollte das Juwel allerdings in falsche Hände geraten, so würden sicherlich auch diese Rituale Raja nicht mehr in Zaum halten können. Das Kloster, bis dahin namenlos, nannte sich nun Kloster der vier Schwestern.

Unterdessen war auch den Ordensrittern, die ausgezogen waren, um die Juwelensplitter zu finden, ein Teilerfolg gelungen. Zwar hatte es sich als ziemlich schwierig erwiesen, die Splitter zu finden, die Reisen waren beschwerlich und meist mit vielen blutigen Kämpfen gespickt, da die Mächte der Finsternis ebenfalls Schergen ausgesandt haben, um die Splitter einzusammeln. Immerhin konnten die Ritter genug Splitter zurück ins Schattenbachtal bringen, um den Zauberern des Tales zu ermöglichen, eine Nadel mit einer Findmagie zu belegen, die einem Kompass gleich den Weg zu dem nächstgelegenen Splitter weist. Mit diesem mächtigen Instrument ausgerüstet, sollte es nun schon besser gelingen, die Splitter wieder einzusammeln.

Religion und Glauben im Sinfath Orden

Der Sinfath Orden vereint zwei miteinander verwobene Glaubenskonzepte. Dies ist einerseits der Glaube an die vier Elemente (die Töchter von Raja, vgl. Ordensgeschichte) und andererseits der Glaube an Vathris (Der Gott der Hoffnung, symbolisiert über den Geist das fünfte Element). Der Glaube an Vathris ist stark von der Reformation der Kirche Karem geprägt, welche das Wort Vathris heute in Cendara verbreitet.

Die wichtigsten Punkte der Religion in Kürze aufgeführt:

- Raja ist die Göttin des Chaos. Der Sinfath Orden versucht, über die Zusammensetzung des Kristalles Sinfathisar die Rückkehr von Raja (sie wurde verbannt) auf die Erde zu vernichten. Es ist ein Wettlauf gegen die Zeit, ob Raja noch vor der Zusammensetzung des Kristalles zurückkommen wird. Raja ist unser ultimatives Feindbild.
- Die Töchter von Raja wurden nicht von ihr verdorben. Es sind die Elemente Feuer, Wasser, Luft und Erde. Sie werden von unseren Priestern vertreten. Die Priester besänftigen mit Hilfe der Elemente Raja und verzögern damit ihre Rückkehr.
- Vathris ist der Schutzgott der Ordensritter und vieler Krieger. Er symbolisiert die Hoffnung und die Stärke im Geist, welche einen Mann im Kampf bestehen lassen. Vathris ergänzt die vier Töchter. Sein höchster Vertreter im Sinfath Orden ist der Ordensmeister persönlich. Dieser wird, zusammen mit den vier Hohepriestern der Elemente, am Ende der Suche den Kristall zusammensetzen und damit die Waffe gegen Raja vollenden.
- Karem hat den Glauben an Vathris reformiert. Er war ein Mensch und wird nicht als Gott angebetet! Neben Karem gibt es eine Vielzahl von Heiligen (z.B. der Heilige Sebastian, die Heilige Katharina, etc.) welche zur Kirche Karem gehören. Die Anhänger von Vathris folgen i.d.R. der Reformation von Karem.
- Cendara verfügt über eine Staatsreligion. Der Schutzgott der Cendarer ist Pekar (Gott der Fruchtbarkeit, des Wachstums, etc.). Er wird auch vom Sinfath Orden akzeptiert und geschätzt. Pekars Widersacher ist Quaron. Viele sehen in Quaron Raja unter einem anderen Namen. Quaron Anhänger werden von Mitgliedern des Sinfath Ordens ohne Gnade niedergestreckt.
- Die hier präsentierten Informationen sind das Mindestmass, was jeder Charakter (OT, i.d.R. aber auch IT sowas bekommt man einfach mit!) wissen muss.

Mythodea

Der Sinfath Orden ist regelmässiger Teilnehmer am Conquest of Mythodea. An diesem LARP begleiten uns einige externe Teilnehmer, welche im Sinfath Orden integriert werden. Voraussetzung für eine Begleitung des Sinfath Ordens ist:

- Der Charakter untersteht der Befehlsgewalt des Sinfath Ordens.
- Es gibt einen logischen Grund, wieso der Charakter IT mit dem Sinfath Orden zusammen am Mythodea verweilt.
- Der Spieler (OT) leistet einen Beitrag für den Orden (z.B. finanzielle Unterstützung, Wasser tragen, Mithelfen in der Küche, etc.)

Aufnahmeverfahren

Das Aufnahmeverfahren im Sinfath Orden verläuft nach folgenden Schritten:

- 1) Der interessierte Spieler postet seinen Charakter im Forum (www.sinfath-orden.ch) im Bereich „Tore des Schattenbachtals“ mit dem Wunsch zur Aufnahme im Orden.
- 2) Die Ordensführung prüft den Charakter und den Spieler. Die Mitglieder des Kreis 2 bestimmen über eine Aufnahme. Folgende Kriterien sind relevant:
 - a. Passen sie OT zu uns (was voraussetzt, dass wir die Person OT kennengelernt haben und von ihr überzeugt sind)?
 - b. Hat die Person einen passenden Charakter?
 - c. Hat die Person genügend LARP Erfahrung (und weiss dadurch z.B. wie man Treffer gut ausspielt oder auf IT Situationen angemessen reagiert)?
 - d. Erfüllen sie das Mindestalter (16 J. für Anwärter, 18. J. für Mitglieder)?
 - e. Können wir ihren Charakter im Sinfath Orden brauchen (selbst für gut ausgearbeitete Charaktere ist IT nicht immer ein Platz vorhanden)?
- 3) Bei einem positiven Entscheid wird eine Anwärterschaft gewährt (vgl. Rechte und Pflichten oben). In der folgenden Zeit nimmt der Anwärter aktiv an LARPs und dem Geschehen in und um den Sinfath Orden teil.
- 4) Wenn die Mitglieder des Kreis 2 die Probephase als abgeschlossen betrachten (Dauer der Probephase hängt von der Aktivität des Anwärters ab) wird über eine Aufnahme zum Mitglied oder eine Ablehnung entschieden. Letztere bedeutet das Ende der Anwärterschaft.
- 5) Nach positivem Entscheid der Kreis 2 Mitglieder wird das Neumitglied an der nächsten Generalversammlung des Vereins eingeladen. Wenn die Vereinsmitglieder seiner Aufnahme zustimmen, ist die Mitgliedschaft im Sinfath Orden besiegelt.