

Kurzregeln zum Einstieg

Ein Live-Rollenspiel nach Vampire: Requiem

von Andreas AAS Schroth und Moritz Lehr

Vampire: The Requiem, Werewolf: The Forsaken, Mage: The Awakening, Vampire: The Masquerade, Werewolf: The Apocalypse, Mage: The Ascension, Hunter: The Reckoning, Demon: The Fallen, Changeling: The Dreaming, Wraith: The Oblivion, Kindred of the East, Vampire: The Dark Ages, Dark Ages, A World of Darkness, White Wolf, das White Wolf-Logo sowie alle bezugnehmenden Begriffe und Symbole sind eingetragene Markenzeichen von White Wolf, Inc.

Copyright der deutschen Übersetzungen und Namen Feder&Schwert, Graute, Heweker, Hoffmann und Hoffmann GbR. Feder&Schwert und das Feder&Schwert-Logo sind eingetragene Markenzeichen des Verlags Feder&Schwert.

> Publikation und Verwendung, auch Abwandlung erlaubt, aber bitte mit kurzem Hinweis auf den Original-Urheber bzw. auf

www.requiemberlin.de

sowie unter vollständiger Angabe des Copyright-Hinweises von White Wolf/Feder&Schwert und nur für nichtkommerzielle Zwecke.



Dieses Werk bzw. Inhalt steht unter einer Creative Commons Namensnennung-Nichtkommerziell-Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Unported Lizenz Willkommen bei Requiem Berlin! Auf diesen Seiten findest du alles, was du für einen schnellen Einstieg ins Spiel brauchst: eine Einführung ins Liverollenspiel, einen Überblick über die Spielwelt und deinen ersten Charakter zum sofort Loslegen.

DIE GRUNDLAGEN

Wir spielen eine Form von LARP (Live Action Role Play), das bedeutet, dass wir für einen Abend die Rolle einer Figur in einer fiktiven Parallelwelt zu der unseren annehmen und als diese sprechen und handeln. Die wichtigsten Konzepte in diesem Zusammenhang sind:

➤ IT ("intime"): Alles, was im fiktiven Spiel geschieht ➤ OT ("outtime"): Alles, was zur realen Welt gehört

Solange nicht anders angegeben, sind **alle** während des Spiels **immer** IT. Was Personen sagen und tun, tun sie als ihre Figuren im Spiel. Willst du etwas als du selbst, außerhalb des Spiels, klären oder eine kurze Pause einlegen, kannst du "OT gehen", indem du mit deinen Händen ein gut sichtbares T (für "timeout") formst. Dein Charakter ist dann IT einfach "nicht da". Wir versuchen so wenig wie möglich OT zu gehen, um die Immersion aufrecht zu erhalten.

Es gibt noch weitere Zeichen, die während des Spiels mit den Händen oder mit Worten gegeben werden und nicht Teil dessen ist, was die Figuren tatsächlich IT tun, sondern die OT beschreiben, was gerade auf einer Ebene geschieht, die sich nicht (gut) durch Spiel darstellen lässt, wie magische Kräfte zu wirken. Als Worte sind sie so verständlich wie möglich formuliert, **folge dem Inhalt der Ansage** nach bestem Wissen und Gewissen.

Keine Sorge! Was auf Papier erst mal kompliziert klingt, funktioniert im Livespiel meist schnell und intuitiv. Außerdem ist es nicht schlimm, wenn du doch mal anders reagierst als hier beschrieben. Ist dir nicht klar, was du in einer Situation tun sollst, beobachte die anderen und folge ihrem Beispiel oder frage OT nach.

Die häufigsten Signale:

- ➤ Hand an der Schläfe die Figur wirkt eine magische Kraft. Wirst du dabei angesprochen, folge der Anweisung. In der Regel ist dir IT nicht bewusst, dass du beeinflusst wirst, und dein Verhalten erscheint dir normal, sinnvoll oder zumindest suchst du die Gründe, warum du so gehandelt hast, bei dir selbst.
- ➤ Laute Ansage "VAMPIR X!" oder Hand mit X Fingern über Schulter Die angesagte Zahl oder die Zahl der Finger ist wichtig für diejenigen, die Vampire spielen. Menschliche Charaktere nehmen sie nicht wahr. Zeige als Reaktion immer eine Faust über der Schulter an.
- ➤ Hand an der Schulter ignoriere die Figur, sie ist "unsichtbar" für dich, weil dein Verstand so beeinflusst wird, dass du sie nicht wahrnimmst und ihr ausweichst.
- ➤ Bunte Bänder bedeuten, dass etwas mit der Person oder dem Gegenstand ungewöhnlich ist. Zum Beispiel steht ein weißes Band dafür, dass der Träger anders aussieht als real, etwa unsichtbar ist oder sich als Tier bewegt. Wenn nicht ersichtlich ist, was gemeint ist, frag im Zweifel OT nach.

Die wichtigste Regel ist Kooperation! Wenn jemand etwas Auffälliges mit den Händen oder der Stimme macht, spiel mit und warte ab, was geschieht. Das heißt nicht, dass du ein Spielball für die Ansagen anderer sein musst – du kannst frei reagieren, mit Entsetzen, Wut, Flucht oder Intrige, aber du musst reagieren, also das Spielangebot annehmen. Im Improtheater ist das als "Ja, und" bekannt.

Zeig an, wenn du dich (nicht) wohlfühlst. Im Spiel kann es zu dramatischen Situationen kommen, und nicht alle wünschen sich dasselbe Level von Gewaltdarstellung, Körperlichkeit oder Bedrohung. Du kannst jederzeit ohne Angabe von Gründen abbrechen (OT gehen) oder anderen Feedback zur Intensität geben. Auch hierzu gibt es spezielle Signale:

➤ Daumen hoch: Gute Szene, bitte mach weiter, mehr davon

- ➤ Daumen zur Seite: Noch ok, aber bitte nicht weiter eskalieren
- ➤ Daumen runter: Es wird mir zu viel, bitte Intensität senken
- ➤ "Fragender" Daumen, rauf und runter: Bist du mit der aktuellen Situation einverstanden? Zeigt dir jemand dies an, nimm dir kurz Zeit zu überlegen und antworte dann mit einem der Daumenzeichen. Du kannst auch selbst jederzeit andere fragen, ob dein Spiel für sie ok ist.

DER SPIELABEND

Konkrete Informationen über deine erste Session, wie den Ort, die Ankunftszeit, das Hygienekonzept oder weitere Besonderheiten, bekommst du im Forum oder von der Orga. In der Regel läuft ein Spielabend so ab:

Teile vor oder spätestens während der Session einen Nachweis für einen neagtiven Schnelltest innerhalb der letzten 24 Stunden mit der Orga. Erscheine pünktlich zur angekündigten Treffzeit, meist 18 Uhr. So kannst du mit der Orga oder den Personen, in deren Begleitung du kommst, noch nötige Absprachen treffen und auch die anderen Anwesenden kennen lernen. Wir haben einen Fundus mit Dekoration und Materialien, mit dem wir gemeinsam die Örtlichkeiten herrichten – zum Beispiel als Bar, Tempel oder Wohnung. Es gibt außerdem meistens Möglichkeiten sich vor Ort zu verkleiden und zu schminken.

Kurz vor Spielbeginn gibt es eine Check-In-Runde, in der wir noch einmal die wichtigsten Regeln durchgehen und bei Bedarf erklären, außerdem alle Gelegenheit bekommen auf etwaige Bedingungen des Abends (wie Verletzungen oder Besonderheiten der Location) hinzuweisen, auf die im Spiel zu achten ist. In dieser Runde wird außerdem der Sessionbeitrag eingesammelt, mit dem wir Räume, Getränke, Fundus und alles Weitere finanzieren. An deinem ersten Abend ist es ok, wenn du "gratis" reinschnupperst, regulär beteiligen wir uns alle mit ca. 10 Euro.

Meist gegen 20 Uhr gehen wir IT. Von da an sind alle am Spielort, außer in möglicherweise vorher abgespochenen OT-Bereichen,

durchgehend im Spiel. Wir enden meist gegen 1 Uhr, so dass der Höhepunkt einer Session etwa um Mitternacht erreicht wird.

Nach dem Spiel und dem gemeinsamen Abbau finden wir uns mit Essen und Getränken zu einer Nachbesprechungsrunde zusammen, in der wir den Abend noch einmal kurz durchgehen, im Anschluss nutzen wir die Räumlichkeiten oft noch mit offenem Ende für gemeinsames Feiern.

DIE SPIELWELT

Die Spielwelt entspricht unserer normalen Welt, bis auf einen zentralen Unterschied: Verborgen vor den Augen der meisten Menschen existiert das Übernatürliche. Insbesondere Vampire.

Vampire sind "tot". Sie haben keine eigene Körpertemperatur, keinen Puls, ihre Haut ist bleich und ihre Körper altern nicht. Sie haben ein Spiegelbild und erscheinen auf Fotos, beides aber nur verschwommen. Ihre Fangzähne können sie verbergen und so als Menschen durchgehen. Je älter und mächtiger sie jedoch werden, desto weniger gelingt es ihnen diese Fassade aufrecht zu erhalten.

Ihre Existenz ist ein wohl gehütetes Geheimnis. Zwar gibt es dieselben Vampirgeschichten wie in unserer Welt, von Dracula über Twilight, und sogar eine eigene Buffy-ähnliche IT-Serie namens "The Chronicals"¹, doch werden sie wie bei uns von den meisten in der Spielwelt als fiktiv angesehen. Wer anders denkt, gilt als Spinner oder Sonderling. Es kann großen Spaß machen mit Absicht "nichtsahnend"in eine Session zu gehen und anwesenden Vampiren ihre Nichtexistenz ins Gesicht zu erklären.

Manche Menschen sind eingeweiht und wissen mehr über diese dunkle Seite der Welt. Kläre vor dem Spiel mit deiner Begleitung, was deine Figur über Vampire wissen soll oder auch nicht wissen soll.

1.11 // : 1 1:

¹ https://requiemberlin.de/index.php/berlin-bei-nacht/chronicals

Beachtet dabei beide, dass es unter Vampiren als Verbrechen gilt, Menschen einzuweihen ohne Maßnahmen zu ergreifen, die verhindern, dass sich das Wissen weiterverbreitet.

BERÜHRTE

Berührte sind **Proberollen** und können ohne größere Vorbereitung und Verknüpfung ins Spiel gebracht werden, sind allerdings auch zerbrechlicher als reguläre Charaktere, ihr Tod ist weniger einschneidend und damit wahrscheinlicher. Sie haben die folgenden Werte:

Name: der Name der Figur

Merkmale: ein paar Charaktereigenschaften, die die Figur

und ihr Verhalten skizzieren

Ziele: was die Figur an diesem Abend erreichen will

Blut: 5

Berührte können keine Ansagen gegen andere Charaktere tätigen, aber sonst voll am Spiel teilnehmen. Das umfasst zum Beispiel:

Kampf: Greift dich jemand an, mit angedeuteten Schlägen oder Spielzeugwaffen, und sagt dabei laut eine Zahl an, so erleidest du Schaden, wenn du getroffen wirst. Schaden vergießt dein Blut. Ziehe den Betrag von deinem aktuellen Wert ab, spiele den Schmerz aus und sage möglichst "Geruch von Blut!" an.

Fällst du auf 0 oder weniger Blut, geh *Außer Gefecht* und spiele aus, dass dein Charakter ohnmächtig wird.

Tod: Bist du *Außer Gefecht*, so bist du nicht oder kaum noch bei Bewusstsein und "stirbst" nach 5 Minuten, falls dich niemand IT stabilisiert.

Trinken: Wir spielen Bluttrinken aus, indem wir die Hand auf die Stelle legen, die "gebissen" werden soll, und dann mit dem Mund die eigene Hand berühren. Trinkt im Spiel jemand dein Blut, ziehe die

angesagte Anzahl von deinem Blut ab. Mit 3 oder weniger Blut nähert sich dein Charakter einer lebensgefährlichen Blutarmut, spiele dies entsprechend aus!

Der Biss eines Vampirs hat eine lähmende Wirkung und ist ein herrliches Gefühl, vergleichbar mit einem Heroinschuss, einer Achterbahnfahrt oder einem Orgasmus (je nach dem, was sich für das "Opfer" gut anfühlt). Danach sind Menschen häufig verwirrt oder benommen, was es erleichtert das Erlebnis als Schwächeanfall, besonders guten Kuss oder etwas anderes zu tarnen. Es gibt Menschen, die süchtig danach werden und die ihre Gesundheit oder ihr Leben aufs Spiel setzen, um die gefährliche Nähe der Blutsauger zu suchen.

Umgekehrt kann es sein, dass jemand dir Blut anbietet. Im Unterschied zu Menschenblut, das du nicht in größeren Mengen trinken kannst ohne dich zu übergeben, ist der Geschmack von Vampirblut ähnlich berauschend wie der Biss und kann deiner Figur neue Fähigkeiten verleihen oder sie heilen – das wird dir entsprechend angesagt werden.

Berührte sind zum Reinschnuppern gedacht und sollten im Allgemeinen nicht öfter als ein, zwei Mal gespielt werden. Versuche dich nicht zu sehr mit dieser Rolle zu identifizieren und probiere gerne auch Charaktere aus, die dir sonst eher nicht liegen, immer mit dem Hintergedanken, dass die Figur nicht deine endgültige ist, sondern dir erlauben soll das Spiel und die Runde kennen zu lernen. Sie sind auch eine gute Gelegenheit auf einen dramatischen Tod am Ende der Session hinzuarbeiten!

NACH DEM SPIEL

Wenn es dir gefallen hat, gib nach dem Spiel bitte kurz Rückmeldung an die Orga (<u>orga@requiemberlin.de</u>), was deinem Charakter im Spiel widerfahren ist (besonders natürlich, was sie oder er über Vampire herausgefunden hat) und ob du weiterspielen möchtest.

Es ist oft möglich Berührte erst mal in dieser Form weiterzuspielen, sie zu vollwertigen Charakteren auszubauen oder mit einem neuen, eigenen Konzept einzusteigen.

Viel Spaß bei deinem ersten Spielabend!