



Ein Live Rollenspiel nach Vampire:Requiem
von Andreas AAS Schroth und Moritz Lehr

BUCH I:
EINSTIEG
Eine Einführung für Neuspierer

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.midnightdance.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

Vampire Live ist Cowboy und Indianer für Erwachsene. Jeder hat schon Live-Rollenspiel gemacht, sei es als *Vater-Mutter-Kind* oder *Räuber und Gendarm*. Vampire Live funktioniert genauso: Denk dir eine Rolle aus und handele so, wie *du alleine* möchtest, dass sie handelt. Objektiv „falsches“ Spielverhalten gibt es nicht.

Unser Spiel basiert auf dem Spiel *Vampire: Requiem*. Es gibt viele (auch deutsche) Requiem-Bücher, die du zur Inspiration für deine Rolle und Fraktion heranziehen kannst. Die Fraktionen in der Domäne sind aber exakt so, wie die live gespielten Vampire dieser Kabale sie sein lassen: Ein „in Buch XYZ steht es anders“ ist unbedeutend.

Bei unserem Vampirspiel geht es um persönlichen Horror. Vampire sind keine strahlenden (oder glitzernden) Helden, die gemeinsam gegen das Böse kämpfen. Sie sind einsame, von den dunklen Trieben ihrer *Inneren Bestie* beherrschte Jäger, die sich nach Leben und Liebe verzehren, bis die Zeit jede menschliche Regung weggewaschen hat. Im Vordergrund mag es um Ränkespiele verfeindeter Vampirgruppen gehen – im Hintergrund aber stehen Fragen von Seelenheil und Menschlichkeit, Gut und Böse – und dem riesigen Bereich dazwischen: *Indem wir Monster spielen, begreifen wir, was es heißt, Mensch zu sein.*

Vampire Live ist ein intrigenbasiertes Spiel. Während beim Fantasy LARP die Spielleitung einen konkreten Handlungsablauf plant und dabei Orks und andere Monster gegen die Helden der Spieler schickt, entsteht beim Vampirspiel die Handlung *frei* aus der Interaktion *aller* Charaktere. Plots werden von jedem Charakter *selbst* gestaltet.

Bei unserem Vampirspiel bist du dein eigener Erzähler. Allein DU entscheidest, was deinen Vampir interessiert, welche inneren Dämonen ihn heimsuchen, auf welche (Selbst-)Lüge er hereingefallen ist. Wenn dein Vampir zufrieden und verträglich ist, wird das Spiel dich anöden. Lebt er aber die Doktrin seiner Kabale, hungert er nach Macht und Anerkennung, liebt er den einen Charakter und hasst er den anderen leidenschaftlich, so ergeben sich Plots *und dein Spielspaß* von selbst. *Niemand macht für dich dein Spiel!*

Bei uns bist du auch der Erzähler für die anderen. Die besten Spielabende kommen zustande, wenn möglichst viele nicht so sehr drauf achten, was ihrem Vampir am meisten nutzt, sondern darauf, was am Spannendsten für die anderen Spieler ist. Bedenke bei deinen Intrigen, was dem Spieler deines Feindes gute Szenen bieten könnte – und ob

etwa dessen Ermordung die einzig denkbare oder überhaupt die beste Lösung ist (*Gewalt provoziert Gegengewalt* und so).

Beim Vampire Live geht um eine Gesellschaft von Raubtieren, die sich vorspielt, kultiviert zu sein. Jede Domäne ist ein goldener Käfig, dem die *Kinder der Nacht* ebenso wenig enttrinnen können wie ihrem Fluch. Sie sind dazu verdammt, die nächsten Jahre oder Jahrhunderte mit den anderen Vampiren dieser Domäne zu verbringen. Sie sind wie zu lebenslanger Haft Verurteilte: Wie diese errichten sie hinter ihren Gefängnismauern eine eigene, rohe Gesellschaftsform, in der jedes Zeichen von Schwäche zum Untergang führt.

„Untergang“ bedeutet nicht unbedingt „Tod“: Weil kein Vampir Lust hat, ständig im Krieg zu leben, sind die *Kinder der Nacht* kreativ darin, ihre Gesellschaft – den *Danse Macabre* (Totentanz) – durch Ämter und Sitten so zu ordnen, dass offene Gewalt auf Extremsituationen beschränkt wird. Wer diese Regeln achtet, wird im Regelfall akzeptiert – wer die *Pax Vampirica* (den Frieden der Vampire) bricht bzw. dies zu auffällig tut, wird ausgegrenzt oder sogar beseitigt.

Charaktertode an jedem Spielabend kommen nicht vor. Niedertracht, Verleumdung und kalte politische Intrige schon.

Wir spielen kooperativ. Die *Charaktere* mögen gegeneinander stehen, die *Spieler* aber unterstützen sich bei der Schaffung einer gemeinsamen Geschichte. Im Fokus des Spiels steht nicht der *Sieg des Einzelnen*, sondern das *Drama zwischen allen Charakteren*. Jeder hilft mit. Jeder nimmt Rücksicht. Wer das nicht hinkriegt, geht oder wird gegangen.

Das Requiem Livespiel folgt strikt dem aus dem BDSM-Bereich bekannten Grundsatz SAFE, SANE & CONSENSUAL. *Safe* bedeutet, dass jeder auf die Sicherheit der Mitspieler achtet und das Spiel sofort abbricht, wenn Gefahr droht oder sich jemand verletzt hat. *Sane* bedeutet vernünftig, eigenverantwortlich und auch geistig gesund. Klar darf jeder so seine Macken haben, aber wenn du ernsthafte psychische Probleme hast, leicht getriggert wirst oder einfach nicht die körperliche und geistige Stabilität hast, mit Spielsituationen umzugehen, dann lass das mit dem Spiel bei uns bitte. *Consensual* bedeutet, dass nur das okay ist, womit die direkt Beteiligten wirklich einverstanden sind. Längst nicht alles, was dein ggf. hochrangiger Vampir darf, darfst auch du. Bist du dir unsicher, frag den anderen Spieler direkt und am besten vor dem Spiel, was für ihn oder sie okay ist und was nicht.

Requiem ist ein Horror-Spiel im Stil der Schauerromantik, nicht des Splatter-Genres. Es geht nicht darum, lachende Kettensägen-Killer oder eine morallose Vampirversion von *Jason vs. Freddy* zu spielen. Nur im *inneren Widerstreit* zwischen vampirischer Bestialität und menschlichen Skrupeln entfaltet sich das Spiel.

Über die Vampire

Die Vampire im Requiem-Spiel unterscheiden sich zum Teil von gängigen Hollywood-Klischees:

Vampire müssen ihre Opfer beim Trinken nicht töten. Aber es fällt ihnen schwer, die Ekstase des Trinkens freiwillig abzubrechen.

Vampire haben ein Spiegelbild und erscheinen auf Fotos. Beides aber nur verschwommen – es sei denn, sie konzentrieren sich darauf.

Man wird nicht einfach zum Vampir, indem man von einem gebissen wird. Die Erschaffung eines Vampirs ist ein verbotener und kräftezehrender Akt, der *immer* Vorsatz und enormen Willen erfordert.

Ein Pfahl durch das Herz tötet den Vampir nicht. Aber er verdammt ihn zu Reglosigkeit – nur mühsames Flüstern ist noch möglich.

Sonne und Feuer vernichten Vampire gründlich. Andere Arten des Schadens machen einem Vampir weniger aus als einem Menschen.

Kreuze, Knoblauch und andere Mittel wirken in der Regel nicht. Wenn du aber festlegst, dass dein Vampir wegen seines Glaubens oder einer Besonderheit seines Fluches vor Kreuzen zurückweicht, bitte.

Vampire haben eine Innere Bestie. Vampire werden durch dunkle Triebe gesteuert, die sie entsetzliche Dinge tun lassen. Diese Triebe werden als *Innere Bestie* bezeichnet. Die Bestie kennt nur Fressen, Angreifen und Weglaufen, und *jeder* Vampir fürchtet, dass er irgendwann den letzten Rest von Menschlichkeit verliert und zu einem geistlosen Monster degeneriert, gefangen in einer ewigen Raserei.

Die Inneren Bestien erkennen sich gegenseitig. Daher weiß ein Vampir immer, wann er seinesgleichen vor sich hat. Die Innere Bestie möchte schwächere Vampire verjagen oder lieber noch verschlingen und vor stärkeren fliehen. Wenn zwei fremde Vampire das erste Mal aufeinandertreffen, spüren sie diese Impulse extrem und müssen versuchen, sie niederzukämpfen. Danach lassen die Impulse etwas nach.

Vampire sind durch Blut verwandt. Die größten „Blutstämme“ der Vampire werden *Clane* genannt, einzelne aus den Clanen hervorge-

hende Familien mit abweichenden Wegen werden als *Blutlinien* bezeichnet. Die *Häuser* der Vampire umfassen direkt durch ihr Blut verbundene Kinder der Nacht wie z.B. ein Erschaffer und dessen Kinder. Zudem kann ein Haus weitere Angehörige desselben Clanes umfassen, die dem Haus in einem Aufnahmeeritus beigetreten sind.

Vampire kennen keine ultimativen Wahrheiten. Früher oder später fällt jeder Vampir in einen tiefen Schlaf, *Starre* genannt. In der *Starre* durchlebt der Vampir Vergangenes als nie endenden Alptraum. Dabei verändert sich seine Erinnerung dauerhaft. Dieser Effekt wird *Nebel der Ewigkeit* genannt und verhindert, dass es über frühere Ereignisse eine von allen akzeptierte Version gibt. Zeugnisse früherer Zeit sind Fälschungen, Augenzeugenberichte sind Manipulation.

Über die Kabalen und Bünde

In heutigen Nächten sind die meisten Kinder der Nacht in *Kabalen* organisiert. Das sind mehr oder weniger elitäre „Clubs“ in der Domäne, die Vampire unterschiedlicher Abstammung hinter einer Idee zusammenbringen. Manche, aber längst nicht alle dieser Kabalen folgen den Ideen und Leitlinien eines der fünf *Bünde* der Vampire:

Die fünf Bünde sind die größten Zusammenschlüsse der Vampire. Sie sind breite kulturelle, politische, philosophische oder religiöse Strömungen, die eine Vielzahl lokaler Kabalen in aller Welt vereinen. Letztlich entwickelt jede Kabale eines Bundes ihre eigenen Traditionen und Gepflogenheiten, so dass Kabalen desselben Bundes in verschiedenen Domänen – und sogar in derselben Domäne! – stark voneinander abweichen können. Es gibt keinerlei höheren Instanzen der Bünde wie etwa einen Papst oder Kaiser, daher spricht jede Kabale – egal, was sie behauptet – nie für den ganzen Bund, sondern nur für sich.

Vampire ohne Kabalenzugehörigkeit nennen sich selbst *Autarkis* oder *Freie*. Sie werden von den Kabalenanhängern zuweilen auch als *Bundlose* oder *Unwerte* bezeichnet.

Es ist alles möglich, was Spieler findet. *Geht nicht, gibt's nicht!* Allerdings tendieren Vampire dazu, allem Neuen gegenüber skeptisch bis offen feindselig zu sein. Und das umso mehr, je älter sie sind.

DIE 5 BÜNDE

- ☛ **Der Invictus** – Die *Edlen* des *Ersten Standes* sind ein konservativer Bund vampirischer Elitisten, die sich als die Herrscher und Gesetzgeber der Nacht betrachten.
- ☛ **Die Lancea Sancta** – Die *Geheiligten* des *Sanktums* sind die dunkle Kirche der Vampire, nach deren Glaube alle Vampire von Gott dazu verdammt wurden, sein Zorn auf Erden zu sein.
- ☛ **Der Zirkel der Mutter** – Die *Akolythen* des *Hexenkreises* sind ein chaotischer Haufen heidnischer Vampire, die Geister und alte Götter in blutigen Riten um Macht anrufen.
- ☛ **Die Ordo Dracul** – Die *Drachen* sehen sich als Gefolge des historischen Dracula und versuchen durch Wissenschaft und eiserne Selbstkontrolle die Makel des Vampirfluchs zu überwinden.
- ☛ **Die Carthianische Bewegung** – Die *Carthianer* sind Reformer und Revolutionäre. Der jüngste der Bünde ist eine Kraft des Wandels in der von Stillstand bedrohten Gesellschaft der Toten.

Über die Häuser und Clane

Außer über die Kabale definieren sich Vampire auch über ihre Abstammung. In aller Regel steht die Kabale über der Familie, sofern beides nicht sogar ein und dasselbe ist.

Jede Familie geht auf einen der fünf großen Clane zurück. Woher die Clane kommen, ob es woanders weitere Clane gibt oder einst gab und ob es zu jedem Clan einen Clansgründer gibt ist unbekannt und den meisten Vampiren auch völlig egal.

Häuser sind erweiterte Familien. Ob durch direkte Verwandtschaft oder ritualisierten Beitritt eines Clansbruders in das Haus: Mitglieder desselben Hauses haben ein besonderes Band zueinander und werden durch eine Vision heimgesucht, wenn einem der anderen Hausmitglieder etwas Schlimmes passiert ist – diese erhalten die Spieler im Spiel durch die Spielleitung (Orga). Man kann sich jedem Haus des eigenen Clanes jederzeit anschließen, dieses danach aber nie mehr verlassen. Durch den Aufnahmeeritus werden die besonderen Bande zu dem Haus, in das der Vampir ursprünglich hinein erschaffen wurde, vollständig aufgelöst.

DIE 5 CLANE

- ☠ **Die Daeva** – Die *Sukkubi* sind sinnliche Jäger und verkörperte Sünde, die vor allem an ihrer wachsenden Langeweile leiden.
- ☠ **Die Gangrel** – Die *Wilden* fühlen sich den Tieren und ihrer inneren Bestie näher. Höfische Feinheiten sind ihnen fremd.
- ☠ **Die Mekhet** – Die *Schatten* sind Bewahrer alter Geheimnisse und Feinde des Lichts, das sie mehr als sonst einen Vampir schmerzt.
- ☠ **Die Nosferatu** – Die *Mahre* sind das verkörperte Grauen, denen die Angst fast ebenso viel Lust bereitet wie das Blut.
- ☠ **Die Ventrue** – Die *Gebieten* sind die vollkommenen Herrscher, die nur durch sich selbst und ihren Wahnsinn besiegt werden.

Über die Anderen

Neben den Vampiren existieren in der Welt der Dunkelheit viele andere Schreckensgestalten wie Hexer, Werwölfe, Geister und Dämonen. Was über diese wahr ist und was gelogen, ist den wenigsten bekannt. Andere Wesenheiten als Vampire können nach Entscheid der Orga im Spiel auftreten, aber nur als *NichtSpielerCharakter* (NSC).

Du musst daher damit rechnen, auf Wesen zu treffen und Opfer von Kräften zu werden, die nicht in diesen Regeln zu finden sind. Folge in den Fällen den Ansagen und beachte das *Vertrauensprinzip*, dass alle Ansagen anderer Spieler wohl okay und berechtigt sein werden – etwaige Zweifel klärt man *später* per Nachfrage an die Orga.

Die Traditionen

Vampire sind Gefangene ihrer eigenen Domäne. Und der mächtigste Insasse darf sich Fürst nennen. Im Laufe der Jahrtausende haben die *Kinder der Nacht* Verfeinerungen dieses Prinzips geschaffen, der Kern ist aber derselbe.

Die Vampire kennen im Großen drei mündlich weitergegebene Traditionen. Unter den Bündeln sind es in der Regel vor allem die Kabbalen der *Lancea Sancta* und des *Invictus*, welche die strenge Einhaltung der Traditionen einfordern – angeblich, weil die Traditionen so etwas wie die Gebote von Gott an die Verdammten seien, wie sie im *Testament des Longinus* (einer Art Vampirbibel) niedergelegt wurden:

I MASKERADE: Offenbare niemandem deine wahre Natur, der nicht vom Blute ist. Tust du solches, verirkst du dein Blutrecht. Heißt: Die Menschen dürfen nie erfahren, dass es Vampire gibt. Wer die Maskerade der Vampire bricht, wird vernichtet.

II NACHKOMMENSCHAFT: Erschaffe ein Kind, so gehe mit ihm zugrunde. Die Last deines Kindes ist an dir zu tragen. Heißt: *Eigentlich* ist es verboten, neue Vampire zu erschaffen – mindestens aber werden Erschaffungen ungern gesehen und streng begrenzt. In jedem Fall gilt: Der Erschaffer ist für sein Kind voll verantwortlich. In einigen Domänen endet diese Haftung mit einem zeremoniellen *Freisprechen* des Kindes vor der Domäne – in anderen Domänen endet sie nie.

III AMARANTH: Es ist verboten, das Herzblut eines vom Blute zu trinken. Tust du solches, wird deine Bestie dich verschlingen. Sämtliches Blut eines Vampirs auszutrinken ist der größte Rausch, den es auf Erden gibt. Gerade deshalb ist diese *Diablerie* strengstens verboten und führt bei Bekanntwerden immer zur Jagd und Vernichtung.

Über die Regeln

Unsere Regeln sind stark vereinfacht. Denn bei der Tiefe und Dramatik von Vampire-Live-Rollenspiel ist jede Pause zur Abwicklung von Regeln, jedes Nachschauen in den Regeln und jede Diskussion um Regelauslegungen eine Ablenkung zuviel.

Wenn eine Regel in der konkreten Situation stört, vergesst sie einfach und spielt die Situation so aus, dass ein Maximum an Drama und Spielspaß entsteht. Die Spielorganisatoren (Orgas) werden nur bei sehr groben Verstößen bzw. sehr eindeutig den Spielspaß der Mitspieler bewusst zerstörenden Aktionen eingreifen. Wer die mit diesem Ansatz größere Eigenverantwortung missbraucht, sollte bei der Orga verpiffen werden. Die klärt das dann.

Das Spiel findet per LIVESPIEL und HINTERGRUNDANSAGEN statt. *Livespiel* umfasst das tatsächliche Ausspielen von Aktionen auf SESSIONS, TREFFEN oder auch via MEDIEN (Telefon- und Videokonferenzen, auch E-Mails und Forenposts, selbst einen Brief zu verfassen gilt als Livespiel). *Hintergrundansagen* sind gelegentliche Ansagen durch die Orga, welche besonderen Ereignisse dein Charakter zwischen den Spielabenden erlebt hat. Solche Ansagen dienen der Einfüh-

rung bzw. Fortführung von Plots und bieten dir zusätzliche Anlässe für Konflikt-, Charakter- und Intrigenspiel.

Das Spiel ist auf größtmöglichen Gleichklang von Inplay und Offplay ausgelegt. Damit ist gemeint, dass jede Offplay-Aktion eine gleichartige Inplay-Entsprechung hat: Wer einen anderen Spieler an seinen Rechner lässt, auf dem er das geheime Forum seiner Kabale oder den Brief an den Mitverschwörer geöffnet hat, dessen Vampir hat inplay etwas vergleichbar Blödes getan, was dem Vampir des anderen Spielers Inplay-Zugriff auf die entsprechende Info gegeben hat.

Dein Weg ins Spiel

Dein erster Schritt ist die Spielanmeldung im Forum der Runde. Dabei solltest du neben Name, Mail und Telefon-Nr. am Besten ein wenig von dir erzählen und angeben, ob du Vorerfahrungen mit Rollenspiel, Requiem, LARP oder mit nichts davon hast (was nicht schlimm ist). Je mehr die Organisatoren und deine Mitspieler über dich wissen, desto besser können sie dir helfen.

Der zweite Schritt ist die Charaktererschaffung. Die Regeln findest du in Buch II: ERSCHAFFUNG.

Dein erster Charakter

Wenn du noch nicht weißt, ob dir dieses komische Vampirspiel gefällt, kannst du zu Beginn einfach einige Spielabende lang einen „Berührten“, d.h. einen Menschen mit Verbindungen zu einem Vampir spielen (z.B. zum Charakter eines dir bekannten Spielers). So kannst du das Spiel ohne Regelkenntnisse aus einer relativ sicheren „Abseitsposition“ betrachten. Wenn dir deine Menschen-Rolle gefällt, kannst du diese einfach weiterspielen – z.B. bis du live im Spiel zum Vampir gemacht wirst! Details dazu siehe Buch II: ERSCHAFFUNG.

Baust du dir deinen ersten „richtigen“ Charakter, solltest du dir dabei Rat und Hilfe der Orga oder eines erfahreneren Mitspielers z.B. aus der Kabale, für die du dich am Meisten interessierst, in Anspruch nehmen. Das hilft dir, Konzepte zu vermeiden, die auf dem Papier gut aussehen, aber im Spiel generell oder gerade jetzt nicht funktionieren. Auch hilft dir die Begleitung, Konzeptfehler zu vermeiden: Der Typ des mysteriösen, schweigsamen Vampirs etwa kommt im Film oder Roman extrem gut, ist aber im Liverollenspiel mit seinem

Fokus auf Dialog und Interaktion ein absolutes Desaster. Gleiches gilt für den obercoolen fanatischen Krieger seines Bundes: Wer auf eine einzige Funktion im Spiel reduzierbar ist, wird außerhalb dieser Funktion isoliert und „funktionslos“ sein.

Als Faustregel gilt, dass dein Charakter in möglichst jeder Spielsituation funktionieren und spielbar sein muss: Ist er vom Konzept her in der Lage, sowohl auf der modernen Einladung junger rebellischer Vampire wie beim feinen Salon der Ältesten aufzutreten und mit jeder Art Vampir zumindest ein Gespräch zu führen, wirst du in den meisten Spielsituationen gut zurechtkommen. Musst du hingegen die Teilnahme an drei von vier Treffen absagen, weil die Einladenden oder das Umfeld „unter dem Niveau meines Charakters sind“ oder „er da nie hingehen würde“, blockierst du dich selbst.

Wenn du dich nicht sofort auf einen Bund festlegen möchtest, kannst du auch als Bundloser anfangen und dir im Spiel einen Bund aussuchen. Es gibt einen großen Unterschied, wie die Bünde auf dem Papier aussehen und wie sie von den Spielern der jeweiligen Domäne verkörpert werden. Als Bundloser hast du die Möglichkeit dich mit den Mitgliedern aller Bünde zu unterhalten und dich dann für den zu entscheiden, der am interessantesten wirkt. Außerdem kann der Eintritt in einen Bund bzw. eine Kabale dadurch zu dem ersten Ziel deines Charakters und einer spannenden Spielerfahrung werden.

Zu vermeide Konzepte

Es hat sich in der Erfahrung gezeigt, dass es bestimmte Charakterkonzepte gibt, die in Gedanken (und womöglich beim Pen & Paper) sehr vielversprechend sind, aber für das Live-Spiel aus unterschiedlichen Gründen ungeeignet.

Der mysteriöse Stille sitzt brütend in der Ecke und beobachtet das Geschehen. In Wirklichkeit sitzt er aber gelangweilt herum und wird ignoriert. Vampire Live ist ein soziales Spiel. Um daran teilzuhaben, sollte man einen Charakter spielen, der mit anderen sozial interagiert. Man sollte niemals erwarten, dass andere auf einen zugehen um eine Interaktion einzuleiten, sondern selbst aktiv werden.

Der gelangweilte Sünder rümpft nur die Nase, wenn vor ihm verbotene Blutrituale stattfinden, schließlich hat er alles schon gesehen oder gemacht. Dieses Charakterkonzept kann einen nicht nur den ei-

genen Spaß verderben – weil man sich auf nichts wirklich einlassen kann und einfach alles unter dem eigenen Niveau ist –, sondern wertet auch die Mühe der anderen Spieler herab, wenn man von nichts beeindruckt, sondern immer nur angeödet ist.

Die hirnlose Kampfmaschine hat keinen anderen Lebenssinn als ihre Feinde zu vernichten und kompensiert alle sozialen Unpässlichkeiten mit ungebremster Aggressivität. Tatsächlich ist Kampf jedoch nur ein verschwindend kleiner Teil des Spiels, wodurch sich ein solcher Charakter immer in Gesprächen wiederfinden wird, zu denen er nichts außer Stärkebekundungen beitragen kann. Außerdem legt er es darauf an, dass ältere Charaktere ihm eine Lektion in Demut erteilen.

Der legendäre Verführer flirtet mit jedem Wort, das er spricht und wird von Mann und Frau verehrt und begehrt. Es ist nicht zwangsläufig ein schlechtes Konzept. Es kann jedoch leicht schiefgehen und dadurch sehr frustrierend werden: Wenn es einem schwer fällt zu flirten. Wenn man nicht die erhofften Reaktionen erhält. Oder wenn man es auf eine Weise macht, die anderen Spielern unangenehm ist.

Dein erster Spielabend

Für deinen ersten Spielabend empfiehlt es sich, wenn du dich irgendwie an einen bereits im Spiel befindlichen Charakter „anhängst“. Dieser kann dann deinen Charakter vorstellen und in die örtliche Gemeinschaft der Kinder der Nacht einführen. Im Falle von Berührten (den vereinfachten Charakteren zum Probe-Mitspiel) ist dies deren Blutherr (der Vampir, dem du „gehörst“), im Falle eines Vampirs ein Vertreter seines Bundes oder seiner Familie (die Kontaktaufnahme erfolgt mit Hilfe der Orga).

Der erste Abend ist zweifellos eines der intensivsten Spielereignisse. Genieß ihn also, und gib danach gerne Feedback an die Orga. Auch Fragen sind immer willkommen.

Allgemeine Einsteiger-Hinweise

Als Einsteiger denkst du mit einigem Recht, dass die anderen Spieler die Regeln besser kennen als du und im allgemeinen auch besser über das Spiel Bescheid wissen – allerdings nicht so umfassend, wie du und sie selbst vielleicht denken.

Zum Beispiel bildet sich in Liverollensspielrunden unter den Spielern oft eine Art Konsenz, wie ein bestimmtes Ereignis zustande kam, was einen bestimmten Charakter der Orga motiviert oder wie die Domäne „in Wahrheit“ funktioniert, und dieser weicht meist von der Realität in Details oder auch in Gänze ab. **Sich auf die Aussagen und Erzählungen der Mitspieler zu verlassen, ist immer äußerst gefährlich!**

Fast noch gefährlicher ist es, blind deren Regelauslegungen zu folgen. In wohl jeder Runde halten sich selbst bei so einfachen Regeln wie unseren bestimmte Auslegungsfehler, die nicht dadurch richtiger werden, dass einige Spieler sie immer wieder anwenden.

Im Grundsatz gilt zwar, dass in jeder Situation die Auslegung gilt, auf die sich die direkt Betroffenen Spieler untereinander einigen – ABER wenn diese Einigung für dich und deine Spielfigur einen echten Nachteil bedeutet, scheue dich NIE davor die Orga zu rufen!

Niemand meint es böse, aber das Spiel wird NIE zurückgespult: Wenn im allerdümmsten Fall dein Charakter durch einen Fehler in der Regelanwendung stirbt, werden wir zwar versuchen das Ereignis sofern es noch geht „abzufedern“ (z.B. dass der Vampir eben nur bewusstlos wurde), aber wenn sein Tod bereits dramatische Folgen für das weitere Spiel hatte geht das nicht.

Spätestens wenn dein Charakter „Außer Gefecht“ geht, ist es Zeit, die Orga zu rufen, ehe Schlimmeres passiert!

Sei allgemein – egal ob es um Regeln oder angebliche Geheimnisse des Spiels geht – misstrauisch. **Die meisten Spieler wissen nicht halb so viel über das Spiel, wie dir weismachen wollen.**

Nutze jede Chance.

Nichts bringt dich schneller nach vorne als einfach nur bereit zu sein, jederzeit die Schwäche oder einen Fehltritt eines anderen auszunutzen. Jemand verhaspelt seine Vorstellung bei Hof? Tritt ihm hilfreich zur Seite und bring ihn so in deine Schuld. Der Fürst sitzt einsam abseits auf der Party und langweilt sich tödlich? Setz dich zu ihm, bedaure das Verhalten der anderen und unterhalte ihn. Fehler geschehen andauernd – sie sind deine Steigbügel!

Menschen & Ghule

Statt einen Vampir zu spielen, kannst du auch einen Menschen oder Ghul spielen. Tatsächlich empfiehlt es sich, zum Reinschnuppern in das Spiel einige Sessions lang einen *Berührten* darzustellen: Hierbei handelt es sich um eine auf die wesentlichsten Werte reduzierte Charakterschablone für einen Menschen (nicht Ghul!), die nur minimalstes Regelwissen erfordert → *Buch 2: DIE ERSCHAFFUNG*.

Ein Ghul ist ein Vampirdiener, der durch Fütterung mit Vampirblut einerseits Kräfte erhält und gegen Krankheit und Alter gefeit ist, andererseits aber seinem „Herrn“ in künstlicher Liebe und Abhängigkeit verfallen ist. Du würdest für deinen Vampir alles tun (auch morden, auch sterben) und bemühst dich nach Kräften, ihn zu schützen und zu unterstützen. Geistlos und doof sind Ghule nicht (spiel keinen „Igor“) – je nachdem, was dein Herr dich zu tun befiehlt, leidest du seelisch, siehst dich aber außerstande, dich dem Befehl zu verweigern.

Der Ghul ist eine oft unterschätzte und dabei unglaublich intensive Rolle. In der Nacht ein geschundener Sklave seines Vampirherren, bei Tag aber weitgehend frei zu tun, was ihm beliebt, ausgestattet mit magischen Kräften und verschont von Alter und Krankheit – dramatischer kann eine Rolle kaum sein. Ghule tendieren durch die in ihnen tobende Kraft des Vampirblutes und der Verdammnis dazu, überreizt und stets unter Spannung zu sein. Es kommt auch vor, dass Ghule ein stärker vom Instinkt gesteuertes Verhalten an den Tag legen.

Wenn du dich für die Abgründe der Ghulexistenz, für die geheimen Ghul-Familien und die verborgene Gemeinschaft der Ghule interessierst, findest du im Ghul-Quellenbuch von Requiem (*Ghouls* [WW25110]) viele weitere Ideen und Infos. Oder frag die Orga.

Du kannst deine Rolle als Mensch oder Ghul jederzeit ausschmücken oder dir schon vom Start weg umfassendere Gedanken zu deiner Rolle machen (Sozialer Hintergrund, Persönlichkeit, Motivationen, Beruf, Eigenheiten). Wie du deine Schnellstart Schablone in einen vollständigen Charakter verwandelst – oder wie er sich im Falle einer live gespielten Erschaffung in einen Vampir verwandelt – verrät dir das **Buch 2: DIE ERSCHAFFUNG**.

HINWEIS FÜR ERFAHRENE SPIELER

Die hier vorliegenden Regeln sind eine Weiterentwicklung der bisherige „Verdammt In Ewigkeit (ViE)“-Regelwerke der Gruppe MIDNIGHT DANCE (MD). Hast du früher einmal Vampire: Requiem bei MD oder im OPUS-Netzwerk gespielt (oder bei einer anderen Runde, die das ViE-Regelwerk verwendet), wird dir das Meiste sehr vertraut vorkommen und der Wiedereinstieg wird dir mühelos gelingen. Dennoch lohnt es sich, die Texte erneut und sehr genau zu lesen.

Der Teufel steckt im Detail.