



# BLUT & SPIELE

## 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](http://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 Vampire Live, 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 entweder mit den Händen oder mit der Stimme gegeben werden und die OT beschreiben, was gerade IT geschieht, aber nicht sofort ersichtlich ist. Sie sind so verständlich wie möglich formuliert, **folge dem Inhalt der Ansage** nach bestem Wissen und Gewissen. Ist dir nicht klar, was du in einer Situation tun sollst, beobachte die anderen oder frage OT nach.

Die häufigsten Signale:

- **Hand an der Schläfe** – die Figur wirkt eine 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.

➤ **Hand an der Schulter** – die Figur ist „unsichtbar“ (dein Verstand wird so beeinflusst, dass du sie nicht wahrnimmst und ihr ausweichst).

➤ **Laute Ansage "VAMPIR X!"** oder **Hand mit X Fingern über Schulter** – Die angesagte Zahl oder die Zahl der Finger ist wichtig für Spieler von Vampiren. Menschliche Charaktere nehmen sie nicht wahr. Zeige als Reaktion **immer** eine Faust über der Schulter an.

➤ **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. Frage im Zweifel 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 das Spielangebot annehmen. Im Improtheater ist das als „Ja, und“ bekannt.

Im Spiel kann es zu dramatischen Situationen kommen, und nicht alle fühlen sich mit denselben Leveln von Gewaltdarstellung, Körperlichkeit oder Bedrohung wohl. Du kannst jederzeit ohne Angabe von Gründen abbrechen (timeout) oder anderen Spielerinnen 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.

---

## DER SPIELABEND

---

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:

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 ein bisschen kennen lernen. Wir haben einen Fundus mit Dekoration und Materialien, mit dem wir gemeinsam die Örtlichkeiten so herrichten, dass sie für den Abend vorbereitet sind – 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 erst mal „gratis“ reinschnupperst, reguläre Spieler beteiligen sich mit ca. 10 Euro.

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

Ihre Existenz ist ein wohl gehütetes Geheimnis. Zwar gibt es dieselben Vampirgeschichten wie in unserer Welt, von Dracula über Twilight bis hin zu The Chronicals, doch werden sie wie bei uns von den meisten in der Spielwelt als ebenso fiktiv angesehen. Wer anders denkt, gilt als Spinner oder Weirdo.

---

## BERÜHRTE

---

Berührte sind **Proberollen** und können ohne vorherige Abnahme ins Spiel gebracht werden. Sie haben die folgenden Werte:

<b>Name:</b>	der Name der Figur
<b>Merkmale:</b>	ein paar Charaktereigenschaften, die die Figur und ihr Verhalten skizzieren
<b>Ziele:</b>	was die Figur an diesem Abend erreichen will
<b>Blut:</b>	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:** 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 oder einem Orgasmus. Es gibt Menschen, die süchtig danach werden.

Umgekehrt kann es sein, dass jemand dir Blut anbietet. Der Geschmack von Vampirblut ist ähnlich berauschend wie der Biss, und kann deiner Figur neue Fähigkeiten verleihen oder sie heilen – das wird dir entsprechend angesagt werden.

---

## NACH DEM SPIEL

---

Wenn es dir gefallen hat, gib nach dem Spiel bitte kurz Rückmeldung an die Orga ([orga@requiemberlin.de](mailto:orga@requiemberlin.de)), 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!