

## Wie in der Vampire Live-Domäne Köln gespielt wird – und wie nicht

### **Zunächst einiges zur Organisation:**

- Wir versuchen, einmal im Monat zu spielen. Wir peilen dabei sehr grob den letzten Samstag im jeweiligen Monat an.
- Das Spiel findet immer (noch) in 2 Räumen des Kölner Uni-Centers statt, die uns hierfür zur Verfügung stehen. Die Räume sind mit Sitzmobiliar ausgestattet, einer der beiden eignet sich auch für Versammlungen wie Primogensratssitzungen. Die Räume können in Absprache mit der SL dekoriert, geschmückt und sonstwie modifiziert werden, es gibt Strom und Heizkörper; Kerzen können verwendet werden.
- Wir sind drei SLs (Spielleiter), alle drei spielen auch INtime Charaktere, wobei diese grundsätzlich nur wie SCs gesteigert und bewertet werden, jedoch im direkten Vergleich mit echten SCs zurückstecken können. Unsere Aufgabenverteilung fluktuiert bisweilen etwas, doch gibt es grobe Einteilungen, die sich bewährt haben:  
*Markus:* begutachtet die Charaktere, arbeitet mit Euch an den Konzepten und kümmert sich um die Belange unserer Spielstätte.  
*Christian:* schreibt und aktualisiert die Regeln; führt Buch über die Charakterentwicklung; bearbeitet die Outtimezettel (OTZ) der anderen SLs  
*Cornelius:* bearbeitet den Großteil der OTZ  
Alle drei SLs sind während eines Spielabends ansprechbar und können entscheiden oder schlichten. Alle drei SLs entwerfen Plots und Plotelemente und dienen im Bedarfsfall als NSCs.
- Unsere Spielerschaft fluktuiert ebenfalls beständig, jedoch haben wir einen festen Kern teils langjähriger Stammspieler, der etwa 10 Spieler umfaßt
- Gäste sind immer willkommen, sofern sie sich und ihr Konzept rechtzeitig (i.e. 1 Woche vor Spieltermin) bei Markus anmelden und absegnen lassen; dies gilt für Spieler aus anderen Domänen wie für neue Spieler; außerdem besteht die Möglichkeit, einen „Thekenghul“ (oder in Absprache mit einem der Spieler auch einen Begleitghul) zu spielen, wenn man sich das Spiel nur ansehen, aber nicht richtig mitspielen möchte
- Der Unkostenbeitrag beträgt derzeit 5€ pro Abend, womit wir die für den Abend entstehenden Auslagen bezahlen. Sollte sich im Laufe der Zeit überschüssiges Geld ansammeln, kann davon eine „Party“ (teil)finanziert oder es zu gleichen Teilen an die Spieler ausgeschüttet werden.
- Wir führen einen e-mail-Verteiler, auf den jeder Spieler auf Wunsch aufgenommen werden kann.
- Mitspielen kann, wer das 18. Lebensjahr vollendet hat. Ausnahmen werden von Fall zu Fall entschieden.

### **Outtimezettel:**

Da wir durchschnittlich nur einen Spieltermin pro Monat haben, liegt zwischen diesen Terminen meist ein ganzer Monat. Diese Zeit hat natürlich eine INtime-logische Entsprechung, was vor allem bei länger andauernden Aktionen oder Plotelementen relevant ist. Um dem Rechnung zu tragen, hat jeder Kölner Spieler die Möglichkeit, sogenannte Outtimezettel zu schreiben und sie an die zuständige SL zu schicken (Cornelius oder seltener Christian). In den OTZ können Aktionen des Charakters, die dieser in der downtime (also der nicht aktiv ausgespielten INtime) unternimmt, beschrieben werden. Es ist ja sehr wahrscheinlich, daß der Charakter während dieser Zeit etwas tut. Ressourcen, Kontakte und andere Hintergründe lassen sich gerade via OTZ sehr gut pflegen, erneuern oder erweitern. Um abschätzen zu können, was ein Charakter tun kann oder nicht, haben wir das Fertigkeitsystem übernommen, das fast ausschließlich OT-Relevanz hat. Die SL hat immer die Entscheidung darüber, wie die Aktionen der Charaktere ausgehen. Schreibt daher also

bitte *keinesfalls* Dinge wie: "Mein Charakter holt sich Ressourcen 5", auch nicht besser: "Mein Charakter hat Finanzen 5 und verbessert seine Ressourcen auf 5". Möglich ist, daß Ihr Aktionen des Charakters beschreibt, durchaus mit einem Hinweis auf die Zielsetzung, z.B. Verbesserung der Ressourcen und in die Bewertung des Ausgangs der Aktionen durch die SL fließt dann Euer Skill-Wert ein. Eine andere Anwendung findet das Skillssystem, um OT-Aktionen von Charakteren gegeneinander fair bewerten zu können. Klassisches Beispiel: X möchte in seiner downtime Y beschatten. Y ist aber wachsam und sieht sich immer nach Beschattern um. Wer erreicht sein Ziel? Im Zweifel (denn es hängt hier auch von Disziplineinsatz und der Qualität der Beschreibung der Aktionen ab) derjenige, dessen Wert bei den konzertierenden Fertigkeiten (in unserem Beispiel Heimlichkeit vs. Aufmerksamkeit) höher ist.

Warum solltet Ihr auf jeden Fall OTZ schreiben? Zunächst mal können gute OTZ mit XPs belohnt werden. Außerdem wird von einem Charakter, der keine OTZ schreibt, angenommen, daß er einen Monat an die Wand starrt, was nicht sonderlich effektiv ist und jede Verbesserung seiner Hintergründe und Ressourcen verhindert. Dazu kommt, daß Outtimeaktionen von der SL aufgegriffen und in den Plot eingewoben werden können, was die (Be-)Spielbarkeit des Charakter durchaus erhöhen und ihn in allerhand Intime-Interaktionen verwickeln könnte.

Beachtet bitte, daß die Beantwortung Eures OTZs durchaus auch schon mal auf sich warten lassen kann, da fast alle OTZs größtenteils von nur einer (voll berufstätigen) SL bewältigt werden muß, zudem kann es sein, daß für die vollständige Bearbeitung Eures Zettels Informationen von anderen Spielern eingeholt werden müssen. Auch das kann dauern.

Beachtet ferner, daß Ihr Euren Charakter nicht unrealistisch überfordert. Er kann pro Nacht nur eine bestimmte Stundenanzahl aktiv sein. Also mal eben den ganzen Monat Herrn X beschatten, nebenher aber noch ein Ritual entwickeln und die Drogenszene an sich reißen ist natürlich nicht drin. Im Zweifel werdet Ihr gebeten werden, einen „Stundenplan“ aufzusetzen. Außerdem sollen die OTZs kein e-mail-Rollenspiel werden, sondern wirklich nur die Aktionen Eurer Charaktere abhandeln. Ihr könnt aber zum Beispiel problemlos (und ohne Involvierung der SLs) eine Intime-e-mail-Korrespondenz mit anderen Domänenmitgliedern pflegen oder für alle öffentlichen Verlautbarungen über den Verteiler schicken.

Was *keinesfalls* möglich ist, ist einen anderen Charakter über OTZ zu töten oder direkt zu verletzen (Ressourcen abgraben und Intrigen schmieden sind hingegen absolut möglich). Wer solches vorhat, muß seinem Gegner nach wie vor in die Augen sehen (können).

### **Spielstil:**

- Wir sind keine verkappte LARP-Domäne! Das heißt nicht, daß bei uns Larper nicht willkommen (oder vertreten) wären. Wir spielen jedoch Vampire – Die Maskerade und versuchen, der zugrundeliegenden Spielidee nahezukommen. Es gibt also wesentlich weniger (aber schon ab und zu mal) Action, Kämpfe, Klamauk, Spektakel etc. als bei 'normalen' LARPs. Gespräche, Intrigen, Lügen und Gemauschel stehen bei unserem Spiel absolut im Mittelpunkt und dies bewährtermaßen schon seit vielen Jahren. Verkleidungen sind, wenn angebracht, natürlich willkommen und gerne gesehen, Eure LARP-Waffen könnt Ihr jedoch tendenziell daheim lassen, meist dürften diese ohnehin nicht mit dem Charakterkonzept vereinbar sein.
- Es gilt (wie in den Regeln niedergelegt): Don't touch! Einzige Ausnahmen werden durch vorherige (!) und einvernehmliche Absprachen der Spieler untereinander abgestimmt und niemand darf einen anderen Spieler angehen, wenn dieser ihm dies zuvor nicht explizit erlaubt hat!

- Etikette: die im Spiel gepflogene Etikette ist immer eine INtime-Konvention! Zur Zeit wird in Köln sehr auf Etikette geachtet, der Prinz hat sogar ein entsprechendes Amt eingerichtet. Das heißt aber nicht, daß das in Stein gemeißelt ist. Dennoch sollten Spieler von Brujah Iconoclasten und sonstigen „Benimm-Azubis“ gewarnt sein: im Moment werdet Ihr einen schweren Stand haben und vermutlich nicht gut ins Spiel kommen, weil keiner mit Euch reden will (höchstens über Euch ;-)).

#### **Worum wir bitten:**

- *Meldet Euch nur an, wenn Ihr wirklich und verbindlich vorhabt, an unserem Spiel teilzunehmen!!!!* Leider scheint es notwendig zu sein, dies ganz deutlich zu erwähnen! Wenn Ihr nur vielleicht kommen wollt und möglicherweise doch lieber spontan in die nächste Disco o.ä. geht, oder plötzlich doch noch was besseres vorhabt, dann meldet Euch bitte gar nicht erst an! Das spart Euch die Entwicklung eines Konzepts und uns die Mühe, es durchzuarbeiten und den Frust, wenn wir uns auf Euch verlassen und plötzlich nur die Hälfte der angemeldeten Leute aufkreuzt! Uns ist klar, daß es auch Unwägsamkeiten gibt, die unaufschiebbar sind und für die niemand etwas kann, in solchen Fällen haben wir Verständnis, aber generell sollte allein schon die Höflichkeit gebieten, daß man sich an seine Zusagen hält oder gar nicht erst welche gibt!
- Lest bitte das Regelwerk! Macht Euch zumindest mit Euren eigenen Fähigkeiten vertraut. Wir möchten so wenige Outtimeblasen wie nur möglich (was uns auch fast immer gelingt) und SLs sollten nur bei Regelstreitigkeiten hingegen *nicht* bei Regelfragen („Wie geht noch mal Präsenz 3?“) aktiviert werden.
- Wenn Ihr „Vampire“ und „WoD“ gar nicht kennt, dann empfehlen wir dringend, sich zumindest so viel Hintergrund anzulesen, daß Ihr nicht gleich am ersten Abend am Ende seid, weil Ihr aus Unkenntnis des Hintergrunds Euren Charakter zerstört. Außerdem ist es sehr nervig für die anderen Spieler, wenn nach jeder zweiten Frage Eure Hände das „T“ bilden und „Äh! Intime weiß ich das natürlich, aber erklär mir das jetzt mal bitte kurz“ o.ä. kommt.
- Setzt Eure Clansschwächen um! Dies gilt v.a. für 1-Abend-Charaktere, da wir diese nicht durch XP-Abzug an eine nicht dargestellte Clanschwäche zart erinnern können. Die ewigen Verdunkelung-3-Nosferatu sind genauso arm wie die völlig unveränderten Gangrel, die Ventrue, die sich locker quer durch alle Getränke saufen, die da sind etc.

#### **Wozu wir raten:**

- Spielt nicht unbedingt abgefahrene Charaktere. Wir wissen um den Reiz des Exotischen möchten aber daran erinnern, daß es sich bei Köln um eine Camarilla-Domäne handelt in der Außenseiter und „Freak“-Charaktere auch genauso behandelt werden, zumal die Camarilla ihre eigenen Freaks hat. Erwartet also bitte nicht, daß Euer Assamiten-Hexer oder Paradox-Ravnos bestaunt und bewundert oder gar gefürchtet werden. Euch wird Mißtrauen, Spott, Ausgrenzung oder im schlimmsten Falle, wenn der Prinz Euch bleiben läßt, völlige Ignoranz entgegengebracht. Das ist ein Erfahrungswert und durchaus realistisches Spiel! Wenn Ihr dennoch an einem solchen Konzept festhaltet, macht Euch darauf gefaßt, daß Ihr Euch die Interaktionsbereitschaft der arrivierten Clans durch harte Arbeit erspielen müßt! Beachtet dies bitte, es kann Euch sehr viel Frustration ersparen.
- Erwartet nicht, v.a. nicht als Neuspieler, daß Ihr den ganzen Abend „bespielt“ werdet. Bringt Euch selber ins Spiel ein, versucht Kontakte zu knüpfen, Dienste anzubieten oder irgendwie das Interesse auf Euch zu ziehen

### **Neonaten und Ancillae:**

- Neue Spieler sind angehalten, das Spiel mit einem Neonaten zu beginnen. Das setzt sie unter Zugzwang, erleichtert aber auch den Einstieg, da einem Neugeborenen aufgrund seiner geringen Erfahrung Fehler und Faux-Pas eher nachgesehen werden. Hinzu kommt, daß ein Neonat INtime die Hierarchiestruktur nicht so stark beeinflussen (und OUTtime die Spielbalance gefährden) kann, wie ein Ancilla. Diese „Kontrollinstanz“ behalten wir uns bei neuen und/oder unbekanntem Spielern gerne vor. Außerdem verhindert es, daß Spieler, die zum ersten Mal dabei sind, gleich den Sitz im Primogensrat erhalten, weil er ihnen status- und/oder altersmäßig vielleicht INtimelogs zustehen würde, sie aber die Stadt und Domäne überhaupt nicht kennen und ähnliche IN/OUT-Logik-Kollisionen.
- Ancillae dürfen nur von schon länger in Köln arrivierten Spielern gespielt werden, deren Spielweise davon überzeugt, daß sie einen solchen Status auch anständig darstellen können. Ancillae dürfen bis zu einem Punkt des Age-Hintergrundes haben, in jedem Fall sind mindestens 5 DinA4-Seiten (übliche Schriftgröße und Zeilenabstand) Hintergrundgeschichte erforderlich, damit der Charakter eine glaubwürdige Plastizität erhält

### **Ahnen:**

- Wir handhaben diese sehr mächtigen und potentiell balancegefährdenden Charaktere mit großer Vor- und Umsicht! Folgendes Modell wird im Einvernehmen mit der gesamten Spielerschaft von uns verwendet: Die erste Entscheidungsinstanz darüber, wer einen Ahnen spielen darf, sind die SLs. Wir haben zwei Kriterien für unsere Entscheidung: erstens müssen wir den Spieler kennen und ihm zutrauen, einen solchen Charakter repräsentativ und halbwegs glaubwürdig darzustellen und in dem Spieler darüber hinaus nicht die Gefahr sehen, seine INtime-Macht zu mißbrauchen, um die *Spielbalance* zu gefährden (wohlgemerkt! wie sich der Ahn ansonsten verhält, ist ganz allein Sache des Spielers!). Zweitens, und das ist weniger auslegungsfähig, hat ein potentieller Ahnenspieler mindestens 10 DinA4-Seiten Hintergrundgeschichte abzuliefern (übliche Schriftgröße und Zeilenabstand), damit sichergestellt ist, daß es sich bei dem Charakter nicht nur um eine „Ahnenhülse“ mit vielen Disziplinspunkten handelt. Wenn beide Kriterien erfüllt sind, ergeht eine Anfrage an die Spielerschaft über den Verteiler, in der wir ankündigen, daß Spieler X einen Ahnen spielen möchte und daß die SL dies prinzipiell erlauben würde. Die Spieler haben nun die Möglichkeit, ihre Meinung und ihr „Ja“ oder „Nein“ an die SLs zu schreiben und nur wenn die Mehrzahl der Spieler dem potentiellen Ahnen ihr „Ja“ gibt, kann der Charakter INtime auftreten.
- Jeder der bei uns einen Ahnen spielen möchte, tut also gut daran, sich zunächst uns und v.a. der Spielerschaft durch sein Spiel eines anderen Charakters zu empfehlen, für seine Spielweise zu „werben“ und eventuelle Bedenken über Gefährdung der Spielbalance auszuräumen
- Aus oben genannten Gründen können Gastspieler keine Ahnencharaktere spielen! Es besteht die Möglichkeit, daß uns bekannte Spieler für einen Abend oder sporadisch NSC-Ahnen-Charaktere spielen, die dann jedoch jederzeit den Plotfordernissen unterworfen sind und ggf. über den Jordan gehen