

Sabotage

Fiese Goblins sabotierten auch die LARPzeit #2.

Im folgenden seien die verderbtesten Verbrechen der Halunken genannt:

- In besonders abscheulicher Weise taten die Goblins ihr Werk in dem Bericht auf Seite 60 bis 63 über „Vampire Live-Rollenspiel in Deutschland“. In diesem Artikel wiederholt sich der Inhalt der ersten zwei Seiten auf den beiden folgenden – dafür fehlt natürlich ein gewaltiger Teil es Artikels am Ende. Dieser Teil findet sich rechts auf diesem Korrekturbogen!
- Auf der Postkarte „Leuengold Gratis-Abo“ muß es natürlich heißen „Jeder, der bis 31.5.2004 bei Leuengold für mehr als 100,- Euro bestellt, bekommt von Leuengold ein LARPzeit Jahresabo geschenkt!“
- Auf Seite 52 im Absatz „Schnittkante entgraten“ muß es in der Klammer natürlich richtig heißen „(70,- bis 90,- Euro)“ – da hetten es die Goblins also auf das Bare abgesehen!
- Zur Information: Die Schnittmuster im LARPzeit Nähstübchen sind nicht maßstabsgeträü!

... wir werden den garstigen Kreaturen jagen, bis wir sie eines Tages vielleicht ganz von ihren üblen Machwerken abbringen können!

- An dieser Stelle möchten wir die Gelegenheit gern nutzen, darauf hinzuweisen, dass die wunderschöne Phönix-Weltkarte gestaltet wurde von Jeanette Killmann!



Euer
LARPzeit-
Team

[...] Die Vampire sollen also eine Maskerade wahren – doch was ist das?

Die Camarilla hat Vampirgesetze erlassen, sogenannte Traditionen:

Erste Tradition: Die Maskerade
Enthülle nicht Dein wahres Wesen.

Zweite Tradition: Die Domäne
Andere schulden Dir Respekt, wenn sie sich in Deiner Domäne (Näheres dazu s. u.) aufhalten.

Dritte Tradition: Nachkommenschaft
Nur mit Erlaubnis der Ahnen darfst Du andere Kainiten erzeugen.

Vierte Tradition: Rechenschaft
Du bist für Dein Kind, Deinen Nachkommen, verantwortlich. Er hat Deinem Wort Folge zu leisten.

Fünfte Tradition: Gastfreundschaft
Ehre die Domänen anderer.

Sechste Tradition: Vernichtung
Es ist Dir verboten, andere Deiner Art zu vernichten.

Ganz klar! An diese Gesetze hält sich natürlich jeder, wenigstens offiziell.

Jetzt, da Ihr einen Einblick in die Hintergründe von Vampire: Die Maskerade™ erhalten habt, können wir zum Spiel schreiten.

Die Struktur des Spiels...

Die Camarilla ist eine riesige Hofhaltung mit einer monarchischen Hierarchie und einem System von vampirischen Gesetzen. daraus ergeben sich reichhaltige Möglichkeiten für unterschiedlichste Spielweisen.

In Kurzform gesagt: Je höher der Rang des Charakters, desto mehr Einfluss hat er über seine Untergebenen. Er kann diese Macht für sich nutzen, bis er von seinem „Thron“ oder „Posten“ gestoßen wird. Der richtige Verbündete ist ebenso wichtig wie der Handlanger, der für einen die nicht ganz so offiziellen Aufträge ausführt. Hauptsache, es gibt keinen Beweis, der den Charakter von seiner Machtposition verdrängt.

Die Vampire stammen aus verschiedenen Epochen. Je älter sie sind, um so mächtiger sind sie auch. Da sie nicht der endgültigen Vernichtung in einem Ehrenduell oder einem Überfall zum Opfer fallen wollen, werden sie mehr oder weniger im Hintergrund bleiben, quasi aus dem Verborgenen handeln. Über die Jahre, Jahrzehnte, Jahrhunderte haben die Vampire das Leben und das Handeln der Menschen beeinflusst. Sie haben ihre Diener, Verbündeten und Ghule in den Chef-etagen der Konzerne, in den Leitstellen der Polizeipräsidien, in den Notaufnahmen der Krankenhäuser, in den Sitzungssälen der Politik ebenso wie in den zwielichtigen Geschäften des Schwarzmarktes und der organisierten Kriminalität. Sie nutzen ihren Einfluss, um anderen Vampiren das „Unleben“ zu erschweren oder zu erleichtern, je nach dem, wie es für ihre eigenen Pläne am besten ist.

In jeder Stadt sind sie verborgen. Je älter sie sind, desto mächtiger ist das Netz ihres Einflusses und ihrer Intrigen in der Welt der Sterblichen und der Welt der Kainiten.

Bei Vampire-Live spricht man von *Domänen*. Eine Domäne kann eine Stadt, ein Stadtteil, ein Landstrich, ein Landesteil oder sogar ein Land sein. Im Regelfall wird eine Domäne in mindestens Stadtgröße von einem Vampir-Prinzen befehligt. Wer dieses Amt inne hat, muss nicht immer der stärkste oder älteste Vampir sein. Alle anderen Vampire, die sich in der Domäne aufhalten, gehorchen offiziell seinem Wort. Doch wehe, er dreht ihnen den Rücken zu...

Manchmal sind es die Ahnen (Vampire, die älter als 200 Jahre sind), die alten Vampire im Hintergrund, die ihren Einfluss geltend machen, einen Vampir stützen und in das Amt eines Prinzen setzen. Der Prinz regiert in der Domäne. Sein Wort ist Gesetz. Er kann von dem Primogenrat unterstützt werden. Jeder Clan der Camarilla in der Domäne hat einen Vampir als Sprecher in diesem Rat, den Primogen des Clans. Der Seneschal ist der Vertreter und Berater des Prinzen. Der Sheriff ist das ausführende Organ des Prinzen. Der Prinz tut gut daran, die Posten in seiner Nähe mit Personen zu besetzen, denen er vertrauen kann.

Es gibt noch weitere Posten, doch dies sind vorerst die wichtigsten. Der Prinz kann auch neue Ämter berufen.

Woraus entsteht der Plot des Spiels?

Alte Intrigen aus vergangenen Tagen, junge Vampire streben nach Macht, alte Blutfehden werden von den Kindern längst vernichteter Vampire weiter betrieben... Die Charaktere versuchen Posten zu ergat-

tern, vielleicht selbst Prinz zu werden, verbünden sich untereinander und beeinflussen andere. Solche Szenen bilden die explosive Pulverfass-Stimmung, aus der dieses Spiel entsteht.

Intrige, Macht, Politik, Rache, Action, Ambiente und Mystik in der richtigen Mischung ebenso, wie die verschiedenen Gruppierungen (z. B. Camarilla, Sabatt), diverse Clans und die sehr unterschiedlichen Charaktere mit ihren Interessen und Spielkonzepten.

Wie gliedert sich das Spiel in Deutschland?

Vampire-Live wird fast jedes Wochenende in fast jeder Stadt gespielt. In größeren Städten gibt es meist mehrere Spielgruppen.

Einige der Spielgruppen aus verschiedenen Städten haben sich zu Kampagnen (Chroniken) zusammen geschlossen. Viele Spielgruppen haben eigene Regelwerke entwickelt und spielen im Verbund. Die Geschichten (Plots) sind städte- bzw. domänenübergreifend.

Die Spielweisen der einzelnen Vampire-Gruppen sind von einem einfachen Domänenabend mit Prinzenhofstaat bis hin zu einer nächtlichen Schlacht mit Jägern, Werwölfen, Dämonen oder Sabatt-Vampiren sehr unterschiedlich. Eine Gerichtsverhandlung ist genauso spielbar wie ein Einbruch in das magische Gildehaus der Tremere oder der mit Fallen ausgestattete Bau eines Nosferatu (s. Bild). Das Hauptmedium für den Austausch der Domänen untereinander ist das Internet. Fast jede beispielte Domäne hat eine eigene Homepage, auf der sich meist das Regelwerk befindet. Vom Kontakt zur Spielleitung (Storyteller) über ein Forum zum Austausch unter den Spielern kann hier meist alles gefunden werden. Denn das Spiel geht oft auch zwischen den offiziellen Treffen weiter: Spieler treffen sich zwischen den Domänenabenden, um Bündnisse, Intrigen oder Aktionen zu besprechen...

Die Spieldauer kann von einer Stunde, in der mal kurz was In-Time geklärt wird, bis hin zu einer ganzen Nacht variieren. Der übliche Spielabend ist ein Samstag. Bei sehr großen Domänen gibt es manchmal Freitag und Samstag ein Spiel. Infos findet Ihr im Web oder bei der jeweiligen Spielleitung (Storyteller).

Längere, ein ganzes Wochenende umfassende Treffen, sind eher eine Seltenheit. Die Gruppen spielen auch meist regional gebunden.

Die Gruppen haben eine Größe von 8 bis 50 Teilnehmern. Bei größeren angekündigten Events treffen sich nicht selten über 100 Teilnehmer.

Die Kosten sind sehr unterschiedlich. Von kostenlos bis 40 Euro und mehr mit Verzeir ist alles möglich. Die Locations sind ebenso verschieden. Von der eigenen Wohnung über das Hinterzimmer oder den Saal einer Gaststätte, bis hin zu einem Grillplatz im Freien oder einer Disco im SM-Stil ist alles anzutreffen.

Charaktere reisen von Domäne zu Domäne, ähnlich wie im Fantasy LARP.

Die Verkleidung reicht von Gothic Wear, über Alltagskluft bis hin zum Fantasy-Style und richtet sich nach Charakter, Clan, Hintergrund und Epoche, aus der ein Charakter stammt.

Das wöchentliche Spiel bietet einen ständigen roten Faden. Jeder Abend baut auf den vorherigen und auf die Geschehnisse in der Vergangenheit auf. Alles ist eine große Geschichte, daher auch der Begriff Storytelling und Storyteller.

Einige Chroniken laufen seit Jahren und haben daher sehr vielschichtige Charaktere, Plots und NSC aufzuweisen. Es kann jedoch auch eine erst seit einem Jahr laufende Chronik einen sehr komplexen Hintergrund liefern.

Vorschau

In den nächsten Ausgaben von LARPzeit werden 1. die wichtigsten der Chroniken, Domänen und Spielgruppen in Deutschland mitsamt ihrer Regelsysteme vorgestellt

2. die anderen Epochen (Dark Age und Victorian Age) näher beleuchtet und

3. Organisation und Ablauf eines Vampire-Live-Abends beschrieben.

Unter www.larp-welt.de findet Ihr eine recht umfangreiche Sammlung von Domänen.

Eine LARPzeit-Übersicht der bespielten Städte und Domänen ist in Planung. Bitte gebt hierfür Eure Daten an mich weiter unter: tubbesing@larpzeit.de

Volker Tubbesing