



Token Regelwerk

Ein Regelwerk für Live-Rollenspiel

Dieses Regelwerk dient dem schnellen und einfachen Live-Rollenspiel. Es legt wenig Wert auf Werte, mehr auf Rollenspiel.

Buch 1:
die Grundregeln

Impressum

Dieses Regelwerk wurde vom „Nächtliches Theater e.V.“ Nürnberg herausgegeben.

Nächtliches Theater e.V. Amtsgericht Nürnberg, Registernummer VR 200496

Geschäftsadresse: Dieckmannstr. 14, 90431 Nürnberg

Internet-Präsenz: <http://www.vampire-nuernberg.de>

Autor: Christian Schulz

Copyright:

Dieses Regelwerk ist ©2013 by Nächtliches Theater e.V.

Sämtliche Begriffe aus der World of Darkness, sowie der Begriff „World of Darkness“ sind © by Crowd Control Publishing. Aus der hiesigen Verwendung dieser Begriffe und die Zitate aus Regelwerken lassen sich keine Ansprüche gegenüber CCP oder Ihrem Copyright ableiten. Es handelt sich lediglich um Zitate, und nicht um Derivate.

Besonderer Dank geht an:

- Carl David Habbe; ohne unser Brainstorming am Stammtisch wäre dieses Regelwerk nie entstanden.
- Alexander „Alex2“ Seimetz
- Jan Schmiedhofer

Versionshistorie

Version	Datum	Änderungen
1.0	29.10.2013	Initiale Version

Tabelle 1 – Versionshistorie

Inhalt

Impressum.....	2
Versionshistorie.....	2
Grundlegendes	4
Begriffserläuterungen	4
Konflikte lösen.....	5
1. Verhandlung	5
2. Herausforderung	6
Charaktere	6
Charaktererschaffung.....	6
Erfahrungspunkte	6
Token.....	7
Token erhalten	7
Token ausgeben	7
Metatypen (Spezies) der World of Darkness	8
Handzeichen und andere Symbole.....	8

Grundlegendes

Dieses Regelwerk geht von einem Rollenspiel-Setting aus, in dem Spielercharaktere in der Regel nicht durch Zufall durch andere Spielercharaktere getötet werden. Spielercharaktere sollten in einem solchen Setting nur unter besonderen Umständen, oder mit Einverständnis des kontrollierenden Spielers sterben.

Des Weiteren geht dieses Regelwerk davon aus, dass Konflikte zwischen den Charakteren soweit wie möglich ausgespielt werden und nur Konflikte die es unbedingt erforderlich machen (wie zum Beispiel einige übernatürliche Kräfte) durch die hier beschriebenen Regeln gelöst werden.

Das Regelwerk ist Grundsätzlich für alle Arten von Live-Rollenspiel anwendbar, die darin beschrieben Mächte beziehen sich jedoch derzeit nur auf die so genannte „alte World of Darkness“.

Begriffserläuterungen

Begriff	Erläuterung
Check-In	Am Beginn eines jeden Spielabends registrieren die Erzähler einen jeden Teilnehmenden Spieler und Charakter. Hierbei werden die Token für den Spielabend ausgegeben und der Spieler ggf. über Ereignisse seit dem letzten Spielabend informiert.
Check-Out	Am Ende des Spielabends werden durch den Erzähler die Erfahrungspunkte für die einzelnen Spieler und Charaktere festgelegt. Nur hier können Token gegen Erfahrungspunkte getauscht werden.
Erzähler	Der oder die Erzähler sind die für die Geschichte verantwortlichen Spieler. Im Zweifelsfall entscheidet ein Erzähler über die Interpretation der Regeln, oder kann diese im Einzelfall komplett umdeuten oder außer Kraft setzen.
Herausforderung	Die letzte Möglichkeit einen Konflikt zu lösen ist eine Herausforderung, diese wird im Abschnitt „2. Herausforderung“ (Seite 6) näher ausgeführt.
Herausforderungs-Symbol	Ein Herausforderungs-Symbol ist eine physische Repräsentation eines der drei Schnick-Schnack-Schnuck-Symbole (Schere, Stein und Papier). Dieses kann sowohl ein Spielstein, als auch eine Spielkarte sein. Wichtig ist nur, dass das jeweilige Symbol eindeutig und unmissverständlich zu erkennen ist.
InTime	Innerhalb der Geschichte (Interaktion zwischen den Charakteren, nicht den Spielern)
Konflikt	Ein Konflikt im Sinne dieses Regelwerkes ist eine im Spiel entstehende Situation zwischen zwei Charakteren in der es nicht möglich ist, durch Rollenspiel alleine zu klären, welcher der beiden Charaktere obsiegt ¹ .
Macht	Mächte sind die übernatürlichen Fähigkeiten von übernatürlichen Wesen sowie eventuelle Vorzüge. Eine beispielhafte Liste der Mächte findet sich in Buch 2 dieses Regelwerkes.
OutTime	Außerhalb der Geschichte (Interaktion zwischen den Spielern, nicht den Charakteren).
Token	Tokens sind einheitliche Spielsteine, welche durch die Erzähler für den Verlauf einer oder mehrerer Geschichten festgelegt werden. Dies können zum Beispiel Glasmurmeln oder speziell bedruckte Spielkarten sein.
Verhandlung	Grundsätzlich werden Konflikte mittels einer Verhandlung gelöst, Verhandlungen sind im Kapitel „1. Verhandlung“ (Seite 5) näher ausgeführt

Tabelle 2 - Begriffserläuterungen

¹ Konflikte zwischen Spielern werden in diesem Regelwerk nicht betrachtet.

Konflikte lösen

Ein Konflikt im Sinne dieses Regelwerkes ist eine im Spiel entstehende Situation zwischen zwei Charakteren in der es nicht möglich ist, durch Rollenspiel alleine zu klären, welcher der beiden Charaktere obsiegt.

Wenn ein solcher Konflikt entsteht (zum Beispiel Charakter 1 möchte Charakter 2 durch den Raum werfen), so wird dieser mit einer kurzen (maximal 5 Sekunden dauernden) Verhandlung zwischen den Spielern gelöst. Können sich die Spieler in dieser Verhandlung nicht einigen, so kommt es zu einer Herausforderung.

1. Verhandlung

Wenn ein Konflikt gelöst werden soll, so geschieht dies Grundsätzlich im Rahmen einer Verhandlung.

Bei einer Verhandlung diskutieren die Spieler kurz (wenige Sekunden) und unauffällig (möglichst ohne das Spiel groß zu beeinflussen) wie der Konflikt ausgehen könnte. Wenn ein Konflikt voraussehbar ist, so kann die Verhandlung auch im Vorhinein ausgehandelt werden, in diesem Falle gibt es natürlich keine Zeitbegrenzung. Eine Verhandlung im Voraus sollte immer etwas abseits stattfinden, um die anderen Spieler nicht in ihrem Spiel zu stören.

Im Rahmen einer Verhandlung können die Spieler vereinbaren, das Tokens den Besitzer wechseln.

Nach der Verhandlung sollte der Konflikt wie vereinbart - und soweit das möglich ist - ausgespielt werden.

Beispiel 1 für eine Verhandlung

Konflikt: Der Charakter „Wolfling“ möchte den Charakter „Vampirella“ einmal quer durch den Raum prügeln.

Daraufhin unterhalten sich die Spieler von Vampirella und Wolfling kurz, und stellen fest, dass dies für Vampirella zwar unangenehm ist, aber ohne großen Schaden ausgeht. Somit einigen Sie sich, dass die Aktion gelingt. Vampirella also von dem gewaltigen Schlag von Wolfling durch den Raum geschleudert wird, und sich danach wutentbrannt zurückzieht, und erstmal rausstürmt um einen unschuldigen Passanten zu töten.

Beispiel 2 für eine Verhandlung

Konflikt: Der Charakter „Wolfling“ möchte den Charakter „Vampirella“ vor Zeugen einmal quer durch den Raum prügeln.

Da diese Angelegenheit für Vampirella peinlich ist, und ihr somit zum Nachteil gereicht, einigen sich die beiden Spieler darauf, dass der Spieler von Wolfling der Spielerin von Vampirella ein Token gibt, um sie für ihr verlieren zu entschädigen.

Alternativ könnten sie sich auch einigen, dass die Spielerin von Vampirella dem Spieler von Wolfling ein Token gibt, und die Sache dann so ausgeht: Wolfling versucht Vampirella durch den Raum zu prügeln, aber sie kommt ihm mit Ihrer Macht „Beherrschung“ zuvor und zwingt ihn von seinem Angriff abzulassen.

2. Herausforderung

Können sich bei einem Konflikt die Spieler der beteiligten Charaktere nicht im Rahmen einer Verhandlung einigen, so kommt es zu einer Herausforderung, also einer Entscheidung des Konfliktes durch Zufall.

Dazu stellen sich die beteiligten Spieler gegenüber und zeigen sich gleichzeitig ein Herausforderungs-Symbol, der Gewinner wird dabei durch die Regeln von Schick-Schnack-Schnuck ermittelt. Gibt es hierbei ein Unentschieden, so einigen sich die beiden Spieler, wie der Konflikt unentschieden ausgeht.

Gefällt einem der an der Herausforderung beteiligten das Ergebnis nicht, so kann er durch den Einsatz eines Tokens eine Wiederholung fordern.

Wenn die Herausforderung entschieden ist, so erhält der Verlierer alle in dieser Herausforderung gesetzten Tokens (seine und die des Gegners). Gibt es mehrere Verlierer (zum Beispiel bei Herausforderungen zwischen mehr als zwei Spielern), so werden die Tokens gleichmäßig unter den Verlierern aufgeteilt.

Charaktere

Charaktererschaffung

Charaktere werden vor Spielbeginn in Zusammenarbeit zwischen dem kontrollierenden Spieler und einem Erzähler erschaffen, dabei werden die Geschichte des Charakters, sein Kreaturentyp, sein Name, seine Motivation, seine Mächte und so weiter definiert.

Jeder Charakter erhält bei seiner Erschaffung 3 Tokens und 3 Punkte Mächte.

Um die übernatürlichen Fähigkeiten des Charakters zu definieren, kann der Spieler mit einem Erzähler die Mächte definieren die er wünscht (am besten mit Referenz auf ein Regelwerk der *Classic World of Darkness*). In diesem Regelwerk finden sich einige unverbindliche Beispiele dazu. Jede Auswahl kostet dabei so viele Punkte wie die Stufe der Macht beträgt. Einige Mächte haben Stufen, wenn man eine Macht einer höheren Stufe erlernen will, so muss der Charakter zunächst eine Macht einer jeder niedrigeren Stufe beherrschen².

Erfahrungspunkte

Jeden Abend an dem er teilnimmt erhält der Charakter einen (1) Erfahrungspunkt.

Des Weiteren kann jeder Spieler beim Check-Out maximal 4 Tokens für maximal 1 Erfahrungspunkt pro Spielabend (1 Token = 0,25 EP) für seinen Charakter eintauschen.

Zwischen den Spielabenden können mit den Erfahrungspunkten eines Charakters neue Mächte gelernt werden. Dabei gelten die folgenden Kosten:

² Beispiel: Wer die Macht „Beherrschung 3“ lernen möchte, muss bereits über Mächte der Stufen 1 und 2 verfügen.

Kosten = Stufe der gewünschten Macht x 3 Erfahrungspunkte³

Das Erlernen einer neuen Macht ist immer mit einem Erzähler abzustimmen.

Token

Token sind einheitliche Spielsteine, welche durch die Erzähler für den Verlauf einer oder mehrerer Geschichten festgelegt werden. Dies können zum Beispiel Glasmurmeln oder speziell bedruckte Spielkarten sein.

Token erhalten

Token können auf verschiedene Art und Weise erlangt werden.

Situation	Token einkommen
Charaktererschaffung	Bei der Charaktererschaffung erhält der Charakter 3 Token.
Check-In	Am Beginn eines jeden Spielabends (beim Check-In) erhält jeder Charakter ein Token.
Konflikte	In Konflikten kann man Token erhalten (durch Verhandlung oder Herausforderung).

Tabelle 3 - Token erhalten

Token ausgeben

Token kann man zu verschiedenen Zwecken ausgeben.

Situation	Token Kosten
Check-Out	Beim Check-Out kann man bis zu 4 Token pro Spielabend gegen jeweils 0,25 EP tauschen.
Hintergrund-Aktionen	Wenn man die Welt außerhalb des Spielabends beeinflussen will, so kann der Erzähler für die entsprechende Aktion eine angemessene „Bezahlung“ in Token verlangen.
Konflikt – Verhandlung	In Verhandlungen kann man Token als „Währung“ verwenden.
Konflikt – Herausforderung	In Herausforderungen können Token gesetzt werden um eine Wiederholung innerhalb der Herausforderung zu erzwingen.

Tabelle 4 - Token ausgeben

³ Beispiel: „Beherrschung“ von 1 auf 2 steigern = 6 Erfahrungspunkte

Metatypen (Spezies) der World of Darkness

Die klassischen Metatypen sind Vampire, Werwolf und Magier, wobei weitere außergewöhnlichere zu Verfügung stehen. Bitte erarbeite deinen Charakter auf der Grundlage einer eigenen Idee mit einem Erzähler. Achte bitte darauf, dass du dir grobe Vorkenntnisse über deine Idee angelesen hast, bevor du deinen Charakter anfängst zu spielen.

Beispiele für Mächte findest du in Buch 2 (Mächte).

Handzeichen und andere Symbole

Handzeichen dienen im Spiel der Darstellung von Dingen, welche schlecht oder gar nicht real dargestellt werden. Diese Handzeichen dienen nur der nonverbalen Kommunikation unter den Spielern, sie werden selbstverständlich nicht von Charakteren wahrgenommen.

Die Handzeichen sind so gewählt, dass es eigentlich nicht passieren können sollte, dass ein Charakter dieses Handzeichen InTime benutzt.

Handzeichen	Erläuterung
Beide Handflächen zu einem „T“ aufeinander gelegt.	Der Spieler ist OutTime, d.h. nimmt aus irgendeinem Grund gerade nicht mit seinem Charakter am Spiel teil (zum Beispiel um sich mit einem Erzähler zu besprechen).
Eine Hand flach auf der gegenüberliegenden (eigenen) Brust	Der Charakter ist aufgrund von Mächten nicht wahrnehmbar, die Anzahl der ausgestreckten Finger gibt dabei die Stufe der Macht an, die der verborgene Charakter einsetzt.
Zeige- und Mittelfinger einer Hand zeigen gemeinsam auf ein Auge oder Ohr	Der Charakter setzt gerade eine Macht ein, welche seine Sinne verbessert. Der Spieler zeigt dabei auf den Sinn, den der Charakter verbessert hat.
Zeigefinger und Daumen bilden ein „O“ (das Taucher-OK) und werden an die Schläfe gehalten	Der Charakter setzt gerade eine Macht ein um den Geist seines Gegenüber zu beeinflussen.
Eine geballte Faust über die Schulter erhoben	Der Charakter befindet sich gerade auf einer anderen Daseinsebene (Umbra, Kanalisation, Dach usw.)

Tabelle 5 - Handzeichen

Symbol	Erläuterung
Braune Schärpe	Der Charakter trägt ein „Allerweltsgesicht“, ist also nicht als solcher zu erkennen.
Grünes Tuch an einem Durchgang	Der Durchgang ist mittels der Macht der Feen „Schutzzeichen der Weberin“ gegen „das Böse“ also gegen alle Feinde der Wechselbälger geschützt
Grünes Licht	Eine Taschenlampe mit grünem Licht ist eine Anwendung von geschärften Sinnen, und damit für Charaktere nicht wahrnehmbar.

Tabelle 6 - Symbole