



Bloody Coronation

Ein Erzählspiel
von Movan





Bloody Coronation

Quelle: Eigene Erstellung mit mage.space

Ein Erzählrollenspiel in sechs Szenen

Copyright 2024

von Movan

Layout von Movan und Marot

Veröffentlicht unter der CC BY-NC-SA 3.0 DE

Link zur Lizenz: <https://tinyurl.com/jupqyr7>

Inhaltsverzeichnis

Die Grundidee des Spiels.....	4 - 10
Grundlegende Informationen	4
Der Hintergrund	4 - 5
Die Regeln	5 - 8
Der Charakterbogen	9 - 10
Die Einführungen in die einzelnen Akte	11 - 14
Prolog	11
Akt I	12
Akt II	12 - 13
Akt III	13
Akt IV	13 - 14
Epilog	14
Die Karte	15 - 16
Erdgeschoss	15
Obergeschoss	16
Link und Hinweise zum digitalen Spieltisch.....	17

Die Grundidee des Spiels

a. Grundlegende Informationen

- Bloody Coronation ist ein Erzählrollenspiel für 4 - 6 Mitspielende. Bei Erzählrollenspielen liegt der Fokus auf dem gemeinsamen Erzählen einer Geschichte.
- Das Spiel ist würfellos. Die Mitspielenden verhandeln im Gespräch, was als nächstes passiert.
- Es gibt keinen klassischen Spielleiter, stattdessen spielen alle Spieler gleichberechtigt mit und gestalten die Welt gemeinsam.
- Ein Spieler muss sich bereit erklären, die Hinweise und Anweisungen zu den jeweiligen Szenen vorzulesen. Man kann dies auch reihum auf mehrere Mitspielende verteilen.

b. Der Hintergrund

- Die SpielerInnen spielen Partygäste, die gerade auf der Feier eines Politikers, der in Miami zur Kongresswahl antritt, sind.

- An diesem Abend geht es für den Gastgeber darum, die letzten Hürden zur Nominierung zu nehmen. Alle Teilnehmer haben Ihre eigene Agenda und ihre eigenen Ziele für den Abend, die sie zu erfüllen versuchen.

c. Die Regeln

Vor dem Spiel:

- Zunächst sollten alle Mitspielende klären, welche Themen sie gerne im Spiel ausklammern möchten (Lines und Veils).

Beispiel: „Ich ekele mich sehr vor Ratten. Ich möchte nicht, das Ratten vorkommen.“

- Alle Spieler erschaffen zunächst ihren Charakter (siehe Charakterblatt).
- Es gibt bei den Charakteren einen öffentlichen Teil, der mit allen geteilt wird und einen geheimen, der beim Spieler bleibt.
- Das „*Bild nach außen*“ der Charaktere ist den anderen bekannt.
- Der Charakterteil „*Mein geheimes Inneres*“ ist wichtig für ein gelungenes Spiel - bleibt jedoch unbedingt bei den Mitspielenden. Wie viel im Verlauf des Abends davon bekannt wird, entscheidet der Verlauf des Spiels.
- Anschließend legen alle Spieler gemeinsam weitere Verbindungen der Charaktere, basierend auf den öffentlichen Teilen fest. Dies dient vor allem dazu, den Spielern Anspielmöglichkeiten zu den anderen Charakteren zu geben.

Beispiel: Mein Charakter ist der Chef des Partyservices. Er arbeitet seit Jahren für den Charakter des Gastgebers. In letzter Zeit wurden die Sonderwünsche immer extremer und am Rande der Illegalität - ich bin aber auch vom Gastgeber abhängig. Sollte er in seinen Kreisen schlecht über mich reden, bin ich erledigt.

Wichtig: Diese Verknüpfung muss stets von beiden Mitspielenden abgesegnet werden.

- Die ominöse Figur, die auf der Party in **Akt II** auftaucht, kennen alle Partygäste nur unter dem Namen *Deadline* - jeden von Euch verbindet ein dunkles Geheimnis mit dieser Figur - welches das ist, bleibt zunächst bei jedem Einzelnen. Vielleicht wird es im Verlauf des Spiels enthüllt, vielleicht auch nicht ...

Zu Beginn des Spiels:

- Alle Spieler ziehen eine Karte von einem Kartendeck, in dem so viele Karten wie Mitspielende sind.
- Es reicht ein handelsübliches Spielkartendeck oder ihr benutzt den digitalen Spieltisch bei playingcards.io, den wir hier auch zur Verfügung stellen.
- Eine Karte muss von den anderen abweichen, dies muss vorab geklärt werden. Der Spieler, der diese Karte verdeckt zieht, wird im Verlauf des Spiels zum Mörder.

Der eigentliche Beginn des Spiels:

- Die SpielerInnen erhalten in jedem Akt nacheinander das Recht eine Szene zu setzen - ob diese Szene allein stattfindet oder mit Mitspielern erklärt der jeweilige Einführungstext zum Akt.
- Die SpielerInnen entscheiden selbst, wer mit Ihnen in der Szene spielen soll.

Wichtige Hinweise zu dieser Regel:

- Zu Beginn der Szene muss *klar sein*, wer in der Szene anwesend ist. Die SpielerInnen sollen nicht nacheinander die Charaktere anspielen - dies wird deutlich zu langatmig und zeitintensiv.
- SpielerInnen *dürfen* auch alle anderen SpielerInnen in eine Szene einbauen, aber das sollte eine Ausnahme sein. Es ist *nicht* das Ziel in einer Szene mit allen MitspielerInnen zu agieren. Das Spiel lebt auch von der Auswahl und dem Ablauf der Gespräche.
- Jede SpielerInnen setzt in ihrem Spiel Dinge, die dann gelten. Beispiel: „Kurz vor dem Mord habe ich schwere Schritte gehört - das war definitiv ein Mann.“ Natürlich können andere MitspielerInnen auch widersprechen.
- Auch Gegenstände können eingeführt werden.

Beispiel: „Unter dem Teppich lugte die Ecke eines Taschentuchs hervor. Als ich es herausziehe, bemerke ich, dass es voller Blut ist.“

Diese Gegenstände gelten dann als gesetzt und müssen von allen akzeptiert werden.

Wichtig: Es gilt die **Opferregel**, das heißt: Beschreibt ein Spieler eine Aktion, die eine Mitspielende direkt betrifft, entscheidet derjenige, mit dessen Charakter etwas passiert, ob die Aktion gelingt.

Beispiel: Ehefrau: „Ich schütte meinem Mann das Glas Wasser ins Gesicht.“

Der Spieler des Ehemannes entscheidet, was passiert. Er kann hier sagen: „Ich ducke mich aber kurz zuvor weg und werde nicht getroffen.“

d. Charakterbogen

Mein Bild nach außen

Porträt

Name:

Alter:

Beruf:

Offizieller Grund auf der Party zu sein:

Öffentlich bekannte Beziehung zum Gastgeber:

Ruf in der Öffentlichkeit:

Bekannte Beziehung zu einem weiteren Partygast
(wird nach dem Vorstellen der Charaktere
gemeinsam verhandelt):

Mein geheimes Inneres

Was ist Dein Ziel zu Beginn dieses Abends auf der Party?

Worauf bist Du im Leben am meisten stolz?

Was ist Deine größte Furcht?

Wie reagierst du unter Stress?

Wo hast du Deadline kennengelernt?

Was weiß Deadline über dich, dass dich erpressbar macht?

Was will Deadline von Dir haben?

Die Einführungen in die einzelnen Akte

Prolog

Es ist heiß in Miami, die Stadt glüht.

Das Radio hat gewarnt, durch Brände und die Hitze ist die Stromversorgung am Kippen - die Klimageräte sollen ausbleiben, aber wer hält sich in dieser Glut schon daran?

Die Einladung ist auf Büttenpapier geschrieben - Büttenpapier... man lässt sich nicht lumpen. Dieser Abend ist wichtig für Dich - das wird Dein Abend und wenn er vorbei ist, wirst Du einen Schritt weiter sein auf Deinem Weg.

Szenenanweisung:

Stelle dar, wie dein Charakter sich auf die Party vorbereitet oder auf der Party eintrifft. Zeige seine Gefühle und Gedanken - diese Szene spielst du allein.

Akt I

Die Party ist in vollem Gange - die Reichen, Schönen und Mächtigen sind da. Die Hitze staut sich, auch auf der Tanzfläche und doch ist es elektrisierend und erträglich durch die Endorphine, die durch den Körper jagen.

Die Party läuft gut, der Alkohol auch und die Stimmung wird immer besser.

Zeit deine Agenda durchzudrücken. Du bist hier nicht nur zum Spaß - dieser Abend ist Arbeit und ein Job, der erledigt werden muss.

Szenenanweisung:

Überlege dir wie du dich positionieren willst und mit wem du sprechen möchtest. Diese Gelegenheit kommt nicht allzu oft.

Ziehe Dir die Leute zu Dir, die du brauchst und gehe Deine Agenda an.

Akt II

Deadline ist auf der Party eingetroffen - und die Party wird von vielen fluchtartig verlassen. Nur ein harter Kern bleibt aus verschiedenen Gründen zurück - Deadline genießt die Atmosphäre der Furcht und des Unwohlseins. Wie konnte das passieren - heute... von allen Abenden - ausgerechnet hier und heute. Warum? Was will er? Er wird alles ruinieren, alles...

Du musst herausfinden, warum er hier ist. Aber wen fragen... ihn sicherlich nicht. Wer weiß etwas... und wie wird man den Scheißkerl wieder los?

Szenenanweisung:

Spielt diese Szene mit den MitspielerInnen Deiner Wahl.

Hinweis: Deadline ist nicht anspielbar. Die Gespräche sollen sich um ihn drehen, aber er verkörpert die Schuld und das schlechte Gewissen jedes Einzelnen.

Akt III

Deadline ist tot.

Tot... er ist wirklich tot? Hat der Alptraum jetzt ein Ende, oder hat er gerade erst begonnen?

Wer war es und welche Konsequenzen wird es haben?

Ein chemischer Cocktail von Angst, Erleichterung, Adrenalin und Panik sorgen für ein Gefühl in dir, das alles möglich macht.... Alles.

Szenenanweisung:

Alle Charaktere spielen nun nacheinander eine Szene direkt nach dem Auffinden der Leiche und setzen sie - Sie wählen, wer in der Szene zugegeben ist.

Akt IV

Da klingelt ein Telefon - Deadlines - verdammte Scheiße, hört der Alptraum nie mehr auf. Mit

zitternden Händen stellt einer der SpielerInnen das Handy auf laut.

Am anderen Ende ist der der Fixer, Boss Deadlines und einer der gefürchtetsten Untergrundkönige an der Ostküste. Er stellt klar, dass Dead Line ein Arschloch war, aber sein Arschloch.

Der Fixer und macht klar, dass er in einer Stunde wissen will, wer seinen Mann kalt gemacht hat. Er lässt sich die Namen der Anwesenden geben und stellt klar, dass wer flieht, schuldig ist. Sollte es keine Lösung geben, gilt die Kollektivschuld und die Wände werden definitiv einen neuen Anstrich brauchen. Dein schlimmster Alptraum ist wahrgeworden. Jetzt geht es nur noch ums Überleben.

Epilog

Der Alptraum ist vorbei ... oder hat gerade erst begonnen.

Jeder Spieler schildert sein Ende - entweder seinen Tod, oder das Verlassen des Hauses, vielleicht auch eine Szene 1 - 2 Tage später, als ihm der ganze Wahnsinn erneut in den Sinn kommt. Der Mörder kann sich nun offenbaren.

Szenenanweisung:

Zeige die Gefühle und Gedanken deines Charakters am Ende des Spiels - diese Szene spielst du erneut allein.

Die Karte

Erdgeschoss



Quelle: Copyrightfrei zur Verfügung gestellt von
Weltenweber

Obergeschoss



Quelle: Copyrightfrei zur Verfügung gestellt von Weltenweber

Der digitale Spieltisch

Für playingcards.io gibt es einen vorgefertigten Spieltisch für Bloody Coronation.

Auf Rollenspielspiel.de findet ihr auch die Datei zum Spieltisch, die ihr einbinden könnt.

Anleitung:

1. Lade die Datei *Bloody Coronation.pcio* von <http://rollenspielspiel.de> herunter.
2. Gehe auf <http://playingcards.io> und öffne einen beliebigen Raum. Ob da schon ein Spiel drauf ist oder er leer ist, spielt keine Rolle.
3. Gehe dann im Raum auf das Koffersymbol in der grünen vertikalen oder horizontalen Leiste.
4. Wähle in der rechten Auswahlliste *Room Options* aus.
5. Drücke auf *Importieren* und lade die *Bloody Coronation.pcio*-Datei hoch.
6. Verlasse durch das Drücken des Koffers das Editiermenü.



7. Jetzt solltest du den Spieltisch sehen.