

Inhaltsverzeichnis

Disclaimer	-1-
Inhaltsverzeichnis	-2-
Vorwort	-2-
Der Vampir	-2-
Legenden der Vampire	-5-
Die Camarilla	-6-
Ämter	-9-
Die Konklave	-20-
Die Traditionen	-21-
Die Maskerade	-22-
Clans der Camarilla	-24-
Praxis	-64-
Rangordnung	-67-
Vorstellung	-70-
Harryen	-74-
Clansprestige	-78-
System von Gefallen und Gegengefallen	-79-
Formalitäten oder Warum sollte man spielen	-84-
Das Schicksal herausfordern	-85-
Glossar	-90-

Vorwort

Hier geht es um die Grundlegenden Informationen, die ein Kainit haben könnte. Allerdings ist nicht alles bei den jungen Kainiten bekannt. Deswegen bitten wir um einen verantwortungsbewußten Umgang mit diesen Informationen.

Der Vampir

Der Kuß

Dem Menschen wird sein eigenes Blut bis auf den letzten Tropfen entnommen und kurz bevor der endgültige Tod eintritt, muß der Vampir seinem Opfer etwas von seinem eigenen Blut zu trinken geben. (*BTW: aufbewahrtes Vampirblut verliert in der Regel nach spätestens einer Nacht seine Macht einen Vampir zu schaffen*). In der darauffolgenden Zeit stirbt der menschliche Körper in einem äußerst schmerzhaften und erschreckend bewußten Prozeß, der Minuten, Stunden oder auch Tage dauern kann: Der neu geschaffene Vampir erwacht.

Die Zeit nach dem Erwachen ist sehr verwirrend und beängstigend, da ein Vampir eine vollkommen andere Wahrnehmung hat, erst lernen muß, bewußt seine Atmung zu nutzen, um zu sprechen oder zu riechen, Emotionen neu und anders empfindet und vor allem sein ganzes Sein von diesem entsetzlich reißenden Hunger erfüllt ist, daß sich als die Gier nach Blut herausstellen wird. Alle körperfremden Stoffe, wie Nahrung, werden in den folgenden Tagen durch den Körper ausgeschieden, was beim Erwachen alles

andere als angenehm ist. Was bleibt, auch Prothesen, Narben oder Behaarung, wird für ewig unverändert bleiben.

Manche von den speziellen Fähigkeiten, die ein neuer Vampir mit dem Blut "vererbt" bekommt, zeigen sich sofort, andere muß er erst entdecken, oder sogar beigebracht bekommen. Der Erschaffer wird generell "Sire", der Erschaffene "Child" oder "Kind" genannt.

Physische Veränderungen / Besonderheiten

- Lange Eckzähne, die i.d.R. eingezogen sind, bis der Vampir zum Trinken ansetzt
- blasse Haut, wenn der Vampir nicht gerade frisches Blut getrunken hat
- der Körper hat Umgebungstemperatur, solange er kein Blut in Hitze umsetzt
- kein funktionierendes Verdauungssystem. d.h., dass sich ein normaler Vampir erbrechen muss, wenn er etwas anderes als Blut sich nimmt. Eventuelle Zusätze wie Drogen, die sich im Blutkreislauf des Opfers befanden, werden allerdings aufgenommen und wirken entsprechend.
- Menschliche Krankheiten können dem Vampir nichts anhaben. Es kann aber vorkommen, dass der untote Körper zum Träger eines Virus wird und die Krankheit durch sein Blut überträgt. Weiterhin gibt es einige äußerst selten auftretende Krankheiten (sog. *Blutseuchen oder Blutpest*), die auch Vampire befallen können.
- Länge der Haare und Nägel verändert sich nach der Erschaffung nicht mehr. Wenn sie geschnitten werden, wachsen sie bis zum nächsten Abend nach.

- Herz und Lunge arbeiten nicht mehr, es sei denn, sie werden willentlich aktiviert (wie z.B. *beim Sprechen*)
- Sex ist physisch möglich, der Trieb und die entsprechenden Empfindungen fehlen allerdings.
- Wunden können durch Einsatz des eigenen Blutes geheilt werden. Beim Opfer reicht es, über Wunden, welche durch die eigenen Fänge entstanden sind, zu lecken, um diese vollständig auszuheilen.
- Nur Sonnenlicht, Feuer, vollständiges Ausaugen oder Zerstückelung/Enthaupten oder andere massive Gewalt können einen Vampir zerstören.
- Bei Zerstörung findet ein sofortiger Verfall des Körpers statt, bis zu dem Verwesungsstadium in dem sich der Leichnam befinden würde, wenn der Betreffende im Augenblick seiner Schaffung gestorben wäre.

Das Tier

Von dem Moment an, in dem ein Vampir entsteht, liegt in ihm die Saat der Zerstörung - das *Tier*. Dies ist eine Umschreibung seiner überwältigenden Jagd- und Fluchtinstinkte, die jederzeit drohen, seine bewusste Kontrolle zu umgehen. Nur durch das Klammern an einen strikten Verhaltenskodex, der die innere Willenskraft unterstützt, ist es dem Vampir möglich, Herr seiner Handlungen zu bleiben. Für die meisten Vampire ist dieser Codex ihre langsam entrinnde Menschlichkeit. Nur sie gibt ihnen die Kraft, sich dem Tier zu widersetzen, wenn es in Situationen jagen oder fliehen will, wo es in unserem modernen Leben einfach unangebracht oder töricht wäre.

Blutdurst

Eine Gier, die viel stärker ist als der uns bekannte Durst treibt den Vampir dazu, Blut zu trinken. Diese Sucht früher oder später zu befriedigen ist der einzige Weg, das "Tier" in sich kurzfristig zu bändigen, das jederzeit dem Verstand die Kontrolle über den Körper zu entreißen droht. Ihr nachzugeben wird durch eine Ekstase belohnt, die keinen Vergleich in der sterblichen Welt findet. Wenn das Blut von Vampiren stammt, besonders von älteren, wird diese Ekstase ins Metaorgastische erhöht, ein Erlebnis, das sich immer wieder in die Erinnerung drängen wird, wenn man mit Vampirenblut konfrontiert wird. Man sollte beim Spielen nie die innere Sehnsucht des Charakters vergessen, dieses Gefühl zu erleben.

Stell Dir vor ...

...dass Du für eine ganz normale Firma der sterblichen Menschen arbeiten würdest...

Du hast dich -frisch von der Uni- langsam und stetig oder auch Knall auf Fall nach oben gearbeitet; während Deine Vorgesetzten und Abteilungsleiter nach und nach in den mehr oder weniger wohlverdienten Ruhestand gehen oder schlicht zur Konkurrenz wechseln, naht schon die nächste Beförderung. Natürlich ist das zeitaufwendig, aber letztlich auch unvermeidlich. Schließlich aber wird jeder über Dir einmal alt oder stirbt, sogar der Vorstand...

Aber jetzt bist Du ein Vampir, ein Kainskind und es gibt nahezu keine Konkurrenten zu denen unterbezahlte Angestellte wechseln könnten, keine Chance, dass in absehbarer Zeit ein Stuhl am Vorstandstisch frei wird, keine offenen Stellen - wenn du nicht selbst auf die ein oder andere Art und Weise dafür sorgst. Entweder erkämpfst Du dir deinen Weg im Machtgefüge mit allen notwendigen Mitteln, oder du verbringst die Ewigkeit da wo du angefangen hast – und dort hast du hast weder Autorität, noch Hoffnung auf Beförderung und schon gar keinen gewerkschaftlichen Schutz vor den Launen deiner Vorgesetzten...

Das ist das wahre Dilemma nahezu jedes jungen Vampirs in aller Kürze... ☺

Die Generation

Die Macht und damit das Ansehen eines Vampirs richtet sich unter anderem nach seiner Generation. Die Generation gibt an, wie weit der Vampir in der Blutlinie von Kain entfernt ist, welcher als erster Vampir und Stammvater aller anderen die erste Generation der nach ihm so genannten Kainiten darstellt. Legenden nach soll es Vampire geben, deren Blut noch näher an Kain liegt als die der 6. Generation, doch dies sind Legenden.

6. und 7. Generation

Die mächtigen Vampire dieser Generationen haben die wirklich wichtigen Positionen in der Gesellschaft; die offiziellen Clansführer gehören ihr an, und manchmal auch mächtige Justicare. Man trifft sie nur sehr selten, und wenn, dann sollte man auf der Hut sein!

8. bis 10. Generation

Diese Vampire stellen die vampirische Gesellschaft von Rang und Namen. Die meisten Prinzen gehören heutzutage der Achten oder Neunten Generation an, aber es gibt auch Alteingesessene, die älter sind. Aber kaum ein Primogen wird jünger als Zehnte Generation sein.

11. bis 13. Generation

stellen den Großteil der kainitischen Gesellschaft, quasi "das Volk". Natürlich gibt es gerade hier dynamische "Karrieretypen", die in ihrem Streben nach Einfluss nach oben buckeln und nach unten treten....

14. und 15. Generation

Die Vampire mit dem "dünnsten Blut"; diese jüngsten Generationen können den Kuss nicht mehr oder kaum noch weitergeben - ihr Blut ist zu schwach. Die meisten Vampire sehen sie nicht mehr als Mitglieder ihrer Art an, was sie zur Vernichtung freigibt, und die meisten sind Caitiff, da ihr Blut zu schwach ist um Clansmerkmale weiterzugeben.

Legenden der Kainiten

Der Jyhad

Der Jyhad ist der ständige Krieg, in dem sich letztlich alle Vampire befinden sollen. Es ist - wie so vieles- verboten, darüber zu sprechen; wohl auch um eine Panik zu vermeiden und beinahe blinden Gehorsam zu garantieren. Trotzdem ist es natürlich durch die Jahrhunderte auch bis zu den Jüngsten durchgedrungen - sie spüren jedoch nichts bewusst davon und bleiben somit dabei, das Gespräch über diesen geheimen Kampf & Krieg zu verbieten. Viele Vampire haben oft das Gefühl, dass er aber doch äußerst real ist. Und dann kursieren noch Gerüchte, wonach man von älteren Kainiten wie Marionetten benutzt wird, um deren Zwecke zu genügen - was wohl nicht gerade ein angenehmes Gefühl ist... Manche, darunter viele Mitglieder des Clan des Mondes, dagegen glauben, dass es einfach nur ein guter Witz von Malkav selbst war, der die anderen Vampire damit nur ärgern & erschrecken wollte. Um Furcht, Panik und Gehorsam zu verbreiten, ist der Jyhad allerdings sehr gut geeignet, ob er nun real ist oder nicht.

Die Camarilla

Was genau ist die Camarilla?

Um zu verstehen, was die Camarilla ist, ist es notwendig, zu verstehen, was sie nicht ist. Genauer gesagt, die Camarilla sind sicher nicht die klassischen „guten Jungs“. Es gibt an sich nichts Gutes, Wahres oder Nettes an der Camarilla oder deren Mitgliedern. Die Camarilla existiert nicht, um die Menschheit vor Vampiren zu schützen, sondern ist dazu da, um die sicherste und profitabelste Existenz, die für ihre Mitglieder möglich ist, zu garantieren. Die Anstrengungen, die seitens der Camarilla getroffen werden, um nicht aufzufallen, sind das gleiche Bemühen, das ein Wolf unternehmen würde, um seine Anwesenheit unter der Schafherde zu verbergen.

Die Camarilla ist eine Sekte von, aus und für Vampire. Sie existiert, um ihre Mitglieder vor der Macht der Sterblichen zu schützen, die allein durch ihre Anzahl die Kainskinder vom Angesicht der Erde tilgen könnten. Die größte Schöpfung der Camarilla, die Maskerade, existiert nur zu diesem Zweck. Die Maskerade verbirgt die Tatsache der Existenz der Kainskinder vor den Augen der Menschheit. Was die Menschheit nicht sehen kann, kann sie nicht töten, und so sind die Kainskinder sicher. Die Tatsache, dass die Notwendigkeit, die Maskerade aufrechtzuerhalten, auch die Todesfälle reduziert, die die Vampire der Camarilla unter der sterblichen Bevölkerung hervorrufen, ist einfach nur ein Nebenprodukt der Notwendigkeit, diese Illusion zu wahren.

Worum es bei der Camarilla aber eigentlich geht, ist der Status Quo und dessen Erhaltung. Die Ältesten unter den Vampiren, die die Politik der Camarilla machen, lieben es, Macht zu besitzen, lieben es, Kontrolle über Hunderte und Tausende Kainskinder -zahlreiche Unterebene zu ihrem Schutz- zu haben. Und was am

allerwichtigsten ist: sie wollen, dass die Dinge ganz genau so bleiben, wie sie sie lieben. Und die Camarilla funktioniert - zumindest für die, die die Entscheidungen treffen.

Daher ist ihre Politik auch mehr auf Erhaltung als auf Fortschritt gerichtet. Könnte die Camarilla besser funktionieren? Möglicherweise, aber dann würde sie vielleicht nicht mehr so gut den Interessen derer dienen, die sie kontrollieren.

Sogar die Vampire, die sich im Machtgefüge weiter oben befinden - Erstgeborene und Ahnen zum Beispiel - haben ein begründetes Eigeninteresse, dass der Status Quo erhalten wird. Haben doch diese Vampire als Relikte aus längst vergangenen Epochen, keinen Platz mehr in dieser Zeit. Auf sich selbst gestellt gingen sie deshalb wohl bald zugrunde. Die Camarilla liefert ihnen einen Puffer gegen den unaufhaltsamen Fortschritt und schützt sie vor einer Ära, die keine Verwendung für Fechter oder Adlige vom Hof des Sonnenkönigs hat, sondern eher Bedarf an Computerfreaks. Indem die Camarilla als die feudale Organisation, die sie zweifelsohne ist, erhalten wird, schaffen diese Kainiten sich selbst eine Flucht vor der fürchterlichen Realität – ähnlich, wie Rollenspieler halt ☺. Indem die Camarilla sich in Traditionen und Ämter hüllt, halten diese Alten die Sekte auf einer Ebene, welche sie noch kontrollieren können. Aber ob diese unnatürliche Evolutionsbremse der Entwicklung der Sekte letztlich schadet, kann niemand zu sagen, auch wenn es unzählige Kainskinder gibt, die mit dem gegenwärtigen Stand der Dinge nicht allzu zufrieden sind.

Was die Jüngsten angeht - was hat die Camarilla ihnen schon zu bieten? In erster Linie: Sicherheit.

Die Camarilla bietet Schutz, während der neue Vampir seine Kräfte bekommt und die Bräute seiner neuen Existenz lernt. Sie ist eine Gruppe von Verbündeten gegen die Welt der Sterblichen und andere Vampire, ein Zufluchtsort gegen die neuen, schrecklichen

Gefahren des Unlebens. Auch wenn diese Sicherheit schnell bedrückend werden kann, bedeutet sie sehr viel für ein Kainskind, welches gerade erst den Kuss empfangen hat und ansonsten völlig und absolut allein sein würde.

Bedeutung

Der Hauptzweck dieser Organisation war und ist es, die Maskerade zu wahren, um die unter den Sterblichen bekannten Vampirgeschichten zu bloßen Mythen verblassen zu lassen. Gleichzeitig bemühten sich die Vampire, das wissenschaftliche Denken bis hin zur Aufklärung zu fördern, um den Glauben an ihre Art zu untergraben. Zusätzlich wurde die Einhaltung der sechs Traditionen, die auf den legendären Kain selbst zurückgehen sollen, erzwungen, um die Macht der Älteren zu stützen und eine Ordnungsstruktur unter den Kainiten zu etablieren.

Theoretisch ist die Camarilla also *die Organisation der Vampire (genannt „Kainskinder“ um die harte Realität des Vampirismus etwas abzufedern)*, die von sich sagt, für jeden Vampir auf der Welt zu sprechen und zu handeln. Verbunden durch eine Reihe von Traditionen, die die Erschaffung, das Verhalten und die Vernichtung von Kainskindern betreffen, steht die Camarilla jedem offen, unabhängig von Clan oder Herkunft, der sich bedingungslos diesen Gesetzen und Werten unterwirft.

Also, von inneren wie äußeren Feinden belagert, muß die Camarilla doch ein winziges, auseinanderfallendes Kollektiv sein, richtig? Falsch! - sogar auf der Schwelle der Letzten Nächte ist die Camarilla die größte, Mitgliederstärkste, einflussreichste und beliebteste Vampirsekte der Welt, kontrolliert (immer noch) einen Großteil von Nord- und Südamerika, ist in den Fernen Osten eingefallen und beherrscht unangefochten nahezu ganz Europa; obwohl also weniger als die Hälfte der Clans dieser Organisation

angehören, kann diese sich immer noch rühmen, mehr Clans zu haben als jede Konkurrenz - und wenn auch die Wildheit der Feinde der Camarilla diesen gewisse Pluspunkte gibt, verleiht die unübertroffene Meisterschaft der Camarilla mit und durch Menschen zu arbeiten, dieser einen kaum zu schlagenden Vorteil.

Eckpfeiler

Alter

Viele von denen, die in der Camarilla die Fäden ziehen, sind alt - Jahrhunderte oder sogar Jahrtausende alt. Sie haben den Aufstieg und Fall von Imperien, Philosophien und Utopien erlebt und sich, nahezu unverändert, durch all den Wandel der Geschichte bewegt. Durch ihre stabilisierende - manche würden sagen, verknöchernde - Gegenwart wird die Camarilla fest in ihren Traditionen und ihrer Geschichte verankert.

Zur gleichen Zeit gibt es mehr junge Kainskinder in der Sekte als jemals zuvor. So wie die sterbliche Bevölkerung explodiert ist, ist auch die Kapazität der Städte gewachsen, um Kainskinder zu ernähren. Das bedeutet mehr und mehr junge Vampire, die alle auf ihre gesetzten, unveränderlichen und erschreckend mächtigen Ahnen mit einer Mischung aus Angst und Verachtung blicken. So wie das Alter die Camarilla definiert, teilt es auch die Sekte.

Macht

Macht ist die Währung der Camarilla. Macht über seine Kinder, Macht über seine Domäne und Macht über seine Feinde - all dies sind die Münzen, mit denen die Vampir hinter der Maskerade handelt. Allianzen werden geformt und gebrochen, Kinder und Ghoule geschaffen und vernichtet und im Schatten der Nacht

Morde ausgeführt, alles der Macht zuliebe. Um die Wahrheit zu sagen: was sollte es auch sonst geben, wonach ein unsterblicher Vampir gieren könnte? Geld - ist wertlos, Sex witzlos und Liebe allzu leicht erzwungen, aber Macht ist die einzige Sache, nach der es sich zu streben lohnt, das einzige, was noch wirkliche Bedeutung hat, abgesehen vom eigenen Unleben.

Das bedeutet natürlich nicht, dass die Machtkämpfe nur in der Camarilla selbst stattfinden, denn schließlich kämpft diese Nacht für Nacht auf vielfältigen Wegen mit ihren Feinden um die Vorherrschaft in der Welt der Dunkelheit: einzelne Kainskinder treten dem Sabbat, den Wofflingen und noch anderen, möglicherweise schlimmeren, Feinden jede Nacht gegenüber – völlig egal, ob sich der Konflikt um ein Amt innerhalb der Stadt, die Kontrolle über einen gut besuchten Nachtclub als Jagdrevier oder um die Herrschaft über eine ganze Stadt dreht - der Kampf um die Macht schließt alle Kainskinder der Camarilla mit ein, ob diese nun wollen oder nicht.

Intrigen

Der Hauptvorteil der Vampire ist die Unsterblichkeit. Die Vampire müssen sich keinerlei Gedanken über so profane Dinge, wie etwa das Altern zu machen; sie haben buchstäblich die Ewigkeit vor (und teilweise bereits hinter) sich.

Deshalb wird der durchschnittliche Vampir sehr, sehr, sehr vorsichtig, wenn es darum geht, sich einem auch nur kleinen Risiko auszusetzen. Immerhin - wenn er sich (freiwillig) in die Schusslinie begibt droht nicht etwa der Verlust einiger Jahre oder Jahrzehnte, sondern Jahrhunderte und Jahrtausende. Daher wird kein (vernünftiger) Vampir seine nahezu unendliche Zukunft öfter aufs Spiel setzen, als absolut und unbedingt notwendig erscheint.

Was wiederum bedeutet, dass die Vampire der Camarilla sich kaum auf Feuergefechte, Straßenschlägereien oder Schwertduelle in verlassenen Fabrikgeländen einlassen - das wäre schlichtweg zu gefährlich, zu *endgültig*. Daher muss der räuberische Instinkt nach Dominanz und Kontrolle, der allen Kainskindern angeboren ist, vergeistigt, umgeleitet und auf weniger riskante Betätigungen gelenkt oder über unerfahrene Kinder und geschulte Ghoule umgelenkt werden.

Genau deshalb spinnen Kainskinder Intrigen und Komplote, die sogar die Medici überrascht hätten, und das oft für einen so kleinen Gewinn, dass das Ganze regelrecht witzlos erscheint., denn manchmal reichen diese Machenschaften über Jahrhunderte und Kontinente hinweg, während die Erfinder des Planes geduldig beobachten, wie sich die Ereignisse, die sie so sorgsam geplant und arrangiert haben, zu voller Blüte entfalten. Ein anderes Mal sind die Intrigen die Schöpfung eines Augenblicks, ein Wettstreit zwischen zwei übersättigten, gelangweilten, alten Toreador, einfach, um zu sehen, wer von ihnen schneller einen Sterblichen Künstler verführen und /oder vernichten kann...

Diese Ränkespiele erfüllen letztlich ihrem Zweck, sorgen dafür, dass die Raubtiere, die die Vampire ja sind, Abstand von einander halten und geben ihnen etwas, mit dem sie sich die Ewigkeit vertreiben können. Intrigen sind am Ende unausweichlich, diejenigen, die sie nicht betreiben, werden unvermeidlich darin verwickelt und da es bekanntlich besser ist, derjenige zu sein, der die Fäden zieht, anstatt daran bewegt zu werden, fangen Kainskinder; die auf diese Weise eingefangen werden, eben ihre eigenen Intrigen an - so setzt sich die Kette bis zu den jüngsten Küklen fort.

Hierarchie

Die Camarilla besteht aus vielen einzelnen Städten und die große Mehrheit der Kainskinder leben in den Städten und dort herrscht der Prinz/Kalif/Fürst/Regent/König/etc. absolut über seine Domäne, unter dem Prinzen findet sich eine ganze Phalanx von ernannten oder selbsternannten Beamten, die für Ordnung sorgen, die Traditionen aufrecht erhalten und sich untereinander zanken, um mehr Macht zu bekommen. Aber im einzelnen:

Der Prinz

Seit 1743 wird das Amt des Prinzen - welches einem Kainiten die Verantwortung über eine Domäne, also das Areal, das er zu beherrschen in der Lage ist, zuweist und wie auch immer der genaue Titel dieser Position in der Realität ausfallen mag - von der Camarilla offiziell anerkannt; er ist die Stimme der Camarilla in der Stadt, die er regiert. Theoretisch ist er mehr ein Verwaltungsbeamter oder Aufseher als ein absoluter Herrscher. Es ist der Prinz, der den Frieden aufrechterhält und die Gesetze, die innerhalb der Stadt/Domäne gelten, macht und die notwendig sind,

um die Stadt friedlich und sicher vor Übergriffen zu halten. Der Prinz hat viele Aufgaben, einschließlich der des Diplomaten, Oberbefehlshabers, Gesetzgebers, Schirmherr der Künste, Richter und Bewahrer der Traditionen; die Stellung begann ursprünglich mit dem stärksten Vampir einer Region, der diese zu seiner Domäne erklärte und mit der Zeit wurden neben Privilegien auch Verantwortlichkeiten entweder aus einer Laune des Herrschers heraus oder auf Verlangen der Beherrschten mit dieser Stellung verbunden. Die Position erhielt ihre heutige Form während der Renaissance und wozu genau sich die Prinzenwürde in der Zukunft entwickeln wird, ist Thema vieler Spekulationen, aber niemals, wenn der örtliche Prinz in Hörweite ist. Es gibt verschiedene Wege, wie man Prinz einer Stadt wird: einer davon ist, den alten Prinzen abzusetzen und diese Rebellion kann nahezu jede Form annehmen - von einem unblutigen, von den Ahnen unterstützten Putsch bis hin zu einem offenen Krieg, bei dem die Rinnsteine in Blut schwimmen...

Wenn der amtierende Prinz sich als unfähig erweist, kann er gezwungen werden abzudanken. Ein weiterer Weg ist, Seneschall zu werden und zu hoffen, dass der Prinz entweder stirbt oder aus seinem Amt vertrieben wird - und selbstredend gibt es Wege, um so etwas zu beschleunigen, vorausgesetzt, man hat nichts gegen gewisse Risiken.

In einer Kleinstadt oder einem größtenteils ländlichen Gebiet (*mit weit verstreuter Bevölkerung*) kann sich sogar ein junges Kainskind selbst zum Prinzen ernennen, denn die Ahnen ziehen eigentlich die relative Sicherheit der Städte vor; empfinden anderes als gefährlich und/oder langweilig. Diese jungen Vampire, die beschließen, den Kleinstädten die Stirn zu bieten, bilden gelegentlich eine halbstrukturierte Organisation, bei welcher der „Prinz“ einfach der ist, der das größte Gewehr besitzt oder den meisten Respekt erhält. Solche Titel (*Prinz Garrett von der Region Finger Lakes, Madame*

Charlotte, Prinz der Seven Sisters Hügel oder auch König, Prinz zu Erfelden) klingen wesentlich großartiger als sie tatsächlich sind und haben nur selten Gewicht bei den Ahnen der naheliegenden Städte. Seine „Untertanen“ schulden einem Prinzen nichts. In der Tat haben sie, wenn sie das Protokoll der Traditionen befolgen, mehr als genug andere Dinge zu tun. Ein Prinz regiert i.d.R. nur solange, wie er die allgemeine Ordnung, insbesondere die Maskerade aufrechterhalten kann, seine Untertanen durch seine Macht genügend eingeschüchtert sind und vor allem die Ahnen ihn unterstützen. Wenn nur einer dieser Faktoren wegfällt, ist seine Herrschaft de facto meist zu Ende, zumindest aber im Niedergang; andererseits, kann man sich in einer Stadt, in der alles damit zum besten steht, darauf einrichten, eine ziemlich lange Zeit mit diesem Prinzen zuzubringen.

Die Ahnen sorgen im Namen der Stabilität dafür, dass die Herrschaft eines Prinzen aufrechterhalten wird, denn Aufruhr in den Straßen gefährdet die Maskerade und birgt somit das enorme Risiko des Endgültigen Todes.

Der Prinz genießt also relativ große Macht - einer der Hauptgründe, warum jemand diesen Job überhaupt haben will - und normalerweise sammelt er zeitweilig großen Einfluss in der Welt der Sterblichen an, um sicherzustellen, dass er mit gegen ihn gerichteten Drohungen wirkungsvoll fertig wird. Nur wenige neigen dazu, jemandem allzuviel anzutun, der dafür sorgen kann, dass ihre Telefonverbindung „zufällig“ abgeschnitten werden kann, wenn gerade Gasrohre verlegt werden o.ä. Er kann nach Belieben Nachkommen zeugen, während die anderen Vampire dazu seine Erlaubnis benötigen und er kann seine Macht auch über die ausdehnen, die seine Domäne betreten, kann seine Feinde bestrafen, indem er die Blutjagd ausruft.

Ob diese Vorrechte die Last des Amtes überwiegen, ist eine allmähliche Streitfrage in den Elysien; nicht Wenige Kainskinder

schiene dies jedoch zu glauben, daher gibt es in jeder Stadt einen nie enden wollenden Kampf um die Thronbesteigung.

Der Rat der Erstgeborenen

Der Rat der Erstgeborenen ist die Versammlung von Ahnen - ein „Club der alten Vampire“, ein Nest aus Vetternwirtschaft, Austausch von Gefälligkeiten, Drohungen und Verrat- einer Domäne (*im Sinne von Stadt*). Jeder der oben erwähnten sechs (*bzw. 7 mit den Gangrel*) Clans hat gewöhnlich einen Erstgeborenen (*auch „Primogen“ genannt*), der ihn repräsentiert, zusätzlich zu allen andern Ahnen der jeweiligen Clans, die an dem Treffen teilzunehmen geruhen. Man vergleicht sie häufig mit dem Ältestenrat, der in den Gemeinden der Sterblichen schon seit Jahrtausenden üblich ist, aber niemand scheint sich ganz sicher zu sein, wann der Rat als offizielle Institution entstanden ist. Woher der Rat auch ursprünglich stammen mag, er fungiert bis zur heutigen Nacht als Führer der Clans, der ein Amt von bemerkenswerter Macht innehat. Daher sind die Erstgeborenen entweder die größten Verbündeten oder die schlimmsten Feinde eines Prinzen, denn eigentlich soll der Rat der Erstgeborenen ja eine Art legislativer Körperschaft sein, welche die Ansichten der einzelnen Clans im Hinblick auf die Domäne vertreten sollte, doch manchmal fehlen im Rat ein oder mehrere Clans (z.B. *weil deren Ahnen durch prinzipielles Edikt untersagt wurde, ihren Sitz einzunehmen oder auch weil die Clans nur aus jüngeren Vampiren bestehen und die anderen Ahnen nicht geruhen, das Recht des Clans auf Vertretung anzuerkennen*.)

In manchen Städten, besonders in denjenigen mit einer kleinen Bevölkerung aus Kainskindern, ist der Prinz oft der Erstgeborene für seinen Clan. In größeren Städten ist dies nicht unbedingt so, auch wenn es die Tradition hier und da gebietet.

Diejenigen, die es betrifft, behaupten, dass der Prinz sich mehr um eine ausgewogene Regierung seiner Stadt kümmern sollte, dass er seine Loyalität aufteilen müsse, wenn er als Erstgeborener diene; andere geben zu bedenken, dass es einem Clan einen deutlichen Vorteil zu verschaffen scheint, wenn ein zweites Mitglied des Clans als Sprecher für diesen fungiert, während wieder andere das genaue Gegenteil antworten, da einige der heftigsten Unstimmigkeiten zwischen einem Prinzen und einem Erstgeborenen sich zwischen zwei Mitgliedern desselben Clans abspielen, die sich über eine bestimmte Politik uneins sind.

Der Rat kann, ob nun durch den Prinzen gewährt oder nicht, über sehr große Macht verfügen, da es sich oft um Ahnen handelt, die ihr Unleben mit einer Leidenschaft lieben, die geradezu an Besessenheit grenzt und somit kann der Rat Thronanwärter; schwache Prinzen und freimütige Jugendliche im Namen der Stabilität regelrecht zermalmen, denn es ist ihre Unterstützung, die einen Vampir als Prinz bestätigt oder ihn dazu verurteilt, ein Opfer seiner zahlreichen Feinde zu sein. Wenn sie es wollen, können die Erstgeborenen einen Prinzen mit ihrer Widerspenstigkeit oder einem Misstrauensvotum aus dem Amt vertreiben oder aber ihm durch ihre volle Unterstützung eine lange Regentschaft verschaffen und mancher Rat wird zu dem eigentlichen Herrscher einer Stadt. Doch welche Variante auch immer: der Prinz ist beständig damit beschäftigt, mit ihnen zu kämpfen, sie zu umschmeicheln, mit ihnen zu streiten, ihnen zu drohen oder sie genauestens im Auge zu behalten, damit sie nicht aus der Reihe tanzen. Obwohl es auch Städte gibt, in denen die Prinzen wesentlich mächtiger als der Rat ist, wahnsinnig oder despotisch - dort trifft sich der Rat einzig nach Laune des Prinzen und ist i.d.R. nur noch Makulatur.

In einigen Städten werden die Erstgeborenen eines Clans nur noch von Ancillae und Neonaten gestellt. Die Unterteilung in

Erstgeborener und Parlamentär bzw. Stellvertreter ist in vielen Domänen nicht mehr bzw. wird der Stellvertreter so nicht mehr genannt.

Der Parlamentär bzw. Stellvertreter

Manchmal kann selbst der am besten organisierte Erstgeborene überlastet und mit Arbeit überhäuft sein. Wenn dann noch ausführende Diskussionen bei Clantreffen, widerspenstige Clansmitglieder u.ä. dazukommen, ist die Aufgabe eines Erstgeborenen für ein einzelnes Kainskind nahezu nicht mehr zu bewältigen. Für diese Fälle ist die Position des Parlamentärs –man spricht bisweilen auch vom „*stellvertretenden Primogen*“– geschaffen worden; in der Hierarchie der Camarilla keine offizielle Position, sondern eher ein neueres Phänomen, welches beinahe ausschließlich auf Länder mit einer demokratischen Legislative beschränkt zu sein scheint. Parlamentarische Geschäftsführer dienen in den Regierungen der Sterblichen dazu, die Mitglieder einer politischen Partei darüber auf dem laufenden zu halten, was die anderen tun, halten Diskussionen in Gang und versammeln die entsprechenden Mitglieder; wenn es Zeit für die Abstimmung ist und innerhalb der Kainskindergesellschaft beschäftigten einige Clans Parlamentäre für dieselben Zwecke. Ein Erstgeborener kann sich eigentlich frei dazu entscheiden, keinen Parlamentär zu beschäftigen, denn letztlich ist es ein Leichtes, den Clan auf dem Laufenden zu halten, wenn die örtliche Mitgliederzahl des Clans drei beträgt und davon bereits einer als Primogen fungiert, aber in einer Großstadt mit acht oder mehr Clansmitgliedern kann ein parlamentarischer Geschäftsführer wiederum äußerst nützlich sein und manche Clans haben ihre Erstgeborenen auch schon gezwungen, Stellvertreter zu berufen, wenn offensichtlich wurde, dass der Erstgeborene mit seinen Geschäften und den Interessen des

Clans überfordert war. Die Berufung zum Parlamentär ist gewöhnlich konditional, oft ist der Parlamentär ein Kainskind, das im Clan einen gewissen Einfluss hat, damit man auf ihn hört, aber nicht so viel, dass er möglicherweise den Erstgeborenen selbst in den Schatten stellt. Ein parlamentarischer Geschäftsführer, der seinen Arbeitgeber überstrahlt, wird entweder recht schnell befördert - oder ersetzt und demnach kann die Position eines Parlamentärs nicht als Belohnung, sondern eher als Warnung gedacht sein. Da der Parlamentär eng mit seinem Primogen zusammenarbeitet und seine Anweisungen von ihm erhält, kann es wirkungsvoll sein, einen Störenfried zu berufen, damit er sich in einer heiklen Situation befindet und seine Energien auf etwas Konstruktiveres richtet (*oder damit er im Rampenlicht steht, bis er unvermeidlich einen Fehler macht*).

In Clanstreffen dienen Parlamentäre dazu, die Diskussion mit allen nötigen Mitteln voranzutreiben, wozu auch gehören kann, (*wichtige*) Einzelheiten zu liefern, die der Erstgeborene unabsichtlich vergessen hat; außerdem brüllen sie redegewandtere Clanmitglieder nieder, um den schweigsameren die Möglichkeit zu einem Beitrag zu geben oder sie können auch jemand so lange beleidigen, bis dieser mit seiner wahren Meinung herausplatzt oder gelegentlich einen auführerischen Angriff machen - nur um die Dinge ins Rollen zu bringen. Parlamentäre können sich auch um jene zurückgezogenen Clanmitglieder kümmern, die aus ihren privaten Gründen nicht an den Clanstreffen teilnehmen wollen oder können.

In manchen Städten wird der Parlamentär als die rechte Hand des Erstgeborenen betrachtet und er kann die Befugnis haben, seinen Primogen im Rat zu vertreten, wenn sein Meister abwesend ist oder während Versammlungen zu seiner Rechten zu stehen und als „Stenograph“ zu fungieren. Häufiger macht der Parlamentär sich jedoch Notizen über alles, was bei der Versammlung geschieht und

dem Erstgeborenen vielleicht entgangen sein könnte, während er spricht, mit dem Prinzen verhandelt o.ä. Dazu gehört u.a. auch eine Beschreibung der Kleidung, welche die anderen Erstgeborenen getragen haben, sowie Mimik, Gestik, der Tonfall und die Reaktionen derer, die nicht in erster Linie angesprochen wurden. Ein solch aufmerksamer Parlamentär kann sein Gewicht in Gold wert sein, wenn die Zeit kommt, bei der man die wahre Bedeutung hinter der uncharakteristischen Weigerung eines anderen Erstgeborenen interpretieren muss.

Der Seneschall

Im Mittelalter war der Seneschall der Hüter der Schlüssel eines Adelshauses, derjenige also, der sich um die Angelegenheiten kümmerte, immer wußte, was vor sich ging und der das Ohr seines Herrn besaß. Und es war der Seneschall, der die Verantwortung hatte, wenn sein Herr abwesend war, der sich auch in Katastrophenzeiten um den Besitz kümmerte. In der Welt der Vampire hat sich die Position nicht sehr von ihren Ursprüngen entfernt: der Seneschall wird zum persönlichen Assistenten des Prinzen gewählt - die Auswahl eines Seneschalls kann von Prinz zu Prinz, von Erstgeborenem zu Erstgeborenem nach allen möglichen Kriterien erfolgen, manche ziehen Gefügigkeit der Vertrauenswürdigkeit vor, wieder andere sehen eine gewisse Selbständigkeit und gesunden Menschenverstand als ideale Voraussetzungen, aber nur wenige Erstgeborene haben je zugelassen, dass ein Seneschall aus dem gleichen Clan wie der Prinz stammt (*sie glauben nämlich, dass durch die Bevorzugung eines Clans der Katastrophe die Tür geöffnet wird*) - und er ist derjenige, der weiß, was in einem bestimmten Augenblick vor sich geht, oft auch derjenige, mit dem man wirklich verhandeln muss, wenn man will, dass etwas erledigt wird. Zu jeder Zeit kann er

aufgefordert werden, den Platz des Prinzen einzunehmen, wenn dieser die Stadt in Geschäften verlässt, abdankt oder getötet wird. Wenn auch ein Prinz gerne selbst die letzte Entscheidung bei der Auswahl treffen möchte, haben eine ganze Reihe von Versammlungen von Erstgeborenen darum gekämpft sicherzustellen, dass als Seneschall der Kandidat ihrer Wahl eingesetzt wird. Wenn der Prinz als schwach oder unbeliebt gilt, wird der Kampf noch schärfer. Unfälle kommen schließlich vor, behaupten die Erstgeborenen. Daher wäre es am besten, wenn der Nächste in der Reihe jemand ist, der es wert ist, um in solchen Zeiten unnötiges Chaos zu vermeiden; die Prinzen wiederum bestehen darauf, dass sie die Wahl treffen müssen - besonders wenn der Seneschall in solch einer heiklen Position ist. Sie verweisen auf verschiedene Katastrophen in der Geschichte der Kainskinder, die den Seneschall betrafen, am häufigsten auf den sog. Nürnberg-Zwischenfall Anno 1836. Seinerzeit gelang es einem Sabbatspion, auf diese Position zu gelangen und Nürnberg konnte nur knapp vermeiden, völlig vom Gegner überrannt zu werden, nachdem er seinen Kohorten alle Geheimnisse übergeben hatte, die er in Erfahrung gebracht hatte.

Für die meisten Seneschälle ist es aber eine undankbare Aufgabe; zwar kann man sie als Stufe auf der Leiter zu größeren Aufgaben sehen, aber die Belohnungen sind oft nicht der Langeweile und vor allem der Gefahr angemessen. Ein Seneschall dient dem Prinz (*oder dem Rat*), als Sekretär, Informationsammelstelle, Ratgeber, Prügelknabe, Botschafter oder Anlaufstelle für neu angereiste Kainskinder und manchmal finden sich noch ganz andere Verwendungsmöglichkeiten: z.B. bei bestimmten Versammlungen den Prinzen zu vertreten, wenn dieser abwesend sein muss oder sich sogar mit bestimmten Angelegenheiten zu befassen, die der Prinz nicht seiner Aufmerksamkeit für wert hält. Für einen Prinzen, der mit anderen Angelegenheiten beschäftigt ist (*wie etwa Jägern*,

Seiten, persönlichen Fehden oder auch dem Sabbat), kann ein fähiger Seneschall, der sich um all die winzigen Kleinigkeiten kümmern kann, die zur Regierung einer Stadt gehören, ein Gottesgeschenk - wenn der Seneschall jedoch inkompetent ist, wohl eher ein Alptraum sein. Ein Seneschall, der nicht über die Bewegungen neuer Kainskinder in der Stadt Bescheid weiß, kann in der Tat unabsichtlich die Tür für Sabbattruppen öffnen, einer, der eine Kirche geschlossen hat, weil er genau dort die Basis der Jäger vermutete, kann damit wiederum die Nosferatu verärgert haben, die diesen Ort ebenfalls benutzten.

Eine Reihe von Seneschällen nutzen ihre Position, um häufig zum am besten informierten Kainskind der Stadt zu werden und darin sogar die Harpyien zu schlagen. Als Informationsammelstelle können manche auch sorgfältig auswählen, was ihr Prinz weiß und was nicht (*auf einer strengen Basis von notwendigem Wissen, wobei natürlich der Seneschall bestimmt, wer was notwendigerweise wissen muss, also quasi ein Nosferatu*). Andere können Tagesordnungspunkte der allnächtlichen Politik aufhalten oder ablehnen, wenn es ihren Zwecken dient, häufig wenn das Kainskind, das die Angelegenheit vorgebracht hat, den Seneschall auf irgendeine Weise verärgert hat. Ein gerissener Seneschall mit Ambitionen und ein Prinz, der mit der Sorge für eine große Domäne überlastet ist, können eine tödliche Kombination sein, da der Seneschall häufig derjenige ist, der dem Ohr des Prinzen am nächsten ist, kann er den Prinzen informieren, wie es ihm gefällt, soweit es geschäftliche oder politische Dinge betrifft - Unterlassungslügen gehören zum Repertoire jedes Seneschalls und wenn sich jemand durch die Art beleidigt fühlt, wie der Seneschall die Geschäfte handhabt, kann der bescheidene Vampir behaupten, dass er nur die Stimme des Prinzen sei und die Schuld auf den unwürdigen Prinzen schieben.

Die Harpyie

Die Harpyien sind die Klatschweiber, die Gerüchteküchen, diejenigen, die jemand Status im Sinne von Ansehen verleihen. Sie sind das Wort im falschen Ohr, diejenigen, die das Unleben eines Vampirs ins Elend stürzen können, weil er die Sünde begangen hat, eine hässliche Krawatte zu tragen oder eine Beleidigung zu erwidern. Viele der besten (*die aufmerksamsten, scharfzünftigsten, schlauesten*) Harpyien sind eher reiferen Alters, obwohl nicht wenige talentierte Ancillae sich in diesen Hallen verborgener Macht behaupten können. Neugeborene sind selten mehr als bloße Assistenten oder Lehrlinge der etablierten Harpyien, denn sie sind einfach noch zu neu, um alle Nuancen der Etikette des Unlebens zu kennen und zu verstehen, was eigentlich wirklich vorgeht. Ein Neugeborener der versucht, zu früh zum vollen Status einer Harpyie aufzusteigen, stellt rasch fest, dass sich die Höhergestellten gnadenlos geschlossen gegen ihn wenden. Und den meisten wird ihr Ehrgeiz durch diese Behandlung buchstäblich verbal ausgetrieben – andere haben Glück und dürfen sich einfach selbst blamieren. Harpyien werden selten direkt ernannt, diejenigen mit den nötigen Fertigkeiten waren während ihres Lebens oft bereits Teil der gesellschaftlichen Elite und verbrachten ihr Leben als berühmte Klatschbasen, Kunstliebhaber und Gesellschaftslöwen. Und wie im Leben sammeln sich diese gesellschaftlichen Schmetterlinge da, wo man schöne Menschen findet, machen einfach mit dem weiter; was sie vorher bereits erfolgreich getan haben. Von Großtuerei unbeeindruckt, zeigen sie eine bemerkenswerte und tiefe Einsicht sowohl in die vampirische wie die menschliche Natur und können sich der unfehlbaren Fähigkeit rühmen, Verstellung und Posen leicht zu durchschauen.

Eine führende Harpyie kann beschließen, ein oder zwei Assistenten zu ernennen, besonders in einer Stadt mit einer größeren

Bevölkerung an Kainskindern, schließlich kann sogar die beste Harpyie kaum hoffen, mit den Ereignissen Schritt zu halten, wenn Elysien sowohl in der Akademie der schönen Künste als auch im örtlichen HardRockCafé stattfinden. In größeren Metropolen wie z.B. Wien oder London kann man mindestens sechs Kainskinder finden, die als die bedeutendsten Harpyien betrachtet werden, und ca. zwanzig weitere, die als ihre zusätzlichen Augen, Ohren und Quellen dienen, während anderorts nur zwei die Position innehaben, wenn auch die Frage, wer tatsächlich das Sagen hat, eine andere Sache ist (*über die zweifellos unaufhörlich gestritten wird*). In Kleinstädten und ländlichen Gebieten, verzichtet man oft völlig auf Harpyien, aber hier und da kann man dennoch einen Vampir finden, der der verkleinerten Gesellschaftsszene vorsteht. Die meisten Harpyien stammen gewöhnlich aus „gesellschaftlichen“ Clans wie den Toreador oder den Ventruue, aber man weiß von nicht wenigen Ahnen der Brujah oder gelegentlich geistig klareren Malkavianern, die den Posten ebenfalls innehaben.

Harpyien sind nicht nur daran interessiert, wer was zu wem gesagt hat, sondern auch an den Feinheiten der Etikette der Kainskinder, denn schließlich gibt es eine richtige Art, wie man etwas macht und mindestens eine völlig falsche und die Harpyien sorgen schlicht dafür, dass die Dinge eben richtig gemacht werden. Jemand, der auf der Abschlussliste der Harpyien steht, stellt oft fest, dass er von allen bedeutenden gesellschaftlichen Versammlungen ausgeschlossen ist und es ist überhaupt nicht schwierig, sich diese Ächtung zuzuziehen: Unverschämtheit, Grobheit, ungefragtes Sprechen, Respektlosigkeit oder offenkundige Dummheit - all dies kann einen Vampir direkt ins Fadenkreuz der Harpyien bringen.

Wenn manche auch spotten mögen, dass die Missbilligung von ein paar „alten Klatschweibern“ im großen Plan der Dinge nicht allzuviel Bedeutung haben kann, erlauben es sich die Harpyien (*und ihre Opfer*), gänzlich anderer Meinung zu sein. Wir leben in einem

Zeitalter, in dem die neuesten Nachrichten praktisch unverzüglich zwischen den Harpyien über ein Netz aus Klatsch ausgetauscht werden können, das jede Vorstellung sprengt. So können die Harpyien in einer Stadt dafür sorgen, dass ein Missetäter in jeder Stadt, die er besucht, einen weniger als herzlichen Empfang erhält, denn es sind oft die Harpyien die beim Vermitteln und Aufzeichnen von Vertragsabschlüssen assistieren. Harpyien werden auch gerne von ihren Prinzen um Hilfe gebeten, wenn Würendträger zu Besuch kommen. Heutzunächte sind die Harpyien wirklich sehr beschäftigt. Sie erledigen ihre Korrespondenz mit Hilfe von weitverzweigter E-Mail, außerdem beschäftigen sie sich mit Themen in der Art, wie man einen Ahnen bittet, durch einen Metalldetektor zu gehen oder einer höflichen Art, um einem möglichen Krankheitsträger vorzuschlagen, sich hurtig in ein Labor zur Untersuchung zu begeben.

Der Hüter des Elysiums

Der Titel der Tätigkeit erklärt sich eigentlich von selbst - die Tätigkeit bringt große Verantwortung und nur wenige Vergünstigungen mit sich; ein Hüter ist für alles verantwortlich, das innerhalb (und gelegentlich auch außerhalb) des Elysiums, das ihm unterstellt ist, geschieht. Wenn auch die Position eine renommierte Stellung ist, die einem Kainskind viel Ansehen und Anerkennung bringen kann, sitzt dieses Kainskind fast so offen auf dem Präsentierteller wie der Prinz. Die Position erfordert, dass der Hüter ziemlich regelmäßig mit Sterblichen Umgang hat (*daher werden ob im Aussehen oder Benehmen monströse Kainskinder niemals für die Tätigkeit in Betracht gezogen, wenn sie sich nicht auf*

irgendeine Art tarnen können) und die Ernennung erfolgt gewöhnlich auf Widerruf - der Hüter kann damit rechnen, während der nächsten Versammlungen genau überwacht zu werden, was seine Politik hinsichtlich der Maskerade, der Sterblichen, der Sicherheit und des Elysiums im Allgemeinen angeht. Die Harpyien gehen mit einem gescheiterten Hüter nicht sehr freundlich um, wenn er immer noch in der Nähe ist, um ihre Verachtung zu spüren. Allnächtlich muss der Hüter sicher sein, dass das Elysium sich an die wichtigeren Regeln hält, die die anerkannten Traditionen und die Maskerade betreffen. Er kann dafür verantwortlich sein, dass Waffen vor der Tür bleiben, eine Aufgabe, die er oft den Sheriff ausführen lässt. Bei Gelegenheit kann es nötig sein, dass er den Gastgeber spielt, sich unter seinen Gästen bewegt und dafür sorgt, dass alles glatt läuft. Wenn der Prinz verlangt, dass Erfrischungen gereicht werden, ist es die Aufgabe des Hüters, dafür zu sorgen. Wenn mehrere Kainskinder das Elysium für eine Veranstaltung nutzen möchten (wie z.B. Tanzstunden, eine Debatte oder sogar einen Konzertabend), muss der Hüter mit dem gesellschaftlichen Kalender jonglieren, er muss sicherstellen, dass jeder einmal an die Reihe kommt, und nicht die oftmals lauten Debatten der Brujah die Darstellung des Schweigens durch einen Performancekünstler der Malkavianer niedertrampeln. Wenn neugierige Sterbliche durch die Fenster spähen oder ein unseliger sterblicher Wachmann zufällig in eine Versammlung der Kainskinder hineinplatzt, muss der Hüter dafür sorgen, dass die Eindringlinge sauber entfernt werden. Wenn es zu einem Vorfall kommt, der die falsche Art von Aufmerksamkeit unter den Sterblichen erregt, muss der Hüter aufräumen, und er kann dafür alle notwendigen Ressourcen verwenden. Sich auf diese Ermächtigung allzu oft zu verlassen, ist jedoch ein guter Weg, um den Zorn des Prinzen zu erregen. Die besten Hüter sind immer noch die, die man am wenigsten bemerkt.

Ein Toreador, der einen Konzertabend ansetzen möchte, ein Tremere, der eine Vorlesung über mittelalterliche Alchemie hält oder zwei Brujah, die eine Debatte über die augenblickliche Verwicklung der Kainskinder mit der Polizei leiten - sie alle müssen zuerst mit dem Hüter sprechen und verhandeln, denn der Hüter kann eine Veranstaltung jederzeit absagen, sogar noch Minuten, bevor sie anfängt, mit der Begründung, dass sie die Sicherheit und die Maskerade gefährde. (*Ob diese Behauptung stimmt oder nicht, ist unwichtig. Der Hüter hat diese Autorität, um sie nach Gutdünken zu benutzen.*) Solche Macht kann mit großer Wirkung eingesetzt werden, wenn sie auch nicht so eindrucksvoll erscheint, wie das Recht der Geißel zur Vernichtung. Doch der Vampir, der sich monatelang damit wichtig gemacht hat, einen Vortrag im Elysium zu halten, der dann unbekümmert abgesagt wird, verliert ziemlich viel Ansehen.

„Wie der Hüter, so das Elysium“ ist ein bekanntes Sprichwort in den Hallen der Macht, und es ist recht zutreffend. Ein Hüter; der ständig wegen irgendwelcher möglichen Spione paranoid ist, führt das Elysium auf eine Art, die eher für eine Festung angebracht wäre. Die Versammlungen ähneln dann mehr einem Freigang im Gefängnishof. Ein Hüter, der großes Interesse an den Künsten hat, hält vielleicht Zusammenkünfte ab, die einem Salon ähneln, bei denen jeder willkommen ist, der etwas beizutragen hat. Diejenigen wiederum, die mehr an gesellschaftlicher Interaktion interessiert sind, könnten von den Ahnen unterstützte Treffen abhalten, die mehr den Versammlungsrunden der Indianer ähneln.

Von allen Stellungen in der Stadt ist dies diejenige, deren Inhaber am häufigsten wechselt. Die Position ähnelt sehr einem politischen Fußball, der zwischen dem Prinzen und den Erstgeborenen hin und her gespielt wird, außerdem bietet diese Rolle einem Kainskind ungeheure Möglichkeiten, zu versagen und früher oder später gelingt es jedem Hüter, jemanden zu beleidigen. Ein weiser Hüter

weiß, wann er zurücktreten muss und nur die Dummen halten bis zum bitteren Ende aus. Aber wenn ein Vampir seine Karten gut ausspielt, kann er die Stellung des Hüters innerhalb weniger Jahrzehnte drei oder viermal innehaben. Talentierte Hüter werden oftmals immer wieder in den Posten berufen und können aus jedem Clan stammen, wobei die meisten zumindest sind Ancillae, was ihnen die nötige Überzeugungskraft verleiht, um für ausstreichende Sicherheit im Elysium zu sorgen und das entsprechende Personal zu engagieren und entgegen der allgemeinen Meinung sind die meisten Hüter keine Toreador, da diese häufig dazu neigen, sich durch die Umgebung des Elysiums nur allzu leicht von ihren Pflichten ablenken zu lassen.

Der Sheriff

Wenn auch die Beschreibung der Tätigkeit des Sheriffs – althergebracht nennt man dieses Amt in Europa auch gern „Greif“ - von Stadt zu Stadt unterschiedlich sein kann, ist seine Hauptfunktion doch, der „Vollstrecker“ des Prinzen zu sein, denn er trägt gewöhnlich die „Muskeln“ zum Regieren bei, zerrt Missetäter vor Gericht, um die Ordnung auf den Straßen aufrechtzuerhalten oder wirft gelegentlich Trottel aus dem Elysium. In Kriegszeiten wird der Sheriff oft zum obersten Kriegsherren berufen, der die Angriffe führt und die kriegerische Seite des Kampfes koordiniert. Ein Sheriff kann Hilfssheriffs –manchmal auch „Büttel“ oder „Häscher“ genannt- auswählen, die ihm assistieren und in seinem Namen handeln. Diese Ernennungen benötigen jedoch gewöhnlich die Billigung des Prinzen wie des Rates.

Meist stellen die Brujah und die wenigen verbliebenen Gangrel dieses Amt, obwohl jeder, der über ein wenig kriegerische Neigung verfügt, ausgewählt werden kann. Da zu den Pflichten des Sheriffs gehört, nach Brüchen der Maskerade Ausschau zu halten, erfordert

die Position auch ein wenig Hirn und nicht nur Muskeln. Drauflos stürzende Raufbolde werden immer seltener, die Regel sind inzwischen eher weise Anführer, die genau wissen, wieviel Gewalt sie einsetzen müssen.

Die Hüter des Elysiums und die Sheriffs können die besten Freunde oder die schlimmsten Feinde sein, da ein Hüter, der darauf besteht, sich selbst um die Sicherheit des Elysiums zu kümmern, riskiert, dass er dem Sheriff auf die Zehen tritt; umgekehrt könnte dieser natürlich glauben, dass eine solche Handlung nur gegenüber den Harpyien andeutet, dass er inkompetent ist. Und wenn der Sheriff sich rücksichtslos ins Elysium oder eine Konklave drängt und die Sicherheit, ohne nach bestehenden Plänen zu fragen, unaufgefordert an sich reißt, kann er den Hüter damit zumindest stark befremden; das wiederum entzieht ihm die dringend benötigte Unterstützung, wenn die Zeit für schärfere Sicherheitsmaßnahmen (*wie Wärmesensoren u.ä.*) kommt. Aber wenn die beiden Hand in Hand arbeiten (*besonders bei Konklaven*) können sie ein Netz weben, das sogar das Meer aufhalten würde. Hüter und Sheriffs haben oft ein großes Mitspracherecht, was die Auswahl für das jeweils andere Amt angeht und es ist nicht unbekannt, dass ein besonders eng miteinander verbundenes Paar Kainskinder beide Ämter gemeinsam ausübt.

Die Geißel

Manche behaupten, die Position der Geißel sei ein Relikt aus dem Mittelalter, eine frühe, rohe Form des Sheriffs, wieder andere dagegen sind der Meinung, dass diese Position erst innerhalb der letzten Jahrzehnte geschaffen wurde (*mit einer entsprechend dazu geschaffenen Ahnentafel versteht sich*). Wie die Geißel auch entstanden sein mag - das Amt ist inzwischen ein fester Bestandteil vieler Städte der Camarilla, wenn auch überwiegend außerhalb

Europas. Von Bern bis Portland erfüllen die Geißeln ihre Pflicht, die Städte zu säubern; ihr Ziel sind dabei überwiegend Küken, die ohne Genehmigung geschaffen wurden, Anarchen und jene dünnblütigen Vampire der 14. und 15. Generation, die sich nicht mehr fortpflanzen können.

Die Vorgehensweise hierbei variiert von Stadt zu Stadt. Manche Prinzen gewähren den Geißeln das Recht zur Vernichtung, um den Säuberungsprozess zu beschleunigen, andere dagegen verlangen, dass die Geißel den „Fang“ zum Elysium zwecks Aburteilung bringt.

Nicht jeder Prinz bedient sich der Geißel - tatsächlich hält eine ganze Reihe von Prinzen (*gewöhnlich aus kleineren oder weniger „berühmten“ Städten*) es für ein gefährliches und unnötiges Amt. Die Rechtmäßigkeit der Geißel ist in einer Reihe von Kreisen immer noch umstritten, im Hinblick darauf, dass diesen Polizisten oft das Recht zur Vernichtung gewährt wird; nicht wenige Sheriffs sind der Ansicht, dass die Geißel ihnen etwas von ihrer Macht nimmt; daher können sie das größte Hindernis für einen Prinzen oder Erstgeborenen sein, der die Geißel in einer Stadt einführen möchte. Andererseits sehen manche Sheriffs die Geißel auch als eine Möglichkeit, sich um Probleme zu kümmern, die zuviel von ihrer Zeit in Anspruch nehmen. In dieser Zeit könnten sie sich um unzählige andere Angelegenheiten kümmern, wie ein Einfall des Sabbats oder beharrliche Jäger. Eine ganze Reihe von Vampiren, besonders diejenigen, die regelmäßig in der Öde zu finden sind und eine überraschend große Zahl von „*Salomvampiren*“ sehen die Geißel aber eher als mögliche Bedrohung an, denn eine Geißel, die entartet wird oder für den Feind arbeitet, kann tödlich sein, besonders wenn der Prinz der Geißel viel Spielraum in ihrer Behandlung der Dünnblütigen lässt.

Im allgemeinen sind die Geißeln nicht die beliebtesten Vampire weit und breit; die meisten sind Einzelgänger und wenn sie es nicht

schon vorher waren, sorgen die Anforderungen ihres Postens bald dafür, dass sie es sind. Nur wenige Kainskinder fühlen sich in der Nähe der örtlichen Geißel wohl, und sogar Prinzen halten die bei ihnen angestellten Vernichter gerne auf Armeslänge Abstand. Verbittert und isoliert beginnen die meisten Geißeln bald, die Gesellschaft der Kainskinder zu verachten, und meiden das Elysium ihrer „Arbeit“ zuliebe. Nur wenige weitsichtige Kainskinder (*gewöhnlich diejenigen, die irgendwelche psychologischen Tätigkeiten in ihrem Hintergrund haben*), versuchen immer wieder; die örtlichen Geißeln in das gesellschaftliche Leben der Kainskinder mit ein zu beziehen. Sie fürchten, dass die Geißeln ohne gesellschaftliche Kontakte zu Automaten werden, Tötungsmaschinen, die nicht mehr den Unterschied zwischen Freund und Feind kennen. Solche Bemühungen haben oft nur armselige Ergebnisse gebracht: manche Geißeln verachten solche Versuche, „Gutes zu tun“, als Einmischung in ihr Denken, andere wiederum finden, dass die erzwungene Fröhlichkeit die Kluft zwischen ihnen und den anderen Kainskinder nur noch mehr hervorhebt.

Der Konsul

Oder auch *Botschafter* ist ein recht junges, offizielles Amt, welches in früheren Zeiten meist vom Seneschall bekleidet wurde. Seine Aufgabe besteht darin, sich möglichst gut und umfassend über die Vorgänge in benachbarten Domänen zu informieren, d.h. dort ein regelmäßiger Gast zu sein und vor Ort ein möglichst gutes Bild der Heimatdomäne zu bieten. Mittels dieses gefährlichen Amtes – es führt einen ja ständig in die Wildnis zwischen den Städten und tief in feindliches Territorium- ist es einem Kainskind durchaus möglich, seine gesellschaftliche Position nachhaltig zu verbessern, da man ja üblicherweise eine ganze Reihe wichtiger Kainskinder

der umliegenden Domänen bis hin zum Prinzen selbst kennenlernt; in gleicher Weise kann dieses Amt aber auch zu einem sehr unruhlichen Ende führen, wenn man die feinen Kunstgriffe der Etikette und des Status nicht zu beherrschen weiß, was ja auch auf die eigene Domäne zurückfallen würde, weswegen ein weiser Prinz bzw. Rat diesen Posten gern an gesellschaftlich tragbare Mitglieder der Sekte vergibt, die meist auch schon gewisse Erfahrungen durch ihr Alter mitbringen. Später ging die Camarilla dazu über aus jedem Clan einen Konsul zu bestimmen der einen gewissen Bereich an Domänen bereist. Doch ging dieses Amt lang in die Vergessenheit

Die breite Masse

Nicht jeder Vampir in der Camarilla besitzt einen Titel, eher im Gegenteil: die große Mehrheit der Sektenmitglieder kümmert sich um ihre eigenen Angelegenheiten; manche haben Ambitionen, in der Sekte zu Macht zu kommen - diese Vampire widmen politischen Angelegenheiten große Aufmerksamkeit und verbringen Jahrzehnte oder sogar Jahrhunderte damit, ihren Aufstieg zur Macht zu planen - andere wiederum gehen der Angelegenheit völlig aus dem Weg, stellen sich dem jeweiligen Prinzen vor und verschwinden wieder in den Abwasserkanälen oder thaumaturgischen Laboratorien.

Der Grund hierfür ist, dass jeder Vampir die Ewigkeit vor sich hat, und er am besten etwas findet, mit dem er sich beschäftigen kann, bevor die Langeweile von ganzen Zeitaltern ihn in den Wahnsinn treibt. Aktive Teilnahme an der Politik ist nur eine Möglichkeit für einige der Kainskinder. Es steht schließlich nur eine begrenzte Anzahl von Titeln zur Verfügung, und Beförderung ist ein sehr langsamer und oft blutiger Prozess, was bedeutet, dass die Kainskinder andere Interessen und Betätigungsfelder finden

müssen, während sie an den Traditionen festhalten und die Maskerade bewahren.

Der häufigste Zeitvertreib für die Kainskinder ist, sich mit Sterblichen zu befassen und diese Interaktion kann viele Formen annehmen, angefangen damit, sich der Kunst hinzugeben (*Musikgruppen, die völlig aus Vampiren bestehen, sind überraschend häufig*), bis hin, sich mit Geschäften abzugeben, während andere Kainskinder versuchen, ihr sterbliches Leben wieder aufzunehmen oder vorzutäuschen. Sie leben unter den Sterblichen in dem Versuch, ihre Ziele fortzuführen oder die Langeweile abzuwehren. Meistens wählt ein Vampir, der beschließt, seine Nächte mit Sterblichen zu verbringen, ein bestimmtes Feld oder eine Institution - oft auf Befehl des Prinzen, der kein Interesse daran hat, dass seine Untertanen sich über eine besonders vielversprechende Industrie zanken - und beginnt dann mit seinem Spielzeug zu arbeiten. Kainskinder werden ihren sterblichen Kontaktleuten gegenüber sehr fürsorglich, behandeln sie mit der gleichen Sorgfalt und Leidenschaft, die ein Gärtner für einen preisgekrönten Bonsai aufwendet. Es ist oftmals nicht so, dass dem Vampir das spezielle Gebiet, über das er die Domäne hat, etwas bedeutet (*obwohl es Ausnahmen gibt*), sondern es ist eine Frage des Besitzes. Solche Vampire nehmen oft großes Interesse an den allnächtlichen Bedürfnissen ihrer Verbindungsleute und widmen sich den Details, um sich abzulenken. Manchmal führen Kainskinder einen Kreuzzug der Sterblichen noch über das Grab hinaus weiter aber früher oder später lässt dieses Engagement nach. Die Form der Vendetta bleibt, aber die Motivation ändert sich. Früher oder später zählt die Jagd mehr als das Ziel. Es ist nicht ungewöhnlich, dass Vampire, die nach jahrhundertelangen Bemühungen ihr Ziel erreichen, kurz darauf in Starre verfallen. Es gibt nichts mehr, was sie noch interessiert.

Andererseits gibt es noch die Camarillavampire, die kein Interesse daran haben, sich mit Menschen abzugeben. Die Maskerade ist eine bequeme Entschuldigung für sie, jeden Kontakt mit Menschen außer zur Essenszeit zu vermeiden; diese Einstiegleiter interessieren sich mehr für vampirische Angelegenheiten: thaumaturgische Forschung, vampirische Philosophie oder künstlerischen Ausdruck sowie andere Bestrebungen, die nur denjenigen mit einer unendlichen Lebensspanne möglich sind. Wie diejenigen Kainskinder, die sich in die Maskerade werfen, haben Vampire, die sich an unsterblichen Belangen festklammern, eine überragende Leidenschaft für das, was sie tun. Letztlich ist es jedoch nicht so wichtig, was jedes Kainskind tut. Wichtig ist, dass er es mit vollem Einsatz tut, damit er nicht ziellos in den Wahnsinn und die Ewigkeit treibt...

Anmerkung: Weitere Informationen zur Geschichte, Aufbau und Vorgehensweise der Camarilla sind den entsprechenden Publikationen von White Wolf/Feder&Schwert zu entnehmen. (z.B. Grundregelwerk und Camarilla-Handbuch)

Die Konklave

Die Konklave ist das größte Ereignis in der vampirischen Politik, an dem jeder Vampir teilnehmen kann. Sie dient als oberstes Gericht der Kainskinder der Camarilla, als gesetzgebende Körperschaft, die die Richtung der Camarilla bestimmt und die Stellung der Sekte sowohl in der sterblichen wie der vampirischen Gesellschaft bedenkt, und als Bühne, auf der die Prinzipien der Camarilla nochmals bestätigt werden. Für die Ahnen ist es ein Salon ohne gleichen, eine Gelegenheit, andere ihres Ranges zu treffen gesellschaftlich mit ihnen zu verkehren und Geschäfte zu machen, ohne ständig von den „Kindern“ unterbrochen zu werden. Für die Ancillae und Neugeborenen ist es eine gesellschaftliche Szene, um Clangefährten und Freunde zu treffen, ein Ort, um Klatsch auszutauschen und (wenn man den Mut dazu hat) sich im großen Stil in die Welt der vampirischen Politik vorzuwagen.

Die Konklave ist außerdem eine der wenigen Vergünstigungen, die immer noch viele junge Vampire davon abhält, zu den Anarchen und dem Sabbat überzulaufen oder einfach die Camarilla zu verlassen. Es ist eine Zeit, in der die Jungen direkt mit den Ahnen sprechen können und eine Chance haben, Gehör zu finden, ebenso wie eine Gelegenheit, über die Richtung, die die Camarilla einschlägt, abzustimmen. Normalerweise sind nur Kainskinder der Camarilla, die den Ruf zur Konklave vernehmen, bei der Teilnahme willkommen. Manche freundlichen Unabhängigen werden jedoch ebenfalls willkommen geheißen, da die Angelegenheiten der Konklave die Kainskinder insgesamt betreffen können. Die Ankündigung, dass eine Konklave bevorsteht, wird gewöhnlich im Elysium gemacht, wobei die Nachricht über Kinder und Klügelgefährten auch an Abwesende weitergegeben wird.

Nur ein Justikar kann eine Konklave einberufen. Sind sie seltene und unregelmäßige Ereignisse. Die Logistik, die dazu gehört, um eine solche Versammlung durchzuführen, macht sie zu nichts, was man aus einer Laune heraus einberuft.

Aus dem gleichen Grund lässt man eine Konklave nur unter größtem Zwang ausfallen. Viele der Teilnehmer sind häufig Ahnen und andere Größen von mächtigem Blut. Daher wird der Ort der Versammlung oft so lange wie möglich geheim gehalten, selbst wenn die Organisatoren der Konklave die Reisezeiten und Bedürfnisse derer, die über große Entfernungen anreisen, berücksichtigen müssen. Justikare berufen Konklaven nur bei äußerst wichtigen Umständen ein - Personen oder Situationen, die die Camarilla als Ganzes bedrohen. Die Logistik des Reisens, der Unterbringung und der Maskerade macht dies erforderlich.

Außerdem trifft eine Konklave regelmäßig Entscheidungen die Traditionen betreffend, indem sie die Gelegenheit nutzt, die eine solche Versammlung zur Diskussion bietet.

Manche Konklaven werden als Gerichtsverhandlungen für mächtige Kainskinder einberufen, um vernichtende Streitigkeiten zwischen älteren Kainskindern beizulegen oder um korrupte Prinzen abzusetzen. Nicht alle, die an einer Konklave teilnehmen, halten sich jedoch streng ans Geschäft. Viele Vampire besuchen eine Konklave, um andere ihres Clans oder ihrer Sekte zu treffen, sowohl geschäftlich als auch zum Vergnügen. Der Betrieb bei einer Konklave mit so vielen teilnehmenden Vampiren macht sie zu einem idealen Ort, um Kontakte für Hinterzimmergeschäfte zu knüpfen. Auch für Gruppen von Ahnen ist sie ideal, um sich zu Treffen zusammenzufinden, die nicht verdächtiger wirken als ihre üblichen gesellschaftlichen Soireen.

Für junge Vampire ist die Konklave einer der wenigen Vorteile, die eine Mitgliedschaft in der Camarilla bieten kann. Die Gelegenheiten bei einer Konklave, mit anderen gesellschaftlich zu verkehren und sich auszutauschen, können einen bei dem bloßen Gedanken schwindlig werden lassen. Für eine ganze Reihe von Neugeborenen wird dies zum ersten Blick auf die viel größere Welt, zu der sie gehören. Nicht wenige Erzeuger bringen ihre Kinder hierher, um sie mit weiteren aus dem Clan bekannt zu machen, vielleicht Großerzeugern oder Urgroßerzeugern, oder um ihnen eine Lektion aus erster Hand über den politischen Aufbau der Camarilla zu geben. Junge Vampire können vor der Versammlung sprechen und ihrer Meinung Ausdruck verleihen, und ein redogewandter Neugeborener mit einem scharfen Verstand kann potentielle Mentoren beeindruckten, während er den Ruf seines eigenen Erzeugers stützt. Die Jungen können abstimmen und dadurch glauben, dass sie ein bisschen Anteil an der Kontrolle über ihr Schicksal in einer Gesellschaft haben, die ihre Vergünstigungen nach ihrem vampirischen Alter bemisst. Die meisten Ancillae und Ahnen sind sich darüber einig, dass durch diese kleinen Dinge (*und sie sind alle klein im Vergleich zum riesigen Spektrum der vampirischen Gesellschaft*) die Jungen ein bisschen zufriedener gehalten werden.

Außerdem können sie so vorsichtig angeleitet werden, um die nächste Generation zu werden, die die Fackel (*und damit die Traditionen*) weiterträgt.

Die Traditionen

Die Maskerade

Du sollst niemandem Deine wahre Natur offenbaren, der nicht zu unserer Art gehört. Durch eine solche Tat verwirkst Du Dein Recht auf das unsterbliche Blut.

Die Domäne

In Deiner Domäne ist Dein Wort Gesetz. Jeder, der sich darin aufhält, muß Dir Respekt erweisen und sich Deinem Willen unterwerfen.

Die Nachkommenschaft

Wenn Du ohne die Erlaubnis Deines Prinzen ein Kind schaffst, sollen Du und Dein Kind verfolgt und erschlagen werden.

Die Rechenschaft

Bis Du Deine Kinder aus Deiner Obhut entläßt, unterstehen sie Deiner Anweisung. Ihre Verfehlungen obliegen Deiner Verantwortung.

Die Gastfreundschaft

Ehre die Domänen anderer. Sobald Du eine fremde Domäne besuchst, sollst Du Dich bei jenem, der herrscht, vorstellen.

Die Vernichtung

Es ist dir verboten, andere von deiner Art zu vernichten. Das recht zur Vernichtung liegt ausschließlich bei Deinem Prinzen. Nur die Prinzen unter euch sollen eine Blutiagd ausrufen

Die Maskerade

Die Maskerade ist unverzichtbarer Bestandteil der Camarilla, der einzige Verbindungsfaden, der das Gewebe der Sekte zusammen hält. Kurz gesagt, die Maskerade ist die Politik, die Existenz von Vampiren vor den Sterblichen zu verbergen. Solch eine drastische Politik erfordert drakonische Maßnahmen, was bedeutet, dass die Camarilla kein Risiko bei möglichen Brüchen der Maskerade eingeht. Alles, was nötig ist, ist nur ein aufrichtiges Geständnis eines Liebeskranken Neugeborenen oder ein Interview, das ein Vampir gibt, der sich nach dem Rampenlicht sehnt, um alles an die Öffentlichkeit zu zerren. Daher weigert sich die Camarilla, Risiken einzugehen. Neugeborene werden von dem Augenblick an, in dem sie den Kuss empfangen haben, in der Bewahrung der Maskerade unterrichtet. Alle Vampire sind dazu verpflichtet, sie zu erhalten. Den Sheriffs und Geißeln ist die Macht verliehen worden, zu töten, um sie zu bewahren.

Theoretisch erstreckt sich die Maskerade auf alle Vampire, was bedeutet, dass die Mitglieder der Sekte einen Gutteil ihrer Zeit damit zubringen, hinter den Brüchen aufzuräumen, die von Unabhängigen oder Vampiren des Sabbat verursacht wurden. Merkwürdig genug, machen jedoch selbst diejenigen Vampire, die erklären, die Maskerade und alles, wofür sie steht, zu hassen, unter den Sterblichen auch nicht allzu viel Lärm. Seltsam, seltsam...

Warum die Maskerade?

Man sollte meinen, dass die Kainskinder, denen ungezählte übernatürliche Kräfte zur Verfügung stehen, es nicht nötig haben sollten, sich vor der Menschheit zu verstecken. Statt dessen sollten die Kainskinder allein auf Grund ihrer Kraft herrschen, und das

öffentlich. Warum sollten Vampire, die höchste Stufe der Raubtiere, sich vor den menschlichen Sethskindern verstecken?

Die Antwort auf diese Frage ist einfach: Weil es eine unwahrscheinlich große Menge von Sethskindern dort draußen gibt. Nach den günstigsten Schätzungen, die gegenwärtig der Camarilla verfügbar sind, liegt das Verhältnis Mensch zu Vampir bei 100.000 Menschen pro Kainskind. Das sind eine ganze Menge Menschen, und nicht viele Kainskinder könnten mit einhunderttausend Sterblichen fertig werden, wenn diese sich gegen sie wenden sollten. Daher ist Geheimhaltung wirklich die beste Politik für das Überleben der Kainskinder. Die Maskerade wurde in den Tagen eingeführt, als die Inquisition ein ausgeprägtes Talent dafür zeigte, Vampire aufzuspüren und zu vernichten. Seither dient sie dazu, die Menschheit in Unkenntnis zu halten. Die den Sethskindern zur Verfügung stehenden Mittel sind riesig, und sollten sie eingesetzt werden, um die Kainskinder zu vernichten, würden nur wenige Vampire die Säuberungsaktion überleben. Es ist für die Kainskinder unendlich viel sicherer, aus den Schatten zu regieren, mehr heimlich anzuleiten als offen zu herrschen. Ansonsten würden sie das Risiko eines Krieges mit den Herden eingehen, von denen sie abhängig sind, einen Krieg, den sie unmöglich gewinnen können.

Methoden

Es gibt eine grundlegende Verhaltensmaßregel, die absolut jedes Kainskind befolgen sollte, um die Maskerade zu bewahren. In aller Kürze lautet die Politik: „Keine Zeugen!“ Fahren Sie nicht Ihre Fangzähne oder Ihre Klauen vor Sterblichen aus. Lassen Sie niemand sehen, wie Sie trinken oder sich einer Leiche entledigen. Lassen Sie sich nicht eine Handvoll Kugeln in den Bauch schießen und dann den Schützen entkommen, damit er seine Geschichte an die Revolverblätter verkaufen kann. Lassen Sie Ihr Gefäß nicht

leben, ohne etwas zu unternehmen, um seine Erinnerungen an Ihr Trinken zu verbergen - mit anderen Worten, seien Sie nicht blöd. Denken Sie jedoch an diese Warnungen, es ist schwerer als man denken sollte, besonders für jüngere Kainskinder. Sie neigen dazu, erregt oder nervös zu werden, während des Trinkens die Kontrolle zu verlieren und damit ein Chaos zu verursachen. Ancillae und ältere Vampire verursachen fast nie unabsichtliche Brüche der Maskerade, und wenn doch, können sie sich in der Regel um ihre eigenen Angelegenheiten kümmern. Ausrutscher und Unfälle passieren jedoch. Zeugen beobachten, wie man trinkt oder Disziplinen benutzt - und manchmal sogar glaubwürdige Zeugen. Zum Glück für die Camarilla ist die andere Hälfte der Politik der Sekte zur Bewahrung der Maskerade schon seit sehr langer Zeit recht zuverlässig erprobt. Die Sekte betreibt zusätzlich zu den Versuchen, tatsächliche Brüche zu vermeiden, eine massive Kampagne der Desinformation. Diese ist dazu gedacht, Sterbliche denken zu lassen, dass Vampire unmöglich real sein können. Mit Hilfe von Polydon, le Fanu und Stoker hat die Camarilla Erzählungen und Bilder benutzt, um die Vorstellung von einem Vampir im öffentlichen Bewusstsein als Fiktion zu verankern, Jede auf Video gebannte Fangzahnorgie, jeder Schundroman, in dem ein Vampir seine Fangzähne in eine sexy Frau in einer Ecke schlägt, jeder offensichtlich absurde „Dokumentarfilm“, in dem die Trugschlüsse der Recherche sogar für ein Kind offenkundig sind - all dies dient dazu, die Vorstellung aufrechtzuerhalten, dass Vampirismus nur ein bequemer kultureller Ausdruck ist, der gut für unzählige erzählerische Variationen –bis hin zu einem Rollenspiel- ist, aber nicht mehr. Wenn also oben genannter glaubwürdiger Bürger kreischend in seine örtliche Nachrichtenstation kommt mit einem Videoband, auf dem er aufgenommen hat, wie ein Vampir in einem Nachtclub trinkt, wird das Video als selbstgemachter Film abgetan. Die punktförmigen Wunden, die von einem nachlässigen

Beutmacher in einer jungen Frau zurückgelassen wurden, stammen von einem „Nachahmungstäter“, der einen „vampirischen Modus Operandi“ hat. Blutleere Leichen sind das Werk von Satanskulten - wie man es im Revolverblatt-Fernsehen gesehen hat. Die westliche Zivilisation will nicht mehr länger glauben. Jeder Sterbliche, der es tut, wird als naiv oder irregeleitet verspottet, sogar angesichts harter Beweise, die von nachlässigen Kainskindern zurückgelassen wurden. Und so wird die Maskerade bewahrt.

Brüche

Trotz aller Anstrengungen der Camarilla kommt es zu Brüchen in der Maskerade. Wenn die Katastrophe zuschlägt, sind die Bemühungen der Sekte, aufzuräumen, schnell und intensiv. Kainskinder, die Einfluss auf die Medien haben, greifen auf ihre Verbündeten und Ghoule zurück, um jede bloßstellende Geschichte zu vernichten oder zu begraben. Bei Zeugen wird das Gedächtnis gelöscht - oder sie verschwinden einfach. Physische Beweise werden manipuliert oder gestohlen; unentwickelte Filme sind besonders leicht zu verderben. Die Glaubwürdigkeit von jedem, der vortritt, um über Vampire Zeugnis abzulegen, wird sofort angegriffen. Weise Prinzen haben „Sachverständige“ und Psychiater bei der Hand, die benutzt werden können, um die Glaubwürdigkeit eines Zeugen innerhalb von Minuten zu zerpfücken. Alternative Erklärungen für unanfechtbare Beweise - ausgesaugte Leichen, zum Beispiel - werden in den Vordergrund gestellt und durch die Medien gezerrt. Kurz gesagt, alles Mögliche wird getan, um die Tatsachen zu verwirren. Die Bemühungen aller Kainskinder der Stadt werden diesem Ziel unterworfen und vereinen sie kurzfristig in der verzweifelten Verteidigung der Maskerade. Schließlich bedeuten kleinliche Streitigkeiten darüber, wer zur Fraktion der Ventrue gehört, wenig, wenn sich eine Stadt

mit 1-2 Millionen Einwohnern plötzlich in einen fackelschwingenden Mob verwandelt. Und diejenigen, die all diese Anstrengungen angezettelt haben? Die armen Seelen, die die Maskerade gebrochen und die ganze Vertuschung notwendig gemacht haben? Wenn sie Glück haben, werden sie gefählt. Wenn nicht, kann es wirklich scheußlich werden. Man weiß von Prinzen, die besonders ungeheuerliche Missetäter dem Sonnenlicht ausgesetzt haben, Zentimeterweise, über einen Zeitraum von Monaten oder Jahren. Die Martern der Kainskinder können in der Tat eine sehr lange Zeit dauern für diejenigen, bei denen sie gerechtfertigt sind.

Die Clans der Camarilla

Unter den Vampiren haben sich im Laufe der Zeit Clans entwickelt, die den Legenden nach bis auf den Begründer des Vampirismus, Kain (auch: „*dunkler Vater*“ oder „*dritter Sterblicher*“), zurückgehen. Daher bezeichnen sie sich selbst auch als Kainiten. 13 dieser Clans erheben den Anspruch, direkt auf jeweils einen der 13 Vampire zurückzugehen, welche die Nachkommen von Kain waren. Mitglieder eines Clans haben ähnliche Fähigkeiten und Ausrichtungen. Dies liegt teilweise an den Auswahlkriterien der Neulinge, aber auch an "vererbten" Fähigkeiten. Ehemals sieben dieser Clans haben sich in einer Gesellschaft namens Camarilla organisiert und stehen im Zentrum des Spiels.

Es folgt eine klischeehafte Kurzbeschreibung dieser sieben Clans, in der das generelle Bild, das andere Clans von diesen haben und einige der häufigsten Gemeinsamkeiten unter Clansmitgliedern, angerissen werden. Für tiefergehende und wesentlich detailliertere Informationen sei auf die alten und neuen Clanbücher von *WhiteWolf/Feder&Schwert* verwiesen.

Organisation der Clans

Mit den folgenden Kurztexthen wollen wir die grundlegende Prestige-Bildung der einzelnen Camarilla-Clans als Ganzes betrachten, ohne dass wir uns besonders um die Individuen kümmern, aus denen er sich zusammensetzt. Normalerweise kann man sagen, je formaler ein Clan ist desto mehr sind bei ihm Regeln für korrektes Benehmen festgelegt (siehe unten, *Clan-Prestige*). Sogar die weniger formal eingestellten Brujah und Nosferatu erwarten von Clan-Mitgliedern mit geringem Prestige, dass sie sich denen beugen, die größeres Ansehen innerhalb ihrer Gemeinschaft genießen. Außerdem findet sich hier ein kurzer Abriss über die jeweils typischen Clansvertreter und Tips zur Darstellung derselben. Jeder Clan hat sein eigenes "Grundgefühl", etwas zutiefst "clanstypisches". Auch wenn die Versuchung, etwas ganz und gar Untypisches darzustellen, groß ist, sollte man bedenken, dass ohne das "Clanstypische" der Clan zerfällt und letztlich unbedeutend wird. Vampire lebt von Klischees und Archetypen, und die gesamte Vielfalt der Clansfeindschaften und der daraus entstehenden Intrigen kann nicht funktionieren, wenn nicht jeder Clan so dargestellt wird, wie er ist. Man muss sich nicht sklavisch hiernach richten, aber man sollte sich zumindest daran orientieren. Alles in allem hoffen wir, das dieser Abschnitt den Spielern zu einem besseren Verständnis der sieben Camarilla-Clans verhilft. ☺

BRUJAH – der Clan der Gelehrten



Die Revolution ist wie Saturn, sie frisst ihre eigenen Kinder

Georg Büchner (1813-1837)

Gründer: Troile (*na ja, eigentlich Brujah*)

Hintergrund: Die Brujah sind der rebellischste und unsozialste aller Clane, die klassischen Rebellen innerhalb der Camarilla. Heutzutage fallen die meisten von ihnen durch direktes und ungeschliffenes Verhalten und einer Kleidung auf, die besonders offensiv wirken soll und trachten danach, ihre Individualität auszudrücken. Sie sind Rebellen. Sie sind meist stur, aggressiv, rücksichtslos, leicht zu beleidigen und extrem rachsüchtig, gehören zu den engagiertesten Agitatoren gegen die alte Herrschaftsordnung unter den Kainiten und so manch einer musste zu den Anarchen überlaufen, um zu überleben. Einige von ihnen berufen sich aber auf die alte Tradition der Brujah als intellektuelle Idealisten und versuchen geduldig das dynamische Potential des Clans in konstruktivere Bahnen zu lenken. Die Schlagkraft der Brujah ist legendär und wird von anderen Clans gefürchtet und respektiert.

Sagen wir es deutlich: Die meisten sind echte Arschlöcher, denen man nicht im Dunkeln begegnen möchte. Es sind Skinheads, Rocker, hirnlose Prügler,

Freaks, Anarchos, Hooligans – aber einige, besonders hier in Europa, sind auch Gelehrte, Philosophen, Poeten und Denker.

Die Brujah sehen es als ihre heilige Aufgabe, das Establishment anzugreifen und Autoritäten herauszufordern – mit Hetzreden, sozialwissenschaftlichen Abhandlungen oder Protestsongs, wenn sie eher geistig orientiert sind, oder mit Gewalt, Arroganz und markigen Sprüchen, wenn sie eher zur Prügelfraktion gehören.

Was immer sie tun – oder wie sie es tun – sie streben nach Veränderung. Brujah glauben, dass die gesamte Kainitenwelt längst erstartet wäre in Korruption, wenn sie nicht wären. Die Brujah sind zerworfen zwischen dem Streben nach ultimativer Freiheit und dem Brüllen ihrer Bestien. Brujah streiten sich zwar sehr gerne um Anschauungen und Utopien, Ansätze und Methoden, aber ohne jemals von ihrem eigenen Standpunkt abzurücken. Brujah sind unerschütterlich stur in ihrem Glauben an ihre persönliche "Wahrheit" und was der beste Weg ist.

Die aggressiveren sind fanatische Kreuzritter, blind gegenüber allen Schattierungen von Wahrheit außer der, der sie selbst folgen, unterdessen die intellektuelle Elite des Clanes inbrünstig mit anderen Kainiten diskutiert und ihre Thesen erläutert, um dann auszuklinken, wenn man ihrer Argumentation nicht folgen möchte.

Clanprestige: Clanprestige wird bei den Brujah eher für die Einstellung, als etwas für etwas Bestimmtes verliehen. Der Clan neigt dazu, Obrigkeit zu

schwächen und der Anarchie Vorschub zu leisten. Daher bringen Handlungen, die eines oder beides zu Wege bringen, demjenigen der sie vollbringt innerhalb des Clans ein gewisses Prestige. Einen Prinzen in seine Schranken zu verweisen, ein Geschäft der Ventrue platzen zu lassen (*und das auch zu überleben* ☺), die Tremere zu „zwicken“ oder einen korrupten sterblichen Politiker als den Schwindler hinzustellen, der er eigentlich ist (*bzw. für den der/die Brujah ihn hält*) – all die bringt einen Brujah bei seinen Ahnen und Gleichgestellten Bonuspunkte ein. Unglücklicherweise führt die Vorliebe der Brujah hinter den Hohen und Mächtigen her zu sein oft dazu, dass sich die Jüngeren des Clans gegen ihre eigenen Ahnen wenden – was wiederum heißt, dass die Frage des Ansehens durchaus als „heikel“ betrachtet werden kann... ☺

Einen Neonate für Handlungen zu belohnen, die einen Ahnen der Gelehrten stürzen, beschwört nahezu unweigerlich Ärger herauf, entspricht aber paradoxerweise dem Geist des Clans. Jüngere Brujah haben oft die Angewohnheit, die Verlautbarungen der Ahnen zu missachten und ihre eigene Hackordnung aufzustellen. Solche Arrangements beruhen letztlich auf der Frage der Stärke (*nicht nur in physischer Hinsicht*) oder der Anzahl der Anhänger. Brujah neigen dazu, sich in Rudeln zu bewegen und dem charismatischsten unter ihnen zu folgen.

Clansdisziplinen: Geschwindigkeit, Stärke, Präsenz

Clansvorteil: Der Clansvorteil der Brujah ist der

Clanszusammenhalt. Wo immer Clan Brujah nicht zueinander stand, zerfiel er völlig, und die anderen Clane holten sich ihre Rache.

Klar - bei den Brujah treffen oft harte Meinungen aufeinander: Linksradikale treffen auf Rechtsradikale, Hirnlose Prügler auf Dichter und Denker. Aber die Brujah als solche stehen zusammen, denn sie sind alles, was sie haben.

Die Brujah wissen, dass die anderen Clane (*vor allem die Ventrue*) nur darauf warten, den Clan zu zerschlagen.

Ja, die Brujah fetzen sich gegenseitig – aber sie respektieren auch, dass der andere Brujah für dessen Meinung eintritt, so, wie man selbst für die eigene Meinung und individuelle Freiheit eintritt. Egal, was die Meinung des Clansbruders ist – er bleibt Brujah, er bleibt Freidenker, und zur Hölle mit dem Rest der Kainiten, deren Herzen nur voller Korruption, Dekadenz und Machtgier sind. D.h. aus Furcht vor der geballten macht des Clans, werden seine Angehörigen meist mehr oder weniger milder bestraft, als andere, vergleichbare Fälle.

Clansschwäche: Brujah müssen um einer Raserei zu widerstehen immer einen WP mehr ausgeben. Brujah rasten leicht aus, das stimmt, aber dennoch ist es recht öde, wenn Brujah einfach *immer* ausrasten und noch dazu alle auf dieselbe Art und Weise:

"*Was hast Du gesagt? Du Saul. (Paff, Bumms, Schepper)*"

Die erhöhte Aggressivität des Clanes kann auf vielerlei Wegen gespielt werden. Statt einfach extremer aggressiv zu werden (*Frenzy!*) kann man auch einfach öfter aggressiv werden, z.B. indem man sich selbst über Kleinigkeiten aufregt und sich süffisante Bemerkungen einfach nicht gefallen lässt, sondern sofort und am besten verbal ausrastet, kann man seinen Clannachteil viel besser ausleben, ohne eine Spur stupider Verwüstung hinter sich herzuführen. Wenn dich ein anderer Charakter bewusst provoziert, dann warne ihn einmal – aber alles weitere hat er sich dann selbst zuzuschreiben. Die Aggressivität der Brujah ist bekannt – wer sich mit dem Feuer einlässt, soll sich ruhig die Pfoten verbrennen.

Rollenspiel: Es gibt verschiedenste Brujah-Typen. Um so wichtiger, den eigenen Brujah klar einem Typus zuzuordnen und diesen dann deutlich durchzuführen, sei es elitär gebildeter europäischer Denker oder lederkuttetragender Generation-X-Nihilist, sei es aufgedonnerte Asphalttschwalbe oder sozialkritischer Hip-Hop-Gangster.

Generell: Knie niemals. Vor niemandem. Sei höflich, aber stolz. Sei respektvoll, aber nicht unterwürfig, sei cool. ☺ Betrachte das Establishment mit kritischem Blick und verteidige Deine freie Meinung notfalls mit Gewalt, auf jeden Fall aber mit klaren Worten. Sei von unterwürfigem Gebaren angeekelt. Äußere deinen Ekel gegenüber denjenigen, die solche hündische Ergebnisse einfordern (*sofern es nicht gerade Ahnen sind*). Mach dich schlau über

Lehren zu deinem Glauben. Statt rumzuprohlen, diskutiere mit den anderen Kaititen leidenschaftlich über deinen Glauben. Weiche nicht von deiner Meinung ab! Wenn dir keine Argumente mehr einfallen, werde aggressiv.

Hasse Pseudo-Brujah – sowohl in deinen eigenen Reihen, als auch in anderen Clanen. Nur von den Brujah kann Veränderung und Freiheit kommen.

Wenn du hörst, dass ein anderer Brujah laut wird, geh schon mal rüber. Wenn es nach Ärger stinkt, stell dich betont cool und tough an seine Seite. Wenn das alle Brujah machen, wirkt das echt finster!

Sieh Leuten immer gerade ins Auge. Trage deinen Kopf hoch. Du bist stolz auf das, was du bist.

Besorg dir beeindruckend aussehende dicke Wunden. Wenn du Eindruck machen willst, kommt das meist besser als das obligatorische "I!" beim Zuschlagen. Gehe sparsam mit Celerity um. Jeder Einsatz kostet dich wertvolles Blut! Als Brujah brauchst du wegen Celerity meist mehr Blut als andere – Einschränkungen der Jagdmöglichkeiten sind daher immer ein direkter Angriff auf Clan Brujah. Sei wachsam. Traue keinem Nicht-Brujah. Halte deine Waffe bereit. Für dich als Brujah-Spieler bedeutet dies zunächst, das du dir wirklich Gedanken darum machen solltest, an was dein Brujah glaubt.

Ist er überzeugter Anarchist, der jede Art von Regierung ablehnt? Ist er Fundamentalist irgendeiner religiösen Strömung? Kommunist? Sozialist? Leninist? Marxist? Faschist? Nationalist (*nicht unbedingt deutscher*)?

Brujah tendieren zu extremen Ansichten – und dein Brujah sollte da keine Ausnahme bilden.

Woran immer er glaubt, er glaubt fest an die Berechtigung seiner innersten Überzeugung, und betrachtet jeden Angriff auf diese seine innere Wahrheit als Angriff auf sich persönlich. Dieses, das Extreme – ist das Herz des Clans, und wenn man einen Brujah spielt, sollte man sich diese zentrale Facette des Charakters nicht nehmen lassen, sondern sie ausleben.

Gewandung: Was für deine Ideologie gilt, gilt auch für deinen Kleidungs- und Schminkstil. Natürlich können Brujah tragen, was immer ihnen gefällt, aber meist erkennt man schon an der Kleidung des Brujah, welcher Überzeugung er ist: Leder, mit oder ohne Nieten, Cowboy-, Biker- oder Kampfstiefel, Stirnbänder, Anarchen-Logo's, Jeans – alles ist möglich, bis hin zum feinen Anzug mit Krawatte und Einstecktuch. Brujah sind sich des geltenden Klischees bewusst und handeln danach – oder ignorieren es völlig. Selbst wenn der Brujah europäischer Idealist sein sollte statt in Jeans und Leder gekleidetes Bandenmitglied, so wird auch dieser zur extremen Darstellung seiner Überzeugung durch die Kleidung neigen: Über die Schultern drapierter Mantel, Zigarettenspitze, Gehstab, gegeltes Haar – alles, um sich von den rumpöbelnden Clansbrüdern abzugrenzen.

Ziele: Jeder Charakter hat eindeutige Ziele, die er durchzusetzen versucht. Wenn es eine jener ruhigen

Sessions ist, sollte dies jedem Spieler Aufforderung sein, mit seinem Charakter aktiv zu werden – z.B., indem man versucht, seine Ziele zu verfolgen.

Unabhängig von den individuellen Zielen deines Charakters gibt es bestimmte Zielsetzungen, die als "clanstypisch" gelten können (*Befreiung von Unterdrückung, die Macht der Mächtigen brechen, Rebellion aus Überzeugung oder auch um ihrer selbst willen.*) und die dein Charakter ZUSÄTZLICH zu seinen eigenen Zielen verfolgen sollte.

Neonaten:

Brujah-Neonaten sind zum größten Teil wahre Anarchen. Der Schrei der Bestie mischt sich mit dem Anspruch auf Freiheit, dem Blut Brujahs und der Flamme der Jugend zu einem explosiven Gemisch, das jederzeit hochgehen kann. Brujah-Neonaten sammeln sich gerne in Rudeln, weil sie so stärker sind. Brujah-Neonaten schätzen die Ancillae des Clanes für das, was sie geschafft haben, und wegen ihrer Toughness, aber die Ancillae sind ihnen oft schon zu angepasst.

Den Ahnen werfen die Neonaten vor, das Ziel aus den Augen verloren oder selbst Teil des Establishments geworden zu sein. Typische Ziele für Brujah-Neonaten sind:

Camarilla-Mitgliedern Status rauben. Wenn es gelingt, einem Camarilla-Mitglied allen Status zu entziehen, wird es vielleicht ausgestoßen – und damit ein wertvoller Verbündeter gegen "die da oben". Je mehr Kainiten du zu Fall bringen kannst, desto stärker werden deine Reihen. Den Einfluss von Camarilla-Kainiten zerstören. Je weniger Einfluss sie

haben, desto mehr Einfluss können die Anarchen haben. Außerdem werden die Menschen von denen da oben ausgebeutet. Befreie sie! Nur so kann sich die Gesellschaft von Korruption befreien. Chaos in der Camarilla verbreiten. Je mehr die Camarilla diskutiert, desto schwächer wird sie.

Ancillae:

Die Brujah-Ancillae bilden den schmalen Grad zwischen Establishment und Anarchen. Sie leben meist nach ihrem eigenen Moralkodex, und obgleich sie gelernt haben, Autorität anzuerkennen, ignorieren sie sie oft. Die Ancillae schätzen die Ahnen, denn sie wissen, dass diese in den Hallen des Elysiums oft Schlimmeres für den Clan abwenden. Dennoch sind sie skeptisch, denn die Ahnen arbeiten mit jenen zusammen, die die Brujah kontrollieren wollen. Ein Spiel mit dem Feuer. Die Ancillae schätzen die Direktheit und Offenheit der Neonaten, denken aber, dass diese oft zuviel Risiko eingehen und manches Mal Ärger heraufbeschwören, der nichts bringt. Sie versuchen, den Feuereifer der Jugend zu zügeln. Typische Ziele für Brujah-Ancillae sind:

Die Anarchen organisieren. Du siehst viel Wert in dem, was die Anarchen tun. Vielleicht gehörst du sogar dazu. Du glaubst aber, dass die Anarchen mehr Organisation, mehr Ruhe und eine Strategie brauchen. Blindes Rumholen bringt nichts. Denen helfen, die gegen das System stehen. Du hast Respekt vor denen, die sich gegen das System stellen – vor allem dann, wenn diese es aus Überzeugung tun. Du versuchst, diesen zu helfen und Rat zu geben. Die Ahnen wecken. Die Ahnen des Clans

drohen den Blick für den Kampf der Jüngeren zu verlieren. Sie könnten viel für die Brujah tun – Du musst sie davon überzeugen, sich wieder um ihre Brüder zu kümmern.

GANGREL – der Clan des Tiers



Das Tier kennt nicht Vergleich mit dem Gegner, sondern nur dessen Vernichtung.

Adalbert Stifter (1805-1868)

Gründer: Ennoia

Hintergrund: Die Gangrel sind Wanderer zwischen den Welten. Rastlos, still, beobachtend. Die Gangrel haben für gewöhnlich keine festen Führer, aber hier, in Deutschland, im Herzen Europas, wandeln noch einzelne Ahnen umher, die in früheren Tagen als Götzen und Götter angebetet wurden. Der heidnische Glaube ist noch wach in Clan Gangrel in Europa, und mit diesem kommt ein starker Glaube an die Stärke des Einzelnen und das Überleben des Stärksten. Wie in früheren Zeiten der Gott am stärksten galt, der sein Volk am stärksten machte, so glauben auch heute noch die Gangrel an diesen

Grundsatz, dass Macht = Recht ist. Anders als in Amerika ist der Mystizismus und vor allem der Natur- und Geisterglaube im Clan lebendig – wenigstens unter den Ahnen. Es soll sogar "Stämme" von Gangrel geben, die eigene Schutzgeister anbeten oder in Kriegszeiten wilde Bemalung auflegen. Umgekehrt ist in den Städten eine junge Generation von Gangrel entstanden, die oftmals mehr Ähnlichkeit mit Brujah besitzen als mit den naturgläubigen Wanderern der Wildnis. Ähnlich den "Kulturfolgern" unter den Tieren verinnerlichen diese "Stadtgangrel" die Überlebensprinzipien von Hunden, Füchsen, Tauben, Ratten oder anderen Stadttieren. Einige von ihnen siedeln sich in der Szene der Obdachlosen und Punks an, andere hingegen schwelgen geradezu in ihrer Stadthaftigkeit, wodurch diese oft in Konflikt mit dem Rest ihres Clans geraten. Genauso gut und -wenig wie bei jedem anderen Clan, treffen auch bei den Gangrel die üblichen Stereotypen zu. Allerdings haben gerade die Kinder Ennoia's das große Glück, dass die anderen Kainskinder selten den wirklichen Versuch unternehmen, hinter die Maske zu schauen. Für sie sind wir wenig mehr als Kampfmonster mit fürchterlichen Klauen, ihre Verbindung zu den Wolflingen, leicht zu lenkende Einfaltspinsel und politisch uninteressierte Fußabtreter. Lassen wir sie in diesem Glauben. Dennoch trifft gerade bei uns der Stereotyp recht häufig zu, gerade auf den ersten Blick. Wir sind ehrenhaft und loyal bis in den Tod; unsere Krallen reißen bei jedem Gegner fürchterlichste Wunden; unsere Fähigkeit, sich in

Tiere zu verwandeln macht uns zu hervorragenden Spähern und Boten und häufig interessieren wir uns kaum oder gar nicht für die politischen Intrigenspiele des „Establishments“. Aber neben den Sethskinder-Legenden der wilden, unbezwingbaren Barbaren aus dem hohen Norden gehen auch ihre Sagen über Barden und Geschichtenerzähler auf uns zurück. Und wir sind es auch, die den Ursprung über die Fabelwesen kennen, vor denen sich Seths- wie Kainskinder seit Urzeiten fürchten, den dies waren und sind die ältesten unseres Blutes, vor denen wir keine Angst haben müssen, wie die anderen, denn wir kennen die alten und wahren Wege.

Von den Gangrel heißt es, dass sie durch ihre besondere Verbundenheit mit der Natur und den Tieren auch dem Tier in sich selbst näher stehen und gelernt haben, es auch besser zu meistern. Sie ziehen meist das Leben auf freier Wildbahn den intriganten Spielen der Vampirgesellschaft in den Städten vor und die wenigen, die sich einmischen, tun es hauptsächlich um ihre individuelle Freiheit und Selbstbestimmung zu gewährleisten. Dieses Verhalten wird von den anderen Clans respektiert, unter anderem da die Gangrel durch ihre Formwandlungsfähigkeiten zu den gefährlichsten Einzelkämpfern unter den Kainiten gehören. Nach der Amtsniederlegung des Justicars Xaviar sind die Gangrel nicht mehr offiziell als Clan Mitglied der Camarilla, seine Mitglieder sind aber meist immer noch gern gesehene Gäste.

Clanprestige: Gangrel gewinnen durch Althings und durch die Verbreitung von Berichten und Geschichten über

ihre Taten, Erlebnisse und Handlungen unter anderen Gangrel Ansehen untereinander. Prestige, dass von Mitgliedern anderer Clans verliehen wird, ist für die Gangrel generell wertlos, wenn der fragliche Außenseiter nicht etwas getan hat, um den Respekt der Gangrel zu erwerben. Weisheit und Ehre sind generell Tugenden und Eigenschaften, die innerhalb des Clans hochgeschätzt werden und die letztlich die Basis für das Ansehen bilden. Diejenigen, denen diese alten Werte –oder auch die Loyalität- nichts oder nur wenig gelten, werden es stets schwer haben, es im Clan zu etwas zu bringen...

Clansdisziplin: Tierhaftigkeit, Seelenstärke, Gestaltwandlung

Clansvorteil: Gangrel beginnen erst ab einem Wegwert von 1 nach Wyrm zu stinken, aber der Clansvorteil der Gangrel ist eigentlich, dass die meisten Prinzen die Wanderer kommen und gehen lassen, wie sie wollen. Logisch, dass in der Chronik dieser Vorteil nicht ganz so toll ist wie im Tischrollenspiel – aber wenigstens brauchen sie dadurch nicht um das Wort der Aufnahme bitten.

Es hat sich aber auch eingebürgert, dass Prinzen (*und andere Ahnen*) generell gegenüber den Gangrel toleranter z.B. in Fragen der Etikette sind als gegenüber anderen. Gangrel mögen kommen oder gehen, sich vorstellen oder nicht – meist interessiert das niemanden (*allerdings auch nicht, wenn ein Gangrel stirbt*). Keine Gnade aber darf ein Gangrel erwarten, der gegen das Gesetz der Zerstörung oder der Maskerade verstößt – ebenso, wie jemand, der

Schulden bei diesem Clan hat und sich weigert, diese zu begleichen.

Clansschwäche: Für jede 3. jemals durchlebte Frenzy erhält ein Gangrel ein Tiermerkmal – und bei jedem 5. Tiermerkmal verliert der Gangrel permanent ein Soziales Attribut; sind davon keine mehr übrig, geht es mit den Geistigen weiter – sind auch diese aufgebraucht, ist der SC endgültig dem Tier verfallen und der Spieler holt sich einen neuen Charbogen. Gezählt werden hierbei aber bereits die *möglichen* Attribute, nicht nur die *vorhandenen* – sprich: zunächst verliert man die Fähigkeit, das Maximum in der jeweiligen Kategorie zu erreichen.

Im Sinne des Spieles und für die Atmosphäre des Clans wird von dir als Spieler erwartet, dass du dich schminkest und deine Tiermerkmale zeigst. Natürlich ist es okay, 1-2 Tiermerkmale zu haben, die man halt einfach nicht sieht (*Schuppen auf der Brust, Klauen an den Füßen etc.*), aber du solltest klar als Gangrel erkennbar sein und deine Tiermerkmale mit Stolz tragen. Unnötig zu erwähnen, dass durch dieses *Animal Feature* natürlich keinerlei Vorteile für den Gangrel entstehen dürfen...

Rollenspiel: Knie niemals. Sei höflich, aber stolz. Sei respektvoll, aber nicht unterwürfig. Ihr seid nicht so sehr auf die Stadt angewiesen, wie die anderen Kainskinder, zeigt dies ruhig. Seid ruhe- und rastlos. Ehre ist euch wichtig, also vergebt euer Wort nicht leichtfertig. Ebenso schätzt ihr Mut, aber auch eine gut erzählte Geschichte. Nimm dir in deinem ganzen Gebaren

und Denken ein Tier zum Vorbild, von dem du auch die Mehrzahl deiner Tiermerkmale hast (*Studiere Shadowrun-Regeln (FanPro) zu Schamanen, da gibt's einige gute Ideen*) – dadurch betonst du die große Verwandtschaft der Gangrel zu den Tieren. Versuche immer tiermäßig zu wirken. Hocke dich auf die Zehenspitzen, laufe auf und ab wie ein gefangenes Tier, baue Knurrlaute in die Sprache ein. Tiermerkmale, die ihr aufgrund einer Raserei erhalten habt, können auch die Form von Verhaltensmerkmalen annehmen, z.B. schnüffeln, wenn ihr jemanden begrüßt oder auch den Stuhl zwei-, dreimal umkreisen, ehe ihr Platz nehmt.

Sei misstrauisch gegenüber Vorschlägen von Brujah zur Zusammenarbeit. Ja, Gangrel und Brujah haben viel gemeinsam – aber wenn man mit den Brujah gemeinsame Sache macht, hat man alle Clane gegen sich, mit denen sich die Brujah anlegen (*also alle*). Versuche dich als "*Landgangrel*" nicht in die Intrigen der Stadtkaimiten ziehen zu lassen. Denke dich gegenüber anderen Gangrel als Wolf, denn die Gangrel folgen den Rudelgesetzen der Wölfe. Sei unabhängig, aber achte den jeweiligen lokalen Alpha. Verteidige deinen Rang im Rudel unerbittlich. Als Landgangrel sei mystischer als die Stadtgangrel. Die World of Darkness ist eine magische Welt, und Vampire sind nicht die einzigen Übersinnlichen Wesen. Rede nicht über die Werwölfe, als seien sie Kumpels oder dir bestens bekannt. Selbst als Gangrel wirst du von den Werwölfen nicht derart akzeptiert, daß du weißt, was ein "*Ahroun*" oder ein "*Get of Fenris*" ist. Du hast –

als Landgangrel – vielleicht Geschichten gehört, dass die Werwölfe wie die Kaimiten in Clanen oder Stämmen organisiert sind, und dass sie alten germanischen und slawischen Göttern folgen (wie viele alte Gangrel auch) aber DAS WAR'S!

Rede niemals vom Wyrm. Das ist einfach nur peinlich. Wenn du nicht weißt, was das ist, versuche es nicht in Erfahrung zu bringen. Der Wyrm hat bei Vampire nichts verloren, und die ganz und gar ungermanische und unslawische Teilung der Welt in die drei Naturaspekte, von denen White Wolf in den Werwolf-Büchern faselt, schon grad gar nicht.

Sei mystisch, aber folge "realen" Quellen (*heidnische Schriften, Edda, Hexenglaube, lokale Märchen der Wenden, Sorben, Pruzzen, Litauer*).

Drohe häufiger, als tatsächlich zuzuschlagen. Wie ein Tier kämpfst du nur zum Überleben oder um Futter zu bekommen. Brutale Zur-Schau-Stellung nach Brujah-Stil liegt den Gangrel nicht. Du drohst, knurrst, fauchst, schüchterst ein oder verpasst mal einen Warnschlag – aber du spielst nicht.

Für die Gangrel wirft dies im Live-Rollenspiel das Problem auf, dass sie nun mal nicht wie "typische" Gangrel von Stadt zu Stadt reisen können und sich in Städten nur selten sehen lassen – immerhin spielt man seinen Charakter ja regelmäßig in einer Stadt, in der man als Spieler auch lebt.

Der einfachste Weg zur Lösung des Problems ist es, die gelebte Realität der Spiel-Beschreibung vorzuziehen. Im Klartext heißt das, dass allen White-Wolf-Gangrelbeschreibungen zum Trotz in den vergangenen 5-10 Jahren eine zunehmende

Verstärkung die Gangrel von Europa erfasst hat. Als Gangrel-Spieler solltest du dich entscheiden zwischen einem klassischen, im Wald hausenden Gangrel (*der dann eben in der Zeit zwischen den Sessions durch die Wälder streift*) oder einem Stadtgangrel

(Vorsicht vor diesem Wort: Regelfüchse können dies mit der "offiziellen" Bezeichnung einer bestimmten Art von Sabbat-Gangrel verwechseln – trotzdem ist der Name treffend und sollte verwendet werden).

Ansonsten gibt es wenig Einheitsliches über das Spiel der Gangrel zu sagen – vielleicht der überzeugendste Grund, sich sehr genaue Gedanken über deinen Charakter und seine Empfindungen über die Erschaffung als Vampir zu machen. Üblicherweise nämlich erschafft ein Gangrel, nachdem er sein zukünftiges Kind eine ganze Weile studiert hat, dieses einfach so – überraschend und kommentarlos – um es dann seinem Schicksal zu überlassen.

Auch du hast wahrscheinlich keine Erklärung erhalten, was mit dir geschehen ist, und alles selbst lernen müssen: Das Sonnenlicht schmerzt, dass du Blut trinken musst, wie man jagt, welche Gesetze es gibt usw. Ein frischgeschaffener Gangrel ist praktisch die einzige Rolle, die man als neuer Spieler sofort spielen darf, denn der Charakter weiß über das ganze Spiel genauso viel wie der Spieler: ABSOLUT NICHTS!

Gangrel bemessen den Wert eines Kindes daran, ob es überlebt. Wenn ein Kind seine Erschaffung und die Zeit danach überlebt, erfolgt – wiederum unangekündigt – eine rituelle Jagd durch alle

Gangrel der Gegend. Überlebt das Kind auch diese, wird es in den Reihen der Gangrel aufgenommen – zum Stolz des Erschaffers.

Dies sollte dir bewusst sein: Dir ist nach deiner Erschaffung NICHTS geschenkt worden, und das Gejammer der anderen Kainiten, wie schwer sie's doch haben, kann dich sehr erzürnen. Die verwöhnten anderen Kainiten haben von den Herausforderungen des Lebens keine Ahnung – DU aber weißt jederzeit, dass DU – aus DEINER EIGENEN Kraft – überleben kannst.

Und wenn du stirbst, hast du es nicht anders verdient.

Gewandung: Die wenigsten haben Zeit, Muße und Geld, um mit den aktuellen Modetrends Schritt zu halten. Praktische Kleidung, auch für die Wildnis außerhalb der Städte ist angesagt. Aufgrund ihres meist nomadischen Lebensstils bevorzugen sie praktische und haltbare Kleidung. Bei der Zusammenstellung der Tiermerkmale, dem Besorgen von Vampirzähnen, Tiraugen-Kontaktlinsen, Klauen, Perücken, Schminke etc. sind dir die SL und die anderen Spieler gerne behilflich (*da haben sich einige Tips angesammelt im Laufe der Zeit*).

Auf jeden Fall solltest du dir – so du Protean 2 oder mehr hast – ein paar Klauenhandschuhe kaufen oder basteln, die du leicht an- und ausziehen kannst. Diese benötigst du zur Darstellung deiner Wolfsklauen – ohne Klauenhandschuhe kannst du Wolfsklauen nicht einsetzen!!!

Ziele:

Jeder Charakter hat eindeutige Ziele, die er durchzusetzen versucht.

Wenn es eine jener ruhigen Sessions ist, sollte dies jedem Spieler Aufforderung sein, mit seinem Charakter aktiv zu werden – z.B., indem man versucht, seine Ziele zu verfolgen. Unabhängig von den individuellen Zielen deines Charakters gibt es bestimmte Zielsetzungen, die als "clanstypisch" gelten können (*Überleben, Ehre, Unabhängigkeit*) und die dein Charakter ZUSÄTZLICH zu seinen eigenen Zielen verfolgen sollte.

Neonaten:

Gangrel-Neonaten sind sehr allein, und das nicht immer absichtlich. Die Welt der Vampire – das ist SEHR wichtig – ist den Neonaten von Clan Gangrel noch sehr fremd. Viele kennen nicht einmal alle Clane, und das meiste wissen sie nur vom Hörensagen. Das einzige, worauf sich ein Neonate verlassen kann, ist er selbst. Bündnisse und Freundschaften bleiben distanziert, denn du weißt: Im Zweifel bist du auf dich gestellt, und für jeden Freund, den du hast, kommen dessen Feinde gratis mit dazu. Über die Ancillae und Ahnen des Clans wissen die Neonaten meist nichts, sind aber dankbar, wenn ihnen Rat zuteil wird. Typische Ziele für Gangrel-Neonaten sind:

Überlebe. Die meisten jungen Gangrel wissen noch nicht, was sie eigentlich sind. Versuche, deine neue Existenz zu begreifen und zu erfüllen. Mache den Clan stolz auf dich. Die europäischen Gangrel geben durchaus einiges auf Hierarchien im Clan (wenn *auch längst nicht so viel wie die anderen Clans*). Bei

den Gangrel zählen nur Taten. Wenn deine Taten des Respekts würdig sind, wirst du Respekt erhalten.

Verteidige dein Revier. Gangrel-Neonaten, besonders Stadtgangrel, müssen damit fertig werden, dass ihnen eigentlich nichts gehört. Da die meisten materialistisch erzogen wurden, müssen sie mit dem Neid gegenüber den Besitzümern der wohlhabenden Clane fertig werden. Üblicherweise schlägt sich dies in der Inbesitznahme eines *Reviere* (z.B. *eines Parks, oder auch eines Großstadtreviere*) nieder, dass sie mit Vehemenz verteidigen.

Ancillae:

Die Gangrel-Ancillae sind vor allem am Clansfrieden interessiert. Sie sind nicht so verunsichert wie die Neonaten, aber auch nicht so weit von den Geschäften der anderen entfernt wie die meisten Ahnen. Ancillae tendieren dazu, aktionsorientiert zu denken und zu handeln, denn Stolz sind sie auf das, was sie schon überlebt haben. Typische Ziele sind:

Als Söldner arbeiten. Die Ancillae sind abenteuerlustig und suchen den Thrill. Deshalb verkaufen sie ihre Dienste an diejenigen, die ihren Preis bezahlen. Um das Geld geht es ihnen weniger als um den Kick.

Feinde bekämpfen. Wer für die Camarilla einsteht, bekommt es bald mit den vielen Feinden der Camarilla zu tun. Den abenteuerlustigeren Gangrel-Ancillae passt das vorzüglich, können sie hier doch ihre Kräfte messen.

Die Schwachen schützen. Einige Gangrel setzen ihre Kräfte zum Schutz von Schwächeren (*Kainiten oder*

Sterblichen) ein. Viele konzentrieren sich hierbei auf einen bestimmten Schützling.



Verlasse dich nicht auf diese Welt: Sie ist Schaum, der zusammenfällt.

Matthias Claudius (1740-1815)

Gründer: Malkav

Hintergrund: In jedem Kainiten brennt der korrumpierende Odem einer wahnsinnigen Bestie, die im Geiste eines jeden Kainiten ihre Wunden hinterlässt, unterdessen sie ihm je nach Gestalt des Blutes auch magische Kräfte zukommen lässt. Den Malkavianern schenkt die Innere Bestie Weisheit, Einsicht und Wahnsinn. Während die Schwachen Barrieren errichten, um ihren Verstand nicht zu verlieren, schwelgen die Malkavianer in ihrem Wahnsinn, begierig jeden wahnsinnigen Impuls auskostend und tiefer und tiefer in den Irrsinn stürzend. Schon zu ihren Lebzeiten besaßen die Auserwählten dieses Clans eine verschobene Realitätswahrnehmung, die sich im Schaffungsprozess zu einem Bewusstseinszustand wandelt, der im allgemeinen als Wahnsinn bezeichnet wird. Die meisten Kainiten neigen dazu, sie als verrückt und irrelevant abzutun, auch wenn es sie nervös macht, dass Malkavianer immer wieder tiefe Einblicke in Zusammenhänge zu haben scheinen, von denen sie auf keinen Fall etwas wissen dürften. Sie selber behaupten, dass es ihnen gelungen ist, die Grenzen des menschlichen Verstandes zu

MALKAVIANER – der Clan des Mondes

überwinden und damit auch geistig die Weiterentwicklung zum Kainiten als eine höhere Lebensform vollzogen zu haben. Sie gelten als die "WildCard" im Machtgefüge der Camarilla.

Die Malkavianer lachen über die Intrigen der anderen Kainiten ganz so, wie Erwachsene über die Lallsprache und die Spiele der Kleinstkinder lachen. Die Malkavianer spielen mit den anderen Kainiten, um sich zu amüsieren, aus keinem anderen Grund.

Im Angesicht des Wahnsinns ist jeder Titel, jeder Status, jeder ach so hart erkämpfte Machtgewinn der anderen Clane völlig unsinnig. Was interessiert es dich, wer Prinz ist, wenn du jeden Abend erst deine Füße einfangen musst, um die Wohnung verlassen zu können? Die Malkavianer wissen, dass nur im Wahnsinn Wahrheit liegt. Die Halluzinationen und wirren Träume sind nicht das Kranke, sondern Einsichten in die wahre Gestalt der Welt und diese ist nur Zustand, nur Traum, nur weiche Masse, nur eine Seifenblase, nur Illusion, nur ein Hirngespinnst – und diejenigen, die an die Realität glauben, sind die wahrhaft Wahnsinnigen. Als Malkavianer bist du frei. Frei von Clansintrigen, von Statuskämpfen, von der Schwerkraft, vom Tod, von allen Zwängen – du bist allein mit deinem Wahnsinn.

Willkommen in der größten Show der Welt!

Clanprestige: Man kann nicht wirklich sagen, was einen Malkavianer über seine Gefährten stellt – die Stellung innerhalb des Clans variiert von Nacht zu Nacht und der Malkavianer, dem heute noch alle folgen, kann Morgen schon gemieden werden...

Es macht –wenn überhaupt– nur für die „Mondkinder“ Sinn und wie es scheint, noch nicht einmal für alle unter ihnen...

Eine Richtlinie kann sein, dass jemand, der etwas außergewöhnliches vollbringt (z.B. einen Prinzen dazu zu bringen, Gäste in Unterwäsche zu empfangen oder einen Hüter des Elysiums ein Bild in Fingermalfarben aufzuhängen) oftmals Ansehen unters seinen Clansbrüderm/-Schwestern gewinnt. Sonst scheint das System des Prestige bei den Malkavianern eher eine fast schon aberwitzige Parodie der Methode der anderen Clans zu sein.

Clansdisziplin: Auspex, Verdunklung, Beherrschung, (ausserhalb des Clans ist nichts über Irrsinn bekannt)

Clansvorteil: Da kein Kainit gerne zugibt, von den Malkavianern hereingelegt worden zu sein, und weil "die für ihren Wahnsinn ja nichts können", werden Malkavianern viele Dinge verziehen, für die andere den Kopf verlieren würden. Sie haben also ein gewisses Maß an Narrenfreiheit. Außerdem erhalten Malkavianer durch ihren Wahnsinn zuweilen unerklärliche Einsichten in die Psyche anderer Charaktere, allerdings nur, damit du dem betreffenden Charakter besser zusetzen kannst, nicht um das Geheimnis herauszububbern oder für deinen Statusaufstieg zu verwenden. Die Malkavianer scheinen durch ein Netzwerk miteinander verbunden zu sein. Doch wo, wie und was verstehen nur die Malkavianer selbst.

Clansschwäche: Der Clannachteile besteht in einer bestimmten Art des Wahnsinns, die dem Kainiten durch Malkavs

Blut zuteil wurde und die er demzufolge nie wieder loswerden kann - sie haben automatisch eine permanent aktive Geistesstörung, die durch WP nicht ignoriert werden kann: Wähle deinen Wahnsinn mit Bedacht! Er ist der zentrale Aspekt und Wesenszug deines Charakters! Bitte vermeide die gespaltene Persönlichkeit als Art des Wahnsinns; sie wurde einfach schon viel zu häufig genommen und wirkt daher witzlos und abgegriffen. Bedenke außerdem, dass dein Charakter trotz seines Wahnsinns spielbar bleibt – lass aber deinen Wahnsinn immer wieder mal richtig krass hervorbrechen, damit ihn alle mitbekommen. Malkavianer sind bekannt für diese "Schübe". Viele Malkavianer sind über Strecken völlig normal, um dann an bestimmten Abenden oder bei bestimmten Auslösem völlig auszuklinken – oftmals für längere Zeit. Du solltest deinen Clannachteil zur Akzentuierung von Sessions verwenden: Wenn einmal wenig los sein sollte, ist dies deine Gelegenheit, den Wahnsinn deines Charakters auszuleben und zum zentralen Thema des Abends zu machen. Von dir als Malkavianer-Spieler wird mehr verlangt als von den meisten anderen, und es kann bisweilen für dich selbst unheimlich werden, dich einfach fallenzulassen – aber es ist eine der aufregendsten Rollen überhaupt!

Rollenspiel:

Er ist vielleicht einer der missverstandenen Clans überhaupt, obwohl sein Potential eine Größe besitzt, mit der nur wenige andere mithalten können. Nur weil alle anderen glauben, dass die Kinder des Mondes verrückt sind, bedeutet das nicht, dass dem auch wirklich so ist. Ja, jeder „Malk“ hat eine Geistesstörung – aber das macht sie letztlich nicht mehr oder weniger verrückt, als andere. Ihr Wahnsinn bedeutet auch nicht, dass sie nicht in der Lage sind vernünftig oder normal zu handeln - nun, was sind eigentlich die Hauptprobleme mit Malkavianern? Entweder sind sie einfach zu süß und schnuckelig (*uns allen kommt das Bild von dem Teddybärhausschuh tragenden, vor sich in Babysprache hinstammelnden 45-jährigen Teletubby in die Gedanken*), oder ihr Wahnsinn wird mit einer Hingabe ausgespielt, die nach kurzer Zeit extrem auf die Nerven geht. Es gibt unzählige Beispiele des "Cute Babe in the Woods", "Little Neighbourhood Psycho" oder "Raving Lunatic". All diese Konzepte - um nicht zu sagen, "Karikaturen eines Irren" - verhindern jedoch drei Dinge, die eigentlich extrem wichtig wären und die jeden wahnsinnigen Schurken der guten Literatur- und Filmgeschichte und auch mehrere Persönlichkeiten der realen Welt, die definitiv einen Geistes Schaden hatten, so verdammt erschreckend machen:

- Geistesstörungen sind nicht komisch
- Eine Geisteskrankheit ist vielleicht das beängstigendste, was sich die menschliche Psyche ausmalen kann
- Geistig Kranke sind oft sehr intelligent und subtil

Für dich als Malkavianer bedeutet das, dass du neben dem eigenen Wahnsinn auch dafür zu sorgen hast, dass die Malkavianer als solche ihre Aura des Unnahbaren, Fremden, ANGSTEINFLÖSSENDEN haben und erweitern.

Es ist im Prinzip recht schwer – wenn nicht unmöglich – etwas ganz und gar clansuntypisches zu spielen, da es im engeren Sinne – abgesehen vom Wahnsinn – nichts malkavianertypisches gibt.

Theoretisch kannst du alles spielen, alles anziehen, alles darstellen – aber um das Gefühl der Malkavianer zu verbreiten, bedarf es durchaus einiger Malkavianer, die absolut krank, angsteinflößend und entsetzlich sind. Die große Gefahr beim Darstellen eines Malkavianer ist, lächerlich zu wirken. Wer aber schon mal mit Wahnsinnigen zu tun hatte, der weiß, dass diese vor allem angsteinflößend sind. Da sie sich unserer normalen Einschätzung von Verhalten entziehen, bewegen wir uns im Umgang mit vielen psychisch Gestörten auf sehr dünnem Eis – und diese ständige Unsicherheit, was als nächstes passiert, verunsichert uns. Die Malkavianer sind hier noch einen Zacken schärfer: Um die anderen Kainiten zu verspotten und ihnen den Wahnsinn als solchen und den

verleugneten Wahnsinn des einzelnen Kainiten bewusst zu machen, zielen die Malkavianer ganz bewusst auf diese Ängste ab und spielen mit ihnen. Im Gegensatz zu einem "gewöhnlichen" psychisch Kranken also, der uns starr vor Angst werden lässt (bis wir uns abwenden und flüchtend aus der U-Bahn steigen), geht der Malkavianer ganz bewusst auf diejenigen zu, der am meisten Angst hat, und schreit diesen an, schickt Visionen in dessen Hirn und erzählt ihm beiläufig, dass seine Mutter in vier Tagen sterben wird, denn Malkavianer sind GRAUSAM, weil sie nicht an diese Realität glauben. Weil sie wissen, dass wahre Einsicht nur durch Wahnsinn kommt – und deshalb versuchen sie, Wahnsinn zu verbreiten. Als Malk mussst du versuchen, herauszufinden, was die anderen zum „ticken“ bringt, woran sie ihr Leben und ihren Verstand klammern – und dann nimmst du ihnen diesen nutzlosen Tand weg und lachst, wenn sie losheulen nach ihrem Spielzeug.

Angst und Hass sind dein Werkzeug, denn sie sind die süße Nahrung für allen Wahnsinn der Welt.

Schau dir die Filme "Rainman", "Einer flog über das Kuckucks Nest", "Shining", "Fight Club", "Schlafes Bruder", "Der Totmacher", "Blue Velvet" und "Dark City" ein – am besten mehrmals. Beachte, wie die Schauspieler es schaffen, den Wahnsinn darzustellen: Durch Sprache, zuckende Finger, aufgerissene Augen, "falsche" Betonung von Stimmungen, Körperhaltung etc.

Durchbrich die natürlichen Empfindlichkeiten der anderen Charaktere – gehe dicht an sie heran, berühre sie beim Reden, lecke ihre Hände etc.

Flüstere, wenn es laut ist, schreie, wenn es leise ist, erschrecke mit Kontrasten. Erzähle anderen Charakteren unter dem Mantel der Verschwiegenheit "Wahrheiten" über ihre Freunde oder Feinde, die sie nicht leicht überprüfen können – und die du dir gerade ausgedacht hast. Streue ab und an Wahrheit ein. Kenne deine Grenze! Wenn du auf einem Empfang einem Ahn ins Gesicht spuckst, ist das Maß der Toleranz durch den Clansvorteil überspannt! Rede mit dir selbst, auch tonlos. Blicke erschreckt "nichts" an. Wann immer du (auch als Spieler) einen irrationalen Impuls verspürst, etwas zu tun, TU ES! Gewöhne dir "Macken" an – eine schräge Kopfhaltung, einen Sprachfehler, ständiges Händereiben oder -zucken. Wenn du lachst, lache laut, irr und hysterisch meckernd. Lache oft. Nein, noch öfter. Wirke nicht lächerlich, sondern furchteinflößend! Wirke nicht lächerlich, sondern erschreckend! Wirke nicht lächerlich! Ach ja, ganz wichtig: wirke nicht *lächerlich*!

Wenn die Leute meinen, dich zu kennen, variiere deinen Wahnsinn oder sei mal absolut normal. Bleibe undurchschaubar. Erkläre nichts. Erläutere den anderen, dass die Welt nicht real ist, verstricke dich in Widersprüche und leugne dann, was du gesagt hast, und wiederhole es wortgetreu noch mal. Die anderen können in Wortduellen nicht gewinnen. Notfalls leugne die Existenz deiner Gesprächspartner und wende dich einem Unsichtbaren zu.

Gut, was helfen nun die obigen Erkenntnisse beim Spielen eines Malks - man kann aus ihnen immer noch schrecklich nervige und komische Gestalten machen. Noch wichtiger, wie wendet man das oben genannte an und welchen Einfluss könnte es auf einen (und die) Malkavianer haben. Einige Antworten mag dieser Players Guide geben, der in folgendem Stil gehalten ist: Factum (*oder Frage*), Erläuterung (*oder Antwort*).

Ein Ende der oben genannten Stereotypen?

Bei genauerer Betrachtung, ja, zumindest für den "Cuty Malk". Wieso sollte ein Malkavianer mit kindlicher Regression ständig im Pyjama durch die Gegend laufen? Er ist 99% der Zeit vollkommen normal, und wenn die Regression zuschlägt, wird er keine Zeit haben, sich umzuziehen. Dem Rest dürfte weiter unten der Gar aus gemacht werden.

Wie spielt man eine Psychose denn richtig aus?

Nun, einen Geisteskranken zu spielen heißt, eine enorme Aufgabe zu bewältigen. Man kommt zu leicht in Versuchung, der Geisteskrankheit zu viel Zeit zu opfern, und zu stark auszuspielen. Spieler und Spielleiter sollten sich separat zusammensetzen, um die Geistesstörungen des Malkavianers durchzusprechen. Sie legen Auslöser und Verhaltenweisen gemeinsam fest. Der Spieler überlässt dem SL von nun an die volle Kontrolle über das Auslösen der Geistesstörung. Nur wenn der Spielleiter das "Zeichen" gibt, tritt die Psychose zu Tage. Das dürfte Auswüchse vermeiden. Es sei denn

er kann verantwortungsvoll umgehen, d.h. Im Spiel kann die SL dann auch bestimmen, dass sie den Auslöser angibt, sofern es überhand nimmt.

EIN MALKAVIANER SOLLTE NIEMALS NUR FÜR SEIN DERANGEMENT LEBEN!

Wie schon gesagt: Geistesranke sind 99% der Zeit normal.

Dummheit:

Ein weitverbreitetes Vorurteil über Geistesranke ist, dass sie dumm wären - und so werden sie auch häufig dargestellt. Fakt ist, dass Menschen mit Psychosen oft hochintelligent und sensibel sind. Ein schlichter Geist verträgt wesentlich mehr als ein intelligenter. Will heißen: Malkavianer sind nicht dumm! Sie machen keine dummen idiotischen Witzchen vom Niveau eines pubertierenden Jüngling!

Do not prank:

Niemand hat bisher erklären können, warum ein Rechtsanwalt, der zum Malkavianer geworden ist, auf einmal zum schlechte Scherze reißenden Ungeheuer werden sollte. Tatsache ist - sie werden es normalerweise nicht. Psychosen bedeuten in den seltensten Fällen Pranks - und wenn, sollten sie zum Konzept und den Geisteskrankheiten des Malkavianers passen (sehr gute Konzepte für Prankster sind der Joker und der Riddler aus der "Batman animated TV series" - und ihre Scherze sind nicht komisch!). Jede Person will ernst

genommen werden! Auch ein Malkavianer! Dumme Streiche können ein Charakterkonzept zerstören!

I'M NOT MAD!:

Ein Malkavianer, der sich selbst als wahnsinnig bezeichnet, ist kein Malkavianer! (Schließlich kennt er die Wahrheit: alle ANDEREN sind IRRE!!! Ein Malkavianer ist 99% normal, sehr normal, ein Vampir wie jeder andere - bis seine Psychose zuschlägt.

Der Clan Malkavian???:

Wahnsinnige sehen sich nicht als wahnsinnig, ergo hält kein Malkavianer sich für einen Malkavianer oder denkt, sein Clan sei nicht geisteskrank oder hält sich für den einzig normalen seines Clans. Die möglichen Auswirkungen dieser simplen Erkenntnis (die schon in Vampire 2nd. Ed. stand) sind eine interessante Herausforderung für die entscheidenden SC..

Nicht alle sind Propheten:

Eigentlich sind sogar die wenigsten Malkavianer Propheten. Es scheint sich nämlich schön langsam ein neuer Trend breitzumachen (vielleicht durch die Einführung des WW Signature Charakters Anathole). Auf einmal entdeckt jeder Malkavianer seine prophetische Seite. Dies hier soll nichts weiter sein, als Malkavianer vielseitiger zu machen. Nur weil ein neuer Trend da ist heißt es noch lange nicht, dass er gut ist.

Geistesranke vs. Psychopaten, oder: Die Wahl der Geistesstörung:

Nicht jeder Malkavianer ist ein Massenmörder a la Hannibal Lecter oder Jack the Ripper. Ein Fakt ist, dass solche Konzepte die Spielmöglichkeiten sogar sehr einschränken! Natürlich, es gibt diese wenigen Fälle, in denen ein Geisteskranker dermaßen von seiner Psychose kontrolliert wird, dass er nichts anderes mehr machen kann! Dennoch:

Extrem psychopatisch veranlagte Malkavianer haben nur sehr kurze Lebensspannen, oder sie sind sehr alt.
DER MALKAVIANER MUSS SPIELBAR BLEIBEN, DAMIT ALLE IHREN SPASS HABEN!!!

Bestimme Geisteskrankheiten wirken dem direkt entgegen! Bevor man beginnt einen Malkavianer zu spielen, sollte man sich deshalb immer mit dem Spielleiter kurz schließen, wie weit man mit ihm gehen, wie psychopatisch veranlagt, und wie unspielbar er sein darf. Malkavianer, die nur noch für ihr Derangement leben, oder schon so viele und so heftige haben, dass sie nichts anderes mehr machen können, sind zwar gute NSCs, aber sehr beschränkende, kurzlebige und schwache SCs!

Tips, wie man einen furchteinflößenden Malkavianer spielt:

(Das Original stammt von der offiziellen "Vampire Mailing List" - es fasst im Grunde genommen noch einmal alles Oben geschriebene zusammen. Trotzdem ist es sehr empfehlenswert, es zu lesen.)

- Wenn die Geistesstörung durchbricht; mach keine Späße. Wahnsinnige haben keinen Sinn für Humor.
- Wirke normal. Die wirklich angsteinflößenden Dinge sind gleichzeitig erschreckend und vertraut.
- Sei verständnisvoll, hilfsbereit und hilf, Probleme zu lösen. Sie werden es nicht von einem Malkavianer erwarten und es wird sie sehr verstören, wenn du Recht hast.
- Lies ein paar Bücher über Psychologie.
- Lies ein paar Bücher über "forensic profiling" (*Arbeitsmethode eines "Profilers", der Serienmörder jagt und sie dadurch, dass er sich in ihren Geist hineinversetzt, zu stellen versucht.*)
- Lies "Roter Drache", "Das Schweigen der Lämmer" und "Hannibal" oder „Shining“.
- Sei ruhig, wenn du auf Bedrohungen von außen triffst. Von Zeit zu Zeit kann Wahnsinn stark machen.
- Lege die Samen des Wahnsinns und des Chaos, wo auch immer du hin gehst. Sei das Auge des Sturms.
- Sprich mit ruhigem Ton und lass deinem Wahnsinn niemals offen freien Lauf. Sei normal, auch wenn du an den seltsamsten Orten gesehen wirst.
- Zeige niemals auf dich selber und sage "Ich bin Malkavianer". Das heißt ungefähr soviel wie: "Nehmt mich nicht ernst".

- Augenkontakt! Lass es jeden mit Dominate bereuen, der in deinen Geist eingedrungen ist.
- Spiel erst auf deiner Geige, wenn Rom wirklich gut und anständig brennt.
- Einige Geistesstörungen sind spielbarer als andere, wähle deine mit Bedacht.
- Wähle dir etwas aus, das dich so über den Rand kippen lässt, dass du bereit bist zu töten. Wähle etwas einfaches, aber nicht alltägliches. Wenn du fast immer ruhig und normal aussehst, wird es die anderen um so mehr schockieren, wenn du wirklich ausrastest. Malkavianer, die zu oft ausflippen, werden normalerweise aus dem Spiel ausgeschlossen.

Gewandung: Erlaubt ist was gefällt, von schreiend bunt bis stockkonservativ. Nutze Schminke, Schmuck und Kleidung, um anderen Angst einzujagen. Schon dunkel geschminkte Augen oder schwarzer Lippenstift kann viel dazu leisten, dich fremd erscheinen zu lassen, und auch dir eine gewisse Distanz zu dir selbst zu ermöglichen.

Ziele: Unabhängig von den individuellen Zielen deines Charakters gibt es bestimmte Zielsetzungen, die als "clanstypisch" gelten können (*Die wahre Bedeutung des vermeintlichen Wahnsinns entschlüsseln*, *erkennen*) und die dein Charakter ZUSÄTZLICH zu seinen eigenen Zielen verfolgen sollte.

Neonaten: Die jungen Malkavianer kämpfen oft noch gegen ihren Wahnsinn – ein Kampf, den sie nicht gewinnen

können. Haben sie ihren Wahnsinn erst durch den Kuss erhalten und waren vorher völlig normal, sind sie meist völlig traumatisiert und verzweifelt – übrigens eine Rolle, die bislang kaum jemals gespielt wurde. Typische Ziele für Malkavianer-Neonaten sind:

Kontrolliere deinen Wahnsinn. Du versuchst verzweifelt, deinen Verstand nicht zu verlieren oder wenigstens ein Gleichgewicht zwischen Wahnsinn und Normalität zu erreichen. Völlig die Kontrolle zu verlieren erschreckt dich zu Tode, und alles wird dadurch schlimmer, dass die Älteren deines Clans deine Versuche verlachen und sagen, dass es für dich nur Erlösung im Wahnsinn gibt.

Mache den Clan stolz auf dich. Da niemand außerhalb deines Clans dich wirklich verstehen und akzeptieren kann, versuchst du alles, um von deinem Clan akzeptiert zu werden. Dies versuchst du durch mutige Stunts, durch gewagte Plots, durch Verwirrung anderer Kainiten und durch Initiierung von Chaos und Verwirrung, wo immer du bist.

Ancillae:

Diese Malkavianer sind zumeist die offensichtlichsten "Scherz-Treiber". Obgleich alle Ancillae ihre Späße mit den anderen Kainiten treiben, sind einige Ancillae wahrhaft erschreckend krank. Ancillae arbeiten oft innerhalb der Camarilla, wechseln aber auch zuweilen frei zwischen den Fraktionen. Typische Ziele sind:

Verbreite Chaos in der Camarilla. Das macht echt viel Spaß. *Hihii*. Für gewöhnlich verbreitest du Zwist und Hader durch feine Intrigen, aber du greifst

auch zu härteren Mitteln. Gerüchte der Sabbatschaft über einen völlig camarillatreuen und statusbewußten Kainiten verstreuen und ihm dann zusehen, wie er sich vor dem Prinz windet, kann sehr unterhaltend sein. Ungeheuer viel Spaß macht es auch, anderen Kainiten Status zu rauben – sie kribbeln und krabbeln dann starrhalsig wie Insekten zurück nach oben. Dann kann man sie wieder runterschubsen. Unglaublich. Hihi.

Treibe die jüngeren Malkavianer in den Wahnsinn. Je eher diese armen Trottel aufgeben, sich gegen den Wahnsinn zu sperren, desto besser. Du warst auch mal jung, und deine Ahnen haben dich komplett irre gemacht und dich so befreit. Du wirst den Jüngeren helfen, wahnsinnig zu werden – egal, wie sehr sie sich dagegen sträuben.

NOSFERATU – der Clan der Verborgenen



Das Leben ist eine Krankheit, die ganze Welt ein Lazarett, und der Tod unser Arzt.

Heinrich Heine (1797-1856)

Gründer: Absimillard

Hintergrund: Die Nosferatu leiden unter einem Fluch, der sie nach der Schaffung äußerlich immer weiter entstellt. Ein Mensch, der von einem Nosferatu erschaffen wird, wird einer entsetzlichen Veränderung unterworfen. Seine Gesichtszüge werden zu einem monströsen Zerrbild ihrer selbst, Gelenke verlassen ihre angestammte Form, Haare wachsen an unmöglichen Orten oder verschwinden völlig, und der Körper gibt einen entsetzlichen Gestank von sich, der sich durch nichts übertünchen lässt.

Der ganze Vorgang, der oft sehr lange dauert, ist so schmerzvoll, so entsetzlich, dass die Nosferatu den Kuss der Verdammnis nur an jene weitergeben, die schon verstümmelt sind, psychisch, physisch oder emotional. Die Erschaffung ist zu entsetzlich, um sie wertvollen menschlichen Wesen anzutun – deshalb ist die Erschaffung zum Nosferatu ein dunkles Geschenk, eine zweite Chance für die, die in ihrem Leben versagt haben.

Dies hat sie zu Außenseitern in der Gesellschaft aber auch zu Meistern der Tarnung und der Heimlichkeit gemacht. Es hat sie gelehrt, ihr Augenmerk auf innere und bleibende Werte wie persönliches Ehrgefühl und das Sammeln von Wissen zu richten und sich dabei nicht von Äußerlichkeiten beeindrucken zu lassen.

Diese Eigenschaften, gepaart mit dem außergewöhnlich starken Vertrauen und der Loyalität zwischen den Mitgliedern des Clans und dem Umstand, dass sie sich den Untergrund und die Kanalisation als ungestörtes Refugium gesucht haben, haben dazu geführt, dass sie als Informanten für die Camarilla unentbehrlich geworden sind. In Konfliktsituationen zwischen den Clans sind sie meistens bemüht ihre Neutralität zu wahren.

Es ist erstaunlich, wie oft dieser Plan funktioniert – ein großer Teil der Nosferatu ist später mental wesentlich stabiler als die "normalen" Kainiten und konzentriert sich ganz auf die Reinigung der unsterblichen Seele, nun von allen körperlichen Eitelkeiten befreit.

Obleich Nosferatu durch ihre Kräfte unter den Menschen wandeln können, können sie doch nicht mit diesen richtig interagieren, denn sie sind zu verschieden. Untereinander finden die Nosferatu Freundschaft, Lachen, Kameradschaft, Mitgefühl und Weisheit – mit jenen außerhalb des Clans können sie auf Dauer nichts teilen.

Deshalb leben die Nosferatu weit entfernt von den anderen Kainiten und ihrer Eitelkeit, ihrem Wahnsinn zur Macht, ihren Exzessen.

Die ältesten der Nosferatu kommen kaum je noch mal nach oben, unterdessen die jüngeren doch zuweilen, vielleicht einmal die Woche, den Kontakt zu anderen Kainiten suchen, immerhin noch entfernt verwandt mit diesen.

Clanprestige: Ansehen unter den Verborgenen basiert vor allem auf Nützlichkeit und Verdienst. Diejenigen, die außergewöhnliche Arbeit für den Clan geleistet oder besonders heikle Informationen entdeckt haben (*welche später nutzbringend verwendet werden können, denn es gibt nicht wirklich einen hohen Bedarf für rein theoretisches Wissen*) gewinnen Beifall. Außerdem verbreitet sich der gute Ruf eines wohlangesehenen Vampirs sehr schnell weit und breit, da die Nosferatu in ständiger Kommunikation miteinander stehen. Natürlich gilt dies auch –wenn nicht noch schwerwiegender– für den Umkehrschluss: ein Nosferatu, der einen Informationsaustausch vermässelt, daran Schuld ist, der beim Lügen ertappt wird (*innerhalb wie außerhalb des Clans*) oder dem übrigen wissent- wie unwissentlich Clan falsche Informationen weitergibt, stellt sehr rasch fest, dass sein Name innerhalb weniger Stunden im gesamten *SchreckNet*™ durch den Schmutz gezogen wird. Mit einem Wort: Information!

Sie sind der Schlüssel, um Dein jetziges Prestige zu (er)halten, den Verlust von Prestige zu vermeiden und ggf. mehr Prestige zu bekommen. Die Nosferatu unterstützen Forschungsdrang und Wissensdurst - denn der Clan will, nein – vielmehr muss seinem Ruf

gerecht werden, einfach alles zu wissen, um zu überleben.

Information ist die "Währung", in der die Nosferatu ihre Geschäfte abwickeln - auch und gerade untereinander. Jeder Nosferatu ist bemüht –und von den Anderen Mitgliedern seines Baus angehalten- das Wissen zu mehrern, welches sie einerseits eifersüchtig hüten, andererseits gegen entsprechende Bezahlung (*in Form von Gefälligkeiten, anderen Informationen o.ä.*) nahezu jedem, der daran interessiert ist (*und bereit, den Preis zu zahlen*) zur Verfügung stellen. Kontrolliere deinen Pool von Informationen, indem Du nichts von ihnen preisgibst (*es sei denn, natürlich, die Information ist für das Wohlergehen des Clans notwendig, ein anderer Nosferatu fragt danach oder der Preis stimmt*).

Wenn Du beispielsweise erfährst, dass die Brujah einen Anschlag gegen den Ventrue-Prinzen planen, dann ist das eine schützenswerte, kostbare Information. Wenn jener Prinz eine recht gute Beziehung zu deinem Clan hat oder die Position des Clans innerhalb der Domäne von der Person des Prinzen abhängt, würdest Du sehr großen Ärger bekommen, wenn Du die Information nicht umgehend dem Clan gegeben hättest. Diskretion ist alles. Aber Achtung: Viele Informationen verlieren mit der Zeit an Wert! Dein Schatz an kostbaren Informationen ist ständig und unaufhaltsam dabei, zu zerfallen und in Deinen Fingern zu zerrinnen - also musst Du stets darum bemüht sein, neue Informationen zu sammeln. Lässt Du von diesem Streben ab, zerfällt der Wert Deines

Informationspools. Zerfällt der Wert, sinkt Dein Reichtum. Sinkt Dein Reichtum, werden andere Nosferatu Dich ausbooten und Du wirst nicht wenig Prestige –und damit Informationsquellen- verlieren.

Clansdisziplin: Tierhaftigkeit, Präsenz, Verdunklung

Clansvorteil: Den Nosferatu gehört der Untergrund. Demzufolge kann dich dort niemand angreifen, du bist also außerhalb der Treffen völlig vor Anschlägen sicher, außerdem kannst du in/an einem Kanaldeckel stehend können „*Fair Escape*“ ansagen und nur von anderen Nosferatu oder Verfolgern die sich wirklich in der Kanalisation auskennen (*und ehrlich wer kann das ausser den Nosferatu noch?*) noch aufgespürt/verfolgt werden Erwägungen, wie lange du noch gebraucht hättest, den Deckel zu öffnen, spielen keine Rolle – dies ist dein Clansvorteil.

Clansschwäche: Der Clannachteil ist natürlich das entsetzliche Aussehen der Nosferatu. Als Nosferatu hast du Aussehen NULL (*was nie gesteigert werden kann*). Dein entsetzliches Aussehen sollte immer erkennbar sein. Selbst wenn du dich via Obfuscate in der Öffentlichkeit bewegst und eigentlich normal scheinst, solltest du durch heruntergekommene Kleidung und etwas Schminke deine Clanszugehörigkeit deutlich machen – alleine schon für die ganzen Kaititen mit Auspex, die deine Tarnung durchschauen (*müssen*). Im trauten Kreis der Kaititen, wo die Maskerade nicht gefährdet wird, zeigen die Nosferatu offen ihr wahres Gesicht – und

auf dieses solltest du einige Arbeit verwenden oder eine geeignete Maske tragen (*Tips zu Schminke und Maskierung geben dir gerne die SL und auch die anderen Spieler*).

Rollenspiel: Nosferatu zu sein heißt immer, der ganze Clan zu sein. Die Verbindung zu den anderen Nosferatu ist sehr eng, sie sind deine Familie, deine Freunde, sie sind alles, was du hast. Untereinander sind Nosferatu von ausgezeichnete Höflichkeit und Gastfreundschaft, und alles Wissen wird gerne weitergegeben. Obgleich sie sich wenig mit anderen Kainiten abgeben, sind die Nosferatu am besten über die Geheimnisse der Kainiten und der Stadt informiert. Aus dem Dunkel lauschen sie und erfahren so selbst von den dunkelsten Geheimnissen. Sei also stets aufmerksam, merke Dir so viel wie irgend möglich, nutze dazu Stift & Zettel oder Diktiergerät. Halte dich etwas abseits von den anderen, außer Du willst es anders, die dunklen Ecken und der tiefe Schatten sind dein Freund und Verbündeter. Sage nie: „*Das weiß ich nicht!*“, selbst wenn es die Wahrheit wäre. Und lass dich nie auf eine Lüge ein, versuche so zu formulieren, dass der Fragende das versteht, was er hören will oder lass gewisse Teile der Geschichte einfach aus. („*Ja, man habe gehört, dass...*“)

Höflichkeit ist für deinen Clan bestimmt, die anderen sollen dich nehmen, wie du bist, denn sie sind es, die deine Informationen brauchen. Jenes Wissen geben sie – gegen den rechten Preis – heimlich und vertraulich weiter, denn die Nosferatu wissen, dass

sie gegen alle Clane alleine stehen, und dass es der Untergang des ganzen Clans Nosferatu wäre, sich zu tief in den Jyhad der anderen Kainiten verstricken zu lassen. Aus diesem Grunde bekleiden Nosferatu fast nie öffentliche Posten oder gar Prinzenämter (häufiger jedoch den Sheriffsposten), zufrieden damit, über weitreichende unterirdische Komplexe uneingeschränkt zu herrschen. Als Nosferatu musst du Distanz zu den Dingen wahren. Schaffe dir aber auch Gründe, mit anderen Kainiten zu interagieren, denn selbst wenn der schweigende, isolierte Nosferatu der Archetyp des Clans ist, so ist diese Rolle für das Live-Rollenspiel doch VÖLLIG ungeeignet und wird dich sehr schnell langweilen. Erfahrungsgemäß kommt niemand "einfach so" auf dich zu und zieht dich ins Spiel. Um also auf deine Kosten zu kommen, musst du dich selbst engagieren und dich beteiligt halten.

Wie aber soll das gehen, bei aller Zurückhaltung? Ganz einfach:

Sorge nur dafür, niemals, niemals, niemals im Mittelpunkt zu stehen. Spiele isoliert mit einzelnen Kainiten, drifte von Gruppe zu Gruppe, ziehe dich mit einzelnen Kainiten in die Dunkelheit zum Gespräch zurück, stehe abseits und lausche aufmerksam, folge dem, der wegläuft, und rede mit ihm. Lausche, merke dir Geheimnisse, versuche das Rätsel aller Intrigen zu entschlüsseln und das Wesen der Kainiten zu begreifen, und suche dir einige wenige Kainiten, mit denen sich ein gedanklicher Austausch lohnt. Zu den anderen sei höflich, auf dass sie dich in Ruhe lassen. Für das Nosferatu-Feeling

sieh dir die Filme "Dark City", "Nosferatu" (mit Klaus Kinski), "Edward mit den Scherenhänden", "Batmans Rückkehr" (wegen Danny DeVito als Pinguin), "Blade" (nur wegen dem Archivar), die TV-Serie "Kindred – The Embrace" und die TV-Serie "Die Schöne und das Biest" an.

Sei in allem, was du tust, zurückhaltend und etwas scheu. Je grauenhafter du aussiehst, desto sanfter sollte dein Nosferatu sein. Sprich warm und zärtlich, sei verständnisvoll und gütig, treibe die Diskrepanz zwischen Aussehen und Sein auf die Spitze. Horte Informationen und schreib sie auf, sei es in Notizbüchern oder in einer Datenbank. Bedenke deinen sterblichen Hintergrund – weshalb würdest du erschaffen? Warst du geblendet durch deine eigene Schönheit? Warst du geisteskrank (*bist du es noch*)? Warst du kalt und herzlos? Warst du entstellt oder verküppelt? Die Nosferatu erschaffen nur extreme Charaktere! Gib niemals eine Information ohne Gegenleistung preis! Bestehe auf Vorauszahlung! Gib niemals eine Information kostenlos preis! Nicht an Freunde, nicht an den Prinzen, an niemanden! Belüge niemals einen anderen Nosferatu!

Sei durchaus etwas arrogant. Dir und den deinen gehört der gesamte Untergrund, und hier oben lebst und handelst du nur, weil du Lust dazu hast. Selbst wenn du blutgejagt wärest – du würdest dich in den Tiefen verbergen können (*allerdings könntest du als Spieler den Charakter dann einmotten, nur für den Charakter ist das egal*).

Bleibe IMMER neutral! Leide innerlich, wenn du jemandem nicht helfen kannst, aber beziehe nicht

persönlich – oder schlimmer noch: für den Clan – Position für oder gegen irgend jemanden. Clan Nosferatu will keine Feinde haben. Sei geheimnisvoll. Mache Andeutungen, ködere die anderen!

Gewandung: Alte, abgetragene Klamotten, ruhig auch schmutzig. Das Gesicht unansehnlich und hässlich geschminkt oder eine Halb- bzw. Vollmaske aus Latex, wenigstens aber ein Tuch um die untere Gesichtshälfte, selbst wenn du bereits die „*Maske der Tausend Gesichter*“ beherrscht.

Nutze Schminke, Schmuck und Kleidung, um deine Clanzugehörigkeit zu zeigen und anderen Angst einzujagen. Nosferatu stehen dazu, was sie sind, und auch wenn sie um der Maskerade willen menschlich erscheinen, würden sie doch niemals/selten Armani-Anzüge und dergleichen vorgaukeln.

Ziele: Wissen ist Macht – und niemand weiß das besser, als der Clan der Verborgenen, denn mittels des von ihnen angehäuften Wissens, den kleinen und großen Geheimnissen der anderen Clans und Sekten, aber auch der Sethskinder und anderer, die auf dieser Erde wandeln, haben sie sich ihren Platz in der Gesellschaft der Kainskinder erkaufte. Man sagt, etwas, das ein Nosferatu nicht weiß, lohne nicht zu wissen.

Unabhängig von den individuellen Zielen deines Charakters gibt es bestimmte Zielsetzungen, die als "Clanstypisch" (*siehe oben*) gelten können und die

dein Charakter ZUSÄTZLICH zu seinen eigenen Zielen verfolgen sollte.

Neonaten:

Die jungen Nosferatu ringen noch mit ihrem entsetzlichen Aussehen und ihrem neuen Leben. Das Trauma der Verwandlung kann gar nicht deutlich genug betont werden. Das ganze Leben wurde 100% auf den Kopf gestellt – nichts ist mehr, wie es war. Viele junge Nosferatu werden wahnsinnig durch die Veränderung des Kusses und brauchen viel Zeit, um wieder stabil zu werden (auch das etwas, was erst sehr selten dargestellt wurde). Typische Ziele für Nosferatu-Neonaten sind:

Lerne alles über deine Stadt. Durch deine neuen Kräfte kannst du nun in Bereiche vordringen, die dir vorher verschlossen waren. Erfahre alles über die Stadt und ihre Kainiten (*auch und gerade über die, die dir unsympathisch sind*). Versuche, deine Menschlichkeit zurückzubekommen. Viele junge Nosferatu wehren sich gegen den Kuss, auch nachdem er geschehen ist. Du musst dir erst darüber klar werden, was geschehen ist, und es akzeptieren lernen – eine Herausforderung, die viele Jahre, ja, Jahrzehnte dauern kann. Du hast Gerüchte und Geschichten gehört, nach denen es einigen wenigen Kainiten gelungen sein soll, wieder Mensch zu werden. Davon träumst du, dies versuchst du zu erreichen. Aber wie?

Lerne deine Ancillae und Ahnen zu verstehen. Die Älteren des Clans wirken sehr rätselhaft auf dich. Du würdest gerne mehr über diese Welt verstehen lernen, in die du nun hineingestoßen wurdest. Dies

beginnt mit der umfassendsten und brennendsten aller deiner Fragen, auf die dir aber absolut niemand antworten will: "*Warum ich?*"

Ancillae:

Diese sind die Ohren und Augen des Clans. Sie sind es, die herumsponieren oder von ihrem Konvent zu anderen Nosferatu als Botschafter oder Boten geschickt werden. Ihnen vertraut man die Clansgeheimnisse an, und sie sind es, die diese Geheimnisse hüten und die jüngeren Nosferatu vor sich selbst schützen. Typische Ziele sind:

Vertiefe deine Kenntnisse über die Stadt. Das Aussponieren der Neonaten kann man getrost den Neonaten des Clans überlassen. Du aber bist das Auge und Ohr des Clans und musst die gefährliche Aufgabe übernehmen, alles über die anderen Ancillae und Ahnen (!) zu erfahren.

Erweitere die Möglichkeiten des Clans, Informationen zu beschaffen. Gelingt es dir, eine neue Informationsquelle für den Clan zu erschließen, wird dadurch dein Ansehen steigen!

Erfülle deine Missionen für die Ahnen des Clans. Tief unter der Stadt leben Ahnen der Nosferatu, von denen niemand etwas weiß. Die Ahnen des Clans werden Aufgaben für dich haben. Diese erfülle sorgfältig, mit Stolz und Effizienz.

TOREADOR – der Clan der Rose



Die Schöne bleibt sich selber selig, die Anmut macht unwiderstehlich.

Johann Wolfgang von Goethe (1749-1832)

Gründer: Arikel

Hintergrund: Kunst ist Leben - Leben ist Kunst: Dieser Leitsatz vereinigt im Clan Toreador hedonistische Bonvivants, besessene Künstler, narzisstische Poseure, extravagante Intellektuelle und empfindsame Poeten. Als einziger Clan, der es genießt, sich in menschlicher Gesellschaft zu bewegen, folgen viele von ihnen dem letzten Trend oder kreieren ihn gleich selbst. Viele Toreador verbringen einen großen Teil ihrer Existenz auf der Suche nach dem perfekten Ausdruck ihrer jeweiligen Kunstformen. Trotz ihrer flamboyanten Art sollte man sie nicht unterschätzen. Durch ihre Geschicklichkeit in gesellschaftlichen Belangen haben Toreador in vielen Angelegenheiten oft großen Einfluss. Die Toreador sind bekannt für ihre hedonistischen Tendenzen, wenngleich dieser Eindruck der wahrhaftigen Seele des Clans nicht gerecht wird. Toreador nehmen Schönheit in all ihren Nuancen – auch der Hässlichkeit und dem Abnormen – intensiver wahr als andere Kainiten. Die

Toreador besitzen die feinsten Sinne und – das ist das Entscheidende – die dazugehörige Geisteshaltung. Sie nutzen ihre Sinne nicht zum Jagen wie die Gangrel, nicht zum Spionieren wie die Nosferatu, nicht zum Erkennen der Wahrheit wie die Malkavianer, sondern nur um des Erlebens und Wahrnehmens willen. Die Motivationen der Toreador sind so mannigfaltig wie die Kunst selbst. Wer vermöchte zu beschreiben oder zu erklären, was den einen dazu befähigt, innere Impulse, Erlebtes und Erfahrenes, letztlich die Gestalt der Welt selbst zu verarbeiten und ihr in Form von Kunst Gestalt zu geben, und den anderen nicht. Wie alle Künstler suchen die Toreador nach einem tieferen Sinn für eine Existenz, von der sie fürchten, dass sie bedeutungslos ist. Dieses Streben nach der Wahrheit, und letztlich nach Vollkommenheit und Erlösung ist es, was das Herz der heiligen Mission des Clans bildet: Den Genius der menschlichen Rasse zu bewahren. Die Toreador als solche sehen sich als Hüter der Menschheit, die alle künstlerischen Genies vor den Unbilden von Alter und Tod bewahren wollen. Ihre Faszination für Schönheit ist aber auch ihre größte Schwäche: Toreador schwelgen so in der Wahrnehmung der Wunder der Welt, dass sich viele völlig dem Genuss und dem Luxus hingeben, bis sie schließlich süchtig nach Schönheit und Genuss werden, die ultimativen Inkarnationen von Dekadenz. Ein weiteres Problem stellt sich den Toreador in Gestalt der ganz banalen und höchst unwillkommenen Geschäfte dar, die man nun mal als Clan tätigen muss, und die irgend jemand erledigen

mus. So kommt es, dass im Clan Toreador verschiedenste Kreaturen versammelt sind, die – und das ist eine weitere Schwäche des Clans – zu großem Individualismus aufgrund der Einzigartigkeit ihrer Wahrnehmung, Erfahrung und Fähigkeit tendieren, was den Clan bisweilen schwächt.

Clanprestige: Toreador gewinnen ansehen in ihren Reihen, wenn sie Kunstwerke bzw. wahre Künstler erschaffen oder zumindest entdecken - besonders erfolgreiche Veranstaltungen, Manipulationen anderer Vampire oder spitze Bemerkungen im Elysium bringt einem Toreador in seinem Clan ebenfalls Prestige. Entdeckungen oder Vorstellungen, die auch nur knapp unter der Norm liegen, peinliche Augenblicke und/oder erwiesenes Versagen im gesellschaftlichen Umfeld können einem Toreador jedoch die unerbitliche und ewige Verachtung des Clans einbringen.

Clansdisziplin: Auspex, Präsenz, Geschwindigkeit

Clansvorteil: Die Toreador sind ganz und gar dem Weltlichen verbunden und unterhalten enge Beziehungen zur Welt der Sterblichen, wo sie Leidenschaft, Leben, Genie, Tragik und Schönheit finden. So verbandelt mit den Sterblichen, fällt es keinem Toreador schwer, an Blut zu kommen – demzufolge können Toreador den Abend immer mit einem vollen Blutpool beginnen, unabhängig von weiteren Einschränkungen – sie brauchen dafür nicht zu jagen

bzw. bis zu drei Ghoule kann ein Toreador haben ohne mit weniger Blut den Abend zu beginnen.

Clansschwäche: Toreador sind Gefangene der Schönheit. Wann immer ein Toreador etwas nach seinem Empfinden (*Wahl des SC, mit SL absprechen*) faszinierend Schönes wahrnimmt, sei es eine Musik, ein Bildnis, der Klang einer Stimme, ein geneigtes Haupt, der Fall eines Schattens, das Licht des Mondes, ein perfekter Moment, eine Erinnerung, ein Antlitz in der Menge, er wird sofort derart gefangen genommen von diesem Eindruck, dass er nichts anderes mitbekommt. Diese faszinierte Trance hält solange an, wie der auslösende Reiz wahrgenommen werden kann (im Spiel aber maximal 30 Minuten) oder bis der Toreador 1 Punkt Willenskraft ausgibt. Während er in der Trance ist, nimmt er seine Umgebung zwar wahr, ignoriert sie aber, bis zu dem Punkt, dass er sich in Gefahr begibt. Sofern ein Gegner sich nicht sorglos laut bewegt oder nähert, wird der Toreador ihn nicht bemerken und von einem ggf. stattfindenden Angriff total überrascht sein. Toreador sollten wenigstens 1x alle 2 Sessions ihren Clannachteil bewusst ausspielen, gerne öfter!

Rollenspiel: Als Toreador musst du dir zunächst bewusst werden, welche Facette aus dem breitgefächerten Repertoire des Clans du darstellen willst. Ihr seid wahre Künstler – oder haltet euch zumindest dafür; lasst es die Welt wissen und zeigt, was ihr könnt – spart dabei nicht daran, andere bei jeder sich bietenden Gelegenheit zu kritisieren und zu beurteilen. Wenn

du einen Künstler spielen willst, so solltest du entweder eine Kunst handwerklich beherrschen oder aber – und dies bitte nur als Neonate – dein Unvermögen als Absicht darstellen und vehement die verklemmte, handwerklichen Gesetzen unterworfenen überkommene Kunst angreifen. Nicht jeder kann malen wie Rembrandt, aber auch nicht jeder kann Fett als Kunst etablieren.

Du könntest natürlich auch einen Hedonisten spielen. Das muss kein Widerspruch zum Künstler sein – viele Künstler schwelgen in ihrer Dekadenz, im Drogenrausch und im Exzess. Der Hedonist – so er denn Künstler ist oder war – hat sich zu einem guten Teil im Erleben von Kunst und Sinneseindrücken verloren. Versorgt von Geringeren seines Clans oder Ghoulen, ist er sich selbst das Zentrum der Welt. Natürlich könntest du einen Kunstkenner spielen, der in sterblichen Tagen viel Geld gesammelt hat und als generöser Mäzen auftrat, und der nun für die Toreador Geschäfte abwickelt und die Kunst auch weiterhin zu fördern trachtet.

Liegt dein Geschick in den Wallungen der Gesellschaft, glühst du vor Charisma oder Schönheit, so könntest du auch einen der Toreador spielen, der um seine Anmut der Ewigkeit für würdig befunden wurde und nun für den Clan als charmanter Gesellschafter, Hüter der Etikette oder Botschafter am Hofe der anderen Clane agiert. Du kannst alles sein. Performance-Künstler, weißbepudelter Adelige, Körperkünstler, Bankier, anmutige Grazie, Muse eines Künstlers, verzogener Snob, hingebungsvoller Sucher nach der Göttlichkeit,

Priester der Schönheit, ein ausgebranntes Genie, ein Kunstgelehrter. Nur der Schönheit verfallen musst du sein, denn dies ist das Herz der Toreador. Als Toreador bist du Selbstdarsteller. Lasse es nicht zu, dass unterbelichtete Kaititen im Licht der Öffentlichkeit stehen. Ein Abend ohne künstlerische Darbietung, einen abfälligen Kommentar über einen anderen Kaititen oder ein die Sinne anregendes Erlebnis ist vergeudet. Sieh dir die Filme "*Die Bartholomäusnacht*" (wegen der Hochzeit), "*Amadeus*", "*Interview mit einem Vampir*" (wegen Lestat) und "*Schlafes Bruder*" an. Sei exzentrisch. Bringe alles was du kannst über Etikette in Erfahrung. Als Toreador lebst du von der Gesellschaft, dem feinen Witz, der spitzen Bemerkung, der vorzüglichen Manieren. Mach dich schön für den Abend. Betrachte jede Session als DEINEN großen Auftritt und bereite dich entsprechend vor. Verachte Gewalt, denn in ihr gehen viele Kunstwerke zugrunde. Schätze Gewalt, denn sie ist Leben und Leidenschaft und bringt das Beste und Übelste in Mensch und Kaitit hervor.

Habe eine morbide Faszination gegenüber allen Dingen. Suche das Ungewöhnliche und Abnorme und lass dich davon faszinieren. Wenn es dich langweilt oder abstößt, wende dich lächelnd ab und dem nächsten Objekt deiner Begierde zu. Sei neugierig auf die anderen Kaititen. Sei ihnen angenehmer Gesellschafter, erkundige dich nach ihrem Leben, ihrem Glauben, ihrem Streben. Es ist unterhaltsam, ihnen zu lauschen, und gibt dir vielleicht Inspiration für ein neues Werk – und wenn

nicht, hast du wenigstens etwas in der Hand, mit dem du den Schwachkopf fertig machen kannst. Das Herz der Toreador ist kalt. Spiele mit den Gefühlen der anderen. Sähe Eifersucht. Manipuliere die anderen. Unter der Woche schaffst du große Kunst. Bei den Sessions spielst du, entspannst du, machst du Politik und holst dir neue Anregungen. Suche dir einen, der Macht hat, und sei ihm ein loyaler Freund. Liebe ihn und flüstere ihm deine Wünsche ins Ohr. Aber hintergehe ihn nicht, wenn er gut zu dir ist. In deiner Kunst sei vollkommen. Lasse niemanden deine Kunst kritisieren. Wer dein Genie nicht anerkennt, ist nur ein Neider. Spende höflichen Applaus für die Kunst der weniger Begabten. Sei geizig mit deinem Lob, aber gib es, wenn es verdient wurde. Toreador sind die "vampirigsten" unter den Vampiren, die Krone der kainitischen Schöpfung. Sei der freundlichste oder grausamste Vampir, aber niemals das Mittelmaß!

Gewandung: Kleide dich Stilvoll, modern, Modebewusst, auffällig oder unmöglich, gewöhne dir exzentrische Ansichten oder Verhaltensweisen an. Sei extrem in Gebaren, Kleidung und Glauben. Sei niemals Mittelmaß!

Ziele: Unabhängig von den individuellen Zielen deines Charakters gibt es bestimmte Zielsetzungen, die als "clanstypisch" gelten können (*Ansehen, Status, Beifall – vor allem aber, etwas bleibendes zu schaffen/entdecken und der Welt zu hinterlassen*) und die dein Charakter ZUSÄTZLICH zu seinen eigenen Zielen verfolgen sollte.

Neonaten:

Die jungen Toreador sind noch nicht eingewoben in das feine Gespinnst aus Rivalitäten innerhalb des Clans und zwischen den Clanen. Die überaus meisten sind vollkommen fasziniert und begeistert von ihrer neuen Existenz und schwelgen in der Vielzahl der neuen Eindrücke. Es gibt kein schöneres Leben als dieses, und zuweilen sind die jungen Toreador wie betäubt von sich selbst. Die Clansschwäche sollte oft präsent sein, denn ALLES ist für junge Toreador wunderschön ("*...und ich weinte ob der Schönheit der Nacht*") Ziele für Toreador-Neonaten sind:

Schwelge in deiner Unsterblichkeit. Du bist geradezu stüchtig danach, all die neuen Eindrücke aufzunehmen. Lerne alle Kainiten kennen. Strebe nach neuen Eindrücken. Experimentiere mit deinen Kräften. LEBE!

Sammele Status in deinem Clan. Die Toreador erschaffen keinen Hanswurst, und dein Schöpfer hat hohe Erwartungen an dich. Nun ist die Zeit, dem Clan zu zeigen, dass du eine wunderbare Rose im Clan werden wirst, kein Unkraut.

Mach einen Rivalen fertig. Du suchst nicht unbedingt nach Streit, aber als ein frisch erschaffenes Genie und ein wunderbares Wesen der Nacht lässt du dir auch nichts gefallen. Wenn jemand glaubt, dich herumschubsen zu können, nur weil du jung bist, wirst du Mittel und Wege finden, es ihm heimzuzahlen.

Ancillae:

Diese Toreador existieren lange genug, um die größeren Zusammenhänge zu verstehen. Sie haben genug ihrer Clansbrüder unter den Ahnen des Clans buckeln gesehen, um dann als Spielzeug oder Bauer im Jyhad zu enden, und sie haben sich geschworen, dass ihnen das AUF KEINEN FALL passieren wird.

Ihre typischen Ziele sind:

Verteidige deinen erarbeiteten Status und strebe nach MEHR davon. Du bist ständig bestrebt, deinen Status zu verbessern. Deshalb hältst du dich an einen Ahnen, der dir entsprechende Protektion gibt. Unglücklicherweise sehen besagte Ahnen in dir eine potentielle Gefahr für sich selbst – du spielst also ein gefährliches Spiel, und du fragst dich zuweilen, ob es die Arbeit wert ist – aber dann siehst du die statushungrigen Neonaten, die begierig auf deinen Sturz warten, und du schauderst.

Halte die jüngeren Toreador klein. Sie warten nur darauf, dass du einen Fehler begehst – also begehe keinen. Je geringer die Bedeutung der jüngeren Toreador, desto weniger wiegt ihr Wort gegen dich. Suche dir einen Favoriten, den du dir Untertan machst, aber wirf den anderen Neonaten Knüppel zwischen die Beine – bleibe dabei natürlich freundlich und "großherzig".

Sorge dafür, dass Rivalen ihr Gesicht verlieren. Jeder, dessen skandalöses Betragen du bekannt machst oder den du in peinliche Situationen manövriert und der dadurch Status verliert, ist ein Konkurrent weniger.

TREMERE – der Clan der Hexer



Wem viel gegeben ist, von dem wird viel verlangt.

Johann Friedrich Herder (1744-1803)

Gründer: Tremere

Hintergrund: Tremere besitzen eine einzigartige Verbindung zu Blut. Mit dem Blut der Kaimiten als Werkzeug enträtseln die Tremere die Geheimnisse der Welt, auf der Suche nach was? Wahrheit? Erlösung? Macht? Die Magie der Tremere, über die die wildesten Gerüchte kursieren, wird von den anderen Vampiren geführt. Die gute Organisation des Clans entspringt einer straffen und effektiven Hierarchie und all die feinen Verbindungen der Macht und Befehlsstrukturen laufen in einem Punkt zusammen. Obwohl der Clan als ganzes sehr mächtig ist, hüten sich erfahrene Mitglieder davor, diese Macht zur Schau zu stellen, da das Misstrauen der anderen Clans ihnen leicht zum Verhängnis werden kann. Darum bieten sie auch häufig ihre besonderen Fähigkeiten und Dienste den Mächtigen und Einflussreichen der Camarilla an. Die Tremere sind ihrem Clan fanatisch ergeben und extrem gut organisiert. Sie sind sehr ehrgeizig, intellektuell und extrem manipulativ und achten nur jene, die trotz aller Widernisse nicht nur bestehen, sondern

wachsen. Die Tremere schätzen Ehrgeiz und erwarten von jedem ihrer Mitglieder, das Beste aus sich und seinen Fähigkeiten und Talenten zu machen. Niemand wird ohne Grund erschaffen, jeder neuerschaffene Tremere wurde sorgfältig aufgrund seiner Talente und seines Nutzens für den Clan ausgewählt – und dieser muss nicht magischer Natur sein. Innerhalb ihrer Aufgaben haben die einzelnen Tremere entgegen aller Propaganda sehr viel Freiheit, und eine tiefe Loyalität und Liebe bindet sie an ihren Clan. Tremere wissen, dass sie gegen alle anderen Clane stehen und sich nur auf ihren eigenen Clan verlassen können. Tatsächlich gibt es – außer vielleicht den Seiten – keinen Clan, der verhasster wäre oder der mehr Misstrauen hervorrufen würde als die Tremere. Ihre Kräfte sind fremdartig, ihre Einigkeit als Clan furchteinflößend, ihr Umgang mit Geistern und Dämonen, Zaubern und Flüchen Grund genug, ihre Gildenhäuser niederzureißen, hätten die Tremere nicht durch ihre Politik und Stärke mittlerweile soviel Einfluss in der Camarilla, dass solcherlei Unternehmung unmöglich ist. Die Tremere planen weit im voraus, und es mag sein, dass die wenigen Tremere, die überhaupt auf Seiten des Sabbat und der Anarchen stehen, nur Spione für den Clan sind. Wie Merlin hinter Arthur streben die Tremere nach absoluter Macht, lassen aber derzeit zumindest anderen Clanen – gerne den Ventrue – den Vortritt, sich als König aufzuspielen.

Clanprestige: Die Tremere gewinnen Prestige innerhalb des Clans und der verschiedenen Zirkel in sorgsam bemessener

Dosis. Befehle zu befolgen, die zu einem erfolgreichen Abschluss führen, Triumphe thaumaturgischer Forschung, die unauffällige (*aber doch nach Außen wirksame*) Eliminierung von Feinden des Clans und Bemühungen, die die Politik der Hexer voranbringen, können belohnt werden – oder zu ewiger Verdammnis führen, je nachdem, welchen Höher- oder gleichgestellten man dabei innerhalb der eigenen Reihen in die Quere kommt. (zw. wenn es einem gelingt, solche Erfolge auch als die eigenen auszugeben, ob dem so ist oder nicht...) Tremere die Befehle verweigern, sich mit fehlgeschlagenen Experimenten beschäftigen oder den Clan schwächen verlieren dramatisch an Ansehen. Wenn man die strenge hierarchische Struktur des Clans berücksichtigt und den starken Wettbewerb innerhalb des Clans befördert zu werden, kann ein kleiner Fauxpas die Ambitionen eines Tremere buchstäblich um Jahrhunderte zurückwerfen.

Clansdisziplin: Auspex, Beherrschung, Thaumaturgie

Clansvorteil: Der Clansvorteil der Tremere besteht in ihrem Zusammenhalt als Clan. Obgleich ältere Tremere sich vor dem Ehrgeiz der Jüngeren hüten und ihre engsten Geheimnisse (*und Asse im Ärmel*) nicht mitteilen werden, werden sie dich doch unterrichten und dir Stütze, Bruder und Ratgeber, ja, Mentor sein. Die Macht des Clans hinter dir schützt dich vor den anderen Kainiten – aber nutze dies nicht zu sehr aus,

denn wehe dem, der seinen Nutzen für den Clan verliert und zur Belastung wird.

Clansschwäche: Die Einheit des Clans kommt zu einem Preis. Nein, eigentlich zweien:

Der erste liegt darin, dass du bei deiner Erschaffung das gemischte Blut des Inneren Zirkels getrunken hast, was dich mit einer überwältigenden "Grundloyalität" und Liebe zum Clan erfüllt (*Stufe I-Blutsband*). Dies zusammen mit der intensiven, an Gehirnwäsche grenzenden Propaganda während deiner Zeit als Child macht es dir fast unmöglich, gegen den Clan zu handeln. Trotzdem ruht zur Sicherheit ein Teil deines Blutes bei deinem Regenten (*I BP*) und ein weiterer Teil in Wien (*2 BP*), wodurch du verhext, gefunden und Gerüchten zufolge sogar auf die Entfernung durch ein Ritual vernichtet werden kannst.

Der andere „Clannachtteil“ liegt darin, dass du ständig etwas zu tun hast: Nämlich die Macht und den Einfluss von Clan Tremere zu vergrößern und Missionen vielerlei Gestalt von deinem Regenten zu erfüllen. Die Tremere haben den großen Vorteil, dass ihnen nie langweilig ist. Sie haben IMMER etwas zu tun, und ein ehrgeiziger Tremere kann es weit bringen im Clan – Effektivität, Frechheit und vor allem Erfolg sind die einzigen Maßstäbe und deine einzige Einschränkung.

Rollenspiel: Für dich als Tremere-Spieler bedeutet dies zunächst, dass du dir wirklich Gedanken darum machen solltest, was für einen Grund die Tremere gehabt

haben, dich zu erschaffen. Hattest du erkennen lassen, ein magisches Talent zu besitzen, oder konntest du mit Geistern sprechen? Warst du ein machthungriger Anführer einer okkulten Sekte, dessen Streben nach Macht den Tremere nützlich schien? Kannst du gut mit Menschen umgehen, warst du Politiker oder Psychoanalytiker oder einfach unwiderstehlich schön und charmant, und die Tremere erschufen dich, damit du die Beziehungen zu anderen Kainiten pflegst? Warst du Elite-Kämpfer, dessen Talente den Tremere nützlich schien zur Verteidigung ihrer Interessen? Oder hattest du einfach eine hervorragende Ausbildung und ordentlich Geld, das die Tremere benötigten? Ja, es gibt verschiedenste Typen von Tremere, und nicht alle haben viel mit Thaumaturgie zu tun. Um so wichtiger, die Geschlossenheit des Clans auf anderem Wege "typisch" zu zeigen:

Etwa durch ein gewähltes, sicheres Auftreten. Eine ungreifbare Düsternis. Den Geruch des Geheimnisvollen. Und die unerschütterliche Loyalität zum Clan, gepaart mit Ehrgeiz und der Aura des Wissens. Seid höflich, freundlich, hilfsbereit, aber auch stets ein wenig geheimnisvoll. Verliert nie eure Ziele aus den Augen und schon gar nicht die des Clans. Haltet stets zusammen, denn nur gemeinsam seid ihr stark und eure zahlreichen Feinde lauern überall. Behaltet das Geheimnis der Thaumaturgie für euch, egal, was ein anderer zahlen will. Nehmt es notfalls mit in den Tod, denn das, was Haus und Clan mit Verrätern anstellt, ist tausendmal schlimmer. Sei der Inbegriff

des klassischen Hofmagiers: Gebe guten Rat, sei zurückhaltend, von ausgesuchter Höflichkeit, eine Stütze des Herrschers, eine Schulter zum Ausheulen, ein Freund in der Not, ein gütiger Vater. Halte deine Karten verdeckt. Widerspreche nicht der Propaganda über die Tremere, lächle einfach kommentarlos. Unterstütze die anderen Tremere, aber suche nach Möglichkeiten, deine Leistungen besonders hervorzutun – OHNE den Clan oder den Erfolg des Plans des anderen zu gefährden. Binde dich an niemanden mit deinem Blut, binde niemanden an dich. Nichts erzürnt deine Ahnen bzw. die Ahnen anderer Clane mehr als das. Die anderen Charaktere erwarten von dir nur das Schlechteste. Und zu Recht. Lass dich nicht erwischen. Sei nicht ZU ehrgeizig. Verfolge eine Politik der kleinen Schritte. Wer alles riskiert, wird alles verlieren, denn was immer schief gehen kann, WIRD schief gehen. Beobachte die anderen Tremere. Entdeckst du einen Plan, der, wenn er NICHT erfolgreich ist, schlechtes Licht auf den ganzen Clan werfen kann, dann verpfeife deinen Clansbruder und schütze deinen Clan! Sei interessiert an allen okkulten Dingen. Lege dir ein Notizbuch zu. Studiere wenigstens die geläufigsten Symbole von Planeten, Elementen, Sternzeichen und dergleichen. Wenn dein Charakter thaumaturgisch geschult ist, so solltest du deine Kenntnisse über Magie und Okkultismus vertiefen. Denke aber daran: Wir spielen nur und predigen keinen realen Glauben an Okkultismus. Und Satanismus ist inplay absolut tabu! Beherrsche die Regeln der Etikette. Scheue dich

nicht vor Unterwürfigkeit, wenn sie erwartet wird und du dadurch einen guten Eindruck machst.

Gewandung: Versucht dem Stereotyp des klassischen Zauberers, Breitrempiger Spitzhut und Runen geschmückter Mantel, ebenso auszuweichen, wie dem neumodischen Gothic-Look - seid lieber Geschmäckel und Stilvoll, als eine Karikatur, die jeder angehende Jäger auf 200 Meter Entfernung erkennen kann. Also eher: arkanen Schmuck. Funktionale, edle Kleidung. Die immerpräzisen ledergebundenen Notizbücher.

Ziele: Unabhängig von den individuellen Zielen deines Charakters gibt es bestimmte Zielsetzungen, die als "clanstypisch" gelten können (*Macht. Macht. Noch mehr Macht. Und Überleben, komme, was wolle.*) und die dein Charakter ZUSÄTZLICH zu seinen eigenen Zielen verfolgen sollte.

Neonaten: Die jüngeren Tremere haben noch damit zu kämpfen, ihren Platz in der Hierarchie zu finden. Obgleich loyal zu den Älteren, ist eine rege Rivalität gegenüber den anderen Neonaten deutlich zu erkennen. Dies ist der erste Selektionsprozess nach der Erschaffung. Du musst begreifen, dass es nur für einen Platz gibt: dich oder den anderen. Typische Ziele sind:

Mehre deinen Status. Macht führt zu mehr Macht, Ansehen zu mehr Ansehen. Wenn du innerhalb der Camarilla an Macht und Einfluss gewinnst, wird das dein Clan wohlwollend betrachten und dir mehr Ansehen geben.

Erfülle deine Pflichten gegenüber dem Clan. Du wurdest nicht aus Lux erschaffen, sondern um etwas für deinen Clan zu tun – Zeit, zu beweisen, dass man sich nicht in dir getäuscht hat. Wer Ballast ist, verschwindet bald (wohin auch immer (schluck)). Unterstütze deine Clansbrüder und -schwwestern. Zu jeder Zeit wird Loyalität zum Clan von dir erwartet. Auch wenn sie letztlich deine Konkurrenten sind: Das Wohl des Clans hat ABSOLUTE PRIORITÄT vor allen anderen Dingen.

Ancillae:

Diejenigen, die ihre Pflichten getreu erfüllen, werden irgendwann zu Ancillae. Hier wird die Luft dünner – und die Erwartungen steigen. Sind die Ahnen das Hirn des Clans, sind die Ancillae die Arme und Beine. Die Ancillae achten auf das Ansehen von Haus und Clan Tremere, und sie wissen, dass sie sich nun keine auch noch so kleinen Fehler mehr erlauben dürfen, denn zu groß wäre der Schaden für den Clan, wenn sie sich irren. Typische Ziele für Tremere-Ancillae sind:

Erfülle die Aufgaben für die Ahnen mit Stolz und Effizienz. Du kannst die nächsten 100 Jahre damit verbringen, getreu und still deinen Dienst zu tun. Aber um jetzt noch weiterzukommen, musst du entweder perfekt sein oder dadurch glänzen, dass du die in dich gestellten Erwartungen übertriffst!

Vertiefe deine arkanen Kenntnisse. Egal, wie sehr du schon früher mit der Magie verbunden warst – als Ancilla erhältst du erste Einblicke in das wahrhafte Gefüge der Welt und die Welten jenseits davon. Dir wird bewusst, dass der Schlüssel zur Welt in der

Magie liegt, und du musst sie verstehen, willst du überdauern.

Schütze deinen Status. Es ist deine Pflicht, die dir unterstellten Neonaten nach Kräften zu unterstützen und ihre Nützlichkeit anzuerkennen, auf das sie aufsteigen können und so ihre Talente noch effektiver einsetzen können. Das heißt aber nicht, dass du ein gnädiger Richter über sie sein musst. Viele der Neonaten würden gerne deinen Platz haben. Begehe keine Fehler!

VENTRUE – der Clan des Zepters



Ich muss für meine Untertanen denken, denn sie denken nicht.

Georg Büchner (1813-1837)

Gründer: Veddharma

Geschichte: Kultur. Zivilisation. Ordnung. Dies sind die Dinge, die sich Clan Ventrue – der Herrscherclan – auf die Flaggen geschrieben hat. Die Bibel der Ventrue heißt "Der Prinz" von Machiavelli, eventuell erweitert um "Die Kunst des Krieges" von Sun Tzu. Nachdem die Inquisition die Grundfesten der vampirischen Gesellschaft zertrümmert hatte, waren es die Ventrue, die die verstreuten Vampire einten, einen Widerstand gegen das Chaos der Anarchen und des Sabbat aufbauten und mit der Camarilla wieder eine gesellschaftliche Ordnung und die Basis für kaimitisches Leben begründeten. Die Camarilla ist eine vampirische Gesellschaft, die ein zivilisiertes, gemäßigtes und vor allem geheimes Leben der Kaimiten inmitten der Sterblichen ermöglicht, fundiert auf 6 noblen, ja, heiligen Traditionen. Indem die Ventrue diese Gesellschaft schufen, befreiten sie die Kaimiten von den niederen Sorgen um Schutz und Nahrung und ermöglichten ihnen, sich höheren Zielen zuzuwenden – weshalb sie insbesondere durch die Toreador als Hüter der Kunst und durch die Tremere als Gelehrte und Forscher unterstützt wurden, aber auch durch die Malkavianer und

Nosferatu. Clan Brujah musste mit Gewalt von seiner blinden Zerstörungswut abgebracht werden, und gegenwärtig haben sich selbst diese Rebellen größtenteils in die Ordnung der Camarilla gefügt. Die Ventrue sind die Säulen, auf denen die Gesellschaft ruht. Toreador und Tremere sind zu sehr mit ihren anderen Zielen beschäftigt, unterdessen die Ventrue die Aspekte des Herrschens, Richtens und Ordens zu ihren höchsten Idealen erhoben haben – als noble Garanten der Sicherheit für alle, als Schützer nicht nur der Kaimiten, sondern auch der Menschen. Die Ventrue stellen also die meisten Führungspersönlichkeiten in der Camarilla. Da neben Führungsqualitäten auch Geschäftstüchtigkeit zu ihren primären Auswahlkriterien gehört, ziehen sie auch in vielen wichtigen Institutionen der menschlichen Welt ihre Fäden und entsprechend elitär und aristokratisch ist oft ihr Auftreten. Wie die Toreador bevorzugen sie eine stilvolle, kultivierte und luxuriöse Umgebung, wobei sie in ihrem Pragmatismus nicht so viel Wert auf Kreativität und Ästhetik legen. Ihre Fähigkeit, andere zu manipulieren und zu beherrschen, ist fast legendär, was andere Vampire zur Vorsicht im Umgang mit ihnen mahnt. Die Ventrue sind Kreuzritter – nobel gegen ihre Untergebenen und Schutzbefohlenen, von gnadenloser Härte gegen ihre Feinde. Ihr heiliger Sinn ist die Wahrung der Maskerade als Garant der Existenz der Camarilla und dem Schutz der Menschen vor der bluttrunkenen Bestialität des Sabbats und der Anarchen. Die Ventrue wissen, dass den anderen Clanen die soziale Kompetenz der

Ventruer fehlt, und dass in jedem Kainit die Bestie ruht, die morgen schon aus einem kunstbeflissenen Toreador ein reißendes, blutgeiles brünstiges Tier machen kann. Zwischen den Errungenschaften kainitischer Kultur und dem Chaos eines ungebremsten Jyhads mit Schlachtfesten an den Menschen steht ein Clan, eine heilige Gemeinschaft der Noblesse des Herrschers: Clan Ventruer.

Clanprestige: Clanprestige fällt bei den „*Blaublütern*“ als ein Nebenprodukt des Erfolges an; erfolgreiche Akquisitionen und Geschäftsabschlüsse, politische Coups oder andere Aktivitäten, die dem Clan oder auch der Camarilla nützen, werden mit Ansehen belohnt. Es ist allerdings üblich, dass so viele Ventruer wie möglich, versuchen, etwas von dem Lohn für eine erfolgreiche Handlung für sich in Anspruch zu nehmen. Aktivitäten, welche die Grenzen des normalen Verhaltens überschreiten, werden stets mit großer Vorsicht (und noch größerer Aufmerksamkeit) betrachtet – wenn sie erfolgreich sind, ohne zu Lasten des Vermögens (auch immateriell) anderer Ventruer zu gehen, werden die Initiatoren verschwenderisch belohnt. Wenn sie allerdings scheitern oder –schlimmer noch– dem Clan bzw. der Camarilla schaden, gibt es eine strenge Bestrafung. Ventruer, die sich nicht „anständig“ benehmen, riskieren ebenfalls schnell, im eigenen Clan an Ansehen zu verlieren – ebenso, wie ihre Erzeuger und Kinder. Blut und gute Abstammung werden sich schließlich zeigen.

Clansdisziplin: Beherrschung, Seelenstärke, Präsenz

Clansvorteil: Als Herrscherclan umgeben sich die Ventruer mit Reichtum und Macht und kaum ein Clan hat im Reich der Sterblichen mehr Einfluss und Ressourcen. Ob dies an der klugen Erschaffungs politik liegt (*erschaffen werden meist exzellent gebildete Personen, und diese kommen meist aus besseren, reicheren Kreisen*) oder ein im Blut verborgenes Talent ist, bleibt offen für Diskussionen. D.h. Ventruer beginnen das Spiel entweder mit einem Einflussgebiet oder Ressourcen oder Kontakte oder Verbündete auf 1. Außerdem ist es die heilige Pflicht eines jeden Ventruer, anderen Clansbrüdern und –schwestern auf Wunsch („*Ich bitte um Deine Unterstützung, Vetter/Base*“ währe die gängigste Formel dafür, man kann aber auch „Bruder“ bzw. „Schwester“ o.ä. sagen ☺) beizustehen, behilflich zu sein – koste es, was wolle. (*Was natürlich auch ein Nachteil sein kann...*)

Clansschwäche: Die Ventruer behaupten, die edelste aller Vampirlinien zu sein. Kein Wunder, dass sie einen dazu passenden elitären Geschmack entwickelt haben – auch beim Trinken. Bei der Erschaffung schon wusstest du instinktiv, welches besondere Blut auf dieser Welt für dich geschaffen wurde, als deine edle Hostie, deine göttliche Speise. Nur dieses besondere Blut mundet dir – ja schlimmer noch: Kein anderes Blut denn dieses kann dich nähren (*Vampirblut ausgenommen*). Es kann sein, dass du dich nur vom Blut von Jünglingen ernähren kannst,

oder nur solches Blut, in dem die Leidenschaft der Erregung verborgen ist. Auch kann es sein, dass du nur von Schwarzen trinken kannst, oder nur von Kindern, oder nur von Bauern. Wähle "dein" Blut mit Bedacht. Es sollte rar sein, deinem edlen Geblüt angemessen und zu deinem Charakter passend - wie auch immer: durch den exquisiten Blutgeschmack verdoppelt sich die Jagdzeit

Rollenspiel: Ja, es gibt verschiedenste Charaktere in den Reihen der Ventrue. Es gibt ledertragende Biker und harte Militärs in Tarnkleidung. Aber das Essentielle des Clans muss durch die absolute Mehrzahl der Ventrue charakterisiert und dargestellt werden: In Geist, Konzept und Kleidung. Die "Uniformität" von Clan Ventrue übertrifft die der meisten anderen Clane, denn die älteren Ventrue tolerieren übermäßige Individualität unter den Neonaten nicht. Kein Ventrue-Sire, der etwas auf sich hält, lässt es zu, dass sein Kind in Schnodderklamotten auf einem Empfang erscheint. Als Ventrue bist du von deinem Sire erschaffen worden, weil du Größe hast erkennen lassen als Mensch. Sei es, indem du als Manager dein Unternehmen weise und klug geführt hast, sei es, dass du Tapferkeit und Ritterlichkeit gelebt hast, sei es großer Mut und eiserne Prinzipien. Ein Clan, der schon beim Trinken ungeheuer wählerisch ist, ist dies noch viel mehr in der Wahl seiner Kinder. Nur die besten, edelsten, eisernten, gefestigsten und stärksten werden in Clan Ventrue aufgenommen. In diesem Clan ist das Edelste unter den Menschen versammelt (*oder so sehen es die Ventrue*

jedenfalls). Von deinem Sire bist du aller Wahrscheinlichkeit nach streng, aber gerecht erzogen worden. Dir wurde bewusst gemacht, Teil einer edlen Sache zu sein, und als dein Sire dich entließ, war er voller Stolz auf sein Kind. Vermutlich gab es sogar eine große Festivität, zu der dein Sire alle seine Bekannten aus nah und fern eingeladen hat. Üblicherweise hast du zum Start deines neuen Lebens überreiche Geschenke bekommen – vielleicht sogar eine eigene Firma oder ein mit mehreren Millionen DM gefülltes Bankkonto. Wie gesagt: Andere Schicksalswege gibt es, aber bei den Ventrue sind Ausnahmen besonders selten. Ihr seid konservativ und wisst um die besondere Bedeutung eures Erbes: ihr seid die geborenen Führer und Herrscher, als tretet auch so auf. Strebe danach zu herrschen, denn dieser Drang liegt dir im Blut. Es ist dein Geburtsrecht, und du herrscht ja nicht für dich, sondern zum Wohl des Volkes. Ein wenig Arroganz und Selbstüberzeugung haben einem Ventrue noch nie geschadet, aber beachtet unter allen Umständen den Status derer, mit denen ihr gerade zu tun habt, sei in allem, was du tust, maßvoll und kontrolliert.

Ehre die Ahnen deines Clans. In Clan Ventrue wird auf den Respekt größter Wert gelegt. Die Älteren haben das Recht zu herrschen durch ihr Alter und ihre Weisheit. Sie sind deine Väter und Mütter, und es schickt sich nicht, ihnen gegenüber vorlaut oder undankbar zu sein. Wenn du glaubst, die Älteren deines Clans haben Unrecht, so äußere deine Kritik mit Bedacht, vorsichtig und höflich, will sagen: widersprecht niemals einem Clansbruder, der in der

internen Hierarchie über euch steht, in der Öffentlichkeit und solchen, die unter euch oder auf gleicher Stufe stehen nur, wenn es unbedingt sein muss. Geld spielt nicht wirklich eine Rolle, also seid hier ruhig großzügig, aber verschwendet es nicht sinnlos. Sei maßvoll und zurückhaltend im Handeln, doch niemals zaghaft gegen den Feind. Handele also niemals vorschnell. Ein jeder Plan will gut überlegt und diskutiert sein. Die impulsive Tat bringt immer schlechte Ergebnisse. Du hast Verantwortung, und deshalb darfst du nicht im Affekt handeln. Sei gegenüber den anderen Clänen verständnis- und rücksichtsvoll. Sie können nichts für den Makel ihrer Erschaffung, und wenn du sie nicht führst, werden die Kainiten untergehen und dabei Leid über alle Menschen bringen. Sei gerecht in deinem Urteil. Achte und ehre das Gesetz. Verteidige die Camarilla, denn ohne die Camarilla muss die hohe Kultur der Kainiten vergehen. Lasse es nicht zu, dass die Menschen von den Kainiten wie Vieh behandelt werden. Auch ihrem Schutz bist du verpflichtet. Spreche gewählt und übe dich in feinen Gesten. Meistere die Etikette. Suche die Gesellschaft der Toreador, aber hüte dich vor ihrer Dekadenz. Suche den Rat der Tremere, aber hüte dich vor ihren Einflüsterungen. Schätze die Nosferatu, aber sei dir bewusst, dass sie durch die Erbsünde ihres Blutes niemals zu wahren Adel gelangen können. Behandle die Malkavianer höflich, aber sei dir bewusst, dass sie nur selbstfixierte Kinder sind, die sich einen Dreck um die Camarilla scheren. Sie spucken auf alles, was den Ventrue heilig ist –

dennoch ist es besser, sie bei der Camarilla als beim Sabbat zu wissen. Nutze die Gangrel, wenn sie sich nutzen lassen. Sie haben kein Interesse an der Camarilla, aber manche verdingen sich für sie oder lassen sich als Späher und Soldaten nutzen. Die Brujah sind die wahrhaftigen Feinde. Sie trachten danach, alles niederzureißen, was die Ventrue aufgebaut haben. Sie sind hirnlose Brutalos, deren einzige Lust die Zerstörung ist. Sie musst du stoppen oder auf andere Ziele als die Zerschlagung der Camarilla lenken. Stehe getreu zu deinen Clanbrüdern. Solange ein Ventrue herrscht, herrscht der ganze Clan. Deine Zeit wird kommen. Sei nicht zu ehrgeizig und verfolge einen Schritt nach dem anderen. Hintergehe nicht die Ventrue, die über dir stehen. Ehrenhaftigkeit und Loyalität werden dich rascher auf den Thron bringen als Intrige und Verrat.

Gewandung: Der Kleidungsstil wie die Gedankenwelt der meisten Ventrue ist ausnehmend konservativ, wobei manche sich nicht von den Sitten der Zeit ihrer Schaffung trennen können. Kleide dich deinem edlen Geblüt gemessen. Was immer du für einen Kleidungsstil bevorzugst – die beste Qualität ist gerade gut genug, aber hebt euch Frack und Zylinder für ganz besondere Gelegenheiten auf. Ansonsten: Anzug und Krawatte sind regelrecht Pflicht, wenn man nicht gerade ein Neonate ist. Handy, Füllfederhalter, Einstecktuch und natürlich auch ein Aktenkoffer machen stets was her. Gedeckte Farben sind angesagt, „bunt“ passt eher zu Giovanni, Toreador und Setiten.

Ziele:

Unabhängig von den individuellen Zielen deines Charakters gibt es bestimmte Zielsetzungen, die als "clanstypisch" gelten können (*Macht. Macht. Ach, und natürlich Macht*) und die dein Charakter ZUSÄTZLICH zu seinen eigenen Zielen verfolgen sollte.

Neonaten:

Die jungen Ventrue sind die Elite ihrer Generation. Sie sind jung, ambitioniert und begierig darauf, sich zu beweisen. Viele haben noch nicht realisiert, wie weit unten sie in der Ordnung der kaintitischen Gesellschaft stehen, daran gewöhnt, an der Spitze der sterblichen Gesellschaft zu stehen. Typische Ziele sind:

Samme Status in deinem Clan. Dies kannst du erreichen, indem du die Ahnen des Clans beeindruckst und erfolgreich bist. Das Problem besteht darin, dass die Ancillae denken werden, dass du auf ihren Job aus bist. Sollen sie – die Ahnen werden wissen, wer wahrhaft befähigt und würdig ist, zum Herrscherclan zu gehören.

Baue dir das Fundament deiner Macht. Du weißt, dass Macht nicht aus sich selbst entsteht. Es braucht ein gutes Netzwerk aus Gefälligkeiten, Freundschaften, ein wenig Erpressung und vor allem Geschäftskontakten, um seiner Macht eine Basis zu geben. Dieses Netzwerk musst du errichten – indem du stärker wirst, wird das ganze Netzwerk stärker, zum Vorteil für alle, auch deine Untergebenen! Dies mache ihnen klar.

Ancillae:

Die Ventrue beherrschen breite Bereiche der sterblichen Gesellschaft. Die Ahnen lassen die Geschäfte meist durch Ancillae führen, diejenigen, die für würdig befunden wurden, den Ahnen zur Hand zu gehen – mit der Option, vielleicht irgendwann selbst an die Spitze aufzusteigen. Wenn nur nicht die ganzen ehrgeizigen Neonaten wären, die dich um deine Position beneiden. Typische Ziele: Hüte dich vor den Feinden der Camarilla. Du weißt, wie viele Feinde die Camarilla hat: Werwölfe, Vampirjäger, der Sabbat, Anarchen, in Wahrheit zu den Anarchen gehörende Brujah, unabhängige Clane. Beobachte sie, und wenn eine Gefahr besteht, bekämpfe sie – oder besser noch: Manipuliere jemanden dazu, die imminente Gefahr für dich zu bekämpfen.

Weite deinen Einfluss aus. Du kannst nie zuviel Einfluss haben. Sei stets darauf vorbereitet, den Platz deines Ahnen sofort einzunehmen – man weiß nie, wann ihm etwas Schreckliches zustößt. Sein Untergang darf nicht zum Verlust der Kontrolle führen!

Unterstütze deinen Clan. Gegen die Feinde steht Clan Ventrue eisern zusammen. Wenn ein anderer Ventrue in Schwierigkeiten ist, zögere nicht, ihm beizustehen.

CAITIFF – die Clanlosen

Caitiff ist die Bezeichnung für Vampire, die vom Clan ihres Sires verstoßen, bzw. nie in diesen aufgenommen wurden. Dies kann geschehen, wenn der Kainit sich schwerwiegender Verstöße gegen die Interessen des Clans schuldig gemacht hat oder das Blut des Erschaffers zu schwach war um die speziellen Charakteristika des Clans zu vererben. Sie haben kaum Rechte, werden von Clansmitgliedern kaum geachtet und häufig als Bauernopfer missbraucht. Unter anderem auch aus diesem Grund findet man kaum ältere Caitiff.

Clansdisziplin: keine speziellen (*Anfangsdisziplinen hängen vom Schwerpunkt des Sires ab*)

Clansvorteil: können ihre Clandisziplinen aus dem frei wählen (*aber natürlich mit der SL abstimmen*)

Clanschwäche: können nie ein Amt –vielleicht von der Geißel abgesehen- erlangen, ehe sie nicht offiziell von einem Clan aufgenommen wurden. Können zum Start höchstens die 10. Generation wählen! Ein Caitiff kann nur weitere Caitiff zeugen.

Rollenspiel: Ein typisches Verhalten gibt es fast nicht. Da ein Caitiff aus allen möglichen Gesellschaftsschichten stammen kann, ist auch sein mögliches Verhalten recht breit gestreut. Allerdings leiden sie (*fast*) alle darunter, die Ausgestoßenen der Vampire zu sein. Jeder hackt auf ihnen rum. Aus diesem Grund schließen sie sich oft dem Sabbat an (*der sie weniger*

rumzuschubst und als Clan „Pander“ akzeptiert) oder lügen was ihren Clan angeht...

Gewandung: Da die Caitiff ein kunterbunter Haufen sind, trägt jeder was ihm grade in den Kram passt.

Ziele: In allererster Linie: ÜBERLEBEN! Gleich danach steht häufig der Wunsch, akzeptiert zu werden; häufig wird versucht, Aufnahme in einen Clan zu finden – ein fast unmöglich zu erreichendes Ziel.

Ancillae & Ahnen: in den lichten Reihen der Clanlosen gibt es nur sehr, sehr Wenige, die alt genug sind, um als Ancilla zu gelten; Ahnen unter ihnen sind gänzlich unbekannt.

Andere Clans

Es gibt noch acht weitere Clans, die aber in Europa zu selten sind oder keine wirkliche Rolle in der Camarilla spielen und daher sollte jeder der meint, dass sein Charakter etwas über einzelne dieser Clans wissen sollte, dies in den entsprechenden (*Clan*)Büchern von *WhiteWolfFeder&Schwert* nachlesen. Die Namen dieser Clans sind: *Assamiten, Giovanni, Lasombra, Ravnos, Salubri, Setiten* und *Tzimisce*.

Praxis

Es gibt wenig Gesetze unter Kainskindern, keine Einwanderungspolitik, nur Bräuche. Tatsächlich hat die Camarilla für eine Sekte, die so viel Gewicht auf Tradition legt, wenige vorgeschriebene Verhaltensweisen. Der Rest beruht auf gesundem Menschenverstand. Ansonsten können Kainskinder der Camarilla tun, was ihnen beliebt, innerhalb der Grenzen, die die Prinzen vor Ort abstecken, denn die Herrschaft der Camarilla ist die der Prinzen. Daher kann man die Einstellung der Sekte zu ihren Territorien als *laissez-faire* bezeichnen: Solange es keine Probleme gibt, steht es jedem Prinzen frei, seine Domäne so zu leiten, wie er es für richtig hält. Clansbindungen sind i.d.R. stärker als Sektenbindungen. Das macht es ebenfalls schwierig, eine zentrale Regierung über die Mitglieder der Camarilla einzurichten. Um die Wahrheit zu sagen, sind viele Ahnen der Ansicht, dass gerade das Fehlen einer zentralen Regierung eine wirklich gute Sache ist und so würde wohl jeder Versuch, einem Haufen alter, mächtiger Kainskinder mehr Vorschriften aufzuzwingen, letztlich nur in einer Katastrophe enden. So herrscht die Camarilla mit leichter Hand und einem Blick dafür; Katastrophen abzuwenden, nicht um Politik zu machen. Offen gesagt, sind sie Vampire i.d.R. weit mehr an ihren allnächtlichen Geschäften, in welcher Metropole auch immer sie ihr Zuhause haben, interessiert, als an der Säuberungspolitik der Sekte. Diejenigen Kainskinder, die keine Titel haben, wollen welche haben und diejenigen, die Macht haben, wollen noch mehr Macht, während der Prinz an der Spitze der Pyramide versucht, seine Autorität zu erhalten. Dabei ist er damit beschäftigt, seine Domäne stark genug zu erhalten, damit sie Angriffe aller Neuankömmlinge abwehren kann.

Für den Durchschnittsvampir von der Straße stellt die Camarilla eine Reihe von Gesetzen dar, die befolgt werden müssen, Mächte, denen man aus dem Weg gehen oder die man beeindrucken muss, und Ebenbürtige, die man ausmanövrieren kann. Seine Bedürfnisse sind, seine Zuflucht sicher vor sterblichen wie unsterblichen Infiltratoren zu erhalten und einen Weg zu finden, um in der Hierarchie der Stadt aufzurücken (*oder zumindest zu verhindern, dass er durch die Regelmaschinerie niedergetrampelt wird*). Außerdem muss er sich ernähren, ohne den Zorn eines mächtigeren Kainskinds auf sich zu ziehen. Das ist so weit entfernt vom großartigen und ruhmreichen Krieg gegen den Sabbat oder den hohen Intrigen der Ahnen, wie man sich nur denken kann; aber auch dies ist ein wesentliches Element der Camarilla.

Handel und Reisen zwischen Städten der Camarilla sind lebhaft, wenn auch ersterer oft von Sterblichen ausgeführt wird. Reisen durch von Wolflingen oder dem Sabbat wimmelnde Gebiete sind schwierig und unsicher. Aus diesem Grund verbringen viele Vampire Jahrhunderte in der gleichen Metropole. Die, die reisen, lernen entweder die Fertigkeiten zum Überleben oder finden innerhalb weniger kurzer Jahre den endgültigen Tod. Es gibt keine Beschränkungen in Bezug auf das Reisen außer der Tradition der Gastfreundschaft, daher können diejenigen Kainskinder, die es wagen, zu reisen, es auch tun - solange sie höflich sind.

Die Camarilla hat keine Armee außer den Kadern der Justikare, Archonten und Alastoren, deren Arbeit weit eher der Spionage oder Spezialeinsätzen ähnelt, somit ist praktisch jede Stadt für ihre Verteidigung selbst verantwortlich und dabei primär auf ihre eigene Bevölkerung angewiesen, um Grenzen und Territorien zu bewachen. Gelegentlich „leiht“ eine Stadt einer anderen Unterstützung, aber das ist selten, denn zu oft musste die Stadt, die ihre Hilfe angeboten hatte, feststellen, dass sie unmittelbar,

nachdem sie einen Teil ihrer Kräfte dem Nachbarn zu Hilfe geschickt hat, selbst angegriffen wurde oder der zu zahlende Preis zu hoch war.

Gesellschaftlich ist die Camarilla eine sehr zivile Sekte. Da Blutvergießen verboten ist und streng überwacht wird, muss sie das auch sein. Salons, Elysien, Treffen und Vereinbarungen - all diese Dinge sind ein wesentlicher Bestandteil des nächtlichen Unlebens der Kainskinder dieser Sekte; gelegentlich geben sich sogar Nosferatu dem hin, klettern aus den Abwasserkanälen, um Geheimnisse zu verkaufen oder die Toreador zu schockieren. Beleidigungen und jemanden auf die sanfte Art niederzumachen, fragwürdige Komplimente und Erschütterungen der vampirischen Gelassenheit - das ist die höchste Kunst, nach der ein Kainskind der Camarilla streben kann.

Um die Etikette der Camarilla zu wahren

Der eigentliche Zweck der Etikette ist die Erleichterung der Kommunikation und die Verhinderung von vermeidbaren Missverständnissen: Sie gab denen, die sich keine feine Erziehung leisten konnten, Mittel in die Hand, um sich vor der Willkür der Mächtigen zu schützen. In der kaintischen Gesellschaft der Camarilla, die wesentlich starrer und hierarchischer ist als die menschliche, erscheint es mehr als logisch, dass sich einige Grundregeln, auf denen die Etikette basiert, als allgemeingültig durchgesetzt haben und von den Ahnen und Harpyien (rückwärtslos) überwacht werden. Gerade wenn so viele verschiedene Personen aus unterschiedlichen Zeiten und Kulturen zusammentreffen, die in Konkurrenz zueinander stehen, ist es mehr als notwendig, eine neutrale Verhaltens-Basis zu finden, damit es nicht zu Missverständnissen kommt, die unter Umständen zu schweren Eskalationen führen würden. Somit dient Etikette in der

Camarilla als ein Geflecht von imaginären Ketten, die dafür sorgen, dass sich die Raubtiere (*die Vampire ja letztlich sind*) nicht gegenseitig ins Gehege kommen.

Man muss davon ausgehen, dass die hier genannten Grundzüge zur Allgemeinbildung und Grundausbildung nahezu jedes Kainskinds gehört, die jeder Schöpfer seinem Kind beigebracht hat, um es für den Umgang mit anderen Kainten zu wappnen. Dies gilt speziell für die gesellschaftlichen Clans - insbesondere für Ventrue und Toreador ist das Wissen um Etikette kein kann sondern ein MUSS um zu Überleben (*und selbst Ghoule dieser Clans lernen diese Regeln - oder sterben ganz schnell*). In Deutschland sind übrigens IMHO auch die Brujah zum überwiegenden Teil mit diesen Regeln vertraut. Nosferatu kennen diese Regeln selbstverständlich auch, doch von ihnen ist bekannt, sie lediglich untereinander zu achten.

Hält man sich an diese Grundprinzipien, so kann man sich - auch in Anwesenheit von Ahnen - relativ sicher auf dem gesellschaftlichen Parkett bewegen. Obwohl in dieser Einführung ein Überblick über die wichtigsten Verhaltensregeln gegeben wird, um unter Spielern größtmögliche Klarheit zu schaffen, kann auch die sture Einhaltung der folgenden Muster keine absolute Garantie für das definitiv korrekte Betragen geben. Im Endeffekt kann nur die sensible Einschätzung von Fall zu Fall einen Kainten vor Fehlertreten bewahren.

Die Fähigkeit zu solcher Einschätzung gewinnt man erst durch Erfahrung und gute Beobachtung. Deshalb sollte und darf ein Kind oder ein ungeübter Neugeborener sich nicht scheuen, seinen Schöpfer oder Mentor zu fragen, wie er sich zu verhalten hat, wenn er unsicher ist. Auch ein verstierter Ancilla, dem am korrekten

Verhalten der anderen etwas liegt, sollte für eine solche Auskunft keinen oder nur einen SEHR kleinen Gefallen einfordern.

Status unter Vampiren

Status wird oft von älteren Kainiten benutzt um die jüngeren Mitglieder ihres Clans zu kontrollieren und ihre Handlungen zu lenken. Da Vampire ihre untote Existenz weder mit Status noch mit Prestige beginnen, die sie beide erst mit zunehmendem Alter dazu gewinnen, bedeuten Status und Clan-Prestige ein effektives Mittel, um die jüngere Generation unter Kontrolle zu halten. Dieses System sorgt dafür dass die älteren Kainskinder (die sich einen höheren Status erarbeitet haben) ihre Vorherrschaft den jüngeren gegenüber aufrecht erhalten können. Junge Vampire ärgern sich häufig über die starren Beschränkungen und die enge Ordnung, die das Status-System ihnen aufzwingt, und versuchen, es zu unterlaufen, ihm auszuweichen oder es sogar komplett über den Haufen zu werfen. Das ist aus ihrer Sicht sogar verständlich, denn das System belohnt oft eher Alter und Arglist als Jugend, Talent und Energie. Normalerweise erwartet man von einem Vampir dass er sich älteren Kainiten und solchen aus niedrigeren Generationen unterordnet. Dies ist die hauptsächlichste Macht, die die Ahnen über die Anarchen haben, und auf diesem Umstand fußt auch ihre Kontrolle über die Camarilla. Tatsächlich handelt es sich hierbei um das Privileg, das sie am eifersüchtigsten hüten. Der Status ist ein Maß für die Stellung eines Kainskinds in der vampirischen Gesellschaft. Er leitet sich aus seiner Generation, seinem Alter, Ansehen und eventuellen Ämtern ab und überbrückt sogar die Grenzen zwischen den Clans.

Unglücklicherweise sind die jungen Kainskinder zu unerfahren und haben zu wenig Macht in der Clangesellschaft, um das System wirklich zu ändern. Wenn sie erst einmal gelernt haben, das Spiel

gut genug zu spielen, um an Macht zu gewinnen, sind sie schon fest in die Status-Maschinerie eingebunden und haben ein verständliches Interesse daran, das System zu erhalten, das sie einst unterdrückt hat. Aus diesem Grund wird das System von Generation zu Generation weitergereicht. Es gibt Ausnahmen von dieser Regel. Ältere Kainskinder können durch schwerwiegende Fehler an Status verlieren, zum Beispiel durch den Verlust wichtiger Gebiete, und jüngere Vampire können durch kluges Taktieren und gewagte Taten mit einem Schritt mehrere Stufen auf der Statusleiter emporklettern. Je größer die Kluft zwischen zwei Vampiren ist, desto größer ist auch die zu erwartende Unterwürfigkeit. Theoretisch benötigt man nur dieses System, um das Verhalten innerhalb der Camarilla zu regeln. Manchmal können sich jedoch junge Vampire durch besondere Leistungen hervortun, und mancher alte Vampir erleidet große Rückschläge und schmachtvolle Niederlagen. Theoretisch sind die Jüngeren immer noch verpflichtet, das Knie vor den Ahnen zu beugen. In Wirklichkeit nutzen sie jedoch häufig den guten Ruf, den sie selbst sich durch ihre Aktionen verschafft haben, um ihren eigenen Status und ihr Prestige auf Kosten anderer (*auch älterer*) Vampire zu steigern. Dies führt zu einigen seltsamen und möglicherweise tödlichen Begegnungen, bei denen das Verhältnis zweier Kainskinder zueinander von Unsicherheit geprägt ist und eine Konfrontation deshalb nicht ausbleiben kann. Vampire sind häufig uneins über die Unwägbarkeiten des Status und den angebrachten Grad an Respekt, dem man einem anderen angedeihen lassen muss

- Status ist häufig das Thema stundenlanger Gespräche unter Kainskindern. Der Status ist deshalb so entscheidend unter Kainskindern, weil er die einzige sterbliche Tradition ist, an der sie noch festhalten, und der Mangel an Respekt, den die Anarchen dieser Tradition entgegenbringen, ist für einen Großteil der Spannungen zwischen ihnen und den Ahnen verantwortlich. Aber

auch wenn die Charaktere die Regeln des Status ignorieren wollen, ist es immer noch besser sie wenigstens zu verstehen. Es ist nicht besonders schwierig, die Nase über die Ahnen zu rümpfen. Man muss nur wissen, wie man der drohenden Strafe entgehen kann und wie weit man sich überhaupt aus dem Fenster lehnen sollte.

Der gesellschaftliche Rang

Der gesellschaftliche Rang („Status“) eines Kainiten setzt sich also im Prinzip aus drei Faktoren zusammen: Alter, Amt und Ansehen (*im Sinne von Berühmtheit, etwas, dass wirklich nur erspielt werden kann und dargestellt werden muss*).

Hierbei gilt grundsätzlich: Alter vor Amt vor Ansehen, wobei jedoch ein besonders hohes oder schlechtes Ansehen beides überflügeln kann. Wenn man nichts über das Ansehen des Charakters weiß, dem man gegenübersteht (*spricht: von dem Charakter in- wie offplay noch nichts gehört hat und auch durch die SL nicht gebrieft wurde*), empfiehlt es sich, es außer acht zu lassen, oder sich an seinen Ahnen oder den Harpyien zu orientieren. (Ausgenommen aus dieser Regel ist generell nur der Prinz, der in seiner eigenen Domäne von der Etikette her betrachtet immer den höchsten Rang inne hat, selbst, wenn hochrangiger Besuch anwesend ist, der aber als quasi gleichrangig behandelt wird, z.B. Justikare)

Alter darf wohl als selbsterklärend betrachtet werden ☺.

Amt ergibt sich selbstverständlich aus der Funktion heraus und umfasst sowohl die Erstgeborener (*Primogene*) der Clans, wie auch Prinz, Seneschall, Sheriff, etc. pp.

Ansehen ist die Anerkennung, die ein Kainit innerhalb der Gesellschaft der Camarilla und der Domäne genießt und ist letztlich eine Sache des Spielers, kann also nicht mit Punkten erworben oder definiert werden. Die Harpyien bzw. die Ahnen (des Ahnensalons) legen das Ansehen mit fest, wobei hier eine Kombination verschiedener Faktoren eine Rolle spielt. Dazu gehört politischer Einfluss in der Camarilla (meist über die Domäne hinaus), Einfluss im Clan, besondere Verdienste, persönliches Charisma und eben nicht zuletzt angemessenes und vorbildliches Benehmen.

Die Rangordnung der kainitschen Gesellschaft

Die allgemeingültige Hierarchie bezogen auf den gesellschaftlichen Umgang setzt sich also zusammen aus dem **Alter**:

1. Ahn
2. Ancilla
3. Neugeborener/Neonate
4. Kind/Child/Welpe
5. *(kein eigener Status)/Ghoul (wobei einem Ghul i. d. R. fast derselbe Respekt gegenüber gebracht wird, wie dem Sire, so dieser in dessen Auftrag handelt)*

und der **politischen Rangordnung**:

1. Prinz
2. Prinzregent/Seneschall (Stellvertreter des Prinzen) *(wenn der Prinz nicht zugegen ist/seine Ruhe will)*
3. Erstgeborene und andere Ämter*
4. Andere

*Ob Ämter wie Geißel, Hüter des Elysiums oder Harpyie über oder unter einem Erstgeborenen einzugliedern sind, hängt vom Ansehen der Amtierenden und von der Handhabung in den jeweiligen Domänen ab. *(Obwohl zumindest die Geißel ein Amt ist, dass wenig Status und Ansehen mit sich bringt)*. Ein politisches Amt *(ausgenommen dem des Prinzen)* kann den altersbedingten Status grundsätzlich nicht überwinden, es gilt im

Allgemeinen also folgende Rangfolge:

1. Prinz der gastgebenden Domäne
2. andere Prinzen
3. Ahn mit politischem Amt
4. Ahn
5. Ancilla mit politischem Amt
6. Ancilla
7. Neugeborener mit politischem Amt
8. Neugeborener
9. Kind

Es gibt hierbei Ausnahmen: In Abwesenheit des Prinzen der Domäne ist sein Stellvertreter automatisch in der Rangfolge an höchster Stelle. Hinzu kommt z.B. noch, dass das gesellschaftliche System der Camarilla der internen Struktur von Haus und Clan Treuere weicht, wenn Treuere unter sich sind, ebenso, wie bei den Ventruen. Die o.g. Abstufungen sind vor allem in den höheren Bereichen übrigens häufig hauchdünn, trotzdem sind sie immer da und so undurchlässig wie Beton. Die größten Trennungen liegen naturgemäß in den statusbedingten Parametern. *(also z.B. zwischen 4. und 5. bzw. 6. und 7.)* Aus diesem System ergibt sich übrigens auch, dass Prinzen, die selbst gesellschaftlich nur Ancilla sind, versuchen ihr Amt zu betonen und ihren Status 'zurückzuhalten'.

Bei gleichrangigen Kaimiten verschiedenen Geschlechts sollte der Herr immer der Dame den Vorzug geben. Inwieweit der Herr der Dame über ihren Rang hinaus den Vorzug gibt, hängt von dessen Persönlichkeit und beider Ansehen ab. Außerdem hat bei Gleichrangigen ein Mitglied der gastgebenden Domäne den höheren Rang. Ghoule, Anarchen, Caitiff haben üblicherweise keinen Status und demnach kein Anrecht auf Respektsbezeugungen, können allerdings in seltenen Fällen soviel Ansehen (s.o.) gewinnen, das

ihnen Sonderrechte eingeräumt werden (z.B. *der Ghoul eines Prinzen*).

Systeme der vampirische Gesellschaft

Dieses Kapitel schildert die schwierigen Beziehungen innerhalb der Gesellschaft der Kainskinder. Es erläutert außerdem die Funktion des Status, beschreibt eine neue Hintergrund-Eigenschaft Clan-Prestige und gibt wieder wie Gefallen und Versprechen unter den Kainskindern ausgetauscht werden.

Generelles zum Umgang mit Ahnen

Betritt ein Ahn zum ersten Mal den Raum bzw. kommt er erstmals an einen Tisch, sollten alle, die niedrigeren Ranges sind, aufstehen. Wenn er im Laufe des Abends öfter mal die Räumlichkeiten verlässt sollte man dies ebenfalls tun, bis der Ahn einem erlaubt davon Abstand zunehmen.. Wenn also eine unbekannte Person den Raum betritt, sollte man zuerst auf die Reaktion der Harpyie oder der anderen Kainiten achten. Wenn sie aufstehen, kann man sicher sein, dass es sich um einen Ahnen handelt, und sollte selbst auch aufstehen.

Der Ahn kann dann die Höflichkeit besitzen, mit einem Zeichen zu bedeuten, dass er diese Respektbezeugung wahrgenommen hat, und dass man sich wieder setzen darf. Tut er es nicht, steht man, bis der Ahn Platz selbst genommen hat. Wenn dieser allerdings kein Zeichen gegeben hat, lange herumsteht und den Eindruck macht, sich der stehenden Kainiten nicht mehr bewusst zu sein, darf man sich nach angemessener Zeit wieder setzen und ärgern.

Man steht jedes Mal auf, wenn sich ein Ahn nähert. Dies wird auch erwartet, wenn ein Ahn sich selbst erhebt oder sich direkt an den Gast selbst oder an einen oder mehrere seiner eigenen Gesprächspartner richtet (auch in der menschlichen Öffentlichkeit ist es hierbei nicht falsch, das Aufstehen wenigstens ansatzweise anzudeuten). Der Ranghöchste in der Gesprächsrunde sollte dann den Ahnen einladen, am Gespräch teilzunehmen oder verdammt gute Gründe nennen, weswegen das gerade nicht möglich ist. Wenn kein Platz mehr in der Runde frei ist, so wird vom Rangniedersten erwartet, dass er dem Ahnen seinen Platz anbietet. Kommt ihm jemand Ranghöheres aus der Runde zuvor, kann er letzterem höflicher Weise anbieten, seinen Platz zu behalten und dem Ahnen selbst, falls dieser noch nicht den ersten angenommen hat, im Austausch den eigenen Platz anbieten. Hat der Ahn den anderen Platz schon angenommen, so bleibt einem nur, dem nun stehenden höherrangigen Kainiten den eigenen Platz anzubieten. Kommt man diesen Erwartungen nicht nach, so kann eine unschöne Einforderung solcher Pflichten seitens einer Harpyie oder gar der Höherrangigen selbst die Folge sein.

Man sollte versuchen, einem Ahnen, der in der Nähe steht, nicht den Rücken zuzukehren. Das wird generell als unhöflich empfunden.

Man spricht Ahnen im Zweifelsfall mit ihrem Namen an. Ansonsten empfiehlt es sich wie immer, sich vorher zu erkundigen – eventuell auch beim Ahnen selbst – wie er angesprochen werden möchte.

Prinzen sollte man im Zweifelsfall immer mit der dem Titel entsprechenden, korrekten Anrede ansprechen, im allgemeinen ist das 'Prinz'. Mächtige Ahnen können es auch

wagen einen Prinzen ohne besondere Erlaubnis nur mit seinem Namen anzusprechen. Das sagt aber einiges über das Verhältnis der Beiden zueinander aus, und ist manchmal schon eine Machtprobe.

Allgemeine Verhaltensweisen

Es empfiehlt sich, auch im Laufe des Abends darauf zu achten, dass man niemandem ungewollt sprichwörtlich auf die Füße tritt. Fast alle Höflichkeitsregeln der menschlichen Etikette haben auch in der kaitinitischen Gesellschaft Geltung.

Man sollte niemals vergessen, dass für die Camarilla die Gesellschaft DAS zentrale Schlachtfeld ist - und für Kaitiniten und ihre Gesellschaft sind schon Fehler, die für Sterbliche banal wären, durchaus von Bedeutung und ausnutzbar.

Fast alle Höflichkeitsregeln der menschlichen Etikette haben auch in der kaitinitischen Gesellschaft Geltung:

- Man sollte sich in ein Gespräch niemals ungefragt einmischen.
- Man sollte seinen Gesprächspartner nie unterbrechen.
- Will man ein Gespräch beenden, entschuldigt man sich höflich dafür. Wenn es ein Gespräch mit einem Ahnen ist, sollte man wirklich gute Gründe zur Entschuldigung vorbringen können.
- Es ist immer besser zu warten, bis man von einem Höherrangigen angesprochen wird.

- Es ist immer besser zu warten, bis man von einem Höherrangigen aus einem Gespräch entlassen wird.

Wenn man sich mit einem Höherrangigen im Gespräch befindet, darf man das Gespräch nur dann unterbrechen (und gegebenenfalls aufstehen), wenn jemand hinzutritt, der einen höheren Rang hat als der Gesprächspartner.

Die Vorstellung

Die Vorstellung ist häufig bereits der entscheidende Moment, indem man von Ahnen und Harpyien geprüft und für akzeptabel oder wertlos befunden wird. Der erste Eindruck ist auch und gerade unter Kaitiniten von absolut entscheidender Bedeutung.

Generell gelten folgende Regeln und Tips für Vorstellungen:

1. Überlasse dem Ranghöheren immer die Wahl über die Begrüßungsform.

Das heißt: Man verbeuge sich zunächst standesgemäß. Wenn der Ranghöhere dann die Hand reichen will, sei es zum Händedruck oder zum Handkuss, wird er es tun. Man erspare sich die Peinlichkeit, dass er sich weigert, die dargebotene Hand zu nehmen. Bei einer formellen und vollständigen Vorstellung der eigenen Person sollte man nacheinander erwähnen: Name, Status, Clan, evtl. politisches Amt und Domäne (die Reihenfolge ist nicht zwingend, sie empfiehlt sich nur aus Sprachfluss-Gründen:

Beispiel: "Mein Name ist Baldur Konstantin Fürst von Schwanburg-Lichtenstein, *Ancilla des Clans der Könige* (natürlich kann man auch die „modernen“ Clansbezeichnungen benutzen), *Erstgeborener der Domäne* Aschersleben und ich bitte um das *Gastrecht für diesen Abend*! (Zahl) *Abende* (als guten Zusatz und um anzudeuten, dass man mehr von der *Etiquette* weis kann man anhängen „gemäß 2. und 5. *Tradition*").

Das sind die Grundinformationen, die man von sich aus preisgeben kann. Es ist nicht üblich und nicht notwendig, außerhalb des eigenen Clans mehr zu erwähnen, schon gar nicht die Generation, denn diese zu erfragen wäre mehr als unschicklich. Dasselbe gilt für Clansinterne Titel/Ränge und ähnliches, da gewöhnlich außerhalb des eigenen Clans sowieso niemand etwas damit anfangen kann.

Man sollte sich langsam, laut und deutlich vorstellen, damit dem Gegenüber peinliches Nachfragen erspart bleibt, und damit keine unangenehmen Missverständnisse entstehen.

2. Lass jemand anderes Dich vorstellen.

Dies ist keine zwingende Regel, sondern eher ein Tip, um sich von der Masse durch einen besonders guten Eindruck positiv abzuheben (vor allem bei den Ahnen). Auch für *Ancillae* und Ahnen ist es angeraten, sich eine "Empfehlung" einzuholen.

Beispiel: *Ein Neugeborener sollte sich einem Ahnen nicht selbst vorstellen, besser sollte man einen Ancilla oder den zum Clan gehörenden Erstgeborenen der Domäne finden*

können, der gewillt ist, dies zu tun: Das ist bereits ein kleiner Gefallen!

3. Unterbrich kein Gespräch unter Ranghöheren, auch nicht, um Dich vorzustellen.

Dies ist ein großes Tabu, speziell wenn man ein Gespräch unter Ahnen stört! Wenn man einen Ranghöheren begrüßen oder sprechen möchte, der sich in einem Gespräch befindet, nähert man sich der Gruppe sichtbar, bleibt außer Hörweite stehen und versucht, den Blick der Person aufzufangen und verbeugt sich ggfs. dabei leicht (wenn angebracht). Wenn man von der Person ignoriert wird, wählt man einen anderen Zeitpunkt, oder lässt es besser (ist sowieso schon peinlich genug).

Wenn man dem laufenden Gespräch beiwohnen möchte, sollte man nach der Vorstellung beim ranghöchsten Gesprächsteilnehmer höflich erfragen, ob dies gern gesehen ist.

Die formelle Vorstellung beim Prinzen

Vor dem Prinzen muss man sich in gebührendem Abstand standesgemäß verbeugen, aber die Art der Verbeugung darf individuell variieren, je nach dem, aus welcher Kultur und Zeit man stammt und welchen Status man selber hat (bei mächtigen Ahnen, die gerne etwas provozieren wollen, wird die Verbeugung nicht mehr als ein Nicken sein). Dann kann man sich aller Form nach vorstellen. (s.o.)

Im Optimalfall folgt ein kurzer Dank für die Einladung und die Gastfreundschaft und eine weitere Verbeugung (siehe oben), bis der Prinz das Wort an einen richtet. Der Prinz hat dann die Möglichkeit, den Gast mit ein paar Worten in seiner Domäne willkommen zu heißen, womit er den Gast in den Abend entlässt. Erst dann darf man sich vom Prinzen entfernen: Es empfiehlt es sich, ein bis drei Schritte rückwärts zu gehen, (und sich ggfs. vielleicht nochmals leicht zu verbeugen), bevor man ihm den Rücken zukehrt.

Sollte man zu einer Delegation gehören, oder sich im Gefolge des eigenen Prinzen befinden, so verbeugt man sich, wenn der Sprecher der Delegation sich verbeugt. Sollte der Sprecher der Delegation oder der eigene Prinz die einzelnen Namen in seinem Gefolge nennen, so tritt man ggfs. vor, wenn der eigene Name genannt wird, verbeugt sich, und tritt entsprechend wieder zurück.

Reihenfolge der Begrüßung

Die Vorstellung bzw. Begrüßung (und die Verabschiedung) geht im Idealfall streng nach der für den Abend gültigen Rangordnung (s.o.), meist genügt es aber, wenn man nur den Prinzen und den Gastgeber förmlich begrüßt. Die genauen Regeln für die korrekte Begrüßung und die Reihenfolge der Vorstellungen an einem Abend erfährt man beim Hüter des Elysiums, der als Protokollchef für diese Dinge zuständig und verantwortlich ist.

Sind Ahnen der eigenen Domäne oder des eigenen Clans anwesend, ist es höflich und meist angebracht, danach auch sie zu begrüßen. Wenn man nicht alle Ahnen kennt oder sich nicht sicher ist, welche Ahnen man in welcher Reihenfolge begrüßen sollte, kann man sich beim Hüter des Elysiums oder einer Harpyie danach erkundigen.

Es ist es oftmals klüger, sich bei keinem von ihnen explizit vorzustellen, als einen von ihnen zu brüskieren, weil man ihn vergisst oder an unangemessener Stelle begrüßt.

Begegnet man einem bekannten höherrangigen Kainiten, bevor man sich beim Prinzen oder beim Gastgeber vorgestellt hat, verbeugt man sich kurz vor ihm. Macht dieser dann den Eindruck, dass er eine förmliche Begrüßung erwartet (d.h. er richtet das Wort an den Gast oder hält ihm die Hand hin), darf man ihm diese nicht verwehren, es ist aber absolut korrekt, wenn man gleich darauf hinweist, dass man sich auf dem Weg zum Prinzen / zum Gastgeber befindet, um die gebotene Aufwartung zu machen. Ein wohlzogener Kainit wird den Gast dann bald entlassen und anmelden, falls er wünscht, dass nach der obligatorischen Vorstellung das begonnene Gespräch fortgesetzt wird.

Trifft man auf eine Gruppe, ist man nicht verpflichtet, jeden einzeln zu begrüßen, ein freundliches Nicken in die Runde reicht. Wenn man allerdings persönlich begrüßen möchte, dann bitte jeden und in der richtigen Reihenfolge. Sollte der Hüter des Elysiums (bzw. eine Harpyie) für den Empfang der Gäste zuständig sein und sich dem Gast am Eingang als solche vorstellen, darf man sich ihm ebenfalls noch vor dem Prinzen vorstellen. Diese wird ihn zum Prinzen, zum Gastgeber und dann gegebenenfalls zu einem Vertreter seines Clans führen. Der Hüter des Elysiums ist im Normalfall Ansprechpartner für die lokalen oder für den Abend gültigen Verhaltensregeln und kann z.B. den Gast darüber aufklären, ob der Prinz von der Norm abweichende Erwartungen an die Begrüßung stellt. Sehr häufig übernimmt diese Funktion auch eine Harpyie.

Die Vorstellung

Ein Statusloser:

- verneigt sich leicht vor einem Kind
- verbeugt sich tief vor einem Neugeborenen
- kniet vor einem Ancillae
- kriecht im Staub vor einem Ahnen
- winselt um Gnade vor einem Prinzen.

Ein Kind:

- verneigt sich leicht vor einem Neugeborenen
- verbeugt sich tief vor einem Ancilla
- kniet nieder vor einem Ahnen oder Prinzen.

Ein Neugeborener:

- verneigt sich leicht vor einem Ancilla
- verbeugt sich tief vor einem Ahnen
- kniet nieder vor einem Prinzen.

Ein Ancilla:

- verneigt sich vor einem Ahnen
- verbeugt sich tief vor einem Prinzen.

Ein Ahn:

- verneigt sich leicht vor einem Prinzen.

Ein Prinz:

- erweist niemandem außer sich selbst Respekt (doch sollte der Prinz kein Ahn sein, sollte er es sich nicht mit dem Ahnen verscherzen)-

Der korrekte Handkuss

Beim Handkuss hält die Dame ihre Hand mit dem Handrücken nach oben etwa auf Brusthöhe dem Herrn hin, wenn sie sitzt (und sitzen bleiben darf!), etwas höher. Hält sie die Hand niedriger und mit dem Handrücken zur Seite, heißt das wohl, dass sie keinen Handkuss erwartet. Man darf dann vorsichtig antesten, ob sie nur bescheiden ist, oder ob sie keinen wünscht, indem man ihre Hand leicht zu drehen versucht. Die Hand 'mit Gewalt' selbst zu verdrehen ist ausgeschlossen, ebenso, sie zu ergreifen und zu sich zu ziehen. Der Herr sollte die Hand der Dame sanft mit der seinen stützen und ein wenig zu sich heben, gleichzeitig beugt er sich leicht zu ihr hinunter (je höherrangiger die Dame, desto tiefer die Verbeugung). Die Lippen berühren die Hand nicht, noch werden sie zum 'Kusmund' geschürzt. Normalerweise schaut man der Dame beim Handkuss nicht in die Augen (*ganz bestimmt auch nicht ins Dekolleté* ☺). Am besten senkt man den Blick oder schließt die Augen. Hält man den Blick, gilt das als entweder als herausfordernd oder als Zeichen besonderer Vertrautheit und Intimität. Hält man beim Handkuss den Blick einer höherrangigen Dame, ohne das Recht dazu zu besitzen, so ist dies ein besonders grober Etiketteverstoss - und Futter für die Harpyien.

Beim Tanz

Mit einer Person zu tanzen, die weit unter dem eigenen Stand ist, kann keinen Gesichtsverlust bedeuten, wenn das Paar über die Tanzfläche schwebt und alle Blicke auf sich zieht, allenfalls ist es für den talentierten Tänzer niedrigen Ranges ein Prestigeerwerb, von dem er/sie nur träumen konnte! Eine Dame sollte immer ablehnen dürfen; ohne das Gesicht zu verlieren. Eine Abfuhr sollte allerdings höflich erfolgen, und immer mit einer (wenn auch

fadenscheinigen) Begründung. Auch einer höherstehenden Dame steht Höflichkeit gut zu Gesicht, auch wenn sie bei einem Herrn, der wesentlich unter ihrem Rang steht, durchaus direkter und knapper formuliert werden kann. "*Nein, vielen Dank.*" sollte aber das mindeste sein. Während eines Tanzes wird nicht abgeschlagen! Das ist so ziemlich das Unhöflichste was man tun kann, egal welchen Stand und Rang man bekleidet. Sollte der Dame schwindlig werden oder sie erschöpft sein, sagt sie es dem Tanzpartner, und der bringt sie zu ihrem Platz zurück, was er übrigens immer nach dem Tanz tun sollte. Auf dem Weg zur Tanzfläche bietet man der Dame immer den rechten Arm an, sie hängt sich ein, das gilt auch wenn nur ein paar Schritte zu gehen sind. Ein Gespräch während des Tanzes sollte immer der Herr beginnen. Wenn sich mehrere Herren einer Dame als Tanzpartner anbieten, dann haben Niedrigrangige den Höherrangigen den Vortritt zu lassen und es beim nächsten Tanz wieder zu probieren. Wenn die Dame von zwei oder mehr gleichgestellten aufgefordert wird, kann sie frei wählen, und verspricht den übrigen den/die nächsten Tänze.

Wenn Unfälle auf dem Parkett passieren (Zusammenstoß, Umkippen, Versteigen, auf Kleid einer Dame steigen, jemand auf die Zehen steigen...) ist immer eine höfliche Entschuldigung und im Bedarfsfalle das Anbieten von Hilfestellung ein absolutes Muss.

Die Harpyien

Status wird einem Charakter von einem informellen Komitee zu- oder aberkannt. Dieses besteht aus den Vampiren, die durch die exklusiven Hallen des Elysiums wandeln. Sie treten als Generäle in den großen Konflikten der Stadt auf und betrachten sich allesamt selbst als Prinzenmacher (was sie häufig auch sind). Diese Ahnen sind bekannt als die Harpyien, und obwohl nur die wenigsten zugeben würden, Mitglied einer solchen Gruppe zu sein, gehören doch alle außer den Anarchen dazu. (Tatsächlich haben die Anarchen sehr wenig damit zu tun, wer in der Stadt gerade im Rampenlicht steht und wer nicht aber sie achten meistens genau auf alle Veränderungen. Sogar sie können diejenigen noch weiter erniedrigen und verhöhnern, die die Gunst der Harpyien verloren haben; eine solche Gelegenheit zur Vergeltung werden sie sich nur selten entgehen lassen.)

Wenn etwas geschieht was die Ansichten des Komitees über ein anderes Kainskind beeinflussen könnte, findet sofort ein wilder Austausch von Klatsch, Gerüchten und Intrigen statt. Niemand will sich dabei natürlich allzu weit vorwagen, also werden die Harpyien schließlich zusammenkommen, um zu einem Konsens zu kommen. Wenn die Gruppe sich für eine Vorgehensweise entschieden hat, werden die Mitglieder zu ihrem Urteilsspruch kommen, immer in dem Wissen, dass sie von „der Stadt“ unterstützt werden. Insgesamt gesehen tendieren die oberen Zehntausend der Vampire dazu, überaus kritisch zu sein und nicht zu zögern, einen Vampir zu bestrafen, der ihre Regeln verletzt hat oder nicht ihren Maßstäben entspricht. Auf der anderen Seite begeistern sich die Harpyien für Vampire, die Erfolg haben, einen Helden der Stunde besonders gelungen demütigen oder in kurzer Zeit eine beeindruckende Machtfülle angesammelt haben, und bringen ihnen auch den gebührenden Respekt entgegen.

Diese Geier stellen die elitärste Clique der Stadt dar und können ebenso oberflächlich, blind, ignorant und verräterisch wie jede beliebige Studentenvereinigung sein. Ihre Entscheidungen stehen und sind nicht anzufechten. Ein Charakter kann sich vielleicht später einmal loskaufen (oder sich noch weiter erniedrigen), aber für den Augenblick bestimmt die Entscheidung der Harpyien seine Stellung in der Gesellschaft der Kainskinder. Kurz gesagt, die Harpyien sind der Status-Lieferant für die ganze Stadt.

Obwohl sich der Prinz und die Urahren normalerweise nicht dem Diktat dieser Gruppe unterwerfen müssen (sie sind zu mächtig dafür), können auch sie stürzen, wenn sie zu große Fehler begehen. Niemand ist wirklich sicher vor dem Biss der Harpyien. Der eigene Status ist zu wichtig, wenn man einen gewissen Einfluss ausüben möchte, als dass man ihn einfach ignorieren könnte, und um die Harpyien für sich zu gewinnen, müssen die Vampire eben nach ihren Regeln spielen.

Taktiken der Harpyien

Wenn die Harpyien loslegen, tun sie dies mit rasiermesserscharfen Zungen, so scharf geschliffen, dass sie glitzern. Während man meinen sollte, dass Beleidigungen einem Vampir nicht viel ausmachen dürften ist doch auf einem Feld, wo Geistesschärfe die einzige Waffe ist (*wie dem Elysium*), ein Vampir, der sich auf brutale Gewalt verlässt, einem Angriff der Harpyien hilflos ausgeliefert. Eine besonders schlaue Beleidigung wird von Dutzenden anderer Kainskinder aufgeschnappt und wiederholt. Auf diese Weise erniedrigen sie ihr Ziel, wo immer es hinkommt. Fast genauso schlimm wie offen vor den Kopf gestoßen zu werden, ist es; wenn die Harpyien und diejenigen, die sich bei ihnen lieb Kind machen wollen, jemand vereint die kalte Schulter zeigen. Ein Vampir; der auf diese Weise aus der Gesellschaft ausgestoßen wird,

befindet sich daher in einer unmöglichen Position - er kann nicht weggehen, ohne sich noch mehr lächerlich zu machen. Bleibt er jedoch, führt dies zu noch mehr Frustration und dem kaum hörbaren Kichern derjenigen, die ihn brüskieren. Wenn auch diese Technik im Vergleich milder erscheint, als jemandem mit Wolfsklauen und einer anständigen Dosis Stärke die Kehle aufzuschlitzen, muss man das Ganze im Zusammenhang sehen. Die Kainskinder leben in einer Gesellschaft, in der Gewalt untereinander streng verboten ist. Man kann eine Beleidigung nicht erwidern, indem man ausholt und seinen Peiniger schlägt, wenn man dabei nicht sehr; sehr vorsichtig ist. Ein Vampir, der von den Harpyien aufs Korn genommen wurde, kann buchstäblich nicht zurückschlagen, ohne den Zorn des Prinzen, des Sheriffs und der Ahnen des Clans der Harpyien zu erregen - eine Heerschar von Feinden, die in der Lage sind, einen einzelnen Missetäter schnell in Asche zu verwandeln. gesellschaftliche Kriegführung wird zu der einzig akzeptablen Kriegführung, und die Harpyien sorgen dafür dass jeder andere zahlen- und waffenmäßig unterlegen ist.

Spieltechnisch...

Bedeutet dies eine hohe Anforderung an die Harpyie, wie auch deren Gehilfen, da die Rolle nicht damit ausgefüllt ist, dekorativ zu sein. Vielmehr obliegt es der Harpyie, über die Gefälligkeiten und Schulden der einzelnen Domänenmitglieder Buch zu führen (sowohl In- wie Offplay, dies soll nicht dazu dienen, sich dadurch Gefälligkeiten zu erwerben bzw. den ein oder anderen zu bevorzugen) und neue Mitglieder bzw. Gäste über Status, Ansehen und Funktion der Domänenmitglieder zu informieren.

Status & Ansehen ausspielen

Von Unten nach Oben

Von einem Kainskind mit niedrigem Status erwartet man, dass er einen höherrangigen Vampir respektvoll behandelt. Er muss mit respektvollem Tonfall sprechen und demütige, unterwürfige Gesten benutzen. Er sollte ihm alle Höflichkeit der Welt angedeihen lassen und sich bei jeder Entscheidung seinem Urteil anschließen. Wenn der Charakter mit der Meinung eines Älteren nicht einverstanden ist, darf er seine Meinung über den strittigen Punkt höflich äußern. Wenn der höherrangige Vampir ihn jedoch überstimmt, muss er die Sache danach auf sich beruhen lassen. Es gilt als unpassend, etwas von einem Ahnen zu verlangen oder seine Entscheidung anzuzweifeln. Je größer der Unterschied zwischen den beiden Charakteren ist desto größer ist auch der Grad an Respekt, den man von dem niederen Vampir erwartet. Sollte der Unterschied lediglich einen Punkt betragen, betrachtet man das Verhalten des Jüngeren etwas weniger streng, aber ein Unterschied von drei Punkten erfordert schon ausgesprochene Unterwürfigkeit.

Wenn ein Charakter es versäumt die Traditionen der vampirischen Gesellschaft zu befolgen, riskiert er die Feindseligkeit und den Zorn der Führer der Stadt oder seines Clans. Er muss sorgfältig die Vorteile, die er erlangen kann, wenn er sich einen Höherrangigen zum Feind macht gegen die Feindseligkeiten, die er sich zuzieht abwägen. Es gibt viele gute Gründe, warum man versuchen sollte, seine Stellung in der Hierarchie zu behalten. Der Clan wird damit fortfahren, die Aktivitäten des Charakters zu unterstützen und ihm zu helfen, wenn er in Gefahr geraten ist. (*Wer Ärger macht, muss danach häufig allein klarkommen*) Die Sympathie hochrangiger Kainskinder zu gewinnen ist vergleichbar mit einer Einzahlung auf ein Bankkonto. Wenn der Charakter lange genug wartet wird er am

Ende mehr herausbekommen, als er eingezahlt hat. Einige jüngere Vampire behaupten, dass die angeblichen Belohnungen für angemessenes Verhalten pure Übertreibung seien, und verweisen auf einige ältere, kriecherische Vampire, die trotz einer Ewigkeit voller Ergebenheit und Stiefelleckerei immer noch einen niedrigen Status haben. Diese jungen Kainskinder meinen, dass niemand einfach so seinen Status erhöht bekommt, ohne jemandem auf die Füße zu treten, und dass deshalb die zu erwartende Belohnung auch mal ein Risiko wert sein muss.

Von Oben nach Unten

Ein hochrangiger Vampir kann erwarten, dass ein untergebener Vampir sich höflich benimmt, die meiste Zeit zuhört, antwortet, wenn man ihn etwas fragt, und sich unterwürfig verhält. Wenn die Statuswerte der beiden Vampire weit auseinander liegen, kann der höherrangige Vampir von seinem Gegenüber erwarten, dass er seine Befehle und Anweisungen ausführt. Der Vampir mit dem geringeren Status ist nicht der Sklave des anderen, aber es wird von ihm erwartet dass er sich nicht in die Angelegenheiten des übergeordneten Vampirs einmischt und einfachen Befehlen wie „*Verlassen Sie sofort meinen Club!*“ gehorcht. Der Jüngere ist auch verpflichtet dem höherrangigen bei Streitigkeiten im Zweifelsfall zuzustimmen, obwohl er in Wirklichkeit oft mitnimmt was er kriegen kann.

Die Regeln brechen

Es kann sehr viel Spaß machen die Regeln der Kainskindergesellschaft zu brechen und denen eine lange Nase zu drehen, die eigentlich über einen herrschen sollten Es ist jedoch ein gefährliches Spiel und man sollte es nicht spielen ohne sich vorher

über den Einsatz im klaren zu sein. Es gibt sicherlich einige Vorzüge, wenn man seinen Status einfach ignoriert wobei es für einige schon als solcher zählt dass man sich den Respekt und die Bewunderung der Anarachen sichern kann. Auch einige Ahnen könnten vielleicht den Mut des Missetäters bewundern - wobei man aber auch sagen muss, dass die meisten nur von seiner Unverschämtheit abgestoßen sein dürften. Spielen Sie trotzdem so, wie es Ihnen am besten gefällt. Denken Sie nur daran, dass auf jede Aktion auch eine Reaktion folgt. Seien Sie nicht allzu überrascht wenn alles außer Kontrolle gerät, nachdem Sie sich eine (in Ihren Augen) kleine Übertretung geleistet haben.

Ein Rat noch zum Schluss: ein Vampir der sich mit einem anderen mit höherem Status anlegen will, sollte dies nicht in der Öffentlichkeit tun. Einen Feind macht man sich damit sowieso, aber immerhin verliert man so nicht seinen momentanen Status.

Bestrafung

Die Strafen für Übertretungen der Verhaltensmaßregeln unterscheiden sich von Stadt zu Stadt und von Clan zu Clan, und es gibt ebenso wenig irgendwelche Standards für ihre Durchsetzung. Normalerweise muss der Vampir mit dem höheren Status nur auf die Übertretung hinweisen. Es reicht oft schon aus, die Aufmerksamkeit anderer auf die Beleidigung zu richten, um genügend Druck auf den niederstufigen Vampir auszuüben. Manchmal kann man aber auch viel erreichen, wenn man in Anwesenheit von Kainskindern, die dem Missetäter nahe stehen, einfach hin und wieder auf das Problem hinweist. Auf dieser Stufe dürfte eine einfache Entschuldigung und das Versprechen, sich in Zukunft besser zu benehmen, noch ausreichen, um die Situation wieder zu bereinigen. Wenn die Respektlosigkeiten jedoch auch nach dieser Beschwerde nicht aufhören, kann der Gekränkte dem

Erzeuger des aufsässigen Vampirs eine formelle Beschwerde zukommen lassen und verlangen, dass andere aus seiner Brut dem Missetäter ein wenig Disziplin beibringen. Wenn auch das misslingt, nimmt der Ältere häufig die Angelegenheit selbst in die Hand und benutzt alle Zwangsmittel, die ihm zu Gebote stehen. Er könnte alle Verbindungen zu dem anderen Vampir abbrechen, ihm seine Gunst nehmen oder alle Übereinkünfte für ungültig erklären, die er mit ihm und denen, die ihm am nächsten stehen, getroffen hat. Zu diesem Zeitpunkt werden die Harpyien wahrscheinlich ebenfalls ihr Missfallen deutlich machen (zumindest, wenn sie den gekränkten Vampir noch unterstützen und seinen höheren Rang anerkennen). Sie beginnen damit, das Kainskind zu meiden, das ihre Traditionen gebrochen hat und manchmal büßt dieses sogar Teile seines eigenen Status als Folge seiner Taten ein (solange es da überhaupt noch etwas einzubüßen gibt).

Sollten all diese Dinge versagen, kann sich der beleidigte Vampir mit seinem Problem an den Prinzen selbst wenden. Wenn dieser sich jedoch der Angelegenheit annimmt wird sich der höherrangige Vampir in seiner Schuld befinden (*siehe unten, Verpflichtung*). Wenn selbst diese Maßnahme keine Wirkung zeigt, muss der Beleidigte die Sache doch wieder selbst in die Hand nehmen, indem er die Pläne des Missetäters sabotiert, seine Besitztümer zerstört und seinen „guten“ Namen gegenüber jedem in den Schmutz zu ziehen, der ihm zuhören will. Viele bittere Rivalitäten sind aus der Streitfrage entstanden, wieviel Respekt ein bestimmter Status nach sich ziehen sollte. Die Camarilla wird immer noch durch einige dieser Fehden zerrissen, und manche Vampire meinen sogar dass der ewige Kampf um Überlegenheit und Status der eigentliche Grund für den Dschihad ist.

Clan-Prestige

Prestige stellt eine Maßeinheit für die Stellung innerhalb des Clans dar, so, wie Status den Rang des Charakters in einer bestimmten Stadt darstellt. Prestige leitet sich ab von der Sympathie, Angst und Ehrfurcht, die ein Vampir bei den anderen Mitgliedern seines Clans auslöst, und dem Ausmaß, in dem er die Regeln, Werte und Eigenheiten der Clan-Kultur gemeistert hat. Mit anderen Worten, Prestige zeigt an, wie gut er gelernt hat, die Spiele seines Clans mitzuspielen. Clan-Prestige kann sich bei vielen Gelegenheiten als unschätzbare Hilfe erweisen. Es ist ein Indikator dafür wie viele Clanskameraden auf einen Hilferuf des Charakters reagieren werden, wie viele siech im Zweifelsfall auf seine Seite stellen und wie gut er die interne Politik des Clans beeinflussen kann.

Der Clan ist Basis und Rückgrat des Charakters; ohne den Rückhalt des Clans fällt es anderen leicht ihn auszunutzen und zu missbrauchen.

Status contra Clan-Prestige

Clan-Prestige kann man sich nur über das aktive Spiel erspielen. Die Regeln für Clan-Prestige sollen die Regeln für Status nicht ersetzen; sie sollen sie einfach nur ergänzen. Clan-Prestige erhält man, indem man sich die Gunst anderer Vampire innerhalb des Clans erschmeichelt und manchmal, wenn man Mitglieder eines anderen Clans verrät. Es wird ausschließlich innerhalb des eigenen Clans gemessen. Im Gegensatz dazu stellt der Status eine Maßeinheit dar, die die Stellung des Charakters in der vampirischen Gesellschaft und das Ausmaß, in dem er dem Unleben aller anderen Vampire seinen Stempel aufgedrückt hat, beschreibt. Ein Charakter der der ganzen vampirischen Gesellschaft einen Gefallen getan hat, indem er einen mächtigen Vampirjäger ausgeschaltet hat gewinnt

also an Status. Ein Charakter der seinem Clan geholfen hat, sich gegen einen gemeinsamen Feind zu organisieren, würde im Clansprestige aufsteigen. Einige Kainskinder entscheiden sich für ihren Status auf Kosten des Clansprestiges oder umgekehrt. Indem ein Vampir mit Vampiren eines anderen Clans zusammenarbeitet, kann er sein Ansehen bei den Untoten allgemein verbessern, womit er sich jedoch eventuell den Zorn seines eigenen Clans einhandelt. Wenn er Mitglieder eines anderen Clans verrät kann der Vampir manchmal Prestige unter seinen eigenen Leuten gewinnen, könnte aber vom Rest der Camarilla als nicht vertrauenswürdiger Verräter angesehen werden. Manchmal schlagen die Pläne eines Vampirs auch völlig fehl, und er wird von beiden Gruppen verachtet. Es kann aber auch sein, dass alles so glatt geht, dass er sowohl Prestige innerhalb seines Clans als auch Status in der Stadt gewinnt.

Prestige außerhalb des Clans

Clansprestige wird nur selten außerhalb des eigenen Clans anerkannt. Die Dinge, die man innerhalb des Clans als wichtig betrachtet bedeuten Außenstehenden oft wenig. Ein Ventrue von niedrigem Prestige wird einen hochrangigen Gangrel wahrscheinlich eher verachten, als sich ihm zu unterwerfen.

Da die meisten Vampire die nicht erfassbaren, seltsamen Kriterien, die andere Clans benutzen, um Prestige zu verleihen, nicht akzeptieren (oder verstehen), ziehen sie es vor Kainskinder von außerhalb ihres Clans anhand ihrer Handlungen und ihres Beitrags zur vampirischen Gesellschaft an sich zu bewerten. Ein Brujah würde niemals zugestehen, dass das System von Ehre und Respekt das sein Clan benutzt, um die jungen, auführerischen Brujah auf den rechten Weg zu führen, irgendeine Ähnlichkeit mit dem starren, althergebrachten, tyrannischen Kastensystem der Tremere aufweist. Ebenso würde ein Tremere entristet Behauptungen von sich

weisen, dass die grobe, gewalttätige Art mit der die Brujah die Jungen ihres Clans terrorisieren, auch nur im entferntesten ihrem weisen, nüchternen System der hierarchischen Entwicklung ähnelt. In Wirklichkeit funktionieren jedoch beide Systeme ähnlich. Der einzige Unterschied sind die Kriterien, nach denen die Clans ihren Mitgliedern Prestige zugestehen.

Clan-Prestige für Anfänger

Wenn ein Charakter erschaffen wurde er kann versuchen, Prestige als Resultat seiner Handlungsweise in einer Geschichte zu erhalten. Wenn der Charakter etwas macht, was ihm einen Anstieg seines Prestiges einbringen könnte, wird er sehr schnell im Clan merken, dass der Charakter soeben zum ersten Mal Prestige in seinem Clan erworben hat. Prestige wird danach normal steigen oder sinken, wie andere Hintergrund-Eigenschaften auch, je nachdem, was in der Chronik geschieht

Prestige innerhalb des Clans

Das Prestige jedes Kainskindes ist den anderen Mitgliedern seines Clans bekannt. Von Vampiren mit geringem Prestige wird erwartet dass sie sich angeseheneren Mitgliedern unterwerfen. Vampire mit hohem Prestige verlangen Höflichkeit und Respekt von den weniger angesehenen Kainskindern, und einander gleichgestellte Vampire versuchen immer sich einen kleinen Vorteil vor den anderen zu verschaffen. Manchmal vergessen Kainskinder gleichen Ansehens aber auch ihre Differenzen, um ab sofort harmonisch zusammen zu arbeiten.

Prestige bilden

Da Clansprestige von so vielen unterschiedlichen Faktoren beeinflusst wird, handelt es sich dabei um eine subjektivere Einschätzung als bei anderen Eigenschaften. Obwohl alle Clans das Prestige als eine Art Maßstab für den Wert ihrer Mitglieder einsetzen, benutzen sie alle sehr unterschiedliche Kriterien zur Bestimmung dieser Maßeinheit. Jede Clansbeschreibung zeigt auch eine Reihe von Ideen auf denen ein Spieler folgen kann, um das Prestige seines Charakters zu erhöhen.

Das System von Gefallen und Gegengefallen

Wenn auch Macht die wirkliche Währung der Kainskinder sein mag, stehen Gefallen und Gefälligkeiten ebenfalls hoch im Kurs. Der Prozess, Gefälligkeiten auszutauschen, zu erwidern und einzugehen, ist das Lebensblut der vampirischen Wirtschaft. Ein weiser Vampir gewährt Gefälligkeiten. Ein dummer (*oder jemand, in einer Notlage, dem nichts anderes übrig bleibt*) geht sie ein und wird seinem Wohltäter verpflichtet. Ein Vampir, der oft genug um Hilfe bittet, stellt bald fest, dass seine gesamte Existenz von den Verpflichtungen bestimmt wird, die er eingegangen ist. Im Austausch für welche Hilfsbeweise er auch immer gefordert hat, ist er zur Marionette seiner Wohltäter geworden.

Schulden anhäufen

Der Prozess, eine Gefälligkeitsschuld anzusammeln, ist einfach. Entweder bittet ein Vampir einen anderen in einer Angelegenheit, im Austausch gegen irgendeine Gefälligkeit zu einem späteren Zeitpunkt um Hilfe, oder ein Vampir steht einem anderen in einer Krise bei, wobei man annimmt, dass die Hilfe später vergolten

wird. Vernünftige Kainskinder halten sich genau darüber auf dem laufenden, wem sie Gefälligkeiten schulden. Sie geben sich große Mühe, nicht mehr Schulden anzuhäufen als sie es sich leisten können, zu irgendeinem Zeitpunkt zurückzuzahlen. Gefälligkeitsschulden können buchstäblich jederzeit eingefordert werden. Daher zahlt es sich aus, dafür zu sorgen, dass man die Ressourcen hat, sie zu bezahlen, ganz gleich unter welchen Umständen. Manche Kainskinder machen es sich zur Gewohnheit, so viele Schulden wie möglich als eine Art von Schutz anzuhäufen. Sie gehen von der Theorie aus, dass ihre vielfältigen Kreditgeber ein starkes Interesse daran haben, dass sie in einem Stück bleiben, um ihre Schulden eintreiben zu können. Nicht alle Schulden werden jedoch freiwillig angehäuft. Ahnen sind unvergleichliche Meister darin, jüngere Kainskinder in eine Lage zu bringen, in denen ihnen keine andere Wahl mehr bleibt, als um Hilfe zu bitten und sich so in die Leibeigenschaft des Ahnen zu begeben. Zum Beispiel könnte eine Gesellschaft, die von einem Ahnen kontrolliert wird, das Gebäude kaufen, in dem ein vielversprechender Neugeborener lebt. Sie beginnt dann sofort damit, ihn mit Wartungsüberprüfungen, überraschenden Inspektionen, Austräucherungen und ähnlichem zu belästigen. Schließlich bleibt dem Neugeborenen keine Wahl mehr, als nach Erlösung zu suchen, was ihn auf die Türschwelle des Ahnen bringt. Der Gefallen wird gewährt und der Neugeborene hat seinen ersten Fuß in das Spinnennetz des Ahnen gesetzt. Experten im Spiel von Gefallen und Gegengefallen mögen es auch, mögliche Schuldner in gefährliche Situationen zu bringen und sie dann auf dramatische Weise zu retten. Auf diese Weise stehen die

„unglücklichen Opfer“ in ihrer Schuld. Zu einer beliebigen Taktik gehört es, Nachricht von der Zuflucht eines Vampirs an einen Jäger durchsickern zu lassen, und dann hereinzuplatzen, bevor der Jäger seinen ersten Zug macht. Von der Rettung ist es nur ein kurzer Schritt, dem Neugeborenen zu helfen, eine neue Zuflucht zu finden

(„Diese hier ist nicht mehr sicher.“), und so wird das Opfer Stück für Stück umgarnt.

„Zinsen“

Es liegt nicht im besten Interesse eines Vampirs, die Gefälligkeiten einzutreiben, sobald er sie erworben hat. Schließlich gerät ein Vampir, von dem man weiß, dass er Ihnen einen Gefallen schuldet, in Verdacht, wenn Sie verschwinden, mit möglicherweise tödlichen Konsequenzen. Daher ist ein Kainskind vor seinen Schuldnern so sicher; wie man es nur erwarten kann. Das Wissen um Sicherheit ist nicht der einzige Grund, an einem Gefallen festzuhalten. Solange über einem Kainskind eine Schuld schwebt, muss es immer mit der Möglichkeit rechnen, dass der Schuldschein eingelöst wird. Es kann nicht so frei handeln, wie es dies sonst tun könnte, aus Angst, dass es aufgefordert werden könnte, seine Schuld zurückzuzahlen. Eine Schuld über einem Vampir schweben zu lassen und anzudeuten, dass die Rückzahlung jede Minute gefordert werden könnte, ist eine hervorragende Methode, um ein Kainskind zu lähmen, seine Bewegungsfreiheit einzuschränken und es zu zwingen, einige seiner Ressourcen für diese Möglichkeit aufzuspüren. Außerdem wird ein Vampir, der einem anderen einen Gefallen schuldet, als diesem unterlegen betrachtet. Diese Sichtweise trifft jedoch nur auf diejenigen zu, die von der Schuld wissen - aber jedes Kainskind, das Ansprüche gegen einen mächtigen Ebenbürtigen hat, lässt die ganze Welt, so schnell es geht, davon wissen. Auf diese Weise gewinnt der Gläubiger an Ansehen, und der Schuldner verliert es. Was noch besser ist, je länger man die Schuld erhalten kann, desto mehr Ansehen häuft sich beim Gläubiger an. Es ist daher im Interesse des Vampirs, dem der Gefallen geschuldet wird, diese Schuld so lange wie möglich zu erhalten. Die meisten Gläubiger vermeiden es jedoch sorgfältig, zu heftig oder zu oft an der Leine

ihrer Schuldner zu zerren. Wenn die Schuld einmal eingelöst ist, ist es für einen missbrauchten Schuldner gesellschaftlich entschuldbar, wenn er an einem allzu strengen Gläubiger Rache nimmt.

Tauschgeschäfte

Wie bei allen anderen Dingen tauschen die Kainskinder Gefälligkeitsschulden wie Kinder Magic-Karten. (*Oder was auch immer jetzt gerade bei den Kids angesagt ist*) Sie werden ständig getauscht, zurückgetauscht, herumgewirbelt und auf andere Weise bewegt, dass es schwindelerregend ist, zu verfolgen, wer wem was schuldet. Wenn es auch kein formelles System gibt, um Gefälligkeiten zu tauschen - alle diese Arrangements laufen eher nach Art von:

„Hm, Mahlmann schuldet mir eine gewisse Gegenleistung. Ich sag' ihm, dass er mit dir sprechen soll, wenn du Fischer sagst, dass ich bei meinem kleinen Gangrelproblem etwas Hilfe brauchen könnte.“

Aber es gibt eine unerlässliche Bedingung bei diesem Prozess: Der Vampir; dessen Schuld getauscht wird, muss über seinen neuen Gläubiger informiert werden. Ansonsten läuft er Gefahr, ein völlig berechtigtes Ansinnen mit etwas, das er für einen vollkommen berechtigten Grund hält, abzulehnen. Damit würde er statt dessen das ganze System zu Fall bringen. Außerdem ist, einen Schwächeren wissen zu lassen dass man es nicht für nötig befunden hat, an seiner Schuld festzuhalten, ein wundervoller Weg, seinen sozialen Status unter den eigenen zu drücken. Die Übertragung von Schulden ist genauso sehr ein Teil des Spiels von Gefallen und Gegengefallen wie alles andere.

Rückzahlung

Wenige Kainskinder lieben die Idee, Schulden zu haben. Es ist gesellschaftlich peinlich, finanziell schmerzhaft und potentiell gefährlich. Daher versuchen die meisten Vampire, ihre Gefälligkeitsschulden so schnell wie es auf sichere Weise geht, zurückzuzahlen. Da Gläubiger ein maßgebliches Interesse daran haben, diese Schulden zu verlängern, kann das Ergebnis ein Katz-und-Maus-Spiel sein. Der Schuldner versucht verzweifelt, seinem Gläubiger einen Gefallen zu tun, und der Gläubiger geht allem aus dem Weg, das durchaus als Freundlichkeit seitens des Schuldners ausgelegt werden könnte. Schulden unter Kainskindern nehmen gewissermaßen selten eine bestimmte Form an. Es ist für einen Vampir ungewöhnlich, in allen Einzelheiten einen Dienst zu fordern. Schulden werden eher etwas nebulös gehalten - „Ich bitte dich einfach, mir bei etwas ein Stück die Straße runter zu helfen.“ Diese Mehrdeutigkeit arbeitet sowohl für wie gegen den Gläubiger. Die undeutliche Natur der Schuld hilft dabei, denjenigen am kurzen Ende der Gefälligkeitsschuld immer auf dem Sprung zu halten, da er nie weiß, um was er gebeten werden könnte. Andererseits ist es üblich für Kainskinder, da die Natur der Schuld so verschwommen ist, ihren Gläubigern irgendeine Art von Gefälligkeit zu erweisen in der Hoffnung, damit die Gefälligkeitsschuld zu tilgen. Besonders tatkräftige oder verschlagene Vampire bringen ihre Gläubiger in Situationen, in der sie auf der Szene erscheinen und ihre Hilfe anbieten können, um so das Gleichgewicht wieder herzustellen. Solche Versuche sollten jedoch sehr vorsichtig unternommen werden. Wenn sie nach hinten losgehen oder entdeckt werden, gerät der Anstifter nur noch tiefer in die Schuld und wird außerdem zum Ziel des Gespöts. Welche Form die Rückzahlung annimmt, hängt von der Art und Größe der Schuld ab. Es wird als schlechter Stil erachtet, für unbedeutende Schulden eine riesige Rückzahlung zu

verlangen. In solchen Fällen steht es dem Schuldner gewöhnlich frei, über die Bitte zu lachen, und die Schuld selbst wird zumeist gestrichen. Andererseits möchte natürlich niemand eine Schuld leichtfertig verschwenden, indem er um zu wenig bittet. Dies zu tun, ist ein guter Weg, um sich zum Ziel der Harpyien zu machen und jeden Statusgewinn, den man durch die Schuld ursprünglich erworben hat, wieder zu verlieren. In Wahrheit ist die tatsächliche Rückzahlung der Schuld in dem System von Gefallen und Gegengefallen fast nebensächlich. Es ist die Schuld, die zählt, die Kunst, eine Verpflichtung zu schaffen oder auszulösen, und das Netz der Loyalitäten, das durch die geschuldeten Gefälligkeiten gewebt wird. Tatsächlich das zurückzuzahlen, was gefordert wird, ist in allen außer den entsetzlichsten Umständen irgendwie enttäuschend. Wenn eine Schuld jedoch schließlich beglichen wird, wird es zumeist öffentlich gemacht. Zu einigen Beispielen für eine Rückzahlung gehören Gefallen (besonders derjenige der Erschaffung, wenn der Prinz der Schuldner ist, Lieblingsghoule oder sterbliche Marionetten, Hilfe bei finanziellen oder kämpferischen Angelegenheiten, Unterricht in Disziplinen oder sogar die Durchführung von öffentlich demütigenden Handlungen. Oft gehört es zu Gefälligkeiten, dass ein Kainskind ein anderes zugunsten eines dritten Vampirs beeinflusst, gewöhnlich was die Angelegenheit der Erschaffung oder der Einmischung in die sterbliche Welt angeht. Einen Dienst zu fordern, der übermäßig gefährlich ist oder erfordert, dass ein Schuldner die Traditionen bricht, ist aufgrund langen Brauchs verboten. Wenn schon nichts anderes, sollte man bedenken, dass man einen Schuldner, der getötet wird, nicht wieder verwenden kann. Andererseits kann ein Vampir, der ausreichend raffiniert ist, diese Beschränkungen umgehen, und das System von Gefallen und Gegengefallen ist benutzt worden, um eine ganze Reihe von unvorsichtigen

Kainskindern zu eliminieren. Die Harpyie ist gewöhnlich der letzte Schiedsrichter darüber ob die Bezahlung angemessen ist.

Definition von Gefallen

Die meisten jungen Kainskinder lernen die Kunst von Gefallen und Gegengefallen (*wenn sie Glück haben*) als die Kunst, Gefälligkeiten zu gewähren und zu erhalten.

Vampire des 20. Jahrhunderts definieren es als „*kratzt du mir meinen Rücken, kratz ich dir deinen.*“ Unglücklicherweise kommen die Neugeborenen meist in das System von Gefallen und Gegengefallen, wenn sie von geübten Ahnen ausgenutzt werden, was ihnen keine Chance lässt, es unter „nachsichtigeren“ Bedingungen zu lernen. Viele erfahrene Kainskinder (junge wie ältere) haben sich aufgrund ihrer Unkenntnis der verschiedenen Gefälligkeitsstufen in horrende Schulden gestürzt. Dies ist nicht allein ihre Schuld. Nicht wenige Harpyien, die Geschäfte vermitteln, haben der Angelegenheit Vorschub geleistet, indem sie beschlossen haben, ein Kainskind nicht über seinen möglichen Fehler zu informieren oder es absichtlich falsch zu informieren, wenn es ihnen passt (*was ihnen natürlich wiederum die Möglichkeit gibt, dem Unglücklichen zu „helfen“, indem sie ihm eine andere Schuld vermitteln, um die erste neu zu verhandeln*).

Bei den Verhandlungen können die Region, das Alter der fraglichen Kainskinder, frühere Geschäftsbeziehungen und mildernde Umstände (*wie z.B. Krieg*) alle eine Rolle spielen.

➤ Kleine Gefallen

Diese werden als Gegenleistung für kleine Gefälligkeiten gewährt und man erwartet, dass der Empfänger die Gefälligkeit in ähnlicher Weise erwidert. Zwar klingen kleinere Gefallen nicht so, als ob mit ihnen viel los wäre. Eine ganze Reihe davon, die sorgfältig verteilt und eingefordert wird, kann jedoch das Vorspiel zu einem verheerenden Angriff sein. Die meisten Vampire einer Sekte oder eines Clans betrachten die Handlung mindere Gefallen zu gewähren und zu erwidern, als allgemeine Höflichkeit. Ein Vampir, der dies nicht tut, wird als noch nicht einmal der Verachtung der Harpyie wert befunden.

Beispiel: *die Entleihung und Rückgabe von etwas oder politische Unterstützung, die nicht die Stellung des Gebers bedroht oder ungemütlich macht.*

➤ Große Gefallen

Größere Gefallen können in der politischen Arena bei einer Konklave ganz praktisch sein oder in Kriegszeiten, um die Hand von Kainskindern zu zwingen, die nur zögerlich Ressourcen oder Unterstützung anbieten.

Beispiel: *Ein größerer Gefallen wird gewährt für Gegenstände, die entliehen und nicht oder beschädigt zurückgegeben wurden (wie Ghoule, Waffen, Kunstwerke), politische Unterstützung, die für den Spender oder seine Stellung beträchtliches Risiko und/oder eine Unbequemlichkeit bedeutet,*

oder für körperliche Unterstützung bei einem Angriff, der nicht lebensbedrohlich war.

➤ Lebensschuld

Eine Lebensschuld bringt diese spektakulären Schulden mit sich, für die das System von Gefallen und Gegengefallen berühmt ist. In den meisten Fällen schuldet der Schuldner buchstäblich sein ganzes weiteres Unleben dem Inhaber der Schuld, und der Inhaber kann einiges dafür erwarten, bevor er die Schuld als beglichen betrachtet - wieviel ist dem Schuldner sein Leben wert? Die Einforderung einer Lebensschuld in einem entscheidenden Augenblick kann einen Schuldner zwingen, gegen eine von ihm innig unterstützte Sache zu stimmen oder einen Freund zu verraten.

Beispiel: *Hm-m...brauchen wir hier aber nicht wirklich, oder?!? ☺*

Weitere spieltechnische Hinweise

Das Wichtigste: es ist grundsätzlich an dem Schuldner, daran zu denken, dass er einem anderen einen Gefallen schuldet, nicht an dem Gläubiger, den Schuldner daran zu erinnern. Natürlich reden wir hier nicht von Kleinigkeiten, wie etwa, einem anderen die Tür aufzuhalten (was aber eine ganz andere Bedeutung haben kann, wenn die Situation angemessen ist, z.B. eine Feuersbrunst). Sicherheits halber sollte man die Harpyie ebenfalls (gemeinsam) darüber informieren, da es zu deren Aufgaben zählt, auf die strikte Einhaltung dieses Systems zu achten und Unwillige entsprechend zu strafen.

Formalitäten oder „Warum sollte man mitspielen?“

Auf den ersten Blick scheint das Gewicht, das die Kainskinder auf geschuldete Gefälligkeiten und ähnliches legen, absolut lächerlich. Es gefällt Ihnen nicht, einem Nosferatu einen Gefallen zu schulden? Vergessens Sie's! Schließlich ist er nur ein Nosferatu. Was kann er Ihnen schon tun, wenn Sie nicht bezahlen, richtig? *Falsch!*

Die Unverletzlichkeit des Systems von Gefallen und Gegengefallen ist für die Camarilla äußerst wichtig, besonders für die Ahnen, die Jahrhunderte damit verbracht haben, Gefälligkeiten von anderen anzuhäufen. Wenn es plötzlich akzeptabel werden würde, sich vor Gefälligkeitsschulden zu drücken, dann würde der Vorrat der Ahnen an Gefälligkeiten plötzlich wertlos werden. Man braucht nicht zu erwähnen, dass die fraglichen Ahnen nicht gewillt sind, es dazu kommen zu lassen. Diese Investitionen in Gefälligkeiten sind wertvolle, bedeutende Ressourcen in den Mini-Dschihads, die die Ahnen führen. Daher haben sie ein maßgebliches Interesse daran, die Förmlichkeit des Systems von Gefallen und Gegengefallen intakt zu halten. *Jeder* Versuch eines Kainskinds, sich aus einer Gefälligkeitsschuld herauszuwinden, wird sofort und überwältigend erwidert. Sobald die Harpyie Wind von der Angelegenheit bekommt, wird der Ruf des Missetäters wirkungsvoll zerstört. Er verliert Status und stellt fest, dass er von spöttischem Klatsch verfolgt wird. Allianzen, besonders diejenigen, die auf früheren Gefälligkeiten beruhen zerbrechen. Feinde verbreiten Verleumdungen darüber, welche anderen Vereinbarungen der Missetäter ebenfalls nicht ehren wird, und zollen so der altehrwürdigen Tradition der Camarilla Tribut, jemanden zu zertreten, wenn er schon am Boden liegt. Andere Kainskinder denen der Vampir Gefälligkeiten schuldet, fordern diese und ihn heraus, erneut sein Wort zu brechen und sich, noch tiefer

reinzureiten. Der Missetäter hat die Wahl, diese Gefallen, die er schuldet, auf einmal zurück oder seinen Ruf als nicht vertrauenswürdig zu festigen. Ernsteres kann den Vampir in eine gefährliche oder ungeschützte Position bringen und hat sicherlich das Potential, seine Ressourcen bis zu einem kritischen Punkt zu belasten. Letzteres bietet die Chance, sich eine ganze Reihe neuer Feinde zu schaffen, da Kainskinder, denen man verweigert, was ihnen zusteht, selten versöhnlich sind. Außerdem ist der Ruf, den man gewinnt, wenn man sich um Gefälligkeiten drückt, nicht leicht zu erschüttern. Der Gestank danach wird dem Missetäter noch jahrzehntelang anhaften. Inzwischen wird er es nahezu unmöglich finden, von irgend jemand Hilfe zu bekommen, wenn er nicht bereit ist, für die Unterstützung Wucherzinsen zu bezahlen. Vampire sind von Natur aus eine vorsichtige Rasse, und ein Kainskind, das sein Wort bricht, ist genau die Art von Risiko, die kein Investor der Camarilla eingehen will. Ein Kainskind, das versucht sich aus einer Schuld zu winden, mag es zwar schwer haben. Derjenige, der seinen Gläubiger ermordet, um der Bezahlung zu entgehen, wird jedoch noch schlechter behandelt.

Da es die Ahnen sind, denen die meisten Gefälligkeiten geschuldet werden, sind sie die wahrscheinlichsten Ziele für Mordanschläge, wenn man die Ausbreitung dieser Praxis gestattet. Daher fallen sie heftig über denjenigen her, der tötet um der Bezahlung zu entgehen. Das Beste, was ein Kainskind erwarten kann das diesen Weg einschlägt, ist die Blutjagd. Das Schlimmste ist unaussprechlich - aber seid versichert, dass die Geschichten darüber sich verbreiten werden, um andere Möchtegern-Killer abzuschrecken.

Das Schicksal herausfordern

Die meisten Kainskinder die mit Menschen zu tun haben, haben dabei immer ein wachsames Auge auf die Maskerade. Jene Vampire kennen das Risiko das sie in jedem Augenblick eingehen. Sie sind daher äußerst vorsichtig, nicht den Schleier zu verletzen, der sie vor dem Zorn der Sterblichen schützt.

Es gibt aber auch die Draufgänger. Vampire dieser Art lieben es, aus weichen Gründen auch immer - gewöhnlich Langeweile, obwohl oft auch „latenten Sympathien für den Sabbat“ die Schuld gegeben wird - festzustellen wie nahe sie einem Bruch der Maskerade kommen können ohne ihn tatsächlich zu verursachen. Diese Art Spiel kann viele Jahre lang gut gehen, bevor die Spieler schließlich einen Fehler machen, wobei jeder Spieler der Grenze immer näher kommt. Wenn die Teilnehmer Glück haben erregen ihre Streiche die Aufmerksamkeit des Sheriffs der die Bremse zieht, bevor ernsthaft Schaden angerichtet wird. Wenn nicht, gerät die Maskerade in die Situation, die man umgangssprachlich als „Ups“ bezeichnet, und die Hölle bricht los. Man braucht nicht zu erwähnen, dass Vampire, die für den Bruch verantwortlich sind, die Reinigung garantiert niemals überleben.

Die Lextalionis

Das alte Gesetz „*Auge um Auge, Zahn um Zahn*“ gilt für Kains- wie für Sethskinder. Das System ist einfach: Ein Vampir, der die Regeln verletzt, wird vernichtet. Wer die Traditionen bricht und damit die Ahnen erzürnt, wird von all denen, die den Ruf hören, zur Strecke gebracht und ausgelöscht. Dieses Glaubensbekenntnis zur „gerechten Vergeltung“ ist formell als „Lextalionis“ und, weiter verbreitet, als die „*Blutjagd*“ bekannt.

Die Blutjagd kann für unzählige Verbrechen ausgerufen werden, wenn diese nur schwerwiegend genug sind, z.B. Brudermord, Diablerie, Bruch der Maskerade im großen Stil oder wiederholte kleinere Verstöße, entsprechende Aktivitäten zu unterstützen bzw. zu dulden, wie auch jedes Verhalten, dass als ausreichende Bedrohung der Sicherheit der Domäne angesehen werden kann. Die Tradition verlangte ursprünglich, dass die Lextalionis nur vom ältesten Kainiten in einer Stadt ausgerufen werden kann; heutzunächte ist das fast immer der Prinz. Andere Ahnen oder gar Ancillae könnten eine Jagd ausrufen, aber die meisten Kainskinder würden nicht reagieren, weil ihnen das unter Umständen den Zorn des Prinzen eintrüge. In diesen Tagen, in dieser Epoche, ruft nur ein törichter Prinz Jagden zur Durchsetzung seiner eigenen Ziele aus; selbst das Geringste unter den Kainskindern weiß, wozu die Jagd da ist, und ein Prinz, der sie ohne Rechtfertigung durch entsprechende Anklagen ausruft, verliert den Respekt seiner Untertanen.

Wer den Gejagten unterstützt und ihm hilft, verschafft sich damit unter Umständen eine sichere Fahrkarte zu einer Blutjagd auf ihn selbst. Zumindest eine Teilnahme nach außen hin ist empfohlen, um zu überleben, selbst wenn das Kainskind mit der Jagd oder den Anschuldigungen nicht einverstanden ist. Ein mächtiger Prinz kann verlangen, dass alle Vampire der Stadt an der Jagd teilnehmen müssen, sonst werden sie zu Komplizen erklärt. Dieses Dekret ist

aber nur für die schwersten Verbrechen vorbehalten, etwa der Unterstützung des Sabbat oder einer Diablerie.

Eine Blutjagd ist keine Jagd im Sinne einer englischen Fuchsjagd, wie sie vielen jungen Vampiren in den Sinn kommt. Die Jäger verteilen sich heimlich, im Verborgenen, wie ein Netz über die Stadt, um ihre Beute aufzuspüren, und rufen nach flankierender Unterstützung, wenn die Beute in Sicht ist. Wie bei allen vampirischen Angelegenheiten wird die Maskerade gewahrt, und Sterbliche bemerken nur selten, dass um sie herum etwas vorgeht, außer vielleicht merkwürdige Vorgänge, die sie entweder vergessen oder in der nächsten Morgenzeitung wiederfinden werden. Oft werden Einflussmöglichkeiten in der Welt der Sterblichen gegen den Gejagten eingesetzt; er könnte feststellen müssen, dass jede Fluglinie plötzlich ausgebucht ist, die Polizei eine Fahndung nach ihm ausschreibt, von der Kirche finanzierte Hexenjäger gegen ihn eingesetzt werden, seine Bankkonten geleert werden, ehe er zuffassen kann usw. beunruhigenderweise verlegen sich mehr und mehr Prinzen darauf, assamitische Spurenleser von außerhalb der Domäne hinzuzuziehen und sie als vampirische Bluthunde gegen den Gejagten einzusetzen.

Die Blutjagd wird nicht leichthin ausgerufen, auch wenn sie in der letzten Dekade häufiger ausgerufen wurde als in Jahrhundertten zuvor. Die Camarilla behält sich das Recht vor, in Konklaven (Versammlungen der Kainskinder einer Region unter dem Vorsitz eines Justikars) die Urteile eines Prinzen zu prüfen und Pro und Contra des Angeklagten zu hören. Die Androhung einer Konklave hat oft schon ausgereicht, um die Ausrufung einer Blutjagd zu verhindern. Ein Prinz, der entschlossen ist, grundlos eine Jagd auszurufen, wird selten formell bestraft (wenn es nicht zur Gewohnheit wird), aber oft verliert er sehr viel Status (*im Sinne von Ansehen*). Leider wird die Unschuld des Angeklagten oft erst Post factum festgestellt, und die Tradition schreibt vor, dass eine

Blutjagd nicht mehr aufgehoben werden kann, wenn sie erst einmal ausgerufen ist. (*Wohl aber stillschweigend ignoriert, wenn die Unschuld erwiesen ist*)

Ein Gejagter kann versuchen, aus der Stadt zu fliehen und sich eine neue Zuflucht zu suchen, eine Möglichkeit, die Prinzen manchmal bieten, die gezwungen sind, jemanden im Namen der Stabilität oder wenn das Vergehen seinen Tod nicht rechtfertigt zu verbannen. Nach der Tradition jedoch bleibt die Jagd in der jeweiligen Stadt bestehen, egal, wer in Zukunft regiert. Der Gejagte sollte nur versuchen, zurückzukehren, wenn er mit dem endgültigen Tod flirten möchte – oder sehr mächtige Verbündete hat (*was aber eher selten der Fall ist, sonst währe die Jagd wohl kaum eröffnet worden*).

Blutjagden sind üblicherweise die Angelegenheit der Stadt, in der sie ausgerufen werden. Im Falle wirklich schwerer Verbrechen kann sie auf andere Städte übergreifen, von denen dann verlangt wird, dass auch dort die Jagd auf den Übeltäter ausgerufen wird. Kainskinder, die ein Verbrechen begangen haben, das die gesamte Camarilla betrifft (*etwa einen spektakulären Maskeradebruch im Fernsehen*), wären hierfür ein Beispiel.

Doch damit ist keine Diablerie genehmigt. Das „Herzblut“, wie die Seele eines Kainiten genannt wird, ist bei der Lextalionis nicht freigegeben. Dies passiert nur in seltensten Fällen.

Weitere Bestrafungsformen in der Camarilla

Zu einigen der gebräuchlichsten Urteile, die von Prinzen verhängt werden, zählen:

Mindere Vergehen:

Urteil:	Z.B. bei/für:
Erzwungene Knechtschaft für ein anderes Kainskind oder sogar einen Ghul, oft für ein Jahr und einen Tag	Verrat oder absichtliche, massive Beschädigung der Ressourcen/Eigentums des „neuen Herren“
Niedere Arbeiten, wie z.B. Straßenreinigung, Kellnern oder Botengänge	Bewusstes Mißachtung von Ansehen/Status eines Höhergestellten trotz besseren Wissens
Im Elysium am Pranger stehen	Wissentlich ein Amt belügen, beleidigen
Verlust der Titel	Wiederholte mindere Vergehen
Verlust der Jagdgebiete	Mißachtung des Elysium
eine bestimmte Zeit gestaked in Starre verbringen	Geringe Kontakte zum Sabbat
öffentliche Verstümmelung	Maskeradegefährdung

Mittlere Vergehen:

Urteil:	Z.B. bei/für:
Zeitweilige Verbannung aus der Stadt	Wiederholte mittlere Vergehen
Entzug von Schulden oder Gefallen	Verweigerung einer Schuld
Beseitigung von Gefolgsleuten (die entweder anderen zugeteilt oder getötet werden)	Verrat oder absichtliche, massive Beschädigung der Ressourcen/Eigentums eines anderen
Verlust der Domäne	Mißachtung der 2. und 5. Tradition
Den Übeltäter zwingen, ein oder zwei Züge vom Blut des Prinzen zu trinken, was ihn in ein Blutsband bringt. (Es ist jedoch selten, daß ein volles Blutsband verhängt wird – der Rat der Erstgeborenen regt sich gewöhnlich über solche Sachen auf ☺)	Verrat am Prinzen selbst, diesen öffentlich angreifen oder beleidigen
Für eine bestimmte Zeit dem Opfer bzw. dessen Clan übergeben werden	Angriff auf oder Mißachtung eines Gleichgestellten
Zeitweiser Verlust von Gliedmaßen	Maskeradebruch

Schwere Vergehen:

Eine andere, schwerwiegendere Form der Urteilsfindung, sind:

Die sogenannten „Gottesurteile“

Sind eine Methode, die viele Prinzen einsetzen, um Schuld oder Unschuld i. d. R. hochrangiger (*sei es durch Alter, Amt, Ansehen (also: Status) oder wegen einer Verpflichtung*) Kainiten festzustellen, meist unabhängig von den vorhandenen Indizien oder Beweisen. Das Gottesurteil kann so einfach oder schwierig sein, wie der Prinz dies für richtig und passend erachtet, dennoch sind Gottesurteile eine ernste Angelegenheit und ihre Festlegung ist nichts, was die Richter (und die Camarilla) auf die leichte Schulter nehmen. Jeder unerlaubte Eingriff Dritter ist untersagt und wird mit der Vernichtung beider geahndet.

Die Möglichkeiten sind eigentlich nur durch die Phantasie des Prinzen und seiner Berater begrenzt (*aber jedes Kainskind, das ein frivoles oder offensichtlich unmögliches Gottesurteil vorschlägt, kann sich übrigens statt dessen sehr schnell als Versuchskaninchen an Seiten des eigentlichen Delinquenten wiederfinden...*)
 Nachstehend eine kleine Auswahl der gebräuchlichsten:

Urteil:	Z.B. bei/für:
Vernichtung des Vampirs Vernichtung der Nachkommenschaft	Dito, schwerer Maskeradebruch Diablerie
Dauerhaftes Exil	Wiederholte minderschwere Vergehen
Zwangsspende von etwas Blut an das örtliche Tremere- Gildehaus, als Sicherheit für gutes Benehmen	Kontakte zum Sabbat
dem Opfer bzw. dessen Clan übergeben werden	Angriff auf oder Mißachtung eines Höhergestellten
Permanenter Verlust von Gliedmaßen	Extremer Verrat am Prinzen selbst, diesen öffentlich angreifen oder schwer beleidigen
Ein Platz auf der „roten Liste“	Wiederholte Verstöße gegen die Traditionen, Diablerie und Umgang mit dem Sabbat und damit lebend entkommen

- Ein Duell zwischen Kläger (bzw. einem Sekundanten) und Angeklagten
- Dem Sonnenlicht oder Flammen für einen vorher festgelegten Zeitraum widerstehen
- Große Kraftakte, wie z.B. einer beschwerten Presse widerstehen
- Für einen vorher festgelegten Zeitraum ohne Nahrung auskommen. Wenn der Angeklagte an irgendeinem Punkt während der Prüfung in Raserei verfällt, ist er gescheitert
- Spiessrutenlaufen an anderen Kainskindern vorbei, denen es freisteht, den Angeklagten zu beleidigen oder anzugreifen. Wenn der Angeklagte auf irgendeine Weise reagiert, ist er gescheitert.
- In einem vorher festgelegten Zeitraum etwas (z.B. ein Fragment des Buchs Nod o.ä.) finden
- Einen Tag lang Wache sitzen, ohne dabei einzuschlafen oder auf andere Weise die Konzentration zu verlieren

Dennoch sind bei beiden Arten der Urteile der Kreativität des Richters eigentlich kaum Grenzen gesetzt...

Glossar

A

Ahn: Ein sehr alter Vampir (über 300 Jahre). Ahnen betrachten sich selbst als die mächtigsten Kainiten und beschäftigen sich üblicherweise mit ihrem eigenen Dschihad.

Amaranth (Diablerie). Ein alter Ausdruck für das größte Verbrechen

Anarch: Ein Rebell unter den Kainskindern, der sich gegen die Tyrannei der Ahnen stellt. Anarchen wollen den Wohlstand und die Ressourcen einer Stadt gerecht unter ihren Vampiren verteilen. Natürlich sind die Ahnen dagegen, da sie ihren Einfluss seit Jahrhunderten pflegen.

Anarchenfreistaat

Ein großer von Anarchen kontrollierter Teil der Westküste der Vereinigten Staaten, der fast ganz Kalifornien umfasst

Ancilla:

Er ist kein Neugeborener mehr, sondern ein etablierter Vampir. Aber zum Ahnenstatus reicht es noch nicht: Meist ist das Kainskind 100- 200 Jahre alt und entstammt der 9- 12 Generation.

Anachronist:

So bezeichnet man einen Vampir, der in einem Jahrhundert "festgefahren" ist. Er kommt nicht mit dem herrschenden Jahrhundert zurecht und trägt meist noch alte Kleidung aus seiner Zeit -- > z.B. die Tzimisce.

Asche

Die Überreste eines Vampirs, der von der Sonne oder Feuer verbrannt worden ist. Viele Vampire sagen oft: „Er ist Asche“ anstatt von „Er ist tot“

Autarkis Ein Vampir, der jeglicher kainitischer Gesellschaft den Rücken gekehrt hat.

B

Blutjagd:

Wenn ein Vampir sich eines Verbrechens schuldig gemacht hat (siehe Tradition der Camarilla), wird er sozusagen auf die Todesliste gesetzt. Es wird zu einer (Blut-) Jagd ausgerufen, an der sich jeder Vampir beteiligen muss.

Blutsband:

Wenn ein Vampir das Blut eines anderen dreimal in seinen Blutskreislauf bekommt (muss 3 Nächte jeweils min 1 mal trinken), so ist ein Blutsband geknüpft und er ist dem Blutspender verfallen. Er wird nichts mehr gegen ihn unternehmen können und wird versuchen, ihm zu gefallen.

Buch Nod:

Ein geheimnisvolles Buch, dass von Kain persönlich verfasst sein soll. Es beschreibt angeblich die ganze Geschichte der Vampire.

C

Canaille

Ein herabsetzender Ausdruck für die sterbliche Herde der Kainiten.

Caitiff:

Clanloses Kainskind, nur wenige schaffen es, zu überleben (sie bilden den Bodensatz der Vampirgesellschaft). Sie werden von den anderen Clans mit Verachtung gestraft. Ihr Blut ist zu schwach, als dass man sie zu einem Clan zu ordnen könnte.

Camarilla:

Im Mittelalter gaben die Vampire ihr Versteckspiel auf und gaben sich den Sethkinder zu erkennen. Doch die Sethkinder sahen in den Vampiren nur Monster und es brach eine dunkle Zeit für die Vampire heran - die Inquisition. Die Menschen bedrohten die Existenz der Vampire und viele Ahnen opferten ihre Kinder um ihr eigenes Lebens willen und die Kinder erhoben sich gegen ihre Erzeuger. Doch der Clan Ventrue berief im 15.

Jahrhundert eine Versammlung der Kainskinder ein. Die Camarilla wurde gegründet und 7 der 13 Clans schloss sich ihr an (Ventrue, Toreador, Tremere, Nosferatu, Malkavianer, Grangel und Brujah). Die Camarilla setzte sich zum Ziel, das Kainsmal den Sethskindern zu verheimlichen, um die Existenz der Vampire zu sichern. Die Camarilla hat ihr Machtzentrum in Europa.

Traditionen der Camarilla:

1. Die Maskerade- Du sollst dein wahres Wesen niemanden enthüllen der nicht vom Gebit ist.
 2. Die Domäne- Ein Prinz ist der absolute Herrscher auf seinem Gebiet, sein Wort ist Gesetz).
 3. Die Nachkommenschaft- Du darfst nur mit Erlaubnis deines Ahnen andere zeugen.
 4. Die Rechenschaft- Bis dein "Kind" vom Prinzen freigesprochen ist, bist du für ihn verantwortlich (Befehlsgewalt).
 5. Gastfreundschaft- Ehre die Domäne anderer. Wenn du in eine andere Stadt kommst, sollst du dich dem Prinzen vorstellen (sonst bist du Freiwild...).
 6. Vernichtung- Es ist dir verboten andere von deiner Art zu vernichten. Nur die Ältesten unter euch sollen die Blutjagd ausrufen.
- Jeder Clan der Camarilla stellt einen Justicar, einen Richter, der selbst über Prinzen, die absoluten Herrscher über einzelne Domänen/Städte richten darf und sein Urteil selbst oder mit Hilfe seiner Untergebenen, der Archonten, umsetzt.

Childe

Ein Kainit, der noch vollkommen rechtlos von seinem Sire abhängig ist. Der Sire hat das Recht, ihn jederzeit zu zerstören. Dieser Zustand wird erst mit der Freigabe durch den Sire und die Anerkennung von einem Prinzen beendet.

Clan: Eine Gruppe von Vampiren, die von einem gemeinsamen Gründer abstammen.

- Der Clan des Zepters (Ventrue)
- Der Clan des Tiers (Gangrel)
- Den Clan des Mondes (Malkavianer)
- Der Clan der Verborgenen (Nosferatu)
- Der Clan der Wanderer (Ravnos)
- Der Clan der Rose (Toreador)
- Der Clan der Nacht (Lasombra)
- Der Clan der Former (Tzimisce)
- Der Clan der Schlangen (Setiten)
- Der Clan des Todes (Kappadozianer)
- Der Clan der Heiler (Salubri)
- Der Clan der Jagd (Assamiten)
- Der Gelehrten Clan (Brujah)
- Der Clan der Hexer (Tremere)
- Der Clan der Nekromaten (Giovanni)

D

Diablerie (Amaranth):

Als Diablerie bezeichnet man den Vorgang, wenn ein Vampir durch einen anderen Vampir leer gesaugt wird, seine Seele und Macht in den Diableristen übergeht und somit stirbt. Hatte der getötete Kainit eine niedrigere Generation als der Mörder, so sinkt dessen Generation um 1. Damit kann man sich also in der Vampirhierarchie "hochbeißen", doch diese Vorgehensweise ist im höchsten Maße illegal und lässt sich von Anwendern der Disziplin Auspex an der Aura des Diableristen ablesen. (Amaranth ist eine ältere Bezeichnung für Diablerie, da A. eine

Blume ist, welche man im Mittelalter seinem Opfer eine Woche vor seinem Ableben überreicht hat.)

Disziplinen:

Was wäre ein Vampir ohne seine Disziplinen? Ein Vampir ohne Disziplinen. Die Kainskinder haben übernatürliche Kräfte (wie der Magier seine Magie), die sie auch einsetzen und trainieren. Wie es spezialisierte Magier gibt (Elementarmagie, Beschwörungen etc.), haben sich die einzelnen Clans auf bestimmte Gebiete spezialisiert. Die Disziplinen werden in einem eigenen Kapitel behandelt.

Domäne: Herrschaftsgebiet eines Prinzen.

Domitor: Der Herr eines Ghouls, der ihn füttert und ihm Befehle gibt.

Dschihad: Der immerwährende Kampf der Vampire untereinander, denn die Vampire tragen den "eiferstüchtigen Kern ihres Vaters (Kain, der Abel erschlug) in sich. Der Dschihad findet Ausdruck im Anarchenkrieg, der Unterdrückung Neugeborener durch die Ahnen und dem Krieg des Sabbat gegen die Camarilla.

E

Elysium:

Orte, an denen keine kämpferischen Auseinandersetzungen gestattet sind (z.B. Theater, Museum). Diese Orte dienen zur "Entspannung" der Vampire.

Erzeuger: Elder

Vater/Mutter und Schöpfer eines Vampirs. Nachdem ein Kainit mehrere menschliche Generationen durchlebt und vor allem überlebt hat, hat er in den Augen der Vampirgesellschaft den Status eines Elders erreicht. Dies geschieht sehr selten vor 200 Jahren der vampirischen Existenz. Die Elder sind durch ihre erworbene Macht und Erfahrung die sichtbaren Lenker

der Camarilla, deren Möglichkeiten nur durch andere Elder oder durch Methusalah eingeschränkt werden. Begriff für die Orte, an denen jede Gewalt - auch gegen Menschen oder Gegenstände - verboten ist. Es steht dem Prinz zu, solche Orte zu bestimmen und einen Hüter einzusetzen, der über die Einhaltung wacht. Dieser „Hüter des Elysiums“ ist häufig auch für die Kontrolle der Einhaltung der sechs Traditionen in der ganzen Domäne verantwortlich.

Elysium

F

Frenzy

Ausdruck für den Bluttausch, in den ein Vampir fällt, wenn ihn die Jagdinstinkte des Tieres überfallen.

G

Gefäß:

Eine potentielle oder frühere Blutquelle, in aller Regel ein Mensch.

Generation:

Die Generation gibt an, wie weit sich dieser Vampir von Kains Blut entfernt hat. Kain war die 1.Generation (s. Kain) und die Vorsinftlichen gehören zur 3. Generation. Vampire einer niedrigen Generation sind mächtiger, mit steigender werden sie schwächer bis hin zur 16. Generation, die sich nicht mehr fortpflanzen und viele Disziplinen nicht mehr anwenden können. Prinzen entstammen üblicherweise der 7.-9. Generation, Justikare meist noch niedrigeren Generationen. Anarchen entstammen üblicherweise der 11.-14. Generation. Die Generation sagt nur bedingt etwas über das Alter eines Vampirs aus, da es durchaus vorkommt, dass auch heutzutage ein Vampir der 7. Generation gezeugt wird.

Geister/Gespenster:

Diese armen Seelen, auch Todesalben genannt, hätten eigentlich schon im Totenreich ankommen sollen, doch etwas hält sie noch in der Welt der

Sterblichen zurück (z.B. Mord rächen). Sie sind sehr gefährlich, da sie (physisch) unantastbar sind.

Geißel:

Amt einer Camarilla-Domäne, die Geißel beseitigt „unerwünschte Elemente“ einer Domäne. Sie ist so etwas wie der inoffizielle Sheriff, die die Drecksarbeit erledigt.

Ghoule:

Ein Mensch, der regelmäßig von einem Vampir Blut erhält, altert nicht mehr und ist seinem Herrn ergeben (Blutband). Sie sind in der Lage, körperliche Disziplinen anzuwenden, solange vampirisches Blut durch seinen Körper fließt (wenn er es vollständig verliert, stirbt er). Da Ghoule auch tagsüber agieren können, sind sie ein wichtiger Machtfaktor. Es gibt auch Tierghoule.

Glaube, Wahrer: Wahrer Glaube ist eine spezielle Eigenschaft, die nur wenige Menschen besitzen. Es spiegelt den starken Glauben einer Person wieder (die Person kann an alles glauben- muss nicht unbedingt ein Kreuz sein) und selbst ein Vampir kann damit zurückgetrieben bzw. zum sabbernden Krüppel gemacht werden.

H

Hexenjäger, Die: Die katholische Kirche unterhält seit dem Mittelalter mehrere Orden wie die Leopoldsgesellschaft, die als Ziel die Vernichtung eines jeglichen Kainskindes haben.

Hunger, Der: Wie bei Sterblichen und anderen Tieren der Fresstrieb (nach Blut). Bei Vampiren ist er jedoch wesentlich stärker und ersetzt alle anderen Triebe, Bedürfnisse und Vergnügungen.

I

Inquisition:

Der Krieg, den Menschen im dreizehnten, vierzehnten und fünfzehnten Jahrhundert gegen Vampire führten.

J

Justikare:

Sie haben fast die einzig wahre Autorität in der Camarilla und über die Kainskinder. Bei ihnen liegt die Macht, in Angelegenheiten, bei denen es um den Bruch der 6 Traditionen geht, letztlich zu entscheiden und zu richten. Entscheidungen oder Handlungen können nur von einem anderen Justikare angefochten werden. Dies geschieht üblicherweise durch Abstimmung oder durch eine persönliche Herausforderung. Justikare haben oft ein beträchtliches Alter erreicht und sind daher sehr stark und mächtig.

K

Kain:

Kain war das 1. Kind von Adam und Eva. Doch er erschlug seinen Bruder Abel und wurde von Gott in das Land Nod verbannt. Er lehnte die Gutmütigkeit des Herren ab und wurde von den Erzengeln (Bluttrinken, kein Tageslicht, Feuer kann sie töten).
Kainit: Ein Vampir, üblicherweise im hohen Alter.

Kainskind:

Ein Vampir. Gerüchten zufolge entstand dieser Begriff im 15. oder 16 Jahrhundert, nach der großen Anarchenrevolte. Sabbatvampire verschmähen diesen Begriff.

Klüngel:

Eine Gruppe von Vampiren, die einander gegen alle Außenstehenden schützen und unterstützen.

Konklave:

Wichtige und potentiell gefährliche Ereignisse in der Camarilla. Kann nur von einem Justikare einberufen

werden. Jeder der Zeuge der Konklave wird, ist ein Teil der Versammlung.
 Soll Streitigkeiten, Angelegenheiten und hohe Befehle des Prinzen beurteilen. Meistens dient die Konklave der Streitschlichtung zweier Kainskinder.
 Jeder kann eine Angelegenheit von die Konklave bringen.
 Kann Blutjagd (selbst gegen Prinzen) ausrufen und neue Traditionen einführen.
 Jede Entscheidung von ihr kann angefochten werden, indem man sich einem Gottesurteil unterwirft.
 Dies kann ein strenger Prozeß, eine Mission oder eine Aufgabe sein. Ist die Erfüllung nicht zufriedenstellend, kann der Justikare jede Strafe verhängen. Ist das Verbrechen was das Kainskind begangen hat zu schwer als das es ein Gottesurteil
 in Anspruch nehmen kann, sieht sich der schuldige vielleicht einer Herausforderung durch einen seiner Ankläger gegenüber. Dies kann bis zu einem Kampf ohne Waffen, ein Duell mit verbunden Augen bis hin zum Wettstreit, bei dem jeder das Blut des anderen saugt, bis einer der beiden aufgelöscht ist, reichen.
Küken: Ein junger, neu erschaffener Vampir.
Kuss: Der Biss. Der Vorgang der Verwandlung eines Menschen in einem Vampir. Das Opfer wird leergesaugt und dann mit dem Blut des Vampirs genährt.

L

Lextalionis: Der Kodex der Kainskinder, angeblich von Kain geschaffen. Es legt biblische Gerechtigkeit nahe --> Auge um Auge, Zahn um Zahn.

M

Magier: Magier sind mächtig und verachten die Tremere. Sie wollen nicht entdeckt werden. Man läßt sie besser in Ruhe.
Maskerade: Die Bemühung, Kainskinder vor der Welt der Sterblichen zu verbergen.
Mensch, der: 1. Das Element der Menschlichkeit, das in einem Vampir verbleibt und das gegen die Grundbedürfnisse des Tiers ankämpft.
 2. Eine Spezies

N

Neugeborener: Junger Vampir, der vom Prinzen der Stadt freigesprochen wurde (er untersteht nicht mehr der Obhut seines Mentors).

O

Öde, die: Die Bereiche einer Stadt, die arm an Leben sind- Friedhöfe, verlassene Gebäude und Parks.

P

Prinz: Vampirherrscher einer Stadt (Domäne). Nur der Prinz darf Nachwuchs schaffen oder es anderen Kainskinder erlauben. Solange er die Maskerade bewahrt, hat er den Schutz der Ahnen. Die meisten Ahnen haben ein offenes Ohr für ihn. Herrschaft über seine Domäne (alle Kainskinder die sich darin aufhalten). Alle Neuankömmlinge müssen sich bei ihm vorstellen, sonst darf er sie bestrafen. Kann die Nahrungsaufnahme beschränken (gehorcht man nicht, darf er sie bestrafen). Darf eine Blutjagd ausrufen, wenn jemand die Traditionen verletzt. Werden von einer Gruppe Ahnen beraten.

Primogen: Der Erstgeborene eines Clans in einer Stadt. Er ist ein Mitglied im Rat, welcher den Prinzen mit Rat und Tat zur Seite steht.

R

Rat der Erstgeborenen, Der: Beraten den Prinzen einer Domäne.

Raserei: Wenn das Tier in ihm erwacht, wird jede Emotion zur Raserei, Hunger wird zu Blutgier, Zorn wird zu einem Tobsuchtsanfall, Panik wird zu einem Amoklauf, Verwirrung wird zu delirierendem Wahnsinn. Das Kainskind stürzt sich auf das nächste Wesen und trinkt all sein Blut, erst danach beruhigt es sich langsam.

Rötschreck: Eine besondere Art von Raserei ist der sogenannte Rötschreck, die animalische Furcht vor Sonne und Feuer. Er lässt nur ein Ziel zu: Flucht und Befreiung von dem, was den Vampir vernichten kann. Vor allem Feuer ist ein Auslöser.

S

Sabbat: Sie sind das Gegenstück zur Camarilla. Sie halten nichts von Traditionen (z.B. der Maskerade) und sind ein Haufen von gefährlichen Monstrositäten. Sie gefährden mit ihrem Verhalten die Camarilla und die Existenz der anderen Vampire. Der Sabbat setzt sich aus den Lasombra, den Tzimisce und vereinzelten Überläufern von Camarillians (antitribu), die sich nicht an die Traditionen halten wollen, zusammen. Diese Sekte konnte schon in den Großstädten der USA Fuß fassen und das Blut fließt auf den Straßen wie Wasser. Diese Sekte vollzieht auch bereitwillig Diablerie.

Sekte: Allgemeiner Begriff für eine der zwei Hauptgruppen innerhalb der Kainskinder- die Camarilla oder der Sabbat.

Sethkinder: Ein verächtlicher Begriff für Sterbliche, der oft als Gegensatz zu Kainskinder verwendet wird (alle Menschen stammen von Seth, dem dritten Kind Adams und Evas, ab).

Spiegelbild:

Entgegen allen Gerüchten, haben fast alle Vampire ein Spiegelbild. Nur die Lasombra bilden da eine Ausnahme, doch durch ein Ritual, können sie diesen Effekt kurzzeitig aufheben.

Starre: Ein todesähnlicher Schlaf, der durch verschiedene Dinge hervor gerufen werden kann: durch ein gepöhltes Herz, kein Blut mehr im Körper und schwere Wunden.

T

Tier, Das: Die hasserfüllten Triebe, die einen Vampir dazu drängen, zum Monster zu werden. Der Trieb der Raserei. siehe Geister/ Gespenster

V

Vitae: Die spezielle Blut (von Vampiren) beinhaltet zusätzliche Eigenschaften oder Kräfte. Damit kann ein Vampir also neue Disziplinen von einem anderen Kainskind lernen. Es kann einem Vampir auch Blut entnommen werden, um neue Disziplinen zu lernen, jedoch verliert es seine spez. Eigenschaften nach dem 1. Sonnenaufgang.

Z

Zuflucht: Das Heim eines Vampirs oder der Ort, an dem er schläft.