



Vampire: Katharsis

- 1. Konzept der Katharsis**
- 2. Szenerie der Spielwelt**
- 3. Legenden der Vampire**
- 4. Traditionen als Gesetze**
- 5. Gesellschaft als Machtpolitik**
- 6. Sieben Clans**
- 7. Immersion und Drama**
- 8. Verhaltenskodex für Spieler**

VORWORT

Vorliegende Handreichung dient dazu, Spielfokus und Spielwelt des Vampire-Live-Spielverbunds zu definieren. Dabei kann Vollständigkeit nicht erwartet werden, es geht vielmehr darum, den gemeinsamen Nenner festzulegen.

Der Spielfokus lässt sich mit bekannten Konzepten aus der LARP-Szene umreißen, auch wenn die Katharsis zum Teil schon länger besteht, als dass diese Theorien ausformuliert wurden. Zu nennen wäre hier der DKWDDK-Ansatz. Du-kannst-was-du-darstellen-kannst, soll so viel heißen wie, wir wollen möglichst ohne „Telling“ auskommen. Jede Floskel wie: „Stell dir vor, ich werfe jetzt dieses Auto“, ist verboten. Möglichst soll alles live darstellbar sein. Bereits das macht es notwendig, dass es deutliche Unterschiede zu dem Pen-and-Paper-Spiel Vampire: The Masquerade gibt. Beim Spielfokus sei noch erwähnt, dass auch das Konzept von play-to-lose sich maßgeblich in unserem Spiel wiederfindet. Vampire sind keine Helden, sie scheitern. Wir wollen das Scheitern so emotional episch wie möglich erleben. Mehr dazu im ersten Kapitel: Konzept.

Play-to-flow heißt, wir wollen mit möglichst keiner Aktion unseres Charakters jemanden aus dem direkten Live-Spiel vor Ort drängen, sondern ihm viel mehr eine Bühne geben. Gelegentlich wird dies nicht durchhaltbar sein, da wir natürlich auch möglichst tief in unseren Rollen bleiben wollen und diese Charakter-gerecht handeln sollten. Mehr dazu im Kapitel: Immersion und Drama.

Die Spielwelt von Vampire: Katharsis unterscheidet sich in einigen Bereichen von Vampire: The Masquerade. Dennoch ist die erste Edition von V:TM von Mark Rein Hagen zu 100% Ursprung von Vampire: Katharsis. Aber unsere Bedürfnisse des Live-Spiels machen einige Veränderungen und vor allem eine Konzentration auf die Camarilla und ihre Clans notwendig. Zudem wurde von White Wolf derartig viel Hintergrundmaterial mit der dritten Edition herausgegeben und der Ursprungsgedanke verwässert, so dass wir uns entschieden, dass dies nicht automatisch Teil unserer Spielwelt ist. In den Kapiteln: Szenerie der Spielwelt, Legenden der Vampire, Traditionen als Gesetze, Gesellschaft als Machtpolitik und Sieben Clans finden sich grundlegende Informationen, die jeder Spieler und sein Charakter wissen sollte. Alles was darüber hinaus geht, müsste jeweils persönlich mit der Spielleitung geklärt werden und hängt sehr stark von dem jeweiligen Charakter ab, den man spielt. Gelegentlich werden Charaktere andere und neue Informationen ins Spiel bringen, sie gelten dann aber auch nicht immer als absolute Wahrheit.

1. Konzept der Katharsis

P E R S Ö N L I C H E R H O R R O R

Um zu begreifen, was es heißt Mensch zu sein, müssen wir selbst zum Monster werden.

Vampire: Katharsis ist ein Spiel um persönlichen Horror. Kein einfaches Horrorrollenspiel. Es geht um weit mehr als menschliche Urängste, Schrecken, Dunkelheit und Monstren.

Eigentlich geht es nur um uns selbst, um das, was wir in uns nicht sehen wollen, wovor wir uns fürchten. Um dem ins Auge zu blicken, diesen dunklen Aspekten Gestalt und Form zu geben, gießen wir es in die Form eines Charakters und erleben in seiner Entwicklung, die ihn immer weg von der Moral schreiten lässt, die düstersten Teile unserer selbst.

Das bedeutet, dass wir unsere Kunstfigur von Beginn an aus Teilen unserer selbst speisen. Neben für uns interessanten Themen, die dem Hintergrund Leben einhauchen, sind es vor allem die schwarzen Flecken unserer Seele, egal ob Neid, Hass oder Lust, die wir vage umrissen kennen, mutmaßen oder erahnen, die wir übersteigert in die Seele unseres Vampirs legen. So, dass wir sie dort schauen, erleben und letztlich uns durch den tragischen Fall unseres Charakters in der Katharsis reinwaschen können.

Den schwarzen Flecken unserer Seele, den niederen Instinkten, unserem Es – die Bestie im Inneren unseres Charakters steht immer die Psyche, das Bewusstsein und die Moral entgegen. Diese ewigen Konflikte sind das Grundthema unseres Spiels. Allerdings sollte Vampire: Katharsis keine Therapie sein. Echte physische oder psychische Erkrankungen gehören nicht ins Spiel.

DAS KATHARSIS-KONZEPT

Aristoteles definiert die Tragödie als eine

„Darstellung (*mimêsis*) einer guten und in sich geschlossenen Handlung von bestimmter Größe, [...] die Mitleid (*eleos*) und Furcht (*phobos*) hervorruft, und hierdurch eine Reinigung (*katharsis*) von derartigen Emotionen bewirkt.“

– *Poet.* 6, 1449b24-28

Das Tragische ist nicht die Lust am Leid. Und auch nicht die freie Wahl zu leiden. Etwas simplifiziert steht am Höhepunkt der Tragödie die Wahl zwischen zwei brachialen Niederlagen. Verliere deine Macht oder deine Liebe, verliere deine Moral oder deine Zukunft. Das Tragische kann die Lösung nur in Tränen finden.

Folgt man Aristoteles Tragödienstruktur, dann ist Vampire Live potentiell die Vollendung der tragischen Form: Das Hauptziel der Tragödie ist die **Katharsis, das Mitfühlen, Mitleiden und Mittrauern** des Publikums mit der dargestellten Figur. Allerdings: Niemand kann der Figur näher sein, als der **Darsteller selbst**, vor allem wenn er die Momente der Katastrophe nicht geprobt hat oder vorab weiß, was passiert. Alle drei Teile des Horrors, Angst, Ekel & Panik haben hier eine starke Wirkung durch ihr Überraschungs- bzw. Ungewissheitsmoment.

Im Mittelpunkt stehen die **Handlungen**, nicht die Figuren selbst. Sie sind konstruiert, damit der Spieler ein möglichst unmittelbares Erlebnis dieser Handlungen und damit der (Spiel)Welt hat. Ob etwas Handlung oder nur heiße Luft ist, erkennt man an den Figuren & der Spielwelt. Wenn nach einer Dynamik alles ist wie vorher, dann war es keine Handlung. Die Handlung ist also im Raum der Spielwelt das bestimmende Motiv.

Über die tragische Figur:

Die peitschende Motivation - Jede Figur muss von etwas angetrieben sein, unablässig, auf ein, am besten unerreichbares, Ziel zustrebend, so dass sie niemals stillstehen kann. Der Charakter will etwas erreichen, manchmal gelangt er auch an seine Ziele, aber stets verliert dabei auch, z.B. gegen die Bestie ins sich selbst, oder seine Moral oder seinen Glauben. Um das zu unterstützen, hat jede Figur einen unauflösbaren **inneren Konflikt**. Dieser wird bei einem sogenannten Seelenriss ausgelöst und ermöglicht erst, dass ein Mensch zu einem Vampir gewandelt werden kann. Über die Fähigkeit den Seelenriss herbeizuführen und einen nicht-auflösbaren **inneren Konflikt** auszulösen, verfügen nur die Ahnen.

Der **innere Konflikt** ist zugleich Wurzel der Niederlage – denn an dem **inneren Konflikt** muss die Figur scheitern (Katastrophe). Der Rahmen: *Das große Leid* - die tragische Figur braucht eine Umgebung, in der jede seelische Untiefe heraufbrodeln kann, sie braucht den „Krieg“, um zu leiden oder seinen Bruder zu foltern.

Genau dieses *große Leid* wird durch die Camarilla und ihre Ahnen als Umgebung eingegrenzt, Sabbat und Anarchen stellen eine mörderische Ebene dar.

Einen der kritischsten Punkte findet man in dem „Danach“. Wenn eine Figur die Katastrophe und die Katharsis erlebt hat, sollte die Figur von neuen Brüchen, Feinden und abwegigen Motivationen erfüllt sein und gut „gewappnet“ in eine neue Handlung einsteigen können. Außerdem wird sie dem Spieler noch ein gutes Stück näher sein.

Das Konzept des persönlichen Horrors ermöglicht uns im Zusammenhang mit dem Konzept der Katharsis die Konfrontation mit unseren ganz eigenen Dämonen und seelischen Untiefen. Wir legen die Seiten, die wir an uns hassen und fürchten in pointierter Form in den Charakter und lassen den Charakter im Laufe seiner Entwicklung daran scheitern. Zugleich erfahren wir als Spieler möglicherweise eine Art Reinigung von unseren eigenen Untiefen.

2. Szenerie der Spielwelt

*Es ist die **bekannte Welt des 21. Jahrhunderts**, in der das Spiel stattfindet. Die Welt, die jeder der Mitspieler gut kennt. Eine Welt, in der die USA als stärkste Militärmacht überall auf dem Planeten präsent sind; eine Welt, in der Deutschland von Gegensätzen, repressiver Toleranz und fetter Selbstzufriedenheit beherrscht wird und von der Politik als Bürgerstaat verwaltet wird. Es ist die Welt, in welcher der technische Fortschritt immer rasanter um sich greift, der Mensch jedoch alte Missgeschicke in einer Uhrwerk-gleichen Regelmäßigkeit wiederholt. Eine Welt, die vom Atomzeitalter zur gentechnisch kontrollierten Biologie sich wandelt und in der die Natur des Planeten weitgehend domestiziert wurde, ebenso wie der Mensch sich selbst gezähmt hat, um als dominante Spezies, die Welt übervoll zu bevölkern. Eine Welt, welche zwei Weltkriege gesehen hat und 2000 Jahre blutige Europäisierung des Planeten. Es bedarf keiner phantastischen Welt, keiner konstruierten Phantasie für Vampire live.*

Und zugleich ist es **eine Welt der Dunkelheit**, denn Vampire leben unerkannt zwischen den Menschen, von denen sie sich nähren. Der Spielfokus richtet sich auf die soziale Ordnung einer Parallelgesellschaft von Vampiren, die unerkannt wie ein Geheimorden unter den Menschen leben. Die Maskerade sorgt dafür, dass kein Mensch von Vampiren weiß. Sollte das Spiel im öffentlichen Raum stattfinden, spielen Menschen Vampire, die so tun, als seien sie Menschen. Die Bestie, den Vampir, den grotesken inneren Konflikt unter menschlichen Zügen zu verbergen, das ist ein besonderer Spielreiz von Vampire live.

Aber gemeinehin ist das Hauptthema des Spiels die soziale Ordnung der Geheimgesellschaft der Vampire: Die Camarilla, ihre sechs Traditionen, die Beziehung zwischen den Ständen: Neonate-Ancilla-Ahn, die Hierarchie um den Fürsten, die Intrigen um die Macht, - das ist die eigentliche Szenerie des Spiels.

Zugleich beeinflussen die Vampire die menschliche Welt, um unerkannt zu bleiben. Sie halten sich Ghule, um die Tarnung zu perfektionieren und sich zu schützen, Dienste erledigen zu lassen und bei Tage Macht auszuüben. Das jedoch ist nicht Teil des Spiels, sondern nur eine Phantasie, die im Kopf jedes Spielers stattfindet, um sich besser in das Spiel und seinen Charakter hineinzudenken. Dennoch können Ghule auch gespielt werden und in der Geheimgesellschaft der Vampire aktiv sein, dann jedoch geht es mehr um die Beziehung des Ghuls zu seinem Meister. Gelegentlich werden Ghule als Vampire erschaffen. Einfluss auf prominente Sterbliche wird vermieden, sodass die Maskerade nicht gefährdet wird.

Sollten Vampire ihre Macht über Menschen ins Spiel bringen wollen, so muss der jeweilige Spieler für eine Darstellung derselben sorgen. Das Auftauchen von Polizei müsste zum Beispiel dargestellt werden. Was nicht dargestellt werden kann, hat keinen Einfluss auf das Spiel, denn der Spielfokus liegt ganz hauptsächlich auf den Beziehungen der bespielten Vampire unter sich, gefangen in ihrer Verschwörung in der Dunkelheit der menschlichen Welt des 21. Jahrhunderts.

3. Legenden der Vampire

*Seit Jahrhunderten erzählen sich Vampire folgenden Mythos: Kain erschlug Abel. Als Gott dies sah, **verfluchte er Kain** und brannte ihm das Kainsmal auf. Von nun an wanderte Kain in der Dunkelheit - jenseits der Güte Gottes. Zugleich entbrannte in ihm die Gier nach Blut. Er erschuf Nachkommen, um das Leid der Einsamkeit zu lindern. Seine Enkel als Gründer der heutigen Vampirclans. Ihre Namen sind unbekannt, oft werden ihnen einfach die Namen der heute bekannten Vampirclans gegeben, was aber mit Sicherheit nicht zutrifft. Doch auch unter ihnen brach ein immerwährender Konflikt aus, manche argwöhnen, dass das Teil des Fluchs durch Gott ist. Fakt ist, dass sich seit tausenden von Jahren die sogenannten Clans in einem Krieg, einem Dschihad um die Macht in der Vampirgesellschaft und damit um Leben oder Tod befinden. Ob es Kain jemals gegeben hat, ist völlig ungewiss. Bestenfalls christlich erzogene Vampire glauben daran mit Überzeugung.*

Die **Camarilla** entstand im 15. Jahrhundert. In ihr schlossen sich die Ältesten der sieben Clans zusammen. Die Ältesten führten sechs heilige **Traditionen** ein, die das Zusammenleben der Vampire regelten. **Fürsten** überwachten diese in ihren Machtbereichen. Es soll Justikare geben, die die Fürsten überwachen. *Sie konnten das Konklave ausrufen und dann sogar Fürsten hinrichten. Ihre Abgesandten wurden Archonten genannt.* In jeder Region Europas vollzog sich dieser Prozess anders und wurde von lokalen Machthabern durchgesetzt, aber am Ende herrschten die Alten mit Hilfe der Camarilla fast unumschränkt über fast alle Vampire.

Der **Sabbat** lehnte sich gegen die Camarilla auf. *In ihm sammelten sich die abartigsten und diabolischsten Diableristen.* Die Führung des Sabbats übernahmen die Clans Lasombra und Tzimisce. Bis heute sind ihre Mitglieder die Herren des Sabbats und Erzfeinde der Ahnen der Camarilla. Innerhalb der Camarilla wissen nur wenige etwas über die genauen Strukturen des Sabbats. Das Schlimmste, was über die Vampire des Sabbats gesagt wird, ist, dass sie Monstern gleichen. Während jeder Vampir der Camarilla verzweifelt an seinen menschlichen Zügen versucht festzuhalten, geben sich die Sabbati ihrem vampirischen Wesen hin und entarten dabei zu Wesen, die mehr Ungeheuer sind als Vampire, der mal Menschen waren. Zwischen der Camarilla und dem Sabbat herrscht Krieg seit 500 Jahren.

Einige wenige Vampire leben jenseits der Camarilla und des Sabbats und nennen sich noch heute **Anarchen**. Sie reden sich ein, dass sie frei sind und leben in Regionen, die für keinen Ahnen der Camarilla interessant genug wäre. Wenn sie sich an die Traditionen halten, werden sie von einigen Fürsten auch gelegentlich in den Städten der Camarilla geduldet und stehen dann unter dem Schutz der Traditionen.

Neben den sieben Clans der Camarilla und den zwei Clans des Sabbats soll es noch **weitere Clans** geben. Besser bekannt sind nur Giovanni und Setiten. Während man mit den Giovanni, welche in Venedig residieren, einen Vertrag hat und sie gelegentlich auch in Camarilla-Städten geduldet werden, sind die Setiten meist nicht willkommen, da diese als sehr unmoralisch und zwielichtig gelten.

Es soll noch weitere **übernatürliche Wesenheiten** geben, deren Existenz aber vielen nur als Aberglaube gilt. Gern werden Schauergeschichten von Geistern, Vampirjägern oder anderen mythologischen Wesen erzählt. Doch gemeinhin spielen diese, falls es sie überhaupt gibt, kaum eine Rolle für das konfliktreiche Zusammenleben der Vampire innerhalb der Camarilla.

4. Traditionen als Gesetze

Die Traditionen

I. Die Maskerade

Du sollst dein wahres Wesen niemandem enthüllen, der nicht vom Geblüt ist. Wer solches tut, verwirkt sein Blutrecht.

Das oberste Gebot lautet, die Menschheit darf nichts von der Existenz der Vampire wissen. Denn trotz der übernatürlichen Fähigkeiten der Vampire würden die Menschen durch den Vorteil bei Tage aktiv sein zu können, ihre ungeheure Zahl und die modernen Waffen sehr schnell alle Vampire ausrotten können.

II. Die Domäne

Deine Domäne ist dein Belang. Alle anderen schulden dir Respekt, solange sie sich darin aufhalten. Niemand darf sich gegen dein Wort auflehnen, solange er in deiner Domäne weilt.

Der mächtigste Vampir ist üblicherweise Fürst und Richter in einer Domäne. Er legt die Traditionen aus und bestraft, wenn nötig. Um effektiv handeln zu können und die Maskerade wahren zu können, hat er schier unumschränkte Macht. Gegen sein Wort zu handeln oder gar ihn anzugreifen, gilt als Traditionsbruch und kann die Vernichtung nach sich ziehen.

III. Die Nachkommenschaft

Du sollst nur mit Erlaubnis deines Ahnen andere zeugen. Zeugst du andere ohne Einwilligung deines Ahnen, sollen sowohl du als auch deine Nachkommen erschlagen werden.

Üblicherweise erteilt der Fürst die Erlaubnis ein Kind zu erschaffen. Da eine beschränkte Zahl von Vampiren und ihre Erziehung überlebenswichtig sind, um die Maskerade aufrecht zu erhalten, wird nur selten erlaubt, ein Kind zu erschaffen. In einigen Domänen erschaffen nur Fürsten Kinder.

IV. Die Rechenschaft

Wen du erschaffst, der ist dein eigen Kind. Bis der Nachkomme auf sich selbst gestellt ist, sollst du ihm alles befehlen. Du trägst seine Sünden.

So lange ein Vampir als Kind gilt, hat er keinerlei Rechte und kann jederzeit ohne Traditionsbruch erschlagen werden. Um eine nachhaltige Erziehung sicher zu stellen (die Kenntnis der Traditionen und die Fähigkeit sich selbst bzw. die eigene Bestie zu kontrollieren), gelten Fehlritte oder gar Traditionsbrüche des Kindes, als wenn der Erschaffer sie begangen hätte. Das Kind gilt erst als Neonate, wenn es „freigegeben“ wurde, also dem Fürsten vorgestellt wurde und dieser es als Neonate anerkannt hat. Danach ist der Erschaffer nicht mehr verantwortlich für das Kind.

V. Gastfreundschaft

Ehre die Domäne anderer. Wenn du in eine fremde Stadt kommst, so sollst du dich vorstellen, dem, der dort herrscht. Ohne die Worte der Aufnahme bist du nichts.

Vampire sind sehr traditionsbewusst, ohne die Vorstellung vor einem entsprechenden Amtsträger oder den Fürsten selbst, ist das Betreten einer fremden Domäne als Traditionsbruch zu betrachten. Allerdings soll diese Tradition auch sicher stellen, dass alle Vampire dem Fürsten bekannt sind und er

sie überwachen kann, was die Einhaltung der Maskerade angeht. Auch das endgültige Verlassen einer Domäne erfordert die Erlaubnis des Fürsten.

VI. Vernichtung

Es ist dir verboten, andere von deiner Art zu vernichten. Das Recht zur Vernichtung liegt ausschließlich bei deinen Ahnen. Nur die Ältesten unter euch sollen die Blutjagd ausrufen.

Allein schon um die die bestialische Natur der Vampire in Zaum zu halten, ist es eine schwerwiegende Sünde, einen anderen Vampir zu vernichten. Üblicherweise sind es die Fürsten, welche über eine Vernichtung entscheiden dürfen.

5. Gesellschaft als Machtpolitik

Alter und Stände im Spiel:

Frisch geschaffen (Status: Kind): Ein frisch geschaffener Vampir ist konfrontiert mit dem erwachten Biest und der vollkommenen Umstellung seines Lebenswandels. Selbst wenn er als Mensch darauf vorbereitet gewesen sein sollte, keine Jahre des Trainings können wahrlich beschreiben, wie es ist zu sterben und als Monster wieder zu erwachen. Geistig noch sehr gebunden an die menschliche Welt fällt es ihm schwer in Einklang zu bringen, was für bestialische Gelüste er verspürt und die Tatsache, dass er sich noch so menschlich fühlt. Ständig nagt der Hunger und ruft die Lust nach Blut. Es ist eine verwirrende, schreckliche Zeit. Furcht und Zorn oszillieren, während man sich bemüht die Scherben wieder zusammen zu setzen, die vom einstigen Ich übrig geblieben sind. Die Emotionen sind roh und schmerzhaft, aber sie erinnern einen daran, dass man noch am Leben ist... oder ist das ein Trugschluss? Die vampirische Gesellschaft ist ein Mysterium und die Kreaturen in den oberen Rängen behandeln einen wie Vieh und selbst jene, welche freundlich sind, scheinen irgendwie entrückt, irgendwie suspekt, unheimlich. Es kann Jahre dauern, bis sich ein frisch geschaffener Vampir einigermaßen in der neuen Gesellschaft sozialisiert und sich zumindest oberflächlich mit seinen bestialischen Trieben abgefunden hat.

Jung (Kind-Neonate): Noch immer besteht da dieser gewisse Draht zu der menschlichen Welt, aber das Verständnis, nicht mehr so richtig dazu zu gehören, ist eingesickert. Man funktioniert, hat sich irgendwie arrangiert mit dem bestialischen Toben in seinem Leib und weiß es für die meiste Zeit still zu halten. Rückfälle allerdings in Erinnerungen an das Leben, Bedauern und Scham für die schrecklichen Dinge, die man tun musste und die Furcht vor der wilden Stimme im Kopf, die einen auffordert zu töten, sind der konstante kalte Atem im Nacken eines jungen Vampirs. Doch es gibt Möglichkeiten sich abzulenken, die neu gewonnenen Fertigkeiten öffnen einem Türen, die für das sterbliche Selbst immer verschlossen waren. Dies ist eine Zeit des Lernens, des Experimentierens und des Herausfindens, dass manche Türen nicht geöffnet werden sollten. Die vampirische Gesellschaft erscheint nicht mehr so enigmatisch, findet man doch einige in ihr, die gleiche Erfahrungen teilen und erhält hier und dort einen Einblick in die dunklen Machinationen, welche all dies antreiben. Dies zu entdecken kann einige Jahrzehnte in Anspruch nehmen.

Erwachsen (Neonate): Macht ist ein Privileg, eine Bürde oder das beste Geschenk der Welt. Man hat herausgefunden, wie die Welt der Sterblichen zu seinen Gunsten manipuliert werden kann. Weltliche Probleme wie Geld, Behausung, Kontakte zu exklusiven Clubs und Veranstaltungen lassen sich mit geschickt platzierten Anwendungen von Disziplinen oder die eigenen Diener leicht bewältigen. Das Biest lauert in seinem Käfig, ist aber zu bändigen, solange es nicht provoziert wird, dies lässt einem Zeit mehr zu erforschen, wer man nun ist: Ein Vampir! Die meisten Mitglieder der Gesellschaft sind irgendwo in diesem Dunstkreis zu finden, einige jünger, andere älter. Man steht in der Mitte des

Geschehens und kann seine Fäden spinnen. Das Verständnis, das Zeit nicht mehr die gleiche Bedeutung hat wie früher, setzt langsam ein und damit die Erkenntnis, dass man nicht alles überstürzen muss. Genauso hat man gelernt, eine Schachfigur zu sein, in einem Äonen alten Spiel, doch man will verdammt sein, wenn man nicht hier und dort etwas für sich heraus schlagen könnte. Das animalische Biest in der Brust mag kontrollierter sein, doch das intellektuelle Biest erwacht und lüstet nach Macht in den Rängen der Unsterblichen. Ein halbes Jahrhundert zählen die Jüngsten unter ihnen, die meisten allerdings kratzen an den hundert Jahren oder gehen darüber hinaus, wenn sie diese Reife erlangt haben.

Kaum einer nennt sich mehr gern Neonate.

Älterer (Neonate - Ancilla): Weit über hundert Jahre tot, manche von ihnen fast doppelt so lange, genug, um gesehen zu haben, wie die Welt sich verändert, wie Gesellschaften sich scheinbar in einem Augenschlag wenden, wie sich Menschen in Krieg zerreißen und wie Technologie und Religion die Ströme der Zivilisation beeinflussen können. Die Willkür wird offensichtlich, oder vielleicht die Muster eines geheimen Planes? Ältere Vampire stehen auf einem Parkett, das sie über die Sterblichen erhebt, welche in der fernen Distanz ihr unschuldiges Schauspiel abhalten. Sie haben einen Einblick erhalten in die wahren Kriege, die Dinge, welche in den Schatten passieren und seit Jahrhunderten und sogar Jahrtausenden das wahre Schicksal der Welt lenken. Früher als Diener in den Räumen der Ältesten, nun als eine Stimme am Tisch, spielen sie das große Spiel. Sie befinden sich in der Situation auf der Schneide zu stehen, zwischen den aufgewühlten Emotionen der Jüngeren und dem eisigen Kalkül der Alten. Letztere haben ein Auge auf einen geworfen und all die Leichtigkeit mit der früher noch die Macht genossen wurde, all das Bravado, mit dem man Schlachten auf gesellschaftlichem Parkett oder in den tiefen Schützengräben geschlagen hat, erscheint einem nun wagemutig, vielleicht sogar naiv. Man erkennt, wie viel der eigenen Pläne eigentlich von fremder Hand vorbereitet worden waren, wie Zufälle sich als geschickt eingefädelt heraus stellen und man beginnt die Kunst wertzuschätzen oder zu verachten, doch ist man nun zu tief im Netz, zu nah an den Alten, um noch zurück zu gehen. Das Biest mag nicht mehr so stark knurren, doch wehe wenn es ausbricht, dann kommt ein Schrecken über alle, die jünger sind.

Alt (Ahn): Die Alpha-Raubtiere der vampirischen Welt. Jahrhunderte alt, manche sogar Jahrtausende, sind sie die Tyrannen der Gesellschaft. Sie formen das Schicksal von Clans, herrschen über Domänen und betreiben ihre Fehden mit Besessenheit, Geduld und Fanatismus über die Jahrhundertwenden hinweg. Sie sind die wahren Monster, beseelt mit all der Grausamkeit welche kommt, wenn man Generationen hat sterben sehen und einer Dimension von Moral, welche menschliche Maßstäbe nicht mehr fassen kann. Ihr immenses Wissen und ihre Macht befähigt sie dazu, von denen, welche jünger sind Respekt zu verlangen, ohne sich beweisen zu müssen. Ehrfurcht, Furcht und ein Sinn von Wunder umgibt diese Kreaturen, welche schon so lang in der Nacht wandeln, dass sie Imperien überdauern. Jüngere werfen sich vor ihnen in den Staub und Ältere betteln, von ihnen lernen zu dürfen. Sie sind, was sie sind und sich ihnen in den Weg zu stellen, ist ein Vorhaben, welches wagemutig unter den besten und selbstmörderisch in den meisten Umständen ist. Wann immer sie auftauchen, scheint die Zeit still zu stehen und der Puls der Nacht gerät ins Stolpern oder verstirbt.

Das Joch der Camarilla

Die Camarilla ist eine Zweckgemeinschaft, zusammen geschweißt durch die Gefahr der Ausrottung aller Vampire, sollte die Menschheit von ihnen erfahren. Dies macht sie zu einem Druckkessel, in dem viele Kräfte auf die einzelnen Mitglieder einwirken.

Um zu verstehen, in welchem Grad der Druck auf den eigenen Charakter ausgeübt wird und welchen Druck er selber beiträgt, werden im Folgenden vier Ebenen vorgestellt. Es wird empfohlen sich dies vor dem Spiel zu verdeutlichen, um zu verstehen, welche Kräfte auf den Charakter einwirken.

Zum besseren Verständnis ist es hierbei wichtig, dass diese Unterdrückungen ein Gebilde darstellen, das mit einander verzahnt ist und auf sich aufbaut. Keiner dieser Aspekte existiert ohne die anderen und alle verstärken sich gegenseitig.

Institutionalisiert

Darunter versteht man Druck, der von den Institutionen der Macht ausgeht, die dafür sorgen, dass bestimmte Gruppen gebändigt werden. In der Camarilla sind dies der **Fürst/Prinz** einer Domäne, die **Traditionen**, denen man gehorchen muss, oder allgemein die **Ahnen**, welche die Geschicke der Sekte als Ganzes in der Hand haben.

Zwischen gemeinschaftlich

Dies bezieht sich auf unterschiedliche unterdrückte Gruppierungen und **Gemeinschaften innerhalb der Camarilla**, welche sich gegenseitig angreifen bzw. unter Druck setzen. Dies kann sich dann zeigen, wenn man gegen die Unterdrückung angehen möchte, aber Personen in Machtpositionen andere Gemeinschaften als Sündenböcke benutzen. Das Prinzip von „Teile-und-Herrsche“ wurde von den Alten erfunden. So gehen sich diese Gruppen gerne gegenseitig an die Kehle. Diese Gemeinschaften können gebildet werden aus **Altersgruppen** (in der Regel unterdrücken die Alten die Jungen), rivalisierenden **Clans**, der archaischen Aufteilung der Clans in **Patrizier und Plebejer** und in manchen Fällen sogar ganze **Domänen**, die miteinander konkurrieren.

„Zwischenmenschlich“

Individuen gegen Individuen, wobei es dabei in der Regel ein Machtgefälle zwischen dem Angreifer und dem Opfer gibt. Sehr deutlich wird dies in der Beziehung zwischen **Sire** und **Child**, aber auch zwischen **Ancilla** und **Neonate**. Gesellschaftliches Prestige und die **Etikette** schaffen ein Korsett, welches das Verhalten zwischen Vampiren formen soll. Darüber hinaus gibt es noch das informelle Gesetz der **Gefallen und Gefälligkeiten**, welche in einer Welt, in der Geld keine Rolle mehr spielt, als Währung dient. In seinem Extrem ist die „zwischenmenschliche“ Unterdrückung zu spüren, wenn jemand unter der Macht eines Blutsbandes steht.

Internalisiert

Selbsthass oder Hass gegen andere Leute der gleichen Gemeinschaft ist oftmals eine Reaktion auf systemische Unterdrückung. Kein Vampir geht unbeschwert durch die Nacht, überall trägt er seinen **inneren Kampf** mit sich selbst herum. Er ringt mit dem inneren Tier, das ihn von der Menschlichkeit weg treibt und zu einem Monster machen möchte, den inneren Konflikten seiner eigenen Persönlichkeit und diversen Ereignissen in seiner Vergangenheit.

6. Die sieben Clans

Die **Brujah** sind 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. Diese 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. Der traditionelle Name des Clans ist **„der Clan der Gelehrten“**.

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. Aufgrund ihres meist nomadischen Lebensstils bevorzugen sie praktische und haltbare Kleidung. Der traditionelle Name des Clans ist „**der Clan des Tiers**“.

Schon zu ihren Lebzeiten besaßen die Auserwählten der **Malkavianer** 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 überwinden und damit auch geistig die Weiterentwicklung zum Kainiten als eine höhere Lebensform vollzogen zu haben. Sie gelten als die „wild Card“ im Machtgefüge der Camarilla. Der traditionelle Name ist „**der Clan des Mondes**“.

Die Nosferatu leiden unter einem Fluch, der sie nach der Schaffung äußerlich immer weiter entstellt. 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. Der traditionelle Name des Clans ist „**der Clan der Verborgenen**“.

Kunst ist Leben - Leben ist Kunst: Dieser Leitsatz vereinigt im Clan **Toreador** hedonistische Bonvivants, besessene Künstler, narzisstische Poseure, extravaganter 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. Der traditionelle Name ist „**der Clan der Rose**“.

Die **Tremere** gehören im Grunde nicht zu den ursprünglichen Clans. Sie entstammen einem Magierzirkel, der sich Gerüchten zufolge im Mittelalter durch magische Rituale mit Vampirblut selbst zu Kainiten gemacht haben soll. Die Magie der Tremere, über die die wildesten Gerüchte kursieren, wird von den anderen Vampiren gefürchtet. Die gute Organisation des Clans entspringt einer straffen und effektiven Hierarchie. 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 nennen sich selbst gerne bei ihrem traditionellen Namen „**Haus und Clan**“.

Die Ventrue stellen die meisten Führungspersönlichkeiten in der Camarilla. Da die Auswahlkriterien zur Schaffung sehr hoch sind, geben sich viele Ventrue entsprechend elitär und aristokratisch. 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. Der Kleidungsstil wie die Gedankenwelt der meisten Ventrue ist ausnehmend konservativ, wobei manche sich nicht von den Sitten der Zeit ihrer Schaffung trennen können. Ihre Fähigkeit, andere zu manipulieren und zu beherrschen, ist fast legendär, was andere Vampire zur Vorsicht im Umgang mit ihnen mahnt. Der traditionelle Name des Clans ist „**der Clan des Zepters**“.

7. Immersion und Drama

Ziel des Spiels ist, das Eintauchen in die Realität Spielwelt soweit zu ermöglichen, dass eine möglichst vollständige Immersion stattfindet. Hierfür dienen die internen Regeln, Gebräuche und Hierarchie der vampirischen Gesellschaft als Grundgerüst, der Feinschliff geschieht durch die Spieler, die willens sind, sich auf die Illusion einzulassen. Da im Gegensatz zu anderen LARPs die vampirische Welt zumeist in der städtischen Gegenwart spielt, wird die Immersion vom Verhalten der Spieler getragen, um für alle eine „suspension of disbelief“ zu erreichen (oder im Deutschen etwas holpriger die „Willentliche Aussetzung der Ungläubigkeit“). Was nach Wikipedia bedeutet, „der Leser oder Zuschauer willigt ein, sich auf eine Illusion einzulassen, um dafür gut unterhalten zu werden.“ **Da jeder Spieler zugleich Handelnder und Zuschauer ist, dient er mit dem Verhalten seines Charakters als Baustein für die Immersion aller.**

Um die Immersion der Spielwelt zu verinnerlichen, ist es wichtig, sich mit den Gepflogenheiten der Camarilla, den Clans und weiteren Aspekten der vampirischen Welt als Spieler vertraut zu machen. Hierbei ist es unabdinglich, sich bewusst mit der Trennung vom eigenen Selbst auseinander zu setzen. **Vom Spieler gehegte moralische, politische, emotionale Befindlichkeiten und ähnliches sollten gegen die dunkleren Begierden des vampirischen Charakters bewusst abgewogen und ausgetauscht werden.** (Hierbei hilft der Clans Archetyp).

Da das Spiel von Erfahrungspunkten und von der Spielleitung gesteuerten Plots weitgehend absieht, ergibt sich die Dramaturgie des Spiels aus den Inneren der Charaktere, in denen während der Charaktererschaffung und darüber hinaus Motivationen, Nöte und Schwächen verankert werden.

Bei voller Entfaltung dieser Charaktereigenschaften wird es unweigerlich mit anderen Charakteren und der Struktur der Spielwelt Reibungen geben. Diese Reibungspunkte sind zu suchen und nach Möglichkeiten voll auszuspielen. Dies sind die Momente, von denen ein ereignisreicher Spielabend lebt.

Eine Provokation oder ein Angriff - eigentlich jeder Impuls - darf nicht ausgesessen werden, sondern muss direkt beantwortet werden, selbst wenn das vielleicht auch mal strategisch unklug ist. Das Spiel lebt von emotionalen Auseinandersetzungen, die direkt und live ausgespielt werden. Konflikte sollten nicht taktisch ins OFF oder in eine ungewisse Zukunft verschoben werden und dann zum Beispiel über Email ablaufen. **Die bestienhafte Natur des Vampirs zwingt ihn direkt auf jeden Impuls zu reagieren, selbst wenn das auch mal situativ unklug sein mag. Vor allem sollten auch Mitspieler niemals durch die eigenen Aktionen ins OFF gedrängt werden. Jede Aktion sollte das immersive Drama steigern.**

8. Verhaltenskodex für Spieler

Für ein respektvolles Miteinander als Gruppe und zur Gewährleistung der Sicherheit im Spiel, als auch für ein sehr intensives Spiel, in dem sowohl Spieler, die persönlichen Horror erschaffen, als auch jene die daran teilhaben, OT sicher sind.

I. Sicherheit

Achte auf dich und deine Umgebung um deine und die Sicherheit anderer zu gewährleisten. Insbesondere wenn eine Szene im Freien oder in der Nähe von Feuer stattfindet.

Der verantwortungsvolle Alkoholkonsum ist generell erlaubt. Achte jedoch darauf, dass du weder in deinen spielerischen Fähigkeiten noch körperlich in irgendeiner Weise eingeschränkt bist. Dies gilt auch für jede andere Art von Rauschmitteln.

Solltest du aufgrund von psychischen Problemen oder Erkrankungen nicht dazu im Stande sein IT und OT Handlungen auseinander zu halten, oder sollte dein Spiel in irgendeiner Art negativ davon beeinflusst sein, überlege dir eine Auszeit vom Spiel zu nehmen und spreche im besten Fall mit deinem Spielleiter. Kenne deine eigenen Grenzen und gib auf dich Acht.

II. Einverständnis/Consent

Vampire Katharsis ist ein Spiel um den persönlichen Horror, wodurch es zu Szenen kommen kann, die physische oder psychische Gewalt, verstörende Bilder oder unterschwellige sexuelle Spannungen erzeugen. Sollte eine dieser Situationen dich zu sehr belasten, kannst du ein **safe word** benutzen, um die Szene sofort abzubrechen oder den Spielern unkompliziert mitzuteilen, dass die Szene etwas weniger intensiv gespielt werden sollte. Safe words sind **für Notfälle** gedacht, in denen das Spiel für den Spieler über die durchaus gewollte Grenzerfahrung des persönlichen Horrors hinausgeht. Auf Safe words müssen Spieler unmittelbar reagieren. Die Sicherheit der Spieler ist immer wichtiger als das Spiel.

Die Safe words sind:

Gelb/Yellow= „Die Szene wird zu intensiv, aber ich möchte weiter spielen“. Wenn jemand dieses Wort benutzt, senke die Intensität des Spiels. Dies kann zum Beispiel bedeuten, einen Schritt zurück zu gehen oder die Stimme zu senken.

Rot/red= „Sofort aufhören. Stop.“ Wenn jemand dieses Wort benutzt, höre sofort auf die Szene zu spielen und kümmere dich um die Sicherheit deines Mitspielers.

III. Feedback

Wenn dir eine Szene auf eine Art und Weise unangenehm ist, die nichts mit dem persönlichen Horror des Spiels zu tun hat, teile dies deinem Mitspieler oder deinem Spielleiter mit.

Solltest du darüber informiert werden, dass du jemandem unabsichtlich Schaden zugefügt hast, höre dem verletzten Spieler zu. Reflektiere dein Verhalten und achte darauf, dass es sich nicht wiederholt.

Positives und negatives Feedback sind ein wichtiger Teil unseres Spiels. Finde Wege, sowohl Feedback als auch Kritik konstruktiv zu formulieren.

Solltest du mitbekommen, wie ein Spieler einen anderen verletzt, sprich mit den betroffenen Spielern oder kontaktiere deine Spielleitung.

IV. Diskriminierung und Belästigung

Wichtig: Die folgenden Zeilen beziehen sich auf die Art und Weise, wie ein Spieler einen anderen Spieler behandelt, nicht auf die Art und Weise wie zwei Charaktere im Rollenspiel miteinander

agieren. Trotzdem wird selbstverständlich jede Art von absichtlicher oder unabsichtlicher Gewalt, die tatsächlichen Schaden anrichtet, nicht toleriert.

Fälle von Belästigung sollten den Spielleitern gemeldet werden, sodass angemessene Konsequenzen eingeleitet werden können. Dies kann auch das Ausschließen aus den Katharsis-Chroniken bedeuten.

Belästigung kann folgendes sein (ist aber nicht darauf beschränkt): Physische und psychische Gewalt, sexuelle Belästigung, sexuelle Gewalt und das Ignorieren von safe words.

Zudem gilt für das Miteinander von Spielern außerhalb des Spiels, dass Diskriminierung aufgrund von Geschlecht, Geschlechteridentität, Hautfarbe, Herkunft, sexueller Identität, Aussehen oder jeder Art von Behinderung nicht toleriert wird.

V. Belästigung und Diskriminierung melden

Diskriminierung und Belästigung können und sollten jederzeit bei der Spielleitung gemeldet werden. Welche Konsequenzen der Spieler zu tragen hat, wird von den Spielleitern nach Gesprächen mit den beteiligten Spielern entschieden.

Mögliche Konsequenzen sind Beobachtung des Spielers, Spieleraktivitäten einzuschränken sowie temporärer bis vollkommener Ausschluss aus der Chronik.