

Kapitel eins: Eine Welt der Dunkelheit

*Die Sethskinder werden uns immer und immer wieder hassen,
Denn wir sind ihnen Raubtiere
Wir sind ihre Herren, und tief in ihrer Seele wissen sie das.
- Das Buch Nod*

Die Welt der Vampire ist wie unsere, nur durch einen dunklen Spiegel betrachtet. Hier sind die Schatten länger, und die Nacht weicht nur zögerlich wieder dem Tag. Die Verderbnis ist allgegenwärtig, von der Regierung über Konzerne bis hin zu den verschiedenen Subkulturen, die in diesen Zeiten des kulturellen Bankrotts gedeihen.

Es ist eine Welt der Gegensätze, in der die Schere zwischen Arm und Reich weit aufklafft. Sie wirkt, als sähe man die reale Welt durch einen Filter, der die Hell-Dunkel-Kontraste extrem betont. Die Technologie entspricht der unseren, doch ihre Nutzer sind anders – finsterer in Persönlichkeit und Motiven –, und das verändert die Funktionsweise der Welt.

Hier gibt es Vampire, und diese sind in vielerlei Hinsicht ein Produkt der getrüben Ästhetik, die die Welt der Dunkelheit prägt. Wo auch immer sie herkommen oder herzukommen glauben, Vampire sind ein Auswuchs der Menschen, die in dieser verzweiferten Umgebung leben. In der Welt der Dunkelheit gibt es Vampire, weil sie die Monster unter uns sind, die Erzeugnisse einer Welt, die so finster ist, dass nur etwas, das schrecklich und faszinierend zugleich ist, die Abgründe angemessen widerspiegeln kann, in die ihre lebenden Bewohner sie gestürzt haben.

Vor diesem Hintergrund werden Sie Geschichten von Moral und Verderbtheit erzählen, von Erlösung und Verdammnis. Wer **Vampire** spielt, betritt die Welt der

Dunkelheit. Wird sie ein besserer Ort sein, wenn Sie sie wieder verlassen? Oder werden Sie den Pfad einschlagen, den schon so viele andere gegangen sind und nichts als Zerstörung, Verderbnis und Leid hinterlassen?

Gothic Punk

Der *Gothic*-Aspekt des Spielhintergrunds steht ganz in der literarischen Tradition dieses Wortes. Die Schauerliteratur, auf die er Bezug nimmt, schildert eine Welt der Anachronismen, Barbarei, Verfall, Wahnsinn und eine romantisierte Geschichte, die in dieser Form nie stattgefunden hat. Im ultramodernen Kontext von **Vampire** spiegelt sich dies in den Kirchen mit ihren himmelhohen Türmen, in der Gier und dem Verrat der Reichen, die im Luxus leben, in der zerfallenden Architektur der Städte und der Art, wie die Natur die Orte zurückerobert, die der Mensch vergessen oder aufgegeben hat. Ein an der Wende vom neunzehnten zum zwanzigsten Jahrhundert errichtetes Wohnhaus mit schäbiger Säulenfront, in dem es von Obdachlosen nur so wimmelt, ist die neogotische Version eines überfüllten Mietshauses. Der Sitz eines gnadenlosen Millionärs am Stadtrand ist ein modernes Schloss, genau wie sein luxuriöses Penthouse in dem belebten Viertel, in das Sterbliche gehen, um durch Tanzen und Drogenkonsum ihre Sorgen zu vergessen. Ein wahnsinniger Priester bietet denjenigen

unter seinen Schäfchen Beistand, die von „Monstern“ geplagt werden, auf dem efeuüberwucherten Friedhof rezitieren samtgewandete Genussmenschen Gedichte und verführen die Schatten der Verstorbenen, in mit Graffiti übersäten Lagerhäusern im Hafen quälen die Skinheads ihre Opfer: All das und mehr sind Markenzeichen einer modernen Schauerromantik.

Punk hingegen ist das Lebensgefühl vieler Bewohner der Welt der Dunkelheit. Da geht es um Wut, darum, jemandem ins Gesicht zu springen und „Es reicht“ zu sagen. Es geht darum, sich nicht mehr ignorieren zu lassen und jemandem auf die Zehen zu steigen, um klarzumachen, was man meint.

Infolgedessen gibt es überall Konflikte, von den Bandenkriegen auf den Straßen bis zu den Hinterzimmer-Deals und der Selbstbedienungsmentalität der Regierungen und Konzerne. Der Maßstab variiert vom Aufeinanderprallen von Kulturen, deren Lebensräume sich überlappen, über den verzweiferten, persönlichen Kampf einer Mutter, die kein Geld hat, um ihr weinendes Kind zu füttern, bis zum Kampf zwischen einem Junkie und der Droge seiner Wahl. Überall ist Rebellion, und schon einen weiteren Tag zu überleben, um dem ins Gesicht zu spucken, was die schattenverhangene Welt der Dunkelheit zu bieten hat, ist ein Akt des Aufbegehrens. Jeder kämpft gegen irgendetwas, und das Punk-Element des Spielhintergrunds ist die dramatische Umsetzung dieser Gegensätzlichkeit.

Letztlich werden Sie die Einzelheiten der Gothic-Punk-Atmosphäre Ihrer Vampirgeschichten definieren. Vielleicht tritt das Setting gegenüber der Bedeutung der narrativen Ereignisse Ihrer Chronik in den Hintergrund, oder die Stadt und ihre Bestandteile werden selbst so etwas wie ein Charakter. Wie auch immer, Ihre Vampire sind ein Produkt ihrer Umwelt, und das sollte sich in jeder Szene, die Sie und Ihre Gruppe beschreiben, widerspiegeln.

Die Kainskinder

Für die Kainskinder sind Städte urbane Ansammlungen von Territorien und Domänen, die sich als leuchtende Punkte von der allgegenwärtigen Wildnis und den Orten zwischen diesen Sicherheit bietenden Ansiedlungen abheben. Das vampirische Paradigma ist ein nahezu mittelalterliches. Die Städte sind ihre Heimat, und alles, was keine Stadt ist, stellt in irgendeiner Weise eine Gefahr dar.

Außerhalb der Städte lauern Rudel wilder Wolflinge, gewaltige Brachen, in denen kein Blut zu finden ist und die zahllosen Absonderlichkeiten, die die Welt der Dunkelheit ausmachen. Die moderne Technik lindert diese Gefahren etwas, aber die meisten Kainskinder sitzen praktisch in Städten fest, wo sie sich ihre Käfige mit komplexen Spielen um Prestige, gesellschaftlichem Status und Vendetten vergolden.

Thema und Stimmung

Im Laufe einer *Vampire*-Chronik werden Sie eine große Vielzahl von Geschichten und Situationen, interessanten Charakteren und Herausforderungen austesten. Fast immer werden diese Interaktionen das Thema der Chronik behandeln, das der Erzähler zu vermitteln versucht und werden geprägt sein von der Stimmung eines drohenden Verhängnisses. Diese Verallgemeinerung jedoch lässt Raum für kreative Auslegung, und all Ihre Geschichten werden wirklich einzigartige Ergebnisse einer Mischung aus Thema, Stimmung und Erzählkunst sein.

Themen

Manche Themen liegen nahe, wenn es um *Vampire* geht, und der Erzähler wird entweder mit ihnen arbeiten oder eigene beisteuern. Die folgenden Kernthemen des Spiels eignen sich besonders gut, um den Hintergrund zu illustrieren.

Ich bin ein Tier, um nicht zum Tier zu werden: Bei *Vampire* dürfen Sie das Monster spielen, müssen aber die moralische Verantwortung dafür tragen. Alle Protagonisten sind *Vampire*: blutrünstige Ungeheuer, die in den Schatten am Rande der Gesellschaft und der Subkulturen existieren. *Vampire* verfügen über gewaltige Macht, aber diese Macht erhalten Sie auf Kosten des Kainsfluchs, der buchstäblich biblische Ausmaße hat. Die Spieler fühlen sich diesen Charakteren emotional verbunden, und wenn wir spielen, sehen wir ihre dunkle Seite und beobachten, wie sie mit ihren moralischen Ansprüchen ringen. Dieses zeitlose Rätsel impliziert, dass alle *Vampire* irgendwann scheitern müssen, aber wann und unter welchen Umständen? Diese Fragen sind die Wurzel der Chroniken, die wir spielen.

Die Maskerade: Sie ist der Grundstein von *Vampire*. Sobald der Charakter den Kuss erhalten hat, verbirgt man ihn hinter dem Vorhang, und alles, was er weiß, gilt nicht mehr. Die Kainskinder versuchen, den Vorhang geschlossen zu halten, um ihre Beute davon zu überzeugen, dass sich in Wirklichkeit keine Monster in ihrer Mitte verbergen. Unweigerlich bilden sich Risse in der Fassade, und man erkennt die Verdammten als das, was sie sind. Was passiert dann? Weitere Informationen zur Maskerade als Konzept s. S. 22.

Die Sünden des Vaters: Menschen entschließen sich selten aus freien Stücken, zum Vampir zu werden. In den meisten Fällen erhalten Sie den Kuss von einem Erzeuger, dem es herzlich egal ist, ob der Betreffende zukünftig ein Unleben als Raubtier voller Ränke und Schrecken führen möchte. Desgleichen gehört das Kind zum selben Clan wie der Erzeuger und erbt damit dessen Kräfte, Schwächen und oft Vorlieben. All das ist eine großartige Allegorie für die biblische Vorstellung der Ursünde und steht in enger Verbindung zu dem religiösen Ursprung des Vampirismus, an den viele Kainskinder glauben. Gott hat Kain wegen des Mordes an Abel verflucht, und als Nachkommen dieses ersten Vampirs tragen alle Kainskinder das Mal jener Ursünde. Diese Verantwortlichkeit, die die Taten seines Erzeugers jedem Kainiten aufbürden, durchdringt das Dasein aller Vampire.

Ein Generationenkonflikt: Ältere Kainskinder hassen jüngere Vampire, weil sie fürchten, neue Generationen würden ihnen die Domänen streitig machen, für deren Erhalt sie Jahrzehnte oder gar Jahrhunderte gekämpft haben. Jüngere Kainskinder lehnen ihre Ahnen ab, weil sie so selbstsüchtig über ihre Domänen herrschen und sich weigern, den Jungen die Möglichkeit zu geben, sich selbst einen Platz zu erarbeiten. Es ist, als warte man auf eine Beförderung, die man nie bekommen wird, weil der Vorgesetzte nie sterben oder in Rente gehen wird – und man braucht den Job, um zu überleben. Die Geschichte der Kainskinder ist geprägt von dem Konflikt zwischen den Besitzenden und den Besitzlosen, meist in Gestalt der Auseinandersetzungen zwischen Ahnen und Neugeborenen. Die Anarchenrevolte und die anschließende Inquisition waren historisch gesehen der Höhepunkt dieser Auseinandersetzung, doch sie findet in der Gemeinschaft der Kainskinder noch immer jede Nacht in kleinerem Rahmen statt und beeinflusst jede Interaktion zwischen Vampiren in der Welt der Dunkelheit.

Inhärenter Konflikt: Sekte gegen Sekte. Clan gegen Clan. Rebellen gegen den Status quo. Der Mensch gegen das Tier. In der Welt der Dunkelheit kämpft jeder gegen jeden, und nichts reicht je für alle. Diese Konflikte färben die anderen Themen des Spiels ein, und wozu Ihr Erzeuger Sie — in Bezug auf Clan, Sekte und Anschauungen — gemacht hat, bringt Ihnen automatisch eine Vielzahl von Feinden ein.

Verschwörung: Rädchen drehen sich in Rädchen. Die Kainskinder sind eine Rasse geschickter Manipulatoren und Täuscher, weil sie so besser ihre Ränke schmieden, dabei aber so tun können, als wüssten sie von nichts. Ein Neugeborener, der auf einen verhassten Ahnen losgeht, tut das vielleicht tatsächlich am ehesten auf Betreiben von dessen Rivalen, der den aufgebrachten Vampir mit einer geschickten List dazu gebracht hat. Tatsächlich fragen sich manche Kainskinder, ob nicht der gesamte Dschihad ein Ränkespiel der Vorsintflutlichen ist und ob überhaupt irgendein Vampir wirklich so etwas wie Willensfreiheit besitzt.

Apokalypse: Dies ist die Endzeit. Gehenna, die Zeit, da die Kainskinder gerichtet werden, ist nahe. Wir wissen nicht, wann es geschehen wird, wir wissen nicht wie und nicht einmal, was genau dann passieren wird, aber all die finsternen Omen unserer Art lassen vermuten, dass wir auf die Endabrechnung zutrudeln. Sind wir im Sterbelicht doppelt zornentfacht oder spielen wir Lyra, während unser Gothic-Punk-Rom brennt? Streiten all diese Ahnen wirklich so scharfzünftig über politischen Kleinkram, während das Jüngste Gericht vor der Tür steht? Was wird aus der Welt der Sterblichen, wenn das endgültige Urteil über die Kainskinder gefällt wird?

Stimmung

Vampire-Geschichten können komplexe, subtil gewobene Gobelins sein, die in verschiedenen Chroniken unterschiedlichste Stimmungen hervorrufen. Doch einige sind typisch für die Welt der Dunkelheit.

Sinnlich: Es mag ein Anflug von Begehren oder auch unleugbare körperliche Geilheit sein, doch die Vampirwerdung ist ein sexueller Akt, genau wie das Trinken. Wir sind tot, wir sind unsagbar sexy und werden niemals alt werden, außerdem haben wir von unserem Schöpfer die Lizenz, jeder erotischen Anwandlung nachzugehen.

Geheimnisvoll: Die Landschaft ist in Nebel und Schatten gehüllt. Dies ist die Stimmung von *Casablanca* und *Der Malteser Falke*, von Hitchcock und J. J. Abrams. Die Dinge, die nebulös und verborgen bleiben, regen die Fantasie an, und selbst die Vampire, die durch die Nacht pirschen, wissen nicht alles, was in den Schatten geschieht.

Gefährlich: Action ohne Ende, volles Rohr. Die Welt der Dunkelheit ist gefährlich, und hinter jeder Ecke lauert der Tod. Wenn Sie gerade mal tief Luft holen wollen, treten zwei Typen mit Knarren in der Hand die Tür ein. Das Unleben eines Vampirs ist voller Dramatik und Spannung.

Unheimlich: Die Luft ist bedrückend und schwer, alles ist erfüllt von einem Gefühl großen Unheils. Seltsam und unwirklich scheint alles ringsum. Die Welt der Dunkelheit ist erfüllt von bizarren Dingen, und die Vampire sind bei weitem nicht die einzigen Monster in ihr.

Deshalb spielt **Vampire** weitgehend im städtischen Raum. Warum sollten die Kainskinder den endgültigen Tod durch Hunger in der ungezähmten Wildnis riskieren, wenn dieses Ödland ihren Herren keinen Status einbringt und es durchaus sein könnte, dass ein rasender Werwolf durch die Gegend marodiert und alles zerfleischt, was ihm unter die Klauen kommt? Vampire sind auf wirklich einzigartige Weise an Stadtdomänen angepasst, und in den Städten finden sich die größten Reservoirs ihrer kostbarsten Ressource: Vitae.

Der Kuss

Mit dem Kuss werden die Sinne des Kindes unglaublich geschärft und enthüllen ihm Töne, die es nie zuvor gehört oder beachtet hat, Sinnesreize, die der Tastsinn nie zu registrieren vermochte, Myriaden von Farben, die das menschliche Auge nicht wahrnehmen kann und eine Unzahl verschiedener, unterscheidbarer Gerüche. Das wichtigste aber ist der Geschmackssinn – er wird zum Hauptsinn des neuen Kainskindes, und damit begibt es sich auf die Jagd nach einem bestimmten Geschmack, dem einzigen, den es erstrebt: Vitae. Das Blut Sterblicher. Der Mensch stirbt, und an seiner Statt erhebt sich ein Untoter, ein Kainskind. Mit dieser unheiligen Wiedergeburt geht ein ungeheures neues Potenzial einher, das die als Disziplinen bekannten mystischen Kräfte der Kainskinder ebenso umfasst wie die archetypische Vampirfähigkeit, Blut zu allerlei übernatürlichen Zwecken einzusetzen.

Danach ist für das Kücken, wie man Kainskinder unmittelbar nach dem Kuss nennt, nichts mehr, wie es war. Es ist nicht mehr sterblich, sondern ist nun Mitglied einer komplexen Gesellschaft der Verdammten, die ihre eigenen, komplizierten Verhaltenskodizes haben, ihre eigenen Bräuche und scheinbar unendlich viele Vorschriften und Benimmregeln, die vorgeben, wer unter welchen Umständen wem untersteht. Selbst für die, die sich gegen das System auflehnen – Anarchen, unregierbare Autarkis und jede Menge andere Abtrünnige –, muss es eine Hackordnung geben. Eine Ausnahme gibt es nur, wenn nur ein Vampir die Domäne für sich beansprucht ... und wenn dieser Vampir gerade jemanden den Kuss geschenkt hat, nun, dann ist er nicht mehr der einzige dort.

Das ganze Drum und Dran des Lebens, das das Kücken als Sterblicher geführt hat, bietet ihm keinen Halt mehr. Kurzfristig braucht der neue Vampir jetzt Blut, um sich zu ernähren, und wenn er sich mit Gefäßen umgibt, die ihn nähren können, die er aber liebt, führt das unweigerlich zu blutigem Chaos. Langfristig wird der neue Vampir zwar unsterblich sein, wird der Zahn der Zeit ihm nichts mehr anhaben können, doch die Menschen in seiner Umgebung werden altern, dahinwelken und sterben. Die meisten Erzeuger sind sich einig, dass der einfachste Weg darin besteht, dem Leben als Sterblicher, das nur noch Tragödien und die Erinnerung an den verdammten Zustand des Untods zu bieten hat, schlicht den Rücken zu kehren.

Eine schöne Leiche

Sobald ein Vampir den Kuss empfangen hat, verändert sich sein Aussehen nicht mehr. Seine Haut fühlt sich jetzt unnatürlich kalt an und wird mit dem Alter immer bleicher, aber er wird in tausend Jahren noch so aussehen wie in der Nacht seines Kusses. Doch sein Körper funktioniert nicht mehr wie gewohnt. Wie erwähnt kann nach dem Kuss fast kein Kainskind mehr essen und erbricht alles fast augenblicklich wieder – nur Blut nährt sie noch.

Mit der Zeit ersetzt Blut die meisten Körperflüssigkeiten des Vampirs – das Kainskind schwitzt, wenn es Angst hat, einen dünnen Blutfilm, weint blutige Tränen, wenn es traurig ist, und veranstaltet beim Sex eine furchtbare Sauerei.

Vampire haben noch andere, einzigartige Verwendungsmöglichkeiten für Blut. Kainiten nähren sich nicht nur davon, sie können es auch geistig an verschiedene Körperstellen leiten und es „einsetzen“, um verschiedene Dinge zu vollbringen. Sie können sich heilen und in Windeseile Kratzer, Schnitte und Abschürfungen wieder in Ordnung bringen. Sie können auch ihre körperlichen Eigenschaften verbessern, indem sie sich kurzzeitig stärker, zäher oder beweglicher machen, und die mystischen Kräfte damit nähren, über die sie gebieten.

Ihr Blut kann auch durch den Kuss neue Vampire schaffen und den Geist Sterblicher und sogar anderer Kainskinder unterjochen. Manche Vampire können Blut auch einsetzen, um wieder wie Menschen zu wirken: ihre Haut rosig und warm zu machen, so zu tun, als atmeten sie und sogar wieder Sex zu haben (auch wenn der Geschlechtsverkehr der Ekstase des Blutkusses nicht das Wasser reichen kann).

Das Tier

Natürlich hat all das auch eine Schattenseite. In jedem Vampir lauert eine leidenschaftliche, hungrige Kreatur, das Gegenbild des Menschen. Dies ist das Tier, und es kennt nur drei Aktivitäten: töten, fressen, schlafen. Es ist die brennende, unausgegorene Begierde, die Beute lieber zu töten, als gerade genug zu nehmen, die jedes Kainskind kennt. Es ist der unausweichliche Drang zu sein, was der Vampir ist – ein Raubtier, das sich nicht dem Willen des Menschen unterwirft und sich auch vor Menschenmassen nicht verbirgt. Wenn das Tier die Kontrolle über einen Vampir übernimmt, bezeichnet man dessen Zustand als Raserei; der Kainit kennt dann nur noch zwei Reaktionsformen: Kampf oder Flucht.

Aber das Tier ist nicht einfach die animalische Seite der Seele; es kann durchaus kultiviert sein. Es weiß, dass es den Krieg gegen den Menschen früher oder später unausweichlich gewinnen wird. Deshalb ist das Tier in jüngeren Vampiren oft sehr gerissen und bereit, sich mit kleineren Siegen hier und da zufrieden zu geben, weil sie das Kainskind langfristig auf den Weg weiterer Entartung und Hingabe an das Tier führen.

In einer Nacht zerstört das Kainskind fremdes Eigentum, in der nächsten tötet es zögernd, in der danach voller Begeisterung. Wenn der Mensch erst einmal in den Hintergrund gedrängt ist und das Tier die Zügel hält, verfügt der fragliche Kainit kaum noch über ein rationales Bewusstsein. Töten, fressen und schlafen, mehr ist einem Vampir, der ganz unter der Kontrolle seines Tiers steht, nicht mehr wichtig.

Die Aristokratie der Toten

Kainskindern, die glauben, sie wären für immer die härtesten Typen im Revier, nur weil sie Blut trinken und nicht sterben können, steht ein böses Erwachen bevor. Tausende und Abertausende anderer Vampire machen ihnen den Status als Nummer eins streitig. Vampire sind mächtig, klar, aber diese mächtigen Kreaturen haben sich eigene Hierarchien gegeben, und für keinen von ihnen lautet der vordringlichste Wunsch „mit irgendeinem neu geschaffenen Welpen meine eifersüchtig gehütete Macht teilen“.

Es sieht aus, als hätten die Ahnen alles im Griff. Sie beanspruchen Domänen für sich, die ihnen schon seit Jahrzehnten, wenn nicht gar seit Jahrhunderten gehören. Ungeachtet der Sekte sind die entscheidenden Positionen in den Hierarchien von raffinierten Vampiren besetzt, die es nicht an die Spitze geschafft haben, weil sie so tolle Kumpel sind. Die höchsten Ränge und Positionen der Kainskinder bilden in fast jeder Stadt ein unentwirrbares Spinnennetz von Intrigen, tief sitzenden Rivalitäten und

offenem Hass, der sich in körperlicher Gewalt und sogar im endgültigen Tod anderer Bahn brechen kann.

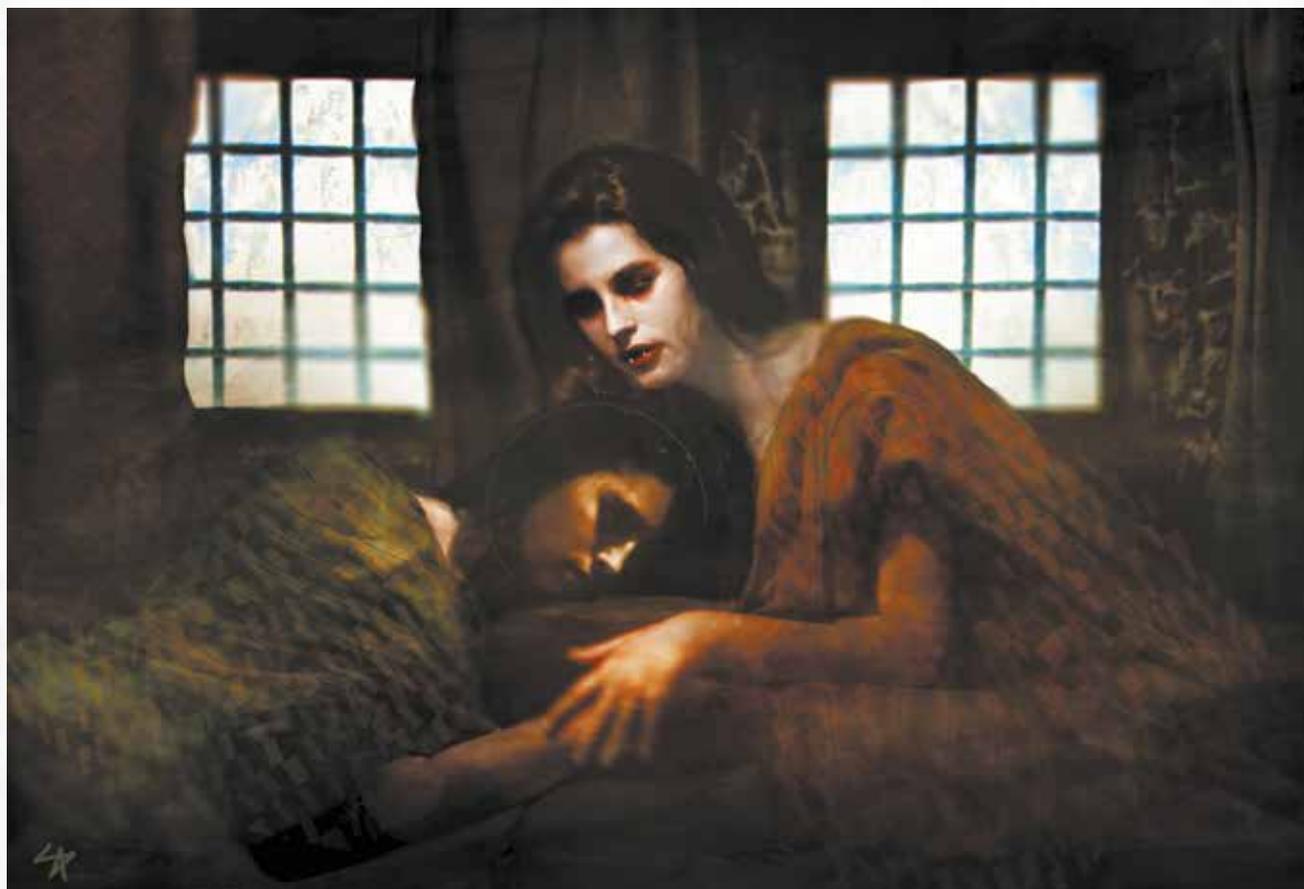
Hinzu kommt noch, dass diese gut vernetzten Ahnen Meister der Manipulation und der Täuschung sind und viele junge Vampire – nicht ganz zu Unrecht – das Gefühl haben, nur Marionetten zu sein. Sie sind Figuren in einem Spiel, in dem sich altehrwürdige Monster messen, und ihre Züge sind vielleicht nicht einmal immer selbstbestimmt. Hasst die kühne junge Brujah den Toreador-Ancilla, der sie auf einer Party düpiert hat, wirklich? Oder hat der Ventruue-Ahn seinen Urenkel ermutigt, den unerfahrenen Erzeuger der Brujah dazu zu bringen, seine Nachfahrin zu früh in die Gesellschaft der Kainskinder einzuführen, in der Hoffnung, dass der Toreador dann einen Zug machen würde? Solche Spielchen spielen die Ahnen der Kainskinder miteinander. Das sind die Rätsel innerhalb von Rädchen im tückischen Generationenkonflikt, den man den Dschihad nennt.

Der Dschihad

Was lässt Vampire einander an die Kehle gehen? Was motiviert sie dazu, die komplexen Gesellschaftssysteme zu schaffen, die ihnen erlauben, unerschütterlich an der Fassade der Menschlichkeit festzuhalten? Wo rühren die endlosen, waghalsigen politischen Spielchen her, in denen sich Vampire miteinander messen?

Mit einem Wort: Das ist der Dschihad.

Vampire sind von Natur aus Einzelgänger, einsame Raubtiere, deren Triebe von Selbstsucht und Destruk-



Malkavianer

Der Clan der Malkavianer ist doppelt verdammt: durch den Fluch der Kainskinder und durch das Durcheinander, das in ihren Herzen und Hirnen herrscht. Beim Kuss erleidet jeder Malkavianer eine unheilbare Geisteskrankheit, die von nun an für alle Nächte seine Weltsicht verzerrt und ihn in ein Unleben voller Wahnsinn stürzt.

Manche sehen das als eine Art Orakelfähigkeit, während andere sie für schlicht gefährlich halten.

Damit wir uns nicht falsch verstehen: Die Phantasmagorien der Malkavianer sind ein qualvolles, befremdliches Phänomen, aber gelegentlich gewähren sie den Wahnsinnigen jäh Einblicke oder eine bis dato unbekannte Perspektive. Der Irrsinn eines Malkavianers kann die Gestalt einer klinisch diagnostizierbaren Geisteskrankheit annehmen, aber auch als Überempfindlichkeit von Sinnen zu Buche schlagen, von denen andere nicht einmal wissen, dass sie sie besitzen, als übernatürlicher Puppenspieler, an dessen Fäden der Malkavianer tanzt oder als das Gefühl, der Malkavianer sei der Evolution irgendwie einen Schritt voraus. Ein Malkavianer hält sich möglicherweise für die Verkörperung einer Idee oder für den Avatar eines Konzeptes, das die Welt der Dunkelheit noch gar nicht kennt. Er ist eventuell ein ununterbrochen beutehungriger Psychopath, möglicherweise aber auch ein weitgehend luzides Wesen, das manchmal aus Angst vor einer drohenden kosmischen Katastrophe in katatonische Starre verfällt.

Ihre Instabilität erschwert anderen Kainskindern (und Gefäßen, denen sie begegnen) die Interaktion mit den Malkavianern. Manchmal spielt der Clan komplexe, grässliche, gefährliche „Streiche“, die ihn bei anderen Vampiren auch nicht gerade beliebter machen.

Diese Ereignisse sollen offiziell zur Belehrung des Ziels dienen, aber die Lektion tritt oft ein wenig in den Hintergrund, wenn sich der Vampir hastig in Sicherheit bringen muss oder außerstande ist, der inneren Logik des Malkavianers zu folgen. Typische Streiche wären etwa der Austausch der Tür zur Zuflucht eines eitlen Toreadors durch eine Guillotine oder die Umverteilung des Vermögens eines Brujahahnen, während der sich im Elysium befindet, er könnte aber auch darin bestehen, einem Jäger den Treffpunkt der Nosferatu zu verraten. Kainskinder fürchten und hassen das Wort „Streich“ ebenso sehr wie die Wahnsinnigen selbst.

Spitzname: Wahnsinnige

Sekte: In ihren lichten Momenten teilen die Malkavianer mit der Camarilla ihre unorthodoxen Sichtwei-



sen und spielen den Advocatus Diaboli, indem sie ihre Auffassungen und einzigartigen Erkenntnisse schildern, die das Lügennetz zerreißen. Prinzen und Erstgeborene dulden die Wahnsinnigen in unterschiedlichem Maße, aber der Clan insgesamt war immer schon ein Unterstützer des Elfenbeinturms.

Erscheinungsbild: Malkavianer können aus jeder Kultur stammen, doch der aus dem Kuss erwachsende Wahnsinn führt oft zu einem extremen Äußeren. Malkavianer können liederlich, verletzt oder auch einfach verkommen aussehen. Vielleicht tragen sie noch die Kleidung aus der Nacht ihres Kusses oder haben in einem Anfall geistiger Umnachtung oder während einer Fugue Klamotten aus einem Waschsalon oder Kaufhaus gestohlen. Natürlich können Malkavianer mit derselben Wahrscheinlichkeit äußerst adrett sein und ein perfektes Erscheinungsbild haben, weil sie wie besessen versuchen, so normal wie möglich zu erscheinen.

Zuflucht: Beständigkeit ist bei Malkavianern selten.

Einfach ausgedrückt suchen sie Zuflucht, wo es ihnen gerade einfällt, wo sie können und vor allem an Orten, die sie sich merken können. Eine nicht zu unterschätzende Anzahl von Malkavianern ist im wahrsten Sinn des Wortes obdachlos und verbringt jede Nacht dort,

wo die Erschöpfung oder die Sonnenstrahlen sie dazu zwingen. Andere haben vielleicht die Präsidentensuite in einem Luxushotel dauerhaft gemietet, bewohnen ein besetztes Haus in der Einöde, die Arzneiausgabe eines Gefängnisses in der Provinz oder eine Besenkammer in einem historischen Gebäude.

Hintergrund: Malkavianer schenken den Kuss genauso launenhaft, wie man es von ihnen erwarten würde. Die Kinder der Wahnsinnigen entstammen allen finanziellen und kulturellen Schichten, doch die meisten haben irgendein schweres Schicksal oder ein dunkles Geheimnis, durch das sie ihrem Erzeuger aufgefallen sind. Wirklich durchgeknallte Malkavianer, die die Konsequenzen ihres Handelns nicht erfassen können, sind sich vielleicht nicht immer darüber im Klaren, dass sie Kinder gezeugt haben, was diesen im Stich Gelassenen den Zugang zur Gesellschaft der Kainskinder enorm erschwert, so dass viele von ihnen als Caitiff enden.

Charaktererschaffung: Bei den Malkavianern herrschen Einzelgänger, Außenseiter und Abweichler als Konzepte und Archetypen vor, genau wie geistige Attribute (wobei sich in den Reihen der Malkavianer dann und wann ein Wahnsinniger findet, dessen gesellschaftliche oder körperliche Attribute primär sind). Talente und Kenntnisse sind bei den Malkavianern wahrscheinlich am beliebtesten. Die Hintergründe sind meist entweder breit gefächert und oberflächlich oder sehr stark selektiert und ausgeprägt, was Aufschluss darüber gibt, wie der Malkavianer durchs Unleben torkelt. Tugenden, Menschlichkeit und Pfade sinken oft schnell, gewöhnlich im Kielwasser der ebenfalls schwindenden Willenskraft.

Clandisziplinen: Auspex, Irrsinn, Verdunkelung

Schwächen: Alle Malkavianer sind wahnsinnig und beginnen das Spiel mit mindestens einer Geistesstörung nach Wahl des Spielers. Sie können andere Geistesstörungen erleiden oder sich von ihnen erholen und Willenskraft einsetzen, um die Auswirkungen der Geistesstörung eine Szene lang abzumildern, aber von der ursprünglichen können sie nie geheilt werden.

Organisation: Was die Organisation der Malkavianer angeht, so gibt es mehr Gerüchte als harte Fakten, und jede Menge schreckliche Geschichten beschreiben die Funktionsweise des Clans. Manche sagen, alle Wahnsinnigen teilten ein Schwarmbewusstsein; andere behaupten, es handele sich dabei in Wirklichkeit um das allgegenwärtige Bewusstsein des Stammvaters des Clans, Malkav. Wieder andere behaupten, ein Netzwerk des Wahnsinns bringe alle Malkavianer in Kontakt miteinander und sei die Ursache für ihren lähmenden Irrsinn. Zumindest er-

weisen sich die Malkavianer als undurchschaubar und unheimlich. In manchen Nächten verfallen sie einfach in Raserei, wenn sie einander sehen, während sie sich in der nächsten Nacht alle in der Zuflucht des Vogts treffen und ihn beschuldigen, Sabbatspionen Unterschlupf zu gewähren. Wer kann schon sagen, wie sich die „Informationsseuche“ und die Clansbräuche unter ihnen verbreiten?

Stereotype

Assamiten: *Etwas an dem, was sie tun, ist schmeichelfhaft. Als sei ich ein kleines Stück ihres Gottes.*

Brujah: *Du kannst deine Hörner nicht verbergen, Teufel in Menschengestalt.*

Gangrel: *Steck den Schwanz an den— au, au, au, Scheiße!*

Giovanni: *Asche, Asche, wir alle fallen darnieder, erheben uns wieder und tanzen mit Geistern.*

Jünger des Set: *Wenn sie nach Westen gehen, sollten sie noch vor Sonnenuntergang die Sonne sehen.*

Lasombra: *Ich glaube, keine Hyäne hat sich entschieden, eine Hyäne zu sein.*

Nosferatu: *Ich habe im Traum gesehen, was sie in ihren dunklen, feuchten Bauen verfolgt, und es ist das, was wir alle werden können, wenn wir nicht aufpassen.*

Ravnos: *Es sieht unterschiedlich aus, je nachdem, ob ich das linke oder das rechte Auge zukneife.*

Toreador: *Sie bestehen aus den Bruchstücken der Menschen, denen sie wehgetan haben. Jedes Mal, wenn sie trinken, werden sie ein bisschen weniger.*

Tremere: *Wenn man es schafft, ihnen die Buchstaben von der Stirn zu rubbeln, bleiben sie plötzlich stocksteif stehen.*

Tzimisce: *Ich hab versucht, einem von ihnen Salz auf den Schwanz zu streuen, und er hat mir die Hand abgebissen.*

Ventruer: *Ich werde Euch eine schöne neue Weste schneiden, mein Kaiser.*

Caitiff: *Ich war's nicht.*

Camarilla: *Wenn man immer nur nach hinten schaut, kriegt man nicht mit, dass die Tür, die man vor der Nase hat, geschlossen ist.*

Sabbat: *Sie haben die Lösung, aber sie verstehen das Rätsel nicht.*

Anarchen: *Sie alle werden aus Saba kommen: Gold und Weihrauch werden sie bringen.*

Zitat: *Ich habe versucht, Wasser in Wein zu verwandeln. Wo zur Hölle kommt das ganze Blut her? Ach, egal – einem geschenkten Gaul schaut man nicht ins Maul.*