

NOD'S LAST CHAPTER
EINE ‚VAMPIRE: DIE MASKERADE‘ LIVE ROLLENSPIEL CHRONIK

Das Buch der Gesellschaft

Ein Genreführer für Ambiente, Hintergründe,
Formen und Etikette
des Camarilla-Spiels in der Chronik

Benjamin Haedrich
mit Dank an Andreas Schroth, Lidia Buonfino, Frédéric Abaté,
Sarah Clarke, Cynthia Summers und Michelle Webb

01.10.2010

Version 2.0



Dieses Dokument ist Teil des Projektes „StatusNeu“ zur Reform der Hintergründe und Zusammenarbeitsstrukturen innerhalb der NLC Chronik. Die Abstimmung über die Bewilligung erfolgt auf Basis der vorliegenden Version.

INHALT

Inhaltsverzeichnis.....	2
Vorwort.....	3
Warum Etikette?.....	4
Harpyien und das Gefallen-System	5
Der gesellschaftliche Rang.....	9
Über den Umgang	13
Codes in der Kommunikation	15
Süße Zeilen	17
Einladungen	19
Von Kopf bis Fuß.....	22
Elysium und Atrium	24
Kainitisches Recht.....	26
Duelle.....	29

VORWORT

Mit diesem kurzen Traktat soll versucht werden, perspektivisch darzustellen, wie sich die Gesellschaft der Camarilla in ihrer weltanschaulichen Auslegung und deren praktischen Konsequenzen für den Durchschnitts-Vampir präsentiert. Dies soll nicht als Versuch verstanden werden, dem einzelnen Spieler eine bestimmte Sichtweise für sein Spiel aufzudrücken, sondern vielmehr eine Möglichkeit bieten, eine Basis zu finden, auf der gewisse gesellschaftliche Normen geschaffen werden können, die ja den Rahmen für das nächtliche Unleben bilden.

Innerhalb der Chronik zeichnen sich viele Domänen durch einen zueinander radikal unterschiedlichen Spielstil aus. Anstatt das Rad noch einmal neu zu erfinden, ist dies eine Auswertung durch Usus etablierter Normen, welche die Anwendung des sehr amerikanisch geprägten Systems des ursprünglichen Vampire The Masquerade Spiels auf europäische Maßstäbe betreffen.

Dieses Dokument entstand aus den Texten vergangener und aktueller Spielleitungen und aktiver Harpyienspieler aus Deutschland, Großbritannien, Frankreich und den USA. Ohne die liebevolle und mit Herzblut betriebene Vorarbeit wäre dieses Dokument nicht möglich gewesen, genauso wenig wie ohne den Rahmen, den White Wolf in seinen Büchern vorgegeben hat. Dieser Hintergrund ist einer, der seit 1992 durch Hunderte von Spielern und deren Geschichten kontinuierlich gewachsen ist.

Wir hoffen, diese kleine Übersicht ist gerade für neue Spieler dabei hilfreich, sich in die Gebräuche und Missbräuche der Gesellschaft der Camarilla einzufinden. Gebräuche und Normen des gesellschaftlichen Umgangs sind keine starren Gesetze. Sie sind immer wieder radikalen Veränderungen unterworfen; und sie auf die richtige Art und Weise zum angemessenen Zeitpunkt zu brechen kann genauso effektiv sein, wie sich an sie zu halten. Schließlich sind es Personen die von der Etikette Gebrauch machen, nicht umgekehrt.

WARUM ETIKETTE?

Der eigentliche Zweck der Etikette war die Erleichterung der Kommunikation und die Verhinderung von Missverständnissen: Sie gab denen, die sich keine feine Erziehung leisten konnten, Mittel in die Hand, um sich durch formalisierte Verhaltensweisen vor der Willkür der Mächtigen zu schützen.

Es ist nicht überraschend, dass die Vampire ihre Etikette pervertiert haben und zu einem Instrument der Kontrolle werden ließen. In der Camarilla-Gesellschaft, die viel 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 (rücksichtslos) 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. Missverständnisse unter Wesen mit wütenden Inneren Bestien und übermenschlichen Kräften, die aneinander geraten, verursachen unter Umständen schwere Eskalationen, welche die ganze Art bedrohen könnten. Somit dient Etikette in der kainitischen Gesellschaft als ein Geflecht von imaginären Ketten, die dafür sorgen, dass sich die Raubtiere (die Vampire ja sind) nicht gegenseitig ins Gehege kommen.

Man muss davon ausgehen, dass die hier genannten Grundzüge zur Allgemeinbildung und Grundausbildung nahezu jedes Kainiten gehören, die jeder Schöpfer seinem Kind beigebracht hat, um es für den Umgang mit anderen Kainiten zu wappnen. Dies gilt speziell für die gesellschaftlicher orientierten, sogenannten Patrizierclans – für Toreador, Tremere und Ventrue ist das Wissen um Etikette kein Kann sondern ein MUSS um zu Überleben. Selbst Ghule dieser Clans lernen diese Regeln – oder sterben ganz schnell. In Deutschland, durch jahrhundertelange Terrorherrschaft der Patrizier geprägt, sind übrigens auch die meisten der Plebejerclans – Brujah, Gangrel, Malkavian und Nosferatu damit vertraut, denn sie mussten sich einst anpassen, um zu überleben. Es ist aber auch seit jeher der Weg der Plebejer, Grenzen auszutesten und sich gewisse Freiheiten zu nehmen, die ihnen MANCHMAL auch aufgrund ihrer Stärke oder ihrer Herkunft gewährt werden.

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. Etikette ist zwar in einem gewissen Rahmen formalisiert, aber durch das Wirken der Ahnen und Harpyien auch immer lokalen Besonderheiten unterworfen. Im Endeffekt kann nur die sensible Einschätzung von Fall zu Fall einen Kainiten vor Fehlritten 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 versierter Ancilla, dem am korrekten Verhalten der anderen etwas liegt, sollte für eine solche Auskunft keinen oder nur einen SEHR kleinen Gefallen einfordern.

HARPYIEN UND DAS GEFALLEN-SYSTEM

Harpyien sind die wahre Macht der Camarilla. Es sind die Harpyien, welche die Protokolle der Gesellschaft erschaffen, durchsetzen und auch nach Bedarf verändern. In einer so am höfischen Prozedere orientierten Gesellschaft wie der Camarilla, sind sie in der Tat die ultimativen Richter. Obwohl einige jung erscheinen mögen oder über kaum übernatürliche Kräfte gebieten, können sie doch Fürsten stürzen und ganze Domänen erschüttern. Auch wenn ihre Position OFT ABER NICHT IMMER weder ein Amt darstellt, noch offizielle Befugnisse hat, hören selbst Justikare auf die Einflüsterungen einflussreicher Harpyien. Und doch, so mächtig ihre Position ist, so schwer greifbar ist sie auch.

Eine Harpyie zu sein bedeutet, in einem ständigen Paradoxon zu leben. Auf der einen Seite, kann man jeden auf subtile Art richten, auf der anderen Seite gerät man selbst ständig ins Kreuzfeuer der Aufmerksamkeit der Mächtigen. Eine Harpyie zu sein bedeutet, reaktiv, nicht pro-aktiv vorzugehen. Niemals sollte man dabei erwischt werden, tatsächlich Schritte einzuleiten, der Königsmacher zu sein, der man nun einmal ist. Nein, wie eine Spinne im Zentrum des Netzes, muss man lernen, auf die kleinsten Bewegungen im sozialen Netzwerk zu reagieren und für jede Eventualität einen eigenen Plan parat zu haben. Wie beim Judo, nutzt man das Bewegungsmoment des Gegners für sich aus. Wie beim Mikado, versucht man, sich so wenig wie möglich selber zu bewegen. Denn die schlimmsten Gegner, die größten Feinde, sind andere Harpyien.

Doch was haben die Harpyien bei all dem für einen tatsächlichen Nutzen? In etwa denselben, wie Lobbyisten in der sterblichen Welt. Es ist schon eine Binsenweisheit, dass die tatsächlich wichtigen politischen Ergebnisse nicht bei Abstimmungen im Sitzungssaal, sondern bei Banketten und auf Golfplätzen erzielt werden. Gedanken an Demokratie, die für Kainiten sowieso keine Rolle spielen, beiseite, sind informelle Wege einfach oft effektiver und ermöglichen den nötigen Verhandlungsspielraum für einen arbeitsfähigen Konsens.

Und ein Konsens ist nötig. Die mächtigen Alten halten alle Zügel in der Hand, aber leben in einer Welt, in der die Jüngeren ihnen 10-20 zu 1 überzählig sind. Herrschaft zu erhalten, bedeutet Massenbewegungen durch Fraktionsbildung zu zerschlagen. Oder schlicht: Teile und herrsche.

Die Harpyien haben dabei den Zugang zu beiden Seiten. Sie kennen die Bedürfnisse, Meinungen und Stimmungsbilder der jüngeren Gesellschaft und können diese älteren Würdenträgern nahe bringen. Gleichzeitig vertreten und stärken sie durch ihren konservativen, zensierenden Einfluss das Bild der Vormachtstellung der Herrscher und suggerieren den Massen, diese seien unbedingt nötig für den Erhalt der Gesellschaft. Und beiden Seiten zugleich suggerieren sie, dass eine unüberwindliche gesellschaftliche Kluft zwischen diesen stünde, die nur sie durch ihre Expertise überbrücken könnten.

Ähnlich den erwähnten Lobbyisten sind Harpyien eben die Art Mittelsmänner, die ihre eigene Nische gebaut, einen Bedarf erschaffen haben, wo vorher keiner existierte.

Es ist bekannt, dass Harpyien Klatschmäuler erster Güte sind, die durch das richtige (oder eben präzise falsche) Streuen von Informationen und emotionale Manipulation ihre Ziele erreichen. Sie sind dabei, wie demonstriert, Kräfte der Balance. Doch das beschreibt nur die Methodik, nicht die eigentliche Macht der Harpyien. Schließlich kann sich prinzipiell jeder das Maul zerreißen, ohne das gleich ganze Höfe in sich zusammenbrechen. Der Schlüssel liegt darin, wie man Harpyie wird.

Das Gefallens-System der Camarilla hat eine Rasse von Wesen erschaffen, die Anführern Loyalität schwören, die sie eher fürchten als respektieren und oft gerne von deren Sockel reißen würden. Anders als demokratische Systeme, bei denen sich die Häupter durch einen Vertrauensvorschuss

ihrer Wähler zur Macht bewegen und sich dieses Vertrauens dann würdig erweisen müssen, um diese nicht zu verlieren, basiert das feudale System der Camarilla auf einer Reihe von Gründen, warum umgekehrt die Untertanen ihrem Souverän verpflichtet und auf Gedeih und Verderb ausgeliefert sind.

Gefallen sind die Währung der Kainiten. Wenn Dir niemand etwas schuldet, bist Du pleite, falls Du selber einmal etwas brauchst. Wenn Du niemandem etwas schuldest, hat keiner ein Interesse daran, dass sich Deine Existenz fortsetzt. Ohne Gefallen keine einzelnen Kainiten, ohne Gefallen keine Gesellschaft. Und die "Banken" über die dieses System läuft sind, voila, die Harpyien.

In einer Welt, in der Gefallen alle anderen Formen des Austauschs ersetzen und niemand jemals einem anderen etwas schenkt, ist die Integrität der Währung von immenser Wichtigkeit, damit das ganze System funktionieren kann. Die Währung darf nicht entwertet werden, weil jemand seinen Schulden nicht nachkommt oder aber, (noch schlimmer) einem anderen dessen Schulden erlässt, so dass für eine Leistung plötzlich kein Gegenwert mehr existiert. Gefallen generieren Schulden und Schulden sind Ehrensulden. ...

Aber Kainiten sind von Natur aus ehrlose, nur auf ihren eigenen Vorteil bedachte Kreaturen, die jeden und alles verkaufen und verraten würden, um ihre Ziele zu erreichen. Das System wäre vom Start an verdammt, zu versagen, weil niemand jemand anderem vertrauen könnte, sich an seine Verpflichtungen zu halten. Und genau hier kommen die Harpyien ins Spiel.

Der Weg zum Harpyientum beginnt meist damit, dass zu einer Person zwei andere Kainiten von Stand kommen und bei dieser, ob schriftlich oder mündlich, einen Austausch von Gefallen und Schuld bekannt machen. Dabei wird klugerweise oft nicht erwähnt, worin der Gefallen besteht, für den eine Schuld eingegangen wird, sondern nur, dass Person X zu Person Y ab dem so-und-so-Vielten Tag des Monats im Jahr aufgrund eines Gefallens in einer bestimmten Tiefe der Schuld (der sehr konkret ausformuliert oder bewusst offen und vage gehalten sein kann) steht.

Gängige Arten von Gefallen

Die **Gefälligkeit** wird eingegangen, wenn X etwas Geringfügiges für Y tut, das dieser derzeit nicht selber tun kann. Eine entsprechende Gegenleistung löst die Schuld.

Der **Gefallen** wird eingegangen, wenn X für Y großen Aufwand an Arbeit und Ressourcen oder Schaden an Leib und Eigentum erfahren hat. Eine Reparation, welche sowohl die Quantität, als auch die Qualität der Leistung widerspiegelt, ist ausreichend, um die Schuld zu lösen.

Die **Blutschuld** wird eingegangen, wenn X den Y vor einer Starre bewahrt oder aus einer solchen aufweckt, ihn in einer Situation ernährt, die andernfalls zu Starre oder Vernichtung geführt hätte oder sein eigenes oder das Blut eines Dritten für Y vergießt. Es gibt zwei Wege eine Blutschuld zurückzuzahlen: Einen Schritt eines Blutsbandes zum Gläubiger einzugehen oder eine der oben genannten Dinge für ihn zu tun.

Die **Lebensschuld** wird eingegangen, wenn X dem Y das Leben gerettet hat oder ihn bewusst verschonte, obwohl er legal die Gelegenheit hatte, ihn zu vernichten. Die Lebensschuld gilt nur dann als abgegolten, wenn der Schuldner dem Gläubiger selbst einmal das Leben rettet.

Gefallen sind eine Währung im wahrsten Sinne des Wortes. Noch unerfüllte Gefallensschulden können wie Bargeld unter einzelnen Personen ausgetauscht werden, solange eine Harpyie darüber wacht und der Schuldner (der allerdings kein Mitspracherecht dabei hat) darüber informiert wird. So kann man heute noch dem Vogt einen Gefallen schulden und morgen schon denselben Gefallen bei seinem Erzfeind leisten müssen.

Die Harpyie in spe wird nun mit nur einer einzigen, aber furchtbaren Macht und Verpflichtung ausgestattet: Öffentlich bekannt zu machen, wenn eine der beiden Parteien sich nicht an den Rahmen der Vereinbarung hält. Das hört sich harmlos an? Jeder Bürger der Camarilla weiß, dass seine Gesellschaft ausschließlich aufgrund der Funktionalität von Status und Gefallen überhaupt existiert und nicht in blindwütige, mordgierige Anarchie verfällt. Ein Kainit der dieses System durch eine „Wirtschaftskrise“, egal wie vermeintlich klein, in Gefahr bringt, zieht also potentiell den Zorn ALLER anderen Vampire in seiner Domäne auf sich, inklusive eines Fürsten, der frei über seine Existenz verfügen kann.

Weil als Zeuge eines so beschriebenen Paktes zu dienen, ein gewisses Maß an Glaubwürdigkeit und Integrität innerhalb der Gesellschaft erfordert (denn wer schenkt schon einem Kind oder Anarchen Gehör, welche krakeelen, ein Ahn hätte den anderen übers Ohr gehauen), sind die ins Vertrauen gezogenen Kainiten meist von einem gewissen Alter und Stand, doch meist – aufgemerkt – noch nicht alt und mächtig genug, um durch das erhaltene Wissen selber den Paktierenden gefährlich zu werden. Wer erst einmal Pate für eine Reihe solcher Pakte gestanden hat und sich durch seine Zuverlässigkeit einen guten Namen gemacht hat, der gerät ins Augenmerk schon etablierter Harpyien. Und dann geht meist alles schnell und recht subtil: Eine Einladung zu dem einen oder anderen Salon, bei dem anderen Harpyien anwesend sind, ein paar unverbindliche Informationswechsel und schließlich die ganz informelle Zustimmung der ältesten und am fest etablierten Harpyie einer Domäne, meist dem Pakt- Zeugen des Prinzen und der Ahnen.

Somit ist Harpyie kein Beruf, sondern eine Berufung, kein Amt, sondern eine Art Sonderstatus, der sich aus dem gesellschaftlichen Duktus heraus ergibt. Nehmen wir das Bild einer amerikanischen High School. Kein Rektor hat den Cheerleadern die Macht verliehen, zu bestimmen, wer populär und wer völlig out ist. Es ist die Selbstverständlichkeit mit der sie ihre Meinungen als Allgemeingut vertreten, die sie zu einer solch erfolgreichen Meinungsmaschine macht. Was ihren Worten Gewicht verleiht, ist dass sie für die unterschiedlichsten sozialen Hierarchien an einer Schule so nützlich sind, dass man ihnen zuhört. Weil eine Cheerleaderin es sich zur Aufgabe macht, jeden zu kennen, kann sie, als bessere Netzwerkerin, unterschiedliche Teile des Netzwerkes beeinflussen, die sonst nie in Berührung miteinander kämen. Ihre Botschaft alleine aber wäre schwach, wenn es nicht gleich eine ganze Gruppe ähnlich Gesinnter gäbe, die geschlossen und konsistent und durchgängig dieselbe Botschaft vertreten würden. Innerhalb der Gruppe selbst, gibt es aber bei den Cheerleadern enorme Konkurrenzsituationen, die aufgrund persönlicher Eifersüchteleien und Machtkämpfe die Gruppe zum Einsturz bringen könnten. Darum hat jedes Team eine Hierarchie, darum haben auch Harpyien eine interne Rangfolge.

Amtsharpyien

Manche Fürsten ernennen Kainiten, auf deren gesellschaftliches Urteil sie besonderen Wert legen, zu Harpyien. Seit langem gibt es eine heftige Debatte ob und wie das zulässig sei, da die Harpyien doch ein dermaßen informeller Sozialclub sind.

Natürlich kann der Herr über eine Domäne jeden zu allem ernennen, was er will, schließlich ist er der Herr über Leben und Tod und definiert, was in seinen Ländereien Recht ist.

Der Fürst selbst wird auch keinerlei Schwierigkeiten mit den offiziell inoffiziellen Harpyien bekommen. Für die neue Amtsharpyie sieht das schon ganz anders aus. Sie muss den anderen Harpyien nun erst einmal beweisen, dass sie dieser Würde überhaupt wert ist. „Wer mit uns spielen will, muss ein Geschenk mitbringen“, ist meist das Motto.

Eine anerkannte Harpyie, der es gelingt in Amt und Würden unter einem Fürsten als Amtsharpyie zu kommen, hat hingegen doppelt Macht in der Hand und badet meist in Anerkennung.

Das Amt Harpyie ist trotz der Schwierigkeiten mit den inoffiziellen Harpyien so begehrt, da die meisten Fürsten, die ein solches einrichten, die Entscheidung über Status und Gastfreundschaft in ihrer Domäne in die Hände einer solchen legen.

Wir erinnern uns: Harpyie ist kein Amt, sondern meist ein informeller Titel. So nennen sie sich selten selbst, so werden sie von anderen genannt, die Schubladendenken brauchen, um einordnen zu können, wer ihre Ansprechpartner sind. Wer zu einer Gruppe selbst dazugehört, braucht keine Bezeichnung ihrer Mitglieder, denn er hat ja ganz genau im Blick, wer die anderen sind. Als Begriff hat sich Harpyie paradoxerweise von einem Schimpfwort, das frustrierte Anarchen gegenüber ihren gesellschaftlich überlegenen Gegnern verwendeten, zu einer Ehrenbezeichnung entwickelt, in der zu gleichen Maßen Furcht und Respekt mitschwingen. Harpyien haben nichts dagegen, als solche bezeichnet zu werden – Sie haben es nur meist nicht nötig, sich selbst irgendeinen Titel zu verleihen.

Diese Vorrede muss man im Kopf haben, wenn wir uns nun den Positionen der Rats-Harpyie, der Kron-Harpyie und der Reichs-Harpyie widmen. Auch wenn diese reale Hierarchien innerhalb der Gesellschaft der Harpyien beschreiben, verwenden sie diese Titel eher selten untereinander, sondern gegenüber Betrachtern von Außen. Wir nutzen die Titel hier, weil es für eine Beschreibung einfacher fällt, Namen zu nutzen, statt mit der nebulösen Mischung aus Selbstverständlichkeiten und Halbwahrheiten der Realität im Spiel zu arbeiten.

Die **Rats-Harpyie** ist der gesellschaftlich einflussreichste Kainit unter den Harpyien einer Domäne, Vertrauensmann des Fürsten und oft die einzige Person, welche die oft blinden Bürger als „die“ Harpyie wahrnehmen. Die Ratsharpyie ist oft diejenige Person, die durch ihr Wort und mit Hilfe ihrer Verbündeten bestimmte Etikette-Vorstellungen in einer Domäne durchsetzt.

Die **Kron-Harpyie** wiederum ist der gesellschaftlich einflussreichste Kainit unter den Harpyien aller Domänen eines solchen geographischen Gebietes, dessen Vampire regelmäßig miteinander interagieren. Kron-Harpyien sind die Harpyien der Ältesten und daher oft Ausrichter oder Herolde von Veranstaltungen, bei denen hohe Funktionäre der Camarilla ein solches Gebiet besuchen.

Die **Reichs-Harpyie** ist der höchst rangige, nicht als Archont verbeamtete gesellschaftliche Berater eines Justiziers, für eine Anzahl von Ländern, die dieser als seinen persönlichen Einflussbereich betrachtet. Reichs-Harpyien kommunizieren oft mit den Kron-Harpyien vor einer Konklave und sind oft für die Ausrichtung einer solchen zuständig.

So wie die Harpyien einer Domäne in regem Kontakt miteinander stehen, so kommunizieren die Ratsharpyien miteinander und erhalten Rat und neuen Input von außerhalb des eigenen geographischen Kreises durch die Kronharpyie ihrer Region, die sich mit anderen ihrer Art und der „zuständigen“ Reichsharpyie berät. So entsteht eine Hierarchie der Informationen, die den etablierten Mitgliedern sowohl Mittel der Belohnung, als auch der Bestrafung in die Hand gibt.

Zum zweiten gibt es eine Hierarchie der Beteiligung. Ganz zu Anfang des Textes sagten wir, dass Harpyien die größte Gefahr für andere Harpyien darstellen. Die schlimmste und wieder einmal ganz inoffizielle Bestrafung, die eine ältere gegenüber einer jüngeren Harpyie für zu viel Ambition oder eine missliebige Meinung verhängen kann, ist sie einfach nicht mehr an Salons zu beteiligen und sie bei anderen Harpyien in Misskredit zu bringen.

Man stelle sich eine Cheerleaderin vor, die ihre ganze High School Zeit wie eine Königin geherrscht hat und nach Belieben das Leben anderer zur Hölle machte. Etwas geht schief und nach der Schule arbeitet sie plötzlich nur noch an der Tankstelle in ihrem selben alten Dorf. Harpyien leben in ständiger Angst vor ihrem Fall, denn bei aller Ehre alle wissen alle was sie sind: Sklavenhalter im goldenen Käfig. Und die Sklaven wissen das auch...

DER GESELLSCHAFTLICHE RANG

Der gesellschaftliche Rang eines Kainiten setzt sich aus drei Faktoren zusammen: Status (dem Stand, den man innehat), Couture (der Position, die man bekleidet) und Prestige (dem Ansehen, das man genießt). Hierbei gilt grundsätzlich: Status vor Amt und Amt vor Ansehen, wobei jedoch ein besonders hohes oder schlechtes Ansehen im Ernstfall beides überflügeln kann.

Wenn man nichts über das Ansehen des Charakters weiß, dem man gegenübersteht, empfiehlt es sich, sich nur an Status und Couture zu orientieren und das Ansehen außer acht zu lassen, oder sich an seinen Ahnen oder den Harpyien zu wenden.

Der Super-Rang

Egal was sonst zu seiner Person zu sagen sei, der Fürst, hat in seiner eigenen Domäne von der Etikette her betrachtet immer den höchsten Rang inne, sogar wenn er einen geringeren Status als einige seiner Bürger hat. Er sollte sich nur tunlichst hüten, das allzu sehr auszunutzen, wenn er nicht die Mittel hat, seine Autorität auch durchzusetzen.

Außerhalb der eigenen Domäne wird der Fürst als hoher Würdenträger behandelt, kann sich aber nicht auf die Unverletzlichkeit, ja nachgerade Allmacht, seines Status berufen, da er ja auf dem Land eines anderen steht, der hier dies für sich beansprucht.

Status ist die Summe aus der Anerkennung, die ein Kainit innerhalb der Gesellschaft der Camarilla genießt, und dem Alter des Kainiten, wobei die gesellschaftliche Anerkennung überwiegt. Die Harpyien bzw. die Ahnen (des Ahnensalons) legen den Status in Form von Empfehlungen fest, die dann vom Fürsten durch dessen Herold öffentlich bekannt werden. Hierbei spielt eine Kombination verschiedener Faktoren eine Rolle. Dazu gehört politischer Einfluss in der Camarilla, Einfluss im eigenen Clan, besondere Verdienste, persönliche Ausstrahlung und eben nicht zuletzt angemessenes und vorbildliches Benehmen. Die Anforderungen, die an Kainiten bezogen auf die o.g. Punkte gestellt werden, steigen mit zunehmenden Status immer höher.

Wer ernennt wen?

Ein Erzeuger entlässt ein Kind in die Freiheit als **Neonate**, indem er ihm das Recht zu leben schenkt. Dies ist der Akt der Vorstellung. Es ist der Fürst, der dann entscheidet, ob er diese Entscheidung unterstützt und den Erzeuger aus seiner Verantwortung nach der 4. Tradition entlässt.

Ein Neonat wird ein **Ancilla**, wenn ein Ahn ihn in dessen Dienste beruft. Es ist aber jedem Fürsten überlassen, ob er in seiner Domäne diesen Status anerkennt.

Ein Ancilla wird **Ahn**, wenn er durch die Mehrheit (ca. 2/3) der etabliertem Ahnen in seinem geographischen Einzugsgebiet (bspw. Norddeutschland) deutlichen internen Zuspruch erhält. Offiziell sollte er sich aber erst Ahn nennen, wenn der Fürst seiner Heimatdomäne (oder ein höherrangiger Vertreter der Camarilla) ihn als solchen begrüßt hat.

Ein **Fürst** wird man, indem man seinen Vorgänger ablöst. Wer bei einem Versuch scheitert, hat nach den Traditionen Hochverrat begangen. Wenn er aber Erfolg hat, hat niemand etwas gesehen.

Alle anderen, höherrangigen Statuus erreicht man durch die Anerkennung von und Berufung durch die nächst höheren Institutionen.

Den ersten protokollarischen Rang genießt der **Ratsherr** (engl. Councilor, franz. Conseiller) der Camarilla. Dieser Titel gebührt den (meist anonymen) Mitgliedern des Inneren Zirkels, des geheimen Führungsgremiums der Camarilla. Die korrekte Anrede lautet: Euer kaiserliche Majestät.

Den zweiten protokollarischen Rang genießt der **Justiziar** (engl. Justicar, franz. Judiciaire). Dieser Titel gebührt den alle 13 Jahre neu vom Inneren Zirkel gewählten 7 Vertretern der Camarilla-Clans, die als fahrende Richter die Regionen der Erde in Zuständigkeitsbereichen unter sich aufgeteilt haben. Die korrekte Anrede lautet: Euer allerchristlichste Majestät.

Den dritten protokollarischen Rang genießt der **Archont** (engl. & franz. Archon). Dieser Titel gebührt den, von diesen berufenen, Dienern und Vollstreckern der Justiziere. Die korrekte Anrede lautet: Euer königliche Hoheit.

Den vierten protokollarischen Rang genießt der **Großfürst** (engl. Imperial Prince, franz. Grand-Duc). Dieser Titel gebührt einem Fürsten, der mehrere andere Fürsten dazu gebracht hat, sich ihm und seinem Urteil außenpolitisch zu beugen, während sie selber innenpolitisch souverän weiterregieren. Die korrekte Anrede lautet: Euer Hoheit.

Den fünften protokollarischen Rang genießt der **Patriarch** (engl. Clan Head, franz. Chef de Famille). Dieser Titel gebührt dem Ahnen eines Clans, der von anderen Ahnen desselben Clans innerhalb einer Region als das Oberhaupt akzeptiert wird. Die korrekte Anrede lautet: Eure Durchlaucht.

Den sechsten protokollarischen Rang genießt der **Fürst** (engl. & franz. Prince). Dieser Titel gebührt dem souveränen Herrscher einer Domäne und Richter über deren Traditionen. Dieser Status ist im Normalfall der Höchste, den der Durchschnittskainit der Camarilla in seinem Alltag zu sehen bekommt. Das er hier nur an sechster Stelle steht, ist im Vergleich zur großen weiten Welt, nicht weil ein Fürst für seine Domäne nicht unglaubliche Bedeutung hätte. Die korrekte Anrede in gemischter Gesellschaft mit Höherrangigen lautet: Euer Gnaden. Ein Fürst allein auf seinem Boden hat das Recht, von seinen Untertanen mit: Euer Hoheit angeredet zu werden.

Den siebenten protokollarischen Rang genießt der **Erstgeborene** (engl. Primogen, franz. Prétendant). Dieser Titel gebührt jenem Kainiten in einer Domäne, der innerhalb seines Clans als Führer mit der größten Macht und / oder dem größten Ansehen akzeptiert wird und der vor dem Fürsten für sein Blut spricht. Die korrekte Anrede lautet: Euer Erlaucht.

Den achten protokollarischen Rang genießt der **Ahn** (engl. Elder, franz. Ancien). Dieser Titel gebührt einem alten und mächtigen Kainiten, der von anderen Ahnen als einer der ihren akzeptiert wird. Die korrekte Anrede lautet: Euer Hochwohlgeboren.

Den neunten protokollarischen Rang genießt der **Ancilla** (engl. & franz. Ancilla). Dieser Titel gebührt dem berufenen Diener eines anerkannten Ahnen. Die korrekte Anrede lautet: Verehrter Herr XXX / Verehrte Frau XXX.

Den zehnten protokollarischen Rang genießt der **Neugeborene** (engl. Neonate, franz. Nouveau-Né). Dieser Titel gebührt einem von seinem Erzeuger vor einem Fürsten entlassenen jungen Vampir. Ca. 90% der Camarilla-Gesellschaft bestehen aus Neonaten. Die korrekte Anrede lautet: Herr XXX / Frau XXX.

Die Reihenfolge der Begrüßung geschieht in der Folge des Hereinkommens. Treten gleichzeitig Personen ein, so werden sie in ihrer protokollarischen Reihenfolge vorgestellt. Dabei wird zuerst IMMER der bereits anwesende Gastgeber und/oder Fürst berücksichtigt und so den Ankömmlingen vorgestellt, dann dieser ihm.

Begegnet man einem bekannten höherrangigen Kainiten, bevor man sich beim Gastgeber vorgestellt hat, verbeugt man sich kurz vor diesem auf dem Weg. Normalerweise hält man sich aber nicht auf, sondern eilt weiter zum Gastgeber 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 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.

Das bedeutet im Ernstfall sogar tatsächlich, dass ein hypothetischer Ahnen-Gast auf der Veranstaltung eines Neonaten-Gastgebers anderen Gästen gegenüber dem Neonaten den Vorzug bei der Begrüßung lassen sollte! Gastgeber ist an einem Abend ein ähnlicher Super-Rang wie der des Fürsten.

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 **Herold** (engl. Herald, franz. Héraut), der vom Prinzen berufene Zeremonienmeister einer Domäne, für den Empfang der Gäste zuständig sein und sich dem Gast am Eingang als solche vorstellen, darf man sich ihm ebenfalls noch vor dem Fürsten oder Gastgeber vorstellen. Der Hüter oder Herold ist nämlich im Normalfall Ansprechpartner für die lokalen oder für den Abend gültigen Verhaltensregeln und kann z.B. den Gast darüber aufklären, ob der Fürst oder Gastgeber von der Norm abweichende Erwartungen an die Begrüßung stellen. Sehr häufig übernimmt diese Funktion auch eine Harpyie.

Wenn zwei Personen auf einer Einladung einander vorstellig werden, auf der beide nicht das Hausrecht genießen, so geschieht dies IMMER über einen Dritten der beide kennt: Der Jüngere sucht dabei den Kontakt des Älteren, dieser wiederum entscheidet, ob er die Begrüßung überhaupt annehmen will. Man drängt sich NIEMALS auf, sondern wartet stets respektvoll, egal wie lange es dauert. Ist der Zeitpunkt gekommen, macht der Dritte den Älteren dem Jüngeren bekannt, damit dieser angemessen seinen Respekt ausdrücken kann. Erst dann wird der Jüngere dem Älteren vorgestellt.

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 Kainiten von absolut entscheidender Bedeutung.

Protokollarische Reihenfolge bei „Gleichstand“

Der Besitz eines Amtes verschiebt den Träger in der Statusfolge um „einen Schritt nach oben“. So ist er vor allen Stangesenossen ohne Amt, er aber erst nach dem jüngsten, amtslosen Mitglied der ihm überstellten Stadesstufe zu nennen.

Bei zwei absolut gleichrangigen Personen in Status und Amt, ist nach der Reihenfolge des Hausrechtes, anschließend der Seniorität und schließlich des Geschlechtes zu entscheiden. Hierbei hat das Hausrecht, wer in der Domäne des Ereignisses dauerhaften Wohnsitz genießt. Die Seniorität richtet sich nicht etwa nach dem eigenen „Dienstalter“, sondern nach Status und Macht der Person, die einen in diesen Stand erhoben hat.

Auf Einladungen hat übrigens der Gastgeber immer den höchsten „virtuellen“ Status, es sei denn der Fürst der Domäne ist anwesend, denn jede Einladung auf seinem Gebiet ist quasi die seine. Ist der Gastgeber nicht oder nicht gänzlich frei, rückt sein Vormund ebenfalls vor ihn.

Ein **Kind** zeigt sich respektvoll gegenüber einem anderen Kind, verneigt sich leicht vor einem Neugeborenen, verbeugt sich tief vor einem Ancilla, kniet nieder vor einem Ahnen oder Fürsten.

Ein **Neugeborener** zeigt sich respektvoll gegenüber einem anderen Neugeborenen, verneigt sich leicht vor einem Ancilla, verbeugt sich tief vor einem Ahnen, kniet nieder vor einem Fürsten und jedem höheren Status.

Ein **Ancilla** zeigt sich respektvoll gegenüber einem anderen Ancilla, verneigt sich leicht vor einem Ahnen, verbeugt sich tief vor einem Prinzen, kniet nieder vor jedem höheren Status.

Ein **Ahn** oder **Erstgeborener** zeigt sich respektvoll gegenüber einem anderen Ahnen oder Erstgeborenen, verneigt sich leicht vor einem Prinzen, verbeugt sich tief vor jedem höheren Status, kniet vor einem Justikar.

Ein **Würdenträger der Camarilla** (Fürsten etc., siehe oben) zeigt sich respektvoll gegenüber Gleichgestellten, verbeugt sich tief vor Höhergestellten und kniet vor NIEMANDEM.

Bei der Begrüßen zwischen allen gilt: Der Höherrangige entscheidet, ob und wann er begrüßt werden will. Die Dame entscheidet, ob sie mit einem Herren sprechen will. Gleichrangige Männer geben sich die Hand und küssen einer Frau die solche (Achtung: Das ist ein Luft-Kuss, kein echter Hautkontakt). Gleichrangige Frauen küssen sich einmal (auch hier: gehaucht!) auf die linke Wange.

Ghule, Anarchen, Freie und Caitiff haben keinen Status und demnach kein Anrecht auf Respektsbezeugungen oder besondere Berücksichtigung in der Begrüßung. Sie können allerdings in seltenen Fällen soviel Ansehen gewinnen, dass ihnen bestimmte Sonderrechte eingeräumt werden.

Auch bei der verbalen Vorstellung gibt es einiges zu beachten. Die Elemente der Anrede durch Dritte sind die Folgenden (unzutreffendes ist auszulassen):

1. Ehrbezeugung
2. Persönliche Anrede
3. Status und Familienzugehörigkeit
4. Besonderer Camarilla-Status oder Amtsbezeichnung
5. Herkunftsdomäne
6. Militärischer Grad, sterblich
7. Akademischer Grad, sterblich
8. Vorname
9. Nachname
10. Name des Erzeugers

Sollte man einmal selbst in die unglückliche Lage kommen, sich allein vorstellen zu müssen, was nach Möglichkeit zu vermeiden ist, so vereinfacht sich der Prozess und man nennt:

1. Vorname
2. Nachname
3. Status und Familienzugehörigkeit
4. Besonderer Camarilla-Status oder Amtsbezeichnung
5. Herkunftsdomäne

Es ist nicht nur unüblich, sondern schlechterdings UNFEIN, besondere sterbliche und kaitische Ehrentitel oder akademische/militärische Grade der eigenen Person in der Selbstvorstellung gegenüber einer anderen Person zu gebrauchen. Aus Gründen der Maskerade gilt außerdem das Gebot, alle Elemente der Vorstellung auszulassen, welche die kaitische Natur reflektieren, sobald man sich in der Öffentlichkeit begegnet.

ÜBER DEN UMGANG

Es empfiehlt sich, auch im Laufe des Abends darauf zu achten, dass man niemandem ungewollt auf die Füße tritt. Fast alle Höflichkeitsregeln der menschlichen Etikette haben auch in der kainitischen Gesellschaft Geltung. Man sollte niemals vergessen, dass für die Camarilla die Gesellschaft das zentrale Schlachtfeld ist – und für Kainiten und ihre Gesellschaft sind schon Fehler, die für Sterbliche banal wären, durchaus von Bedeutung und ausnutzbar.

Man sollte sich in ein Gespräch NIEMALS ungefragt einmischen. Man sollte seinen Gesprächspartner NIE unterbrechen.

Es ist immer besser zu warten, bis man von einem Höherrangigen angesprochen oder aus einem Gespräch entlassen wird. Wenn man sich mit einem Höherrangigen im Gespräch befindet, sollte man das Gespräch nur dann unterbrechen und gegebenenfalls aufstehen, wenn jemand einen anfordert, der einen höheren Rang hat, als der Gesprächspartner, oder man den Gesprächspartner mit einem adäquaten oder höherrangigen neuen Gesprächspartner bekannt macht. Will man ein Gespräch beenden, entschuldigt man sich in jedem Fall höflich dafür.

Für alle Formen der Entschuldigung gilt übrigens: Eine Entschuldigung ist immer eine BITTE. Es obliegt dem anderen zu entscheiden, OB sie gewährt wird. Darum WARTET man immer geduldig ab, bis der Gegenüber bereit ist, die Entschuldigung anzunehmen und dies auch sagt.

Einen Sonderfall des Umgangs stellt das richtige Verhalten in Gegenwart von Ahnen, Fürsten oder noch höhergestellten Würdenträgern der Camarilla dar.

Betritt ein Ahn (oder Höhere) zum ersten Mal an einem Abend den Raum bzw. kommt er erstmals an einen Tisch, sollten alle, die niedrigeren Ranges sind, aufstehen oder sich hinknien, wenn dies ihr Rang gebietet. Wenn er im Laufe des Abends öfter mal die Räumlichkeiten verlässt und dann wieder betritt, so braucht man nicht jedes Mal aufzustehen.

Wenn also eine unbekannte Person den Raum betritt, sollte man zuerst auf die Reaktion der Harpyien 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.

Man braucht nicht jedes Mal aufzustehen, wenn sich ein Ahn nur nähert. Dies wird nur erwartet, wenn ein Ahn sich selbst erhebt oder sich direkt an den Gast selbst oder an einen oder mehrere seiner eigenen Gesprächspartner richtet. Auch unter uneingeweihten Sterblichen ist es hierbei weder falsch, noch besonders auffällig, das Aufstehen wenigstens ansatzweise anzudeuten.

Der Ranghöchste in der Gesprächsrunde sollte einen hinzutretenden Ahnen einladen, am Gespräch teilzunehmen oder aber SEHR gute Gründe nennen, weswegen das gerade nicht möglich ist. In einem solchen Fall ist dem Ahnen aber immer ein Gespiel für die Kurzweil beizustellen oder dieser anderweitig zufriedenzustellen. Wenn kein Platz mehr in der Runde frei ist, so wird vom Rangniedersten erwartet, dass er VON ALLEIN dem Ahnen seinen Platz anbietet. Kommt ihm jemand Ranghöheres aus der Runde zuvor, kann er Letzterem höflicherweise 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. Einem Fürsten oder noch höhergestellten kehrt man NIEMALS den Rücken zu, vor allem nicht, wenn man sich aus einem Gespräch mit diesem entfernt.

Man spricht Ahnen im Zweifelsfall mit ihrem korrekten Ehrentitel (sehr formell) oder mit ihrem Namen (semi-formell) an. Ansonsten empfiehlt es sich wie immer, sich vorher zu erkundigen – eventuell auch beim Ahnen selbst – wie er angeredet werden möchte. Ahnen untereinander nennen sich oft beim Vornamen, mit dem formellen „Ihr“ oder dem vertrauten „Sie“ verbunden. Bestimmte Ahnen erlauben es ihren Ancillae, sie mit besonderen Formen der Vertrautheit anzusprechen. Dies ist allerdings ausschließlich für Privatunterhaltungen gedacht. Mächtige Ahnen können es auch wagen, einen Fürsten ohne besondere Erlaubnis nur mit dessen Namen allein Namen anzusprechen. Das sagt aber einiges über das Verhältnis der Beiden zueinander aus, und ist manchmal schon eine Machtprobe.

Ein kleine Warnung: Viele Fürsten ernennen Amtsträger, welche ihnen die Verwaltung der Alltagsgeschäfte in einer Domäne erleichtern sollen. Die Harpyie und den Herold haben wir schon betrachtet, Hüter und Geißel werden später noch beschrieben. Für den Umgang sehr wichtig sind aber noch zwei weitere.

Der **Truchsess** (engl. Seneschal, franz. Régent) ist der direkte Stellvertreter des Fürsten in Fragen der Domänenverwaltung. Der **Vogt** (engl. Sheriff, franz. Prévot) wiederum vertritt den Fürsten, wenn es um die Untersuchung von Verstößen gegen die Traditionen geht. Wo die anderen Ämter, einmal ernannt, weitgehend einer Routine folgen, interpretieren diese hier genannten Amtsträger den Willen ihres Herrn und setzen diesen in dessen Namen in die Tat um. Das ergibt eine gesellschaftlich schwierige Situation. Meist sind sie anhand ihres normalen gesellschaftlichen Ranges zu behandeln, aber in der Sekunde, wo sie offiziell im Namen des Fürsten sprechen oder diesen an einem Abend gesellschaftlich vertreten, sind sie so zu behandeln, als sei er selbst es, der anwesend ist!

CODES IN DER KOMMUNIKATION

Bei Hofe schon immer sehr beliebt, greifen Kainiten weiblichen wie männlichen Geschlechts gern auf subtile Kommunikationsmittel zurück, um sich gegenseitig auch ganz ohne Worte wichtige Botschaften mitzuteilen. Die häufigsten Wege sind dabei Farben und Fächerbewegungen, die auch gut miteinander kombinierbar sind.

Der häufigste Weg, etwas mit einer Farbe auszudrücken, besteht im Schenken einer Rose. Dabei zählt dann jedoch nicht nur die Farbe, sondern auch die Art des Überreichens.

Rot steht für Liebe, Respekt und Mut. Gelb steht für Untreue, Verrat und Eifersucht. Weiß steht für Reinheit, Eleganz und Bescheidenheit. Rosa steht für Begehren, Enthusiasmus und Sexualität. Lavendel steht für Verliebtheit, Schwärmerei und Begeisterung. Schwarz steht für Hass und Tod und ist immer eine Drohung.

Mann kann Farben auch kombinieren: Die Kombination aus weiß und rot steht bspw. für eine Beziehungsanbahnung mit ehrlichen Absichten. Gelb und Rosa aber sagen, man wünsche eine illegitime Affäre.

Mit dem Fächer kann man auch einiges ausdrücken. Die Fächersprache dient zur stillen Ergänzung der normalen, verbalen Konversation. Sie kommentiert eher, als das sie vollständig autarke Aussagen trifft. Auch für jemanden ohne Fächer ist es wichtig, sie zu verstehen, da er nur so auf an ihn gerichtete Signale reagieren kann, die verhindern, dass der mit dem Fächer kommunizierende sich erst die Blöße geben muss, seine Wünsche laut auszusprechen.

Dabei ist es wichtig, die neutrale Basisstellung zu beachten: Man hält den Fächer in der rechten Hand und bewegt ihn langsam fächernd vor dem Körper unterhalb des Halses mit einer halben Armlänge Abstand hin und her, wobei man sich demjenigen öffnet, mit dem man gerade redet. Die folgenden Gesten stellen besondere Botschaften dar. Die Heftigkeit der Bewegungen verleiht Emphase.

Mit dem geschlossenen Fächer vor sich auf den Boden deuten bedeutet, man wünsche, dass der Ansprechpartner zu einem kommt. Mit dem geschlossenen Fächer an einen Ort deuten bedeutet, dass man sich mit dem Ansprechpartner dorthin zum Gespräch zurückziehen will. Den Fächer schließen und über die Stirn ziehen bedeutet, dass man sich beobachtet fühlt. Mit dem Finger über dem geöffneten Fächer entlang streichen bedeutet, das Gespräch zu unterbrechen und sich über weiteres brieflich zu verständigen.

Den geschlossenen Fächer an die linke Wange halten bedeutet „Nein“. Am Mundwinkel bedeutet dies, jemand lüge oder Ablehnung einer Aussage. Den geschlossenen Fächer an die rechte Wange halten bedeutet „Ja“. Am Mundwinkel bedeutet dies, jemand sage die Wahrheit oder Zustimmung zu einer Aussage.

Den Fächer offen in die linke Hand nehmen bedeutet, dass man ein Gespräch wünscht. Mit dem geschlossenen Fächer auf die eigenen Lippen bedeutet, dass man unbedingte Aufmerksamkeit für das Gesagte erwünscht. Den geschlossenen Fächer in beiden Händen an den Enden festhalten bedeutet, dass man eine Antwort erwarte. Die linke Hand mit dem geöffneten Fächer bedecken bedeutet, der Gegenüber sollte vorsichtiger mit dem sein, was er gerade verrät. Mit dem offenen Fächer die Lippen berühren bedeutet, dass man wünscht, dass der Gegenüber das Thema wechselt. Mit der Basis in der linken Hand, die Spitze des geschlossenen Fächers in die rechte legen bedeutet, dass das Gesagte nicht der Wahrheit entspricht (so kann man bspw. einen dritten belügen).

Den geschlossenen Fächer von einer Hand in die andere hin- und herreichen bedeutet, dass man ungeduldig ist. Hinter dem geöffneten Fächer ein Gähnen andeuten zeigt, dass man sich langweilt. Sich mit dem Kinn auf dem geschlossenen Fächer aufstützen bedeutet, dass man schmollt. Den Fächer schnell und heftig öffnen und schließen bedeutet, dass man dem Gegenüber fehlendes Taktgefühl oder emotionale Grausamkeit zum Vorwurf macht. Mit dem erhobenen und geschlossenen Fächer jemandem drohen bedeutet, dass der Gegenüber sich unverschämt verhalte. Den Fächer ruckartig schließen und zwischen den Fingern drehen bedeutet, dass man wütend auf den Gegenüber ist. Den Fächer ruckartig schließen und mit beiden Händen aufs Herz legen bedeutet, dass man wünscht, der Gegenüber möge sich sofort entfernen.

Der heikelste Bereich der Fächersprache ist aber das Flirten. Den geöffneten Fächer mit der linken Hand vor das Gesicht halten bedeutet, man sehne sich nach Gesellschaft. Den geöffneten Fächer an der Wange entlang gleiten lassen bedeutet, dass man amouröse Gefühle hegt. Den geschlossenen Fächer deutlich darbieten und zweimal hintereinander durch die geschlossene Hand ziehen bedeutet, dass man geküsst werden will. Den Fächer waagrecht über dem Schoß öffnen und dann beiseite ziehen bedeutet ein sehr, sehr eindeutiges Angebot. Den Fächer geöffnet seitlich hinter den Kopf halten bedeutet, dass man gerne wieder die Nähe suchen wird und hofft, in Erinnerung behalten zu werden.

Ist man einmal bei etwas zu weit gegangen, entschuldigt man sich, indem man Kopf und Blick senkt und den geöffneten Fächer vor den Augen vorbei zieht.

Die Fächersprache kennt, auch in regionaltypischen Unterschieden, hunderte verschiedener Ausdrücke, dies sind aber einige der geläufigsten.

SÜSSE ZEILEN

Beim Abfassen von Briefen sind Anrede und Grußformel am Schluss des Briefes üblich. Die Auswahl der sprachlichen Mittel hängt vom jeweiligen Texttyp und der Botschaft bezüglich des persönlichen Verhältnisses zueinander ab.

Die Anrede erfordert die Nennung des Angeschriebenen, die Grußformel die Nennung des Verfassers. (Bei Namen mit adligen Zusätzen sind das "von" oder sonstige Titel bei gleichem Stand wegzulassen, bei Standesunterschiede aber zu nennen.)

In formellen Schreiben benutzt man bei der Anrede stets die volle korrekte protokollarische Anrede des Adressaten und seinen Namen.

In informellen Schreiben benutzt man bei der Anrede die diffizileren Abstufungen „Hochzuverehrende/r“ (3 Stufen protokollarischer Unterschied), „Sehr (oder auch hoch) Verehrte/r“ (2 Stufen), „Veehrte/r (1 Stufe)“, „Werte/r (Gleichstand)“, „Geschätzte/r“ (zu niederen). Man sollte sich sehr sicher sein, dass man jemanden auch informell anschreiben darf, bevor man dies tut. Ein Unterschied von 4 protokollarischen Rängen oder mehr bedeutet IMMER ein formelles Anschreiben, egal wie vertraut man mit demjenigen ist.

Während eines Schreibens erkundigt man sich immer nach dem Befinden des Adressaten und wünscht diesem am Schluss etwas schönes, AUßER es ist bekannt, dass er sich in einer prekären Lage befindet. Diese zu erwähnen, wenn sie nicht explizit Inhalt des Schreibens ist, gilt wiederum als unschicklich.

In formellen Schreiben schließt man mit einer diplomatischen Note: "XXX (korrekte protokollarische Anrede in Kurzform, bspw. Euer Hoheit) mögen mir die Versicherung meiner Hochachtung genehmigen." Ist der Standesunterschied geringer als drei Ränge, das Schreiben aber formell, heißt es: "Gerne nutze ich diesen Anlass, (korrekte protokollarische Anrede) meiner Hochachtung zu versichern." Wichtig ist, dass die Hochachtung für Hohe Würden der Camarilla (über Fürst) um "ganz ausgezeichnet", bei Fürsten um "ausgezeichnet" und bei Amtsträgern um "vorzüglich" ergänzt wird.

In informellen Schreiben ist es zulässig „Mit freundlichen Grüßen“ oder, wenn man gut vertraut ist, „Mit herzlichen Grüßen“ zu enden. Bestimmte Clane, Sekten oder Logen mögen noch einzelne Formulierungen haben, die dort verbreitet sind (bspw. „Mit bundesbrüderlichen Grüßen“). „Mit bester Empfehlung“ sollte man nur grüßen, wenn man auch tatsächlich seine Dienste oder sein Eigentum mit dem Brief zur Verfügung stellen will. „Viele Grüße“ ist sehr neutral (und darum bei informellen Schreiben gut einsetzbar), aber auch völlig aussagelos. Ist der Inhalt sehr privat kann man natürlich auch mit Ausdrücken wie „Ihr ergebener Diener“ oder „Stets Ihr“ schließen, um eine besondere emotionale Nähe auszudrücken, aber hier überschreitet man schnell eine empfindliche Grenze.

Grundsätzlich legt der Ranghöhere bei einem Briefwechsel durch seine Art des Grußes und der Schlussformel fest, wie Ton und Inhalt der Konversation zu verlaufen haben. Muss man sich einmal an einen Höhergestellten wenden, ohne von diesem zuerst ein Schreiben erhalten zu haben, sollte man entweder vorher dessen verbales Einverständnis dazu einholen oder im Brief eine Empfehlung vorweisen können. Entweder die eines dem Höherrangigen Gleichgestellten, den man für sich gewinnen konnte, oder die eines persönlichen Vertrauten des Höherrangigen, dem man schreibt. Der Ton in diesem ersten Brief ist IMMER hochformell und man erwartet die Antwort des Adressaten, um den eigenen Stil dessen Anforderungen anzupassen.

Bei einem Brief ist die Bitte um eine Antwort immer implizit, selbst wenn er nicht mit einer Frage endet. Wenigstens in zwei Zeilen sollte man noch den Erhalt des letzten Schreibens bestätigen und sich bedanken, selbst wenn bereits alle Fragen geklärt sind. Eine schriftliche Einladung ist IMMER zu beantworten, selbst wenn nirgendwo R.S.V.P. darauf steht, es sei denn der Einladende vermerkt explizit, dass er keine Rückmeldung wünscht.

Ein Brief ist von Hand zu verfassen, solange er keinen mehrfach kopierten Inhalt hat oder rein amtlicher Natur ist. Selbst ein maschinell erstellter Brief ist aber immer von Hand zu unterzeichnen. E-Mails sind keine Briefe! Sie dienen der schnellen Kommunikation und sind stil- wie formlos. Sie sind für rein sachliche Inhalte völlig in Ordnung aber unzulässig sobald es höfisch oder emotional persönlich wird. (Um das fürs LARP zu vereinfachen ist es ein hübscher Usus einen In Character versendeten Brief Out Of Character in einem Handschrift-Font zu verfassen und als PDF Anhang einer Email zu verschicken. Beide Parteien gehen im Spiel dann davon aus, einen Brief erhalten zu haben. Das kostet kaum mehr Zeit als eine reguläre Email, ist aber viel stimmungsvoller.)

Und zum Schluss: Auch wenn Vampire sehr langlebig und geduldig sind. Einen Brief länger als einen vollen Monat nach Erhalt unbeantwortet zu lassen, ist eine bodenlose Frechheit. Ein Zweizeiler, der informiert, dass man sich einer Beantwortung später widmen wird, ist genug, um eine (in Maßen) unbegrenzte Nachfrist zu erhalten.

EINLADUNGEN

Gastgeber ist derjenige, der eine Einladung ausspricht oder der die relevanten Örtlichkeiten als seinen Besitz betrachtet. In dieser Beziehung kann man natürlich den Fürsten einer Domäne immer als Gastgeber betrachten, solange die relevanten Örtlichkeiten innerhalb seiner Domäne liegen. Dies wird jedoch nur selten in explizitem Maße (nämlich bei der Begrüßung) so gehandhabt. Allerdings sollte sich jeder Gastgeber, der seinen Fürsten einlädt sich dieser Tatsache bewusst sein.

Arten von Einladungen

Prinzipiell gibt es eine ganze Reihe von Einladungen, am Häufigsten nach den Abstufungen französischer Gesellschaftsempfänge benannt:

Das **Rendez-Vous** (Stell-Dich-Ein) ist ein vertrauliches, informelles Treffen zwischen 2 Kainiten. Der Umgang kann vertraulich, die Kleidung formlos sein.

Eine **Séance** (das Beisammen-Sein) ist ein vertrauter, informeller Abend in kleinem Kreise. Der Umgang kann vertraulich, die Kleidung formlos sein.

Eine **Soirée** (der Abend) ist eine größere, semi-formelle Veranstaltung. Der Umgang erlaubt Sie/Vorname, die Kleidung sollte semi-formell sein, es gibt aber keinen spezifischen Dress-Code.

Ein **Salon** (der Salon) ist eine größere, formelle und meist themengebundene Veranstaltung. Der Umgang erlaubt Sie/Nachname, die Kleidung sollte semi-formell sein, mindestens aber Business Standard.

Ein **Bal** (der Ball) ist ein sehr formeller Tanzabend für große Gesellschaften. Der Umgang erlaubt Sie/Nachname, die Kleidung sollte formell sein, es gibt einen vom Gastgeber definierten Dress-Code, der einzuhalten ist.

Als **Cour** (die Hofhaltung) bezeichnet man einen hoch-formellen Domänenempfang unter Anwesenheit des Fürsten. Der Umgang erfordert die Kurzform der Ehrentitel, die Kleidung sollte formell sein, der Dress-Code ist automatisch Black Tie.

Ein **Colloque** (das Symposion) ist die themengebundene Zusammenkunft von Fürsten und/oder Ahnen einer ganzen Region. Der Umgang erfordert die Kurzform der Ehrentitel, die Kleidung sollte formell sein, der Dress-Code ist automatisch mindestens Black Tie, eher aber White Tie.

Ein **Conclave** (das Konklave) ist die Zusammenkunft aller Mitglieder der Camarilla einer Region unter einem Justikar. Der Umgang erfordert die volle Form der Ehrentitel, die Kleidung sollte formell sein, der Dress-Code ist automatisch White Tie.

Eine Einladung ist immer eine gesellschaftliche Verpflichtung. Der Gastgeber bestimmt, wer kommen soll und wer nicht. Diese Entscheidung ist eine der wichtigsten und oft auch schwierigsten, die es in der Camarilla-Gesellschaft gibt.

Gäste, die den gleichen Status haben, wie der Gastgeber, sind durch eine Einladung erst einmal verpflichtet, im Falle einer eigenen Veranstaltung den Gastgeber ebenfalls einzuladen. Dies trifft umso mehr auf Gäste mit niedrigerem Status zu.

Gäste mit höherem Status sollten aufgrund der Einladung absehen können, ob die Veranstaltung ihr Interesse weckt. Wenn ein Höhergestellter eine Einladung ablehnt, so ist dies sein gutes Recht und muss nicht als Beleidigung gewertet werden.

Wenn sich ein Gleichgestellter oder Niedriggestellter entschließt, eine Einladung abzulehnen, so sollte er sicher stellen, dass dies mit dem gebührenden Respekt und unter Angabe eines Grundes erfolgt. Wenn jemand ohne Absage nicht zu einer Veranstaltung erscheint, zu der er ausdrücklich eingeladen war, so kann der Gastgeber dies DEFINITIV als Beleidigung werten, egal ob es so beabsichtigt war oder nicht.

Auch wenn man eine Einladung annimmt, so ist es ein Gebot der Höflichkeit, den Gastgeber IMMER darüber zu informieren. Generelle Einladungen zu Konklaven oder großen Veranstaltungen, bei denen alle Kainiten oder alle Mitglieder der Camarilla eingeladen sind, sind nur zu beantworten, wenn man erscheinen wird und um eine Rückmeldung von jedem gebeten wurde. In solchem Fall sollte angekündigt werden wie man von der Einladung Kenntnis erhalten hat und das man kommen wird. Diese Ankündigung kann auch für eine Gruppe gemeinsam gemacht werden. Hier geht es eher darum, den Gastgeber über die Anzahl der zu erwartenden Gäste und deren Status zu informieren.

Bei einer Einladung gibt es drei Personengruppen zu unterscheiden: die Persona Gratissima oder auch Ehrengäste, die Persona Grata oder auch Gäste und die Persona non Grata oder auch unerwünschte Personen. Mindestens die Ehrengäste sollten eine persönliche Einladung erhalten, in der sie namentlich genannt sind. Unerwünschte Personen werden nicht eingeladen, was dazu führen kann, das sich alle, die keine Einladung erhalten, für nicht erwünscht ansehen. Es ist extrem UNHÖFLICH, uneingeladen und unangemeldet auf einer Veranstaltung zu erscheinen.

Durch die Einladung geht der Gastgeber die Verpflichtung ein, sich für die Dauer der Veranstaltung um das Wohl seiner Gäste zu bemühen. Dies schließt angemessene Örtlichkeiten, angemessene Wahl der Gäste und angemessene Sicherheit der Gäste ein. So wird man in der Regel keine Anarchen einladen, wenn man einen Justikar erwartet; man sollte einen Maskenball nicht unbedingt unter einer Brücke veranstalten; und bei einem gesellschaftlichen Anlass ist es eine Überlegung wert, das Tragen von Waffen zu untersagen.

Nach alter Sitte, steht ein Gast unter dem Schutz des Gastgebers. Dies bedeutet, das der Gastgeber bemüht sein sollte, Streitereien unter seinen Gästen zu schlichten, Angriffe von Außerhalb zu vermeiden und natürlich den Gast nicht selbst zu beleidigen. Die Ehrengäste und die anwesenden Ahnen sollten den anderen Gästen vorgestellt werden. Es spielt dabei keine Rolle, ob die betreffende Person allen bekannt ist oder nicht, die Ehrung des Ehrengastes besteht unter anderem in dieser Vorstellung.

Der Gastgeber hat mindestens für die Dauer der Veranstaltung, zu der er geladen hat, das Hausrecht in den relevanten Örtlichkeiten. Dies umfasst das Recht, jeden Gast, der sich nicht angemessen verhält, der Örtlichkeiten zu verweisen. Diese Regel hat allerdings die Ausnahme im Hüter des Elysiums, sofern die Örtlichkeiten zum Elysium erklärt wurden.

Der Gastgeber hat weiterhin das Recht, für die Dauer der Veranstaltung spezielle Verhaltensregeln von seinen Gästen zu fordern. Darunter fallen: das Tragen angemessener Kleidung, das Tragen von Masken, das nicht Tragen von Waffen, die Teilnahme an Spielen und vieles mehr. Diese Regeln sind allerdings in der Einladung zu nennen, damit sich der Gast darauf einstellen kann und im Falle, das er sie nicht akzeptieren kann, die Möglichkeit hat, der Veranstaltung fernzubleiben.

Der Gastgeber steht für die Dauer der Veranstaltung in höherem Status als seine sonst Gleichgestellten. Der Satz „der Gast ist König“ gilt nur sehr eingeschränkt für Gäste einer gesellschaftlichen Veranstaltung der Camarilla. Man sollte ihn eher in dem Sinne interpretieren, dass das Wohl des Gastes die Pflicht des Gastgebers ist. Ansonsten haben die Gäste dem Gastgeber einen höheren Respekt entgegenzubringen, als es seinem allgemeinen Status entspricht. Dies geht nicht so weit, dass der gesellschaftliche Status aufgehoben wird, sondern betrifft eher die Gleichgestellten des Gastgebers.

Gast ist derjenige, der sich auf Wunsch des Gastgebers in einer Örtlichkeit aufhält. Eine Einladung ist als Ausdruck eines solchen Wunsches zu sehen. Ohne eine Einladung muss man sich dem Gastgeber vorstellen um ihm die Möglichkeit zu geben, sich eine Anwesenheit zu verbitten oder eine Einladung auszusprechen. Mit der Einladung hat der Gastgeber die Möglichkeit, Regeln für seine

Veranstaltung festzulegen. Eine Angenommene Einladung ist Ausdruck der Bereitschaft, sich diesen Regeln zu unterwerfen.

Zu den unausgesprochenen Regeln gehört immer das Hausrecht, nach dem der Gastgeber das Recht hat einen Gast der relevanten Örtlichkeiten zu verweisen. Jeder Gast hat das Recht, sich jederzeit von der Veranstaltung zu entfernen. Es ist allerdings unklug, sich ohne Verabschiedung zurückzuziehen. Desgleichen, wenn der höhergestellte Gastgeber zu verstehen gibt, dass er die Anwesenheit des Gastes noch eine Weile genießen möchte.

Man sollte niemals vergessen, dass, bei allen oben erwähnten Dingen, der Fürst der Herr des Landes ist, auf dem man wohnt und jagt. Er ist im absoluten Sinne also immer der Gastgeber und seine Interessen, der ihm zu leistende Respekt und seine Entscheidungsgewalt bei einer Veranstaltung gelten auch in seiner Abwesenheit als unantastbar.

VON KOPF BIS FUß

Kurz vorweg drei klassische Patzer, die man leicht übersieht: Herren tragen bitte niemals braun nach 18 Uhr, es sei denn, sie hatten keine Gelegenheit sich vorher umzuziehen, und Damen ziehen bitte nie weißen Schuhe zwischen dem Ersten Montag im September und dem Frühlingsanfang an. Herren, wie Damen lassen bitte nie erkennen wo ihr Strumpf endet und ihre Oberbekleidung beginnt (also unten deutlich länger als oben und fixiert).

Informeller Kleidung ist alles, wonach das Herz begehrt und was der Gastgeber zulässt.

Semi-Formelle Kleidung schließt für Herren mindestens Jackett, Dress-Hose und Krawatte ein und Damen sollten im Kostüm aus Rock und Jacke (in mancher Gesellschaft sind Hosen zulässig) erscheinen.

Ein formeller Ausgehanzug, der elegant und korrekt zu jedem Anlass sein kann, bei Black Tie oder White Tie Events aber ausdrücklich nur bis 18 Uhr (für Vampire also nur in den Wintermonaten) zulässig ist, ist der Morning Coat.

- ein grauer Cutaway (ein Gehrock mit rundem Abstich)
- eine aufschlaglose, schwarz-grau gestreifte Stresemann-Hose
- ein weißes Hemd mit einfacher Brust, Stehkragen und doppelt umgeschlagener Manschette
- eine hoch geschnittene graue Weste im selben oder einem dunkleren Ton, als das Jackett und ein silbergraues Plastron
- ein grauer Zylinder und dunkelgraue, feine Baumwoll-Handschuhe
- eine Taschenuhr an silberner Kette ist als Accessoire zulässig
- ein paar knöchellanger, weißer Wollstoff-Gamaschen über den Schuhen

Das passende Äquivalent ist das Nachmittagskleid/Cocktailkleid bei Damen.

- Es sollte neutral-schwarz in der Farbe sein.
- Es sollte sich an der aktuellen, dezenten Mode orientieren.
- Es geht nur bis zu den Waden, ist schulterfrei und hat ein dezentes Dekolleté.
- Es ist körpernah, aber nicht üppig geschnitten.
- Dazu werden dezente Pumps getragen.

Black Tie bezeichnet das Tragen eines kleinen Gesellschaftsanzuges. Dies ist ab 18 Uhr bei Herren grundsätzlich

- ein einreihiges, ein-geknöpftes schwarzes Jackett mit einem Seide-besetzten Revers, Paspeltaschen und ohne Rückenschlitz.
- eine aufschlaglose schwarze Hose mit seitlichen Seidenbändern
- ein Hemd mit gestärkter Piquébrust, verdeckter Knopfleiste, Stehkragen und einfacher, umschlagloser Manschette
- ein Kummerbund aus schwarzem Seidensatin und eine schwarze Schleife
- ein flaches, schwarzes Paar Schuhe mit einer polierten Lackoberfläche

White Tie bezeichnet das Tragen eines großen Gesellschaftsanzuges. Dies ist ab 18 Uhr bei Herren grundsätzlich

- ein taillenkurzer schwarzer Frack mit Schwalbenschwänzen
- eine aufschlaglose schwarze Hose mit seitlichen Seidenbändern
- ein Hemd mit gestärkter Piquébrust, verdeckter Knopfleiste, Stehkragen und einfacher, umschlagloser Manschette
- eine tief geschnittene, weiße Weste und eine weiße Schleife

- dazu ein schwarzer Zylinder und weiße Glacée-Handschuhe
- eine Taschenuhr an goldener Kette ist als Accessoire zulässig
- ein flaches, schwarzes Paar Schuhe mit einer polierten Lackoberfläche

Das passende Äquivalent zu Black oder White Tie des Herren ist das Abendkleid/Ballkleid bei Damen.

- Es sollte auf die Farbe des begleitenden Herren abgestimmt sein.
- Es sollte sich an der aktuellen, dezenten Mode orientieren.
- Es geht bis zum Boden, ist nicht schulterfrei und hat ein dezentes Dekolleté.
- Es ist körpernah, und von oben nach unten ausfächernd geschnitten.
- Dazu werden dezente Pumps getragen.

Mode ist stark dem Diktat der Zeit unterworfen. Kompliziert wird es bei Vampiren, die aus vielen unterschiedlichen Epochen und Kulturen kommen. Folglich wird nicht so hart, wie in der sterblichen Adelsgesellschaft, auf den oben genannten Grundsätzen bestanden. Gerade das Tragen einer Krawatte von einem kleinen Plebejer sollte schon wohlwollend von Patriziern als Guter Wille aufgenommen und akzeptiert werden. Jene Charaktere, die es aber beherrschen sollten, werden sich in ihrem kleinen Kreis untereinander aber nach strengeren Maßstäben beurteilen.

Und schließlich: Bei der vielen Kleidung die (vor allem Mann) trägt, wird einem schnell sehr warm. Es ist aber erst zulässig, sein Jackett abzulegen, wenn keine Damen mehr im Raum sind und der Ranghöchste Herr bei Tisch (der Gastgeber oder der heute gefeierte Ehrengast) selber ablegt. Gentlemen verlangen eher nach einem leichten Wechseljackett zum Rauchen oder Digestiv oder haben selber eins mitgebracht und bei der Dienerschaft hinterlegt.

ELYSIUM UND ATRIUM

Das Elysium ist älter als jede bekannte Sekte. Das ist unumstößlicher Fakt. Ab da an wird es mysteriös und höchstwahrscheinlich erlogen. Aber die Patrizier nehmen natürlich dessen Ursprung gerne für sich in Anspruch und erzählen, dass das Elysium durch einen der ersten Ventrue während der frühen Antike konzeptioniert wurde um einen neutralen Ort für diplomatische Zusammenkünfte zu schaffen. Eine Idee, die dann von den griechischen Toreador aufgegriffen und verfeinert worden sei.

Jahrtausende in der fast kaititenleeren Welt eher von nebensächlicher Bedeutung, brachte die Ahnen der Sieben Clane es mit dem Konvent von Thorns, das die Anarchenrevolte und damit das kaititische Massensterben der Renaissance beendete, zum ersten Mal prominent aufs Tapet. Zwar konnten die einzelnen Fraktionen keine Einigung finden und gingen bitter verfeindet als Sabbat und Camarilla auseinander, aber in der Woche des Konventes soll tatsächlich ungebrochener, gewaltloser Frieden geherrscht haben. Die moderne Version des Elysiums beruht auf diesem Ereignis und wird als eine der größten Triumphe der kaititischen Gesellschaft angesehen.

Mehr als das, ist das Elysium ist heilig und unantastbar. Dabei ist es egal, ob es sich um Mitglieder der Camarilla, Autarki oder sogar Sabbatianer handelt, denn der elysische Frieden ist der einzige, allgemeinverbindlichen Usus, der gleichermaßen von allen Fraktionen der kaititischen Machtkämpfe anerkannt und praktiziert wird. Die Vorteile, friedlich und diskret auch heikle Geschäfte mit der Gegenseite abwickeln zu können oder Orte der Zuflucht zu haben, an dem einem niemand etwas antun darf, ist für alle so enorm, dass jede Fraktion aus reinem Kosten Nutzen-Denken diese Institution eisern schützt.

Ein Elysium ist ein Ort, der vom Herren einer Domäne (oder einem dazu autorisierten Stellvertreter) dazu erklärt wird. Ausgerufene Elysien werden einmal der gesamten Domäne bekannt gemacht, danach ist die Pflicht an jedem Einzelnen, sich über den Stand der Dinge informiert zu halten. Elysien sind niemals Teil des Territoriums eines belehnten Kaititen, selbst wenn sie sich auf dessen Jagdgründen befinden. Sie sind wahrhaft neutrale Orte. Selbst ein temporäres Elysium wird für einen vorbestimmten Zeitraum ausgerufen. Kein Herrscher würde es wagen, ein Elysium wie einen Lichtschalter an und auszuknippen, um seine Feinde in ein Gefühl der Sicherheit zu locken und dann, seine Gastfreundschaft verrätend, sie zu eliminieren.

Herrscher benennen als Zeichen ihrer Integrität und Anerkenntnis der Neutralität des Elysiums einen sogenannten **Hüter** (engl. Keeper, franz. Gardien), dessen Aufgabe darin besteht, den Erhalt der sterblichen Institutionen, auf denen das Elysium liegt, zu garantieren und Sicherungs/Versorgungsmaßnahmen für kaititische Treffen zu arrangieren. Er verwaltet auch den "Gesellschaftskalender" für Events in Elysien, über die er selbstverständlich von Gastgebern zu informieren ist. Zwar kann niemandem das Recht verwehrt werden, in ein Elysium zu kommen, aber es gehört zum guten Ton, vorher höflich zu fragen. Der Hüter des Elysiums ist bei größeren Einladungen meist selbst anwesend und betätigt sich als Vermittler und Conferencier. Ein Teil seiner Macht besteht darin, dass er jeden Bruch eines Elysiums nach seinem eigenen Ermessen mit aller Macht verhindern oder rückwirkend bestrafen darf. Seine Befugnisse ähneln hier der Geißel, nur umgekehrt: In Elysien ist er der Herr über die Vernichtung, nie jedoch außerhalb von ihnen.

In einem Elysium gilt der sogenannte dreifach heilige Friede. Hinter diesem salbungsvollen Wortungetüm verbergen sich folgende feste Regeln:

1. Es ist verboten, jedwede Form der Gewalt gegen Kainiten auszuüben.
2. Es ist verboten, Disziplinen des Blutes anzuwenden, es sei denn, ihr Einsatz dient der Wahrung der Maskerade in der Gegenwart von Menschen.
3. Es ist verboten den Besitz von Kainiten zu beschädigen. Dies gilt für Gegenstände, Ghoule und Blutpuppen. Das umsichtige Trinken von eigenen oder freien Menschen gilt dabei nicht als Schaden.

Im Allgemeinen gelten noch drei weitere Regeln, die nicht explizit zu den Geboten gehören, aber durch permanenten Gebrauch tradierten Charakter haben:

1. Jeder Kainit und dessen Personal sollen sich zivil gegenüber den Gästen verhalten.
2. Jeder Kainit soll die Konflikte von Clan oder Sekte am Eingang zurücklassen.
3. Jeder Kainit soll die Diskretion des Ortes wahren, indem er anderen die freie An- und Abreise ermöglicht.

Eine Gefährdung des Elysiums geht aus dem Zuwiderhandeln des zweiten Dreierpaars an Regeln hervor. Meist verweist der Hüter Gäste, die das Elysium gefährden, des Abends und leitet mit Hilfe des sozialen Netzwerkes der Harpyien gesellschaftliche Konsequenzen ein. Ein Bruch des Elysiums geht aus dem Zuwiderhandeln des ersten Dreierpaars an Regeln hervor. Hierbei ist es üblich, dass die Beschädigung von Besitz durch öffentliche Demütigung und Reparationen an den Leidtragenden geahndet wird. Der Einsatz von Disziplinen zieht meist harte körperliche Strafen, bis hin zur Starre nach sich. Der Einsatz von Gewalt gegenüber Kainiten aber, egal wie scheinbar gering oder harmlos, kann und wird nur mit der sofortigen Vernichtung durch den Hüter geahndet!

Auch bei Gewaltausbrüchen anderer besteht kein Recht auf aktive Selbstverteidigung. Natürlich darf man Schlägen ausweichen, fliehen oder versuchen, Disziplinen zu widerstehen. Aber Gewalt zur Verteidigung aufzuwenden fällt allein ins Gebiet des Hüters. Das passt wieder in die feudale Denkweise der Kainiten passen: Lieber ein bisschen einstecken und Märtyrerblut vergießen (auch gut fürs eigene Prestige), als die Tat des Sünders zu wiederholen, der seine Unachtsamkeit ohnehin mit dem Leben büßen wird. In der Tat ist es ein beliebter Trick der Patrizier, einen (meist Plebejer) Rivalen zur Weißglut zu treiben, keuchend ein paar Schläge einzustecken und dann hämisch mit anzusehen, wie dieser vernichtet wird. Auch sehr beliebt ist es beispielsweise, sich zur Verteidigung eines Dritten einfach als passives Schild vor diesen zu stellen und im Nachhinein Gefallen vom Hüter (für das besonnene Handeln) und vom Verteidigten (dessen Leben man geschützt hat) einzusammeln, während der vielleicht sogar selbst angestachelte Rivale auch in diesem Beispiel seinen Kopf verliert.

Es liegt aber im Übrigen laut durchaus im Recht des Hüters zur Beseitigung einer Krise kurzerhand ein paar Deputierte zu bevollmächtigen, ihn bei seinen Handlungen zu unterstützen, wenn es mal ganz hart kommt. Wird ein Elysium durch Gewalt entweiht, so gilt der Schutz des Friedens trotzdem den Rest der Nacht. Danach ist er solange erloschen, bis die Schuldigen hinreichend durch den Hüter bestraft sind und der Fürst sich entschließt, den geschändeten Ort wieder neu zum Elysium auszurufen.

Eine besondere Form des Elysiums ist das sogenannte Atrium. Wer eine Domäne betritt und sich gemäß der 5. Tradition dem Fürsten oder einem seiner Stellvertreter vorstellen will, aber noch keine Gelegenheit dazu hatte, könnte theoretisch in die Zuständigkeit einer besonders bösartigen oder blutgierigen **Geißel** (engl. Scourge, franz. Fléau) fallen. Diese Amtsträger jagen nämlich Unangemeldete und Unerwünschte, wobei sie im Namen des Fürsten innerhalb dessen Domäne und außerhalb von Elysien vollends über die 6. Tradition gebieten. Wer diese Situation vermeiden will, kann ein Atrium aufsuchen, ein vom Hüter eingerichtetes Elysium mit Übernachtungsmöglichkeiten, indem man unangetastet verweilen und speisen kann, bis man die Gelegenheit zu einer Audienz erhält. Allzu lange sollte man aber auch die Gastfreundschaft des Hüters nicht beanspruchen.

KAINITISCHES RECHT

Die Stabilität der Camarilla fußt auf der nominellen Unantastbarkeit von sechs Gesetzen, die Traditionen genannt. Selten hat ein so schwammig formuliertes Gesetzeswerk, das dem einzelnen Despoten so viel Macht zuschanzt, wie er sich durch Chuzpe selber sichern kann, eine Gesellschaft so dominiert. Aber kein Aufstand hat sich je gegen diese Gesetze gerichtet; niemand wagt es sie nach Jahrhunderten des Missbrauchs zu brechen oder es zu beanstanden, wenn sie – wie so oft – nicht zur Gerechtigkeitsfindung, sondern zur Ausräumung politischer Rivalen instrumentalisiert werden. Sie sind wahrhaftig zu Traditionen geworden.

Mit ihrem ersten Blut nehmen die Welpen die Traditionen wie Muttermilch auf. Selbst die Ahnen, die sonst zwischen den Regentropfen wandeln, nehmen die Gesetze noch so ernst, dass sie zweimal überlegen, bevor sie diese brechen. Die gesamte Gesellschaft der Camarilla hat sich dahingehend selbst indoktriniert, zu glauben, dass ohne diese und genau diese Traditionen die Gesellschaft binnen kürzester Zeit in Chaos und Vernichtung vergehen würde. Der Vampir fürchtet aber nichts mehr als den Verlust des eigenen, unsterblichen Lebens. Die Traditionen zu schützen wird somit zum Selbstschutz und Selbstzweck. Nicht Gesetzestreue, sondern purer Egoismus erhält die Legislation der Camarilla aufrecht.

Die Traditionen

I. Tradition, **Maskerade** (engl. Masquerade, franz. Mascarade): Du sollst niemandem Deine wahre Natur offenbaren, der nicht von unserer Art ist. Wer solches tut, hat seine Blutrechte verwirkt.

II. Tradition, **Domäne** (engl. Domain, franz. Domaine): Deine Domäne ist Dein Belang. Alle anderen schulden Dir ihren Respekt, während sie in ihr verweilen. Niemand mag sich in Deiner Domäne gegen Dein Wort auflehnen.

III. Tradition, **Nachkommenschaft** (engl. Progeny, franz. Descendance): Du sollst andere unserer Art nur mit dem Segen Deines Ahnen erschaffen. Erschaffst Du einen Anderen ohne Deines Ahnen Erlaubnis, so sollen Du und Dein Kind erschlagen werden.

IV. Tradition, **Rechenschaft** (engl. Accounting, franz. Responsabilité): Jene, die Du erschaffst, sind Deine Kinder. Bis Deine Nachkommenschaft entlassen ist, sollst Du sie in allen Dingen unterweisen. Ihre Sünden sind die Deinen zu tragen.

V. Tradition, **Gastfreundschaft** (engl. Hospitality, franz. Hospitalité): Ehre des Anderen Domäne. Kommst Du in ein fremdes Gebiet, so sollst Du Dich jenem offenbaren, der dort herrscht. Ohne sein Wort der Billigung bist Du nichts.

VI. Tradition, **Vernichtung** (engl. & franz. Destruction): Es sei Dir verboten, einen anderen Deiner Art zu vernichten. Das Recht der Vernichtung obliegt ausschließlich Deinem Ahnen. Nur die Ältesten unter Euch sollen die Blutjagd ausrufen.

Zusätzlich zu den Traditionen gibt es eine Reihe von Konkordaten, als Pakten zwischen verschiedenen Parteien, die eine Menge des Usus im täglichen Zusammenleben ausmachen und die Auslegung der Traditionen mitbestimmen. Sowie die Traditionen schon jedem Neugeborenen in Fleisch und Blut übergegangen sind, so ist spätestens jeder Ancilla auch mit den Feinheiten der Konkordate vertraut.

Auch wenn sie letztlich „nur“ vage diplomatische Vereinbarungen darstellen, sind sie doch wichtige gesellschaftliche Leitlinien im Umgang mit den problematischen Sonderfällen, die darin einst geregelt wurden. Und hinzu kommt, dass Vampire selten sterben, also die ursprünglichen Vertragspartner oft noch leben und es nicht gern sehen werden, wenn irgendjemand in Frage stellt, was sie vor x hundert Jahren mit Mühe erkämpft haben.

Die Konkordate

1435 – Konkordat der **Traditionen**: Die Camarilla beschließt ihre Gründung mit den bekannten 7 Mitgliedsclanen und verkündet die heutige Gestalt der Traditionen als ihre Gesetze.

1486 – Konkordat von **Paris**: Die zugehörigen Clane, gängigen Ämter und Statuus der Camarilla werden festgelegt. Der Kampf gegen die Clane der Lasombra und Tzimisce wird wegen ihrer Verbrechen ausgerufen.

1493 – Konkordat von **Thorns**: Die Camarilla erklärt das Elysium für heilig. Weiterhin tritt in friedliche Beziehung zu den Anarchen, wenn diese die Traditionen wahren.

1496 – Konkordat von **Tyros**: Die Camarilla tritt in friedliche Beziehung zum Clan der Assamiten, wenn diese die Traditionen wahren.

1528 – Konkordat von **Venedig**: Die Camarilla tritt in friedliche Beziehung zum Clan der Giovanni, wenn diese sich nicht in ihre Belange mischen.

1693 – Konkordat von **Durham**: Die Clane Toreador, Tremere und Ventrue schließen sich zum Bündnis der Patrizier zusammen.

1743 – Konkordat von **London**: Der Fürst einer Domäne und von ihm benannte Personen erfüllen alleinig die Position des Ahnen oder Anderen im Wortlaut der Traditionen.

1750 – Konkordat von **Philadelphia**: Gesteht den Clanen der Camarilla in Abgrenzung zum Fürstenwort das Recht zu, selbst einen ältesten Vertreter ihrer Interessen in Domänen zu benennen.

1788 – Konkordat von **Grenoble**: Die Camarilla tritt in friedliche Beziehung zu den Clanen der Ravnos und Setiten, wenn diese die Traditionen wahren.

1895 – Konkordat von **Zürich**: Die Clane der Brujah, Gangrel, Malkavianer und Nosferatu schließen sich zum Bündnis der Plebejer zusammen.

Im Endeffekt bricht fast jeder Blutsverwandte fast ohne Unterlass die Traditionen, zumindest im Kleinen. Bei all dem intriganten Gemauschel, bei all der gängigen Gewalt, bei den diabolischen Plänen und brennenden Eitelkeiten bleibt die Gesetzestreue ganz schnell auf der Strecke. Was zählt, ist den Schein zu bewahren und sich niemals erwischen zu lassen. Die Camarilla fällt auch deshalb so gnadenlos über jeden offenen Brecher einer Tradition her, da alle von der Angst geleitet sind, selber in Verdacht zu geraten, Fehler zu machen und Opfer einer Legislation zu werden, die in der Praxis kaum anwendbar ist.

Jeder Vampir wandelt ständig auf dem schmalen Grat, zwischen der Achtung rigider gesellschaftlicher Normen und gesetzlicher Verhaltenstabus einerseits und dem Bedürfnis, ja der Notwendigkeit, weiter zu kommen und durch Anhäufung persönlicher Macht, die eigene Existenz besser zu sichern. Intrige, Mausehelei, Verrat und Verbrechen sind beständige, ja gar dominante Elemente des Spiels. Selbst den besten Planern unterlaufen aber dabei Fehler und passieren Schicksalsschläge. Wenn der Staub sich gelegt hat und die Missetat doch irgendwie offenbar geworden ist, reagiert die Gesellschaft und der Missetäter (oder unschuldige Sündenbock) muss verzweifelt versuchen, seine Schäfchen ins Trockene zu bringen oder zumindest seinen Hals zu retten.

Die Camarilla wurde auf der Schwelle zwischen ausgehendem Mittelalter und beginnender Renaissance gegründet. Eine Epoche in der alle Denkmuster, vor allem aber das Gerechtigkeitsempfinden auf sehr viel archaischeren, härteren Ideen und Idealen beruhten, denen des Alten Testaments. Obwohl das institutionalisierte Christentum über ganz Europa verbreitet war, hegten seine Amtsträger und die von ihnen gestützten weltlichen Herrscher wenig Sympathien für die gnadenreiche Vergebungstheologie Jesus - mit ihr war kein Staat zu machen. Das Motto des mächtigen Habsburger Herrscherhauses war: Per Amore e Timore - Durch Liebe und Furcht

(will ich herrschen). Der Grundsatz besagt, das Volk soll den Herrscher für seine Milde lieben und sein Gericht fürchten.

Die Strafen eines umsichtigen Herrschers erfüllen also eine Reihe wichtiger gesellschaftlicher Funktionen. Sie sollen den Geschädigten Genugtuung verschaffen, den Täter büßen lassen und andere von ähnlichem Verhalten abschrecken.

Wenn Strafen aber vor allem gesellschaftliche Mittel sind, dann sind auch Standesunterschiede im Strafmaß erklärbar: Wenn ein Standeshöherer ein Verbrechen gegen Standesniedere begeht, wird es selten oder wenn dann nur leicht geahndet, da er ja über diese erhoben war und sie ohnehin zu seiner Verfügung standen. Begeht ein Standesniederer jedoch ein Verbrechen gegen seinen Herrn, so trifft ihn eine sehr harte Strafe, begehrt er doch gegen die natürliche Ordnung auf.

Die Camarilla ist eine Gerontokratie (Herrschaft der Älteren). Aber einige der jüngeren haben ja durchaus ein Fortkommen, denn die Camarilla ist auch eine Meritokratie (Herrschaft derjenigen, die sich besonders auszeichnen oder hervortun). Aber um seinen Wagen an den Stern eines Ältesten zu hängen und damit seine eigenen Überlebenschancen zu verbessern, muss man sich eben an diese und ihre Denkweise anpassen — das ist das erwähnte positive Hervortun. In der Camarilla wird man nur was oder überlebt gar nur, wenn man so wird wie die, die einen unterwerfen. Knechtschaft durch alle Ränge und alle Stände — ein selbsterhaltendes, statisches System. Eine als natürlich erachtete Ordnung unter der Knute der Gnade der frühen Geburt.

Gerade das macht das mittelalterliche Denken so attraktiv, selbst für junge, aber schon gesellschaftlich etablierte Vampire. Die Verantwortung wird weiterdelegiert, aber man kommt in den Genuss der Tat. Straft man, so tut man recht. Es wird betont wie schuldig der Verbrecher, wie unschuldig der Henker ist. So kann jeder Kainit sich vorspielen, welche große Kluft zwischen ihm und dem Übeltäter besteht.

Die bestialische Lust an der Qual und Erniedrigung des anderen wird hier in ein rigides Volksempfinden sublimiert und so vor sich selbst gerechtfertigt. Die Belohnung durch die Älteren und der bedingte Gewinn von Ansehen kommt als positiver Verstärker noch hinzu. Wenn beispielsweise ein Ahn beleidigt wird (und jede Verletzung eines Gesetzes ist eine Beleidigung der Ältesten, die eine lebendige Verkörperung dieser Gesetze darstellen), muss er keinen Finger krumm machen, eine ganze Schar von Neonaten und Ancillae stürzt sich rachedurstig und auf sehr verschiedene Art auf den Übeltäter.

Die Traditionen sind zum einen sehr wichtige Gesetze, doch wie man sieht, auch nur eine weitere Fassade von Lug und Trug im endlosen Verwirrspiel der Camarilla. Sie zu brechen und davon zukommen mit dem Einverständnis der restlichen Gesellschaft bedeutet den Besitz und die Ausübung wahrer Macht. Kurz: Es ist das, was ein Fürst praktiziert. Er ist Herr der Traditionen, weil er es versteht, sie auf die richtige Art und Weise zu brechen. Und die Etikette verbirgt keusch diese schreckliche Wahrheit.

DUELLE

Ein Duell ist ein freiwilliger Zweikampf mit gleichen, potenziell tödlichen Waffen, der von den Kontrahenten vereinbart wird, um eine Ehrenstreitigkeit auszutragen. Das Duell unterliegt traditionell festgelegten Regeln. Innerhalb der Camarilla ist es ein legitimes Mittel, um Uneinigkeiten, die nicht einmal mehr durch die Mediation von Harpyien zu vermitteln sind, beizulegen.

Auslöser des Duells ist immer eine Beleidigung der Ehre. Es wird zwischen leichten, mittleren und schweren Beleidigungen unterschieden; bei leichten (z. B. einer unbedachten unhöflichen Bemerkung, die als beleidigend aufgefasst werden konnte), genügt in der Regel eine Entschuldigung, während bei schweren Beleidigungen (z. B. einem unprovokierten Schlag ins Gesicht) ein Duell unvermeidlich ist.

Wichtig bei einer Forderung ist die Standesgleichheit. Es ist nicht erlaubt, sich über oder unter seines eigenen Standes zu schlagen, es sei denn, der Höherrangige von beiden erkennt im Rahmen des Duells die Gleichwertigkeit des anderen an. Außerdem ist die Satisfaktionsfähigkeit entscheidend. Wer unter Anklage oder Strafe für ein Verbrechen steht, bzw. gerade eine andere unerledigte Duellforderung hat, darf nicht fordern, kann aber sehr wohl gefordert werden. Das Duell muss jedoch verschoben werden, bis er wieder satisfaktionsfähig ist.

Der Beleidigte fordert den Beleidiger zum Duell, und zwar nicht persönlich, sondern durch einen Sekundanten, den er unter seinen Standesgenossen wählt. Die Forderung muss innerhalb von 24 Stunden nach der Beleidigung ergehen oder nachdem der Beleidigte davon erfahren hat. Die Sekundanten beider Seiten verhandeln über die Möglichkeit einer friedlichen Beilegung oder, wenn das nicht möglich war, über die Einzelheiten der Durchführung des Duells. Der Beleidigte hat dabei die Wahl der Waffen, der Geforderte darf sich Zeit und Ort erwählen.

Zwischen Forderung und Duell dürfen beide Parteien nicht direkt miteinander kommunizieren, egal in welcher gesellschaftlichen Situation. Darüber hinaus gilt es als extrem unschicklich, mit Personen, die nicht der eigene Sekundant sind, über den Anderen zu sprechen.

Die Sekundanten wachen vor Ort über die faire Ausführung des Duells und die Qualität und Gleichheit der von beiden Parteien verwendeten Waffen. Außer den Sekundanten ist bei dem eigentlichen Duell auch ein Unparteiischer dabei, der darüber entscheidet, wie die Einzelnen Gänge durchgeführt und eventuell unterbrochen werden.

Die Schärfe der Bedingungen (und damit die Gefährlichkeit des Duells) hängt von der Schwere der Beleidigung ab. Bei Pistolenduellen variiert die Zahl der Schusswechsel und die festgelegte Entfernung. Bei Nahkampfduellen wird entweder bis zur ersten blutenden Wunde, bis zur Aufgabe oder bis zur Starre gekämpft. Mit beiderseitiger Zustimmung konnten auch schärfere Ausnahmeregelungen vereinbart werden. Die Vernichtung im Rahmen eines Duells gilt manchen Fürsten hierbei als Gottesurteil und legitim, die meisten lassen aber nur einen Kampf bis zum ersten Blut oder bis zur Starre zu.

Eine größere Anzahl von Zuschauern bei einem Duell oder gar das öffentliche Wetten auf den Ausgang sind im höchsten Maße vulgär und anstößig.

Wurde ein Duell im beiderseitigen Einvernehmen und mit Zustimmung des Unparteiischen beendet, gilt die Ehre beider Fraktionen wieder als vollständig hergestellt und die Beleidigung ist aus der Welt geräumt. Es ist dann unzulässig, noch einmal von der selben Person ob der selben Sache belangt zu werden.