

Der Preis der Macht

Das C:SN Ancilla Handbuch

(c) 2003 by Andreas "AAS" Schroth
www.sanguis-novus.de

Vervielfältigung und Publikation im Internet gestattet,
sofern Hinweis auf Autor und www.sanguis-novus.de erhalten bleiben.

EINLEITUNG

*"Alle Neonaten sind gleich. Mir jedenfalls."
- unbekannter Ancilla*

Herzlichen Glückwunsch. Du spielst einen Ancilla.

Zeit, sich damit zu beschäftigen, was das bedeutet, und was für Auswirkungen dies auf das Spiel hat.

Vielleicht die schlechte Nachricht gleich vorweg:

Je mächtiger und einflussreicher der Charakter ist, den du spielst, desto mehr musst du dich zurücknehmen und dein Spiel in den Dienst von anderen stellen.

Was bedeutet das? Nun, angenommen, es würde ein großes überregionales Treffen stattfinden, und auf diesem Treffen würde ein Schreiben vom Sabbat auftauchen, der droht, das Treffen zu überfallen, wenn seine Forderungen nicht erfüllt werden.

Wenn die obige Regel nicht gelten würde, würden die Ahnen aufstehen, den Drohbrief mit Auspex eindecken, den Neonaten und Ancillae sagen „Wartet mal kurz“, dann stolz und heroisch hinausstratzen und mit ihren ahnenmäßigen Powerkräften den Sabbat wegrotzen.

Hätten sie damit für Spielspaß gesorgt? Wohl kaum.

Ein weiteres Beispiel: Der Spieler des großen bösen mächtigen Prinzen-Ahnen hat seine Zwischenprüfung BWL versiebt und ist schlecht drauf. Er kommt mit seinem Ahnen, stellt sich zu den Neonaten an die Bar, nimmt ein Bier (natürlich nur um die Maskerade zu wahren) und plaudert munter drauflos.

Funfaktor für die Spieler: Wieder Null.

Machen wir uns nichts vor: Eines der Hauptelemente von Vampire ist das ungeheure Machtgefälle zwischen alten mächtigen Ahnen und dem frischerschaffenen Neonaten. Und eines der schwersten Elemente dieses Miteinanders ist es – rollenspieltechnisch betrachtet – sich als Neonatenspieler vor dem Ahnen (der „auch nur ein Spieler“ ist, weil für ihn keine theatralische Hintergrundmusik wie im Film gespielt wird) zu fürchten und sich diesem gegenüber unterwürfig zu verhalten.

Damit die Beziehung zwischen buckelndem Neonaten und Ahnen funktioniert, muss letzterer auch einen Beitrag leisten: Er muss es WERT sein, dass man Ehrfurcht vor ihm hat.

Mann kann sich nicht einfach hinstellen, „ich hab 40 Diszis“ brüllen und erwarten, dass alles auf die Knie fällt – tatsächlich geschieht dies aber in vielen

Runden, und wenn es nicht geschieht, meckern die Ahnen-Darsteller über das schlechte Rollenspiel der Ancillae und Neonaten.

Natürlich: Rein inplay betrachtet KANN ein Ahn einen rosa Wollpulli anziehen, aus Maskeradegründen in die Kneipe gehen, sich einen Erdbeer-Daquiri bestellen und um einen Plot voranzubringen mit den Neonaten schwatzen.

Offplay allerdings verliert der Ahn durch dieses Gebaren so viel „Distanz“, dass er später kaum noch als fürchterliche, uralte Kraft im Spiel auftauchen kann.

Aufgabe jedes Ahnen ist es darum, den Spielern eine „gute Show“ zu bieten. Es ist seine Pflicht, selbst über gute Witze inplay nicht zu lachen, den Rülpsen, der ihm grade die Luft abschnürt, zu unterdrücken, Neonaten links liegen zu lassen oder anzupflaumen, weil sie nicht unterwürfig genug waren.

Die Bedürfnisse des Ahnen-Spielers und sein Spielspaß stehen dabei VÖLLIG im Hintergrund. Wenn die Szenerie es von ihm verlangt, den ganzen Abend düster und bedrohlich an einem Tisch zu sitzen, dann ist es seine SL-verdammte Pflicht, exakt das zu tun.

Und wenn dann endlich etwas passiert – ein Werwolf kommt rein und frisst sein Childe – dann darf er seine tollen Superkräfte nichtmal einsetzen, sondern muss Ancillae und Neonaten befehlen, das Vieh anzugreifen.

Nun, warum erzählen wir dir das – du bist kein Ahn, nicht? Das schon – aber der Ancilla ist das BINDEGLIED zwischen Neonate und Ahn, und muss daher zwar nicht in vollem Umfange zum „Sklenen der Spielinteressen“ werden wie der Ahn, aber er muss sich doch schon ein gutes Stück mehr zurücknehmen als der Neonate.

Wie weit, und warum – inplay wie offplay – das wollen wir dir in diesem kleinen Exkurs in das „Mindset“ der Ancilla gerne vorstellen.

Wichtig dabei ist, dass es keinen Widerspruch gibt zwischen den „guten Gründen“, die es aus der Sicht des Spieles gibt, und denen, die es für den Ancilla inplay gibt. Beide Gedankenmodelle greifen ineinander über, und sollten beide in dein Spiel einfließen.

Ätzende Ancilla

Stell dir jeden Disziplin- und jeden Statuspunkt auf deinem Bogen als einen Spieler vor, dem du auf den Sack gehst (sei nicht deprimiert und tröste dich damit, dass Ahnen noch viel mehr Punkte auf dem Bogen haben).

Wann immer du agierst und dich „vordrängelst“, werden diese Spieler von dir genervt sein. Warum? Weil sie sich überflüssig fühlen und um ihrem Spaß betrogen.

Wo ist der Sinn für einen Charakter mit 3 Disziplinpunkten, sich dem Sabbat entgegenzustellen und sich zu Tode zu fürchten vor dieser ungreifbaren Bedrohung, wenn der heroische camarillaverteidigende Super-Ancilla-Sabbatbekämpfer-seit-hundert-Jahren sich förmlich darum reißt, sich in die Feindesklingen zu stürzen, und dann auch noch fast ohne Kratzer zurückkommt?

Sei dir stets bewusst, dass du dich mit der Annahme des Ancillatitels dem MASSIVEN Verdacht ausgesetzt hast, ein widerlicher „Powergamer“ zu sein – und es an dir alleine liegt, die Spieler vom Gegenteil zu überzeugen.

Mind me: Es geht nicht darum, „nett“ zu den Spielern zu sein. Ganz im Gegenteil!

Du musst als ANCILLA glaubwürdig sein, und damit immerhin als untote Kreatur, die zumeist schon hundert Jahre und mehr überlebt hat, und das gewiss nicht durch Edelmut!

Als Ancilla bist du „weiter vom Menschsein entfernt“ als der Neonate, und diesen Unterschied wollen – ja, verlangen! – die anderen Spieler auch zu sehen!

Es ist völlig okay für einen Neonaten, sich sinnlos dem Feind entgegenzuwerfen, an der Theke zu lehnen und witzige Kommentare zu machen, einen Weitspucken-mit-Stärkedisziplin-Contest zu starten oder auch einfach mal Fünfe gerade sein zu lassen.

Für dich als Ancilla ist das aber VERBOTEN – und zwar deshalb, weil es ganz und gar tödlich für die Wahrnehmung deines Ancilla ist!

Nehmen wir Krieg der Sterne als Beispiel: Wenn Chewbacca stolpern würde, wäre das zwar ein Lacher, würde der Rolle aber keinen Abbruch tun. Du aber bist Darth Vader, der getreue (naja) Gefolgsmann des Ahnen Imperators, und wenn du plötzlich gegenüber vier Sturmtrupplern einen Lachanfall bekommst, ist deine ganze Ehrfurcht dahin – für immer!

Zwischen Ancilla und Neonate gibt es eine unsichtbare Linie, die nie überschritten werden darf.

**In dem Moment, wo du als Ancilla
wie ein Neonate denkst und agierst,
bist du zu einem Neonaten
mit zu vielen Diszis geworden!**

DER ANCILLA IM JYHAD

INPLAY-GRÜNDE FÜR ZURÜCKHALTUNG UND DISTANZ

*"Der Ancilla steht im Mittelpunkt und folglich allen im Weg."
- unbekannter Neonate*

*"Keiner weiß, was ich mache, aber alle haben Respekt vor mir."
- unbekannter Ancilla*

*"Der Ancilla ist ein Werkzeug, Probleme zu lösen, die es ohne ihn nicht gäbe."
- unbekannter Ahn*

Ahnen und Ancillae sollen sich zurückhalten, da sie sonst alle Probleme der Welt selbst lösen und damit die Neonaten-Spieler in Starre frusten würden – soviel ist klar und verstanden.

Aber ist dieses Verhalten nicht total unrealistisch? Wie erkläre ich mir als Spieler eines Ancilla mit Hass auf den Sabbat zurecht, dass ich Neonaten gegen diesen vor- und damit auch oft in den Tod schicke, statt einfach selbst eine glorreiche Bahn der Zerstörung in die Leiber meiner Feinde zu sprengen ahahoharharhaha?

Gegenfrage: Unterstellen wir mal, dass ein Präsident – ich nenne kein Land – etwas gegen den Diktator in einem anderen Land – ich nenne keinen Namen – hat, den er als Quell des Bösen betrachtet.

Geht dieser Präsident in das Land und ballert dem Diktator mit einer Haubitze den Kopf von den Schultern? Nein.

Du magst einwerfen, dass der Präsident ja anders als dein kampffeiler Ancilla kein Mann des Schwertes ist (hüstel), sondern ein Zivilist, ein Politiker.

Okay, also spinnen wir weiter: Kämpft der General des Präsidenten Seite an Seite mit seinen Soldaten? Stürmt er das MG in der Hand voran? NEIN!

Der Grund, warum die Menschheit – und die Kainitenschaft, die keineswegs blöder ist! – von dem Bild des als ersten voranstürmenden Anführers seit dem Mittelalter abgekommen ist, ist sehr einfach: Weil diese Anführer dazu tendierten "kaputtzugehen".

Mit z.T. verheerenden Folgen: Ebenso, wie das Voranstürmen des Königs die Truppen mobilisiert haben mag, hat dessen vorzeitiger Tod auch schon eine völlig überlegene Armee zur Kapitulation gebracht.

Vor allem stellten Menschen und Vampire fest, dass sich der Sieg hinterher immer noch als persönlicher Sieg des Königs darstellen lässt (ein Lied ist schnell geschrieben, ein Bild mit dem König in Plattenrüstung auf dem Schlachtfeld ist schnell gemalt), sich

im Verlustfall aber das Versagen der Armee wunderbar auf Fehler der Offiziere abwälzen lässt.

Es gab und gibt keinerlei Notwendigkeit, die wertvolle Resource des Königs und auch des Generals der Gefahr des Todes im Feld auszusetzen.

**Soldaten sind ersetzbar.
Offiziere und Könige nicht (behaupten diese ;-)).**

Als Ancilla, als "General" der Ahnen bist du viel zu kostbar, um dich in der ersten Schlachtreihe zu verheizen. Das Privileg des heldenhaften (Massen-)Todes bleibt den Neonaten vorbehalten.

Die Faustregel lautet:

**Neonaten gewinnen Kämpfe.
Ancillae gewinnen Schlachten.
Ahnen gewinnen Kriege.**

Das heißt ganz konkret:

Der Ahn plant den Krieg und erteilt den Befehl, eine einzelne Schlacht zu gewinnen, an den Ancilla.

Der Ancilla plant die Schlacht und erteilt den Befehl zum Kampf an die Neonaten.

Der Neonate folgt dem Befehl, kämpft und stirbt, oder ist schlau genug sich zu verdrücken und zu überleben, um selbst einst Ancillae zu werden.

Dieses Prinzip gilt sowohl für Kämpfe gegen den Sabbat als auch für Intrigen bei Hofe, die ebenso tödlich sind wie der Konflikt mit blanker Waffe – und vielleicht sogar noch tödlicher.

Stell dir das Leben eines Vampirs als ein Minenfeld vor, durch das er sich langsam, Schritt für Schritt vorstastet.

Selbst mit besten Sinnen und Kräften ausgestattet kannst du nicht jeder Mine entgehen. Irgendeine Intrige wird scheitern. Irgendein Sabbatianer wird dich im Kampf besiegen. Das kannst du schon darann ablesen, wieviele Charaktere deiner Domäne angeblich 10, 20, 50, 100 Jahre überlebt (und zuweilen "gegen den Sabbat gekämpft") haben, nur um dann innerhalb von 1 Jahr LIVE-Spiel zu sterben.

Komischer Zufall, nicht?

Also: Du hast vor dir ein Minenfeld. Um zu mehr Macht zu gelangen, musst du hindurch. Jeder Meter im Minenfeld steht für einen Kampf, einen Konflikt, eine höfische Intrige.

Du kannst nun SELBST hindurchgehen, oder du schickst jemanden VOR.

Bedenke, dass das übergeordnete Ziel nur ist, die andere Seite des Minenfeldes zu erreichen – ob du einen einzelnen Meter selbst "geschafft" hast oder jemanden vorgeschickt hast, interessiert im Endeffekt keine Sau!

Du wärest nicht nur DUMM, wenn du jeden Schritt selber gehen würdest, du wärest vor allem eines:

Du wärst bald tot!

Je mehr Neonaten du zwischen dich und deinen Gegner bringen kannst – sei er politisch oder kriegesrisch – desto besser deine Lebenschance und vor allem deine MACHTchance!

Als Ancilla hast du genug selbsterklärte Helden sterben sehen. Du hast andere getroffen, deren "si-

cheren Plan zur Thronübernahme" du wasserdicht fandest, und die du hast scheitern und brennen sehen, weil sie eine Kleinigkeit übersehen oder schlicht nicht gewusst haben.

Als Ancilla hast du nicht nur eigene Erfahrungen gemacht, du hast vor allem tausend Fehler vorgelebt bekommen, von denen du hast lernen können.

Du hast gelernt, dass die Camarilla nicht heilig ist, aber dass es nützlich ist, dies zu behaupten, um Neonaten "mit Ehren-Spleen" zur Loyalität zu bringen. Du hast gelernt, dass Ahnen über entsetzliche Kräfte verfügen, und dass im Dunkel der Nacht mehr existiert, als du dir vorstellen möchtest. Du hast gute Kampferfahrungen sinnlos sterben sehen, weil sie blöd genug waren, für die gute Sache zu kämpfen oder dem Befehl eines Ahnen zu folgen, und du hast vermeintlich Schlaue brennen sehen, weil sie den Befehl eines Ahnen nicht befolgt haben.

Du wirst schlauer sein als sie alle.

Du wirst den Ahn auf den Verrat des anderen Ancilla hinweisen und damit deine Treue zeigen. Du wirst dem Befehl des Ahnen folgen, indem du ihn sofort an einen fähigen Neonaten deligierst, der dich auf Knien anblickt und für den du "der Ahn" bist. Du wirst den Erfolg des Planes als deinen Sieg darstellen und deine Neonaten als wichtiges Kapital deiner Macht schätzen, und du wirst dieselben Neonaten, wenn der Plan scheitert, voll Ekel und Entsetzen als Verräter entlarven und töten.

Ancilla Antagonisten

Bedeutet das Gesagte, dass alle Ancillae Antagonisten sind, böse?

Jein.

Ein weiteres Gedankenspiel: Du stellst einen Neonaten auf. Dieser hat einen Startwert an Menschlichkeit. Wir wissen, dass es leichter ist, diese zu verlieren, als zurückzubekommen. Und wir wissen aus unserer Rollenspiel-Erfahrung, dass ein Vampir früher oder später definitiv Menschlichkeit verlieren wird.

Schlussfolgerung 1: Je älter der Vampir, desto weniger Menschlichkeit hat er und desto weniger "nett" ist er.

Schlussfolgerung 2: Da wir wissen, dass man Menschlichkeit eher verliert, wenn man kämpft, tötet, in Raserei fällt, und sei der Kampf noch so nobel, wissen wir auch: Diejenigen Neonaten, die noble Streiter der Camarilla sind, sterben entweder oder werden früh

böse Bestien (und hören auf, noble Kämpfer zu sein), unterdessen höfische Intriganten ihre Menschlichkeit länger halten können, woraus hervorgeht:

Schlussfolgerung 3: Ein Ancilla, der behauptet, ein nobler Kämpfer der ersten Reihe zu sein, lügt. Entweder schickt er Neonaten vor (und gibt der Bestie damit keine Nahrung), oder er prahlt nur, oder er ist zwar ein Kämpfer der ersten Reihe, damit aber ein Opfer seiner Bestie, ein Monster in Menschengestalt, dem der "noble Sinn" längst völlig egal ist und der nur aus Spaß am Töten kämpft.

Die Menschlichkeit-Regel ist das Fundament des Leides im Vampire-System. Ein Vampir, und sei er noch so edel, wird gegen seine Bestie verlieren, wenn er sie im Kampf hervorholt, er ihr die Lust am Töten gibt. So nobel sein Sinn ist, er wird korrumpiert, und schlussendlich von der Bestie verschlungen.

Denken wir weiter: Die Ahnen.

Diese sind ja "Ancillae hoch 2". Kann sich in ihnen also Noblesse verbergen? Erneut: Jein.

Wie der Ancilla, so kann auch der Ahn noble Züge haben, oder ein nobles Ziel.

Um aber dorthin zu kommen, wo er heute ist, hat er bereits ungezählte Male über seinen Schatten springen und böse Dinge entweder selber tun müssen, veranlasst oder zumindest stillschweigend geduldet.

Zum Beispiel hat jeder deutsche Ahn und jeder deutsche Ancilla das Dritte Reich miterlebt. Und es geduldet oder gar von ihm profitiert, vielleicht unWILLentlich, aber gewiss nicht unWISSENTlich.

Hätten Ahnen und Ancillae auf Seiten des Widerstandes gekämpft, WIRKLICH gekämpft, hätten wir davon schon Wind bekommen.

Vielleicht waren sie entrüstet. Vielleicht sogar kummervoll und betrübt. Aber GETAN haben sie nichts, zumindest nichts Wesentliches. Vielleicht, um das Gewissen zu beruhigen, ein paar Leute außer Landes geschmuggelt. Vielleicht die lokale Polizei dazu veranlasst, Unterlagen zu verschusseln. Aber das war es auch.

Und warum? Natürlich um ein größeres, hehres Ziel zu schützen: Die Maskerade. Mit diesem Argument haben sich Ahnen und Ancillae schon immer beruhigt, vielleicht es aber sogar ernsthaft geglaubt.

Und ist es so falsch?

Hätten die Ahnen und Ancillae gegen die Nazis gekämpft, wäre die Maskerade gebrochen worden, und die Camarilla wäre zerstört. Was gefolgt wäre, wäre Chaos und Bürgerkrieg unter den Kainiten gewesen, und schlussendlich die Ewige Nacht des Sabbat.

War es zum Fortbestand der Camarilla nicht recht und billig, das "kleinere Übel" Nazideutschland hinzunehmen?

Natürlich war es das.

So zerrinnt die Menschlichkeit. Nacht um Nacht. Schritt um Schritt. Und ihr Schwinden ist ebenso unabänderlich wie ungerecht:

Du brichst auf, den Tyrannen eines verderbten Reiches zu töten. Um ihn zu erreichen, musst du so tun als gehörtest du zu seinen Soldaten. Du gehst durch das Land, und neben dir wird gehungert. Es wird geraubt. Vergewaltigt. Kinder schreien um Hilfe. Und du kannst jederzeit helfen – und so deine Tarnung aufgeben. Das Kind wird gerettet. Du gefasst und getötet. Und der Tyrann lebt weiter.

Also gehst du weiter. Und wenn die Reise nicht Tage, sondern Wochen dauert, Monate, Jahre, Jahrzehnte, Jahrhunderte gar, so hörst du das Schreien und Weinen nicht mehr. Und dein Herz ist kalt geworden, um sich zu schützen.

Du kommst an das Stadttor, wo Soldaten einen Krüppel mit Steinen bewerfen. Lachen und scherzen. Sie laden dich ein mitzumachen. Um deine Tarnung

nicht zu rikieren, machst du mit. Und tötest den Mann. Und lachst lauter als die anderen, um nicht entdeckt zu werden. Und auch sein Tod war es wert, denn nun kannst du in die Stadt, um den Tyrannen zu besiegen.

Falls du nicht selbst zu seinem dunklen Nachfolger geworden bist, bis du im Thronsaal ankommst.

In dieser Geschichte verbirgt sich das gesamte verfluchte Schicksal der Kainiten. Und der Quell des wahrhaft Bösen, denn **kein Ahn und kein Ancilla ist böse um des böse seins willen.**

Überhaupt, "böse"!

Ist es böse, nicht mehr über das Leid zu weinen, weil es einen seit Jahren begleitet? Ist es schon böse, angesichts eines Unfalls mit 18 Toten zu lachen, weil man sich an die Totenmassen der Weltkriege erinnert, die Leichenfelder, die Pesthaufen? Ist es böse, einen Unschuldigen zu opfern, um der Sache zu dienen? Ist es böse, einem tyrannischen Ahnen treu zu dienen, weil wenn er scheitert ein noch böseres Übel namens Sabbat über die Menschen herfallen wird? Ist es böse, sich selbst zum Ahnen machen zu wollen, um es besser machen zu können? Und nur bis dahin die Kleidung des treuen Soldaten zu tragen, und so zu tun, als sei man ebenso herzlos wie der Ahn?

Und nicht zuletzt:

Ist es böse, Menschen um ihres Blutes willen zu jagen?

Hier ist eine nützliche Formel: Ein Vampir braucht in jeder Nacht min. 1 Blutpunkt – und dabei gehen wir davon aus, dass ihm nichts passiert ist, er keine Wunden heilen musste und keine Kraft mit Bluteinsatz angewandt hat.

Geht er mit seiner Beute, dem Menschen, sorgsam um, so bringt ihn ein Mensch durch 4 Nächte (10 Blutpunkte im Mensch gesamt, 4 entnommen, so bleiben dem Menschen 6 Blutpunkte, was ihn zwar schwer anschlägt, aber nur etwa 1 von sagen wir 100 Menschen tötet (Herzversagen, Kreislaufzusammenbruch etc.).

Okay:

Nimm das Alter deines Charakters in Jahren und multipliziere es mit 92

(365 Tage geteilt durch 4 Nächte, die dich ein Mensch jeweils sättigt).

Das ist die Zahl der Menschen, lebende Individuen, Leute wie du, der Spieler, die dein Charakter schon verfolgt hat, verführt, gejagt, in eine dunkle Gasse gezerrt, denen er Liebe vorgeheuchelt hat, in deren Schlafgemach er eingedrungen ist, um seine toten Fänge in ihren lebendigen Hals zu schlagen.

Betrachte die Zahl. Und sei dir bewusst, dass sie **DAS ABSOLUTE MINIMUM** an Opfern darstellt, denn es ist keine Heilung und kein Einsatz von Blut für Disziplinen oder physische Attribute enthalten.

Als "heroischer Streiter gegen den Sabbat" ist deine Zahl trotz Jahren der Ruhe dazwischen mit Sicher-

heit 1,5 bis 2x so hoch – und du glaubst, noch menschlich sein zu können?

Nimm die Zahl und teile sie durch 100 – das ist die Minimalzahl derjenigen, die dir egal wie vorsichtig und behutsam du warst unter den Fängen weggestorben sind (nimm sie ruhig doppelt oder als Brujah gerne vierfach, um jene zu repräsentieren, die einer Raserei von dir zum Opfer gefallen sind).

Nimm nochmal das Doppelte der Zahl hinzu, und du hast die Zahl der Opfer, die von dir ODER DEINEM OPFER mit Krankheiten infiziert wurden (vermehrt vor 1950) und nachdem du getrunken hast langsam dahingesiecht und vergangen sind.

Tod und Siechtum verfolgen dich.

Immer.

Du bist untot.

Ein Vampir.

Kein Held mit tollen Kräften.

Ein Monster.

Ein toter Leib, der das Leben Fremder raubt, um selbst weiter existieren zu können.

Kernformel aller oben getroffenen Schlussfolgerungen ist: "Je älter desto böser". Dies bedeutet auch,

dass, je älter du wirst, desto böser deine Zeitgenossen werden.

Die "böse" bzw. "kalte" Umgebung kann aber nicht ohne Folgen für dich bleiben – selbst dann nicht (was ohnehin extrem unwahrscheinlich ist) wenn dein Vampir mit aller Macht versuchen würde, "gut" zu bleiben (Blick bitte auf die Zahl deiner Opfer, sei dir bewusst, dass dein Vampir all dies erlebt und selbst verursacht hat, und lache einmal kurz und bitter auf).

Trittst du der Kälte entgegen, grenzen dich deine Altersgenossen aus – und du bist ein Geächteter, ein wegen der Schwäche Verhöhnter. Das Mindeste, was du tun musst, ist höflich Schweigen zu den "Exzessen der Bösartigkeit" in deiner Umgebung, der Grausamkeit des Prinzen, der Dekadenz der Harpyie. Es ist die einzige Möglichkeit, Teil der kainitischen Gesellschaft zu sein – und zu bleiben!

Ob das bedeutet, dass du "böse" bist, weiß ich nicht. Und dein Charakter vermutlich auch nicht. Auf jeden Fall aber ist er abgestumpft. Leidenschaft liegt ihm nicht mehr, seine vorschnelle Art hat er abgelegt, seine Impulsivität schwindet dahin – andernfalls wäre er schon gestorben, oder hätte sich angesichts des Leides der Welt, das er Nacht um Nacht um Nacht um Nacht erlebt und selbst erschafft auch selbst getötet.

Motivation zu Ruhe und Distanz

Nähe und Aufregung sind gefährliche Dinge, denn in ihnen schwelt die Saat deines Untergangs.

Sich aufregen und impulsiv handeln bedeutet, durch das Minenfeld toben – es kann eine Weile gut gehen, es IST eine Weile, als du Neonate warst, gutgegangen, aber du hast rechtzeitig die Bremse gezogen und dein weiteres Vorgehen in Ruhe geplant. Deshalb lebst du.

Nähe ist noch gefährlicher, denn Nähe belastet. Geht dir jedes Schicksal nahe, bist du bald ein Wrack. Du erhältst von deinen Ahnen Befehle, gefährliche Befehle, und kannst sie einem Neonaten auftragen, der vielleicht stirbt, oder es selbst tun, was dich selbst zum Tode bringen wird.

Um den Neonaten ins Verderben schicken zu können, musst du Nähe und Verbundenheit heucheln, aber er muss dir in Wahrheit VÖLLIG egal sein, weil sonst deine Seele verkrüppelt.

Du kennst es von den Menschen, hast es in Dutzend Krimiserien gesehen, vom Polizisten, der es nicht verkraftet, einen Partner verloren, ein Kind erschossen zu haben, bis hin zum Veteranen, der ein Wrack ist, ausgebrannt.

Sie alle, diese Menschen, haben nur 1 Leben des Leides erfahren, und nichtmal das "geistig gesund" überstanden. Du aber hast dein Leben gelebt, UND bist gestorben, UND bist als UNTOTER wiedergeboren, UND jagst Blut bald jede Nacht, UND hast mehrere Leben hinter dir, dein Ahn vielleicht viele Dutzend – es ist nicht verwunderlich, dass du kalt geworden bist.

Kein Plan profitiert davon, dass du ihn eine Nacht früher durchführst, wenn dafür das Risiko höher ist, dass er scheitert.

Ruhe ist die Triebfeder deines Handelns, wenn du auch noch nicht so ruhig und kalt wie ein Ahn geworden bist.

Kein Plan profitiert davon, wenn du dich persönlich aufregen lässt, denn deine Gefühle trüben dein Urteilsvermögen.

Distanz verhindert Gefühle, und ist darum – mit einigen wenigen, kostbaren Ausnahmen der persönlichen Feindschaft, in denen du dir den Luxus des Hasses gestattest, diese LEBENDIGE Gefühlsregung – das Prinzip deines Denkens.

Motivation zu Loyalität

Warum einem Ahnen eigentlich dienen? Du bist alt, du bist mächtig, du kommst alleine klar, warum sich um einen Ahnen scheren und vor ihm den Bückling machen? Mehrere Argumente:

I – TREUE ALS LEBENSPRINZIP

Es ist erst seit 1950 "Mode", unabhängig zu sein – du aber bist älter, und trägst Gedanken einer anderen Zeit in dir. Einen Mentor oder Herren zu haben ist eigentlich ein Privileg, und die Größe des Herren, dem du dienst, ist auch deine Größe – oder möchtest du lieber der Diener eines peinlichen Kleinbarons sein? Also profitierst du nicht nur davon, einem mächtigen Ahnen zu dienen, du profitierst ganz direkt davon, ihn NOCH mächtiger zu machen!

II – DER AHN ALS QUELL DES WISSENS

Mit jedem Jahr deines Lebens ist in dir das Wissen gestiegen, dass du NICHTS weißt. Schon Dutzend mal ist dein Weltbild zerstört worden, hast du eine entsetzliche neue Kraft erlebt, eine erschreckende Disziplin am eigenen Leib erfahren, Geschichten vom Dunkel da draußen gehört. So du nicht vorhast zu sterben, kann dein Leben ewig währen – es ist also nur sinnvoll für dich, den Rat von jemandem zu suchen, der mehr über die Welt weiß als du. Und dass dieser für die Weitergabe seines Wissens etwas verlangt, ist ja wohl klar.

III – DER AHN ALS SCHUTZSCHILD

Unzählige Leute wollen deinen Tod. Deine Feinde. Der Sabbat. Die Anarchen. Diableriesüchtige. Spinner. Als Mensch wurden Leute davon abgehalten, dich umzubringen, indem sie Respekt und Angst vor den Gesetzen haben. Unter Kainiten ist der Ahn das Gesetz. Wenn andere wissen, dass du der Ancilla eines Ahnen bist, wissen sie, dass es riskanter ist, gegen dich vorzugehen. Ahnenlose (und damit auch oft ahnUNGSlose) Ancillae sind leichtere Beute. Die Macht deines Ahnen ist auch ein Schutzschild, ein Mantel des Respektes, den du – wenn du vorsichtig bist – auch um dich selbst legen kannst. Je größer die Macht deines

Ahnen, desto größer der Schutzschild, desto größer der Schatten des Respektes, der auch auf dich fällt!

IV – DAS RAD IM SYSTEM

Die Camarilla ist vor allem am Erhalt der eigenen Macht interessiert. Das weißt du. Die ganze Kainitengemeinschaft fundiert auf der Stellung der Ahnen über den Ancillae, und den Ancillae über den Neonaten. Die kainitische Gemeinschaft wird nicht und KANN nicht dulden, dass diese Ordnung, der Dutzende Ahnen und Hunderte Ancillae IHR GESAMTES LEBEN geopfert haben, zerstört wird. Dienst du keinem Ahnen, stehst du außerhalb dieser Machtstruktur, und wirst sogar als Bedrohung wahrgenommen. Die Struktur der kainitischen Gesellschaft ignoriert kindische Umsturzversuche einzelner Neonaten. Die Stimme eines Ancilla aber wird gehört – und notfalls zum Scheitern gebracht.

V – DER AHN ALS GARANT

Als Ancilla hast du Privilegien und Vorteile. Unglücklicherweise hast du aber keinen "Ancilla-Reisepass". Im Prinzip könnte jeder Neonate in eine fremde Domäne kommen und sich als Ancilla, ja, sogar als Ahn ausgeben. In der Praxis passiert dies nur selten, und wenn, dann endet es sehr unschön. Warum? Nun, Ancillae und Ahnen WISSEN, dass sich Neonaten als Ancillae und Ahnen ausgeben könnten. Also ziehen sie untereinander Erkundigungen ein über jeden Ancilla, jeden Ahnen. Die Ahnen kennen sich praktisch alle untereinander (nicht jeder jeden einzelnen, aber das "Netz" der Ahnen weltweit schon). Ein Ancilla, der nicht mit einem Ahnen in Verbindung gebracht werden kann, gerät in den Verdacht ein Imposteur zu sein – und wird entsprechend behandelt. Dein Ahn ist dein Gewährsmann. Seinen Namen gibst du an als "Adresse", wo deine Identität und dein Machtanspruch überprüft werden kann. Ohne Anerkennung der Ahnen bist du nichts. Und der einfachste Weg dazu ist es, einem Ahnen zu dienen, der somit für deinen Stand bürgt.

DIE GESELLSCHAFT DER ANCILLAE

HINWEISE ZUM MITEINANDER UNTER GLEICHEN

"Jeder hat ein Recht auf meine Meinung."

- unbekannter Ancilla

"Man kann niemanden überholen, in dessen Fußstapfen man tritt."

- unbekannter Ancilla

"Planung bedeutet, den Zufall durch den Irrtum zu ersetzen."

- unbekannter Ancilla

"Das Elend liebt Gesellschaft" sagt man, und auf die Ancillae trifft dies auf jeden Fall zu.

Erinnere dich an den Ritter, der aufgebrochen war, den bösen Tyrannen zu stürzen. Er hat viel erlebt und noch mehr Opfer gebracht, und als er schon die Stufen zum Thronsaal hinaufgeht, kommt ein Neonate von der Seite und sagt, dass das ganze Unterfangen, alles, woran er geglaubt hat, Schwachsinn ist.

Ein Ancilla könnte nicht einmal wenn er wollte der Argumentation folgen, dass das System der Kainitengesellschaft – oben die Ahnenn, dann die Ancillae, unten die Neonaten – unfair oder veraltet ist.

Bis er selbst Ancilla wurde (vorausgesetzt, er ist ein ECHTER Ancilla, kein mit diesem Titel geschmückter Neonaten-Emporkömmling) hat er so viel tun müssen, so viel Blut trinken, so vielen Menschen das Leben nehmen, so viel sehen, so viel ignorieren, so viele Opfer bringen müssen, dass er unmöglich umkehren kann.

Alles, was er bisher getan hat, wäre umsonst, und damit die letzte Rechtfertigung für das verursachte Leid zerstört.

Die Bestie hätte gewonnen.

Das Konzept vom Ancilla, der nett zu Neonaten ist und sich seine Jugend bewahrt hat, mag ganz attraktiv zu spielen sein (tolle Kräfte, keine Einschränkungen) – ABER es ist totaler bullshit!

Wir Menschen SIND keine Vampire, und unterstellen wir mal, dass uns das irgendwie schonmal netter macht.

Erleben wir es, dass ein Manager, der Jahrelang mit Kraft und auch mit schmutzigen Tricks an die Spitze des Konzerns gekommen ist, plötzlich nett zu seinen Mitarbeitern ist, bei ihnen in der Kantine speist und ihnen spontan mehr Geld oder eine Stimme im Aufsichtsrat gibt? NEIN!

Und warum? Weil nur Machtmenschen auch zu Macht kommen, und weil Machtmenschen MIT Macht

überhaupt keinen Grund haben, dieses mühsam erworbene Gut zu teilen!

Ähnliches gilt für Vampire: Wir können getrost davon ausgehen, dass nur bestimmte Menschentypen es schaffen, auch nur die ersten 10 Jahre als Vampir zu überleben.

Würde ein fieser Manager überleben? Aber natürlich!

Würde der nette Mann vom Kiosk um die Ecke, der dich immer so nett grüßt überleben? Vermutlich nicht.

Es darf nie vergessen werden, welche Überwindung es einen kosten muss, aus dem Leben gerissen zu werden, praktisch vergewaltigt, um dann als untoter Parasit zu Sinnen zu kommen.

Klar denkt jeder von uns es sei cool Vampir zu sein – aber wer würde es denn tatsächlich fertigbringen, Menschen mit all dem Geschick und der Rücksichtslosigkeit des Räubers zu jagen und ihnen die Fänge in den Leib zu schlagen?

Wir haben es im vorangegangenen Kapitel bereits angeschnitten: Dauerhaft überlebt nur, wer sich der Konvention beugt, wer abstumpft, wer kalt und berechnend wird.

ALLE anderen – vielleicht mit Ausnahme der Idealisten bei denn Brujah – fallen irgendwann ihren Prinzipien, ihrer Moral oder ihren Gefühlen zum Opfer.

Es lässt sich überhaupt nicht vermeiden.

Als Jäger der Menschen hat dein Ancilla gelernt, sich emotional von den Menschen zu trennen – dem, was er selbst einmal war. Wir dürfen davon ausgehen, dass es ihm WEIT WENIGER Probleme bereitet, sich emotional von anderen Vampiren getrennt zu halten und diese nach Belieben zu missbrauchen.

So ist sie also, die Gesellschaft der Ahnen und Ancillae. Jeder, der ihr angehört, ist auf seine Weise ein Teil der Elite.

Von den Neonaten, die du kennst, wird nur ein verschwindend kleiner Teil alt genug werden, um Ancilla zu werden – es ist daher im Prinzip Zeitverschwendung, sich mit Neonaten zu sehr abzugeben (ungefähr so sinnvoll, wie Eintagsfliegen in stundenlanger Arbeit Tricks beizubringen).

JEDER der der Gemeinschaft der WAHREN Ancillae angehört, hat seine Schwächen überwinden müssen, hat Opfer gebracht, ist in die Zitadelle des Tyrannen vorgedrungen.

Dies schafft eine starke Verbundenheit unter den Ancillae, die nicht unterschätzt werden darf – und mehr Bekanntheit, als man auf den ersten Blick vermutet.

Ein letztes Rechenbeispiel:

An diesem 3. Juli 2003 um knapp 16 Uhr lebten laut www.weltbevölkerung.de ziemlich genau 6.294.882.810 Menschen auf diesem Planeten – runden wir es auf auf 6.300.000.000.

Laut White Wolf kommt im Durchschnitt (nicht pro Stadt, sondern auf die Welt bezogen) etwa 1 Vampir auf 100.000 Menschen – das macht gerade mal 63.000 Vampire auf der ganzen Welt!!!

Nehmen wir mal an, davon seien gut 50% Neonaten, weitere 20% die vielbeschriebenen, seit einigen Jahren sich explosionsartig vermehrenden Dünnpblütigen und Clanlosen, dann macht das für den Ahnen/Ancillae-Pool weltweit gerade mal 18.900 Kainiten.

Nehmen wir nun noch hinzu, dass viele Ahnen/Ancillae primär in einem Land bleiben, und nehmen wir weiterhin hinzu, dass ein Vampir aufgrund seines langen Lebens weit mehr andere Vampire (GERADE Ancillae und Ahnen) kennenlernen kann als wir in unserer Lebensspanne andere Menschen, so können wir von folgenden Umständen ausgehen:

I.

Die absolute Mehrzahl der Ahnen und Ancillae einer Region kennen sich untereinander, und das oft schon seit Jahrzehnten oder Jahrhunderten.

II.

Wen man nicht direkt kennt, von dem hat man zumindest schonmal gehört, oder man kennt jemanden, der diesen dann kennt.

Diese wechselseitige Bekanntschaft ist nicht etwa zufällig oder oberflächlich – die kainitische Gesellschaft ist auf der Ebene des Ancillas ein enges Geflecht aus Freund- und Feindschaften, Gefallen, Schulden und Konventionen, die die Vampire etabliert haben, um sich nicht gegenseitig an die Gurgel gehen zu müssen.

Es existiert – bei aller Feindschaft – eine enge Verbundenheit unter den Ancillae, aus folgenden Gründen:

I.

Ein Ancilla existiert schon seit hundert Jahren, und ich werde also ggf. noch hundert Jahre mit ihm zu tun haben. Es macht keinen Sinn, irgendeinen Neonaten diesem Ancilla in der Behandlung vorzuziehen, denn in hundert Jahren ist der Ancilla noch da, der Neonate aber vermutlich nicht.

II.

Der Mitancilla von heute ist der Mitahn von morgen. Es empfiehlt sich also, Beziehungen aufrecht zu erhalten und zu pflegen, denn man weiß nie, wozu sie gut sind.

III.

Fordert ein Neonate einen Ancilla heraus – auch durch UnHÖflichkeit – so fordert er damit den Stand des Ancilla heraus. Ich kann und werde aber nicht zulassen, dass das System zersetzt wird, dem ich so viel geopfert habe. Dafür bin ich zu weit gekommen.

Und was fällt dem Neonaten auch ein. Er möge erstmal selbst hundert Jahre überleben, ehe er das Wort erhebt gegenüber einem Ancilla! Er weiß NICHTS!

IV.

Habe ich einen Ancilla zum Feind und streite ich direkt mit ihm, so verliert einer von uns beiden das Gesicht. Setze ich aber Neonaten gegen seine Neonaten ein, so hat er ebenso wie ich einen gewissen Schutz – wir können unsere Kräfte messen, ohne das Leben des anderen zu gefährden, und ohne selbst in Erscheinung zu treten. Hat der Plan Erfolg, habe ich durch die Neonaten gewonnen. Scheitert der Plan, sind die Neonaten schuld, und ich kann mein Gesicht wahren, oder habe sogar nichts mit der Sache zu tun.

Aus diesen Überlegungen folgt für unser Rollenspiel:

1. Ancilla-Spieler sollten in- wie auch offplay versuchen, **Kontakt zu anderen Ancillae** aufzunehmen, und daran arbeiten, die Hintergründe zu verbinden (Kennen wir uns oder haben wir nur voneinander gehört? Wo haben wir uns erstmalig/letztmalig getroffen? Was haben wir gemeinsam erlebt? Wie standen unsere Charaktere zueinander? Wie wollen wir sie zukünftig zueinander stehen lassen?)
2. Ancilla-Spieler sollten dabei nicht primär gute Freunde, sondern **gute Feinde** zu gewinnen versuchen, alte, vertraute Feinde, die die Würze im Leben des Vampirs (und im Spiel der C:SN) sind.

3. Ancilla-Spieler sollten unbedingt **ALLE Ancillae ihres eigenen Clanes kennen.**
4. Ancilla-Spieler sollten anderen Ancillae, selbst wenn sie ihre Feinde sind, gegen Neonaten zur Seite stehen und **gemeinsam den Stand des Ancilla mit allen Mitteln verteidigen.**
5. Wahre Ancillae sollten **Amts- und Bluts-Ancillae von oben herab behandeln.**
6. **Ancillae-Spieler sollten den Wünschen ihrer Ahnen nachkommen und deren Pläne sowie eigene Pläne vorantreiben, doch nie persönlich, sondern stets DURCH Neonaten.**

NACHWORT

*Alles, was ich dir gesagt habe, selbst das hier, ist eine Lüge
- Dt. Vampire Grundregelwerk (3rd), "Unter dem Blutmond"*

Dieser Text wird dir ggf. bekannt vorkommen – er stand nämlich auch schon am Ende des Konklaven-Handbuchs der C:SN.

Ab und an kann es nützlich sein, diesen Text wieder hervorzukramen und erneut zu lesen, da er Gedanken enthält, die wir nur zu leicht beim wochenendlichen Live-Spiel verdrängen oder schlicht vergessen.

Vielleicht hat dieser kleine Exkurs zum Thema Ancillae mehr Fragen aufgeworfen als beantwortet. Wenn ja, GUT SO!

Der einzige Grund, warum man Vampire vermutlich länger spielen kann als fast jedes andere System – gerade LIVE – liegt darin, dass NICHTS unumstößlich feststeht, und die einzige Wahrheit darin besteht, dass es keine Wahrheit gibt.

Wir werden mit jedem Quellenbuch, jedem Clansroman und jedem Wort eines Ancilla oder Ahnen dazu verführt, die Basiserkenntnis zu verlieren, dass wir VAMPIRE spielen.

Wir werden dazu verführt, den Prinzen als unumstößliche Macht zu betrachten, als Gesandten des Inneren Zirkels der Camarilla, um unseren Charakter zu kontrollieren. Wir werden dazu verführt, den Sabbat als pur böse zu betrachten und die Camarilla als gut.

NICHTS von dem ist wahr! Alle unsere Charaktere, die scheinbar noblen wie die offenkundigen Schurken sind VAMPIRE, untote Bestien, tote Leiber, Maden im

Fleisch der Menschen, und alle ihre Reden von Güte und Ehre und Treue und Pflicht, all ihre Ämter, die elaborierten Begrüßungen und die feinen Kristallgläser, aus denen sie ihr Blut trinken, sind nur Fassade.

Dies darf man nie aus den Augen verlieren. So sehr man inplay seinen Charakter als Brujah, als Vogt, als Ahn, als Ratgeber, als Streiter der Camarilla führt, muss einem wenigstens offplay bewusst sein, dass dieser Vampir sich gewaltig was vormacht.

Wir spielen auf den Live-Treffen immer nur die Interaktionen der Vampire untereinander, just jene Dinge, wo es um Stand und Clan geht, und vergessen dabei nur zu oft die anderen 6 Nächte der Woche, wo unser Charakter JAGD, und TRINKT, und TÖTET, und ALLMACHT besitzt gegenüber seiner Beute, dem Menschen.

Wie hält man es als junger Kainit eigentlich aus, die ganze Woche lang, jede Nacht das machtvollste Wesen in der Disko zu sein, ein VAMPIR, nur um am Wochenende dann plötzlich zum impotenten "Neonaten" innerhalb einer untoten Gesellschaft zu werden? Hält man es ÜBERHAUPT aus?

Wer bist du? Was bist du geworden?

Dies sind und bleiben die zentralen Fragen des VAMPIRE Spiels.