

Eine Versammlung von Bestien

Das C:SN Konklaven 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

"Siehst du den Grobian da drüben? Er ist tatsächlich auf der Jagd. Früher oder später wird seine Byronnummer die Aufmerksamkeit einiger Frauen erregen, er wird sich aufheitern und mit heimnehmen lassen, und dann ... naja, du weißt ja, was dann kommt.

Denk nicht einmal an den Versuch, einzugreifen, sonst töte ich dich eigenhändig. Stell dir vor, du siehst einen Tierfilm. Das ist das hier auch eigentlich. Überleben der Angepasstesten. Die Herde der Menschheit verliert ein oder zwei Tiere, aber die meisten können unbeschadet weiterziehen. Das ist das Gleichgewicht zwischen Raubtier und Beute."

*- Erschaffer zu seinem Kind,
Dt. Vampire Grundregelwerk (3rd) S.14*

Am 8. März 2003 steht für die Chronik: Sanguis Novus die erste live gespielte Konklave ins Haus. Der ein oder andere hat zwar sicher zu GBoD-Zeiten bereits an der ein oder anderen Konklave teilgenommen – derer hatten wir 1999 ja 4 live gespielte, eine davon in Deutschland – für die meisten dürfte dies aber die erste Konklave überhaupt sein, weswegen wir uns dachten: Wäre vielleicht nicht schlecht, wenn die Spieler wüssten, wie sowas abgeht und welche Rechte ihre Charaktere eigentlich besitzen.

Zu allererst müssen wir hierfür einen kleinen Exkurs in das Wesen der Camarilla machen, und euch allen ein bisschen die Propaganda aus dem Kopf klopfen, die die Ahnen in den Köpfen eurer Vampire vielleicht schon verankert haben.

Da ist zuerst einmal dieses Gerücht, dass der Prinz in seinem Reich allmächtig ist. Was nicht stimmt! Oh,

natürlich erzählt er euch das, und natürlich versucht er es mit allen Mitteln durchzusetzen, und ein mächtiger Ahnen-Prinz wird auch faktisch in seiner Domäne machen können, was er will – in realitas aber sind dem Prinzen durch die Traditionen auch Grenzen gesetzt, und die erste aller Grenzen ist diese:

**In der Camarilla gilt das,
was durchsetzbar ist.**

Damit ist Folgendes gemeint: Die Camarilla besitzt kein BGB! Die Camarilla ist keine Versammlung von Menschen mit ein paar Zauberkräften, die – wie die Menschen gerade unseres paragraphentreuen Deutschlands – ihr Leben durch Verordnungen und Gesetze geregelt haben, sondern die Camarilla ist eine Versammlung von BESTIEN, von VAMPIREN.

Zahlenspiele

Jedes Gesetz erlangt dadurch Bedeutung, dass es befolgt wird, sonst ist es nur ein Wisch Papier. Im Falle der Menschen setzt die Polizei die Befolgung der Gesetze durch, und dies mehr oder weniger in gleichem Maß gegen jeden Menschen. Damit dieses System funktioniert, muss es VIELE Polizisten geben, die überall präsent sind, um im Verhältnis WENIGE Verbrecher dingfest zu machen. Diese einfache Rechnung beinhaltet auch, dass es 1-3 Polizisten möglich sein muss, körperlich gegen 1 Verbrecher "anzustinken".

Nun überlegen wir mal: Wer unter den Vampiren ist zahlreich, und wer ist selten? Richtig – die NEONATEN sind diejenigen, die aufgrund ihrer Anzahl den "Job" des Polizisten erfüllen müssten, denn 6 Ju-

stikare und ihre paar Archonten könnten NIEMALS die ganze Welt beobachten und bewachen, Maskeradebrüche feststellen und verhindern – das könnte nicht mal der Prinz, dieses 1 Männeken in einer Stadt von oft mehr als 1 Million Einwohner.

Nun, können 1-3 Neonaten einen verbrechischen Ahnen dingfest machen? Wohl kaum. 1-3 Neonaten könnten u.U. nichtmal einen anderen NEONATEN dingfest machen, wenn der z.B. tarnende Kräfte hat oder sich mit Geschwindigkeit zurückziehen kann.

Zudem das Problem darin besteht, dass durchaus WENIGE Neonaten "Bock" haben, Polizist zu spielen! Dafür ist die Nacht zu kostbar.

Also: Untote Berufspolizisten zur Kontrolle scheiden aus. Die einzige Chance zur Durchsetzung eines

Gesetzes besteht darin, dass JEDER den Sinn des Gesetzes begreift und darüber hinaus versteht, dass er ganz persönlich vom Bruch des Gesetzes betroffen ist, und deshalb SELBST aktiv wird.

Eine aktive Beteiligung aller Kainiten bei der Durchsetzung eines Gesetzes ist darum bei einem Gesetz wie der MASKERADE durchaus möglich – tatsächlich ist dieses eine Gesetz das Fundament der ganzen Camarilla – aber eine Bestimmung zum allgemein gültigen Erbrecht oder zur allgemeinen Regelungen des Jagdrechtes (KJGB, Kainitisches Jagdgesetzbuch) etwa wäre in der Camarilla nicht durchsetzbar, und darum wird sich der Innere Zirkel nie der Peinlichkeit hingeben, ein solches zu verabschieden.

Ein anderes Beispiel: Es wäre für die Camarilla mit Sicherheit vorteilhaft, ein reguläres Vampir-Heer aufzustellen, um den Sabbat zu bekämpfen. Ein entsprechender Befehl zur allgemeinen Kainitischen Wehrpflicht könnte theoretisch durch einen Justikar ausgesprochen werden, und machen wir uns nichts vor: Einem geordneten Vampir-Heer hätte der Sabbat wenig entgegenzusetzen.

Warum also erlässt die Camarilla keinen betreffenden Befehl? Weil er nicht durchsetzbar wäre! Die Ah-

Zurück zum Kern des Spiels

Die Bücher von White Wolf beschäftigen sich naturgegebenmaßen so sehr mit Clanen, Hierarchien, Generationen und dem Aufbau von Domänen, dass dabei der zentralste Gedanke fast übersehen wird:

Wir spielen VAMPIRE!

Das klingt banal, aber frag dich doch mal selbst, wann du das letzte Mal deinen Charakter nur als Vampir betrachtet hast, nicht als "Ventrue", "Neonate", "Seneschall" oder "Beherrscher von Tierhaftigkeit".

Natürlich muss White Wolf uns die gesamte fremde Gesellschaft der Vampire erklären, und natürlich nimmt die Beschreibung derselben daher einen ungeheuren Platz in den Büchern ein. Einen VAMPIR aber können alle Titel, alle Hierarchien, alle Masken, alle Propaganda von Prinzen, Ahnen oder Justicaren nicht darüber hinwegtäuschen, was er IST: Eine bluttrinkende Bestie, ein sich bewegendes Leichnam, ein Wergänger, ein im Verhältnis zum Menschen allmächtiger Jäger, die endgültige Spitze der Nahrungskette, ein Unsterblicher.

Ist es überzeugend, dass ein frischerschaffener Vampir sich sofort in die Schublade "Clan" und "Status" packen lässt und dann brav als Rädchen im System funktioniert? Wohl kaum!

Die Erschaffung ist ja gerade die Befreiung aus allen Zwängen des Menschseins, und die Basistriebe der Bestie im Inneren des Vampirs sind voll auf Freiheit jeder Kontrolle ausgerichtet.

nen müsste man von der Wehrpflicht ohnehin entbinden, denn gegen diese könnte kein Einberufungsbefehl durchgesetzt werden. Die Ancillae würden sich entweder hinter ihren Ahnen verstecken, sich ebenfalls dem Einberufungsbefehl widersetzen oder wie die Neonaten mit den Schultern zucken und einfach aus der Camarilla austreten.

Die Camarilla ist deshalb die größte Sekte der Vampire, weil sie ein für alle Vampire unterm Strich akzeptables System darstellt. Basis dieses Systems ist nicht eine staatliche Doktrin, sondern eine Übereinkunft zwischen ihren Mitgliedern. Deswegen heißt sie die "Camarilla", die Vereinigung.

Ein Vampir ist – unterm Strich – ein freies Wesen, das – egal wie jung und unerfahren es ist – sich dank seiner Kräfte der Kontrolle anderer weitgehend entziehen kann. Jeder junge Vampir hat zumindest eine Macht:

Er kann die Maskerade brechen!

Grundtrieb jedes Vampirs ist es darum, so wenig Einschränkungen seiner Freiheit wie möglich erdulden zu müssen.

Nie darf man vergessen, dass es fast 2 Jahrhunderte der Vampirjagden gebraucht hat, bis die Vampire sich endlich widerwillig darauf geeinigt haben, im Sinne des eigenen Überlebens die Maskerade zu befolgen und zum Aufbau derselben gewisse Einschränkungen (ja nicht zu viele!) zu erdulden.

Die Maskerade ist die einzige Legitimation zur Existenz der Camarilla! Und die Gangrel haben gerade bewiesen – oder sind gerade dabei zu beweisen – dass die Mitgliedschaft in der Camarilla kein ehernes, unabänderliches Gesetz ist, sondern eine mehr oder weniger freie Entscheidung.

**Die Camarilla hat nur eine Tradition:
Die Maskerade.**

Alle anderen Traditionen zur Bevorzugung der Ahnen sind Zugeständnisse, die gemacht werden mussten, damit die Ahnen mitmachen!

Die Camarilla – damit ist sowohl die Summe ihrer Mitglieder wie auch vor allem die Spitze der Camarilla, der Innere Zirkel gemeint – ist sich sehr wohl bewusst, dass die Camarilla von Zerfall bedroht ist – immer.

Unterdessen es das Ziel jedes Prinzen (und Ahnen) ist, sich selbst so viel Macht und Freiheit wie möglich zu verschaffen und die eigenen Untertanen so eng wie möglich zu kontrollieren, ist es das Interesse des Inneren Zirkels und auch der Justikare, die CAMARILLA zu vertreten und am Leben zu erhalten.

**Der PRINZ ist nicht "die Camarilla".
Er behauptet das nur!**

Solange dein Charakter in der Domäne eines Prinzen ist – im übrigen ein Amt, dass die Camarilla erst 1743 widerwillig anerkannt hat, weil es die einzige Chance war, Maskeradebrüche direkt in den Domänen wirkungsvoll zu bekämpfen – muss dein Charakter dem Wort des Prinzen folgen. Aber nicht, weil die CAMARILLA das sagt, sondern weil der PRINZ das sagt, und weil er die Macht besitzt, seine Entscheidungen durchzusetzen – sei es, weil er selbst mächtig ist, oder sei es, weil jeder tut was er sagt, warum auch immer.

Wir wollen euch nicht zum kollektiven Sturm auf eure Prinzen aufstacheln, aber es ist wichtig, diese Unterscheidung und auch den Interessenskonflikt zwischen den WAHREN Organen der Camarilla und jenen zu begreifen, die oft nur BEHAUPTEN, Vertreter der Camarilla zu sein, denn dieses Grundverständnis bildet die Basis für das Reglement der Konklave:

**Nicht der INNERE ZIRKEL ist die Camarilla.
Nicht die JUSTIKARE sind die Camarilla.
Nicht die PRINZEN sind die Camarilla.
Nicht die AHNEN sind die Camarilla.
IHR ALLE SEID DIE CAMARILLA!**

Dies bedeutet, dass jeder Kainit vor der Camarilla gleichwertig ist (wie wir gleich bei Betrachtung des Prozederes der Konklave sehen werden!).

Natürlich wird den Ahnen durch die Traditionen ein gewisses Vorrecht gegeben, was die "Erziehung" der Jüngeren angeht, ihnen wird per Tradition das Recht zugebilligt, alleine über die Erschaffung neuer Kainskinder oder auch die Vernichtung derselben zu gebieten, aber jenseits davon ist JEDER KAINIT für die Camarilla gleich "wertvoll".

Ist ja auch logisch:

**Nur auf Basis der zahlenmäßig geringen Ahnen
könnte die Camarilla nicht die größte Sekte der
Welt sein, und sie MUSS die größte Sekte der Welt**

sein, weil sie sonst die Maskerade nicht durchsetzen kann.

Deshalb versucht sie, die Ancillae und Neonaten mit allen Mitteln bei der Stange zu halten: Durch Dämonisierung des Sabbat, durch Proklamation der Heiligkeit der Camarilla, durch Androhung entsetzlicher Strafen und durch die Konklave als obersten Gerichtshof für kainitische Gerechtigkeit jenseits allen Alters und aller Generationszugehörigkeit.

Der Innere Zirkel und die Justikare stehen nicht "auf der Seite" der Ahnen – die haben eh genug Macht, ihre oft camarillaoppositionellen Interessen durchzusetzen, und verlangen dabei immer nur mehr, mehr, noch mehr persönliche Freiheiten.

Ginge es nach dem Inneren Zirkel und den Justikaren, wäre es am Schönsten es gäbe nur Neonaten – solche, die sich leicht kontrollieren und einschüchtern lassen, statt dauernd unbequeme Widerworte zu geben, auf Sonderrechte zu pochen oder bei jeder Gelegenheit mit Austritt aus der Camarilla zu drohen (knurr).

Umgekehrt VERLANGEN die Ahnen und Prinzen vom Inneren Zirkel und den Justikaren eben Sonderrechte, mehr Freiheiten und weniger Kontrolle.

AHNEN – mit Ausnahme einiger weniger, die wirklich an die Camarilla glauben (meist jene bei SCs unpopulären "uralten Oberhoschis", die die Inquisition noch selbst erlebt haben!) – wollen WENIGER ZENTRALE KONTROLLE, um mehr Freiheit zu haben, in ihrem Reich machen zu können was sie wollen, nach Gutdünken Clane auszuweisen, aus Spaß Jagd auf Neonaten machen, alte Clansfeindschaften pflegen und Gegner ohne Rücksicht wegen angeblichen Bruchs irgendwelcher erfundener Gesetze aus dem Weg räumen.

GERADE ihr, die SCs, die Neonaten und Ancillae, sollten Interesse an MEHR ZENTRALER KONTROLLE haben, um zu verhindern, dass eure Ahnen oder euer Prinz "zu weit" gehen – besonders dann, wenn euer Prinz sehr mächtig ist.

**Well, hier ist eure Chance! Eine Konklave däm-
mert herauf!** Die zentralste Form von Gerichtsbarkeit und Gerechtigkeit, die ein Mitglied der Camarilla – die DU! – je erfahren wirst!

**Zittert, ihr Ahnen, denn ihr habt mehr
zu fürchten als eure Untertanen!**

DIE KONKLAVE

"Mach nie den Fehler zu glauben, wir von der Camarilla seien nett. Sind wir nicht. Uns ist nur klar, dass es im Augenblick wesentlich sicherer ist zu koexistieren und euch Menschen zu benutzen, als zu versuchen, euch zu bekämpfen.

Lass dir nie vormachen, wir seien ‚die Guten‘. Ihr nützt uns nur lebendig mehr als tot."

*- Erschaffer zu seinem Kind,
Dt. Vampire Grundregelwerk (3rd) S.15*

Okay, genug des Vorgesülzes. Let's get to the good stuff. Wir werden im Folgenden die Definition der Konklave aus dem Deutschen VAMPIRE Grundregelwerk von Feder & Schwert (S.70f) zitieren und darauf eingehen, was bestimmte Passagen in der Praxis bedeuten.

Dabei ist uns durchaus klar, dass die live gespielten Konklaven der Vergangenheit völlig anders ge-

handhabt wurden (in Hamburg z.B. wurde das Rede-recht kaum reglementiert, und die Entscheidungen traf einzig der Justikar, nie die Versammlung) – aber auch das ist Camarilla: Dass die Karten bei jeder neuen Konklave auch neu gemischt werden, und jede neue Konklave neue Verhältnisse und Abläufe und Präzedenzfälle für zukünftige Konklaven schafft.

Definition der Konklave

"Konklaven sind die größten Ereignisse der Camarillapolitik – zumindest die größten, an denen jeder Vampir teilnehmen kann. Eine Konklave dient als oberster Gerichtshof der Camarillakainskinder, als Legislativorgan zum Bedenken und Festlegen zukünftiger Camarillapolitik und als Bestärkung der Camarilla als Leitstern der Maskerade und der Beziehungen zwischen Kains- und Sethskindern."

Anmerkung: Wichtig ist hier die Stelle mit dem "Legislativorgan". Dies bedeutet, dass die Konklave nicht nur Urteile fällt (Judikative) oder Angeklagte vernichtet (Exekutive), sondern auch Gesetze erst SCHAFFT (Legislative)! Im Klartext bedeutet dies, dass, wenn die Konklave beschließt, dass alle Clanslosen ein entsprechendes Abzeichen tragen müssen, dies im Geltungsbereich der Konklave – in diesem Fall in Deutschland und allen teilnehmenden Domänen – formell Gesetz ist. Aber – man bedenke die Einleitung – ob dieses Gesetz dann tatsächlich Gültigkeit besitzt, wird man sehen. Zumindest aber wird man einen Prinzen, der jenes Gesetz nicht in seiner Domäne durchgesetzt hat, vor der nächsten Kon-

klave anklagen können – woraufhin dann betreffs der Gültigkeit des Gesetzes ein Präzedenzfall geschaffen würde.

"Jedes Kainskind, das den Ruf zu einer Konklave hört, darf auch an ihr teilnehmen."

Anmerkung: WOAH! Eine brisante Stelle. Bedeutet das, dass auf der Konklave Mündlein, Maxwell, der Schneemann, und die in eurer Domäne Blutgejagten auftauchen könnten?

Aber ja!!! Die Camarilla weiß, dass nicht jedes von einem Prinzen getroffene Urteil gut und gerecht war. Darum darf auf der Konklave JEDER vorsprechen und seinen Fall zu Gehör bringen.

Natürlich ist es unwahrscheinlich, dass ein prominenter Sabbatanführer oder ein Maxwell unbeschadet von der Konklave wieder verschwinden kann, aber zunächst einmal anwesend sein dürfte er, und hätte damit auch Rederecht wie jeder andere und Stimmrecht wie jeder andere!

"Diese Ereignisse können von ein paar Stunden bis zu mehreren Wochen dauern.

Natürlich sind Konklaven gefährliche Unterfangen; so viele Vampire (viele davon Ahnen mit mächtigem Blut) an einem Ort stellen ein verlockendes Ziel für den Sabbat oder für Diableristen dar.

Aufgrund logistischer Probleme können nur Justikare Konklaven einberufen, und auch dann nur, wenn es nötig ist."

Anmerkung: Hier wird die ungeheure Macht der Konklave deutlich: Die KONKLAVE ist das wahrhaft mächtige Ereignis, denn sie ist eine Zusammenkunft DER CAMARILLA, auf der DIE CAMARILLA (= alle Teilnehmer) Entscheidungen treffen. Der Justikar – trotzdem er zwar oberster Richter ist – hat "nur" organisierende Funktion ("aufgrund logistischer Probleme..."), und auch ER hätte sich dem Votum der Konklave zu fügen!

Da es faktisch allerdings kaum jemanden gibt, der gegen den Justikar stimmen würde – die Gefahr, dass dieses Unterfangen schiefgeht, und der Justikar anschließend Rache nimmt wäre zu groß – ist dies eher eine theoretische Überlegung.

Wobei: Es ist schon vorgekommen, dass versammelte Prinzen gemeinsam mehr Rechte eingefordert haben, die Sache zur Abstimmung brachten und die Anwesenden der Konklave mehr Furcht vor ihrem Prinzen als vor dem Justikar hatten und somit den Justikar zur Billigung von mehr Prinzenfreiheiten gezwungen haben.

Immer merken: Die Konklave ist nicht einfach die Bezeichnung für das Gericht des Justikars, sondern die Konklave ist samt allen Teilnehmern – auch DIR! – der oberste Gerichtshof, und der Justikar "nur" der oberste Richter.

"Die Konklave wird üblicherweise in der Gegend abgehalten, die vom fraglichen Thema am stärksten betroffen ist, oder auch zentral, wenn das Problem übergreifender Natur ist."

Anmerkung: Ich an Stelle der Saarbrücker Kainiten würde mir abfangen sehr große Sorge zu machen! ;-)

"Die Vampire, die an der Konklave teilnehmen, werden als "die Versammlung" bezeichnet, und jeder hat Rederecht, vorausgesetzt er hat die Unterstützung mindestens zweier weiterer Mitglieder."

Anmerkung: Bitte gut im Hinterkopf behalten: JEDER – auch DU! – auch dein größter Feind! – hat Rederecht auf der Konklave, und das Wort von JEDEM ist

wichtig! Mehr dazu siehe Kapitel "Prozedere", weiter unten.

"Jedes Mitglied der Versammlung hat eine Stimme."

Anmerkung: Die wichtigste Stelle ever. Haben die wenigen Ahnen auf der Konklave mehr Stimmen als die zahlreichen Neonaten? Nein. Hat der Prinz mehr Stimmen als einer seiner Untertanen? Nein. Gebieten Erstgeborene über die Stimmen ihres Clanes? Nein. Hat der Justikar mehr Stimmen als der zufällig vorbeigeschleuderte Anarche? Nein! Soweit die Theorie. Natürlich ist es UNWEISE, gegen seinen Ahnen zu stimmen. Alle Abstimmungen sind offen (niemand würde irgendjemandem weit genug trauen, die Stimmen einer geheimen Abstimmung auszuzählen), so dass man sich gut überlegen sollte, wofür oder wogegen bzw. für wessen Antrag und gegen wessen Grundüberzeugung man stimmt.

"Konklaven werden üblicherweise einberufen, wenn es um mächtige Persönlichkeiten geht, etwa um Prinzen, oder um schwerwiegende Maskeradebrüche. Jedes Kainskind kann vor der Konklave Anklage erheben und erwarten, dass man sich darum kümmert."

Anmerkung: "Ich, Neonate X aus Clan Y, erhebe Anklage gegen meinen Prinzen, der mich zu Unrecht blutgejagt hat, und verlange Gerechtigkeit!" Dies darfst du rechterdingens fordern! Ebenso wie du deinen Rivalen anklagen kannst oder wen immer, den du nicht aus eigener Kraft besiegen kannst. Du hast ein ANRECHT darauf, und dies darf dir niemand nehmen! (Vorausgesetzt, du hast zwei Fürsprecher, was durchaus bei der Klageerhebung gegen einen Prinzen oder beim Thema Unterstützung für einen angeblichen Diableristen ein Problem sein kann).

"Ein Prinz kann, um mit dem Sabbat oder mit den Anarchen fertigzuwerden, mehr Spielraum bei der Auslegung der Traditionen fordern oder kann eine sich destruktiv auswirkende Auseinandersetzung zwischen zwei mächtigen Ahnen schlichten lassen."

Anmerkung: Gut lesen! Wenn der Prinz – wie er ja immer behauptet – der oberste Ausleger der Traditionen WÄRE und der Grundsatz "Rex viva lex" tatsächlich gälte, warum sollte der Prinz so etwas vor der Konklave einfordern müssen??? Hier wird die Macht des Prinzen entlarvt: Ein Prinz ist nur so mächtig, wie er es durchsetzen kann.

Verweigern ihm die Ahnen oder auch der geschlossene Clan einer Domäne die Treue, ist er im wahrsten Sinne des Wortes "angeschissen".

Die in seiner Domäne lebenden Kainiten sind AUCH "in der Camarilla", wie er – deshalb haben sie in der Konklave das gleiche Stimmrecht, und er als Prinz KEINERLEI Vorrechte! Natürlich wird der Prinz stets VERSUCHEN, sich als Repräsentanten "der Camarilla" darzustellen und Ungehorsam als "Bruch der Tradition der Domäne" zu betrachten. FAKT aber ist, dass spätestens dann, wenn ein ganzer Clan ihm widerspricht, er argumentativ in der Bredouille ist, und somit "Rückendeckung von der Konklave" anstrebt.

Beispiele: Die Tradition der Domäne verlangt im Grundsatz Gehorsam gegenüber dem Herrscher.

Ein Ventruer Prinz verbannt alle Gangrel aus seiner Domäne. Darf er das?

Ein Brujah Prinz behauptet, ein Ventruer hätte versucht ihn zu beherrschen und tötet ihn dafür. Darf er das?

Ein Malkavianer Prinz erklärt, alle Kainiten müssten ihre Schuhe auf dem Kopf tragen. Darf er das?

Die Antwort lautet IMMER:
Wenn er damit durchkommt, ja. Und wenn nicht, dann nicht.

Die Camarilla unterscheidet zunächst und vor allem anderen nach MENSCH und VAMPIR (sie die Jäger, die Herde und Diener, wir die Gemeinschaft der Untoten und ihre geheimen Herrscher). **Alle freigesprochenen Vampire gehören zur Gemeinschaft der BLUTSVERWANDTEN (Kindred) und werden damit respektiert.** Innerhalb der Gemeinschaft gibt es zwar dann noch Unterscheidungen nach Clanen oder nach Alter (das wollen wir nicht vergessen, hüstel), aber dennoch ist selbst der geringste Neugeborene mit seiner Freisprechung ein mündiges Vollmitglied der Gemeinschaft der Vampire und wird als solches geachtet (solange es sich umgekehrt ebenfalls respektvoll verhält).

"Die Konklave kann die Blutjagd auf eine Person ausrufen, auch auf Prinzen, oder besonders mächtige Prinzen absetzen."

Anmerkung: Man beachte: Da steht "die KONKLAVE kann", der Justikar ist nicht erwähnt! Das bedeutet, dass der Justikar auf Zustimmung (und sei es schweigende) der Versammlung angewiesen ist. Ein Justikar könnte gegen den Willen der Mehrheit der Versammelten keine persönliche Vendetta gegen einen anderen Kainiten verfolgen (in der Theorie. In der Praxis müsste sich zeigen, ob sich jmd. traut, den Justikar der Verfolgung einer Vendetta zu beschuldigen).

"Das Recht, sich eines Prinzen zu entledigen, ist eines, das die Camarilla sehr straff reglementiert, und ein Justikar kann einen Prinzen zwar nicht einfach so absetzen, kann aber einzig und allein zu seiner Absetzung eine Konklave einberufen."

Anmerkung: Hier wird die volle Widersprüchlichkeit der Camarilla offenbar. EINERSEITS gibt es die Konklave, damit die der Camarilla schädliche Ungerechtigkeit und Willkür eines Prinzen eingedämmt oder dieser beseitigt werden kann, umgekehrt BRAUCHT die Camarilla aber auch die Prinzen, um in den Domänen Ordnung zu schaffen, und darf darum nicht jeden Prinzen einfach so absetzen. In diesem unklaren Spannungsfeld entwickelt sich die Politik der Camarilla – GERADE auf einer Konklave – und diese unklaren Verhältnisse sind der wahre Kern aller Intrigen und Plots unseres Spiels! Seid herzlich dazu eingeladen!

"Alles, was zu einem schwerwiegenden Maskeradebruch führen würde, muss von der Konklave diskutiert und beschlossen werden, um zukünftige Bestrafungen zu vermeiden. Die Konklave legt die sechs Traditionen aus und kann Zusätze machen oder Präzedenzfälle schaffen."

Anmerkung: Die Wichtigkeit der Konklave kann gar nicht oft genug betont werden. Das Schaffen von PRÄZEDENZFÄLLEN z.B. bedeutet, dass eine Sache, die einmal von einer Konklave so entschieden wurde, das nächste Mal schlecht anders entschieden werden kann.

Deshalb gilt jedes Urteil der Konklave nicht nur für "hier und jetzt", sondern soweit es unser Spiel betrifft für die gesamte Zukunft der C:SN (mit Ausnahme möglicherweise, wenn der Justikar irgendwann wechseln sollte)!

Entscheidet die Konklave z.B., dass die Diablerie – wie es der Justikar von Trotta ja bereits mehrfach andeutete und gerne grundsätzlich haben würde – PRINZIPIELL IMMER ein Verbrechen

darstellt, dass völlig unentschuldig ist und auch nicht als Belohnung für den Vollzug einer Blutjagd erlaubt werden darf, so ist zumindest stark ANZUNEHMEN, dass Prinzen, die dies ignorieren, spätestens bei der nächsten Konklave angeklagt und möglicherweise – abhängig von den politischen Faktoren wie Macht des Prinzen, Einfluss in der Camarilla etc. – sogar zum Tode verurteilt werden.

Dies ist der Grund, warum derzeit alle Ahnen mit Hochspannung auf den Fall Darwin Arrum blicken, der in Verteidigung seiner Domäne mehrere Setiten diablerierte. Ein Fall, der unter GARANTIE auf der Konklave angesprochen werden wird.

„Viele Prinzen verlangen inzwischen, dass ihnen für den Umgang mit ungebärdigen Kainskindern bestimmte Zugeständnisse gemacht werden, die zu Traditionsbrüchen führen könnten.“

Anmerkung: Dies bezieht sich unter anderem auf die Auslegung der Tradition, dass nicht "der Ahn" (also z.B. der Erstgeborene des Clanes in der Domäne) das Recht auf Erlaubnis zur Erschaffung eines Kindes besitzt, sondern alleine der Prinz. Das ist heute allgemeine Praxis, aber das war keinesfalls immer so! Wie gesagt: Das Amt des Prinzen gibt es erst seit Mitte des 18. Jahrhunderts, d.h. die erste Generation, die es wirklich gar nicht anders kennt, ist heute nichtmal Ahn, sondern nur Ancilla.

ALLE Ahnen kennen auch Zeiten, wo die Angelegenheiten der Kainiten anders geregelt wurden.

„Ein Kainskind, gegen das auf einer Konklave verhandelt wird, kann gegen den Richtspruch Berufung einlegen, indem es ein Gottesurteil verlangt.“

Anmerkung: Merkt euch das gut, wenn ihr selbst durch die Konklave oder den Justikar verurteilt werdet! Und bedenkt es, wenn ihr glaubt, durch sicheres Todesurteil gegen einen Feind diesen sofort loswerden zu können – es mag gut sein, dass ihm eine Fortexistenz zur Erfüllung einer Queste zugebilligt wird!

„Diese Gottesurteile können buchstäblich jede Herkulesarbeit oder Queste mit vorgegebenem Zeitlimit sein. Wenn die Bedingungen des Gottesurteils nicht zur Zufriedenheit erfüllt werden, kann der Justikar jede beliebige Strafe verhängen. Sollte das Verbrechen als zu schwer angesehen werden, um dem Angeklagten ein Gottesurteil zuzugestehen, kann er von seinem Ankläger zum rituellen Duell gefordert werden.“

Anmerkung: Der Ablauf ist also wie folgt:

- (1) Der Ankläger erhebt Anklage
- (2) Der Justikar bzw. die Versammlung fällt ein Urteil
- (3) Der Angeklagte KANN ein Gottesurteil fordern, um die Strafe zu verhindern.
- (4) Der Ankläger KANN das Gottesurteil durch Duell verhindern.

Der Justikar kann nicht das Gottesurteil abschlagen (er kann es nur unschaffbar machen ("Herkulesarbeit") oder – im Falle, dass "die Konklave" als Ankläger betrachtet wird, fragen, ob nicht jemand das Gottesurteil per Duell verhindern möchte – notfalls auch ER SELBST).

„Wie beim Gottesurteil kann dann alles mögliche passieren – ein Duell mit rituellen Waffen, eines, bei dem beide Gegner mit verbundenen Augen kämpfen, eines, bei dem der Einsatz von Disziplinen untersagt ist etc.“

Anmerkung: So, bisher war alles reine Theorie, also die Basis des Rechtes der Konklave. Nun kommen wir zur Praxis:

„Nach einer Konklave belohnen Prinzen oft die, die für sie gestimmt haben, und bestrafen die anderen.“

Anmerkung: AHA! Machen wir uns nichts vor: Ihr spielt eure Charaktere in 1 Domäne, und müsst daher – sofern ihr den Prinzen nicht auf der Konklave tatsächlich loswerdet – mit dessen Launen und Rachegeleuten leben. Auf der Konklave HÄTTET ihr zwar die Macht, dem Prinzen einen Denkkettel zu verpassen, aber ihr müsst auch daran denken was wird, wenn die Konklave dann vorbei ist! Die Angst vor Repressalien des Prinzen wird in der Regel verhindern, dass der Prinz von seinen eigenen Untertanen auf der Konklave verurteilt wird. Und hier kommt der wunderbare Grund, warum es sinnvoll ist, sich um die überregionalen Geschäfte zu kümmern und in der C:SN aktiv überregional zu spielen:

Auf der Konklave stimmen ja nicht nur die Mitglieder EURER Domäne ab, sondern die Mitglieder ALLER Domänen. Solange ihr sicherstellen könnt, dass 3-4 Kainiten von außerhalb, denen der Zorn eures Prinzen herzlich WURSCHT sein kann, in eurem Sinne abstimmen, könnt ihr selbst ganz bequem heuchlerisch FÜR euren Prinzen stimmen und so den Allerwertesten retten. Auf der aufkommenden Konklave werden DIEJENIGEN Clane, Fraktionen und einzelnen Kainiten darum die meiste Macht haben, die bislang am Intensivsten in der C:SN in verschiedenen Domänen gespielt haben

oder AUF DEM CLANTREFFEN VOR DER KONKLAVE entsprechende Über-einkünfte haben erzielen können (ggf. auch in Absprache mit einem anderen Clan). **Hier verbirgt sich auch der Sinn des Patrizier- und Plebejerbundes!** Angenommen, Brujah X will Ventruer-Prinz Y auf der Konklave stürzen lassen. Er selbst hat nur 1 Stimme, der Prinz hat die Gegenstimme, macht schonmal +/- 0. Der Prinz hat seine Domäne hinter sich, weil die sich nicht traut gegen ihn zu stimmen, sagen wir das macht 10 Stimmen (die Delegation auf der Konklave) + nochmal weitere 20 von anderen anwesenden Alliierten und Arschkriechern. Wenn Brujah X nun seinen Clan dazu bringt, für ihn zu stimmen, hätte er sagen wir 20 Stimmen – einige, aber nicht genug. Funktioniert aber das Plebejerbündnis und stimmen die anderen zwei Clane (Malkav und Nosferatu) ebenfalls für den Brujah, sind es vielleicht 60-70 Stimmen! **Achtung!** Das Spiel funktioniert in zwei Richtungen – ein starker Patrizierbund kann alle Vorhaben der Plebejer blockieren, ebenso wie diese alle Vorhaben der Patrizier blockieren können. Entscheidend sind MASSE und GESCHLOSSENHEIT beider Bünde.

„Manche Vampire ahnen den Zorn des Prinzen voraus, regeln ihre Angelegenheiten und versuchen auf der Konklave schon, ihre neuen Lebensumstände klarzumachen.“

Anmerkung: Na holla, was heißt das denn? Nun, nichts anderes als: „Ich X erhebe Anklage gegen meinen Prinzen Y, und weil dieser Tyrann mich töten wird, wenn Ihr, werter Justikar, ihn nicht vernichtet, habe ich hier schonmal meinen Koffer dabei und erbitte demütigste

Aufnahme in einer anderen Domäne. Ich riskiere alles, indem ich hier vorspreche, hoffentlich ist es die Sache wert und ihr urteilt gerecht.“ Da Umzug in eine andere Domäne für viele von uns ein gewisses Offplay-Hindernis darstellt, könnte der Satz auch lauten: „Werter Justikar, ich diene der Camarilla und erhebe darum Anklage gegen meinen Prinzen X. Ihr wisst, ich riskiere alles damit, und so erbitte ich euch, nach dieser Konklave ein Auge auf mich zu haben, und ich erbitte von den Ahnen meines Blutes, dass sie auf mich achtgeben und mich schützen vor der Rache meines tyrannischen Prinzen.“

Eine durchaus effektvolle Drohung, besonders wenn der Justikar oder andere Ahnen den Prinzen auf der Konklave noch warnen, dass er nochmal davongekommen ist, aber nun beobachtet wird.

Eine Warnung: Der Justikar wird nur in Ausnahmefällen einen nicht anwesenden Prinzen absetzen können („straffes Reglement“). Eine Vertagung auf die nächste Konklave könnte sich aber fatal für jene auswirken, die bezüglich ihrer Pläne den Prinzen betreffend vorschnell die Hosen runtergelassen haben.

„Andere nutzen die Gelegenheit, sich so sehr Liebkühd zu machen wie möglich, in der Hoffnung, ihre Loyalität würde belohnt.“

Anmerkung: Machen wir uns nichts vor: Dies wird die Mehrzahl der Kainiten sein.

„Nicht jede Konklave, die einberufen wird, ist eine Krisensitzung. Manche Justikare halten einmal jährlich eine Konklave ab, damit alle Kainskinder, die daran teilnehmen, Gelegenheit haben, sich zu treffen und über die Angelegenheiten des letzten Jahres zu reden

PROZEDERE

Was die Camarilla ist? Manchen Vampiren zufolge nicht viel. In der Theorie ist sie die Dachorganisation aller Vampire, die sich dem Erhalt der Maskerade verschrieben haben.

In Wirklichkeit umfasst sie nichtmal die Hälfte aller Clans und daneben nur einige Mitläufer. Worum es geht in der Camarilla? Um den Erhalt des Gleichgewichtes. Darauf zu achten, dass wir in der Herde nicht Amok laufen.

- Erschaffer zu seinem Kind

frei nach dt. Vampire Grundregelwerk, S.14

Die Konklave in Saarbrücken ist eine Premiere für uns alle – Spieler wie Spielleiter. Um nicht zuviel Verwirrung aufkommen zu lassen und dem ganzen Ablauf ein gewisses Gefüge zu geben, stellen wir hier einige Abläufe und Formalitäten vor, die uns allen Orientierung geben sollen und die inplay "üblich" bei der Konklave sind (auch wenn die bisherigen Live-Konklaven des GBoD anders verlaufen sind; wir sind schließlich die C:SN und hätten gerne mehr Beteiligung von SCs, statt euch einfach nur dröge Streitgespräche von SL-NSCs gegeneinander vorzuspielen (auch wenn auch dies selbstverständlich vorkommen muss und dementsprechend auch wird)).

Unser Ziel ist es dabei, die Konklave so realistisch wie möglich ablaufen zu lassen, auf dass wir alle ein tieferes Verständnis vom Status Quo der deutschen Camarilla – sprich: der durch die Spieler und Spielleiter der C:SN gemeinsam geschaffenen Spielrealität – erhalten, auf dem wir die Definition dessen, wie "unsere" Camarilla nun "IST", weiter aufbauen können.

Etikette

Zum Anspruch auf Realismus zählt zunächst einmal, dass ALLE Charaktere – auch die NSCs – inplay VOLL auf das reagieren dürfen, was geschieht. Wer steifbeinig und stolz erhobenen Hauptes auf den Justikar zuschreitet und ihm ein "Hi, Justikar, ich bin der Schorsch" entgegenschleudert, wird zwar nicht unbedingt getötet (außer ggf. von den beiden, die seinen Redeantrag unterstützt haben), aber der Justikar wird dem Antragsteller nicht gerade geneigt sein. Im Gegenteil.

Die SCs stehen wie die NSCs auf der Konklave unter keinem speziellen Schutz. Wer den Justikar anpisst, darf sich nicht wundern, wenn der Dar-

Durch die Macht jedes einzelnen Charakters – NSC wie SC – und das Rede – und Stimmrecht absolut jeden Teilnehmers der Konklave werdet ihr alle – auch DU! – am Abend der Konklave Spielrealität erschaffen und somit zu einem gewissen Teil SL sein. Bitte sei dir dieser nicht eben kleinen Verantwortung stets bewusst.

Soll das heißen, dass die ganzen Fälle nicht im voraus mit dem Justikar-Darsteller abgesprachen sind?

Exakt das heißt es! Denkt an Lübeck: Auch dort war der Kampf der Gangrel nicht vorabgesprachen. In der C:SN hat JEDER Spieler die Möglichkeit, "Geschichte" zu machen. Dass dies umgekehrt mit hohem Risiko verbunden ist, ist klar – aber sonst wäre es wohl auch nicht spannend, oder?

steller des Justikars diesen SC schikaniert oder auch abstraft, und eure SL wird euch da nicht schützen! Umgekehrt stellen sich alle anwesenden NSCs GENAU SO wie die SCs vor das Gericht der Konklave, und kein SL ruft für seinen Lieblingsschar eine rosa Wolke herab, auf der dieser kurz vor seinem Tod davonschwebt.

WARNUNG! Unterdesse Neonaten von den Ahnen und dem Justikar gegebenenfalls wegen ihrer geringen Erfahrung inplay nachsichtig behandelt werden, können die Ahnen Frechheiten von Ancillae nicht als "Versehen" abtun, sondern müssen inplay Bösartigkeit und Absicht unterstellen. Alle Ahnen-Darsteller

werden sich zwar bemühen, min. EINE Warnung zu geben ("Seht euch vor, Jungspund...") um euch ein Sicherheitsnetz zu geben, Ancilla-Spieler müssen sich aber darüber im klaren sein, dass dieses Sicherheitsnetz für sie nicht noch einen doppelten Boden hat (außer ggf. wenn derjenige Malkavianer ist, aber auch DER sollte seinen Clansvorteil nicht überstrapazieren! ("Last warning, crook!")).

Das ist der Preis, den man für ältere Vampirrollen nunmal zahlen muss.

Ohne "offplay Rücksicht-auf-SC-nehmen-Bonus" ist es in eurem DOPPELTEN eigenen, tiefsten Interesse, wenigstens gegenüber denjenigen, von denen ihr etwas WOLLT, die korrekte Etikette zu beachten. Wollt ihr etwas vom Justikar, z.B. dass er euch nicht hinrichten lässt, wäre es gut, ihn seeehr höflich zu behandeln. Wollt ihr etwas von "der Konklave", so bedeutet dies, dass ihr sorgsam den Eindruck vermeiden müsst, einer ganzen Gruppe von Anwesenden eine Abfuhr erteilen zu wollen.

Wer, weil er ihn anklagt, EINEN Ahnen unhöflich behandelt, sollte ganz ganz klar machen, dass sich dies völlig allein nur auf DIESEN EINEN Ahnen bezieht, und der Charakter gegenüber allen anderen Ahnen eine förmlich gottesfürchtig demütige Verehrung praktiziert. So werden gegebenenfalls sogar Ahnen (nebst aller sie umgebenden Schleimer) für dich stimmen, unterdessen die Ahnen sonst – wenn sie in deiner Anklage eine Klage gegen "die Ahnen" sehen – geschlossen für deinen Gegner stimmen werden! Stell IMMER klar, wer dein Feind ist, und dass du im Herzen der größte Fan der Camarilla bist, den es je gegeben hat. (Es sei denn du bist Prinz, in welchem Fall du sagen kannst, dass die Camarilla ohne deinen starken Arm NICHTS wäre, und dass es darum eine Unverschämtheit ist, deinem Wort nicht sofort zu folgen). **Infos zur Etikette findest du in der Dateiablage der Yahooogroup csn-news sowie auf den Websites verschiedener Domänen der C:SN (u.a. Berlin und Saarbrücken).**

Eine Sache noch zum Thema Justikar:
Vampir-Ahnen im Film wirken immer ungeheuer machtvoll und furchteinflößend,

denn das ganze Licht ist auf sie abgestimmt und ihre Titelmusik begleitet sie die ganze Zeit. Ein live gespielter Ahn ist aber "auch nur ein Spieler", und daher umso stärker auf das gute Rollenspiel aller anderen angewiesen. Natürlich ist es "taff" und "cool", einfach mal nicht niederzuknien, wenn der Justikar vorbeigeht (hö,hö,hö) – er wird dir deshalb schon nicht die Rübe abschlagen lassen (oder?). Aber es ist auch aus Rollenspielsicht Scheiße, und zwar nicht "für den blöden Justikar-Spieler" (der sich den ganzen Abend tierisch den Arsch aufreißt, um uns ne gute Show zu machen), sondern für ALLE Spieler, die niedergekniet sind und ne schöne Szene mit dem Justikar haben wollten! Warum spielen wir denn? Wir wollen uns doch auf der Konklave der Illusion hingeben, ein Hof untoter Bestien zu sein. Dazu gehört aber auch, dass man die Jahrhunderte älteren Ahnen fürchtet, und von allen Ahnen an diesem Abend den JUSTIKAR, der über Leben und Tod jedes einzelnen entscheiden kann, sogar deines Prinzen und deines Erschaffers oder Erstgeborenen, ja, über den Stand deines ganzen Clanes in deiner Domäne, am ALLERMEISTEN fürchtet. Dein Charakter hat inplay NICHTS zu gewinnen, wenn er den Respekt verweigert – sogar sein eigener Clan wird ihm eine Kopfnuss geben und fragen, was diese blöde Scheiße gerade sollte, die im schlimmsten Fall den ganzen Clan die Gunst des Justikars auf der Konklave gekostet hat – aber dafür riskiert er ALLES zu verlieren. Gib dich der Illusion des Spieles hin und versuche mit deinem Gebaren die ungeheure Macht des Justikars zu unterstützen, und umso schöner wird der Abend für uns alle werden. Danke!

Rederecht

Wenn du etwas vorzubringen wünschst, organisiere möglichst bevor du dich meldest, wer deinen Redeantrag unterstützt.

Trittst du vor um deine Sache vorzubringen, sollten deine beiden Unterstützer mit dir zusammen vortreten und etwa 1 Schritt hinter dir stehenbleiben.

Auf Aufforderung des Justikars oder nachdem Ruhe geschaffen wurde stellst du dich und deine beiden Fürsprecher der Versammlung vor, ehe du zum Grund deines Vortretens kommst.

Ein Intro könnte in etwa so lauten:

"Ich bin (Name), (Stand) des Clanes (Clan), (Amt so vorhanden, sonst Angabe "Gast in der" oder "Bürger/Bewohner/Kainskind der") der Domäne (Domäne), und ich verlange Gerechtigkeit von der Versammlung (verlange von der Versammlung angehört zu werden / erlebe den Rat der Versammlung / erbitte das Wort an den Justikar richten zu dürfen).

Mein Wort unterstützen (Name), (Stand) des Clanes (Clan), (Amt so vorhanden, sonst Angabe "Gast in der" oder "Bürger/Bewohner/Kainskind der") der Domäne (Domäne) und (Name), (Stand) des Clanes (Clan), (Amt so vorhanden, sonst Angabe "Gast in der" oder "Bürger/Bewohner/Kainskind der") der Domäne (Domäne) (wobei der Redner auf beide deutet, die entsprechend ihrem Stand sich verbeugen)."

Ausgefüllt also zum Beispiel:

"Ich bin Karl, Neonate des Clanes Malkav, Kainskind aus der Domäne Bremen, und ich erlebe Gerechtigkeit von der Versammlung. Mein Wort unterstützen zu meiner Linken der Freiherr von Schwarzentann, Ancilla des Clanes Malkav, Erstgeborener der Domäne Kufstein, und zu meiner Rechten mein eigen Kind Sabrina, die am letzten Wochenende vor dem Prinzen der Domäne Hamburg zum Neonaten freigesprochen wurde."

Es ist vor der Etikette absolut notwendig, dass du dich – auch als geladener Zeuge oder zur Aussage Aufgerufener selbst kurz vorstellst. Sei IMMER darauf vorbereitet, vom Justikar gefragt zu werden "WER BIST DU?", und darauf der Etikette nach korrekt zu antworten mit NAME, STATUS, CLAN und DOMÄNE. Es ist absolut PEINLICH und hält alles nur auf, wenn der Justikar dir jede Info einzeln aus der Nase ziehen muss. Es kann nicht schaden, den Einfluss und die Macht der Unterstützer auszuführen. In jedem Fall muss klargestellt werden, dass Redner wie beide Unterstützer mindestens Neonaten sind, denn Kinder haben keine Rechte vor der Camarilla und dürfen natürlich nicht reden.

Was mache ich, wenn mein Prinz mich ungerechtfertigt zum Kind erklärt hat?

Du wirst deine Klage durch jemanden vertreten lassen müssen, der für dich spricht. Zusammen mit zwei Fürsprechern für diesen brauchst du also DREI Kainiten, die bereit sind deinen Fall zu unterstützen. Wichtig ist, dass du selbst nur dann reden darfst, wenn dein Vertreter dir das Wort übergibt und dir erlaubt, sein Rederecht auszuüben.

Bekommt mein Widersacher, der Angeklagte, automatisch Rederecht?

Nein. Nur, wenn du oder der Justikar ihm eine Frage zur Sache stellst, er also eines eurer Rederechte benutzen darf, kann er reden. Der Justikar mag aber durchaus sein eigenes Rederecht grundsätzlich dem Angeklagten geben, auf dass dieser sich wehren kann. Natürlich kann der Angeklagte sich jederzeit erkundigen, ob es nicht zwei gibt, die ihn unterstützen, und somit ein eigenes Rederecht erwerben.

Zwischenrufe sind im übrigen zwar formell nicht erlaubt, aber es wird durchaus keiner dafür hingerichtet. Bis der Justikar dir gezielt ob deines Betragens eine "letzte Warnung" ausspricht, bist du gerne dazu eingeladen, im Bedarfsfall was zwischenzurufen (so hätten wir dann eine schöne Geräuschkulisse, die "die Stimmung der Versammlung" für oder gegen einen Antragsteller deutlich macht, noch ehe es zur Abstimmung kommt). Zurückhaltung ist fein – und langweilig. Aktives, expressives Spiel ist viel geiler. ;-) (Trotzdem dann die Warnung des Justikars beachtet, wenn man zu weit geht, gell!)

Kann ich mein Rederecht an jeden beliebigen übertragen?

Sofern es um deine eigene Sache geht, ja. Ankläger wie Angeklagter (sofern letzterer Rederecht besitzt) können Aussagen von anderen Kainiten erbeten und diesen somit das eigene Rederecht übertragen. Ist ein bisschen wie vor Gericht, wo Ankläger wie Verteidiger Zeugen vorladen und diesen somit gestatten, zum Richter und zur Versammlung zu sprechen.

Abstimmungen

Auf der letzten deutschen Konklave wurde nicht eine einzige Abstimmung durchgeführt und alle Fälle alleine durch den Justikar entschieden. Dies muss auf der kommenden Konklave keineswegs so sein.

Wichtig für die Art der Entscheidung ist, ob der Ankläger Gerechtigkeit "vom Justikar" oder "von der Versammlung" verlangt.

Fordert er ein Urteil "des Justikars", so wird dieser sich selbst dieses Urteil bilden und selbst eine Strafe verhängen.

Fordert er ein Urteil "der Versammlung" bzw. "der Konklave", so wird dieses per Handzeichen der Versammelten gefällt. Ein Detailurteil wird dann gegebenenfalls durch den Justikar formuliert.

Außerdem kann der Justikar jederzeit ein Urteil, statt es selbst zu fällen, durch die Konklave fällen lassen. Er wird dies vor allem in brisanten Fällen tun, wo er befürchten muss, der Parteilichkeit verdächtigt zu werden, oder aber in den Fällen, wo es um Grundsatzenscheidungen der Camarilla geht.

Beispiel: Diablerie. Dass von Trotta kein Fan der Diablerie ist, dürfte sich herumgesprochen haben. Wird ihm der Fall eines Diableristen präsentiert, so kann von Trotta auf seiner Konklave entweder diesen direkt verurteilen und somit einen weiteren Präzedenzfall schaffen, oder aber er lässt den Diableristen durch die Versammlung verurteilen.

Letzteres birgt zwar das Risiko, dass die Konklave den Angeklagten freispricht, aber WENN sie den An-

geklagten verurteilt, so ist damit eine generelle Richtungsentscheidung der deutschen Camarilla getroffen worden, die alle Prinzen umso mehr fürchten müssen.

Ein Urteil eines Justikars kann fehlerhaft sein und ein Prinz kann sich herumdrücken damit, dass ein anderer Justikar es schonmal anders beurteilt hat. Das Urteil "der deutschen Konklave" allerdings ist nunmal DIE ENTSCHEIDUNG DER CAMARILLA, und damit für jeden Prinzen dieses Gebietes bindend – alleine schon, da man weiß, dass ALLE Kainiten des Landes das Urteil gefällt und ALLE einen Bruch desselben darum nicht billigen und hinnehmen werden und auf der nächsten Konklave vorr. wieder genauso entscheiden werden.

Sollte ich ein Urteil des Justikars oder das Votum der Versammlung fordern?

Hm. Schwer zu sagen. Wenn du weißt, dass du wenige deines Clanes und wenig weitere Alliierte hinter dir hast, der Angeklagte aber einflussreich ist, bist du in jedem Fall besser dran, wenn du den Justikar entscheiden lässt. Wenn du umgekehrt aber vermutest, der Justikar würde dein Vorhaben nicht gutheißen (z.B. "weil er Ventrue und du Brujah bist"), so wirst du wohl die Versammlung um eine Entscheidung bitten.

Justikarsfriede

Findet die Konklave in einem Elysium statt? Hm. Das wäre angesichts des Umstandes, dass dort zuweilen etwas gewalttätige Urteile gefällt werden, etwas widersinnig, oder?

Auf der Konklave herrscht der sogenannte Justikarsfriede. Dieser besagt im wesentlichen, dass der einzige, der auf der Konklave Gewalt üben bzw. die Ausübung von Gewalt gestatten darf der Justikar ist, und dass jede andere Form von Gewalt zu unterbleiben hat.

Der Justikar gestattet üblicherweise folgende Arten von Gewalt:

JUSTIKARSGEWALT: Der Justikar darf jederzeit selbst Gewalt üben.

ARCHONTENGEWALT: Die Archonten des Justikars dürfen meist ebenfalls Gewalt üben – allerdings ist es schon vorgekommen, dass ein Archont, der es mit dieser Freiheit zu weit nimmt, vom Justikar auf

Bruch des Justikarsfriedens angeklagt und sogar hingerichtet wurde.

RICHTPLATZGEWALT: Einige Justikare deklarieren zu Beginn der Konklave einen Duell- oder Richtplatz, auf dem die Ausübung von Gewalt gestattet ist.

Natürlich steht es dem Justikar frei, weiteren Kainiten die Ausübung von Gewalt zu gestatten (z.B. in Form von Helfern der Archonten) oder sogar allen Kainiten diese zu erlauben (z.B. durch Befehl, einen Verurteilten an der Flucht zu hindern) – die angegebenen Fälle bezeichnen nur jene 3 Arten von Gewalt, die der Justikar ÜBLICHERWEISE erlaubt.

Anmerkung: Nochmal zur Erinnerung:

(1) Ein Blutgejagter erscheint auf der Konklave.

(2) Er ist durch den Justikarsfrieden und die KONKLAVE geschützt ("JEDER darf erscheinen!") und ist vollwertiger Teil der

Versammlung inklusive Rede- und Stimmrecht.

(3) Wenn Anklage gegen ihn erhoben wird (was min. die Kainiten der Domäne, in der er blutgejagt ist, tun sollten, es sei denn sie legen Wert darauf von ihrem Prinzen echten Ärger zu bekommen) steht ihm eine Verhandlung zu.

(4) Wenn der Justikar oder die Versammlung ihn verurteilen bzw. die Blutjagd bestätigen, wird der Justikar ihn ergreifen lassen (üblicherweise von den Archonten, im Falle mächtiger Kainiten auch durch die Versammlung) und vernichten lassen.

Wichtig ist, dass auch ein Blutgejagter nur dann auf der Konklave gejagt bzw. vernichtet werden darf, wenn er durch diese Konklave bzw. den Justikar or-

dentlich verurteilt wurde (wieviele Prinzen ihn bereits für blutgejagt erklärt haben, tut überhaupt nichts zur Sache). Solange der Gejagte den Justikarsfrieden achtet, wird dieser auch ihm gegenüber geachtet werden. So einfach ist das.

Umgekehrt sollte eine Blutjagd durch die Konklave oder den Justikar bestätigt oder ausgerufen werden, so wäre der Prinz ein Narr, der diese Blutjagd zukünftig nicht unterstützt, ja, er kann dafür sogar auf einer späteren Konklave angeklagt werden!

(Und nein, Lady Visconti, Justikar von Trotta hat NICHT die Diablerie bei seiner Blutjagd auf den Vicomte de Lantreuil erlaubt ;-)

NACHWORT

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

Vielleicht hat dieser kleine Exkurs zum Thema Konklave 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.