

Das Haus des gehörnten Mondes

Eigenwahrnehmung.....	4
Spielansätze.....	4
Hüter und Bewahrer.....	4
Sucher.....	5
Die vampirische Seele.....	5
Die Beziehung zum Ahnen.....	6
Hausstruktur.....	6
Häuserfragebogen.....	8
Regeln.....	8
Welche Gesetze oder Traditionen erkennt das Haus an?.....	8
Welche weiteren Regeln darüber hinaus gibt es im Haus?.....	8
Wie werden die Regeln intern durchgesetzt?.....	9
Welche Strafen kennt das Haus?.....	9
An welche Gesetze, Traditionen oder Regeln müssen sich Gäste halten?.....	9
Blut und Bestie.....	9
Wie steht das Haus zu Menschen?.....	9
Wie steht das Haus zu Ghulen?.....	9
Wie steht das Haus zur Bestie und zur Raserei?.....	9
Wie wird mit gegenseitigem Trinken und Blutsbändern umgegangen?.....	9
Einladung.....	9
Wie sieht eine durchschnittliche Einladung dieses Hauses aus?.....	9
Welche besondere Einladung des Hauses findet regelmäßig im Jahr statt?.....	9
Welche Gäste bevorzugt das Haus? Was steuern diese zur Einladung bei?.....	9
Was würde eine Persona non grata ausmachen?.....	10
Etikette.....	10
Welche Höflichkeitsformen werden von Hausmitgliedern erwartet?.....	10
Welche Sanktionen gibt es bei Übertretung der Etikette?.....	10
Wie werden Maskerade und Etikette in Anwesenheit von Menschen gewahrt?.....	10
Wie steht das Haus zum Duellwesen?.....	10
Welchen Status haben Gäste für das Haus?.....	10
Konformität.....	10
Gibt es (gemeinsame) Erkennungszeichen (Kleidungsstil, Farben, Symbole, Begrüßungsformeln)?.....	10
Wie ist das Verhältnis zwischen Haus und Individuum? Welche Pflichten haben die Mitglieder?.....	11
Welche ritualisierten Handlungen nimmt das Haus regelmäßig vor?.....	11
Wie sieht ein hausinternes Treffen aus?.....	11

Ahn.....	11
Wie wird zwischen Neonaten und Ahn kommuniziert?.....	11
Wie steht der Ahn zu den Mitgliedern des Hauses?.....	11
Hierarchie.....	11
Welche Hierarchien gibt es im Haus?.....	11
Wie drückt sich der interne Rang aus?.....	11
Wie steigt oder fällt man im Rang?.....	12
Welche speziellen Ämter oder Aufgaben gibt es innerhalb des Hauses?.....	12
Ausbildung.....	12
Wie werden Kandidaten für das Haus ausgewählt? Wie tritt man dem Haus bei?...	12
Welche Bildung erhalten frisch geschaffene Küken vom Haus?.....	12
Gibt es gemeinsame Übergangsriten? (Erschaffung, Freisprechung, etc.).....	12
Wie teilen die Älteren ihr Wissen mit den Jungen?.....	12
Welche Themen sind im Haus ein Tabu?.....	12
Geheimnisse.....	13
Von welchen hausinternen Vorgängen wissen Außenstehende nichts?.....	13
Welche dunklen Geheimnisse hütet dein Haus, die niemals öffentlich werden dürfen?.....	13
Geschichte des Hauses des Wenden.....	14
Die graue Vorzeit (ca. bis 1150).....	14
Das finstere Mittelalter (ca. 1150 bis 1450).....	14
Doch schweig ich noch von dem, was ärger als der Tod, Was grimmer denn die Pest, und Glut und Hungersnot (ca. 1450 bis 1700).....	15
Eine Armee, die einen Staat besitzt (ca. 1700 bis 1800).....	16
Revolutionäre Zeiten, biedere Männer (ca. 1800 bis 1870).....	17
Ein Plätzlein an der Sonn' (ca. 1870 bis 1920).....	18
Blutige Peitschen knallen auf das goldene Pflaster (ca. 1920 bis 1945).....	19
Auferstanden aus Ruinen und dem Gestern zugewandt (ca. 1945 bis 1965).....	19
Macht kaputt, was euch kaputt macht (ca. 1965 bis 1990).....	20
Eine neue verlorene Generation (ca. 1990 bis 2020).....	21
Die Ältesten Berlins.....	23
Das Elysium.....	24
Grundsätzliche Regeln des Elysiums.....	24
Doppelt und dreifacher Friede.....	25
Die Notwendigkeit der Heiligkeit des Elysiums.....	26
Bruch und Gefährdung des Elysiums.....	26
Verschiedene Arten des Elysiums.....	27
Das temporäre Elysium.....	27

Das feste Elysium.....	27
Der Hüter der Elysien.....	28
Erwartungen an den Hüter des Elysiums.....	29
Ressourcen des Hüters.....	29
Schindluder im Elysium.....	30
Was alle tun, aber niemand zugibt.....	30
Warum die Hauslosen das Elysium nicht nutzen?.....	30
Der dumme Spekulant, der Hüter geworden war.....	31
Das “versehentlich” verschüttete Glas Blut.....	31
Ein ko(s)misches Elysium.....	32

Eigenwahrnehmung

Im Gegensatz zum Klischee, wie andere Häuser das Haus des gehörnten Mondes sehen, ist es gar nicht so rückständig und ewiggestrig. Das Haus hat viele Rückschläge hinnehmen müssen und dennoch steht es seit Jahrhunderten.

Und das funktioniert nur, indem es sich den Veränderungen durch die Zeit anpasst. Jede neue Generation von Vampiren bringt ihre eigenen Ansichten, Techniken, Philosophien mit in das Haus und hilft damit, dass es für einige Jahrzehnte weiter überlebt.

Es kann sein, dass das Haus sich nur sehr langsam an die Veränderungen anpasst, aber es bleibt sich dabei immer selbst treu. Oder anders ausgedrückt: "Das Haus des gehörnten Mondes rennt nicht blindlings jedem neuen Trend und Mode hinterher". "Mit Zurückhaltung beobachtet es den Fluss der Zeit und passt sich ggf. seinen Windungen an, anstatt sich in seine reißenden Strömungen zu werfen."

Lieber noch einen Moment länger auf den perfekten Augenblick warten, bis man zuschlägt. Lieber noch einmal skeptisch hinterfragen und prüfen, bevor man sich auf einen Handel einlässt.

Die abwartende Zurückhaltung und Widerstandsfähigkeit ist ihre Stärke. Auf der anderen Seite wird Widerstand auch zur Sturheit und einem negativen Konservatismus.

Spielansätze

Wie bei den anderen Häusern auch soll es verschiedene Spielansätze geben, die gut zum Haus passen.

Hüter und Bewahrer

Der Ansatz ist hierbei durchaus breit gefächert.

Es kann sich dabei um den Schutz des eigenen Hauses, der Domäne als auch der eigenen Mitglieder handeln. Aber auch Bewahrer von altem und neuem Wissen, die alte Bücher, Artefakte und Akten in sicheren Zufluchten aufbewahren und dafür sorgen, dass sie so lang wie möglich erhalten bleiben.

Auch Personen, die gern in einer Rolle als Heiler und Helfer sehen oder einfach als Beschützer für diejenigen, die sich nicht selbst schützen können.

Es ist ein Ansatz für Wächter_innen, Bodyguards, Archivare_innen, Ärzte_innen, Elternfiguren.

Passend für Charaktere mit Seelenstärke oder anderen Kampfkraften, wenn sie eher zur Verteidigung eingesetzt werden. Entsprechenden Blut- oder Vergessensmagie, die der Verteidigung oder Heilung dienen. Einige Kräfte aus der Tierhaftigkeit sind hier auch hilfreich.

Sucher

Wissen ist Macht. Das Haus sucht nach Wissen, was in den vergangenen Jahren durch Kriege und andere Katastrophen verloren ging. Wissen über Blutmagie, das Vergessen als auch jegliche andere okkulten Informationsquellen zu Magie, Vampiren und alle anderen Wesen der Dunkelheit. Auch die direkte Kommunikation mit Geistern, Blutmagie- und Vergessensrituale, etc. sind akzeptierte Methoden um den eigenen Horizont zu erweitern. Das soll nicht heißen, dass man Blut- und Vergessensmagie nur in diesem Haus findet. Andere Häuser haben auch ihre Tremere und Hekata mit ihrer entsprechenden Magie. Das Haus des gehörnten Mondes soll aber jenes mit der stärksten Konzentration in diesem Bereich sein. Charaktere mit seherischen Fähigkeiten sind beliebte Kandidaten für das Haus.

Aber es ist nicht nur Altes und Okkultes. Auch die ganz persönlichen Geheimnisse der Gesellschaft sind von Interesse. Hierbei kommt der alte Nosferatu-Ansatz ins Spiel auf den Einladungen verdunkelt rumzulaufen und Gespräche zu belauschen. Nur steht dies hier allen Charakteren offen, die sich diesem Ansatz berufen fühlen und ggf. die entsprechenden Fähigkeiten haben.

Dieser Ansatz ist es auch, der dem Haus auch seinen Spitznamen als "Haus der Stille" gibt. Seine Mitglieder sagen nicht viel, aber sind hervorragende Zuhörer.

Es ist ein Ansatz für Archäolog_innen, Forscher_innen, Detektiv_innen, Medium, Spion_innen, ehemalige Stasi-Agent_innen, Blut- und Vergessensmagier_innen, Neugierige.

Passend für Charaktere mit Verdunkelung, Auspex, Blut- und Vergessensmagie.

Vampirische Seele

Um so lange zu überleben bzw. zu überdauern, reicht es nicht nur, seine Feinde abzuwehren und sich irgendwo zu verschanzen. Die Zeit nagt am Geist und an der Seele und mit jedem Jahrzehnt wird es schwieriger seinem Tier zu widerstehen bzw. in seinem inneren Konflikt nicht ins negative Extrem zu rutschen.

Das Haus hat über die Jahrhunderte neue Wege oder alternative Gedankenansätze gefunden, um mit sich selbst und dem Tier in Einklang zu leben und sich nicht zu verlieren. Auch wenn wir nicht direkt mit dem Vampire V5 Menschlichkeitssystem spielen, gibt es auch so etwas wie moralische Pfade nicht als Regelkonstrukt. Das soll aber nicht heißen, dass man nicht damit spielen kann.

Dieser Ansatz soll für diejenigen sein, die sich gern mit ihrem inneren Konflikt auseinandersetzen und gern mit der mentalen Weiterentwicklung ihres Charakters spielen wollen.

Ggf. nimmt man die Pfade, wie sie im V3 Masquerade im Sabbath üblich waren, und spielt damit. Oder man entwickelt im Haus selbst eine eigene Philosophie, wie man mit seinem Tier im Einklang leben kann. Vielleicht mit gemeinsamen Ritualen, wie übers Feuer springen.

Der Ansatz soll es möglich machen auch etwas bestialischere Charaktere zu spielen. Das soll nicht heißen, dass man einen Freifahrtschein dafür hat, völlig frei zu drehen und mordend durch die Sessions zu ziehen.

Moralische Alternativen sollten genauso ihre Regeln und Begrenzungen haben. Aber so manch blutige Tat lässt sich (zumindest im Haus des gehörnten Mondes) damit eher rechtfertigen. Mindestens für den eigenen Seelenfrieden. Wie andere Vampire der allgemeinen Gesellschaft das sehen, ist dann eine andere Frage. Aber die haben es einfach nur noch nicht verstanden.

Die Beziehung zum Ahnen

Aus der Sicht des Wenden selbst sieht er seine Herrschaft als "selbstverständlich an". Durch sein extremes Alter ist er geistig so unflexibel, dass es gar nicht in sein Weltbild passt, dass das Haus des gehörnten Mondes durch jemand anderen geführt werden könnte, als durch ihn, geschweige denn, dass das System der Häuser jemals in Frage gestellt werden könnte. Es ist durchaus möglich, gegen den Ahnen aufzubegehren, Widerworte zu äußern, ja vielleicht anzugreifen. Aber das wäre ungefähr so, als wenn ein Mensch auf einen Berg schimpfen würde, dass dieser ihm im Weg steht.

Durch sein extrem hohes Alter ist er der Welt auch schon so weit entrückt, dass ihm ein direkter Zugang fehlt. So braucht es immer jemanden, der ihm entsprechende Sachverhalte erklärt bzw. in eine Form übersetzt, dass er vielleicht im Ansatz damit etwas anfangen kann.

Im Gegenzug wirken seine Aussagen vor allem für jüngere Vampire immer sehr kryptisch und verworren und es ist manchmal ein Rätselraten, was der Ahn nun von seiner Hausfamilie erwartet.

Wer sich geschickt anstellt, kann auf diese Weise recht gut am Ahn vorbei agieren, wenn man entsprechende Informationen auslässt oder Sachverhalte ganz anders darstellt. Sein politisches Auftreten ist sehr gering. Die Streitigkeiten, Revierkämpfe und Intrigen überlässt er den Jüngeren. Aber manchmal gibt es Dinge, die seine Aufmerksamkeit erregen und die auf den ersten Blick völlig unbedeutend sind. Es scheint, als wenn der Ahn seinen eigenen, geheimen, allumfassenden Plan verfolgt, dessen Details niemand kennt, geschweige denn versteht.

Hausstruktur

Die bisherige Idee war es, dass es keine festen Positionen und Statusstrukturen gibt, sondern Personen entsprechend benannt werden, wenn es die Situation erfordert. Und ansonsten kann man sich das Vertrauen des Ahnen erarbeiten, wenn man für ihn Aufgaben erledigt und somit in seiner Gunst steigen. Alles sollte eher organisch sein. Das passt aber eher weniger zu dem Statischen und Festen des Hauses.

In diesem Sinne kann man bei der gemeinsamen Häuserarbeit über entsprechende Positionen reden und gestalten. Auch wie sie erlangt werden oder wie man jemanden aus der Position absetzen kann. Was ich vermeiden möchte sind reine Prestigeposten, die nur dazu da sind sich damit zu schmücken. Jede Position soll eine große Verantwortung mit sich bringen und seinen Sinn und Zweck haben.

Auch viele der Regeln aus dem Häuserfragebogen bzgl. Kindererschaffung, etc. können auf diese Rollen ausgelagert werden um auch hier weiter das absolutistische Bild des Ahnenherrschers zu entschärfen.

Häuserfragebogen

Regeln

Welche Gesetze oder Traditionen erkennt das Haus an?

- Das [Elysium](#) ist heilig. Befleckst du es mit Blut, wird dein Blut es rein waschen!
- Die Vernichtung: Es ist dir verboten, jene von deiner Art zu vernichten ohne das Wort deines Ältesten.
- Die Domäne: Die Domäne und alles darin gehört dem Ältesten. Lehnst du dich gegen die Herrschaft auf, wirst du seinen Zorn erleiden.
- Die Gastfreundschaft: Wer sich dem Ältesten unterwirft, steht unter seinem Schutz und soll von seiner Tafel speisen.
- Das Geschenk des Blutes: Segne nur die, die sich für die Größe des Hauses opfern mit dem Geschenk deines Blutes.
- Die Nachkommen: Deine Nachkommen sind die Nachkommen des Hauses. Sie sollen durch das Haus unterrichtet, aber auch durch das Haus bestraft werden.
- Die Anerkennung: Das Blut verdient sich die Existenz durch Taten. Bis der Ahn dich anerkennt, bist du nichts.
 - Bis zur Anerkennung durch den Ahnen, schützt ein Kücken keine Traditionen.
- Maskerade: Du sollst keinen, der nicht von Blut ist, Dein wahres Wesen enthüllen. Tust du solches, gibt es für sie kein Zurück mehr ins Licht.

Welche weiteren Regeln darüber hinaus gibt es im Haus?

- Sei respektvoll gegenüber deinen Brüdern und verteidige die Schwächeren von ihnen, gegen äußere Gefahren.
- Das Licht der Sonne - Dem Prometheus gleich, haben die Menschen das Feuer der Sonne eingefangen und es sich zum Werkzeuge gemacht. Sie sind Tod geworden, Zertrümmerer von Welten. Anverwandte, die dem nacheifern und sich die Werkzeuge der Menschen zu eigen machen, sollen durch das Licht der Sonne gerichtet werden.

Wie werden die Regeln intern durchgesetzt?

- Der Ahn straft Verbrechen, die an ihn herangetragen werden, schnell und hart. In Zweifelsfällen können Gottesurteile erfolgen.

Welche Strafen kennt das Haus?

- Die Strafen sind sehr archaisch und reichen von Ehren- und Körperstrafen, über Blutgeld, bis zu grausamen Hinrichtungen. Je nachdem, was der Ahn für angemessen befindet.

An welche Gesetze, Traditionen oder Regeln müssen sich Gäste halten?

- Alle o.g. Regeln müssen auch von Gästen eingehalten werden.

Blut und Bestie

Wie steht das Haus zu Menschen?

- Menschen werden von uns gejagt. Die klugen Menschen beten zu uns in Ehrfurcht. Die würdigsten Menschen zeigen das Potential in unsere Reihen aufzusteigen.

Wie steht das Haus zu Ghulen?

- Ghule können nützliche Diener sein, aber sie werden nicht von den Traditionen geschützt. Sie sind Besitztum ihrer Blutgeber.

Wie steht das Haus zur Bestie und zur Raserei?

- Solange ein Vampir keine Tradition bricht, mag er das Potential seiner Bestie frei entfalten.

Wie wird mit gegenseitigem Trinken und Blutsbändern umgegangen?

- Ein Blutsband untergräbt die Loyalität zum Ahnen und knechtet das eigene Tier. Es ist abzulehnen.

Einladung

Wie sieht eine durchschnittliche Einladung dieses Hauses aus?

- Es sollte lehrreich für die Anwesenden sein.
- Rituale, heidnische Feste

Welche besondere Einladung des Hauses findet regelmäßig im Jahr statt?

- Sommersonnenwende mit Jahresabschluss, Verabschiedung und Begrüßung des Neuen.

Welche Gäste bevorzugt das Haus? Was steuern diese zur Einladung bei?

- Gäste, die lernen wollen und Gäste, die etwas zu erzählen haben.

- von Gästen wird ein kleines Gastgeschenk erwartet, das der Erbauung der Eingeladenen dient

Was würde eine Persona non grata ausmachen?

- Wer sich nicht an die Etikette des Gastrechts hält.
- Wer das Haus ohne Opfer verlässt oder es verrät.

Etikette

Welche Höflichkeitsformen werden von Hausmitgliedern erwartet?

- Reihenfolge der Begrüßung egal
- keine spezifischen Benimmregeln
- ein kleines Geschenk für den Gastgeber ist höflich
- Gäste müssen mit einem Äquivalent von "Brot und Salz" willkommen geheißen werden, sonst stehen sie nicht unter dem Schutz des Gastrechtes
- keine Einmischung bei Streit zwischen zwei Vampiren

Welche Sanktionen gibt es bei Übertretung der Etikette?

- Gastgeber ahndet selbstständig Übertretungen, das Haus unterstützt dabei
- Ein Blutzoll als Strafe ist üblich.

Wie werden Maskerade und Etikette in Anwesenheit von Menschen gewahrt?

- Die Maskerade geht jeder Etikette vor.

Wie steht das Haus zum Duellwesen?

- Vampire müssen sich messen können. Ein Duell oder Wettbewerb ist der einfachste Weg, einen Streit zu klären.
- Eine Geste der Herausforderung muss dem Kampf vorhergehen.
- Nach der Herausforderung kann der Kampf jederzeit beginnen, ist aber spätestens binnen eines Mondzyklus abzuschließen.

Welchen Status haben Gäste für das Haus?

- Sobald sie persönlich willkommen geheißen wurden, stehen sie unter dem persönlichen Schutz des Gastgebers.

Konformität

Gibt es (gemeinsame) Erkennungszeichen (Kleidungsstil, Farben, Symbole, Begrüßungsformeln)?

- gekippter Sichelmond (gehörnter Mond) als Identifikationsmittel

Wie ist das Verhältnis zwischen Haus und Individuum? Welche Pflichten haben die Mitglieder?

- Politisch
 - Die Mitglieder sind frei politisch zu agieren, solange sie nicht aktiv gegen den Ahnen und seine Pläne vorgehen.
- Öffentlich
 - Die Mitglieder sind frei sich zu verhalten, wie es ihnen beliebt.
- Privat
 - Die Mitglieder sind frei sich zu verhalten, wie es ihnen beliebt.

Welche ritualisierten Handlungen nimmt das Haus regelmäßig vor?

- Weissagung bei der Erschaffung
- Totenwache am Ort einer Vernichtung oder Todes
- symbolischer Abschiedsschluck "zum Vergessen" als Glücksbringer nach einer Einladung

Wie sieht ein hausinternes Treffen aus?

- Weniger ritualisiert, aber ansonsten wie eine normale Einladung.

Ahn

Wie wird zwischen Neonaten und Ahn kommuniziert?

- Ein Vertrauter des Ahnen vermittelt, was der Ahn zu sagen hat.
- Seine Hausmitglieder dürfen ihn direkt ansprechen.

Wie steht der Ahn zu den Mitgliedern des Hauses?

- Der Ahn sieht sich als Beschützer seines Hauses. Oft wird nicht klar, was für den Ahnen "Schutz" tatsächlich bedeutet. Er verlangt nur Loyalität ihm gegenüber und die Einhaltung der Traditionen.

Hierarchie

Welche Hierarchien gibt es im Haus?

- es gilt generell das Recht des Stärkeren/Klügeren etc.

Wie drückt sich der interne Rang aus?

- Ehrentitel für besondere Lieblinge des Ahnen haben mythische oder Tierform. Sprachrohre des Ahnen werden z.B. Raben genannt.
- Erniedrigende Titel werden für Delinquenten des Hauses gebraucht.

Wie steigt oder fällt man im Rang?

- Einzig der Ahn bestimmt, wer in seiner Gunst steht und wichtig für das Haus ist und wer nicht.

Welche speziellen Ämter oder Aufgaben gibt es innerhalb des Hauses?

- siehe [Hausstruktur](#)

Ausbildung

Wie werden Kandidaten für das Haus ausgewählt? Wie tritt man dem Haus bei?

- Wer dem Haus angehören will, bringt dem Ahnen ein Opfer.
- Menschen, die erschaffen werden sollen, müssen sich selbst opfern.

Welche Bildung erhalten frisch geschaffene Küken vom Haus?

- Der Erschaffer ist voll verantwortlich für seine Taten.
- Das Kind steht unter dem Schutz des Hauses und lernt von allen Hausmitgliedern.
- Das Recht zum Überleben muss sich das Kind verdienen.
- Das Kind kann kein Duell fordern.
- Die vorrangige Aufgabe des Kindes ist das Zuhören und Lernen.

Gibt es gemeinsame Übergangsriten? (Erschaffung, Freisprechung, etc.)

- Erschaffungen finden in der Regel unter Anwesenheit der Hausmitglieder statt. Der Mensch opfert sich selbst. Ein Kind durchläuft einen komplizierten Prozess indem es dem eigenen Tod gegenübertritt und sich mit seiner Bestie arrangieren muss.
- Trägt ein Erschaffer dem Ahn den Wunsch zum Freispruch des Indess vor, prüft der Ahn das Kind. Erst wenn er entscheidet, dass es sich um ein würdiges Mitglied des Hauses handelt und kein Lehrer des Kindes etwas dagegen hat, ist das Kind freigesprochen.
- Wer Mitglied des Hauses ist, gehört dem Ahn. Will er es nach der Freisprechung verlassen, muss er etwas von sich da lassen.

Wie teilen die Älteren ihr Wissen mit den Jungen?

- Wer fragt, der verdient eine Antwort.

Welche Themen sind im Haus ein Tabu?

- Es gibt keine Tabus.
- Auch über Verbrechen zu theoretisieren, ist kein Verbrechen.

Geheimnisse

Von welchen hausinternen Vorgängen wissen Außenstehende nichts?

- Der genaue Ablauf von Riten wird gehütet.
- Geheimnisse, die dem Haus schaden, bleiben intern.

Welche dunklen Geheimnisse hütet dein Haus, die niemals öffentlich werden dürfen?

- Das Haus muss das Vergessen füttern. In bestimmten Zeitabständen muss dafür etwas oder jemand geopfert werden. Eine Erinnerung, ein Gefühl oder gar ein ganzes (Un)leben würden das Vergessen zumindest für eine gewisse Zeit befriedigen und die Macht des Hauses erhalten bleiben.
- Der Ahn sammelt die Seelen der Verstorbenen, um sie für seine Zwecke einzuspannen. Ältere Mitglieder des Hauses wurden sicher schon dazu ausgesandt einen Geist oder die Seele eines Verstorbenen nach dem Tode einzufangen und dem Ahnen zu opfern. Die ritualisierten Beerdigungspraktiken des Hauses sind daher nur verklausulierte Fallen für Seelen.
- Potentielle Anwärter des Hauses müssen ihre Hingabe beweisen und etwas Wichtiges von sich oder gar sich selbst für das Haus opfern

Geschichte des Hauses des Wenden

Die graue Vorzeit (ca. bis 1150)

In der grauen Vorzeit gab es keinerlei Bedarf für ein Haus. Die wenigen Anverwandten der Gegend lebten weit verstreut und ein jeder für sich. Oft ließen sie sich als Gottheiten oder Geisterwesen verehren und wurden von den Menschen mit Opfergaben milde gestimmt.

Manche lebten ihr vampirisches Wesen auch ganz offen aus und herrschten für viele Generationen über die Geschehnisse ihrer sterblichen Familien oder Stämme. Streitigkeiten untereinander schlichteten sie auf dem heiligen Boden des Elysiums. Mit dem zunehmenden Druck durch das expandierende Christentum entwickelten sie jedoch früh lockere Verbindungen zueinander und profitierten von der vergleichsweise gut organisierten Priesterschaft der Westslawen. Nachdem sich mit Berlin und Köln eine Doppelstadt gebildet hatte, die bald die alten Wendenfestungen von Spandau und Köpenick an Bedeutung übertrafen, begannen einige von ihnen sich in diesem neuen Jagdrevier anzusiedeln. Trotzdem hielten viele es lieber mit den alten Banden, und so zogen sie es oftmals vor dem alten Wenden auf dem Gebiet Cöllns ihren Tribut zu leisten, als sich den Fremden in Bärnin anzuschließen. Die Triglawverehrung durch die Sprewanen gab den Ausschlag für die erste Fremdbezeichnung für die ursprünglichen Anverwandten des Spreetals, als Verehrer des gehörnten Mondes, der Zeichen Triglaws war.

Das finstere Mittelalter (ca. 1150 bis 1450)

Zunächst funktionierte es genauso, wie es die Jahrhunderte davor funktioniert hatte: Es gab lose Kontakte, aber weder ein echtes Oberhaupt, noch eine einheitliche Organisation. Erst durch den zunehmenden Druck durch das Haus des Bären, sahen sich die Anhänger Triglaws genötigt zu handeln. Tyll, ein Ravnos, der als Narr stets allen nur die Wahrheit sagte, konfrontierte, während eines rituellen Festmahls zu Ehren der Wintersonnenwende, schließlich den Wenden: *„Sollte der sich nicht als Oberhaupt des Hauses des gehörnten Mondes der Wahrheit stellen, dass Bären, die nicht an der Kette liegen, die Vorratskammer plündern, müsse er, der Narr selbst, sich auf den dornigen Thron setzen, um den Untergang der alten Sitten anzuleiten.“* Widerwillig nahm der Wende auf dem Thron platz und ließ sich huldigen. Mit ihm als Landesherren und seinem persönlichen Einfluss auf Albrecht, glaubten die Mitglieder, die Deutschen in Schach halten und ihre althergebrachte Lebensweise bewahren zu können.

Doch schweig ich noch von dem, was ärger als der Tod, Was grimmer denn die Pest, und Glut und Hungersnot (ca. 1450 bis 1700)

Bis zur beginnenden Neuzeit geriet das heidnische Erbe des Hauses immer mehr unter Druck. Das Christentum, inzwischen von Spaltungen und Machtkämpfen geplagt, agierte zunehmend aggressiver gegen vermeintliche Hexen, Zauberer und Dämonen. Zudem gab es kaum noch Menschen, die noch von den alten Göttern wussten. Die neu erschaffenen Mitglieder des Hauses führten die alten Riten eher wegen ihres Machtpotentials, denn aus Tradition oder Verehrung der alten Götter durch. Selbst einige angesehene Mitglieder des Hauses waren zu monotheistischen Religionen konvertiert. So zum Beispiel der gewitzte Heerführer des Wenden, Abu Muhammad ibn al-Hassan ibn al-Husain al-Masudi al-Almani.

Auf menschlicher Ebene waren die beiden Städte längst zusammengewachsen. Zunehmend wurde der Ton im Haus den Deutschen gegenüber feindseliger und erste Forderungen nach einem wehrhaften Auftreten gegenüber dem Haus des Bären wurden laut. Besonders die Krieger unter den Altgläubigen drängen die anderen Mitglieder auf ein hartes Durchgreifen. In seine Studien vertieft, ließ der Wende das Haus gewähren. Solange der elysische Friede gewahrt blieb - so wie es immer war.

Schließlich kam es, wie es kommen musste und nach einer öffentlichen Hexenverbrennung konfrontierte Niklot, ein Gangrel, dessen sterblicher Enkel in den Flammen brannte, einen Anhänger Albrechts, den Tremere Anselm vom Bach, der für seine feste christliche Gesinnung und seine Härte gegen alle Heiden und Ketzer bekannt war. Auf die Häme seines Gegenübers und offenen Drohungen nach den Ketzern auch vor den Heiden nicht halt zu machen, reagierte Niklot mit einer Herausforderung. Doch statt sich dieser zu stellen, kam es zu Handgreiflichkeiten durch den Tremere. Am Ende der Nacht waren mehrere junge Vampire des Hauses des gehörnten Mondes vernichtet. Ein offener Krieg entbrannte unter den Anverwandten Berlins. Anfangs noch erfolgreich, doch später zunehmend in der Defensive gegen den zahlenmäßig überlegenen Feind, setzte der Heerführer Al-Almani vor allem auf Unberechenbarkeit und so schlug das Haus mit Klauen, Zähnen und Magie ständig an anderer Stelle zu.

Während all der blutigen Jahre fiel es dem Haus zunehmend schwerer sich der Übermacht zu erwehren. Zwar waren die eigenen Schläge gezielt und das Heulen der getroffenen Bären Musik in den Ohren der Rechtschaffenen, doch konnte diese Taktik der Furcht nicht für den Sieg sorgen. Andersherum ging jeder Schlag, der das eigene Haus traf, mit der Auslöschung von Jahrzehnten oder Jahrhunderten des Wissens einher. Besonders der Schlächter und Folterknecht des Bären tat sich darin hervor. Angelus, ein

Toreador, marterte und massakrierte seine Gefangenen, bis diese klein beigaben und ihre Brüder und alle Schlachtpläne verrieten.

Nach und nach ging die Initiative im Krieg an das Haus des Bären über. In seiner Weisheit hörte der Wende auf den Rat einer seiner Gefolgsleute, den der Malkavinerin Hannah Wolborg, die von einem drohenden Untergang weissagte und ersann einen Plan um Frieden zu stiften. Der Luxemburger, wie er damals hieß, war an einem Kompromiss und an eben jenem Frieden interessiert. Aufmerksam hörte der Wende zu, was dessen Botin Johannette, eine Anhängerin Sets, zu sagen hatte und gab seinen Segen für eine Einigung zwischen den Häusern. Doch der Luxemburger hatte seine eigenen Pläne. Als auch Albrecht einem gerechten Frieden zustimmte, proklamierte der Luxemburger, dass mit der Anerkennung des Friedens auch die Anerkennung seines Hauses und seines Standes verbunden sei. Den fragilen Frieden schützend, machten die Ältesten gute Mine zum bösen Spiel.

Zeitgleich schlich sich im Schatten des Krieges eine Plage in die Stadt, die die Menschen zu tausenden dahinraffte. Besorgt über die in Ungleichgewicht geratene Stadt, unternahmen wir jede Anstrengung der Verbreitung der Pest entgegenzuwirken. Bis wir verstanden, dass die Lösung dieses Fluches nicht in der Medizin, sondern im Vertrauen auf das alte Wissen lag, wie uns der Wende offenbarte, war die halbe Bevölkerung dahingerafft worden. Doch durch regelmäßige rituelle Bäder, Waschungen, von Mensch und Vieh in den reinigenden Wassern der Spree schafften alsbald Abhilfe.

Eine Armee, die einen Staat besitzt (ca. 1700 bis 1800)

Nachdem der Frieden besiegelt, das natürliche Gleichgewicht von Geburt und Tod zurückgekehrt war und eine Zeit der Ruhe und des Aufbaus in der Stadt heranbrachte, widmete sich das Haus des gehörnten Mondes vor allem der Wiedererlangung des im Kriege verlorenen Wissens. Unzählige Opfer hatte der Krieg gefordert und ungezählt waren auch Bücher, Folianten, Schrifftafeln und Pergamente, die aus verwaisten Unterkünften geborgen werden mussten, wollte das Haus auch nur ein Fünkchen Wissen vor dem Vergessen bewahren.

Während das Haus des deutschen Bären der menschlichen Mode hinterherlief und an jeder Ecke mit dem Säbel rasselte, brachte es jedoch auch eine gewisse Ordnung in die vom Kriege verheehrte Stadt. Sie stellten das gesellschaftliche Leben wieder her und verlegten sich auf ehrenhafte Duelle statt des großangelegten Schlachtens. Zwar wirkte ihr Militarismus auf den ersten Blick wie eine bloße Torheit, doch stärkten sie damit auch die Gesellschaft in ihrer Gänze. Denn schon die alten Texte lehren, dass es das Recht der Klaue, das Recht des Stärkeren, Klügeren, Vorausschauenderen ist zu triumphieren. Der Wille allein formt die Welt und mit wem könnte er sich messen, wenn nicht mit dem Willen eines anderen Anverwandten?

In den Lehrstunden der Willensbildung jedoch schien der Luxemburger und mit ihm sein Haus geschlafen zu haben. Nicht nur gerieten sie in andauernden Streit mit den Bären, sondern versuchten sich auch mit allerlei Spitzfindigkeiten vor der Realität zu drücken. Und die sah nun mal so aus, dass es reichlich zartbesaitete Personen unter ihnen gab, die offen ihre Angst vor dem Konflikt zur Schau stellten. Dies provozierte die Anhänger Albrechts nur umso mehr, da diese sich ihrem natürlichen Recht vorenthalten fühlten.

Die öffentlich zu Schau gestellte Feigheit der Mitglieder im Haus der kosmischen Vollkommenheit erreichte seinen Scheitelpunkt schließlich, als ein öffentlicher Diskurs über Sinn und Zweck der persönlichen Ehre entbrannte. Der Luxemburger, noch unerfahren auf der Bühne der Ahnen, verstrickte sich zusehends in Widersprüche und konnte den bohrenden Fragen Albrechts nur mit Müh und Not ausweichen. Als dieser aber schließlich Taten statt Worte forderte, wich der Luxemburger zurück und versagte ihm das Kräfteressen. Diese Vergessenheit gegen unsere Natur musste er darauf bitter bereuen, da der Wende ihn ermahnte sein inneres Wesen nicht zu verleugnen. Da der junge Ahn sich jedoch weiterhin weigerte, blieb nichts übrig als den Fehler, den Albrecht und der Wende mit der Erhebung des Luxemburgers zum Ahnen gemacht hatten, zu beheben. Der Luxemburger, der schimpflich nach den neuen und unerfahrenen Bürgern Berlins, von nun an "Hugenotte" genannt wurde, verlor sein Haus und musste dem Wenden persönlich dienen bis er gelernt habe seine Natur zu akzeptieren.

Revolutionäre Zeiten, biedere Männer (ca. 1800 bis 1870)

Nach dieser stürmischen Zeit kehrte alsbald der Frieden gänzlich wieder ein und Berlin erblühte in einem goldenen Zeitalter. Die Häuser des Wenden und des Bären hatten ihre Zwistigkeiten begraben und widmeten sich nunmehr ihren eigentlichen Interessen. Während Kunst und Kultur gediehen, widmete sich das Haus des gehörnten Mondes den brennendsten Fragen der Zeit. Durch das Voranschreiten menschlicher Entwicklung wurden dem Haus bald auch Schriften und Riten aus den entlegensten Winkeln der Welt zugänglich und einige Mutige versuchten sogar neuartige Maschinen für ihre Zwecke zu verwenden, auch wenn dies weder von Erfolg gekrönt war, noch sich solcher neuartiger Firlefanz jemals durchsetzen würde. Doch besonders die Ältesten betrachteten dieses Treiben der Jüngsten mit Argwohn und oft auch mit Ablehnung - besonders der auf die alten Wege und Werte bedachte Banu Haqim Al-Almani warnte oft, dass die Jüngere damit sich Kräfte zu eigen machen würde, die nicht für sie bestimmt seien.

Doch so aufgeklärt wie wir erwies sich die Menschheit nicht. Mit ihren neuen Waffen zogen sie gegeneinander und Bruder erschlug den Bruder. Die Straßen Berlins waren rot vom Blut, nur weil sich verschiedene Weltanschauungen nicht in friedlichem Diskurs auf das Beste für das große Ganze einigen konnten.

Nicht spurlos schien der Dissens an dem Haus des Bären vorübergezogen zu sein. Erhob sich doch aus den Reihen der ihren eine, die es satt hatte, nach der Pfeife der teutschen Herren zu tanzen. Geschickt setzte die Jüdin List und Gefallen in anderen Häusern ein, um Albrecht als Taufpaten für einen vielversprechenden Menschen zu gewinnen. Dies aber war nur eine Falle und gemeinsam mit vielen, denen Albrecht in seinem langen Unleben Schmerz und Niedergang bereitet hatte, setzte man dem Bären ein Ende.

Von der Unverfrorenheit dieses jungen Individuums erzürnt und aus seinen wichtigen Studien gerissen, intervenierte der Wende. Statt jedoch die Jüdin ihrer gerechten Strafe zuzuführen und sie in die ewige Dunkelheit zu schicken, schien der Wende auch persönlich verletzt über den Verlust Albrechts. Tobend und rasend ersann er eine Strafe, die wahrlich grausam war.

Dem Haifischbecken, das Albrecht als Alleinherrscher aus seinem Haus gemacht hatte, warf der Ahn nun die Jüdin zum Fraß vor. Der Wende zwang sie ihre Herkunft abzulegen, ihren Glauben und ihr Volk zu verraten und die Führung des Hauses zu übernehmen. Nur dem unbedingten Willen und der Stärke der inneren Überzeugungen verdankte sie schließlich ihr Überleben. So sah der Wende in der Unterwerfung unter die Regeln ein Zeichen der Demut und zugleich der Tapferkeit. Auch das Haus des Bären musste dies anerkennen und wenn es auch schmerzte, so war es doch ihre Regeltreue, die sie zwang das Schicksal zu akzeptieren.

Ein Plätzlein an der Sonn' (ca. 1870 bis 1920)

Die alten Mitglieder des Hauses des Bären hingegen zogen sich zur inneren Einkehr zurück und andere versuchten dem Haus ein neues Fundament zu geben. Dieser Richtungsstreit und das Trauma durch den Tod ihres geliebten Führers trieben viele Mitglieder in andere Häuser. Sowohl das Haus des gehörnten Mondes, als auch das neu erstandene Haus des Hugenotten konnten sich regen Zustroms erfreuen.

Ebenso erging es der Stadt, die sich weit über die alten Domänengrenzen ausgebreitet hatte. Für das Haus des Wenden war es eine Zeit neuer Aufgaben. Mit dem Dissens im Haus des Bären musste jemand die Gesellschaft daran erinnern, was die guten alten Werte waren, die nicht verloren gehen durften. Mehr und mehr Einladungen wurden auch von den Gehörnten, insbesondere dem Gangrel Niklot, übernommen und das Elysium erfreute sich ständigen Besuches. Alte Geschichten aus der Vorzeit, von Helden und großen Siegen fesselten das Interesse der Gesellschaft, die sich in den Wäldern und Parks Berlins versammelten, um mit Niklot von der Glorie und Schönheit der längst vergangenen heidnischen Zeit zu träumen.

Ebenda, wo der elysische Frieden aus den Gärten nach außen strömte, näherten wir uns dem Hause des Hugenotten weiter an. Was ihnen am Willen fehlte, machten sie durch um

so größere Hingabe und akribische Detailliebe wieder wett. Sie bildeten daher eine ideale Reflexionsfläche für Theorien und Konzepte, die nur aus der Innenbetrachtung schnell selbstreferenziell werden.

Blutige Peitschen knallen auf das goldene Pflaster (ca. 1920 bis 1945)

Diese freundschaftliche Verbindung mit dem Haus der kosmischen Vollkommenheit sollte noch lange Früchte tragen. Berlin erblühte in nie dagewesener Schönheit und alsbald machten die Sterblichen selbst die Nacht zum Tage und stürzten sich Hals über Kopf in unsere Sphären. Sie suchten nach geheimem Wissen, hielten Seancen und Beschwörungen ab, brachten den alten Göttern Brandopfer dar und beteten alte heidnische Symbole wie das Sonnenrad an.

Doch einige der Hugenotten übertrieben es und träumten schon von einem Reich, in dem Menschen und Vampire in Harmonie leben könnten. Beseelt von der Sterblichen Forderung nach dem Erwachen, sahen sie ihre Zeit gekommen und offenbarten sich.

Doch der Kult, den die Menschen errichteten, war ein rein destruktiver Totenkult. Sie zerschlugen die feinfühligsten Hugenotten als aus der Art geschlagene Minderwertige, die ihrer Härte nicht würdig seien. Sich selbst schmückten sie mit Schädeln, Blutfahnen und der Heiligung des Selbstopfers und trieben sich ungezählt selbst in den Untergang.

Alsbald versanken sie im Feuer, das sie selbst aus den Wolken entfacht hatten. In den Flammen opferten sie jedoch nicht nur sich selbst, sondern auch unzählige von unserer Art und Jahrhunderte des Wissens. Von den wenigen, die das Haus des gehörnten Mondes aus ihren Reihen retten konnten, fielen noch etliche dem Flammenmeer Berlins zum Opfer. Nur wenige Anverwandte überlebten das Ende des großen Krieges.

Auferstanden aus Ruinen und dem Gestern zugewandt (ca. 1945 bis 1965)

Doch wo das Sterben ist, da ist auch die Wiedergeburt und wie sich die Stadt aus der Asche erhob, erhoben sich aus den weggeräumten Trümmern und freigelegten Katakomben auch uralte Anverwandte unserer Vergangenheit. Sie brachten lang vergessen geglaubtes Wissen zurück und erleuchteten uns mit ihrer Weisheit. So kehrte auch die langverschollene Hexe Hannah Wolborg zurück und leitete den Wenden erneut mit ihrer Vorsehung. Dort, wo wir in den letzten Jahrhunderten fehlgegangen waren, leiteten die Ältesten uns auf den richtigen Weg zurück. Doch zunächst musste die Gesellschaft überzeugt werden.

Mit einem Konvent der Anverwandten, den wir einberiefen, würde die Rückkehr zu den alten Bräuchen gelingen. Auf dieser äußerst produktiven Zusammenkunft legten wir gemeinsame Regeln fest, die uns in der Zeit, in der die Menschen ihren Halt in der Welt verloren hatten und gleich des Ikarus der Sonne entgegen strebten, Schutz und Leitstern sein sollten.

Unter unserer weisen Führung beschloss der Konvent folgendes:

1. Das Licht der Sonne - Dem Prometheus gleich, haben die Menschen das Feuer der Sonne eingefangen und es sich zum Werkzeuge gemacht. Sie sind Tod geworden, Zertrümmerer von Welten. Anverwandte, die dem nacheifern und sich die Werkzeuge der Menschen zu eigenen machen, sollen durch das Licht der Sonne gerichtet werden.
2. Die Maskerade - Die Anverwandten enthüllen ihr wahres Wesen niemandem, der nicht vom Blute ist und verbergen ihr wahres Wesen vor niemandem, der von gleicher Art ist. Sich an die Sterblichkeit zu klammern und sein nächtliches Wesen zu verleugnen, verwirkt das Blut des Anverwandten.
3. Den Menschen der Tag, den Anverwandten die Nacht - Anverwandte nehmen keinen Einfluss auf sterbliche Schicksale, die über die persönliche Erbauung des einzelnen Anverwandten hinausgehen. Tritt ein Sterblicher jedoch in die Sphären der Unsterblichen ein, so gibt es für ihn kein Zurück und er ist ein Wesen der Nacht. Institutionen, Organisationen, Strömungen und historische Entwicklungen der sterblichen Welt gehen, unbehelligt von unserer Art, ihrem Wesen nach.

Macht kaputt, was euch kaputt macht (ca. 1965 bis 1990)

Während die Anverwandten nun nach dem rechten Pfad suchten, verloren die Menschen ihn zusehends aus den Augen. Sie fielen von allem Glauben ab, stürzten alte Strukturen um und die Jungen begehrten gegen die Alten auf. Gleichzeitig aber trieben sie ihre eigene Vernichtung weiter voran und ersannen immer neue und schnellere Möglichkeiten der Auslöschung ihrer gesamten Art.

Einige Anverwandte wurden von dieser Krankheit der Menschheit angesteckt und mussten stets auf neue an die vereinbarten Regeln erinnert werden. Andere wiederum sahen in der fortschreitenden Entwicklung das Ende der Zeiten gekommen. Diese Behauptung zu widerlegen machten wir uns ans Werk und forschten und rechneten, ob es wahrscheinlich war, dass das Rad der Geschichte sich in seinen letzten Schwüngen befand. Unterstützung erfuhren wir hier von unerwarteter Seite - der Bär Anselm vom Bach, der so lange ein Feind unserer Sachen gewesen war, schloss sich uns in dieser Sache an. So gelang es bald alle Kräfte der Magie, die der Hexe Hannah Wolborg, des

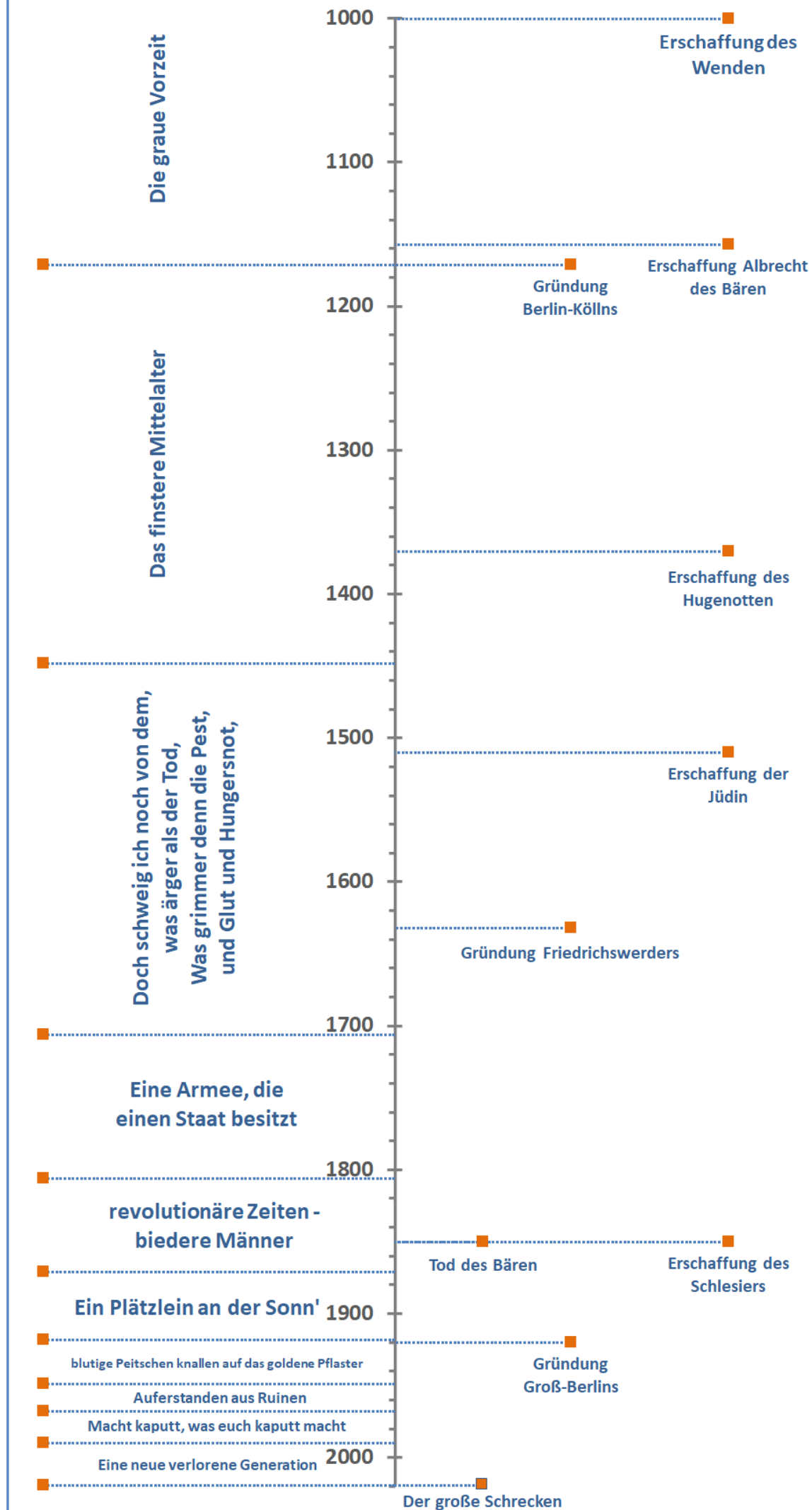
Zauberers Al-Almani, des Magiers Anselm vom Bach und sogar des alten Wenden, zu bündeln und in einem großen Hex die Zukunft Berlins zu lesen.

Eine neue verlorene Generation (ca. 1990 bis 2020)

Gespannt warteten wir auf den Wechsel des Jahrtausends und dann passierte... nichts. Alles war so, wie zuvor. Nur die Sterblichen schienen sich durch diesen ausbleibenden Knall besonnen zu haben und tauschten endlich ihre Selbstzerstörungsimpulse gegen Selbstfindung aus. Alte Kulte, wenn auch in neuem Gewande, sprossen wie frische Knospen und ein neuer Rhythmus erfüllte die Menschheit.

Um so härter traf uns also das plötzliche Auftauchen der Verlorenen. Zunächst verfolgt den Vampir nur ein einziges Paar Augen aus der Dunkelheit und so sehr er auch versucht, sie abzuschütteln, so hartnäckig verfolgen und belauern sie ihn. Ob in seiner Zuflucht, auf Einladungen oder unter Menschen. Sieht der Vampir in die Dunkelheit, sieht er die roten Augen glimmen. Und dann werden aus einem Paar zwei, dann drei, dann fünf, dann immer mehr. Die Stadt wurde überrannt und wer konnte, flüchtete sich in seine Domäne, um in der Isolation den großen Schrecken auszuharren.

Chronik der Spreewanen



Die Ältesten Berlins

Clan	Name	Funktion	Haus
Banu Haqim	Abu <u>Muhammad</u> ibn al-Hassan ibn al-Husain al-Masudi <u>al-Almani</u>	General des Wenden, bei Erschaffung zum Islam konvertiert	Wende
Brujah	Albrecht der Bär	Stadt- und Hausgründer	Bär
Gangrel	Niklot	Hevellischer Krieger und langjähriger Elysiumshüter	Wende → Hugenotte
Hekata	Radomêr de Stralow	der Wende, ältester Vampir Berlins	Wende
Lasombra	Maximilian Dreilich	der Schlesier	Hugenotte → Schlesier
Malkavian	Hannah Wolborg	mächtige Hexe und Seherin	Wende
Nosferatu	Bartholomäus	der Luxemburger → der Hugenotte	Hugenotte → Wende → Hugenotte
Mesu Bedshet	Johannette	Muse des Hugenotten, gefragte Gesellschafterin	Hugenotte
Ravnos	Tyll	unsteter Berater und Hofnarr verschiedener Ahnen	Wende → Hugenotte → Schlesier
Toreador	Angelus	mal dem Laster, mal der Tugend verschriebener enger Vertrauter des Bären	Bär
Tremere	Anselm vom Bach	General des Bären	Bär
Tzimisce	Drahomira / Drahomir de Stodor	als besonders tugendhaft und prinzipientreu bekannt	Bär → Schlesier
Ventrue	Ester Ber	die Jüdin, Oberhaupt des Hauses des Bären nach dem Tod Albrechts	Bär

Das Elysium

Ein Elysium ist ein Zufluchtsort des Friedens, an dem sich alle einfinden können, ohne Angst vor Verletzung oder Tod. Es ist ein Ort, der vielleicht für eine Nacht Erholung vom endlosen Krieg der Vampire bietet, eine letzte Möglichkeit, Gehör zu finden, bevor endgültige Vernichtung droht.

In Berlin zirkuliert die Geschichte, dass das erste Elysium auf einen alten heiligen slawischen Hain zurückgeht, eine heilige Stätte der Sprewanen, an der ewiger Frieden unter den streitenden Stämmen herrschte. In diesem Hain soll Albrecht der Bär zum ersten Mal Radomer begegnet sein und obwohl Krieg zwischen Christen und Slawen tobte, bekannte sich Albrecht dort offen zu seinem Glauben und Radomer akzeptierte seine Anwesenheit im Angesicht der slawischen Götter, wie auch Albrecht es nicht wagte sein Schwert gegen den Aberglauben der Heiden zu erheben. In Anlehnung an die Barmherzigkeit des St. Elysium, benannten die Christen diesen Ort fortan nach ihm, Elysium. Die getroffene Übereinkunft zum Frieden an diesem Ort brachte in zähen und langen Verhandlungen die Gründung der Ansiedlungen Berlin und Köln hervor. Das Elysium ist also als Grundstein untrennbar mit der Existenz der Stadt Berlin und der der Unsterblichen verbunden.

Einst nutzten die Ältesten der Häuser solche Elysien, wenn sie beschlossen, sich persönlich zu treffen, statt nur ihre Untergebenen vorzuschicken, ganz egal, ob Frieden oder Krieg zwischen den Häusern herrschte.

Auch so mancher, der dem Tode geweiht, verurteilt oder gar blutgejagt war, fand im Elysium Unterschlupf, um der Gesellschaft noch ein letztes Mal alle verborgenen schmutzigen Geheimnisse ins Gesicht zu schreiben, in der Hoffnung, genug Unruhe zu stiften, um für ein paar Nächte in Vergessenheit zu geraten oder einfach seine Seele vor dem unvermeidlichen Ende zu entlasten.

Im Kern dient das Elysium dem Schutz und Frieden – 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. Alle, die ein Elysium betreten, sind dazu aufgerufen, dessen Geist zu wahren, indem sie friedlich bleiben und sich gegenseitig ermahnen, diesen heiligen Ort zu respektieren.

Grundsätzliche Regeln des Elysiums

Im Elysium ist physische Gewalt grundsätzlich verboten. Keine Kämpfe, keine „freundschaftlichen Raufereien“. Selbst wenn Gewalt zur Abwehr eines größeren

Schadens nötig wäre – etwa um einen rasenden Angreifer festzuhalten oder zu pflocken, damit er keinen anderen tötet – ist dies ausschließlich dem Hüter des Elysiums erlaubt. Früher gab es verschiedene Auslegungen darüber, wie weit dieses Verbot reicht: Ist Gewalt nur gegen Vampire untersagt oder auch gegenüber mitgebrachten Menschen? Was ist mit Tieren? Und entweicht es das Elysium, wenn jemand eine lästige Fliege erschlägt? Unterschiedliche Hüter haben im Laufe der Zeit diese Feinheiten auf ihre Weise ausgelegt und begründet.

Auch der Einsatz von Blutkräften ist prinzipiell verboten, insbesondere wenn sie auf die Manipulation anderer Vampire abzielen. Im Grunde gelten fast alle Disziplinen als eine Form von Gewalt. In einigen Situationen gab es jedoch Ausnahmen: Vor allem, wenn Elysien in der sterblichen Öffentlichkeit stattfanden, wurden Fähigkeiten des Verbergens, wie sie insbesondere die Nosferatu nutzen, toleriert, um die Maskerade zu schützen.

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 Kainiten, selbst wenn sie sich auf dessen Jagdgründen befinden. Sie sind wahrhaft neutrale Orte. Selbst ein temporäres Elysium wird für einen vorbestimmten Zeitraum ausgerufen. Selbst die mächtigsten Ahnen würden es nie wagen, ein Elysium wie einen Lichtschalter an und auszuknipsen, um ihre Feinde in ein Gefühl der Sicherheit zu locken und dann, seine Gastfreundschaft verratend, sie zu eliminieren.

Doppelt und dreifacher Friede

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 Haus am Eingang zurücklassen.
3. Jeder Kainit soll die Diskretion des Ortes wahren, indem er anderen die freie An- und Abreise ermöglicht.

Die Notwendigkeit der Heiligkeit des Elysiums.

Wer sich nicht an die Regeln des Elysiums hält, riskiert sein Leben durch die Hand des Hüters. Das mag hart erscheinen, hat aber seinen Grund.

Stellen wir uns vor es gäbe nicht die Todesstrafe für Elysiumsbrecher: Ich betrete ein Elysium mit dem beruhigenden Wissen, dass mir dort nichts geschehen wird, selbst wenn es Vampire gibt, die mir feindlich gesinnt sind. Vielleicht wurde dieses Elysium gerade dafür ausgerufen, damit ich frei meine Sicht der Dinge teilen kann. Und dann greift mich in genau diesem Moment einer meiner Feinde an, um mich zum Schweigen zu bringen und meine Worte als gefährlich für andere darzustellen. Ich überlebe knapp, vor allem, weil ich im Elysium nichts Unrechtes getan habe und mich nicht einmal gewehrt habe. Zwar wird mein Angreifer verurteilt und erhält eine (wahrscheinlich) schwere Strafe, die sich jedoch mit etwas Zeit und Blut beheben lässt – wir können sogar verlorene Gliedmaßen regenerieren. Doch beim nächsten Elysium steht er wieder da, und ich muss erneut um mein Leben fürchten.

Wenn ein Elysium so abläuft, welchen Wert hat es dann? Wenn ich nicht darauf vertrauen kann, dass mir dort nichts geschieht, warum sollte ich dann überhaupt hingehen? Und nicht nur ich – auch andere könnten schnell das Vertrauen in das Elysium verlieren, was zu seinem Zerfall führen würde.

Ein Elysium bietet Chancen und Möglichkeiten. Es ist eine der größten Errungenschaften der vampirischen Art, verlangt jedoch auch viel Aufopferung und Hingabe. Daher sind Einladungen in ein Elysium auch sehr selten und dann immer mit einem guten Grund versehen. Selbst die Ältesten halten sich an diese Regeln und unterwerfen sich dem Urteil des Hüters.

Ein Elysium ist eine Notwendigkeit für das Funktionieren einer Gesellschaft von Raubtieren und kein bloßes Vergnügen und die Todesstrafe für Elysiumsbrecher notwendig, um den kostbaren Frieden überhaupt erst zu ermöglichen.

Die Geschichte ist dennoch voll von Gefährdungen und Brüchen des Elysiums. Auch Unfälle, die durch Ungeschicklichkeit oder Unachtsamkeit und nicht durch bösen Willen verursacht wurden, blieben nie ungestraft. Die Strafen des Hüters sind streng, da sie zu stetiger Achtsamkeit und Vorsicht ermahnen sollen. Der Gang durch ein Elysium wird damit zum Gehen über Eierschalen.

Bruch und Gefährdung des Elysiums

Eine Gefährdung des Elysiums geht aus dem Zuwiderhandeln des zweiten Dreierpaars des heiligen Friedens hervor. Meist verweist der Hüter Gäste, die das Elysium gefährden, des Abends und leitet 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: 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.

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 er sich entschließt, den geschändeten Ort wieder neu zum Elysium zu weihen.

Verschiedene Arten des Elysiums

Es gibt grundsätzlich zwei Arten von Elysien: das temporäre Elysium, das für ein oder mehrere Nächte ausgerufen wird, und das feste Elysium, das solange besteht, wie der Hüter, der es geweiht hat, im Amt ist.

Das temporäre Elysium

In einem temporären Elysium wird für einen bestimmten Zeitraum und einen eindeutig bestimmten Ort der elysische Frieden ausgerufen, meist geht dies mit einer Einladung durch den Hüter der Elysien einher, und die entsprechenden Regeln gelten nur während dieser Zeit.

Auch die An- und Abreise zum Elysium stehen unter diesem Schutz. Man kann ungeachtet aller Vorfälle und Feindschaften immer in seine Zuflucht zurückkehren, was jedoch nicht bedeutet, dass die Konsequenzen der Taten im Elysium einen nicht schon in der nächsten Nacht einholen.

Die Vollstreckung von Urteilen oder das Austragen von Duellen zur Beilegung von Streitigkeiten wird auf die Zeit nach dem elysischen Frieden verschoben.

Das feste Elysium

Zu Beginn seiner Amtszeit legt jeder Hüter einen oder mehrere Orte fest und weiht sie als festes Elysium oder übernimmt den Ort seines Vorgängers und erneuert die Weihe. Solch

ein Elysium dient häufig als sicherer Treffpunkt für Gespräche, ohne dass die gesamte vampirische Öffentlichkeit involviert wird (der Hüter sollte jedoch informiert werden, wenn sich dort jemand aufhält). Und da niemand einem den Zutritt zu einem Elysium verwehren kann, dienen Feste Elysien manchmal auch als Zufluchtsort für Verfolgte oder Verurteilte.

Dennoch sollte man sich nicht in falscher Sicherheit wiegen. Viele feste Elysien bieten keinen Schutz vor der Sonne, und selbst wenn es eine Zuflucht für den Tag gibt, bleibt die Frage der Blutversorgung. Auch wenn das Trinken erlaubt ist, muss jemand dafür sorgen, dass genug Blut bereitgestellt wird.

Gerade wenn man als ungeladener Gast die Gastfreundschaft des Hüters strapaziert, kann es schnell vorkommen, dass dieser einem dieser die pure Anwesenheit im Elysium in Rechnung stellt oder weitere Schritte einleitet, dem Flüchtling das Leben im Elysium schwer zu machen. Zudem besteht immer das Risiko, dass der Hüter einen für den kleinsten Fehltritt bestraft – und das könnte tödlich enden.

Ein solches Elysium bietet kurzfristige Zuflucht, um vielleicht Nachrichten an Verbündete zu senden oder um die Gelegenheit zu nutzen, sich zu erklären und seine Position dem Hüter vorzubringen, bevor Verfolger einen zum Schweigen bringen.

Der Schutz hat klare Grenzen, die vom Hüter mit Ausrufung festgelegt werden. Überschreitet man diese Grenze, erlischt der Schutz des Elysiums. Verlässt man das Elysium, steht man wieder allein da.

Feste 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 Kainiten, selbst wenn sie sich auf dessen Jagdgründen befinden. Sie sind wahrhaft neutrale Orte.

Der Hüter der Elysien

Der Hüter der Elysien wird vom Haus des gehörnten Mondes ausgewählt. Wie bei jedem Amt steht es jedem Mitglied eines Hauses frei, sich für diese Position zu bewerben. Die Hauptaufgabe des Hüters besteht darin, die Elysien zu verwalten und die Einhaltung ihrer Regeln zu überwachen. Dabei ist er der einzige, der über den Regeln steht und somit Gewalt anwenden darf, um den Frieden im Elysium zu wahren.

Es mag zwar merkwürdig erscheinen, dass die Macht über Leben und Tod von einem einzigen Haus abhängen soll, aber seit Anbeginn der Geschichte Berlins wäre kein Fall bekannt, indem Radomer seine Macht über das Amt missbraucht hätte, im Gegenteil

scheint der Alte der größte Verfechter der Heiligkeit des Elysiums zu sein und hält sich eisern an das Wort seines Hüters, auch wenn dies ihm zum Nachteil gereicht.

Erwartungen an den Hüter des Elysiums

Der Hüter ist verantwortlich für die Verwaltung der Elysien und sollte stets über deren Zustand informiert sein. Er muss die Gesellschaft darüber informieren, wo und wann welche Elysien existieren und welche Regeln für diese gelten. Jedes Elysium muss vom Hüter geweiht werden. Zudem hat er darauf zu achten, dass die Regeln des Elysiums eingehalten werden. Dabei wird erwartet, dass er ein gutes Beispiel gibt und nur im äußersten Notfall auf Gewalt oder seine Blutkräfte zurückgreift.

Wird ein Elysium entweiht oder auch nur gefährdet, ist es die Aufgabe des Hüters die Strafe festzulegen und umzusetzen. Notfalls auch rückwirkend, sollte der Delinquent aus dem Elysium fliehen. Die übliche Strafe für eine Entweihung ist der endgültige Tod, und das Blut des Täters wird häufig genutzt, um das Elysium neu zu weihen und den Frieden wiederherzustellen.

Ressourcen des Hüters

Dem Hüter der Elysien ist es als einzigem erlaubt, innerhalb eines Elysiums Gewalt und die Kräfte des Blutes anzuwenden, auch wenn erwartet wird, dass er mit dieser Macht keine persönliche Agenda verfolgt. Er kann Personen, die das Elysium entweihen, verurteilen und bestrafen – das schließt auch die Todesstrafe ein. Der Hüter muss das Urteil selbst vollstrecken.

Es gab in der Vergangenheit Hüter, die Helfer ernannt haben, um sie bei ihren Aufgaben zu unterstützen. Diese Helfer erhielten in abgeschwächter Form die Erlaubnis, Gewalt anzuwenden, beispielsweise um einen Fliehenden festzuhalten. Solche Praktiken werden jedoch oft kritisch betrachtet, da sie den Eindruck erwecken, dass der Hüter seine Aufgaben nicht selbst bewältigen kann, was seine Eignung für das Amt infrage stellt. Zudem könnte es so wirken, als würde er sich lediglich auf dem Prestige seines Amtes ausruhen und andere die Drecksarbeit machen lassen.

Der Hüter ist auch berechtigt, innerhalb des Elysiums von anwesenden zu trinken, solange es ihm hilft, seine Aufgaben zu erfüllen. Innerhalb des Elysiums ist der Hüter stets die ranghöchste Person und seinem Wort und seinem Richtspruch unterwerfen sich Ahnen, Amtsträger und gemeines Volk gleichermaßen, solange sie im Elysium verweilen wollen.

Schindluder im Elysium

In der World of Darkness wäre es kaum überraschend, dass einige versuchen, die Regeln des Elysiums zu umgehen, sie frei zu interpretieren oder den elysischen Frieden auszunutzen. Hier sind einige Geschichten und Inspirationen für solches Verhalten im Elysium.

Was alle tun, aber niemand zugibt.

Wie allgemein bekannt ist, sind die Kräfte des Blutes im Elysium verboten. Doch gibt es einige Fähigkeiten, die so subtil sind, dass sie schwer nachzuweisen sind. Viele Auspex-Kräfte fallen in diese Kategorie. So kommt es, dass nahezu jeder Anwender dieser Kräfte der Versuchung erliegt, einen Blick auf die Aura seines Gegenübers zu werfen – oft nur, um sich einen kleinen Vorteil zu verschaffen oder, schlimmer noch, aus reiner Langeweile. Auch eine subtile Beeinflussung durch Präsenz oder der die flüchtigen Kräfte der Verdunkelung können dazu zählen

Manchmal mag es Verdacht erregen, wenn die Toreador jemanden mit glasigem Blick anstarrt. Doch wenn man sie darauf anspricht, erhält man meist eine Ausrede wie: „Ich war nur so fasziniert von dem Lichtschein der Kerzen, der ihr Profil in dieser majestätischen Schärfe einfängt.“

Um sicher zu sein, dass jemand eine solche Kraft anwendet, müsste man selbst ebenfalls Kräfte einsetzen oder der Anwender müsste sich äußerst ungeschickt anstellen und sich dadurch schuldig machen. Man kann nur hoffen, dass der Hüter der Elysien nicht über die Fähigkeiten verfügt, solches Schindluder sofort zu durchschauen.

Warum die Hauslosen das Elysium nicht nutzen?

In einer Zeit, bevor der Schlesier die Ungebundenen und Unzufriedenen um sich versammelte, hätten die sogenannten Hauslosen das Elysium nutzen können, um ihre Ansichten darzulegen und zu verhandeln. Warum sind sie also nicht den diplomatischen Weg gegangen?

Das Elysium wird ausschließlich von den Häusern etabliert, und nur sie wissen, wo und wann es ausgerufen wird. Für diejenigen, die nicht Teil dieses "Clubs" sind, ist es schon schwierig, von einem "neutralen" Ort zu erfahren, an dem garantiert ist, dass man nicht zu Schaden kommt.

Selbst die wenigen, die sich später von ihrem Erzeuger und den Häusern losgesagt haben und diplomatische Gespräche anstreben, stehen vor Herausforderungen. Diplomatie setzt voraus, dass die andere Partei bereit ist zuzuhören. Gegen etablierte, alte Vampire, die ihre Rhetorik über Jahrhunderte hinweg geschärft haben, kommt man nur schwer an, besonders wenn einem selbst der Zugang zu Status oder Ämter verwehrt ist.

Noch schlimmer ist, dass sie durch subtile Beleidigungen und Sticheleien das Temperament ihrer Gegner zum Bruch des Elysiums angestiftet werden können. In der Tat ist es ein beliebter Trick der hohen Gesellschaft, einen meist unbedarften Rivalen oder gar Hauslosen 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.

Als ob das nicht genug wäre, nutzen die Häuser solche Vorfälle auch noch als Propaganda, um den jungen Vampiren zu zeigen, wie unzivilisiert die Hauslosen sind, die nicht einmal auf dem heiligen Boden des Elysiums ihren Zorn im Zaum halten können.

Der dumme Spekulant, der Hüter geworden war.

Diese Geschichte wird manchmal in Elysien erzählt. Die Details variieren, und niemand kann sich genau erinnern, wer alles daran beteiligt war oder ob sie überhaupt wahr ist.

Ein ambitionierter, aber kurzsichtiger Vampir, der zum Hüter der Elysien gewählt wurde. Zu seinen ersten Amtshandlungen gehörte es, eine Reihe fester Elysien in der Stadt auszurufen. Nur wenigen Mitgliedern der Gesellschaft war von Anfang an bewusst, dass diese Elysien genau das Jagdgebiet seines Konkurrenten abdeckte. Der junge Vampir hatte vor, diesen Konkurrenten aus dem Gebiet zu vertreiben und es später für sich selbst zu vereinnahmen. Um zusätzliche Unterstützung für seinen Plan zu gewinnen, versprach er anderen Mitgliedern der Gesellschaft, einen Teil des Gebiets abzugeben oder im Falle von Fehlritten im Elysium großzügig wegzuschauen.

Doch seine Rechnung ging nicht auf. Weder konnte er dieses riesige Gebiet selbst überwachen, noch gelang es ihm, seinem Konkurrenten ernstliches Fehlverhalten im Elysium vorzuwerfen. In der Hauptsache hatte er sich selbst vor der Gesellschaft als unfähig und eigennützig entlarvt. Es gibt verschiedene Versionen, wie die Geschichte endete. Eine Version erzählt, dass der junge Vampir mehr Feinde als Verbündete schuf und eines Nachts einfach verschwand – sehr zum Missfallen der Ahnen. Manche sagen sogar, die Ahnen hätten den Amtsmissbrauch des Spekulanten bemerkt und sein Verschwinden sogar intern gebilligt, doch dafür gibt es natürlich keine Beweise.

Das “versehentlich” verschüttete Glas Blut.

Eine Geschichte, die immer wieder in den unterschiedlichsten Variationen erzählt wird, ist die vom verschüttetem Glas Blut. Heutzutage ist es eher nur noch Lehrgeschichte, die den

jungen Vampiren erzählt wird, um ihnen beizubringen, sich an die Regeln des Elysiums zu halten.

Ein Vampir, der seinem verhassten Feind eins auswischen wollte, ersann einen Plan. In diesem fingierte er einen versehentlichen Zusammenstoß mit seinem Rivalen, bei dem sein eigenes Glas Blut zwangsweise überschwappen musste und somit den heiligen Boden des Elysiums befleckte.

Der intrigante Vampir hatte sich auch die Unterstützung einiger seiner Verbündeten gesichert, die als Zeugen seine Version der Geschichte bestätigen sollten. Leider hatte der Intrigant nicht damit gerechnet, dass der von ihm falsch beschuldigte Remppler plötzlich genauso viel Unterstützung erhielt und es entbrannte eine heftige Diskussion, wessen Schuld es nur war, bzw. inwieweit dies eine Entweihung des Elysiums war.

Die Anfeindungen wurden immer größer und es kam zu lautstarken Rufen und Drohungen beider Seiten. Der damalige Hüter der Elysien fand, im letzten Moment und kurz bevor die Gewalt offen ausbrach, ein salomonisches Urteil und vernichtete einfach beide Delinquenten für die Aufwiegelung ihrer Anhänger. Mit ihrer gemeinsamen Asche reinigte er den Fleck, der zuvor entstanden war.

Ein ko(s)misches Elysium.

Ein Elysiumskonzept der besonderen Art brachte einstmals ein Hüter aus dem Hause der kosmischen Vollkommenheit hervor. Um sicherzustellen, dass der Geist des Friedens auch wirklich und wahrhaft gewahrt bliebe, stellte er im Elysium zu Zusammenkünften regelmäßig Stuhlkreise auf. Jeder Stuhl hatte dabei einen Sicherheitsabstand von mindestens 2 Armlängen zum nächsten Stuhl zu haben.

Die eintreffenden Gäste hatten sich auf diese Stühle niederzusetzen und mussten dort verweilen. Der Hüter argumentierte, dass diese Sitzordnung, die gewährleistete, dass jeder sich zu jedem Zeitpunkt ins Antlitz schauen konnte, die Kommunikation untereinander fördern würde. Jeder Anwesende sollte sich gesehen und gehört fühlen, und die wechselseitige Offenheit würde verhindern, dass sich heimliche Allianzen bildeten oder Misstrauen keimte. Es war eine Ordnung, die den Fluss der kosmischen Harmonie symbolisierte – ein Kreis ohne Anfang und ohne Ende, wie das Universum selbst.

Selbstverständlich scheiterte dieses Elysium schließlich an der vampirischen Natur selbst. Jeglicher Möglichkeit von Manipulation und Intrige beraubt, besuchte kaum noch ein Kainit dieses Elysium und so verschwand auch sein Hüter bald aus diesem Amt und in wohlverdiente Vergessenheit.