

Du bist das Werkzeug. Du bist der Gott.

Ein Kartenspiel zwischen Gnosis, Hobbes und menschlicher Psyche

Von Marvin Lange

Es ist ein unscheinbarer Moment, der alles erklärt. Man sitzt an einem Tisch mit vier anderen Spielern, hält eine Hand voller Karten und beobachtet, wie der Mann gegenüber gerade sehr sorgfältig versucht, nicht in eine bestimmte Richtung zu schauen. Man versteht sofort, was das bedeutet. Man hat schon gewonnen – oder man hat schon verloren. Die Karten spielen in diesem Moment keine Rolle mehr.

Vampire: The Eternal Struggle ist, auf dem Papier, ein Sammelkartenspiel. Man baut Decks, zieht Karten, manövriert Figuren. Aber wer es einmal ernsthaft gespielt hat, weiß: Was am Tisch verhandelt wird, sind keine Spielzüge. Es sind Absichten, Vertrauen, Bündnisse und deren kalkulierter Bruch.

Ich spiele VTES seit vielen Jahren. Und noch immer gibt es Partien, in denen ich erst eine Stunde nach dem Ende begreife, was geschehen ist – nicht auf dem Spielfeld, sondern zwischen den Menschen darum. Diesem Rätsel geht dieser Text nach, und er tut es aus mehreren Richtungen zugleich: der Geschichte des Spiels, seiner Mechanik, seiner philosophisch-theologischen Tiefe und der Psychologie derer, die sich Woche für Woche an diesen Tisch setzen.

I. Ein Spiel mit einem unbequemen Namen

Vampire: The Eternal Struggle erschien 1994 unter einem anderen Namen: Jyhad. Herausgegeben von Wizards of the Coast, dem Verlag, der im selben Jahr mit Magic: The Gathering das Sammelkartenspiel-Genre erfunden hatte, war es das erste Spiel dieser Art mit einem ernsthaften erzählerischen Unterbau. Jyhad – ein Begriff, der im islamischen Denken vielschichtig und oft missverstanden ist – wurde schnell zum Problemkind. Zu einer Zeit, in der religiöse Sensibilitäten schärfer auf kommerzielle

Produkte reagierten, war der Name schlicht nicht haltbar. 1996 erfolgte die Umbenennung zu Vampire: The Eternal Struggle, kurz VTES.

Die Umbenennung änderte nichts am Kern. Jyhad als Name war konzeptuell präzise: Das Spiel handelt von einem Krieg, der nicht von denen geführt wird, die kämpfen. Es handelt von Macht, die sich selbst verbirgt. Das ist kein Marketingkonzept – es ist die Spielmechanik selbst.

Das Spiel basiert auf dem Rollenspiel-Universum Vampire: The Masquerade des Verlags White Wolf, der die Neunziger mit einer ungewöhnlich ernsthaften, gothic-philosophisch aufgeladenen Spielwelt prägte. Diese Welt, die World of Darkness, ist keine Heldengeschichte. Sie ist eine Welt der Kompromisse, der Schuld und der Frage, ob Erlösung überhaupt möglich ist, wenn man einmal ein Monster geworden ist. VTES hat diese Welt seit seiner Entstehung kontinuierlich weiterentwickelt – über dreißig Jahre hinweg, mit wechselnden Verlagen und einer treuen, internationalen Spielergemeinschaft, die das Spiel durch mehrere Wiedergeburten getragen hat.

II. Die Mechanik des verborgenen Gottes

VTES ist ein Mehrspielerspiel für drei bis fünf Personen. Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines sogenannten Methuselahs – eines uralten Vampirs von nahezu göttlicher Macht, der sich jedoch aus dem direkten Konflikt herausgehalten hat und deshalb für die anderen nicht greifbar ist. Die eigentliche Handlung auf dem Tisch vollzieht sich eine Ebene tiefer: Jeder Methuselah schickt jüngere Vampire als Werkzeuge vor, kontrolliert sie mit politischem Einfluss – im Spiel als Pool-Punkte dargestellt – und versucht, die anderen Methuselahs zu schwächen, bis deren Einfluss erschöpft ist.

Die Spieler kämpfen nicht. Ihre Figuren kämpfen. Und das Bemerkenswerte dabei: Die Figuren wissen nichts davon. In der Spielfiktion glauben die Vampire, ihre eigene Geschichte zu schreiben. Aber wir, die wir sie lenken, kennen die Wahrheit. Wir sind die unsichtbaren Götter dieser kleinen Welt.

Hinzu kommt die eigentümliche Sitzordnung. VTES wird in einem Kreis gespielt, und jeder Spieler befindet sich in einer doppelten Beziehung zu seinen unmittelbaren Nachbarn. Der Spieler zur Linken ist die eigene Prey – die Beute, die man verfolgt und

zu eliminieren sucht. Der Spieler zur Rechten ist der eigene Predator – der Jäger, der einen selbst bedrängt und den eigenen Pool aufzureiben versucht. Man ist also gleichzeitig Beute für den Nachbarn zur Rechten und Jäger des Nachbarn zur Linken. Dieser Kreislauf schließt sich um den gesamten Tisch: Jeder jagt. Jeder wird gejagt. Niemand steht außerhalb.

Das erzeugt eine topologische Eigenheit, die kaum ein anderes Spiel kennt: Die eigene Defensive und die eigene Offensive laufen permanent parallel, in entgegengesetzte Richtungen. Man schaut nach links und versucht zu fressen. Man schaut nach rechts und versucht nicht gefressen zu werden. Und man schaut über den Tisch – zu den Spielern, die weder Prey noch Predator sind, sondern potenzielle Verbündete, temporäre Schutzschilde, geduldete Rivalen. Diese Allianzen halten selten bis zum Ende.

Das Ziel ist es, die eigene Prey zu eliminieren und dadurch Siegpunkte zu sammeln. Aber dies gelingt selten durch rohe Kraft, sondern durch Timing, Täuschung und das geduldige Aufbauen der eigenen Position, während man anderen weiszumachen versucht, dass man harmlos sei.

III. Kosmologie des Verborgenen – Theologische Lesarten

Die Konstruktion des unsichtbaren Gottes, der durch seine Geschöpfe handelt, ohne selbst in Erscheinung zu treten, hat eine lange Geschichte in der abendländischen und orientalischen Religionsphilosophie.

Am naheliegendsten ist die gnostische Lesart. In der Gnosis des zweiten und dritten Jahrhunderts – jener synkretistischen Strömung, die aus christlichen, jüdischen, neuplatonischen und persischen Elementen eine eigene Weltdeutung schuf – ist die sichtbare Welt das Werk eines minderwertigen oder bösen Schöpfergottes, des Demiurgen. Der wahre, vollkommene Gott aber ist verborgen, jenseits der Welt, und kennt keine direkte Beteiligung am irdischen Geschehen. Was die Menschen für Wirklichkeit halten, ist ein Gefängnis aus Materie, konstruiert von einer Macht, die nicht das Gute schlechthin ist. Die Gnosis verheißt Erkenntnis – griechisch *gnosis* – als Befreiung: Wer erkennt, dass er in einer gemachten Welt lebt und wessen Instrument er ist, der beginnt, sich zu befreien.

VTES macht dieses Motiv spielbar. Die Vampire auf dem Tisch sind Geschöpfe einer Macht, die sie nicht sehen können. Die Spieler sind diese Macht. Und die Frage, die das Spiel stellt – ohne sie jemals explizit zu formulieren – ist: Was bedeutet Handlungsfreiheit, wenn man das Werkzeug einer übergeordneten Absicht ist? Die Vampire agieren, entscheiden, kämpfen. Aber ihre Kämpfe dienen einem fremden Zweck.

Diese Frage hat auch im jüdisch-christlichen Denken tiefe Wurzeln. Das Buch Hiob ist nicht zuletzt die Geschichte eines Menschen, der zum Spielball zwischen Gott und dem Widersacher wird, ohne es zu wissen und ohne gefragt worden zu sein. Die Theodizee – die Frage, wie ein gütiger Gott das Leiden in der Welt zulassen kann – bekommt in VTES eine spielerische Antwort: Das Leiden entsteht, weil die höchsten Instanzen einander bekämpfen und die niedrigeren Wesen das Schlachtfeld sind. Das ist keine Antwort, die tröstet. Aber es ist eine, die eine eigene düstere Logik hat.

Und dann ist da noch der Begriff Jyhad selbst. Im arabischen Sprachgebrauch bezeichnet Jihad ursprünglich zweierlei: den äußeren Kampf, den bewaffneten Einsatz für die Gemeinschaft, und den inneren Kampf, die Bemühung um sittliche Selbstverbesserung. Die islamische Theologie hat diese Unterscheidung immer gepflegt; im westlichen Diskurs ist sie zugunsten des militärisch-politischen Bildes fast verschwunden. Das Spiel greift in seinem ursprünglichen Namen bewusst diese Doppeldeutigkeit auf. Der Jyhad, um den es geht, ist beides: ein äußerer Vernichtungskampf zwischen uralten Mächten und ein innerer Kampf jedes Spielers mit sich selbst – mit den eigenen Impulsen, der eigenen Gier, der Versuchung, zu früh zuzuschlagen oder zu lange zu warten.

IV. Die Sekten als politisch-philosophische Weltentwürfe

VTES ist auch politisch-philosophisch reich gegliedert – durch seine Fraktionen, die sogenannten Sekten. Wer die Spielmechanik beiseiteschiebt und die Sekten als politische Philosophien ernst nimmt, entdeckt, dass sie auf klassische Traditionen des politischen Denkens passen.

Die Camarilla gründet auf dem Prinzip der Maskerade: Vampire existieren nicht, zumindest nicht in den Augen der Menschheit. Diese kollektive Fiktion ist der

Gesellschaftsvertrag der Untoten. Thomas Hobbes hätte diese Konstruktion verstanden. Der natürliche Zustand aller Wesen ist der Krieg aller gegen alle; um diesem zu entkommen, überträgt man Souveränität an eine Instanz, die Ordnung garantiert. In der Camarilla heißt diese Instanz der Prinz, die Tradition, die Konvention. Man unterwirft sich freiwillig, weil die Alternative schlimmer ist. Wer die Maskerade bricht, wird vernichtet – nicht aus Grausamkeit, sondern aus Systemrationalität. Der Leviathan schützt, aber er duldet keine Abweichung.

Der Sabbat ist die Absage an den Vertrag selbst. Seine Vampire lehnen die Maskerade ab, weil sie die vampirische Natur als ontologische Überlegenheit über alles Menschliche betrachten. Das Tier im Vampir soll nicht gezähmt, sondern entfesselt werden. Was dabei entsteht, ist keine Freiheit im politisch-liberalen Sinne, sondern der Rückfall in einen Zustand jenseits aller Zivilisation. Der Sabbat ist Anarchie – nicht als politisches Programm im Sinne eines Kropotkin oder Bakunin, sondern als gelebter Zustand: die Abwesenheit institutioneller Einhegung, die Herrschaft des Triebs, das Ende des Gesellschaftsvertrags. Er ist damit die lebende Widerlegung von Hobbes – und der Beweis, dass Hobbes möglicherweise recht hatte.

Die Anarchen denken als Einzige wirklich politisch im modernen Sinne, und ihr Projekt ist das liberale: individuelle Freiheit, Selbstbestimmung, Ablehnung sowohl der camarillaschen Unterwerfung als auch des sabbatistischen Trieblebens. Sie berufen sich auf Rechte, nicht auf Instinkte oder Traditionen. Sie verhandeln, wo die Camarilla befiehlt und der Sabbat überrennt. Ihr Problem ist das klassische Problem des Liberalismus in der Praxis: Wie organisiert man sich, ohne dabei selbst eine neue Hierarchie zu errichten? Die anarchischen Vampire scheitern an dieser Frage oft genug – was das Spiel durchaus realistisch abbildet.

Diese politisch-philosophischen Zuordnungen beschreiben die erzählerische Tiefe der Fraktionen, nicht den Spielstil derjenigen, die sie spielen. VTES hat sich in dreißig Jahren erheblich weiterentwickelt. Die Vorstellung, dass Camarilla-Decks zwangsläufig defensiv-politisch und Sabbat-Decks zwangsläufig aggressiv spielen, ist längst überholt. Camarilla-Decks können von atemberaubender Aggressivität sein; Sabbat-Decks können hochkomplexe politische Strukturen aufbauen. Die Sekte ist heute eher Herkunft als Schicksal – sie definiert, welche Disziplinen und Vampire man zur Verfügung hat, nicht mehr, wie man spielt.

V. Die Sprache der Decks – Spieltypen jenseits der Sekte

Die Antwort auf die Frage, was den Spielstil bestimmt, liegt in der Architektur des Decks selbst. Die VTES-Gemeinschaft hat im Laufe der Jahrzehnte eine eigene Taxonomie entwickelt: Bleed-Decks, die den Pool der Prey durch stetigen Einfluss-Druck erodieren; Rush-Decks, die den Kampf aktiv und ohne Vorwarnung suchen; Politikdecks, die Referenden einbringen, Stimmen kaufen und Mehrheiten formen; Wall-Decks, die geduldig auf das Erschöpfen der anderen warten; Toolbox-Decks, die für jede Situation eine Antwort bereithalten, ohne in einer Dimension zu überragen. Diese Kategorien überschneiden sich, und die interessantesten Decks sind oft genau die, die sich keiner davon eindeutig fügen.

Besonders aufschlussreich ist dabei der Spieler, der seinen Ausgangspunkt nicht im Clan, nicht in der Sekte und nicht in einem bestimmten Spieltypus findet, sondern in der Kombination bestimmter Vampirfähigkeiten – der sogenannten Disziplinen. Er sucht Vampire aus verschiedenen Clans und Sekten heraus, allein weil ihre gemeinsamen Fähigkeiten eine Synergie ermöglichen, die ihn fasziniert. Er fragt: Welche Disziplinen ergänzen sich? Dieser Experimentator ist im psychologischen Profil ein Typus für sich.

VI. Der Tisch als psychologisches Labor

VTES ist ein Spiel über die anderen Menschen am Tisch – über Persönlichkeiten, Nervenstärken und Selbstbilder.

Der Spieltheoretiker würde hier das Gefangenendilemma bemühen. In klassischer Form beschreibt es die Situation zweier Akteure, die unabhängig voneinander entscheiden müssen, ob sie kooperieren oder defektieren – mit dem Ergebnis, dass rationale Einzelentscheidungen kollektiv zu einem schlechten Gesamtergebnis führen. In VTES ist diese Situation auf fünf Personen ausgeweitet und um mehrere Runden iteriert. Man kooperiert also nicht einmal, sondern wiederholt. Man erinnert sich. Man ist verletzbar.

Die klassische Tit-for-Tat-Strategie – kooperiere zunächst, beantworte dann Verrat mit Verrat und Kooperation mit Kooperation – funktioniert in VTES nur bedingt. Das

liegt an der asymmetrischen Tischstruktur: Prey und Predator sind strukturell verschieden positioniert, haben unterschiedliche Interessen, und die Spieler jenseits der unmittelbaren Nachbarschaft bilden eine eigene Kategorie. Was entsteht, ist keine stabile Gleichgewichtsstrategie, sondern eine ständige Neuverhandlung.

Psychologisch erzeugt das eine spezifische Form von Stress, die man als soziale Komplexitätsbelastung beschreiben könnte: die Notwendigkeit, gleichzeitig mehrere Modelle anderer Geister zu verwalten. Ich muss wissen, was A denkt. Aber ich muss auch wissen, was A denkt, dass ich denke. Und was B denkt, dass A denkt, dass er weiß. Das ist die Theory-of-Mind-Anforderung, wie sie im Alltag selten so konzentriert vorkommt. VTES ist damit auch ein Spiegel der eigenen sozialen Kognitionsfähigkeit: Wer in Modellen anderer Köpfe zu denken versteht, spielt gut. Wer sich auf seine Karten konzentriert und die Menschen vergisst, verliert.

Spielertypen: Eine kleine Charakterkunde

Wer lange genug am Tisch sitzt, beginnt unweigerlich, Muster zu erkennen – nicht in den Karten, sondern in den Menschen. Die Typen, die sich herauskristallisieren, sind erstaunlich stabil und kehren, in leicht variiert Form, an jedem Tisch der Welt wieder.

Der Architekt kommt mit einem sorgfältig konstruierten Deck, dessen innere Logik er monatelang verfeinert hat. Er spielt weniger gegen die anderen als gegen sein eigenes Ideal: die perfekte Ausführung eines vorgedachten Plans. Gelingt der entscheidende Zug, ist er zufrieden – fast unabhängig davon, ob er gewonnen hat. Er ist derjenige, der nach der Partie erklärt, warum Karte X hätte funktionieren müssen, wenn Y nicht gewesen wäre. Der Architekt ist der intellektuelle Kern jeder stabilen Spielgruppe. Er ist auch derjenige, der die Geduld anderer bisweilen strapaziert.

Eng verwandt mit dem Architekten, aber in seiner Grundmotivation verschieden, ist der Experimentator. Er baut keine perfekten Maschinen, sondern erkundet Möglichkeiten. Er kombiniert Vampire aus verschiedenen Clans und Sekten, folgt der Logik bestimmter Disziplinen, mischt Spieltypen und testet Hypothesen. Der Experimentator verliert öfter als der Architekt, und das stört ihn weniger als es sollte. Was ihn antreibt, ist die Neugier auf das, was möglich sein könnte. Er ist der

Wissenschaftler unter den VTES-Spielern – und oft derjenige, der unerwartete Synergien entdeckt, die andere dann kopieren.

Der Diplomat gewinnt selten durch direkten Druck, sondern indem er immer zum richtigen Zeitpunkt die richtige Koalition zusammenbringt. Er redet viel. Er verspricht viel. Und er hält genug davon, um das nächste Mal wieder als vertrauenswürdig zu gelten. Der Diplomat hat ein hochentwickeltes Gespür für Tischstimmungen und verschiebt seine Unterstützung instinktiv dann, wenn ein Verbündeter zu stark zu werden droht. Er ist der gefährlichste Spieler, weil er am unauffälligsten wirkt.

Der Aggressor macht kein Hehl aus seinen Absichten. Er greift früh an, er greift hart an, und er liebt den direkten Konflikt. Psychologisch ist er interessant: Oft kompensiert die Aggressivität am Tisch eine tief verwurzelte Ungeduld mit Ambiguität. Wer nicht weiß, woran er ist, greift an – dann weiß er es wenigstens. Das strukturelle Problem des Aggressors in VTES ist bekannt: Wer zu früh zu viel Kraft aufwendet, macht sich zum gemeinsamen Feind aller anderen. Der Aggressor gewinnt selten, aber er verändert jede Partie, in der er sitzt.

Der Taktiker ist der Cousin des Architekten, aber mit einem entscheidenden Unterschied: Er plant nicht für das Deck, sondern für den Tisch. Er beobachtet, schweigt, wartet. Wenn er handelt, dann aus einer Position der Stärke heraus, die die anderen oft erst im Nachhinein erkennen. Der Taktiker ist emotional schwer lesbar, was ihn zu einem beunruhigenden Gegner macht – und zu einem noch beunruhigenderen Verbündeten.

Der Genießer spielt das Spiel in erster Linie um der Atmosphäre willen: der Gesellschaft, dem Thema, dem Abend. Er baut gerne thematische Decks, auch wenn sie nicht optimal sind, weil er lieber eine kohärente Erzählung spielt als eine effiziente Maschine. Der Genießer ist der soziale Kitt jeder Gruppe, und man unterschätzt ihn auf eigene Gefahr – denn er ist oft entspannt genug, um geduldig zu warten, bis alle anderen sich gegenseitig zerfleischt haben.

Diese Typen sind keine starren Kategorien. Die meisten Spieler sind Mischformen, und viele wechseln je nach Abend, Deck oder Gegenüber. Aber die Grundmuster kehren wieder. Und ein erfahrener Spieler liest den Tisch, bevor die erste Karte gezogen wird.

Es ist kein Zufall, dass viele VTES-Spieler über Jahre einen Lieblingsclan haben, mit dem sie immer wieder zurückkehren. Die Clans sind nicht nur Spielmechaniken. Sie sind Archetypen, die auf bestimmte Selbstbilder ansprechen. Die Nosferatu – hässlich, verborgen, informationsreich – ziehen Spieler an, die Kontrolle schätzen und sich selbst gerne als unterschätzt betrachten. Die Toreador, Ästheten und Manipulatoren, sprechen andere Selbstbilder an. Die Gangrel, roh und autark, appellieren an das Bild des einsamen Einzelgängers. Man wählt seinen Clan nicht nur strategisch. Man wählt ihn auch als Selbstbeschreibung – und das Spiel wird damit zur Bühne für Selbstinszenierung, die an reale Konsequenzen gebunden ist: Der andere Spieler schlägt tatsächlich zurück, der Bluff gelingt oder misslingt. Das macht diese Form der Selbstdarstellung ehrlicher als viele andere.

Das Problem des Gelegenheitsspielers

VTES hat ein Integrationsproblem, das selten offen ausgesprochen wird, aber in jeder Stammgruppe spürbar ist: Es ist kein freundliches Spiel für Gelegenheitsspieler. Wer nur ab und zu dabei ist, bringt nicht nur ein schwächeres Deck mit. Er bringt ein anderes Kalibrierungssystem mit. Er kennt die Spielstile der anderen nicht. Er weiß nicht, dass der stille Mann links der gefährlichste Spieler am Tisch ist. Er weiß nicht, dass dem freundlichen Lächeln des Diplomaten gegenüber Skepsis angebracht ist.

Das Ergebnis ist oft frustrierend für beide Seiten. Der Gelegenheitsspieler erlebt eine Partie, in der er strukturell benachteiligt ist – nicht weil sein Deck schlechter ist, sondern weil ihm das soziale Gedächtnis fehlt, das am Tisch zirkuliert. Die Stammgruppe wiederum muss ihr eigenes Gleichgewicht neu kalibrieren, denn der unbekannte Faktor verändert die politische Dynamik in oft unvorhersehbarer Weise. Manchmal ist das erfrischend. Häufiger ist es destabilisierend.

VTES braucht Geschichte. Es braucht gemeinsames Gedächtnis. Es braucht den Spieler, der weiß, dass jener andere vor drei Monaten einmal einen Verrat begangen hat, der nie vergessen wurde. Ohne dieses akkumulierte Wissen ist VTES ein ärmeres Spiel.

Das Deck und seine Last

Es gibt einen Aspekt des Spiels, der in Texten über Kartenspiele systematisch ausgespart wird, weil er die romantische Aura des Spiels gefährdet: das Deckbauen. Und doch ist es eine der zentralen Tätigkeiten, durch die sich VTES-Spieler definieren – oder eben nicht.

Es gibt eine Spezies, die darin aufgeht, die stundenlang Listen wälzt, Synergien kalkuliert und sich in die Foren der Community begibt, um ihre Konstruktionen zu diskutieren. Plattformen wie vtesdecks.com haben dieses Bedürfnis in den letzten Jahren bemerkenswert gut bedient – sie machen Tausende von Decks suchbar, kommentierbar und nachahmbar. Die Community hat damit ein kollektives Wissensarchiv geschaffen, das seinesgleichen sucht.

Dann gibt es den Spieler, dem das Deckbauen schlicht keine Freude bereitet, dem es als eine Pflicht erscheint, die dem eigentlichen Spiel vorgelagert ist – so wie man einen Tisch decken muss, bevor man essen kann, ohne dass das Tischdecken an sich das Vergnügen wäre. Dieser Spieler ist kein schlechterer Spieler. Er hat andere Prioritäten. Er sitzt für die Partie am Tisch, für das soziale Ereignis, für die Spannung des Augenblicks.

Der Kognitionsforscher Mihaly Csikszentmihalyi hat zwischen autotelischen und instrumentellen Tätigkeiten unterschieden. Das Deckbauen ist für den Architekten autotelisch – es hat seinen Wert in sich selbst. Für den Genießer oder den Diplomaten ist es instrumental: Es dient dem Zweck, am Tisch spielfähig zu sein. Keiner dieser Zugänge ist falsch. Aber das Spiel begünstigt strukturell diejenigen, der mehr Zeit und Energie in die Konstruktion investiert hat – was eine latente Ungerechtigkeit erzeugt, die viele Gruppen durch informelle Regeln und geteilte Decks auszugleichen versuchen.

Table Seating: Das Schicksal vor dem ersten Zug

Es gibt eine Ungerechtigkeit in VTES, die so fundamental ist, dass erfahrene Spieler sie akzeptieren, ohne sie wirklich zu lösen: die Sitzordnung. Wer einen bestimmten Predator und eine bestimmte Prey zugelost bekommt, erlebt das nicht als Ergebnis von

Strategie oder Geschick. Es ist Zufall – und dieser Zufall kann eine Partie entscheiden, bevor sie begonnen hat.

Das ist spielmechanisch präzise beschreibbar. Wenn der eigene Predator ein Deck mitbringt, das auf exakt denselben Mechanismus setzt wie das eigene – etwa beide auf Stealth-Bleed oder beide auf Rush –, entsteht eine strukturelle Reibung, die keiner der beiden durch Können allein auflösen kann. Wenn zusätzlich die eigene Prey ein Deck hat, das genau die eigene Strategie konterkariert, sitzt man in einer Zange, aus der es kaum einen Ausweg gibt. Das beste Deck kann in diesem Szenario wirkungslos werden – nicht weil es schlecht gebaut ist, sondern weil die Tischpositionen gegen einen arbeiten.

Diese Erfahrung hat eine eigentümliche philosophische Qualität. Sie lehrt Gelassenheit im Scheitern. Sie macht klar, dass nicht alle Misserfolge selbstverschuldet sind, dass nicht jede verlorene Partie eine Lektion über das eigene Versagen ist. Manchmal verliert man, weil man die falsche Prey oder den falschen Predator zugelost bekommen hat. Kontext bestimmt Chancen. Struktur bestimmt Möglichkeiten. Und wer das akzeptiert, spielt befreiter – und meist auch besser.

VII. Der ewige Kampf als eschatologisches Bild

Der Titel des Spiels enthält eine Aussage, die man nicht überlesen sollte: Es gibt kein Ende. Die Methuselahs kämpfen seit Jahrtausenden, und sie werden es tun, solange es Vampire gibt. Es ist ein eschatologisches Statement: Es gibt keine Erlösung. Es gibt keinen finalen Sieg. Es gibt nur den Fortgang des Kampfes.

Das widerspricht den meisten religiösen und mythologischen Erzählformen, die auf eine Auflösung, ein Eschaton, eine Vollendung zusteuern. Das Christentum kennt die Parusie, die Wiederkunft. Der Islam kennt den Jüngsten Tag. Sogar die griechische Tragödie kennt die Katharsis – die reinigende Entladung, die nach der Krise folgt. VTES verweigert all das. Es gibt die Krise, und danach beginnt eine neue Krise.

Das klingt nihilistisch. Aber es gibt eine andere Lesart. Die buddhistische Vorstellung des Samsara – des ewigen Kreislaufs der Wiedergeburt und des Leidens – ist ebenfalls ohne Ende gedacht, solange das Erleuchtungsprinzip nicht verwirklicht wird. Der

Unterschied zum Nihilismus liegt darin, dass der Kreislauf durch Erkenntnis durchbrochen werden kann. In VTES gibt es keinen solchen Ausweg innerhalb des Spiels. Aber vielleicht liegt er außerhalb: in der Reflexion des Spielers auf sein eigenes Handeln am Tisch. Was habe ich gelernt über mein Verhältnis zu Macht, zu Vertrauen, zu Rache?

Spiele haben immer schon mehr getan, als ihre Regeln vorschreiben. Schach lehrt Geduld und Voraussicht. Poker lehrt Kalkulation und Täuschung. VTES lehrt etwas Selteneres und Komplizierteres: das Navigieren in einer Welt, in der man niemals alle Informationen hat, niemals alle Absichten kennt, niemals sicher ist, ob ein Verbündeter morgen noch einer sein wird – und in der man trotzdem entscheiden muss. Das ist keine schlechte Beschreibung der Welt jenseits des Tisches.

Epilog: Was der Tisch weiß

Wer neu an den Tisch kommt, spielt Karten. Wer ein Jahr gespielt hat, spielt Decks. Wer fünf Jahre gespielt hat, spielt Menschen.

Der Anfänger ist mit der Regelkunde beschäftigt: Wann kann ich reagieren? Was bedeutet dieser Kartentext? Wie funktioniert Blutgewinn? Die Karten selbst sind noch fremd, ihr Zusammenspiel undurchsichtig. Man schaut auf die eigene Hand und versucht zu verstehen, was sie bedeutet – die anderen Spieler sind dabei fast Kulisse.

Wer ein Jahr gespielt hat, hat diese Ebene überwunden. Er versteht seine Karten. Er beginnt zu verstehen, welche Karten zusammen mehr ergeben als die Summe ihrer Teile. Er denkt in Mechanismen, in Kurven, in Reaktionsmöglichkeiten. Er spielt das Deck als kohärentes Ganzes. Das ist eine reale intellektuelle Leistung, und sie erzeugt ein berechtigtes Gefühl von Kompetenz.

Aber dann kommt der Moment, der schwerer zu benennen ist: wenn man bemerkt, dass das beste Deck am Tisch nicht automatisch gewinnt. Dass es Abende gibt, an denen ein mittelmäßiges Deck in den Händen eines überlegenen Beobachters jedes optimierte Konstrukt schlägt. Weil sein Besitzer gewusst hat, wann er dem Architekten zu seiner Linken schmeicheln musste, um ihn aus dem Gleichgewicht zu bringen. Weil er gesehen hat, dass der Diplomat rechts von ihm nervös wurde und deshalb kurz davor

stand, einen Fehler zu machen. Weil er erkannt hat, dass der stille Taktiker am Ende des Tisches auf seinen Moment wartete – und dieser Moment noch nicht gekommen war.

In diesem Moment beginnt man, Menschen zu spielen. Und es ist kein Zufall, dass viele langjährige Spieler diesen Übergang als den interessantesten, aber auch als den unbehaglich machenden Schritt beschreiben. Denn Karten zu lesen ist erlernbar. Decks zu bauen ist eine Fähigkeit, die man trainieren kann. Aber Menschen zu lesen – ihre Muster zu erkennen, ihre Reaktionen zu antizipieren, ihre Selbstbilder zu verstehen – das ist keine rein spielerische Fertigkeit mehr. Das ist eine Fähigkeit, die man aus dem Spiel mit hinausnimmt. Und die sich, einmal geschärft, nicht einfach wieder abstellen lässt.

Vampire: The Eternal Struggle ist ein Sammelkartenspiel, ja. Aber es ist auch ein Instrument zur Erforschung von Macht, Vertrauen und Verrat – in einer Umgebung, die sicher genug ist, um ehrlich zu sein. Denn am Ende geht es um Pappkarten. Aber die Gefühle, die entstehen, wenn ein langjähriger Spielpartner einen mit einem sorgfältig vorbereiteten Zug aus dem Spiel befördert, sind nicht aus Pappe. Die Überlegungen, die man vor der Entscheidung anstellt, ob man einen Verbündeten jetzt schwächt oder später braucht, sind nicht trivial. Das Nachdenken über die eigene Neigung, bestimmten Spielertypen mehr oder weniger zu vertrauen, öffnet ein Fenster in die eigene Psyche.

Der ursprüngliche Name des Spiels war nicht falsch. Jyhad – der äußere Kampf und der innere zugleich. Das Schlachtfeld liegt auf dem Tisch. Der Krieg liegt woanders.

Zum Autor

Marvin Lange ist evangelischer Pfarrer in Fulda.

Er taucht leidenschaftlich gern – auf Riffe und in Regelwerke gleichermaßen –, fechtet und verbringt einen nicht unerheblichen Teil seiner Freizeit an Spieltischen: mit Brettspielen, Rollenspielen und, als einziger Ausnahme im ansonsten wenig geliebten Genre der Sammelkartenspiele, mit Vampire: The Eternal Struggle.

Er ist verheiratet, lebt in Fulda und hat drei Kinder.

Weiterführende Literatur

- Axelrod, Robert: *Die Evolution der Kooperation*, übers. von Werner Raub und Thomas Voss, 7. Aufl., München: De Gruyter Oldenbourg 2009.
- Csikszentmihalyi, Mihaly: *Flow. Das Geheimnis des Glücks*, Stuttgart: Klett-Cotta 1992 (Neuausg. 2017).
- Hite, Kenneth u. a.: *Vampire: The Masquerade. Fifth Edition (V5)*, Stockholm/London: White Wolf/Modiphius Entertainment 2018, ISBN 978-1-912200-28-9.
- Hobbes, Thomas: *Leviathan. Erster und zweiter Teil*, übers. von Jacob Peter Mayer, Nachw. von Malte Diebelhorst, Stuttgart: Reclam [1651], ISBN 978-3-15-008348-2.
- Johnson, L. Scott: *Jyhad / Vampire: The Eternal Struggle* [Kartenspiel], Renton/Stone Mountain: Wizards of the Coast/White Wolf 1994 ff.
- Rein·Hagen, Mark u. a.: *Vampire: The Masquerade. Revised Edition* (3. Aufl.), Stone Mountain: White Wolf Publishing 1998, ISBN 978-1-56504-249-0.
- Rudolph, Kurt: *Die Gnosis. Wesen und Geschichte einer spätantiken Religion*, 4., durchges. Aufl., Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 2005.