



DIE HINTERGRÜNDE

"Alles, wovon wir ausgehen können, sind Tradition und Aberglaube. Dies scheint auf den ersten Blick nicht gerade viel zu sein, wenn man sich einmal klarmacht, dass es hier um Leben und Tod geht – nein, sogar um mehr als Leben und Tod. (...) Wer hätte wohl noch vor einem Jahr, inmitten unseres wissenschaftlichen, skeptischen, nur an Tatsachen orientierten neunzehnten Jahrhunderts eine solche Möglichkeit auch nur in Erwägung gezogen? Wir haben uns ja sogar geweigert, etwas zu glauben, wofür wir den Beweis bereits vor Augen hatten.

Nehmen Sie es also als gegeben hin, dass der Vampir, der Glaube an seine Grenzen und an seine Macht für den Augenblick noch auf derselben Basis beruhen. Denn lassen Sie mich Ihnen sagen, er war überall da bekannt, wo auch Menschen waren: im alten Griechenland, im antiken Rom; er spukt überall in Deutschland, in Frankreich, in Indien und sogar auf der Krim; und auch in China, das uns doch in jeder Hinsicht fern liegt, kennt man ihn, und die Leute fürchten ihn bis auf den heutigen Tag. Er ist den Spuren der Berserker aus Island gefolgt, den vom Teufel gezeugten Hunnen, den Slawen, Sachsen und Magyaren. (...) Der Vampir lebt fort und kann nicht einfach dadurch sterben, dass die Zeit verrinnt: er kann blühen und gedeihen, solange ihm das Blut der Lebenden zugänglich ist."

Mina Harker in Bram Stokers "Dracula", 1897

Am **3. Mai 2011** startet **VAMPIRA** zu ihrem Flug durch die Nacht! Wie der Titel schon erahnen lässt, stehen bei dieser Bastei-Romanheftserie Vampire im Mittelpunkt; ein wahrhaft mit Tradition und Geschichte behaftetes Thema. Dass wir Altes mit Neuem verknüpfen und trotzdem spannende und moderne Unterhaltung bieten wollen, zeigt sich schon daran, dass "unsere" Vampire grundsätzlich den historischen Vorgaben entsprechen, sich aber der heutigen Zeit und deren

Eigenheiten angepasst haben. Was ihre Pläne und eherne Gesetze sind, sei nachfolgend in einem Überblick dargelegt.

VAMPIRE UNTER UNS!

Ihre Herkunft...

... verliert sich im Abgrund der Zeit. Die Bezeichnung "Vampir" kommt aus dem Slawischen, bedeutet "Dies kein Vogel" und spielt auf die Fähigkeit an, bei Dunkelheit nach Gutdünken die Gestalt von allerlei Getier anzunehmen. Häufig verwandeln Vampire sich in Fledermäuse oder wolfsähnliche Wesen (mit Werwölfen pflegen sie überdies enge Kontakte). Ur-Vampire begleiten den Menschen seit Anbeginn. Sie können sich bei Tag so unbeschadet bewegen wie bei Nacht; nur ihre Magie ist im Sonnenlicht sehr begrenzt. Sie sind nachtsichtig. Das Geheimnis ihrer Herkunft zu lösen, scheint für Außenstehende unmöglich. Die, die es versuchten, endeten in ewiger Verdammnis. Einem Wesen aber, das *beide* Welten in sich vereint, mag da mehr Erfolg beschieden sein...

Ihre Verbündeten...

... waren gewöhnliche Menschen – bis sie dem barbarischen Blutdurst eines Vampirs zum Opfer fielen und danach zu willenlosen Marionetten verkümmerten. *Dienerkreaturen*, wie sie im Vampirjargon heißen, werden von den Ur-Vampiren nicht willkürlich "produziert", sondern unterliegen einer strengen Kontrolle. Meist sind es Menschen, die an den Schalthebeln irdischer Macht sitzen. Oder solche, die bestimmte Aufgaben erfüllen sollen. Dienerkreaturen sind ihren Schöpfern auf Gedeih und Verderb ausgeliefert. Ihnen gelüstet ebenfalls nach Blut, aber sie vermögen den *Keim* nicht weiterzugeben, um gleichfalls Abhängige zu schaffen. Solange sie nicht in Ungnade fallen, sind sie potentiell unsterblich wie die Ur-Vampire. Was mit Dienerkreaturen geschieht, deren Schöpfer von den *Lichten Kräften* vernichtet wird, hat noch niemand genau verfolgt. Existieren sie weiter, oder vergehen sie mit ihrem Herrn? Sicher ist, dass sie mit fortschreitender Dauer ihrer Existenz –

anders als die Ur-Vampire – immer lichtempfindlicher werden. Dann können schon ein paar Sekunden, die eine Dienerkreatur ungeschützt der Sonne ausgesetzt ist, einen unwiderruflichen Vernichtungsprozess auslösen.

Ihr Elixier...

... ist *Blut*. Blut war stets in besonderer Weise Machtträger. Fließt es aus dem Körper, stirbt dieser. Daher auch der früher weitverbreitete Glaube, die Seele eines Menschen stecke im Blut. Oder die Überzeugung mancher Krieger-Kultur, man könne die Kraft eines besiegten Gegners über sein Blut in sich aufnehmen. In einigen Zivilisationen hängen Rausch, Bewusstseinsweiterung und Ekstase eng mit dem rituellen Genuss eines Bluttranks zusammen. Wo Gemeinschaften gefestigt werden sollen, geschieht dies oft über so genannte "Blutsbrüderschaften". Im Blut steckt die Magie, die Ur-Vampire mit fortschreitendem Alter immer mächtiger werden lässt. Es gilt die Formel: Je älter, desto unüberwindlicher! Nicht umsonst ist der Älteste einer Sippe fast immer deren Oberhaupt. Jüngere mögen versuchen, ihn vom Thron zu stoßen. Es wird ihnen aber kaum gelingen, es sei denn, sie umgehen den *Kodex*.

Ihr Kodex...

... verbietet, dass ein Vampir den anderen tötet. So simpel dies klingt, so streng hält man diese Regel ein, da der "Nachwuchs" spärlich ist und tödliche Fehden leicht zur Ausrottung ganzer Sippen führen könnten. Ausnahmen, auf die der *Kodex* nicht anwendbar ist, sind Geschöpfe, die von den Ur-Vampiren als *Zwitterwesen*, halb Mensch, halb Vampir, entlarvt werden. Solche (aus Sicht der Ur-Vampire) Missgeburten werden mit allen Mitteln verfolgt und bekämpft. *Dienerkreaturen* werden von den Vampiren ebenfalls nicht als ihresgleichen angesehen, obwohl sie vampirische Eigenschaften aufweisen.

Ihr Nachwuchs...

... wird aus normalen Menschen "rekrutiert", da Vampire keine lebendigen Kinder gebären können, ohne selbst daran zugrunde zu gehen. Im Alter von drei bis fünf Jahren wird ein Menschenkind entführt und muss einen Blutritus über sich ergehen

lassen, über den noch wenig bekannt ist. Es stirbt am schwarzen Vampirblut, erwacht als vollwertiger Vampir und sagt sich vollständig von seinem bisherigen Leben und den damit verbundenen Gesetzen und Moralvorstellungen los.

Ihr Ziel...

... ist es nicht, jeden Menschen zur *Dienerkreatur* zu machen, sondern ausgesuchte Positionen mit loyalen Sklaven zu besetzen, die in erster Linie dafür sorgen sollen, dass das Wissen um die Ur-Vampire sich nicht verbreitet und niemand auf die Idee kommt, sie ernsthaft zu verfolgen. Würden alle Menschen zu Vampiren werden, würden sich die Ur-Vampire selbst ihrer Lebensgrundlage berauben. Vampire könnten ohne menschliche "Zapfstellen" nicht weiterexistieren – Menschen ohne die Vampire aber sehr wohl...

Haben wir Sie neugierig gemacht? Dann begleiten Sie unsere Protagonistin bei ihrem Kampf gegen ihr eigenes Volk. Denn "Vampira" – mit wahren Namen Lilith Eden – ist das Kind einer Vampirin und eines Menschen, und sie folgt einer Bestimmung von beinahe biblischen Ausmaßen!

VAMPIRA erscheint ab dem 3. Mai alle zwei Wochen im Zeitschriften- und Bahnhofsbuchhandel für 1,60 Euro. Beißen Sie zu!