

WIDMUNG

an Tobias „Excel“ Sjögren, für das Aufzeichnen des Kurses durch drei Jahre der Nacht.

WHITE WOLF ENTERTAINMENT

Martin „Ericsson“ Ericsson – HAUPT-ERZÄHLER | Karim „Redemption“ Muammar – CHEFREDAKTEUR
Dhaunac „Eternally Bonded“ De Vir – GESCHÄFTSENTWICKLUNG | Tomas „The Old One“ Arfert – KUNST UND REDAKTION
Jason „By Night“ Carl – COMMUNITY UND MARKETING

DESIGN

ENTWICKELT VON Kenneth Hite und Freja Gyldenström
GESCHICHTE & KREATIVE LEITUNG – Martin Ericsson

GESCHRIEBEN VON – Matthew Dawkins, Kenneth Hite, Mark Rein-Hagen, Juhana Pettersson, Martin Ericsson und Freja Gyldenström
ZUSÄTZLICHE TEXTE VON – Karim Muammar und Khaldoun Khelil
REDAKTION – Freja Gyldenström
ZUSÄTZLICHE BEARBEITUNG DURCH – Karim Muammar
ÜBERSETZUNG LATEIN (MITTELALTERLICHES LATEIN) – Petra Lindve

KUNST

ART DIRECTION – Mary Lee, Martin Ericsson und Tomas Arfert
BUCHDESIGN UND LAYOUT – Christian Granath und Fria Ligan AB, mit Tomas Arfert
WEITERES LAYOUT – Michal E. Cross
TITELBILD – Tomas Arfert | KUNST UND INNENILLUSTRATION – Mary „TwistedLamb“ Lee, das CCP Atlanta-Kunstteam unter der Leitung von Reynir Harðarson, bestehend aus Erling Ingi Sævarsson und vielen anderen; Tomas Arfert, Mark Kelly und Mike Mignola.
CLAN-SYMBOLIK, SCHRIFTEN DER CLANS UND VAMPIRE: DIE MASKERADE-LOGOS – Chris Elliott und Tomas Arfert
| CLAN-MODEDESIGN UND FOTOSHOOTINGS – Mary „TwistedLamb“ Lee
FOTOGRAFIE – Viktor Herak, Derek Hutchisson, Sequoia Emanuelle, Julius Konttinen, John-Paul Bichard und Anders Muammar

MODELS

BRUJAH – Grace Rizzo, Jackie Penn, Jacqueline Roh, Lee Dawn, Marcus Natividad, Mario Ponce, Mila Dawn, Nate Kamm, Paul Olquin, Daphne Von Rey, Casey Driggers |
GANGREL – Zoe Jakes, Pixie Fordtears, Aram Giragos, Allesandro Giuliano, Hal Linton | MALKAVIANER – Ramsey, Custis Donner | NOSFERATU – Henrik Lillier, Hampus Ahlbom,
Camilla Palermo, Louise Björling | TOREADOR – Indhi Korth, Mariano Mavrin, Nisse „Septeckh“ Meseck | TREMERER – Mary Lee, Taara Tati, Karis Wilde, Cassandra |
VENTRUE – Eve Harper Close, Angelo Delacruz, Amir Khaligi, Buzz Cuccia, Lola Tatlyan, Stacy LeLand, Aram Giragos | WEITERE MODELS – Viktor Herak, Vera Kochubey,
Sanuye Shoteka, Gregory Homa, Ossian Reynolds, and Martin Ericsson

BESONDERER DANK AN

Simon Bevis, Jenna Bevis und Andre Martinez. Arhan Ağaoğlu, Mohamad Rabah und Khaldoun Khelil, Mikko Pervilä, Anne Rice, Father Sebastiaan,
Nicole Sixx, Maven, Matthew Webb, Lorenzo Melchor und Logan South.

SCHÖPFER VON VAMPIRE: DIE MASKERADE – Mark Rein-Hagen mit Justin Achilli, Steven C. Brown, Tom Dowd, Andrew Greenberg, Chris McDonough, Lisa Stevens
Josh Timbrook und Stewart Wieck.

DEUTSCHE AUSGABE

REDAKTION – Thomas Michalski
ÜBERSETZUNG – Arne F. Kunz
LAYOUT – Frauke Forster und Nadine Hoffmann
LEKTORAT – Frauke Forster
KORREKTORAT – Claudia Feld

MITARBEITER ULISSES SPIELE

ADMINISTRATION – Christian Elsässer, Carsten Moos, Sven Paff, Stefanie Peuser, Marlies Plötz | MARKETING Jens Ballerstädt, Philipp Jerulank, Derya Öcalan, Katharina Wagner
| VERLAG Zoe Adamietz, Jörn Aust, Mirko Bader, Steffen Brand, Nikolai Hoch, Johannes Kaub, Matthias Lück, Jasmin Neitzel, Markus Plötz, Nadine Schäkel, Maik Schmidt,
Ulrich-Alexander Schmidt, Alex Spohr, Jens Ullrich | VERLAG USA Robert Adducci, Bill Bridges, Timothy Brown, Darrell Hayhurst, Eric Simon, Ross Watson
| VERTRIEB Florian Hering, Jan Hulverscheidt, Thomas Schwertfeger, Saskia Steltner, Stefan Tannert

© 2018 WHITE WOLF ENTERTAINMENT, AB

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck ohne schriftliche Genehmigung des Verlags außer zu Rezensionszwecken ist ausdrücklich untersagt.
White Wolf, Vampire: Die Maskerade und die Welt der Dunkelheit sind eingetragene Warenzeichen von White Wolf Entertainment AB. Alle Rechte vorbehalten.
Deutsche Ausgabe © Ulisses Spiele 2020

BESUCHT WHITE WOLF ENTERTAINMENT ONLINE UNTER WWW.WHITE-WOLF.COM UND WWW.WORLDOFDARKNESS.COM

AUF BASIS DER ZWEITEN ORIGINALAUFLAGE



FREE LEAGUE



WIE MAN DIESES BUCH VERWENDET

Die Camarilla ist Teil eines zweibändigen Sets von Quellenbüchern für *Vampire: Die Maskerade* 5. Edition. Wie die klassische Reihe der Clansbücher für Vampire sind sie so geschrieben, dass sie von Erzählerinnen, Spielern, Live-Action-Fans und nicht-spielenden Vampir-Fans gleichermaßen genossen und verwendet werden können.

Zusammen mit seinem Begleitband, *Anarchen*, beschreibt dieses Buch die polarisierte Gesellschaft der Nacht mithilfe von Stimmen und Standpunkte der Verdammten selbst. Dieses Buch besteht aus persönlichen Korrespondenzen, Überwachungsprotokollen, offiziellen Berichten, E-Mails, Dokumenten, Vorträgen, Predigten und Schwüren. Ihre Inhalte offenbaren die inneren Abläufe, Hierarchien, Städte und Gesetze der Camarilla, der gefährlichsten Geheimgesellschaft, welche die Welt nie gekannt hat.

Jeder Text soll nicht nur als Hintergrundmaterial für deine Chronik und für eine gute, erschreckende Lektüre dienen, sondern auch als Artefakt im Spiel. Ermitteln deine Spielercharaktere zu einem geheimen Kult oder werden sie sogar dazu eingeladen? Verleihe ihnen die Leidenschaft von Uga Dugud (S. 33). Gehen sie gegen die Zweite Inquisition in Washington D.C. vor? Dann gib ihnen den Abschnitt über das Information Awareness Office (S. 69), um zu starten. Brauchst du eine mitreißende Rede vor einem Konklave? Nimm „Wir müssen mehr, als nur überdauern“ (S. 44).

Wir haben dieses Format auch gewählt, um das Buch für Neueinsteiger einladender zu gestalten. Die Camarilla ist ein Buch über einen Geheimbund von Vampiren und kann ohne Vorkenntnisse über die Welt der Dunkelheit mit Spaß gelesen werden.

Alles, was du wissen musst, ist, dass Vampire real sind – im Hier und Jetzt. Einige sagen, der erste Blutsauger sei der biblische Kain gewesen, der Abel ermordet hat und mit ewigem Leben sowie endlosem Hunger verflucht wurde. Durch eine ausgeklügelte Maskerade vor uns verborgen, beeinflussen die großen Clans der „Blutsverwandten“, wie sie sich selbst nennen, jeden Aspekt der menschlichen Gesellschaft und führen geheime Kriege, die von persönlichen Rachefeldzügen angetrieben werden, deren Ursprünge im Nebel der Geschichte verloren gegangen sind.

Neben einem Blick ins Innere der Camarilla enthält dieses Buch einen umfassenden Abschnitt über die Banu Haqim, die strengen Richter und Krieger, die jetzt im Dienste des Elfenbeinturms stehen. Abschließend geben eine Reihe neuer Hintergrundbögen den Spielercharakteren die Möglichkeit, die Vorteile aus der Zusammenarbeit mit einigen der Koryphäen der Camarilla zu nutzen, die dir auf den folgenden Seiten begegnen werden.

Letztlich ist es von entscheidender Bedeutung, sich noch einmal ins Gedächtnis zu rufen, was die Camarilla nicht ist: sie gehört nicht zu den Guten. Es handelt sich um eine Gesellschaft untoter Raubtiere, die nur zu dem Zweck existiert, sich selbst zu schützen und ihre Macht zu erhalten. Wie du aus diesen Dokumenten erfahren wirst, handelt es sich um eine Verschwörung Untoter, die sich über die sterbliche Gesellschaft und über alle Blutsverwandten stellen, die mit ihrem Vorrecht der Herrschaft nicht einverstanden sind, und man tut gut daran, diese Seiten durch die Brille der Arroganz der Untoten zu betrachten. Sie sind die ultimative Lektion über den korrumpierenden Einfluss der Macht. Glorreich, gebildet, unbarmherzig und unendlich einflussreich haben diese kultivierten Unsterblichen einen freien Platz an ihrem Tisch zu bieten. Nimm Platz und probiere den Mantel der Macht an. Wir versprechen dir, dass es dir gefallen wird.



INHALTSVERZEICHNIS

WIE MAN DIESES BUCH VERWENDET 2

DER BLICK VON DER SPITZE 11

Die oberen Ränge	15
Der Innere Zirkel	15
Diplomatie der Sekte	17

UNSER GLAUBE 21

Eine Geschichte des Glaubens oder wie wir Gott töteten, um zu überleben	22
Über den Glauben an etwas, das größer ist als man selbst	26
Einführung in die Religionen des Elfenbeinturms	27
Kulte, Ketzereien und Orden	30
Die Reformierte Kongregation zur Verehrung der Methusalems	36

UNSER AUFGABENPROFIL 39

Das Führen der Menschheit	39
Aufrechterhaltung der Traditionen	42
Wir müssen mehr, als nur überdauern	44
Die Maskerade	45
Blutsverwandte als Vieh	46
Die Rechnungen begleichen	48
Mit der Kultur Schritt halten	50
Die Maskerade als Waffe	52

DER KRIEG UM GEHENNA 55

DIE ZWEITE INQUISITION 67

Projekt Twilight	69
Die Newburgh-Group	72
Die Achte Direktion	74
BOES	74
Leopoldsgesellschaft	75
Partner in zweiter und dritter Reihe	76
Jäger und Gejagte	76
Wie sie uns jagen	77
Was ist zu tun?	79

LOYALITÄT UND ORDNUNG 81

Das Blutsband	83
Klüngel	85
Das Stärken von Allianzen	86
Alter und Generation	88
Justiz	89
Konklaven	90
Die Institution der Bluthochzeit	91
Die feudale Ordnung, für blutsverwandte Küken aufbereitet	95

DER HOF 95

Der Prinz	96
Der Seneschall	97
Der Rat der Erstgeborenen	99
Einpeitscher der Clans	100
Der Sheriff	100
Der Herold	102
Hüter des Glaubens	103
Der Schatten	104
Berühmte Elysien der ganzen Welt:	106
Aleppo	111
Berlin	111
Brüssel	112
Budapest	113
Chicago	113
Dubai	113
Jerusalem	114
Kairo	115
Konstantinopel	115
London	116
Miami	116
Paris	117
Prag	117
Rio de Janeiro	118
Stockholm	118
St. Petersburg	118
Tokio	119
Venedig	120
Wien	121

Dies ist ein Werk spekulativer Horror-Fiction, das in einem dunklen Abbild unserer eigenen Welt spielt. Daher enthält es grafische Darstellungen von Sex, dem Trinken von Blut, Drogen, Gewalt, Missbrauch, politischer Unterdrückung, Zwang, Okkultismus, Ketzerei und viele andere potenziell beunruhigende Themen. Das Buch richtet sich an erwachsene Leser und Spieler. Ratschläge zur Rücksichtnahme im Spiel und zum Umgang mit sensiblen Themen bei Rollenspielen findest du im Abschnitt „Ratschläge für Rücksichtnahme im Spiel“ im Grundregelwerk von „Vampire: Die Maskerade 5. Edition“.

CLANS DER BLUTSVERWANDTEN	123	NOSTFERATU	151	DIE CLANS DER ANARCHEN	145
VENTRUE	127	Die Nosferatu in der	152	Die Geschichte der Anarchenbewe-	
Die Ventrue in der		blutsverwandten Gesellschaft		gung und warum unsere verlorenen	
blutsverwandten Gesellschaft	128	Die Nosferatu in der	153	Kinder besser verloren bleiben	168
Die Ventrue in der		sterblichen Gesellschaft	154	Wieso wir die Bedrohung durch	
sterblichen Gesellschaft	129	Achtung Catfishing!	154	die Anarchen beenden müssen	170
Die Sünden der Ventrue	131	Die Sünden der Nosferatu	154	Wie man über Anarchen spricht	170
TOREADOR	133	BANU HAQIM	157	CLAN GANGREL	172
Die Toreador in der		Der Pakt von Odense	158	CLAN BRUJAH	174
blutsverwandten Gesellschaft	133	Wer sind die Banu Haqim?	159	DIE CAITIFF	177
Der Toreador in der		Banu Haqim in der	159	DIE DÜNNBLÜTIGEN	179
sterblichen Gesellschaft	134	blutsverwandten Gesellschaft	161	DER SABBAT	180
Die Sünden der Toreador	134	Die Banu Haqim in der	162	HINTERGRUNDBOGEN	184
TREMERE	139	sterblichen Gesellschaft	163	INSTITUTIONELLER	
Die Tremere in der		Die Sünden der Banu Haqim	165	KONFLIKT	192
blutsverwandten Gesellschaft	139	Archetypen der Banu Haqim	165	Institutionelle Reichweite	192
Die Tremere in der		Disziplinen	166	Institutionelle Attribute	193
sterblichen Gesellschaft	141	Fluch		Institutioneller Konfliktvorrat	193
Die Sünden der Tremere	143	Zwang des Clans		Institutioneller Schaden	193
MALKAVIANER	145	Rituale			
Malkavianer in der					
blutsverwandten Gesellschaft	145				
Malkavianer in der					
sterblichen Gesellschaft	146				
Die Sünden der Malkavianer	147				

