

GEWIDMET

Greil Marcus und Hunter S. Thompson

WHITEWOLF ENTERTAINMENT

Martin „Ericsson“ Ericsson – HAUPT-ERZÄHLER | Karim „Beach“ Muammar – CHEFREDAKTEUR
Dhaunae „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, Juhana Pettersson und Martin Ericsson
GESCHICHTE UND KREATIVE LEITUNG – Martin Ericsson

GESCHRIEBEN VON – Juhana Pettersson und Matthew Dawkins
ZUSÄTZLICHE TEXTE VON – Martin Ericsson, Ariel Celeste, Karim Muammar und Steffie De Vaan

REDAKTION – Freja Gyldenstrøm
ZUSÄTZLICHE BEARBEITUNG DURCH – Karim Muammar

KUNST

ART DIRECTION – Tomas Arfert und Martin Ericsson
BUCHDESIGN UND LAYOUT – Tomas Arfert
WEITERES LAYOUT - Michal E. Cross
TITELBILD – Tomas Arfert
KUNST UND INNENILLUSTRATIONEN – Jer Carolina, Mary „TwistedLamb“ Lee, Tomas Arfert, Sarah Horrocks,
das Künstlerteam von CCP Atlanta unter der Leitung von Reynir Harðarson, Anders Muammar und Mark Kelly

CLAN-SYMBOLIK, ANKHS DER SEKTEN, SCHRIFTEN DER CLANS UND VAMPIRE: DIE MASKERADE-LOGOS – Chris Elliott, Tomas Arfert |
KUNST DER HINTERGRUNDBÖGEN – Tia Carolina Ihalainen, Christopher Shy, D. Alexander Gregory, Michael Gaydos und Guy Davis |
CLAN-MODEDESIGN UND FOTOSHOOTINGS – Mary „TwistedLamb“ Lee

FOTOGRAFIE: Viktor Herak, Derek Hutchisson, Sequoia Emanuelle und Julius Kontinen
MODELS: PRIESTERSCHAFT – Ty Tugwell, Veronica Löfdal, Maria Krylova und Emmelie Mohlin Z | BRUJAH – Grace Rizzo, Jackie Penn, Jacqueline Roh, Lee Dawn,
Marcus Natividad, Mario Ponce, Mila Dawn, Nate Kamm, Paul Olguin, Daphne Von Rey und Casey Driggers | GANGREL – Zoe Jakes, Pixie Fordtears, Aram Giragos,
Allesandro Giuliano und Hal Linton | TOREADOR – Indhi Korth | TREMERE – Aidin Fanni und Marcus Söderström | WEITERE MODELS – Ida-Emilia Kaukonen

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.

BESONDERER DANK AN

Justin Achilli für „Entfesselte Anarchen“, Poppy Z Brite, 6104, Bassiani, Berghain, Cloak & Dagger, Stefan Bergmark,
Johan Persson, Ossian Reynolds, J. Gerdin, Dima Brodin, Anders Davén, Gösta Kamp und Marcus Engstrand.

DEUTSCHE AUSGABE

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

MITARBEITERULISSESSPIELE

ADMINISTRATION – Christian Elsässer, Carsten Moos, Sven Paff, Stefanie Peuser, Marlies Plötz | MARKETING – Jens Ballerstädt, Philipp Jerulank, Derya Öcalan, Katharina Wagner |
VERLAG – Zoe Adamietz, 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 © 2020 Ulisses Spiele

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

AUF BASIS DER ZWEITEN ORIGINALAUFLAGE



INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung	5
Entfesselte Nächte	8
Was wir sind	9
Monster der jüngeren Vergangenheit	12
Die Stadt am Meer	14
Die Suche nach Tyler	16
Die erste Anarchenrevolte	19
Herrschaft des Terrors	22
'68	24
Zehn Nächte, die die Welt erschütterten	25
Dees blutiger Reiseführer der Freistaaten der Anarchen	28
Damsel will DICH für die Freistaaten der Anarchen	32
Konklave von Prag	34
Unter uns wandeln	37
Erleuchtung durch Blut	38
Kein Prinz, kein Kain	40
Landstreicher des Blutes	43
Blut des Erlösers	46
Der Weg des Parasiten	50
Der Anbruch von Satans Jahrtausend	51
Tod auf dem Dach der Welt	54
Das Tier an der Leine	56
Vegas Nights	58
Der Nachtzirkus	61
Illusion von Menschlichkeit	64
Los Nueves	68
24h-Party-Blutsauger	70
Aufruf zur Revolution	73
Lasciami	74
Soy Cuba	79
Ni Dieu Ni Maitre	82
I:IV:XV	84
Die Legende des Bloody Qhawe	87
Das 0	89
Die Priesterschaft der Liebe	91
Was mag wohl aus der Roten Frage geworden sein?	93
Offenbarungen der Dunklen Mutter	96
Kommune Luzern / Lucerne Commune	99

Ich glaube an Theo Bell / Scheiß auf Theo Bell	101
Das Blut von Patrioten	104
Rudis Armee	106
Was ist zu tun?	108
Aufklären, anstacheln, organisieren	109
Erschaffe eine bessere Welt (für dich)	112
Halte Deinen Block	115
Der Prinz muss sterben	117
Sei der Kriecher	117
A Vér Hangja	120
Maske und Maskerade	122
#Motstå	125
Elektrischer Vitae-LSD-Test	127
Das Manifest von Perth	130
Friss die Reichen!	132
Eine Utopie des Blutes im Amazonas	135
MERZEN WIR DIESEN FLECK AUS!	137

Die freien Clans **139**

Clan Brujah	140
Clan Gangrel	148
Caitiff	152
Kinder der Dämmerung	155

Verräter-Clans **161**

Entfesselte Malkavianer	161
Rote Nosferatu	164
Abstrakte Toreador	166
Ipsissimus-Tremere	170
Freie Ventrue	173

Die Priesterschaft **176**

Reaktionsalgorithmus **186**

Hintergrundbogen **190**

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 vielen anderen potenziell beunruhigenden 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 „Vampire: Die Maskerade 5 Edition“.



EINLEITUNG

Das Blut ist zu gut, um es für die Ewigkeit zu verschwenden. Man lebt, man stirbt, man lebt erneut und stürmt in die Nacht, wie ein neu erschaffenes Tier, das sich verzweifelt zwischen seinen ehemaligen menschlichen Artgenossen verstecken will.

Man lernt, zu lügen, zu verletzen und zu jagen.

Man lernt das Entzücken beim Geschmack von Blut kennen.

Man lernt, jeden Menschen als eine lebendige Gerätschaft anzusehen, die das Blut für einen warmhält.

Man will im Hier und Jetzt existieren. Man will alles spüren, was die Nacht einem geben kann. Man will wissen, was es dort draußen gibt. Vielleicht will man sogar dazugehören.

Die Anarchen

Die Alten verfügen über die Macht, das Wissen und die Ressourcen, um die Dinge zu ihrem Vorteil voranzutreiben. Die Jugend besitzt nichts als ihre Furchtlosigkeit, ihre Anzahl und ihr Verständnis der modernen Welt.

Dabei sprechen wir nur über Sterbliche. Bei Vampiren ist es viel schlimmer. Die Alten werden niemals sterben. Sie werden für immer und ewig an ihren Positionen und Privilegien festhalten und alle vernichten, die eines Tages ihre Privilegien bedrohen könnten.

Der Krieg der Generationen ist das grundlegende Prinzip der Organisation der Gesellschaft der Vampire. Die etablierte Macht hat sich innerhalb der Camarilla organisiert und versucht, schon die bloße Vorstellung dessen einzuschränken, was es bedeuten kann, ein Vampir zu sein. Sie versuchen, die Existenz jedes einzelnen Vampirs auf der Erde zu kontrollieren und sowohl die Sterblichen als auch die Untoten in einer ewigen Stasis zu halten, in der Macht nie auf andere übergeht.

Die Anarchenbewegung lehnt sich gegen die Camarilla auf. Sie besteht aus einer unendlichen Vielfalt von Ideologien und Theorien über Macht, die durch den Unwillen entwickelt wurden, die Ewigkeit nicht in einer statischen Tyrannei verbringen zu wollen.

Auf der allerersten Ausgabe von Vampire: Die Maskerade von 1991 steht folgendes Zitat auf der Rückseite: „Niemand befiehlt mir. Kein Mensch. Kein Gott. Kein Prinz. Was bedeutet der Anspruch des Alters den Unsterblichen? Was ist ein Machtanspruch denen, die dem Tod trotzen? Ruf Deine verdammenswerte Jagd aus. Wir werden ja sehen, wer schreiend mit mir zur Hölle fährt.“

Wenn man einen Vampir unter den Anarchen spielt, ist dies die zentrale Erfahrung, genau diese. Du bist ein junger Revolutionär, der für die Niederschlagung einer unsterblichen Tyrannei des Blutes kämpft. Du bist nur ein Niemand, jemand von der Straße, der in den Krieg der Generationen verwickelt wurde und versucht, zu überleben. Du bist ein Idealist, hin- und hergerissen zwischen deinen Träumen einer besseren Welt und dem Bluttausch, der alles besudelt, was du berührst.



Im Elfenbeinturm der Camarilla ist kein Platz für dich. Deine Geschichte wird sich um Blut und Feuer drehen und du wirst deine Ewigkeit einem Kampf opfern, der so alt ist wie die Welt selbst.

Die Ungebundenen

Neben der Anarchenbewegung gibt es noch die Ungebundenen. Wer kann schon wissen, wie viele Vampire es da draußen gibt, die nicht mit der größeren Gesellschaft der Untoten in Verbindung stehen? Diese Vampire gehören Familien, Kulturen oder Banden an und versuchen lediglich, innerhalb ihrer eigenen kleinen Gesellschaften die Nacht zu überleben.

Die Ungebundenen bieten eine unendliche Vielfalt an Möglichkeiten, um Vampire: Die Maskerade erleben zu können. Für viele Ungebundene ist die Camarilla nur ein entfernter Schatten, eine unterdrückende Macht, die sie ausschalten würde, wenn sie von ihnen wüsste. Die Wahrheit ist, dass es eine große Vielfalt verschiedener kleiner vampirischer Gesellschaften geben könnte, die versteckt unter den wimmelnden Milliarden von Menschen leben, die den Planeten bevölkern.

Wenn du ein Spiel um kürzlich umarmte Vampire spielen willst, die immer noch so tun, als seien sie die Menschen, die sie einst waren, sind die Ungebundenen dein Mittel der Wahl. Vielleicht möchtest du die Geschichte einer Vampirplage innerhalb eines örtlichen Verbrechersyndikats oder eines seltsamen Blutkults erzählen, der sich um einen charismatischen Führer gebildet hat? In einem solchen Fall könnte eine komplexere Vampirpolitik eurer geplanten menschlichen Horrorgeschichte in die Quere kommen.

Vor allem aber bieten die Ungebundenen der Welt der Dunkelheit unzählige Überraschungen. Kein Prinz der Camarilla kann jemals genau wissen, was in seiner Stadt geschieht, trotz aller noch so starken Bemühungen. So entsteht eine Idee für eine weitere Chronik mit Ungebundenen. Vielleicht denken eure Charaktere, sie seien die einzigen Vampire der Welt, bis sie nach zehn oder zwanzig Spielsitzungen plötzlich mit der örtlichen Camarilla in Kontakt kommen.

Eine Welt der Dunkelheit

Die Welt der Dunkelheit erstreckt sich von Ozean zu Ozean, von Kontinent zu Kontinent. In Tokio, New York, Lagos und deiner Heimatstadt pirschen Monster durch die Nacht. Dies spiegelt sich in der großen Vielfalt der Erfahrungen und politischen Projekte der Anarchen wider. Die Anarchenrevolte, durch die in Kalifornien die Freistaaten entstanden, war von ganz anderen Ideen beseelt als die der Brujah, die in den frühen Nächten des Kommunismus an der Seite von Lenin kämpften. Viele Anarchen sprechen von Karthago, aber sie meinen damit nicht immer dasselbe.

Eine Anarchen-Chronik ist immer verbunden mit der Welt der Sterblichen, mit dem Hier und Jetzt. Sie beinhaltet Menschen, die ihre eigenen Ziele verfolgen, Schrecken, die von Sterblichen erschaffen werden und die schlimmer sind als die eines jeden Vampirs. In einem Spiel mit Anarchen sind die Charaktere Teil des sozialen Gefüges der Welt und können ihre Natur als Parasiten annehmen oder gegen sie ankämpfen.

Für einen Anarchen-Charakter werden die Schrecken des Daseins als Vampir auf seine Freunde und seine Familie übertragen, auf Menschen aus dem nahen Umfeld und auf Menschen, mit denen er zusammengelebt hat. Vampirische Konzepte wie die Jagd werden nicht abstrahiert, sondern stellen eine Notwendigkeit dar, die den Vampir zwingt, jede Nacht über seine wahre Natur nachzudenken.

Dies gilt unabhängig davon, ob dein Spiel in Kapstadt oder Montreal stattfindet. Die Besonderheiten der lokalen Vampirkultur ändern sich und auch die Politik entwickelt und wandelt sich, doch der Kern des Blutes, das jeden Vampir belebt, bleibt derselbe. Durch das Blut bestehen die grundlegenden Handlungen, die ein Charakter in deinem Spiel ausführen kann, aus: jagen, verstecken, kämpfen, stehlen, lügen, betrügen, streiten, infiltrieren, verführen.