

WIDMUNG

Für alle britischen Vampire: Die Maskerade-Fans, die London in den letzten 30 Jahren ihre Umarmung geschenkt haben.

MODIPHIUS ENTERTAINMENT

Chris Birch – VERLAGSLEITUNG | Rita Birch – BETRIEBSLEITUNG
Cameron Dicks – GESCHÄFTSFÜHRUNG | Sam Webb – LEITUNG RPG-ENTWICKLUNG
Peter Grochulski – PRODUKTION & LOGISTIK | Steve Daldry – VIDEOPRODUKTION & PRODUKTIONSLEITER
Rhys Knight – VERKAUF | Panayiotis Lines – MARKETING & ÖFFENTLICHKEITSARBEIT
Katya Thomas – STELLVERTRETENDE ART DIRECTION | Cole Leadon – VERTRIEBSLEITUNG
Lloyd Gyan – KUNDENDIENST | Shaun Hockings – BÜROLEITUNG

VAMPIRE: DIE MASKERADE 5. EDITION

KREATIVE ENTWICKLUNG – Martin Ericsson, Karim Muammar, Kenneth Hite
GESCHÄFTSENTWICKLUNG – Dhaunae De Vir
ART DEVELOPMENT – Mary Lee, Tomas Arfert
PRODUKTION – Jason Carl

DER FALL LONDONS

ENTWICKLUNG – Matthew Dawkins und Steffie de Vaan
ENTWICKLUNG DER REIHE – Matt Timm
BERATER FÜR LONDON – Mike Nudd
TEXTE – Klara H. Herbol, Kira Magrann, Mike Nudd, Andrew Peregrine, Hilary Sklar und Steffie de Vaan
REDAKTION – Kira Hopkins
LEKTORAT – Felipe Real
LAYOUT – Michal E. Cross
COVER – Tomas Arfert
KUNST UND INNENILLUSTRATIONEN – Michele Frigo, Rodrigo González Toledo, Damien Mammoliti,
Othon Nikolaidis, Edouard Noisette, Paolo Puggioni und Amy Wilkins
ART DIRECTION – Katya Thomas

TEAM DER MARKE WELT DER DUNKELHEIT

Sean „The Swede“ Greaney – LEITUNG DER MARKE | Dhaunae „Eternally Bonded“ De Vir – GESCHÄFTSENTWICKLUNG
Karim „Karnak“ Muammar – MARKENREDAKTION | Tomas „The Old One“ Arfert – ART DIRECTION
Jason „By Night“ Carl – MARKETINGLEITUNG

BESONDERER DANK AN

Sean Greaney, Daniel Grigorov, Shams Jorjani, Mats Karlöf, Magnus Lysell und an alle Fans!

DEUTSCHE AUSGABE

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

MIT BESONDEREM DANK AN Tim Claahsen

MITARBEITER ULISSES SPIELE

ADMINISTRATION – Christian Christian Elsässer, Carsten Moos, Sven Paff, Stefanie Peuser, Marlies Plötz | MARKETING – Philipp Jerulank, Katharina Wagner |
VERLAG – Zoe Adamietz, Jörn Aust, Mirko Bader, Steffen Brand, Simon Burandt, Christiane Ebrecht, Frauke Forster, Christof Grobelski, Kai Großkordt,
Nikolai Hoch, Nadine Hoffmann, Johannes Kaub, Arne Frederic Kunz, Matthias Lück, Benedict Marko, Thomas Michalski, Jasmin Neitzel, Markus Plötz,
Diana Rahforth, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Nils Schürmann, Alex Spohr, Jens Ullrich, Jan Wagner | VERLAG USA – Robert Adducci,
Bill Bridges, Timothy Brown, Darrell Hayhurst, Eric Simon, Ross Watson | VERTRIEB – Florian Hering, Jan Hulverscheidt, Saskia Steltner, Stefan Tannert,
Sven Timm, Anke Zimmermann

©2020 PARADOX INTERACTIVE, AB

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck ohne schriftliche Genehmigung des Verlags außer zu Rezensionszwecken ist ausdrücklich untersagt.
Die Charakterbögen dürfen zum persönlichen Gebrauch kopiert werden.
Deutsche Ausgabe © 2021 Ulisses Spiele

White Wolf, Vampire: Die Maskerade und die Welt der Dunkelheit sind eingetragene Warenzeichen von White Wolf Entertainment AB. Alle Rechte vorbehalten.

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



INHALTS- VERZEICHNIS

EINLEITUNG: WILLKOMMEN IN LONDON 5

Aufstieg, Fall und Rückkehr von Mithras	7
Das Ritual der Seelenübertragung	11
Vor dem Sturm: London, 2012	15
Operation Antigen	19

KAPITEL 1: EINE DUNKLE UND STÜRMISCHE NACHT 31

Ziele der Erzählerin	31
Kapitel-Hintergrund	32
Szene Eins: Ein böses Erwachen	34
Szene Zwei: Ein typisches Bankett	37
Szene Drei: Eine Mission Gottes	39
Szene Vier: Ungebetene Gäste	42
Szene Fünf: Flicht!	45
Nachwirkungen	47

KAPITEL 2: DÄMMERUNG DER FLAMMEN 49

Ziele der Erzählerin	50
Präludium: Geschlossene Gesellschaft	51
Szene Eins: Das Zepter	53
Szene Zwei: Die Feier	56
Szene Drei: Die Queen von London	63
Szene Vier: Gute Nacht, süßer Prinz	69
Szene Fünf: Schulden eintreiben	76
Szene Sechs: Das Siegel	78
Nachwirkungen	79

KAPITEL 3: FAMILIENANGELEGENHEITEN 81

Ziele der Erzählerin	81
Szene Eins: Die Jagd nach Sri Sansa	86
Szene Zwei: Ein Hauch des Ostens in Westlondon	88
Szene Drei: Bhangra und Lassi	91
Szene Vier: Ein Elysium westlich von Ealing	93
Szene Fünf: Sri Sansas Blutkult	96
Szene Sechs: Weiße Vans in Osterley	97
Szene Sieben: London im Zwielicht	98
Szene Acht: Verhandlungen im Subtle Spice	107
Szene Neun: Clanpolitik	109
Szene Zehn: Endlich, der Rubinring	110
Nachwirkungen	111

KAPITEL 4: WAS SICH DARUNTER VERBIRGT 113

Ziele der Erzählerin	114
Szene Eins: Paranoia	114
Szene Zwei: Abstieg	119
Szene Drei: Schwarze Tunnel	125
Szene Vier: Der Bunker	131
Szene Fünf: Der offenbarte Dolch	133
Zusätzliche Aufhänger für die Geschichte	140
Nachwirkungen	141

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 von „Vampire: Die Maskerade 5. Edition“.

KAPITEL 5: ROTE LISTEN & ROTE MÜTZEN 143

Ziele der Erzählerin	144
Szene Eins: Ich kenn ein Mädchen	144
Szene Zwei: Hinterhalt!	148
Szene Drei: Geschäfte machen	153
Szene Vier: In die Tiefe	158
Szene Fünf: Eine Nacht im Museum	161
Szene Sechs: Das Mithräum	164
Szene Sieben: Die Hüterin der phrygischen Mütze	171
Nachwirkungen	177

KAPITEL 6: GÖTTER & MONSTER 179

Ziele der Erzählerin	179
Eine Reihe von Entscheidungen	180
Der Zustand Londons	182
Szene Eins: Rekrutierungskampagne	186
Szene Zwei: Ein Abschied und ein Plan	187
Szene Drei: Schicksal und Glück	189
Nachwirkungen	207

EPILOG: LONDON NACH DEM FALL 211

Der Vertrag	212
Operation Antigen	213
Der moderne Mithraskult	214
Mithras' Schicksal	215
Künftige Chroniken	217
Überlebende Blutsverwandte in London	218

ANHANG I: LONDON IN GESCHICHTEN 220

London in der Belletristik	220
Gerdruckt	220
Fernsehen	220
Film	220
Fortbewegung in London	221
Londons Nachtleben	224
Strafverfolgung & Kriminalität	226
Geschichten, die die Nacht erzählt	229

ANHANG II: HINTERGRUNDBÖGEN 231

Agent von Justicarín Parr	231
Der Hof der Schatten	232
Jagdclub	233
London unter London	234
Operation Antigen	235
Oscar Anasov	236

ANHANG III: SPIELBARE CHARAKTERE 237

Alice Mockingdale	239
Tommy Smith	240
Tony Castelli	241
Lady Catherine Montague	242
Doctor Henry Banerjee	244
In Memoriam	245
Charakterbögen	250



EINLEITUNG

Willkommen in LONDON

„Oh, ich liebe die Londoner Gesellschaft!
Sie besteht inzwischen aus schönen Idioten
und brillanten Wahnsinnigen. Genau so,
wie eine Gesellschaft sein sollte.“

– OSCAR WILDE

Wir schreiben das Jahr 2012 n. Chr. Mithras – uralt, unergündlich und ein Gott unter den Blutsverwandten – ist gerade im Körper seines Mächtegegn-Diablisten Montgomery Coven aus der Starre erwacht. Nun erweckt er mit der Hilfe seines Geliebten und Vertrauten Roger de Camden fünf Herolde der Sonne, um Artefakte der Macht zurückzuerlangen, die dem Methusalem seinen einstigen Ruhm zurückbringen können. Als die Herolde – der zentrale Klüngel in dieser Chronik – an die Arbeit gehen, stellen sie fest, dass sich eine weitere Bedrohung erhebt: Die Zweite Inquisition hat unter dem Namen Operation Antigen in London Fuß gefasst. Inmitten all dessen muss der Klüngel seinen Zwang, Mithras zu gehorchen und ihn zu verehren, mit immer wieder auftauchenden Erinnerungen in Einklang bringen, die den Ältesten in einem weitaus dunkleren Licht darstellen. Wenn sich der Staub legt, wird das London, das die Blutsverwandten kennen, nicht mehr existieren.

HEROLDE DER SONNE

Die Herolde der Sonne sind perfekte Gefäße für Mithras' Willen, denn ihre ursprünglichen Persönlichkeiten und Erinnerungen wurden ersetzt, um Platz für die bedingungslose Loyalität gegenüber dem Methusalem zu schaffen. Ihr eigenes Selbst wiederzuerlangen, macht einen Großteil der Geschichte des Klüngels aus. In **Anhang III** findest du fünf vorgefertigte Charaktere mit ihren Rückblenden.

Der Fall Londons ist eine Sandbox-Chronik – am Ende jedes Kapitels werden wir Brücken zu dem Kapitel schlagen, das der Klüngel als nächstes angehen möchte. Jedes Kapitel stellt außerdem einen oder mehrere Blutsverwandte vor, die in zukünftigen Kapiteln als Kontakte fungieren könnten, wenn die Charaktere es sich nicht mit ihnen verscherzen.

Was du in Händen hältst, ist ein fertiges Buch, und das braucht nun einmal eine Abfolge von Kapiteln. Du kannst und sollst die Kapitel in deiner eigenen Reihenfolge abhandeln, sodass sie sich an den Bedürfnissen deiner Gruppe orientieren.

EINE DUNKLE, STÜRMISCHE NACHT ist das Eröffnungskapitel, in welchem der Klüngel erwacht und seine Mission von Pater Thomas erhält. Hiermit musst du beginnen.

In **DÄMMERUNG DER FLAMMEN** ist der Klüngel auf einer großen Feierlichkeit von Queen Anne zu Gast, ehe sie von der Operation Antigen angegriffen wird. Dies ist ein großartiges Kapitel, das **frühzeitig gespielt** werden sollte, damit die Charaktere auf der Party eine Reihe von Kontakten zu Blutsverwandten knüpfen können und um ihnen bereits früh Angst vor Antigen einzufloßen. Der große Kampf mit Antigen ist jedoch auch ein guter „Knall“, wenn er **später stattfindet**.

■ **Mögliche Kontakte in diesem Kapitel:** Lady Scarlett (Ventruue und Assistentin von Queen Anne), Adisa (Banu-Haqim), Chun Hei (Brujah und Enkelin von Gwennlian Arwyn), Caleb (Nosferatu) und Josephine (Ventruue)

FAMILIENANGELEGENHEITEN bringt die Herolde nach Southall, der Domäne von Sri Sansa. Sri Sansa ist ein überaus humaner Ahn und durchaus bereit, sein Artefakt abzugeben, weshalb dieses Kapitel eine hervorragende Möglichkeit für einen **frühen Einstieg** bietet. Das Kapitel ist allerdings sehr vielschichtig und verlangt von den Spielern, dass sie über die reine Mission hinaus nachforschen, weshalb es vielleicht besser ist, es **erst später anzubringen**.

■ **Mögliche Kontakte in diesem Kapitel:** Najma Elmi (Kind der Dämmerung), Ayse Dhanial (Tremere von Haus Carna) und Gabrielle (Nosferatu)

WAS SICH DARUNTER VERBIRGT führt den Klüngel in die Dunkelheit unter London, wo der verräterische Richard de Worde wartet. Dieses Kapitel bietet Präludien für Jagd und die Möglichkeit, Anker aufzuspüren, wodurch es sich für einen **frühen Start** eignet. De Worde ist jedoch ein furchteinflößender Antagonist, und um im Kapitel voranzukommen,

sind körperliche Auseinandersetzungen erforderlich, weshalb es vielleicht besser ist, erst **später** damit einzusteigen.

■ **Mögliche Kontakte in diesem Kapitel:** Gabrielle (Nosferatu)

ROTE LISTEN UND ROTE MÜTZEN führt die Charaktere zu Gwennlian Arwyn, einem ehemaligen Pater des Mithras-kults. Arwyn sehnt sich danach, gegen Mithras zu rebellieren, weshalb dieses Kapitel einen hervorragenden **frühen Einstieg** bieten kann, wenn die Erzählerin gerne etwas Rebellion unter den Charakteren säen möchte. Arwyn kann auch für eine große Enthüllung über die Geschichte des Klüngels sorgen, weshalb das Kapitel **später** gut Platz finden kann.

■ **Mögliche Kontakte in diesem Kapitel:** Daria (Nosferatu), Regina Blake (Toreador und Hüterin des Elysiums) und Chun Hei (Brujah)

GÖTTER UND MONSTER ist unser letztes Kapitel. Je nachdem, welchen Weg sie einschlagen und welche Verbündeten und Feinde sie sich auf diesem Weg machen, haben die Charaktere verschiedene Möglichkeiten, über ihre Verbindungen und die Zukunft Londons zu entscheiden.

LONDON NACH DEM FALL ist unser Epilog für Erzählerinnen, die diese Chronik nach einer Zeitreise in die modernen Nächte fortsetzen möchten.

ANHÄNGE Am Ende dieses Buches findest du die Anhänge. Für Erzählerinnen, die eine größere Chronik aufbauen wollen, bietet der erste Anhang weitere Details über London um das Jahr 2012 herum. Im zweiten finden sich die Hintergrundbögen, die für moderne Chroniken in London verwendet werden können. Der dritte bietet fünf vorgefertigte Charaktere sowie mehrere Rückblenden, die durchgespielt werden können.