

VAMPIRE

DIE MASKERADE



Die Maskerade – Kompendium

IMPRESSUM UND RECHTLICHE HINWEISE

GESCHRIEBEN VON Justin Achilli, Alison Cybe, Erykah Fassett und Karim Muammar

REDAKTION UND DIVERSITY READING: Stephanie Cohen

ART DIRECTOR: Tomas Arfert

TITELBILD: Mark Kelly

KUNST UND INNENILLUSTRATION: Tomas Arfert, Peter Bergting, Krzysztof Bieniawski, Mark Kelly, Martyna Zych

GRAFIKDESIGN UND LAYOUT: Tomas Arfert

MARKENVERWALTUNG WELT DER DUNKELHEIT

MARKENVERWALTUNG: Sean Greaney

KREATIVE LEITUNG: Justin Achilli

ART DIRECTOR: Tomas Arfert

REDAKTEUR: Karim Muammar

COMMUNITY-ENTWICKLER: Martyna „Outstar“ Zych

MARKETING-MANAGER: Jason Carl

DEUTSCHE AUSGABE

REDAKTION: Thomas Michalski

ÜBERSETZUNG: Arne F. Kunz

LAYOUT: Thomas Michalski

LEKTORAT: Elisabeth Raasch

ULISSES SPIELE

ADMINISTRATION Christian Elsässer, Carsten Moos, Sven Paff, Stefanie Peuser, Marlies Plötz | MARKETING Philipp Jerulank, Björn Meyer, 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, Thomas Michalski, Jasmin Neitzel, Markus Plötz, Elisabeth Raasch, Diana Rahfoth, 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, Anke Zimmermann

© 2021 Paradox Interactive® AB. Vampire: Die Maskerade® – ist eine Marke und/oder eingetragene Marke von Paradox Interactive AB in Europa, den USA und anderen Ländern.

Deutsche Ausgabe © 2021 Ulisses Spiele

Besuche die Welt der Dunkelheit online unter www.worldofdarkness.com

INHALTSVERZEICHNIS



<i>Einleitung</i>	4
Teil I: Die Clans und ihre Begabungen	5
<i>Ravnos</i>	6
<i>Salubri</i>	12
<i>Tzimisce</i>	16
<i>Disziplinskräfte</i>	24
Teil II: Clans und Klüngel	29
Teil III: Der Gnade der Verdammten ausgeliefert	41
<i>Sterbliche</i>	41
<i>Ghule</i>	49
Teil IV: Errata und Regel-Update	61

Einleitung

Ich denke, es gibt einige Dinge, von denen man besser nichts weiß, und einige, über die man lieber nichts weiß, meinst du nicht auch?

– EDITH NESBIT, „HURST VON HURSTCOTE“

Willkommen in der Dunkelheit ...

Das Kompendium für Vampire: die Maskerade ist als Dankeschön für Enthusiasten der Welt der Dunkelheit gedacht – ein kostenloses Geschenk für diejenigen, die schon lange dabei sind oder die gerade ihre ersten Schritte in diese Welt der Schatten und Geheimnisse gewagt haben.

Dieses Buch bietet eine Reihe von neuen Möglichkeiten für Spieler wie Erzählerinnen gleichermaßen. Von neuen Clans über neue Eigenschaften bis hin zu einem ausgedehnteren Blick auf Sterbliche und Ghule – nun auch als Spielercharaktere – erweitert das Kompendium zu *Vampire: die Maskerade* die Möglichkeiten zur Erkundung der Welt der Dunkelheit.

Wir wünschen euch viel Spaß damit!



Teil I:

DIE CLANS UND IHRE BEGABUNGEN



Jeder, der hier vorgestellten Clans, eignet sich zum Mitspielen in einer Chronik, sei es am Tisch, bei einem virtuellen Tabletop oder in eher neu aufkommenden Formaten wie Online-Chats. Wie immer obliegt es der Erzählerin, welche Charaktertypen, Clans und Disziplinen sie zulässt.



Schurken
Raben
Draufgänger
Die Gejagten

*Blenden und verblassen –
immer in Bewegung und
immer auf der Flucht*



RAVNOS

Obschon der Clan in der ersten Welle des Krieges um Gehenna beinahe ausgelöscht wurde, so wird dessen Glut nun mit jeder Nacht weiter angefaht. Andere kennen sie als Boten, Wanderer und Zersetzer von Gedanken, doch die Ravnos wissen, dass ihr Vermächtnis weit darüber hinausgeht. Sie wandeln in den Fußstapfen von Anansi, Coyote, Hanuman, Hermes, Rabbit, Loki und ihresgleichen, denn in ihrem Blut brodelt ein Tropfen unberechenbarer Göttlichkeit. Ihre Reichweite erstreckt sich über Domänen und Kontinente hinweg, sie werden nur selten sesshaft und sind dem vorsintflutlichen Urteil, das ihnen auf den Fersen ist, stets einen Schritt voraus (was sie gelegentlich in Konflikt mit Clans wie den Gangrel bringt, mit denen sie sich unter anderen Umständen wohl ihre Affinität zu den Grenzräumen der Welt teilen würden.). Ihre Methoden sind nicht die rohe Gewalt, die Anbetung durch Massen oder die akribische Planung über Jahrhunderte hinweg, sondern eher Witz und Flair, kunstvoller Charme und die offene Illusion.

Oder, wie es ein Ravnos einst ausdrückte: „Morgen werden wir vielleicht brennen, aber heute Nacht stehen wir in Flammen!“

Wer sind die Ravnos?

Als Meister der Irreführung vermeiden die Schurken es, für etwas zu kämpfen oder zu bluten, das sie auch mit subtileren Mitteln erreichen können. Sie sind in der Lage innerhalb eines einzelnen Atemzugs eines Sterblichen zu bezaubern und zu verschwinden. Jene, die einmal getäuscht wurden, lernen schnell, ihre eigenen Sinne zu hinterfragen, wenn sie sich in der Gesellschaft von Raben befinden. Aus diesem Grund zeigen Vampire der Ravnos nur selten öffentlich ihr Wesen. Sollte ihre Tarnung dennoch einmal auffliegen, ergreifen sie schnell die Flucht. Es ist nicht so, dass sie eine große Wahl hätten, denn in ihrer Vitæ lauert ein erbarmungsloses Schicksal und droht, sie zu verschlingen, sollten sie jemals zur Ruhe kommen. Aber während der Funke der vermeintlichen Vernichtung ihres Urvaters sich durch den Clan frisst, sind jüngere Generationen dieser im Blut begründeten Feuersbrunst inzwischen einen Schritt voraus. Sie sind dabei, die Linie heimlich wieder aufzubauen.

Getrieben von Omen ihrer eigenen Vernichtung und mit einer übernatürlichen Fähigkeit zur Illusion beschenkt, fühlen die Ravnos sich schon immer zu solchen Sterblichen hingezogen, die gerne mit ihrem Leben und dem anderer