

VAMPIRE

DIE MASKERADE



Auld Sanguine

LEGAL AND CREDITS

COVER ARTWORK: Mark Kelly
INTERIOR ARTWORK: Raquel Cornejo, Elisa Teague
WRITER: Eddy Webb
EDITOR: Elisa Teague
CULTURAL CONSULTANT: James Mendez Hodes
SENIOR PRODUCER: Elisa Teague
ASSOCIATE PRODUCER: Trivia Fox

WORLD OF DARKNESS BRAND MANAGEMENT

BRAND MANAGER: Sean Greaney
BRAND CREATIVE LEAD: Justin Achilli
BRAND ART DIRECTOR: Tomas Arfert
BRAND EDITOR: Karim Muammar
BRAND COMMUNITY DEVELOPER: Martyna "Outstar" Zych
BRAND MARKETING MANAGER: Jason Carl

PARADOX LICENSING

BUSINESS DEVELOPER: Dhaunae De Vir

RENEGADE GAME STUDIOS

PRESIDENT & PUBLISHER: Scott Gaeta
VICE PRESIDENT SALES & MARKETING: Sara Erickson
CONTROLLER: Robyn Gaeta
DIRECTOR OF OPERATIONS: Leisha Cummins
DIRECTOR, STRATEGIC PARTNERSHIPS: Erika Conway
SALES AND MARKETING PROGRAM MANAGER: Matt Holland
SENIOR PRODUCER OF ROLEPLAYING GAMES: Elisa Teague
ASSOCIATE PRODUCER OF ROLEPLAYING GAMES: Trivia Fox
SENIOR PRODUCER OF BOARD & CARD GAMES: Dan Bojanowski
ASSOCIATE PRODUCER OF BOARD & CARD GAMES: Jimmy Le

SENIOR GAME DESIGNER: Matt Hyra
GAME DESIGNERS: Dan Blanchett & T.C. Petty III
SENIOR CREATIVE LEADS OF BOARD & CARD GAMES:
Anita Osburn & Jeanne Torres
VIDEO PRODUCTION ASSOCIATE: Katie Schmitt
CUSTOMER SERVICE: Jenni Janikowski
FINANCE CLERK: Minnie Nelson
EVENT MANAGER: Chris Whitpan
CREATIVE PRODUCTION: Noelle Lopez
CREATIVE PRODUCTION: Todd Crapper

DEUTSCHE AUSGABE

REDAKTION: Michelle Weniger
ÜBERSETZUNG: Daniel Mayer
LAYOUT: Matthias Lück
LEKTORAT: Stefan Niebuhr

MITARBEITER ULISSES SPIELE

ZOE ADAMIETZ, JÖRN AUST, PHILIPP BAAS, MIRKO BADER, STEFFEN BRAND, BILL BRIDGES, TIMOTHY BROWN,
SIMON BURANDT, ALINA CONARD, J-M DeFoggi, TRISHA DeFoggi, CARLOS DIAZ, NICO DRESSEN,
CHRISTIANE EBRECHT, CHRISTIAN ELSÄSSER, CORA ELSÄSSER, THOMAS ENGELBERT, SIMON FLÖTHER,
FRAUKE FORSTER, CHRISTOF GROBELSKI, KAI GROSSKORDT, DARRELL HAYHURST, MARKUS HEINEN, NILS HERZMANN,
NIKOLAI HOCH, NADINE HOFFMANN, DAVID HOFMANN, CURTIS HOWARD, JAN HULVERSCHEIDT, NADINE INDEKOEFER,
PHILIPP JERULANK, KIRK KADING, JOHANNES KAUB, NELE KLUMPE, ANKE KÜHN, CHRISTIAN LONSING, MATTHIAS LÜCK,
SUSANNE MAJEWSKI, JULIA METZGER, THOMAS MICHALSKI, CARSTEN MOOS, JOHANNA MOOS, PHILLIP NUSS, SVEN PAFF,
STEFANIE PEUSER, MARLIES PLÖTZ, MARKUS PLÖTZ, STEPHAN PONGRATZ, ELISABETH RAASCH, NADINE SCHÄKEL,
MAIK SCHMIDT, ULRICH-ALEXANDER SCHMIDT, THOMAS SCHWERTFEGGER, ERIC SIMON, ALEX SPOHR, ANKE STEINBACHER,
STEFAN TANNERT, MAXIMILIAN THIELE, KATHARINA WAGNER, JAN WAGNER, ROSS WATSON, MICHELLE WENIGER,
W. GWYNN WETTACH, CARINA WITTRIN, KAI WOITCZYK

©2021 Paradox Interactive® AB.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck ohne schriftliche Genehmigung des Verlags außer zu Rezensionszwecken ist ausdrücklich untersagt.
Paradox Interactive, Vampire: Die Maskerade und die Welt der Dunkelheit sind eingetragene Warenzeichen von Paradox Interactive AB.

Alle Rechte vorbehalten.

Deutsche Ausgabe © Ulisses Spiele 2022

BESUCHT WORLD OF DARKNESS ONLINE UNTER WWW.WORLDOFDARKNESS.COM
BESUCHT ULISSES SPIELE AUF WWW.ULISSES-SPIELE.DE



Eine Geschichte für Vampire: Die Maskerade:

AULD SANGUINE



Neujahrsabend. Ihr wurdet zu einer Party eingeladen, um die Gelegenheit zu haben, mit Isabella zu sprechen, der Freundin eines Freundes. Sie wurde von jemandem belästigt, der zu viel über Vampire weiß. Könnt ihr euch um diese Angelegenheit kümmern, bis es Mitternacht schlägt?

Auld Sanguine ist eine Geschichte für **Vampire: Die Maskerade**. Sie funktioniert am besten für einen Klügel von vier bis sechs neugeborenen Camarilla-Vampiren, doch kann sie auch für eine Anarchen-Chronik angepasst werden. Die ganze Geschichte findet innerhalb einiger Stunden von Sonnenuntergang bis Mitternacht am 31. Dezember statt, so dass sie gut für das Spiel an einem Feiertag oder als kleine Nebengeschichte zwischen größeren Ereignissen in der Chronik geeignet ist. Wir kennen die genauen Details eurer Spielgruppe nicht, also würden wir stark dazu raten, **Auld Sanguine** anzupassen, damit es am besten mit eurer Chronik funktioniert.

Ehe das Spiel beginnt, solltet ihr einen Blick auf die Beziehungskarte werfen und einen passenden sterblichen Verbündeten, Kontakt oder Anker finden, der von Vampiren weiß und eine freundschaftliche Beziehung zu Isabella haben könnte, einer jungen (und ein wenig berühmten) Online-Streamerin, die über Paganismus, Küchenmagie und anderen selbsterklärten „Hexenscheiß“ redet. Dieser Sterbliche könnte ein persönlicher Freund sein, ein Fan ihres Streams, ein besorgter Verwandter oder sogar ein Kollege in Isabellas Brotjob. Wenn es keine passende Verbindung gibt, kannst du Isabella anpassen, um eine bessere Verbindung zu erstellen. Vergiss nicht, Isabella zur Soziogramme hinzuzufügen, sollte sie die Geschehnisse von **Auld Sanguine** überleben.

Inhaltswarning

Vampire: Die Maskerade spricht über Horrorgeschichten über die Dunkelheit in der echten Welt. Diese Geschichte enthält in der Welt verankerte Anspielungen auf und Ausdrücke von Gewalt, Stalking, Folter und Tod. **Vampire: Die Maskerade** ist nur ein Spiel. Benutze es nicht als Ausrede, um selbst zum Monster zu werden.

Direkt einsteigen

Wenn ihr diese Geschichte nicht als Teil einer etablierten Chronik spielt und die Spieler keine Zeit haben, eigene Charaktere zu erschaffen, haben wir einen Klügel aus sechs spielbereiten Vampiren zur Verfügung gestellt. Sie sind allesamt neugeborene Camarilla-Vampire, die einen neu gegründeten Feme-Klügel darstellen (siehe **Vampire**, Seite 198), der die Aufgabe hat, Ermittlungen anzustellen und die Maskerade in der Stadt zu wahren.

Die meisten Charaktere haben einen passenden Verbündeten oder Anker für den Prolog.

Prolog: VERLIERE MEINE NUMMER



Es ist der Abend des 31. Dezembers. Die Blutsverwandten erwachen wie üblich, doch einer von ihnen entdeckt, dass eine sterbliche Verbindung verzweifelt versucht, Kontakt aufzunehmen. Es kann sich dabei um eine Reihe von Textnachrichten handeln, die ein Ghul eines Charakters erhalten hat, um einen Brief, der unter der Tür der Zuflucht hindurchgeschoben wurde, oder eine mündliche Botschaft wurde in den Stammkneipen eines Charakters hinterlassen. Die Nachricht besagt in etwa:

„Bitte melde dich SOFORT. Eine Freundin bekommt bedrohliche Textnachrichten, die „Blutsauger“ erwähnen. Das ist zeitkritisch.“

Der fragliche Charakter kann die Kontaktaufnahme ignorieren, doch kommen weitere Nachrichten und werden immer panischer, bis der Charakter sie wieder kontaktiert. Wenn der Vampir sich meldet, erklärt der Kontakt die Situation. Lies folgenden Text vor oder gib ihn mit eigenen Worten wieder:

„Danke, dass du dich gemeldet hast. Meine Freundin Isabella hat komische bedrohliche Botschaften über eine Art anonyme Nachrichtenapp bekommen. Erst habe ich ihr gesagt, sie soll es ignorieren und sie blockieren, aber sie

wurden immer schlimmer und expliziter. Jetzt nennen sie sie Blutsaugerin und Mörderin, und sie hat wirklich Angst. Sie veranstaltet heute eine Silvesterparty, also hab ich mir gedacht, ihr könntet vorbeischaun, sehen, was los ist und dabei ein bisschen Spaß haben.“

Bei Fragen weiß der Kontakt nicht viel mehr als das, was bereits gesagt wurde, doch kannst du die Beziehung zwischen dem Kontakt und Isabella weiter ausbauen, wenn du willst. Wenn der Blutsverwandte bereit ist, die Sache zu untersuchen, gibt ihm der Kontakt ein Bild von Isabella (eine Latina mit dunklem Lidschatten im schwarzen Kleid) und die Adresse der Party.

Der Kontakt erwähnt, dass die Party einen förmlichen Dresscode hat, der Charakter sollte also zumindest versuchen, gut auszusehen. Wenn die Spieler der Meinung sind, dass es Spaßig sein könnte, passende Kleidung für die Party zu finden, kannst du ein wenig Zeit damit verbringen.

Alternativ kannst du einfach ansagen, dass sie passende Kleidung zur Verfügung haben, oder die Charaktere weigern sich, sich herauszuputzen.

Wenn die Charaktere bereit sind, zur Party zu gehen, fahre fort mit Kapitel 1.



Mir ist nicht danach

Es ist möglich, dass die Vampir-Charaktere kein Interesse daran haben, herauszufinden, was mit Isabella vor sich geht. Es gibt einige Arten, deine Spieler zu ermutigen:

- Überzeugungen der Charaktere: Wenn einer der Charaktere eine Überzeugung hat, die relevant ist (wie „Immer Frauen in Not unterstützen“), kann das schon reichen – von hier aus macht der Rest des Klüngels hoffentlich mit, und sei es nur, um ihrem Kollegen zu helfen.
- Gefallen: Wenn der Kontakt dem Charakter in der Vergangenheit einen Gefallen erwiesen hat, ist dies eine Möglichkeit, ihn zurückzuzahlen. Wenn nicht, kann der Kontakt dem Vampir einen Gefallen für die Zukunft schulden. Wenn der Köder aber nicht verlockend genug ist, kannst du auch die Peitsche in Betracht ziehen: Die Nachricht zu ignorieren kann Vorteile wie Verbündete und Kontakte in Gefahr bringen, wenn der Vampir nicht zumindest versucht zu helfen.
- Bruch der Maskerade: Das Wort „Blutsauger“ sollte das Risiko eines möglichen Maskeradebruchs vor Augen rufen. Möglicherweise ist es gar nichts, doch Camarilla-Vampire sollten die Sache untersuchen wollen, einfach um sicherzugehen. Einen möglichen Bruch der Maskerade zu verschleiern könnte den Charakteren die Gunst des Prinzen einbringen oder als Erpressung gegen andere Vampire in Machtpositionen dienen.

Wenn nichts davon funktioniert, kannst du die Spieler einfach bitten, mitzumachen, besonders wenn ihr dies als für sich stehende Geschichte spielt. Manchmal müssen Spieler Kompromisse bei dem machen, was ihre Charaktere tun würden, damit alle an der Unterhaltung des Abends teilhaben können. Alternativ kannst du zum Kasten „Die Geschichte geht weiter“ in Kapitel 3 springen und die Ratschläge dort anschauen, was passiert, wenn die Vampire die Situation ignorieren.

Zusätzliche Ratschläge findest du in „Aufhänger und wie man verhindert, dass Aufhänger abgelehnt werden“ im Vampire-Grundregelwerk, Seite 351.

Was vor sich geht

Folgendes geht hinter den Kulissen vor sich: Die Stalker sind sterbliche Vampirjäger, die vor einigen Wochen über die Existenz eines Vampirs namens Duke gestolpert sind. Sie haben seine Verbindung zu Isabella nachverfolgt, und da sie sich am Tag zeigen kann, gehen sie (zufälligerweise richtig) davon aus, dass sie Dukes Knecht oder Handlanger ist. Die Belästigungsaktion soll Duke zum Reagieren zwingen, so dass sie ihn schnappen können.

Falls das nicht funktionieren sollte, war ihr ursprünglicher Plan, Isabella zu töten, um die Einsätze zu erhöhen, doch das funktioniert jetzt nicht, weil sie auf der Party ist.

Die meisten örtlichen Polizeikräfte sind für die Silvesterfeier in der Innenstadt konzentriert, so dass sie ein kurzes Zeitfenster haben, den Vampir in ihr Lagerhaus und in ihre Falle zu locken. Allerdings glauben sie auch, dass Duke der einzige Vampir in der Stadt ist — sie gehen davon aus, dass alle anderen, die mit Duke zu tun haben, Handlanger sind. Sie erwarten also keine große Vampirparty (mehr dazu in den Kapiteln 5 und 6).

Letztendlich ist die Situation für die Jäger ziemlich ausweglos: Es ist der Augenblick, in dem sie die größten Erfolgsaussichten und das geringste Risiko haben, dass sich Polizei oder Medien einmischen, aber auch der eine Moment, in dem die Vampire wissen, wo die Jäger sein werden.