

INHALT

Eröffnung

Blutspritzer

GLOSSAR DER UNTOTEN

Clans

BANU HAQIM

Wer sind die Banu Haqim?
Disziplinen
Fluch
Zwang: Das Urteil
Archetypen der Banu Haqim

DIE PRIESTERSCHAFT

Wer ist die Priesterschaft?
Disziplinen
Fluch
Zwang: Sünde
Archetypen der Priesterschaft

HECATA

Wer sind die Hecata?
Disziplinen
Fluch
Zwang: Morbidität
Archetypen der Hecata

LASOMBRA

Wer sind die Lasombra?
Disziplinen
Fluch
Zwang: Unbarmherzigkeit
Archetypen der Lasombra

RAVNOS

Wer sind die Ravnos?
Disziplinen
Fluch
Zwang: Verlockendes Schicksal
Archetypen der Ravnos

SALUBRI

Wer sind die Salubri?
Disziplinen
Fluch

3 Zwang: Affektive Empathie
Archetypen der Salubri

7 TZIMISCE

Wer sind die Tzimisce?
Disziplinen
Fluch
Zwang: Habgier
Archetypen der Tzimisce

11 Clan-Fluch- Varianten

15 Banu Haqim: Schädliches Blut
17 Brujah: Gewalt
17 Die Priesterschaft: Kaltblütig
18 Gangrel: Überlebensinstinkte
18 Hecata: Verfall
22 Lasombra: Gefühllosigkeit
23 Malkavianer: Unnatürliche Manifestationen
23 Nosferatu: Befall
24 Ravnos: Ungeborener Name
24 Salubri: Askese
27 Toreador: Gequälte Empathie
28 Tremere: Gestohlenes Blut
29 Tzimisce: Verfluchte Höflichkeit
29 Ventrue: Hierarchie

30 Charaktere

34 ZUSAMMENFASSUNG: EIGENSCHAFTEN UND TYPEN

35 Jagdverhalten
35 Attribute
36 Fähigkeiten
36 Disziplinen
39 Hintergründe

41 SCHNELLERSCHAFFUNG

41 Spielstil
42 Motivation
42 Umarmung

45 DISZIPLINKRÄFTE

46 Auspex
47 Beherrschung
47 Blutmagie

48 Blutmagie-Rituale
48 Dünablütige Alchemie
Geschwindigkeit
51 Gestaltwandeln
52 Präsenz
53 Seelenstärke
54 Stärke
54 Tierhaftigkeit
54 Verdunkelung
Vergessen
Zeremonien des Vergessens

56 JAGDVERHALTEN 106

Erpresser
Falltür
Grabräuber
Montero
Schnitter
Verfolger

56 HINTERGRÜNDE 109

Alias
Einfluss
Gefolge
Herde
Hintergrundbögen
Kontakte
Mawla
Ressourcen
Ruhm
Status
Verbündete
Zuflucht

61 116

62 NEUE VORZÜGE UND SCHWÄCHEN 118

62 Vorzüge
62 Schwächen
63
63

Ausgestoßene 123

66 AUSGESTOSSENE- ZUSAMMENFASSUNG 124

66 CAITIFF 125

69 Vorzüge der Caitiff
69 Schwächen der Caitiff
70
72

INHALT

DÜNNBLÜTIGE

Chronik der Dünnblütigen	128
Organisation	130
Dünnblütige und die Sekten	131
Das Blut als Schicksal	132
Dünnblütige Archetypen	133
Neue Vorzüge und Schwächen der Dünnblütigen	134

GHULE

Im Halbdunkel	136
Tödliche Sucht	137
Die Rolle der Ghule	137
Ghul-Archetypen	138
Ghul-Charakter erschaffen	139
Besondere Situationen	142

STERBLICHE

Warum einen Sterblichen spielen?	144
Ungleichgewicht	145
Gefährliche Anziehungskraft	145
Sterbliche Archetypen	146
Die Rolle der Sterblichen	146
Sterblichen Charakter erschaffen	148
Optionen für Erzählerinnen	151

Klüngel

EIN GRÖßERES ZIEL

Charaktere der Spieler	154
Klüngel als Wolke	155

KLÜNGELARTEN

Blutkult	158
Cerberus	158
Clique	159
Familie	159
Fang Gang	160
Feme	160
Firma	161
Flüchtlinge	161
Gesandte	162
Helden	162
Jagdgesellschaft	163
Kommando	163
Maréchal	164
Nachtwächter	165
Nomaden	165
Saboteure	166
Spitzel	166

128

Suchende	167
Tagschicht	167
Torwächter	168
Vögte	168

KLÜNGELREGELN

Klüngel verändern	169
Klüngel-Vorteile	171
Domänen-Erschaffung	173

136

CLANS UND KLÜNGEL

Banu Haqim	179
Brujah	180
Die Priesterschaft	180
Gangrel	181
Hecata	181
Lasombra	182
Malkavianer	183
Nosferatu	184
Ravnos	185
Salubri	186
Toreador	187
Tremere	188
Tzimisce	188
Ventrue	189
Caitiff	190
Dünnblütige	190

154

Chroniken

WEITERE SPIELFORMEN

Das „One-Shot“-Spiel	196
Einzelspiel	197
Gruppenstil	198
Solo-Rollenspiel	200

ONLINE-SPIELSTILE

Let's Play/Actual Play	200
Virtual Tabletop (VTT)	202
Online-Rollenspiel auf Textbasis	203
Virtuelles LARPen	204
TikTok-Stil	204

ÜBERZEUGUNGEN

Beispiele für Überzeugungen	207
-----------------------------	-----

ANKER

Was ist die Beziehung?	208
Anker-Ideen	209
Verwendung eines Ankers in deiner Chronik	210

167
167
168
168

Deinen Anker verlieren	211
Kein Anker?	212

IN MEMORIAM

In Memoriam ausgestalten	212
In Memoriam ausspielen	213
Ein-Wurf-In-Memoriam	213
Optionale Regel: Vermasselt In Memoriam	214

PROJEKTE

Vereinfachte Projektregel	214
Ideen für Projekte	215
Gemeinsame Projekte	216

RATSCHLÄGE FÜR

RÜCKSICHTNAHME IM SPIEL

Kultur und Religion	216
Romantik, Verführung und Sex	217
Mit Malkavianern spielen	219
Machtgefälle	220

Hintergrundbögen und Anhänge 222

Banker von Dunsirn	223
Die Gorgonen	224
Fleischfresser	225
Kinder von Tenochtitlan	226
La Famiglia Giovanni	227
Nasyon San An	228
Sendboten von Ashur	229
Zusammenfassung Eigenschaften und Typen	230
Übersicht über alle Vorteile	232
Klüngel-Bogen	239

VORGEFERTIGTE

ANTAGONISTEN

Diener-Ghule der Tzimisce	241
Wiedergänger	243

INDEX

ÜBERARBEITETE TABELLE DER BLUTMACHT

248

207

208
209
210



Einführung:

BLUT- SPRITZER

*Der Geächtete, der Revolutionär, der Kabbalist oder das
Mitglied eines Geheimbundes, ja Ketzer aller Art, sind
sehr assoziativ und gesellig, und ein gewisses Spielelement
ist in all ihrem Tun zu erkennen.*

-JOHAN HUIZINGA, HOMO LUDENS

Willkommen im **Spielerhandbuch für Vampire: Die Maskerade**. Was kannst du in diesem Buch erwarten? Auch wenn es danach klingt, ist das Spielerhandbuch nicht allein auf einen oder mehrere Spieler oder Charakterarten zugeschnitten, sondern vielmehr ein Leitfaden für das Spiel selbst, mit allen Spielvarianten, die sich für die 5. Edition des Spiels herauskristallisiert haben. Es ist für Spieler und Erzählerinnen gedacht, gleichsam für Zuschauer von Online-Spielen und Chiller auf Discord – sowie natürlich für alle, die **Vampire: Die Maskerade** spielen, um den Horror der **Welt der Dunkelheit** zu erleben.

In den vergangenen Jahren haben sich viele neue Spieler für das Spiel und die Spielwelt interessiert, und jeder Spieler bringt seine eigene Art, es zu spielen, mit. Dieses Buch ist für all diese neuen Spieler gedacht, aber auch für bestehende Spieler, die gerne über den Tellerrand schauen, um auszuloten, welche Spielweisen es sonst noch geben mag.

Natürlich geht es in erster Linie um Spieler, die Vampircharaktere verkörpern. In diesem Buch werden alle verbliebenen Clans an einer Stelle beschrieben – was sich sehr gefährlich anhört, wenn man es so formuliert. Wer sich in der Welt abseits der Vampire umschaun will, für den bietet dieses Buch Anregungen zum Ausspielen von Sterblichen oder Ghulen sowie Dünablütigen, aber auch gemischte Chroniken mit all den oben genannten.

Der Schwerpunkt dieses Buches liegt allerdings auf den Vampiren. Es enthält neue Disziplinen, Rituale, alchemistische Formeln und Ähnliches, aber keine Listen von Waffen oder Computern. Ihr habt ja jetzt sowieso alle Wikipedia.

Wenn du diese neuen Kräfte, Waffen oder Wikipedia verwendest, überlege dir zuallererst, wie sie sich in der Geschichte anfühlen sollen. In **Vampire** steht üblicherweise das Drama an erster Stelle. Unser gemeinsames Ziel sollte es sein, die Erfahrungen jedes Spielers zu vertiefen und zu verbessern, und auch die gemeinsamen Erfahrungen der Gruppe zu vertiefen und zu verbessern, allerdings nicht, das „Powergaming“ einzelner Spieler zu unterstützen.

Deshalb haben wir detailliertere Richtlinien für rücksichtsvolles Spielen aufgenommen, einschließlich einiger neuer Ideen für durchaus ernste Themen.

Deshalb widmen wir auch einen Großteil der Seiten den Klüngeln, die in der Vergangenheit so etwas wie die rothaarigen Stiefkinder der Vampire waren. (Fun Fact: In vielen Teilen des Balkans glaubte man, dass die rothaarigen

Stiefkinder nach dem Tod zu Vampiren werden.) Die Wurzeln der Klüngel und deren Spielweise reichen tief in die Vergangenheit dieses Rollenspiels, und der Aufbau einer gemeinsamen Geschichte ist nach wie vor ein wirksames Mittel, um die Spieler einerseits zum Mitmachen zu bewegen und andererseits sie für sich zu gewinnen.

Glossar der Untoten

Die Blutsverwandten benutzen viele Wörter, die entweder eine zusätzliche Bedeutung für sie haben oder unter ihresgleichen eine ganz andere Bedeutung aufweisen. Dies ist kein weiteres Lexikon der Camarilla-Sprache oder des Anarch-Slangs, sondern eine Möglichkeit, die Wörter, die du bereits kennst, mit ihren Augen zu sehen. Behalte sie im Hinterkopf, wenn du Dialoge *ingame* verwendest und vielleicht auch, wenn du zwischen den Spielsitzungen über die Chronik nachdenkst.

BLUTSVERWANDTE, KAINITEN, DAS V-WORT:

Vampire der Camarilla und auch die meisten anderen Vampire, die älter als ein paar Jahrzehnte sind, benutzen das Wort „Blutsverwandte“, um ihre Spezies zu beschreiben. Dieser Begriff wurde nach der Kainitischen Häresie und den Gräueltaten des Sabbat, die die Lasombra zurück in die Gesellschaft der Blutsverwandten trieben, gebräuchlich, nachdem der Begriff „Vampir“ etwa ab 1800 n. Chr. aufgrund von frühen Pulp-Geschichten verpönt geworden war und fast ausschließlich von Caitiffs benutzt wurde, um gegen ihre Erschaffer zu sticheln. In den heutigen Nächten benutzen immer mehr Kinder der Dämmerung das „V-Wort“ um sich selbst zu definieren – ein weiterer Grund für die älteren Blutsverwandten, an der neuen Generation zu verzweifeln.

CLANS: Clans werden nicht durch Geografie, Landesgrenzen oder menschliche Kulturen definiert, sie sind etwas völlig anderes – aber sowohl Insider als auch Außenstehende machen oft den Fehler, dies durcheinander zu bringen. Dein Clan ist nicht dein Arbeitgeber oder dein militärischer Befehlshaber. Im besten Fall ist er deine Großfamilie, und nach ein paar Jahrzehnten, in denen du den Launen deines Erzeugers ausgesetzt warst, versuchst du wahrscheinlich, dich von deinem Clan zu distanzieren.

DIENE DEM CLAN: Wie lautet dein Nachname? Dienst du deiner Familie? Welche Nationalität hast du? Dienst du deiner Nation? Für dich als Vampir spielt das alles keine Rolle mehr, du bist nur noch ein Individuum, und der Clan ist auch nur ein Merkmal deines Charakters, nicht zwingend der beherrschende Teil. Selbst Justicare der Camarilla stehen im Dienst des Elfenbeinturms und nicht ihrer Blutlinie. Die Tremere machten den Fehler, den Clan über alles andere zu stellen und bezahlten bitter dafür, nachdem Wien gefallen war.

DIENER, DIENEN: *Dienen* gilt nur für echte Untergebene: Gefolgsleute, Ghule und andere, die genau das tun, was du ihnen sagst. Ein Kellner bedient dich. Menschen mit mehr freiem Willen dienen vielleicht unwissentlich einer *Agenda*, aber wenn ein Vampir behauptet, die Polizei diene ihm, ist das bestenfalls großspurig und schlimmstenfalls eingebildet. So oder so ist er für einen Feind mit einem besseren Verständnis von Machtverhältnissen angreifbar.

KONTROLLE: Vampire *beeinflussen*. Sie sind Manipulatoren, keine Diktatoren. Vampire können nicht einmal ihren eigenen Hunger kontrollieren. Grundsätzlich bedeutet Kontrolle eine vollständige Macht über etwas. Du kontrollierst dein Auto oder eine Spielfigur in einem Videospiel. Kann jemand wirklich eine Polizeikraft oder die lokalen Medien *kontrollieren*? Unwahrscheinlich, aber es ist möglich, einen großen Einfluss auf diese Institutionen auszuüben. Einfluss. Das ist ein besseres Wort, das auch Abstufungen und Nuancen zulässt.

KORRUPT, KORRUPTION: Wie die „Manipulation“ scheint auch die Korruption eine Standardeinstellung für Vampire zu sein. Das Wort bedeutet erst einmal sehr wenig. Wer korrumpiert wen und wofür? Kommt die Korruption von außen: ein bestechlicher Polizist? Oder von innen: ein Kasinomanager saht ab? Oder aus einem System, das nur einflussreichen Personen Zugang gewährt? Überlege, wen die Vampire überbieten müssen und in welcher Währung.

LEBEN, TOT UND MEHR: Vampire sind untot. Sie *führen untote Leben*. Sie *existieren*. Sie *errichten Zufluchten* an bestimmten Orten. Sie *leben* nirgendwo, und sie sehen nicht, was das *Leben* zu bieten hat.

MANIPULATION: Wir haben gerade gesagt, dass Vampire manipulieren, aber sie (oder zumindest du) sollte das ein

bisschen eingrenzen: Im Grunde manipulieren sie alles, was manipuliert werden kann. Was haben sie in diesem Gespräch oder in diesem Zusammenhang gerade manipuliert, und wie? Sag nicht einfach: „Der Prinz hat die Demonstranten manipuliert.“ Womöglich hatte er Aufwiegler in der Menge positioniert. Oder er bestach die Organisatoren. Vielleicht brachte er einen örtlichen Polizisten dazu, etwas Ungeheuerliches zu tun, was die Demonstranten dazu brachte, auf die Straße zu gehen. Selbst wenn der Prinz sich an seinen eigenen Rat hält, können andere die Wellen sehen, die er hinterlassen hat.

MENSCHLICH: Die Blutsverwandten halten sich selbst für menschlich: Sie mögen Raubtiere sein oder verdorbene Kreaturen, dennoch klammern sie sich an ihre Menschlichkeit, solange sie noch einen Funken davon in sich tragen. Sie benutzen das Wort „sterblich“, um Nicht-Vampir-Menschen zu bezeichnen.

TAGESZEIT: Dein Vampir schlägt sich durch, um eine weitere Nacht zu existieren, nicht einen weiteren Tag. In drei Nächten erwacht eine Vampirin sie erneut. Der Begriff „Tageszeit“ gilt nur für den buchstäblichen Tag, also wenn die Ghule ihren Geschäften nachgehen und die Banken geöffnet sind. ■



GUNK



Kapitel Zwei:

CLANS

Jede unglückliche Familie ist auf ihre eigene Art unglücklich.

- LEO TOLSTOI, ANNA KARENINA

Das neue Jahrhundert war nicht das beste, das die Blutsverwandten je erlebt haben. Regierungen und Bürgerwehren nahmen die Jagd auf Vampire in einer Zweiten Inquisition wieder auf. Die Camarilla und die Anarchen gingen sich wieder einmal an die Kehle, und jenen, die sich nicht an der Schlacht beteiligten, geht es heute noch schlechter als vorher.

Die Banu Haqim mussten wie die Tremere mit ansehen, wie ihre eigene unverwundbare Festung an Feinde von außen und innen fiel. Diejenigen, die diese Clans aus Panik und Not in die Camarilla eingeladen hatten, stellen nun selbstsüchtig deren Wert und sogar deren Existenz infrage. Die aufsteigenden Feuer der Zweiten Inquisition brannten durch den jungen Clan der Hecata, und Gehenna riss den ohnehin wurzellosen Ravnos den Boden unter den Füßen weg. Gehennas Wut trieb den Sabbat weiter in einen religiösen Wahn von solcher Intensität, dass sogar viele Lasombra und Tzimisce vor der Schwarzen Hand zurückschrecken.

Aus Verärgerung über ihre erneute Ablehnung durch die Camarilla versuchen die Vampire der Priesterschaft, das entstandene Chaos auszunutzen und hoffen, von den Anarchen jene Früchte zu ernten, die der Elfenbeinturm den Jüngern des Set verweigert hat. Nur wenige Salubri haben überlebt, und während sich die Welt der Sterblichen gegen alle Blutsverwandten wendet, ziehen die Blutsverwandten selbst zunehmend gegen diejenigen zu Felde, die zur Versöhnung gemahnen.

Aber die Clans überlebten. Irgendwie fließt ihr Blut immer noch, durchschneidet Kanäle und verlagert Strömungen, fließt entlang des Stroms der Zeit und des Schicksals in die morgige Nacht – und jede Nacht danach.