

# VAMPIRE

DIE MASKERADE



## DIE BLUTROTE GOSSE

Eine Chronik für  
Vampire: Die Maskerade



# DIE BLUTROTE GOSSE

AUTHOR: Jose Garcia and Andrew Peregrine with Juhana Pettersson  
DEVELOPER: Juhana Pettersson  
PRODUCER: Kevin Schluter  
ART DIRECTOR: Sarah Robinson  
COVER ARTIST: Mark Kelly  
ILLUSTRATORS: Nevzat Aydin, Felipe Headly Costa, Kaitlin Cuthbertson,  
Raquel Cornejo, Alexander Nanitchkov, and Maichol Quinto  
GRAPHIC DESIGNER: Polina Razlivanova  
COPY EDITOR: Freja Gyldenstrøm  
CULTURAL CONSULTANT: Stephanie Cohen  
PROOFREADER: Scott Thomas  
TEST READERS: Muriel Algayres, Emi Maeda, Kyle Rondeau, Alexander Tawast and Zack Schwartz

## WORLD OF DARKNESS BRAND MANAGEMENT

VICE PRESIDENT: Sean Greaney  
EDITOR: Karim Muammar  
ART DIRECTOR: Tomas Arfert  
MARKETING MANAGER: Jason Carl  
PARTNERSHIPS MANAGER: Dhaunae De Vir  
COMMUNITY DEVELOPER: Martyna "Outstar" Zych  
LICENSING MANAGER: Nikola Filipov  
CAMPAIGN MANAGER: Viktor Bovallius  
COMMUNITY MANAGER: Debbie Lane

## RENEGADE GAME STUDIOS

PRESIDENT & PUBLISHER: Scott Gaeta  
VICE PRESIDENT SALES: Andrew Lupp  
CONTROLLER: Robyn Gaeta  
DIRECTOR OF OPERATIONS: Leisha Cummins  
ASSOCIATE PROJECT MANAGER: Katie Gjesdahl  
SALES ASSISTANT: Sophia Gambill  
E-COMMERCE: Nick Medinger  
MARKETING MANAGER: Jordan Gaeta  
MARKETING ASSISTANT: Anais Morgan  
SENIOR PRODUCER, BOARD & CARD GAMES: Dan Bojanowski  
ASSOCIATE PRODUCER, BOARD & CARD GAMES: Kane Klenko  
ASSOCIATE PRODUCER, HEROSCAPE: Lee Houff

PRODUCER, RPGS: Kevin Schluter  
ASSOCIATE PRODUCER, RPGS: Ben Heisler  
LEAD DEVELOPER, WORLD OF DARKNESS: Juhana Pettersson  
SENIOR GAME DESIGNER: Matt Hyra  
GAME DESIGNERS: Dan Blanchett, Christopher Chung, & Sarah Rowan  
PLAYTEST COORDINATOR: Marcus E. Burchers  
DIRECTOR OF VISUAL DESIGN: Anita Osburn  
CREATIVE DIRECTOR, GAMES: Jeanne Torres  
CREATIVE DIRECTOR, RPGS: Sarah Robinson  
CREATIVE PRODUCTION: Noelle Lopez & Gordon Tucker  
CUSTOMER SERVICE MANAGER: Jenni Janikowski  
CUSTOMER SERVICE: Bethany Bauthues  
FINANCE CLERK: Madeline Minervini

## DEUTSCHE AUSGABE

Jessica Dillmann, Kai Großkordt, Thomas Michalski

## ULISSES SPIELE

Zoe Adamietz, Philipp Baas, Mirko Bader, Myriel Balzer, Steffen Brand, Leamon Crafton, Carlos Diaz, Jessica Dillmann, Cora Elsässer, Frauke Forster, Daniel Friedrich, Ingo Grauel, Christof Grobelski, Kai Großkordt, Nikolai Hoch, David Hofmann, Jan Hulverscheidt, Philipp Jerulank, Matthias Kalupner, Johannes Kaub, Annika Kleinschmidt, Nele Klumpe, Christian Lonsing, Thomas Michalski, Carolina Möbis, Janine Modler, Vincent Modler, Carsten Moos, Markus Plötz, Thomas Römer, Nadine Schäkel, Ulrich-Alexander Schmidt, Leon Schuster, Alex Spohr, Viktoria Umbach, Hannah van den Höövel, Jan Wagner, Noah Weisgerber, Anton Weste, Christopher Weule

Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH, Industriestraße 11, 65529 Waldems / Steinfischbach  
[www.ulisses-spiele.de](http://www.ulisses-spiele.de)

This work uses the supernatural for settings, characters and themes. All mystical and supernatural elements are fiction and intended for entertainment purposes only.  
This book contains mature content. Reader discretion is advised.

**Vampire: The Masquerade** creators: Mark Rein•Hagen with Justin Achilli, Steven C. Brown, Tom Dowd, Andrew Greenberg, Chris McDonough, Lisa Stevens, Josh Timbrook, and Stewart Wieck.

**Vampire: The Masquerade** 5th Edition created by Martin Ericsson, Karim Muammar, and Kenneth Hite

© 2026 Paradox Interactive® AB. Vampire: The Masquerade® – are trademarks and/or registered trademarks of Paradox Interactive AB in Europe, the U.S., and other countries. ©2026 Renegade Game Studios. All Rights Reserved.

Visit the World of Darkness online at [www.worldofdarkness.com](http://www.worldofdarkness.com)

WORLD OF  
DARKNESS  
[www.worldofdarkness.com](http://www.worldofdarkness.com)



# INHALTSVERZEICHNIS

## Einleitung 5

|                         |   |
|-------------------------|---|
| Deine Geschichte        | 6 |
| Domänen                 | 8 |
| Gründe für den Beitritt | 9 |

## Kapitel Eins: Erwachen in der Gosse 13

|                       |    |
|-----------------------|----|
| Charaktererschaffung  | 14 |
| Nebenfiguren          | 20 |
| Anarchengruppen-Bosse | 42 |
| Schauplätze           | 44 |

## Kapitel Zwei: Erste Schritte 51

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| I. Die Nacht bricht herein       | 54 |
| II. Eine Jury aus ihresgleichen  | 59 |
| III. Sterbliche Schwächen        | 65 |
| IV. Eine höfliche Gesellschaft   | 69 |
| V. Keine Prinzen, Keine Meister  | 72 |
| VI. Eine Religion aus alter Zeit | 75 |
| VII. Um der Gnade willen ...     | 78 |

## Kapitel Drei: Die Freien und die Mutigen 85

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| I. Spritztour             | 88  |
| II. Rettungsmission       | 92  |
| III. Bewährungsprobe      | 96  |
| IV. Grenzpflocke          | 101 |
| V. Ein Ende der Rivalität | 105 |

## Kapitel Vier: Die Aristokratie der Nacht 109

|                         |     |
|-------------------------|-----|
| I. Formelle Vorstellung | 112 |
| II. Bestandsaufnahme    | 117 |
| III. Domäne             | 121 |
| IV. Gastfreundschaft    | 125 |
| V. Vernichtung          | 129 |

## Kapitel Fünf: Kains Engel 132

|                                   |     |
|-----------------------------------|-----|
| I. Kein gewöhnlicher Gottesdienst | 137 |
| II. Das untote Wort               | 141 |
| III. Von Flammen umlodert         | 144 |
| IV. Unsere eigene Inquisition     | 147 |

## Anhang I: Komplikationen bei der Jagd 152

|                  |     |
|------------------|-----|
| Bauer            | 154 |
| Beuteltrinker    | 154 |
| Blutegel         | 155 |
| Einvernehmlicher | 155 |
| Metzger          | 155 |
| Osiris           | 156 |
| Räuber           | 156 |
| Sandmann         | 157 |
| Sirene           | 157 |
| Szeneprinzessin  | 158 |

## Anhang II: Einzelszenen 159

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| Biker-Bar             | 159 |
| Die Docks             | 159 |
| Elysium               | 160 |
| Inneres Heiligtum     | 160 |
| Jahrmarkt             | 161 |
| Kanalisation          | 161 |
| Konzernbüros          | 161 |
| Kunstgalerie          | 162 |
| Nachtclub             | 162 |
| Verlassenes Lagerhaus | 163 |

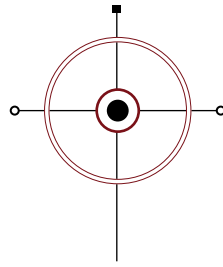
## Anhang III: Zukünftige Geschichten 164

|               |     |
|---------------|-----|
| Vorrecht      | 164 |
| Grenzstreit   | 165 |
| Pygmalion     | 165 |
| Unterströmung | 166 |



*Let's Dance*

Sample



Meine eigene Umarmung ist schon eine Weile her, aber ich erinnere mich noch gut an diese ersten Nächte. Das Grauen, als mir klar wurde, dass ich meine Familie nie wieder im Sonnenlicht sehen würde. Dass mir bewusst wurde, wie der Puls unter der zarten Haut ihrer Hälse schlug.

Ich hätte so viele Fehler machen können, mein Erbe durch eine einzige falsche Entscheidung, getrieben vom Hunger, wegwerfen können. Aber das habe ich nicht getan.

Warum?

Ich wurde in die Camarilla umarmt. Mein Erzeuger hat mir diese Chance gegeben und mich Schritt für Schritt durch den Prozess begleitet, mir die Traditionen beigebracht und mich gezwungen, mich von meinen sterblichen Verwandten zu distanzieren, bis ich wusste, wie ich mit ihnen umgehen sollte.

Ich habe hart für die Camarilla gearbeitet. Das Geschäft, das meine Familie über Jahrzehnte aufgebaut hat, gehört jetzt mir und wächst und entwickelt sich dank der Unterstützung meiner Blutsverwandten weiter. Heute Abend kann ich sagen, dass alles, was die Camarilla in dieser Stadt tut, auf mich geht.

Darauf bin ich stolz.

Was bekommst du, wenn du die Umarmung der Anarchen oder der Autarkis erfährst? Du begibst dich in Unwissenheit in die Nacht, getrieben von deiner Angst und deinem Hunger, und tötest, weil du nichts anderes kennst. Deine sterbliche Existenz verschwindet, wenn du die Maske zerstörst, mit der du geboren wurdest, aus keinem anderen Grund als deiner unwissenden Unfähigkeit, dich zu beherrschen.

Wir betrachten dies immer als Tragödie, Kücken, die ihre Angst und Einsamkeit herausschreien.

Doch manche von ihnen genießen es von Anfang an. Sie stellen sich vor, sie wären die Könige und Königinnen der blutroten Gosse, gefährliche Raubtiere, die über die dunkle Stadt herrschen, während sie das spärliche Lebensblut unglücklicher Landstreicher trinken.

Das ist keine Existenz. Diene deinen Höhergestellten. Sieh dabei gut aus. Warte ab. Du wirst reich belohnt werden, so wie ich. Heute und in Zukunft.

— CLEO DRUMMOND  
AUFSTREBENDES MITGLIED  
DER CAMARILLA

„Denkt an die ersten Nächte zurück, als Kain durch das Land Nod wanderte! Es war einmal, da war unser Dunkler Vater sterblich, genau wie jeder von uns. Er war ein Bauer, bewirtschaftete das Land und zog Obst und Gemüse. Er verstand den Kreislauf des Lebens, wie der Tag zur Nacht wird und der Sommer zum Winter. Er war tief in der Welt der Lebenden verwurzelt.

Als Gott ihn in den ersten und mächtigsten seiner Dunklen Engel verwandelte, glaubt ihr, er habe es ihm erklärt? Er habe sich mit Kain hingesetzt, um zu besprechen, was nötig war und was von ihm erwartet wurde?

Nein!

Kain wurde sich selbst überlassen, und plötzlich hatte sich das Land Nod in seinen Augen verändert. Es war nicht mehr ein Land der Veränderung, des Lebens und des Wachstums. Nein, es war ein Land der Dunkelheit, des Todes und des Verfalls. Doch in diesen ersten Nächten seines gesegneten Zustands gab der Dunkle Vater der Hoffnungslosigkeit nicht nach. Er begriff die Bedeutung seiner neu gewonnenen Existenz. Er wusste, was von ihm erwartet wurde!

Wir müssen sein wie der Dunkle Vater im Lande Nod! Auch wenn uns die Antworten verborgen bleiben, auch wenn wir unseren eigenen Zweck finden müssen, sind wir dennoch aus einem bestimmten Grund hier! Und dieser Grund wird uns die Kraft geben, dem Hunger in uns zu widerstehen!“

— BYRON ROCHA  
PRIESTER DER KIRCHE DES KAIN

**D**u hast *Vampire: Die Maskerade* durchgeblättert. Vielleicht hast du schon ein paar Charaktere ausprobiert oder ein oder zwei Spielsitzungen als Erzählerin geleitet. Der nächste Schritt ist es, eine Chronik zu leiten. Hier kommt dieses Buch ins Spiel. *Die Blutrote Gasse* ist eine Einführungschronik, die deine Charaktere auf die Straße bringt.

Die Ereignisse der Chronik zeigen einen jungen Klüngel, der in einer geteilten Stadt zu sich selbst findet. Am Anfang sind sie ahnungslose Niemande, die kaum in der Lage sind, von Nacht zu Nacht zu überleben. Am Ende haben sie sich in mindestens einer der Fraktionen, die um die Jagdgründe der Stadt kämpfen, einen guten Namen gemacht.

## Deine Geschichte

Diese Chronik – wie sie in diesem Buch niedergeschrieben ist – soll keine einzelne, zusammenhängende Geschichte erzählen. Vielmehr ist sie ein Werkzeugkasten mit Nebenfiguren, Schauplätzen und Szenen, die du zu deiner eigenen Chronik verweben kannst. All das fügt sich in der Handlung des Rollenspiels zusammen!

Deshalb war es das Ziel, leicht anzupassende Optionen und Alternativen zu bieten, damit die Chronik auf das reagieren kann, was die Spielercharaktere tun. Schließlich sind sie die Hauptfiguren dieser Geschichte. Alles, was sie tun, sollte Bedeutung haben.

Die Chronik besteht aus Geschichten, die jeweils für etwa eine Spielsitzung gedacht sind, wobei die Dauer je nach deinem Erzählstil und der Herangehensweise deiner Spieler an die Handlung stark variieren kann. Wenn die Charaktere Entscheidungen treffen, eröffnen sich ihnen einige Handlungsoptionen, während andere verworfen werden.

Es gibt vier Kapitel mit Geschichten. Der Ausgangspunkt ist der Handlungsstrang Erste Schritte (siehe S. 51). Er beschreibt die ersten Erfahrungen der Charaktere, die versuchen, sich an ihr neues Leben in der Stadt zu gewöhnen und zum ersten Mal einige der Blutsverwandten treffen. Die Verwüstungen einer Bestie, eines Vampirs, der sich dem Tier ergeben hat, bieten dem Klüngel die Chance, sich zu profilieren.

Während sie einen besseren Überblick darüber bekommen, wer unter den örtlichen Blutsverwandten wer ist, erfahren die Charaktere von den beiden großen Sekten, den Anarchen und der Camarilla. Sie wurden in keine der beiden Sekten aufgenommen, aber beide bieten ihnen die Möglichkeit, sich ihnen anzuschließen. Jede Sekte hat ihr eigenes Kapitel und ihre eigene Handlung, die das Bekenntnis der Anarchen zur Freiheit und das Vertrauen der Camarilla in Tradition und Autorität veranschaulichen.

Während die Charaktere ihre Optionen abwägen, eröffnet sich eine dritte Wahl: die Kirche des Kain, das Thema des vierten und letzten Kapitels der Geschichte. Die Kirche ist keine Sekte und zählt sowohl Anarchen- als auch Camarilla-Blutsverwandte zu ihren Mitgliedern, aber sie hat ein gewisses Maß an Macht in ihrer Domäne und könnte den Charakteren möglicherweise Schutz vor mächtigeren Feinden bieten. Die Kirche kann auch Wahrheiten oder zumindest Geschichten bieten, die helfen, die Existenz als Blutsverwandte zu verstehen.

In der Praxis werden sich die Geschichten im Spiel überschneiden und mit Szenen aus dem nächtlichen Leben der Charaktere vermischen. In einer einzigen Spielsitzung könntest du eine Trinkszene spielen, eine Szene, in der die Charaktere mit einem Anker interagieren, den Anfang einer Geschichte und den Abschluss einer anderen. Die Interessen und Ziele der Spieler und ihrer Charaktere bestimmen die Handlung.

Das heißt, dass vor allem erfahrene Erzählerinnen dieses Buch einfach als Fundgrube für Einzelteile nutzen können. Wir präsentieren eine Reihe von Geschichten, die ungefähr eine Sitzung lang sind und die du nacheinander oder unabhängig voneinander verwenden kannst, indem du sie mit den dir notwendig erscheinenden Anpassungen in deine eigene Chronik einfügst. Das Material in diesem Buch ist modular aufgebaut und kann auseinandergenommen und neu zusammengestellt werden.

Ebenso können die hier vorgestellten Nebenfiguren und Schauplätze umbenannt und umfunktioniert werden, um sie an die Besonderheiten des Spiels anzupassen, das du erzählst.

## INHALTSWARNUNG

**Vampire: Die Maskerade** ist ein Spiel des persönlichen und politischen Horrors, in dem du ein blutsaugendes Monster in einer Welt darstellst, die der realen Welt ähnelt. Du solltest diese Chronik an die Vorlieben deiner Gruppe anpassen, um das angenehme Unbehagen zu erzeugen, das die Leute am Horror-Genre so lieben. Zusätzlich zu den Themen, die untrennbar mit **Vampire** verbunden sind, wie Blut, Körperflüssigkeiten und Täuschung, solltest du vielleicht auch Elemente wie Drogen- und Alkoholkonsum, fragwürdiges Einverständnis, Entführung, Selbstverletzung, Waffengewalt, Menschenhandel und Folter berücksichtigen, ganz zu schweigen von gewaltsamem Tod und regelrechtem Mord.

Nimm dir bitte Zeit, diese Themen mit deiner Gruppe zu besprechen, und passe die Geschichte entsprechend an, indem du den Abschnitt Ratschläge für Rücksichtnahme im Spiel in **Vampire**, S. 421, nutzt.

„Ich hab diesen Spruch schon mal gehört, dass Anarchen in den Gossen herumstreifen.

Was diese gierigen Idioten dir nicht sagen, ist, dass du kein Herrscher der Nacht wirst, wenn du der Camarilla beitreitest.

Nein, du wirst für alle Ewigkeit der persönliche Diener eines kleinen, privilegierten Scheißers sein.

Bei uns kannst du wenigstens deine Würde behalten.

Und du hast die Chance, denen in den Arsch zu treten, die denken, sie könnten dich fertigmachen.“

— BO CUNNINGHAM  
ANARCHEN-UNRUHESTIFTER