

OFFENBARUNGEN DER DUNKLEN MUTTER

DIE SAAT DES ZWIELICHTGARTENS

*Als ich zum ersten Mal die Früchte der Bäume kostete,
die Saat des Lebens und der Erkenntnis in mir brennen spürte,
schwor ich an jenem Tage, dass ich nicht zurückkehren würde ...
— Aus dem Eid der Lilith*

ZUSAMMENGESTELLT VON RACHEL DOLIUM

ORIGINAL CREDITS

Written by: Phil Brucato, with Rachelle Udell
Developed by: Robert Hatch
Edited by: Janice Sellers
Art Director: Aileen E. Miles
Layout and Typesetting: Aileen E. Miles
Art: Rebecca Guay, Eric Hotz, Vince Locke
Front and Back Cover Design: Aileen E. Miles

SECOND PRINTING

ADDITIONAL CREDITS

Developer and Producer: Kevin Schluter
Art Director: Sarah Robinson
Graphic Designer: Michelle Garrett
Cultural Consultant: James Mendez Hodes and Mary Rose Valentine
Proofreader: Nathan Gerber

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
Finance Controller: Robyn Gaeta
Vice President of Operations: Leisha Cummins
Vice President Sales: Andrew Lupp
Senior Producer, Board & Card Games: Dan Bojanowski
Producer, RPGs: Kevin Schluter
Associate Producer, Board & Card Games: Kane Klenko
Associate Producer, Heroscape: Lee Houff
Associate Producer, RPGs: Ben Heisler
Director of Visual Design: Anita Osburn
Creative Director, Games: Jeanne Torres
Creative Director, RPGs: Sarah Robinson
Senior Game Designer: Matt Hyra
Game Designers: Dan Blanchett, Christopher Chung, & Sarah Rowan

Lead Developer, World of Darkness:
Juhana Pettersson
Playtest Coordinator: Marcus E. Burchers
Marketing Manager: Jordan Gaeta
E-Commerce Manager: Nick Medinger
Event Manager: Sara Erickson
Organized Play Manager: Trevor McGregor
Project Manager: Rachel Del Rio
Customer Service Manager: Jenni Janikowski
Finance & Sales Coordinator: Madeline Minervini
Creative Production: Noelle Lopez & Gordon Tucker
Customer Service: Bethany Bauthues
Marketing Assistant: Anais Morgan
Sales Assistant: Sophia Gambill

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, 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



WORLD OF
DARKNESS



© 2026 Renegade Game Studios. All Rights Reserved. Paradox Interactive®, Vampire: The Masquerade®, World of Darkness®, Copyright 2026 Paradox Interactive AB (publ). All rights reserved.

This book 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

INHALT

VORWORT: DIE SCHLANGE AN DEN WURZELN 4

ANMERKUNGEN ZU DIESEM BUCH 13

DIE DREI ZYKLEN DER LILITH 14

DIE BAHARI 16

ERSTER KREIS: DAS BUCH DER SCHLANGE 29

AUSSERHALB DES GARTENS 29

DER EID DER LILITH 30

DAS GENESIS-FRAGMENT 32

ZWEITER KREIS: DAS BUCH DER EULE 67

GRINSEN 67

DER MITTERNACHTSGARTEN 68

DER RITUS DES KAIN 91

DIE KLAGA UM LUZIFER 98

DRITTER KREIS: DAS BUCH DES DRACHEN 105

TICK, TACK 105

VERWÜNSCHUNG: KÖNIGIN DER HÖLLE 106

LAMIA: ANMERKUNGEN DER INQUISITION 111

EULE, KATZE UND SCHLANGE 114

DIE STEIGENDEN FLUTEN 117

WIE MAN DIE OFFENBARUNGEN DER DUNKLEN MUTTER VERWENDET

Vampire: Die Maskerade hat sich von Beginn an mit Vampir-Mythen befasst: Geschichten, die sich die Blutsverwandten erzählen, um ihre Welt und sich selbst zu verstehen. Diese Geschichten verleihen der Welt der Dunkelheit Wahrhaftigkeit und liefern den Spielern Ideen, mit denen sie die inneren Gedanken und Prinzipien ihrer Charaktere ausarbeiten können.

Der Text dieses Buches ist ein Artefakt aus dieser Welt und dreht sich um die Recherche eines Blutsverwandten-Autors zu den Geschichten über die Ursprünge der Blutsverwandten. Diese fiktive Person entstammt einer feministischen Tradition, die Eigenschaften des späten 20. Jahrhunderts aufweist. Der Text illustriert sich wandelnde Sitten und Werte: Während er zum Zeitpunkt seiner ursprünglichen Veröffentlichung durchaus als progressiv oder dekonstruktiv angesehen werden konnte, mag er auf das heutige Publikum eher komplex wirken. Das Buch enthält explizite Beschreibungen geschlechtsspezifischer Gewalt sowie Konzepte der Weiblichkeit und des Frau-Sein, die mit Biologie und der Fähigkeit, Kinder zu gebären, verbunden sind.

Verwende dieses Buch mit einem kritischen Auge. Es ist ein Artefakt, das du entsprechend den Bedürfnissen deiner Gruppe und deiner Chronik verwenden und anpassen kannst. Selbst Bahari-Charaktere könnten es als Produkt ihrer Zeit verspotten. Wie alles in der Welt der Dunkelheit ist es oft am besten, wenn jede Gruppe bespricht, ob sie Elemente dieses Buches in eine neue oder laufende Chronik einbauen möchte, anstatt die Spieler mit Zitaten, Bildern oder Geschichten aus dem Buch zu überraschen. Wenn du mit älterem Material arbeitest, macht eine kreative Anpassung es frisch, zeitgemäß und bedeutungsvoll für deine Spieler und dich selbst.

Das Buch, das du gerade liest, ist eine Neuübersetzung der Originalausgabe von 1998. Wir haben uns bemüht, sowohl im Text als auch in der grafischen Darstellung so nah wie möglich am englischen Original zu bleiben. Mit Ausnahme dieser Einleitung, des fiktiven Vorworts zur zweiten Auflage von Ayisha Jocastian und einigen typografischen Korrekturen entspricht die englische Neuauflage, auf der wir aufbauen, der Erstausgabe.

VORWORT ZUR ZWEITEN AUFLAGE

Die Blutsverwandten, unsere Art, haben viele Opfer. Sterbliche, einander, die Gesellschaften, die wir mit unserer Anwesenheit verseuchen. Ich verstehe, dass so viele, die um Mitgefühl und Erlösung von den Schrecken flehen, die unsere Blutsverwandten über sie bringen, nicht viel Aufmerksamkeit für Abstraktionen erübrigen werden.

Ich bin der Ansicht, dass Erinnerung wichtig ist. Die Erinnerung unserer Art ist wichtig. Ich habe das Buch Nod Küken und Neugeborenen zugänglich gemacht. Ich habe dies getan, weil ich nicht glaube, dass die Legenden über unsere Ursprünge, das Schicksal und den Zweck unserer Art ausschließlich in den Händen der verlogenen Ahnen und habgierigen Ancillae liegen sollten.

Ich weiß, dass viele Gelehrte der Blutsverwandten in die Fußstapfen des ehrwürdigen Aristotles de Laurent treten, der alles wissen will und diese Kenntnisse dann für sich behält. Oder sie verehren den unerschrockenen Beckett, den Gangrel, der die Gräber der Methusalems aufspürt, nur um seine Entdeckungen für sich und seine engsten Verbündeten zu behalten. Es wäre nicht gut, sie Gesindel wie dir und mir zugänglich zu machen!

Nun, die Erinnerung unsere Art wird fortbestehen, ob diese Greise das wollen oder nicht.

Das Buch Nod ist nicht die einzige Sammlung von Mythen und Bedeutungen dieser Art. Die Kirche des Kain hat in den letzten Jahren eine Wiederauferstehung erlebt, und der Gnostizismus hat eine seltsame Beziehung zu Aristotles Buch Nod, zu der ich, wie ich gerne glaube, beigetragen habe. Einige lesen es als Wahrheit, während andere seine zweifelhafte Herkunft beanstanden und alternative Schriften und Geschichten bevorzugen. Sie sind nicht die Einzigen mit Geschichten und Erinnerungen, die es wert sind, bewahrt zu werden. Da sind auch noch die Bahari, diese Priesterinnen des Opfers und des Schmerzes.

Ich gehöre nicht zu ihrem Glauben, aber ich empfinde Lilith nicht als mehr oder weniger überzeugend als Kain. Auch sie ist Teil der Erinnerungen, die zusammen mit dem Blut, das uns belebt, über die Jahrhunderte weitergereicht wurden.

Die Legenden, an welche die Bahari glauben, sind noch weiter verstreut und vielfältiger als jene der Kirche des Kain. Uns wird oft erzählt, dass die Geschichten aus der Antike stammen, aber einzelne Bahari haben ihnen gerne ihre eigene Note verliehen. Allerdings gibt es eine Version, die unter den modernen Bahari vielleicht bekannter ist als alle anderen: Die Offenbarungen der Dunklen Mutter, herausgegeben und zusammengestellt von der Bahari Rachel Dolium in den achtziger und frühen neunziger Jahren.

Das ist dieses Buch. Ich habe mich entschieden, Doliums Werk zu reproduzieren und zu verbreiten, weil es unter den Bahari bereits die bekannteste Version des Textes war.

Ich muss allerdings ein paar Warnungen anbringen. Ich bin keine Bahari und kann mich nicht zu baharischen Wahrheiten äußern. Trotzdem habe ich den Eindruck, dass Dolium dem Text ihren eigenen Stempel aufgedrückt hat. Sie hatte ihre eigenen Meinungen, Werte und Prinzipien, und diese sind ebenso Teil des Buches wie jeder andere alte Mythos.

Die Offenbarungen der Dunklen Mutter sind informativ und grausam. Ich habe die Erinnerungen einiger unserer Ahnen gesammelt, bevor sie in den Untergrund getrieben wurden, und wir könnten noch jahrelang über Fragen der Übersetzung und Interpretation diskutieren, aber der Kern der Lilith-Geschichten, die Dolium gefunden hat, stimmt mit dem überein, was ich herausfinden konnte. Genauso wie Aristotle de Laurents Buch Nod merkwürdige Auslassungen und redaktionelle Anmerkungen enthält, übertüncht Doliums Offenbarungen der Dunklen Mutter Widersprüche und Hässlichkeiten, bis wir ein kohärentes Ganzes vor uns haben. Was es an Einheit und Klarheit gewinnt, verliert es möglicherweise an Authentizität seiner Geschichten. Ich überlasse es den Bahari unter euch, zu entscheiden, wie wichtig die genaue Herkunft dieser Legenden wirklich ist.

Dennoch kommen die Standpunkte derer, die diese Geschichten erzählen, zum Vorschein, darunter auch Doliums. Ihr Illustrator stellt Adam und Luzifer mit beschnittenen Penissen dar. Gelehrte könnten sagen, dass dies an Debatten darüber erinnert, ob Adam nach dem Bild des Herrn beschnitten geschaffen wurde oder nicht. Die bedingungslose Akzeptanz des nahöstlichen und späteren christlichen Mythos weist auf die Fehlbarkeit von Sterblichen und Blutsverwandten gleichermaßen hin. Wir konnten uns keinen Ursprung der Spezies außerhalb bestimmter menschlicher Veranlagungen vorstellen. Es gibt viele Blutsverwandte außerhalb der Camarilla und Ashirra, die ihre eigenen Ursprungsgeschichten haben ... Vielleicht wird es eines Tages möglich sein, auch diese zu veröffentlichen.

Einige Details dieser Geschichten unterscheiden sich von der Weltanschauung vieler zeitgenössischer Bahari, vor allem der jüngeren. Ein funktionierender Mutterleib scheint zum Beispiel eine zentrale Rolle in der Geschichte von Lilith zu spielen, aber das ist heutzutage kaum noch die einzige Eigenschaft von Weiblichkeit oder Frau-Sein. Kein Vampir kann behaupten, so etwas zu haben. Ich vermute, dass es Bahari geben wird, die dieses Buch ablehnen und ihren eigenen Weg suchen werden, um sich mit Lilith und ihrer Geschichte auseinanderzusetzen.

Die Bahari-Gruppen unterscheiden sich stark voneinander, und erst als im 20. Jahrhundert die Kommunikation offener wurde, wurde vielen klar, wie unterschiedlich sie waren. Doliums Arbeit hat viel dazu beigetragen, einige dieser Unterschiede zu einem Kern zu harmonisieren, aber jetzt – da die Kommunikation aufgrund der andauernden