

VAMPIRE

DIE MASKERADE

GEHENNA-KRIEG

Ein Quellenbuch für
Vampire: Die Maskerade



VAMPIRE

DIE MASKERADE



GEHENNA-KRIEG

LEGAL AND CREDITS

WRITERS: Rachel J. Wilkinson, Jose Garcia with Juhana Pettersson, Kevin Schluter & Jukka Särkijärvi
DEVELOPER: Juhana Pettersson with Jukka Särkijärvi
PRODUCER: Kevin Schluter
ART DIRECTOR: Sarah Robinson
COVER ARTIST: Mark Kelly
INTERIOR ARTISTS AND ILLUSTRATORS: Nevzat Aydin, Kaitlin Cuthbertson, Felipe Headley Costa, Mark Kelly, Mayra Luna, and Adam Vick
GRAPHIC DESIGNER: Polina Razlivanova
EDITOR: Nathan Gerber
CULTURAL CONSULTANT: Stephanie Cohen
PROOFREADER: Scott Thomas

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
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
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

MITARBEITER 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

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

© 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.
Visit the World of Darkness online at www.worldofdarkness.com

WORLD OF
DARKNESS
www.worldofdarkness.com



ULISSES
SPIELE

INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung

Dein Gehenna-Krieg

Kapitel

Kapitel Eins: Ein schreckliches Erwachen 11

Die Ursprünge des Krieges

Wo?

Der Lockruf

Diablerie

Wer?

Ceri

Enkidu

Kemintiri

Pestbraut

Shalim

Tiamat

Ur-Shulgi

Kapitel Zwei: Wir, die wir schon tot sind ... 37

Archetypen

Mit Macht spielen

Vorteile und Schwächen

Disziplinen

Kampfregeln

Waffenkammer der Untoten

Kapitel Drei: Steh niemals still 61

Was ist eine Action-Geschichte?

Action im Genre

Adrenalin nach Einbruch der Dunkelheit

Action braucht einen Bösewicht

Worum wir kämpfen

Komplikationen kommen mit Fangzähnen

Kapitel Vier: Gesichter des Bösen 77

Ebenen des Konflikts

Erzählungen des Action-Horrors

Die Ältesten im Spiel

Kapitel Fünf: Hunde des Krieges 103

Den Krieg führen

Gewalt zuerst

Weitere Fraktionen, Kulte und Gruppen

Kapitel Sechs: Kriegsgeschichten 129

Blutiges Geschäft

Löwenjagd

Jagd um Mitternacht

Gipfeltreffen im Dragon Star

Ideen für Geschichten

Anhang I: Würfeln 147

Wann würfeln wir?

Fehlschläge erzählen

Tierische Unterbrechungen

Anhang II: Hintergrundbögen 156

Beckett

Die Ewige Arena

Tegyrius, der Wesir



EINLEITUNG

Seit Jahrtausenden sprechen die Propheten und Seher unter den Blutsverwandten von Gehenna, dem Ende aller Zeit, in dem die Vorsintflutlichen auferstehen und eine blutige Apokalypse einläuten werden.

Die Seher der modernen Nächte müssen keine Prophezeiungen mehr machen. Vielen von ihnen zufolge ist das Ende der Welt nun da. Die Frage ist: Was bedeutet das?

Für viele unter den Blutsverwandten ist der Gehenna-Krieg eine sich selbst erfüllende Idee. Die uralten Methusalems erheben sich, davon überzeugt, dass sie ihre Rechnungen begleichen müssen. Der Sabbat ruft zu einem Kreuzzug auf, der selbst unter den Kainiten an Brutalität und Grausamkeit seinesgleichen sucht. Die Prinzen der Camarilla und die Anführer jeder fanatischen Blutsverwandten-Fraktion dort draußen beschließen, dass es nun an der Zeit ist, sich zu profilieren. Das reicht aus, um so viel Tod und Vernichtung zu verursachen, dass es genauso gut das Ende der Welt sein könnte.

Ist Gehenna wirklich hier? Ist dies das Ende?

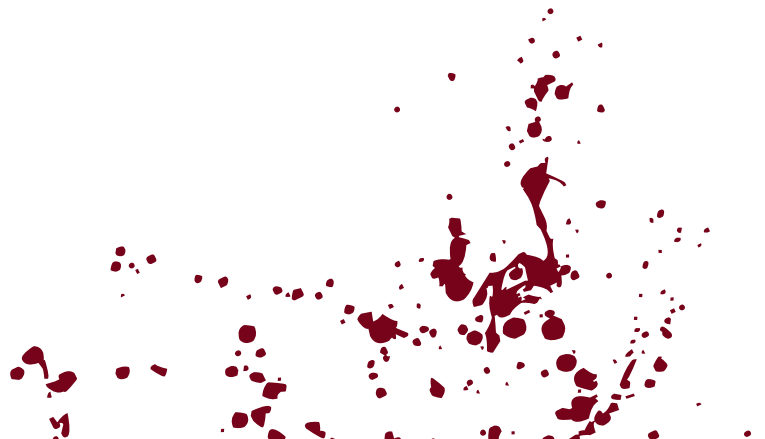
Niemand unter den Blutsverwandten vermag eine qualifizierte Antwort zu geben, obwohl viele trotzdem äußern, was sie vermuten und glauben. Sicher ist nur, dass es dein persönliches Ende der Welt ist, wenn du in den Gehenna-Krieg gerätst und dich hinter der spärlichen Deckung eines brennenden Autos zusammenkauerst, während die schreienden Monstrositäten des Sabbats über dich herfallen.

WARNUNG VOR NICHT JUGENDFREIEN INHALTEN

Vampire: Die Maskerade behandelt Themen und Erzählelemente für Erwachsene und dreht sich um persönlichen und politischen Horror. In diesem Spiel schlüpfst du in die Rolle eines blutsaugenden Monsters in einer Welt, die unserer ähnelt. Die Charaktere erleben (und nehmen teil an) Aktivitäten, die man auch aus anderen Vampirgeschichten kennt: Gewalt, Verführung, Lügen, Mord und Ausbeutung. Dies sind Elemente der Geschichte und Themen für das gemeinsame Spiel.

Dieses Buch konzentriert sich insbesondere auf die Themen Krieg und Kampf und behandelt sensible Themen wie Körperhorror, Verletzungen und Wunden, Sekten und Blutkulte, Explosionen, Bandenkriminalität, Entführungen, Massenmord und Serienmörder, Mobmentalität und Aufstände sowie gewalttätige und drastische Darstellungen sowohl in Beschreibungen als auch in Illustrationen.

Schau dir unbedingt die Ratschläge für Rücksichtnahme im Spiel in *Vampire: Die Maskerade* auf S. 421 an.



Zuerst hab ich sie nicht bemerkt. Wir waren im Untergrund, BÄNG, BÄNG, BÄNG fielen die Schüsse, der Lärm presste die Luft zusammen, bis mir die Ohren klingelten.

Die Leute fragen mich, warum ich eine Schrotflinte benutze. Das ist eine blöde Frage. Wir sind Vampire. Eine kleine Kugel geht glatt durch und richtet nur minimalen Schaden an. Eine Schrotflinte reißt ein Loch. Das ist viel besser. Die Reichweite ist begrenzt, aber wir haben es mit dem Sabbat zu tun und man vernichtet sie sowieso immer in irgendeinem feuchten Loch. Man braucht keine Reichweite.

Der Lärm erschüttert mich auch nach all den Jahren noch. Man sagt, dass Sterbliche durch solche Kämpfe taub werden können. Keine Ahnung. Das ist schon lange kein Thema mehr für mich.

Diese Art von Sabbat ist noch schlimmer als die übliche. Wir sind alle Monster, das weiß ich. Was Abschaum wie sie von uns unterscheidet, ist, dass einige von uns versuchen, sich zu rehabilitieren.

Das Problem ist nur, dass diese Rehabilitation irgendwie immer mit BÄNG BÄNG BÄNG und dem Gestank von Blut auf dem Boden und an den Wänden einhergeht.

Nach einer Weile kehrte mein Gehör zurück und ich merkte, dass das Geräusch aufgehört hatte. Dieses Klickgeräusch, das manche dieser Sabbat-Vampire machen. Ich weiß nicht, warum. Ich weiß nicht viel darüber, warum sie tun, was sie tun.

Ich leuchtete mit meiner Taschenlampe umher und sah dann die Sterblichen, oder was von ihnen übrig war. Sie lagen zusammengekrümmt in einer Ecke, verfault und doch irgendwie noch am Leben. Ich kniete mich hin, um zu sehen, ob ich was für sie tun konnte.

Sie hatten klaffende Löcher im Bauch, wo irgendein Sabbat-Wesen ihnen Organe rausgenommen hatte. Die Leber, die Milz oder den Darm. Ein alter Mann und ein junges Mädchen mit diesen offenen Wunden in ihren Körpern. Sie waren zu schwach, um sich zu bewegen, und konnten mich kaum bitten, sie zu retten oder zu töten.

Mein erster Gedanke war dumm. Ich dachte: Was bringt das schon? Wenn man einen menschlichen Körper so veränderte, war das nicht lebensfähig. Sie lagen im Sterben. Wenn ein Mensch überleben soll, müssen diese Organe im Körper bleiben.

Dann fiel mir ein: Beim Sabbat des Gehenna-Kriegs wird man verrückt, wenn man versucht, den Sinn zu verstehen. Vielleicht haben sie Experimente gemacht, oder es war Grausamkeit um der Grausamkeit willen. Ich weiß es nicht.

Ich habe ihr Leiden beendet.

Es gibt einen Satz aus einem Film, an den ich denke, wenn ich so etwas sehe. Der einzige Weg, um zu gewinnen, ist, nicht mitzuspielen.

Ich denke, das gilt für viel von der Politik der Blutsverwandten. Aber nirgendwo trifft das mehr zu als im Gehenna-Krieg. Wenn du den Kampf nicht verlierst, verlierst du dich selbst. Du suchst Wiedergutmachung und landest in einem staubigen Keller, wo du verstümmelte, wimmernde Sterbliche tötetest. Und selbst während du das tust, hast du den Geruch ihres Blutes in deiner Nase.

Ich habe nicht von ihnen getrunken.

Im Gehenna-Krieg ist es am besten, gar nicht erst mitzumachen. Leider hast du keine Wahl.