

Vampire in Berlin



Kampagnenhintergrund zu Vampire – Die Maskerade von White Wolf © 1998 by White Wolf.
Mit Texten von Henning Ellerweg („Geschichte der Camarilla“, „Geschichte des Sabbat“, „Die Gesellschaft in Berlin“), teils
in Anlehnung an verschiedene White Wolf Publikationen.
Zusammengestellt, bearbeitet und erweitert von Thorsten Dellbrügge – www.thornet.de .

Inhalt

Einführung.....	4
Charaktererschaffung.....	4
Vorgeschichte.....	4
Geschichte des Charakters.....	4
Persönlichkeit des Charakters.....	5
Hintergrund des Charakters.....	5
Weitere Fragen.....	5
Schlussfrage.....	6
Weiterer Hintergrund.....	6
Geschichte der Camarilla.....	7
Karthago (600 v. Chr. bis 0).....	7
Zerfall des römischen Reiches (0 - 400).....	7
König Arthus und die Suche nach dem heiligen Gral (400 - 700).....	8
Karl der Große und seine Erben (700 - 1100).....	9
Zersplitterung (1100 – 1200).....	10
Die Anarchen-Revolution (1200 - 1600).....	10
Gegenwart (1600 - heute).....	11
Geschichte des Sabbat	13
Anarchen des Clans Lasombra erschlagen den Gründer des Clans (1200 - 1300).....	13
Anarchen des Clans Tzimisce erschlagen den Gründer des Clans Tzimisce (1300).....	13
Die Zusammenkunft zu Thorns (1300 - 1500).....	13
Erschließung Amerikas und der Purchase Pakt (1500 - 1800).....	13
Ausdehnung der Territorien (1800 - heute).....	14
Politische Situation	15
Ostblock.....	15
Westblock.....	15
Der Prinz	15
Der Sekretär	15
Der Kapellmeister	16
Der Sheriff	16
Die Geißel	16
Die Ältesten	17
Hüter des Elysiums	17
Der Rest	17
Anhang.....	18
Charakterdokument.....	18
Erläuterungen.....	18

Einführung

Die Kampagne beginnt 1977 in Berlin. Die Stadt ist geteilt in einen alliierten und einen sowjetischen Sektor. In der Bundesrepublik verübt die RAF diverse Anschläge. Jimmy Carter wird US Präsident. Apple bringt den Apple II, einen PC mit integriertem Bildschirm und Tastatur, auf den Markt. Im Kino laufen Rocky und Star Wars. Muhammad Ali bestreitet zwei Weltmeisterkämpfe. ABBA hat einige Nr. 1 Hits. Handys gibt es noch nicht, die ersten Autotelefone (handkoffergroß) sind auf dem Markt.

Westberlin wurde nach dem Krieg von der Camarilla neu besetzt. Einigen Ahnen wurde das Recht der Nachkommenschaft eingeräumt. Die Stadt soll als Bollwerk und Brückenkopf gegen den im Osten erstarkenden Sabbat gesichert werden.

Charaktererschaffung

Die Grundlage für die Kampagne bildet das Regelwerk Vampire – Die Maskerade in seiner dritten Auflage.

Alle Charaktere sollten zu Beginn den Status eines Neugeborenen haben, also nicht älter als einhundert Jahre sein. Als Clans kommen die der Camarilla in Frage: Brujah, Gangrel, Malkavianer, Nosferatu, Toreador, Tremere und Ventrue.

Die Hintergrundgeschichte und Erschaffung muss nicht in Berlin sein, die Charaktere sollten aber zu Kampagnenbeginn schon einige Jahre in der Stadt sein und die Gesellschaft dort kennen.

Folgende Hausregeln kommen bei der Charaktererschaffung zum tragen:

- Es dürfen max. drei Punkte auf Generation gegeben werden.
- Als Pfad muss Menschlichkeit gewählt werden.
- Der Pfadwert darf zu Spielbeginn nicht unter sechs liegen.
- Es dürfen nur Clansdisziplinen gesteigert werden.
- Eure Vorgeschichte muss durch entsprechende Punkte in „Hintergrund“ abgebildet werden.
- Vor- und Nachteile sollten nur in Ausnahmefällen und mit guter Begründung gewählt werden, bedürfen auf jeden Fall die Zustimmung des Spielleiters.
- NSCs sollten alle eine kurze Beschreibung und Namen haben (auch die Herde)

Zur Charaktererschaffung sollte das Charakterdokument im Anhang benutzt werden, welches auch nochmal gesondert zur Bearbeitung am Rechner beiliegt.

Vorgeschichte

Wichtiger noch, als die bloße Statistik des Charakters ist seine Hintergrundgeschichte. Nachfolgend habe ich einige Fragen zusammengestellt, die ihr bedenken solltet und eine Hilfe darstellen können, um eine fundierte Vorgeschichte zu entwerfen.

Geschichte des Charakters

1. Wann und wo wurde der Charakter geboren?
2. Wer waren die Eltern des SC?
3. Wie war die Kindheit des SC (besondere Ereignisse) ?
4. Wie war das Leben des Charakters als Erwachsener?
5. Welche Tätigkeit/Funktion übte der SC vor dem Kuss aus?
6. Wer war der Erzeuger des SC?
7. Wann und unter welchen Umständen wurde der SC zum Kainiten?
8. Welches Verhältnis hat der SC zu seinem Erzeuger?
9. Wie war der weitere Lebenslauf des SC als Kainit?
10. Welche wichtigen (historischen) Ereignisse beeinflussten den SC als Kainiten?
11. Wie und wann kam der SC nach Berlin (falls er nicht schon immer hier lebte)?

12. Wann kam der SC zum ersten Mal in Kontakt mit den Kainiten in Berlin?
13. Welche Kainiten kennt der SC aus seiner Vorgeschichte?

Persönlichkeit des Charakters

14. Welches Wesen hat der SC? Welches Verhalten?
15. Was denkt der SC über sein Kainitendasein (Vampirismus) allgemein?
16. Was denkt der SC über seinen Clan?
17. Was denkt der SC über die Camarilla und die Traditionen?
18. Welchen Clan lehnt der SC am heftigsten ab? Warum ?
19. Mit welchem anderen Clan sympathisiert der SC am ehesten? Warum?
20. Spezialfrage: Von welchen anderen Wesen der WOD hat der SC schon gehört?
21. Hat der SC irgendwelche allgemeinen Vorurteile?
22. Wie denkt der SC über Sterbliche? Wie verhält er sich Ihnen gegenüber?
23. Ist der SC religiös? Welche Religion? Wie denkt der SC über Glauben?
24. Wie denkt der SC über Politik (sowohl kainitische als auch sterbliche P.)?
25. Was ist die größte Schwäche des SC (psychologisch)?
26. Was ist die größte Stärke des SC (psychologisch)?
27. Wem schuldet der SC seine Loyalität? Warum?
28. Wie würden die Eltern des SC ihn beschreiben?
29. Wie würde der Erzeuger des SC ihn beschreiben?

Hintergrund des Charakters

30. Welche Ziele verfolgt der SC in der Domäne Berlin? Warum?
31. Wer (welche Gruppierungen) steht dem SC nach seiner Einschätzung dabei im Wege?
32. Welchem Beruf/Tätigkeit geht der SC zur Zeit nach?
33. Welche Funktion nimmt der SC in der Domäne Berlin ein? Sofern gegeben....
34. Welche familiären Bindungen hat der SC noch? In der Domäne?
35. Welche kainitischen Bindungen hat der SC noch? In der Domäne?
36. Wer sind die sterblichen Kontakte, Verbindungen, Verbündeten usw. des SC (wie ist er daran gekommen)?
37. Wer sind z. Zt. am ehesten Widersacher des SC (bezogen auf die Ziele)?
38. Wer sind z. Zt. am ehesten Verbündete des SC (bezogen auf die Ziele)?
39. Was tut der SC, wenn er Freizeit hat?
40. Welche Hobbys hat der SC?
41. Wo und wie jagt der SC normalerweise?
42. Wo genau liegt die Zuflucht des SC? Wie ist sie gesichert (genaue Angaben)?
43. Wo hält sich der SC üblicherweise auf?
44. Was sind und wo liegen die Ressourcen des SC in der Domäne Berlin?
45. Welche besonderen Ausrüstungsgegenstände besitzt der SC (oder hat darauf Zugriff)?

Weitere Fragen

46. Welche Erwartungen hat der SC an die Existenz?
47. Welche Erwartungen hat der SC an die Zukunft?
48. Welche Erwartungen hat der SC an sich selbst?
49. Was versteht der SC unter Freundschaft?
50. Was versteht der SC unter Liebe?
51. Wovor hat der SC Angst? Warum?
52. Was versetzt ihn in Wut? Warum?
53. Wovon träumt der SC?
54. Was macht den SC traurig? Warum?

55. Wie verhält der SC sich in alltäglichen Situationen?
56. Wie verhält er sich in Stresssituationen und in Gefahr?
57. Wie steht der SC zu seinen Emotionen?
58. Was begeistert den SC? Warum?

Schlussfrage

60. Wenn er ihn kennen würde, wie würde der Spieler den SC beurteilen? Was würde er ihm raten?

Weiterer Hintergrund

Zur Kampagne werden weitere Informationen und Texte auf www.thornet.de veröffentlicht.

Zu Berlin finden sich weitere Infos unter www.berlin.de .

Zur deutschen Geschichte findet sich hier einiges:

<http://www.deutsche-staedte.de/geschichte/geschichte.html>

Ansonsten ist [Wikipedia](#) ein ständiger Quell der Erkenntnis.

Die nachfolgenden Informationen sind frei an einigen White Wolf Publikationen angelehnt und heben nicht den Anspruch auf Vollständigkeit oder Korrektheit. Um den Hintergrund der Kampagne ein wenig zu illustrieren, sollten alle Spieler die Geschichte der Vampire gelesen haben, auch wenn der Charakter (noch) nicht über all die Informationen verfügt.

Geschichte der Camarilla

Karthago (600 v. Chr. bis 0)

Das fabulöse und nebulöse Karthago entstand irgendwann 600 vor Christus durch die Blütezeit der phönizischen Hochkultur. Im allgemeinen ist Karthago auch als die Zweite Stadt bekannt, in der Brujah höchst selbst die perfekte Symbiose zwischen Mensch und Kainit schuf. Vampir und Sterblicher lebten friedlich nebeneinander und halfen sich gegenseitig. Es gibt allerdings auch andere mündliche und damit subjektive Überlieferungen die auch von Orgien und grundlosen Töten sprechen. Neben Clan Brujah lebten dort allerdings auch viele andere Kainiten anderer Clans. Ebenfalls prosperierte das Römische Reich unter Führung der Caesaren und unter dominanter Einflussnahme des Clan Ventrue. Im Laufe der Zeit näherten sich die Grenzen der Imperien immer weiter an, doch lange Zeit herrschte Frieden zwischen den Städten. Der Auslöser ist unbekannt, doch entweder hat ein Sterblicher, der sich gut gegen jedwede Einflussnahme der Vampire wehren konnte, die punischen Kriege angezettelt oder es waren die Ratschläge der Ventrue selber. Im dritten punischen Krieg 146 vor Christus rangen die römischen Truppe das phönizische Karthago nieder und fackelten die Stadt ab. Viele Kainiten fanden an dem Tag die endgültige Vernichtung. Ob Brujah selber umkam ist höchst umstritten.

Sein zänkischer Sohn Troile, dem die Brujahs von heute eher ähneln, gab sich ganz seinen Rachegelüsten hin und wurde zur Geißel Roms und seiner Ventrue. Er selber unterhielt sich nachweislich lange mit dem Sterblichen Hannibal und ließ ihn auf Rom los, als der Mann genug wusste. Doch Rom und die Ventrue überstanden diese physische Attacke. Danach traf er sich mit einem Kind Malkavs und überzeugte ihn, eine Unterhaltung mit dem Caesaren Nero zu führen. In den Schatten vieler Nächte kehrte Svetlana, Kind Malkavs, in die Gemächer des Caesaren ein, bis Nero nicht mehr widerstehen konnte und die Stadt ansteckte. Sehr viele Ventrue fanden in dieser Nacht die endgültige Vernichtung. Ventrue selber verschwand, auch hier ist unklar ob er noch existiert.

Clan Ventrue unter Führung von Emporkömmling Alacius verfolgte die Spuren von Troile, der für die Ventrue offensichtlicher Ursprung dieses Attentats war. Diese Spuren führten ins damalige Teutonenland und verschwanden auch dort, da mittlerweile Troile weitere Kinder gezeugt hatte und sich mit Clan Gangrel verbündet hatte, die eine mächtige Verteidigung entlang des Teutoburger Waldes aufgebaut hatten.

Zerfall des römischen Reiches (0 - 400)

Nachdem Svetlana Nero davon überzeugen konnte, dass ein brennendes Rom ein Bild für die Götter sei und er selbst dadurch Unsterblichkeit erlangen würde (was ihm auch gewährt wurde) musste Rom erst wieder aus der Asche auferstehen. Alacius einer der wenigen Vampire die nicht in Torpor waren, heckte einen gar finsternen Plan aus. Der Ventrue ließ aus dem nahe gelegenen Venedig, eine damals unbedeutende kleine Handelsstadt, einen Vampir namens Giovanni kommen. Mit ihm zusammen gelang es ihm die Ahnen die in Torpor lagen zu erwecken. Allerdings sorgten beide vorher dafür, dass Blutsbänder zwischen Alacius und den Schlafenden geknüpft wurden. Die Macht der Ahnen wurde noch zur Verteidigung Roms gebraucht, ansonsten weiß niemand so genau, ob Alacius sie vielleicht direkt diableriert hätte.

Giovanni verlangte für die damaligen Verhältnisse einen kleinen Preis. Zum einen forderte er das Monopol des Gewürzhandels für das römische Reich zu übernehmen und eine Haarlocke des neuen Prinzen. Naiv wie Alacius war gab er beiden Forderungen statt. Zurück in Venedig wurde Giovanni erstens steinreich und plagte zweitens den Prinzen Roms mit allerlei Zauber. Langsam aber sicher wurde Alacius wahnsinnig und mit dem Verfall seines Geistes verfiel auch sein Reich. Einige der blutsgebunden Ahnen diablerierte er noch, vergaß aber bei einigen das Blutsband zu erneuern. Viele Ventrue setzten sich aus dem zerfallenden Rom ab und machten damit Platz für die Familie Giovanni, die zuerst Alacius absetzte, evtl. diablerierte und dann lange damit beschäftigt war noch ein paar vampirische Schätze aus dem Boden Roms zu retten.

König Arthus und die Suche nach dem heiligen Gral (400 - 700)

Ein Ventrue namens Georgus, der sich später George nennen sollte, nahm damals die schwierige Reise von Rom ins heutige England auf sich. Dort angekommen fand er heraus, dass Londinum schon einen Prinzen hatte, einen Brujah namens Theodus, der wahrscheinlich direkter Nachfahre von Troile selber war und als die Streitereien im Teutonenland beigelegt waren von seinem Herrn nach England geschickt wurde um auch dort das römische ventruische Imperium zu stürzen.

Glücklicherweise konnte Georgus unerkannt durch Londinum reisen, obwohl die bereits existenten Traditionen etwas anderes forderten und reiste entlang der Ostküste nach Norden. Überall konnte er den Einfluss von Troile sehen, so dass Georgus immer weiter nach Norden ausweichen musste, bis er schließlich an den immer noch intakten Limes gelangte und dahinter einen losen Stammesverbund von Gangrels und Pikten fand und dementsprechend auch hier keine Heimat finden konnte. Auf der westlichen Seite Englands reiste er dann erneut gen Süden und fand schließlich die Stadt Bath, damals Camelot genannt und tauchte erstmal unter und baute sich eine Herde auf.

Er musste nicht lange warten bis ihm zwei Personen über den Weg liefen. Ein Knabe namens Arthus, der aber viele fortschrittliche Ideen in seinem jungen Kopf herumschwirren hatte und einen Magus namens Merlin. Georgus konnte sich schnell mit Merlin anfreunden, denn Merlin selber hatte schon Troile getroffen und wurde von ihm äußerst ungerecht behandelt; er war ja schließlich kein Brujah. Merlin kam selber gerade aus Deutschland und berichtete, dass Troile im Teutonenland eine Armee von Sachsen im wahrsten Sinne des Wortes züchtete, denn er mischte sein Blut in die Trinkwasserversorgung der Dörfer, so dass die Sachsen nicht so anfällig gegen allerlei weltliches Übel waren und sich deswegen prächtig vermehrten. Ebenfalls hatte er bemerkt, dass allerorten kleine Gruppen von Wegelagerern auftauchten und Reisen aus und nach Rom, die damalige Weltstadt, gefährlich machten und das nicht nur für Sterbliche.

Merlin und Georgus beschlossen eine Schar von Menschen auszubilden, die für sie diese Problematik beseitigen sollten. Beiden war klar, dass der blinde Rachedurst von Troile gestoppt werden musste. Arthus wurde ausgebildet, aber Arthus selber versammelte eine Schar von Männern und Frauen um sich herum, die ihm im Kampf beiseite stehen sollten. Die Namen sind hinlänglich bekannt: Lancelot du Lac, Gawain, Parzival, ...

Die erste Prüfung der kleinen Kampftruppe war London in der Theodus unbedingt abgesetzt werden musste, damit Troile nicht so einfach nach England einfallen konnte. Theodus konnte tatsächlich durch die Menschen besiegt werden, denn sie erschlugen ihn am Tage in seinen Gemächern. Der Beginn der Sorge um eine sichere Zuflucht. Arthus ging zurück nach Camelot, denn er wurde gebraucht um zum Hochkönig aller Briten ausgerufen zu werden und das Land zu verteidigen.

Der Gangrel Jochta, der in Schottland herrschte fand das gar nicht witzig und Troile natürlich auch nicht. Beide sandten ihre Armeen in Richtung Camelots, um diesem Emporkömmling eines Ventrues den gar auszumachen. Die zwölf Ritter kümmerten sich abseits des Schlachtfeldes Britannien um ihre Aufgabe und suchten nach Troile. Sie trennten sich, was wahrscheinlich ihr größter Fehler war, und nach und nach gerieten sie in die Fänge anderer Vampire. Es ist sichergestellt, dass mehr als ein halbes Dutzend der Ritter in die Sirenenhände von Morgana fielen, einer Toreador, die damals in Gallien lebte und dadurch ihre Machtposition einen Quantensprung erfuhr.

Einzig und allein Parzival war derjenige der Zwölf, der schließlich seine Aufgabe zu Ende brachte und mit Hilfe eines Kapuzinermönchs Troile aufspürte. Gepflockt lag nun Troile an einem sicheren Ort in Deutschland (Externsteine) und Parzival ließ den Mönch zurück, um auf seine Beute aufzupassen, denn er selber sollte nun Georgus Bericht erstatten, schließlich kann man das alte Blut nicht so einfach verkümmern lassen. Parzival jedoch wurde auf der Rückreise durch einen Pfeil erstreckt, so dass Georgus erst Jahrhunderte später von seinem Triumph erfuhr. Unterdessen bildete sich an den Externsteinen der neue Clan der Kappadozianer, aufgebaut durch das Blut Troiles. Tagebücher Einträge von Sterblichen aus der Zeit sprechen von einer Frau, die des Nachts zu den Externsteinen ging und sich öfters mit dem Mönch unterhielt. Die Beschreibung könnte auf Svetlana

passen.

Lange Zeit bekriegten sich Georgus mit Jochta und auch die Erben von Troile schickten ihre Heerscharen gen England. Georgus konnte aber nie gefasst werden und herrscht heute in London, da irgendwann die ehrgeizige Morgana das Augenmerk der anderen Clans auf sich zog, so dass es endlich zu einem Waffenstillstand (Frieden wäre ein wenig übertrieben) zwischen Ventrue, Brujah und Gangrel kam.

Karl der Große und seine Erben (700 - 1100)

Während sich Georgus, Jochta und Troile bekämpften wurde Gallien in Ruhe gelassen. Morgana wusste aber, dass Krieg die beste Zeit ist, um sich unbemerkt zu bereichern. Als der Krieg dann vorbei war, die Märsche der Sachsen durch ihr nördliches Reich und teilweise ihre Herden beschädigt hatten, wusste sie, dass nun ihre Zeit kam. Die Armeen der Kriegstreibenden waren geschwächt, während sie in Ruhe ausgeharrt hatte. Karl wurde mit Geld und Lancelot du Lac ausgestattet und innerhalb von ein paar Jahren hieß Karl auf einmal Karl der Große. Troile war schon lange vernichtet, als Karl der Große zum Kaiser gekrönt wurde. Nicht lange später währte der Waffenstillstand zwischen den anderen drei Clans, aber keiner von ihnen hat zur Zeit die Macht sich gegen Morgana zu behaupten.

Georgus war aber nicht zur Untätigkeit verdammt und sandte schon kurz nach Kriegsende seine Brut William nach Wien. Während Morgana durch Karl den Großen Kunst, Literatur und Bildung im Reich verbreitete, verhandelte William mit dem Clan Tremere. Die genauen Bedingungen des Vertrags sind unbekannt aber es ging wahrscheinlich um eine große Menge Geld plus ein paar Bonis, aber schließlich nahm sich Clan Tremere der Enkel Karls des Großen an. Die sterblichen einigten sich in Verdun, und Morganas liebster Lothar bekam 843 die Kaiserwürde. Ein kleiner Teil des Reiches fiel Ludwig dem Deutschen zu, um den sich schnell die Brujahs kümmerten und der östliche Teil ging an Karl den Kahlen dem William selber auf die Finger schaute. An seiner Seite der junge Tremere Karl Schreckt, der dem jungen Prinzen schnell empfahl seinen Namen in die deutsche Version Wilhelm zu ändern. Morgana erfuhr natürlich von der Verbindung zwischen Ventrue und Tremere und setzte sich mit den italienischen Giovanni in Verbindung. Das sterblichen Reich Karl des Kahlen war zwar geeint, aber Italien blieb fest in der Hand der Giovanni.

Die Kinder Troiles waren immer noch führerlos und konnten sich auf die Vorgehensweise im ostfränkischen Reich nicht einigen, so dass es auch hier und da zu handfesten Auseinandersetzungen kam. Morgana und Wilhelm nutzten die Situation schamlos aus. Das Karolingergeschlecht starb 911 unter der Einflussnahme der beiden aus, und zum ersten Mal in der langen Geschichte war der Clan Brujah territorienlos. Aufgrund der Zwistigkeiten teilte man sich auf. Einige gingen nach England und Skandinavien, der Rest lief entweder zu Morgana oder zu Wilhelm. Clan Brujah war erst einmal gebrochen, und ohne Bedenken gaben die beiden Regenten den wirklich fähigen Brujah ganze Städte zur Kontrolle, denn noch regierte der Prinz über ganze Landstriche.

Karl Schreckt hatte dafür gesorgt, dass Konrad I. auf dem Sterbebett Wilhelms weltlichen Arm, Sachsenherzog Heinrich, als neuen König empfahl. Morgana, überaus erbost, nutzte ihren Einfluss in Süddeutschland und konnte die Städte München, Würzburg, Stuttgart kampflos übernehmen und setzte Führer in diesen Städten ein.

Die Zeiten änderten sich. Die kampflose Übernahme der deutschen Städte zeigte allen Vampiren allerorten, dass die Zeit der Landbeherrschung vorbei war, sondern Städte und damit Herden gesichert werden mussten. Die nächsten hundert Jahre nutzte Wilhelm um in allen wichtigen deutschen Städten, Stadthalter einzusetzen. Karl Schreckt sorgte dafür, dass jede dieser Städte auch einen Kapellmeister bekam. Wilhelm war so sehr damit beschäftigt, dass Otto I. ohne großes zu tun der Ventrue die Kaiserkrone erhielt.

Nachdem die Städte gesichert waren, gab es wieder Zeit genug Zwistigkeiten öffentlich auszutragen. Regelmäßiger Schlagabtausch zwischen England und Frankreich war schon üblich geworden und nun mischte sich auch Wilhelm ein. Mit Konrad II. wurde Burgund erobert und die Städte fielen an Wilhelms Schergen. Schon bald musste aber Wilhelm seine fränkischen Interessen einstellen und sich vermehrt um die Giovanni in Italien kümmern. Heinrich III. sorgte für Ordnung, doch das gefiel den

Giovannis gar nicht. Heinrich III. starb gar unerwartet mit 39 Jahren, und da sein Sohn erst sechs Lenze zählte wurde die geballte Macht Wilhelms nun geschwächt, da er nun viele Fürsten zu kontrollieren hatte, die aber auch durch die Giovanni, Toreador, Brujah und Tremere beeinflusst wurden. Die Gesellschaften in den Städten sah dementsprechend aus.

Zersplitterung (1100 – 1200)

Unbeeindruckt und unentdeckt zog der Clan der Kappadozianer aus dem kriegerischen Deutschland nach Italien. Angekommen in Rom dauerte es nicht lange bis es dem Clan gelang die Giovanni aus Rom zu vertreiben und damit der Einfluss auf den Papst plötzlich ein anderer war. 1073 verhalfen die Kappadozianer Gregor VII. auf den Papststuhl und versuchten durch ihn ihre Machtstellung auszubauen. Heinrich der IV. wurde mit einem Bann belegt, und das deutsche Reich verlor dadurch immer weiter an Macht. Wilhelm wusste nicht mehr ein noch aus. Alle hatten sich anscheinend gegen ihn verschworen, so dass ihm erstmal die Hände gebunden waren.

Dies nutzte Cecile, ein Kind Morganas, dass Heidelberg regierte und verhalf König Barbarossa auf den Thron. Doch das heilige römische Reich deutscher Nation hatte nun auch mit den Kappadozianern zu kämpfen, die nur ihre eigenen Interessen verfolgten.

Morgana und Cecile suchten eine Einigung mit dem Clan. Die Kappadozianer hatten aber zunächst noch Probleme mit den Giovanni, doch als sich dies geklärt hatte, konnte man sich auch mit den Toreador verständigen. Barbarossas Sohn wurde verheiratet und das fränkisch-deutsche Reich erstrahlte in neuem Glanz.

Wilhelm dachte sich, wie du mir so ich dir und setzte sich erneut mit Karl Schreckt zusammen. Das tückische Fieber, dass Barbarossas Sohn hinwegraffte war in Wirklichkeit das leichte köcheln des Blutes, hervorgerufen durch einen Tremere.

Die Landnahme durch Clan Ventrue bzw. Clan Toreador war dadurch gescheitert. Sowohl Morgana als auch Wilhelm ließen die Spielereien erst einmal sein und kümmerten sich um die Städte, die nun mehr und mehr wuchsen.

Die Anarchen-Revolte (1200 - 1600)

Eine Erschütterung der Städtemacht gelangt aus Sizilien in den Rest Europas. Clan Lasombra hatte ihren Gründer erschlagen. Wie ein Flächenbrand verbreitete sich die Kunde und es begann die Zeit der Anarchen und der Assamiten. Schon 1241 rollt ein Herr von Mongolen und Assamiten auf Europa zu, angeführt von einem Assamiten namens Mahdi. Wilhelm vereint die Prinzen der Städte um sich und stellt sich der Bedrohung, kann jedoch keine Erfolge verbuchen. Eher im Gegenteil. Das Blut seiner Rasse fällt in Unmengen den Assamiten in die Hände, die dadurch nur potenter werden.

Svetlana stellt sich bei Wilhelm vor und bietet ihre Hilfe an. Im Gegenzug verspricht Wilhelm Malkavaniern einen ehrenvollen Platz in seinen Städten zu. Kurze Zeit später stirbt Mahdi und der Großkahn der Mongolen. Der Ansturm auf Deutschland ist aber nur gebremst und da sich nun die Tzimisce von ihren Herren befreien, bricht die dunkelste Zeit des Mittelalters an. Allerorten wird gekämpft, und Wilhelm ist gerade so in der Lage die Feldzüge der Böhmischen zu bremsen.

Die Kappadozianer nutzen ihre Chance und schütten Öl ins Feuer der Inquisition. Europa brennt allerorten. Johann Hardestadt ruft 1493 zur Zusammenkunft von Thorns, und die Anarchenrevolte wird offiziell beendet. Dennoch folgen Kreuzzüge und organisierte Kriege, um die Bedrohung aus dem Osten möglichst klein zu halten. Der Brujah Gunther Brass ist so erfolgreich, dass er viele Städte Polens den Tzimisce abringen kann und auch halten kann.

Nachdem die Querulanten gefasst und vernichtet worden sind, freut sich der Clan der Kappadozianer in Rom, denn ihre Inquisition hat immer noch Bestand und wird regelmäßig als Druckmittel benützt. Cecile trifft den charismatischen Martin Luther und unterhält sich lange und eingehend mit ihm. Martin Luther ist danach davon überzeugt, dass die Herrschaft des Papstes ungerecht ist und schlägt schließlich seine Thesen 1517 an die Kirchentür an.

Die Konsequenzen konnte aber Cecile nicht absehen. Der Dreißigjährige Krieg, der folgen sollte, war die Bühne vieler Clans und auf einmal stritt jeder nur für sich. Selbst einige Gangrels aus

Dänemark und Schweden mischten sich ein und auch Malkavianer sahen ihre Chance ein paar Punkte der Macht sich einzuverleiben. Die Tremere allerdings hielten sich heraus, sondern kümmerten sich um die Bedrohung der Tzimisce und der Assamiten. 1683, die zweite Belagerung Wiens, war es mit der Geduld der Tremere mit den Assamiten vorbei. Jeder Einzelende von ihnen wurde verflucht und kann seit dem Tag kein Vitae mehr zu sich nehmen. Wilhelm, der sich mittlerweile nach Berlin zurück gezogen hatte, und Gunther Brass mussten aber trotzdem noch zu Hilfe eilen, um die Vernichtung der Kapelle zu Wien zu verhindern.

Gegenwart (1600 - heute)

Die Toreador, im speziellen Morgana, der die Vernichtung der Tremerekapelle sehr recht gewesen wäre, halfen natürlich nicht der Verteidigung Wiens. Dafür und für ein paar andere Dinge sollte den Franzosen ein Denkkzettel verpasst werden. Der Denkkzettel hieß Spanischer Erbfolgekrieg und dauerte zwölf Jahre. Viel hat es allerdings nicht bewirkt außer einer Sache, die totale Zersplitterung des deutschen Reiches. Sowohl Tremere als auch Toreador konnten hier und da ein paar Städte und ihre Prinzen auf ihre jeweilige Seite ziehen. Einige blieben sogar neutral. Nachdem der Krieg vorbei war, war das Reich das Ventrue Wilhelm aufgebaut hatte in kleine Stadtstaaten aufgebrochen in denen jeder Prinz nach Gutdünken schalten und walten konnte und sich seine Verbündete selber suchte.

Wilhelm sah seine Felle schwimmen und wusste über die Bedrohung im Osten nur zu gut Bescheid. Er reiste zu seinem Erzeuger Georgus nach London und beriet sich mit ihm. Zurückgekehrt in Berlin warf er Geld in die Waagschale und verhalf Friedrich Wilhelm I. zu seinem Militärstaat. Gerade rechtzeitig, denn die Tremere begannen Wilhelm als eine ihrer Krallen zu verwenden, was Wilhelm aber gar nicht gefiel. Der gute Freund Wilhelms Karl Schreckt erhielt noch ein Warnschreiben, als preußische Truppen bereits in Österreich die Interessen des Ventrues vertraten. Die Tremere besannen sich um und wandten sich an die Brujah in Polen. Verbündet sah die Front der Brujah, der Tremere und sogar einiger Toreador durchaus eindrucksvoll aus, bis sich Vater Georgus in den dritten Schlesischen Krieg einmischte. Der Bruch zwischen Brujah, Tremere, Toreador und Ventrue war erneut vollzogen worden.

Morgana war klar, dass die Macht Wilhelms an seinem militärischen Genie lag. Ohne Truppen keine Herrschaft. Den Funken zur Auflösung der Armeen legte sie im eigenen Reich. Die französische Revolution der Freiheitsdenker hatte die volle Unterstützung der Toreador. Napoleon war dann nur noch eine Speerspitze die getrieben werden musste. Unerwartet groß war der Erfolg Napoleons und da die Brujah den Geschmack der Regentin erst kürzlich beleidigt hatten, ließ sie Napoleon einfach weiter in Richtung Russland marschieren, wo er allerdings kläglich versagte.

1813 hatten die Tremere wieder den Hebel in der Hand, versprachen Staatskanzler Metternich das ewige Leben (und er dachte wegen der Geschichtsbücher) und der sorgte für die Zersplitterung Deutschlands. Wilhelm bricht mit allen Clans und sinnt vehement auf Rache. Sein Erzeuger will ihm aber nicht mehr helfen, denn der hat andere Sorgen in Amerika. Wilhelm, erbost, zieht sich Berlin nach zurück und fördert durch einige seiner Getreuen die Reichsidee.

1848 kommt es zur deutschen Revolution und mehrere Ahnen brennen in den Städten Deutschlands. Wilhelm sichert in den nächsten Jahren die Städte und erkennt ebenfalls, dass Vampire auf dem Schlachtfeld nichts mehr zu suchen haben, wenn man die Maskerade wahren will. Wilhelm und die Tremere in Wien legen sich wieder an, aber es ist noch zu früh in einen Krieg mit ihnen zu gehen. Er gibt sich geschlagen, doch Bismarck schafft es die Sterblichen Österreichs auf die Seite Wilhelms zu ziehen. Wilhelm taucht unter und kann nichts für den ersten Weltkrieg, den Kaiser Wilhelm II. vom Zaun bricht. Er ist sogar äußerst erbost darüber, denn er will, dass die anderen Clans denken, er hätte jetzt friedliche Absichten. Mit Mühe und Not hält er das deutsche Reich zusammen und legt sich wieder auf die Lauer.

Er wartet auf einen menschlichen Führer, den ihm ist die moderne Kriegsführung zu modern. Schließlich trifft er auf Adolf Hitler und jetzt braucht er nur noch einen geeigneten Zeitpunkt um ihn an die Macht zu bringen. Zusammen mit den Malkavianern, die immer noch in seinen Städten friedlich

leben, provoziert er die Weltwirtschaftskrise, aus der er selber erstarkt hervortreten wird. 1933 hievt Wilhelm Hitler auf den deutschen Thron und strapaziert danach seine Geldmittel. Wilhelm treibt Hitler zur Gründung der SS und SA, denn er braucht sie um die Tremere in Wien zu kontrollieren, wenn der Tag erstmal kommen wird. Der Tag kommt und heißt in den Geschichtsbüchern Reichsprogromnacht.

Nachdem er sich von vielen Tremere befreit hatte und keiner der anderen Clans eingreift (wer mag schon Tremere) greift er 1939 Polen an, da dort der potenteste Gegner in Form der Brujah sitzt. Seine Armeen überrollen das Land. Die anderen Clans schalten sofort, denn sie fürchten nun auch einen Angriff. Sterbliche und Vampire kämpfen auf allerlei Seiten und der Zweite Weltkrieg nimmt seinen Lauf. Sogar Georgus greift in das Geschehen ein und verbündet sich mit Morgana und den anderen Clans gegen seine eigene Brut. Der Feldzug läuft zuerst ziemlich gut für Wilhelm, doch dann stößt er in Russland zu weit vor und vernichtet bei einer Attacke einen potenten Tzimisce. Der Angriff gerät ins Stocken und wird Stück um Stück durch den Tzimisce Iwan Gargeni zurück getrieben. Wilhelm weiß, dass es der Krieg diesmal nicht zu seinen Gunsten verlaufen wird und macht sich aus dem Staub und hofft, dass das Treffen zwischen Sabbati und Camarilla blutig sein wird.

1945 finden sich auch sowohl Camarilla und Sabbat in Berlin ein. Die Tzimisce warten nicht lange sondern besetzen die Ostgebiete Deutschlands mit ihren Leuten. Ventrue, Toreador und Tremere teilen sich schnell die Westhälfte. Das gleiche spielt sich in der Sterblichen Welt wieder und wird in Besatzungsverträgen festgehalten.

Die Westvampire einigen sich schnell, dass die Bedrohung der Tzimisce in Berlin Vorrang hat und eine Besatzungsmacht wird in die vier Zonenstadt geschickt. Tatsächlich wird die Mauer auf Initiative der Westmacht gebaut, da man so die Bewegungen der Tzimisce besser verfolgen kann.

Über den Status des gegenseitigen belauerns ist man noch nicht herausgekommen und es ist nicht friedlich in der Stadt. Vampire müssen aufpassen wo sie sind und ob sie verfolgt werden. Oft ist es nicht ratsam alleine auf Jagd zu gehen. Doch schon tauchen wieder alte Intrigen in der Westhälfte auf, die das Unleben noch weiter verkomplizieren.

Geschichte des Sabbat

Anarchen des Clans Lasombra erschlagen den Gründer des Clans (1200 - 1300)

Ein Kainit namens Gratiano und seine Anhänger beschließen, dass die Prinzendominanz sie unterdrückt. Daraufhin strömen vor allem Anarchen aller Clans und blutdürstige Assamiten nach Sizilien, wo angeblich der Vorsintflutliche des Clans Lasombra seine sichere Zuflucht hat. Der Methusalem fand sich unvorbereitet einer Massenattacke gegenüber, so dass der sichere Hafen fiel und Gratiano sein Blut diablerierte. Dadurch wurde der Clan von der obersten Instanz befreit. Diese Ereignisse sind auch als die Anarchen Revolte bekannt.

Anarchen des Clans Tzimisce erschlagen den Gründer des Clans Tzimisce (1300)

Angestachelt durch die Ereignisse in Sizilien und da auch schlechte Kunde sich schon damals schnell verbreitete, versuchten die Anarchen des Clans Tzimisce sich ihrer Herren zu entledigen. So lange man denken kann, werden die Lande Osteuropas durch die fürchterliche Hand der Tzimisce regiert. Allerdings nicht ohne eine seltsame Form der Ehre und Würde. Dies sollte sich zum Nachteil gestalten, da sich die Ahnen der Tzimisce nicht schnell genug auf Kompromisse einigen konnten. Burg um Burg wurden durch die Anarchen überrannt und ihre vormaligen Bewohner erschlagen oder diableriert. In den Ausläufern des Jahrhunderts wurde in einer nicht geweihten Kirche die Ruhestätte des Clangründers entdeckt. Lugoj „Blutbrecher“ diablerierte das Blut des Methusalem und versank in Torpor aufgrund der Potenz des Blutes, das lange vor Christi Geburt von Gott verflucht wurde. Diese Ereignisse gehören ebenfalls zur Anarchenrevolte.

Die Zusammenkunft zu Thorns (1300 - 1500)

Anarchen aller Clans rebellierten nun in den Städten Europas gegen die Obrigkeit, nachdem der Clan Lasombra und Tzimisce gezeigt hatten wie es funktioniert. Durch Hilfe der beiden Clans und durch die ewig blutlüsternden Assamiten, die in diesen Jahren fette Beute machten, gelang es manch einen Regenten abzusetzen.

Der mächtige Ventrue Johann Hardestadt musste selbst eine mutige Attacke auf seinen Hafen hinnehmen, konnte jedoch überleben. Er selber nahm dies als Zeichen, dass nun endlich etwas gegen die Anarchen Revolte getan werden müsste, denn mittlerweile hatten sich auch andere Probleme eingestellt. Durch die Raubzüge der Vampire war es vielen Sterblichen nicht unentdeckt geblieben, dass Monster durch ihre Städte ziehen. Hilfe suchend wandten sie sich an den Papst in Rom, der daraufhin die übelsten Jahre der Inquisition verursachte, die mehr Verluste unter den Kainiten verursachte als die Revolte selber.

Beide Seiten waren durch die christliche Verfolgung geschwächt als es 1493 zu der Zusammenkunft beider Seiten in der Stadt Thorns kam. Ahnen wie Hardestadt offerierten ein Ende der Kämpfe ohne weitere Strafverfolgung, womit die Vampirgesellschaft wieder in den vorherigen Bahnen verlaufen würde und damit wieder in den Händen der Obrigkeit lag, die diesen Vorschlag unterbreitete. Viele der Anarchen und Assamiten gaben klein bei und stellten die Kämpfe ein, da sie zwischen den potenten Ahnen und Inquisition nun einen 2-Fronten-Krieg hätten führen müssen.

1493 liegt also das offizielle Ende der Anarchen Revolte, doch schon ein paar Tage nach der Zusammenkunft wurde die Stadt durch weiter rebellierende Sabbatis dem Feuer überantwortet und wurde dadurch von der Landkarte getilgt und viele weitere Jahre zogen Sabbatirudel durch die Städte Europas, allerdings ohne wirklichen Schaden anzurichten.

Erschließung Amerikas und der Purchase Pakt (1500 - 1800)

Nach der Zusammenkunft zu Thorns ging alles wieder seinen üblichen Weg, bis auf gelegentliche Sabbatirudel, die in die Städte Europas einfielen. Außerdem suchten sich der Clan Lasombra einen Ort

in der er in Ruhe schalten und walten konnte und fand in dem potenten Spanien ein ideales Land. Umgeben von Wasser und im Norden abgegrenzt durch Berge prosperierte der Clan in Spanien und schwappte auch mit einiger Zeit nach Frankreich über, in dem gerade die Toreador und die Ventrués ihre Machtspiele zu einem neuen Höhepunkt trieben, saßen die Tzimisce immer noch im Osten Europas.

Mit Entdeckung der neuen Welt gab es aber erneut Reibungspunkte zwischen Sabbatis, Camarilla und Anarchen, da jeder sein Glück in der neuen Welt suchte. Viele Kriege folgten in Amerika, die nicht nur sterbliche Opfer forderten, aber im Endeffekt erhielt die Camarilla die Oberhand in der neuen Welt. Dies lag nicht zuletzt daran, dass Sabbatrudel immer wieder auch gegeneinander arbeiteten. 1803 Wird der Purchase Pakt unterschrieben, der nur eine einzelne Klausel enthält: Ab sofort geben alle Sabbat Anhänger guten Glaubens jeglichen Streit gegeneinander auf.

Dieser Pakt kam zu spät, um die neue Welt noch in die eigenen Finger zu bekommen, denn die Camarilla hatte die Macht in Amerika nun in ihren Händen, zumindest was die USA anging. Kanada interessierte niemanden aber Südamerika fiel in Sabbathände.

Ausdehnung der Territorien (1800 - heute)

Nun da der Sabbat mehr oder weniger geeint war, ging es darum die Grenzen zu halten, ggf. auszuweiten. Der Mexiko Krieg, war ein Beispiel solcher Machtspielereien. Über die Jahre hinweg gelang es der Camarilla aber nicht, diese Machtstellungen zu vernichten.

In jüngsten Tagen wird der Sabbat aber immer aktiver und aktiver und versucht einen Fuß in die USA zu setzen. Spanien und Osteuropa sind immer noch in fester Hand der Tzimisce und der Lasombra. Gelangweilt durch die Jahrhunderte der Untätigkeit in Osteuropas haben aber die Tzimisce mit dem Fall Berlins während des 2. Weltkriegs einen Fuß in die Tür Westeuropas gesetzt.

Politische Situation

Ostblock

Ist vom Sabbat / Russen besetzt. Der Prinz ist sehr wahrscheinlich der Tzimisce Iwan Gargeni.

Westblock

Nachdem die Stadt durch Alliierte Sterbliche Truppen besetzt worden war, wurde sofort angestrengt den Vormarsch der Tzimisce zu stoppen. Prinz Wilhelm war eh schon lange von dannen gezogen hat aber mit Sicherheit noch ehemalige Verbündete, sowohl unter Kainiten als auch unter den Sterblichen in der Stadt.

Berlin und die angrenzenden Gebiete wurde durch Camarilla Vampire gefestigt, die aus allen Teilen Europas kamen. Berlin konnte gehalten werden und die russische Zone um Berlin herum ist wahrscheinlich zur Zeit vampirfrei, da der Aufenthalt dort sowohl für die Camarilla als auch für den Sabbat äußerst gefährlich ist. Sobald Sichtungen von Vampiren durch Sterbliche gemacht worden sind, werden meistens aus Berlin Suchtrupps geschickt um den jeweiligen Feind an Gebietsgewinnen zu behindern. Die Maskerade ist aufs äußerste strapaziert. Fast schon zum Glück kann man sagen, dass die Ostzone durch Russen gehalten wird und deren Informationspolitik nicht gerade Pressefreiheit einschließt. Dennoch sind Maskeradebrüche ein extremes Risiko, denn sollten die Russen davon Wind bekommen, könnte es schlecht um die Kainiten stehen. Diskretion bleibt oberstes Gebot oder ein gutes Aufräumkommando.

Der Prinz

Schon 1945 wurde Ventrue Angus Thorndale als Prinz von Berlin durch die Camarilla eingesetzt. Angus Thorndale ist ebenfalls direkter Nachfahre von Georgus von Britannien, es ist jedoch durch die Kapelle zu Wien sichergestellt worden, dass keinerlei Blutsband mehr besteht. Angus Thorndale hat kurz nach der Entdeckung Amerikas England verlassen und war für die Camarilla in Übersee tätig. Er hat sich vor allem im Mexikanischen Krieg gegen den Sabbat seine Lorbeeren verdient und war lange Zeit der Sekretär von Pontius, ebenfalls ein mächtiger Sprössling des antiken Ventrue Reichs in Rom. Pontius aktueller Herrschaftssitz ist Washington D.C..

Angus Thorndale zeichnet sich durch übertriebene Ordentlichkeit und Sachlichkeit aus. Nur selten sieht man ihn jedwedem Gefühl zur Schau stellen. Weder Langeweile noch Interesse, Arroganz oder Demut, Hass oder Freundlichkeit, er trägt stets den gleiche steinernen, weißen, unbewegten Gesichtsausdruck. Das macht Verhandlungen mit ihm äußerst schwer.

Die Sachlichkeit ist aber auch Markenzeichen seiner Regierung. Vampire sind keine Kainiten sondern Sachen die funktionieren oder eben nicht. Nichtfunktionstüchtigkeit wird oft geahndet, aber Angus ist für faire Urteile bekannt. Leider ist es in der Vampirgesellschaft meistens so, dass ein faires Urteil mit der Vernichtung gleich kommt.

Der Sekretär

Damit Angus die Stadt nicht vollkommen ausdünn, wurde die Toreador Isabella de Cataluna als seine Sekretärin bestimmt. Isabella musste ihre angestammte Heimat Spanien verlassen, als nach der Anarchen Revolte sich der Clan Lasombra mehr und mehr in Spanien niederließ und schließlich ihr nichts anderes als die Flucht blieb.

Sie reiste daraufhin nach Frankreich und traf dort auch auf Morgana. Zusammen wurde eine Überfahrt in die Neue Welt organisiert. Seitdem führte sie ihr Dasein in Philadelphia, gründete das National Museum of Arts und ist seit mehreren hundert Jahren der Hüter des Elysiums gewesen.

Für Isabella ist der Vampir die Krönung der Schöpfung (vom Fluch mal abgesehen). Kelche sind Mittel zum Zweck und Kelche sind im Gegensatz zu Kainiten ersetzbar. Isabella ist der Filter von

Angus, obwohl sie sich hundertprozentig sicher ist, dass Angus über alle Vorgänge in der Stadt Bescheid weiß. Unter dem bezaubernden Antlitz steckt jedoch eine tüchtige und ehrgeizige Frau, die Rückschläge nur schwer verkraftet und schon mal abreagiert.

Der Kapellmeister

Anton Grosshaldern wurde von der Kapelle in Wien gesandt und seine Priorität ist der Stopp des Vorstoßes des Erzfeind Tzimisce. Koste es was es wolle. Clan Tremere ist nicht länger bereit die Freveleien des Clan Tzimisce hinzunehmen und will zurück schlagen. Dabei soll vor allem dem Prinzen der Rücken gestärkt werden, soll aber auch mit geeigneten Ratschlägen zur richtigen Handlungsweise angeleitet werden.

Anton Grosshaldern wurde in Bayern gezeugt und ist eine süddeutsche Frohnatur. Anton lacht gerne, wenn es etwas zu lachen gibt und macht im allgemeinen nicht den strengen disziplinierten Eindruck, den man den Tremere nachsagt. Anton kann gut mit jedem und jeder kann gut mit Anton. Er ermutigt gerne junge Vampire ihre Bemühungen zu verstärken und ist erstaunlicherweise eine gute Adresse, um nach einem Gefallen zu fragen. Anton ist fest davon überzeugt, dass Freundlichkeit auf lange Sicht wesentlich effektiver ist als Fürchterlichkeit. Motivation der jungen Vampire ist dazu das A und O. Aber natürlich verfolgt er seine Ziele.

Der Sheriff

Der Nosferatu Karl Liebknecht hat den Posten des Sheriffs schon mehr als 500 Jahren inne. Er kennt die Stadt und ihre Winkel wie kein zweiter auch wenn der Wiederaufbau ihn ziemlich auf Trab hielt. Er kontrolliert die Kanäle der Stadt und hat mit Hilfe seiner Leute die Stadt im Blick. Mehr tut er aber auch schon nicht, denn er sieht es nicht als seine Aufgabe an, die Exekutive zu bilden. Er sammelt die Informationen die notwendig sind und leitet diese nur an den Prinzen oder den Sekretär weiter, schließlich hat die Stadt eine Geißel. Obwohl Karl Liebknecht schon unter Prinz Wilhelm gearbeitet hatte, wollte man auf seine Qualitäten nicht verzichten. Das liegt mitunter auch daran, dass Liebknecht sich während einer Camarilla Sitzung in Heidelberg enttarnte, als gerade über seine Position debattiert wurde. Er machte deutlich, dass die Camarilla keine Chance hatte ihn aus der Stadt zu vertreiben und deswegen könne sie ihn auch gleich auf seinem Posten lassen, es gäbe eh keinen anderen gleich qualifizierten und der Sabbat sei auch sein erklärter Feind. Er beendete seine Ausführung mit der Feststellung, dass es besser sei einen angeblichen Feind im Auge zu haben, als nicht zu wissen wo er sich aufhält. Der Rat gab dem Nosferatu recht. Nachdem allerdings sichergestellt wurde, dass er sich wirklich nicht mehr in den Hallen aufhielt, wurde zunächst der Hüter des Elysiums dem kommenden Sonnenaufgang überantwortet und danach wurde festgehalten, dass man Karl! Liebknechts jahrhundertelange Beziehung zu Wilhelm nicht unterschätzen dürfte.

Die Geißel

Der Malkavianer Pavel Yschta kam erst fünf Jahre nachdem die Stadt durch die Camarilla erneut bemannt worden war und hatte eine Unterhaltung mit dem Prinzen. Niemand weiß genau was Pavel dem Prinzen mitgeteilt hatte, doch Angus war so sehr angetan, dass er die damalige Gangrel Venke Harkon von ihrem Posten enthob und Pavel die Aufgabe zukommen ließ, was Harkon allerdings auch nicht störte.

Pavel hat seitdem noch nie ein Wort mit einem anderen Vampir gesprochen, wenngleich seine Lippen sich unentwegt bewegen, dringt dennoch kein Laut über seine Lippen. Dennoch versteht er Fragen einwandfrei und antwortet mit klarem Verstand durch Kopfnicken bzw. Kopfschütteln. Aber selbst bei seinen Antworten hört das Bewegen der Lippen nie auf. Es wurde versucht die Lippenbewegungen per Lippenlesen zu analysieren, aber Pavel spricht anscheinend keine geläufige Sprache. Der Malkavianer ist zwar ruhig, macht aber durch seine unheimliche Gestalt viele Kainiten in seiner Umgebung nervös.

Die Ältesten

Einen wirklichen kontraproduktiven Ältestenrat gibt es zur Zeit nicht sondern eher ein Krisenrat. Zugehörig sind der Prinz, sein Sekretär, der Kapellmeister und der Sheriff. Pavel hat ziemlich früh von den Sitzungen Abstand genommen, da sie ihn anscheinend nicht interessierten.

Weiterhin ist zu nennen die Gangrel Venke Harkon, die zuerst den Posten der Geißel inne hatte. Die Gangrel ist ein Bruch der Maskerade in sich, da ihr Gesicht mittlerweile schon sehr tierhaft ist, aufgrund vieler Wutausbrüche in ihrer schon lang vergangenen Jugend. Dennoch bleiben die Spuren des Clans an ihrem Körper und ihr Gesicht muss sie in der Öffentlichkeit verhüllen. Die Gangrel ist direkter Nachfahre von Jochta dem Piktenführer, und ihr wird außerdem nachgesagt, dass sie bei stärkerer Bewölkung bei Tage wandeln kann, weswegen die Wahl als Geißel auf sie einst fiel. Venke Harkon ist mit einer der mächtigsten Vampire in Berlin, ist aber ruhiger Natur und verfolgt ihre eigenen abgedrehten Gangrel Interessen.

Gunther Brass ist entweder von den Tzimisce Horden erschlagen worden oder er liegt irgendwo in Torpor und wo ist nur seinen engsten Vertrauten bekannt. Zu dem Kreis der Auserwählten gehört unter Umständen seine Brut Nikolai Prashhtev der im Zuge der Hatz nach Berlin flüchtete und dort den Vormarsch stoppte, in dem er einen General der Russen den Kopf abriss. Nikolai ist im Moment äußerst umgänglich, obwohl natürlich ab und an sein Temperament durchbrennt. Er drängt den Krisenrat schwer darauf schon bald den Gegenschlag gegen die Tzimisce zu führen, denn Deutschland ist das Tor zu Europa. Seine Argumente dafür sind schlüssig und klar, verbergen aber wohl seine wirklichen Ziele. Manche Kainiten glauben, dass das Blutsband zu seinem Herrn noch zu stark ist, dass er so darauf drängt seinen Herrn zu retten, was alleine einem Selbstmordkommando gleich käme. Vielleicht wird das Band über die nächsten Jahrzehnte schwächer und Nikolai dadurch vernünftiger. Camarilla Ressourcen sind äußerst strapaziert und man kann sich einen weiteren Krieg (erstmal) nicht leisten.

Hüter des Elysiums

Diese Aufgabe hat zur Zeit Karl Liebknecht auch inne, da man in schweren Zeiten lebt. Sowohl Prinz als auch Sekretär suchen allerdings nach Ersatz.

Der Rest

Auf Ventrue Seite ist die Geschäftsfrau Christine Bobelsbach tätig und auf Toreador Seite Madame Radeau. Der Kapellmeister hat zwei Novizen in seinen Reihen: Herr John Thomson aus England und Frau Stephanie Niebach aus Wien. Sowohl der Malkavianer als auch der Gangrel haben keine weitere Anhänger und arbeiten auch lieber allein. Der Brujah hat noch eine weitere Mitstreiterin Katharina Petrovka. Karl Liebknecht wird von Bernhard Fölling und Thomas Schmidt unterstützt. Dazu kommen noch vier Spielercharaktere, die in nachfolgender Liste mit '*' markiert sind:

- Ventrue: Angus Thorndale (Prinz), Christine Bobelsbach
- Toreador: Isabella de Cataluna (Sekretär), Madame Radeau, Gottfried Henker*
- Tremere: Anton Grosshaldern (Kapellmeister), John Thomson, Stephanie Niebach
- Brujah: Nikolai Prashhtev, Katharina Petrovka, Brad McQueen*, Peter Richter*
- Gangrel: Venke Harkon
- Malkavianer: Pavel Yschta (Geißel)
- Nosferatu: Karl Liebknecht (Sheriff, Hüter des Elysiums), Bernhard Fölling, Thomas Schmidt, Michael Rand*

Anhang

Charakterdokument

Auf den nachfolgenden Seiten ist ein Charakterdokument für die Kampagne zum ausdrucken. Das Dokument ist auch als [OpenOffice](#) Datei und als .doc (nicht getestet) zum bearbeiten am Rechner verfügbar.

Erläuterungen

Abkürzungen

BP / R: Blutspunkte pro Runde, WK: Willenskraft, n: normaler Schaden, sh: schwer heilbarer Schaden, S: Schwierigkeit, SCH: Schaden, RW: Reichweite, SF: Schussfolge, MAG: Magazin, V: versteckt

Erwerb von Eigenschaften

Die in den Klammern angegebenen Werte sind Erfahrungspunktekosten zum Neuerwerb einer Eigenschaft / Faktor zum Steigern von Eigenschaften. In der Fußzeile sind die zu verteilenden Punkte bei der Charaktererschaffung angegeben, in Klammern die Kosten an freien Zusatzpunkten zum Erwerb eines Eigenschaftspunkts bei der Charaktererschaffung.

Spezialisierungen

Manche Fähigkeiten können spezialisiert werden und geben dann gewisse Vorteile bei der Probe. Spezialisierungen können hier vermerkt werden.

Vampire - Die Maskerade 3rd Edition - Charakterdokument

Name: _____

Clan: _____

Generation: _____

Attribute (x4)

körperlich		gesellschaftlich		geistig	
Körperkraft	●0000 000	Charisma	●0000 000	Wahrnehmung	●0000 000
Geschick	●0000 000	Manipulation	●0000 000	Intelligenz	●0000 000
Widerstandsfähigkeit	●0000 000	Erscheinungsbild	00000 000	Geistesschärfe	●0000 000

Fähigkeiten (3 / x2)

Aufmerksamkeit	00000 000	Etikette	00000 000	Akadem. Wissen	00000 000
Ausdruck	00000 000	Fahren	00000 000	Computer	00000 000
Ausflüchte	00000 000	Handwerk	00000 000	Finanzen	00000 000
Ausweichen	00000 000	Heimlichkeit	00000 000	Gesetzeskenntnis	00000 000
Einschüchtern	00000 000	Nahkampf	00000 000	Linguistik	00000 000
Empathie	00000 000	Schusswaffen	00000 000	Medizin	00000 000
Führungsqualitäten	00000 000	Sicherheit	00000 000	Nachforschungen	00000 000
Handgemenge	00000 000	Tierkunde	00000 000	Naturwissenschaft	00000 000
Sportlichkeit	00000 000	Überleben	00000 000	Okkultismus	00000 000
Szenekennntnis	00000 000	Vortrag	00000 000	Politik	00000 000
_____	00000 000	_____	00000 000	_____	00000 000
_____	00000 000	_____	00000 000	_____	00000 000

*Spezialisierungen: _____

Disziplinen (10 / x5, x7)

Tugenden (x2)

_____	00000 000	_____	00000 000	Gewissen	●0000 000
_____	00000 000	_____	00000 000	Selbstbeherrschung	●0000 000
_____	00000 000	_____	00000 000	Mut	●0000 000
_____	00000 000	_____	00000 000	Erfahrungspunkte	<input type="text"/>

Sonstiges

Pfad (x2): _____ 00000 00000

Willenskraft (x1): verbraucht: _____

Blutvorrat: BP / R: verbraucht: _____

Clannachteil: _____

Gesundheit

0	-1	-1	-2	-2	-5	xxx
n: <input type="text"/> / sh: <input type="text"/>						

Attribute 7/5/3 (5), Fähigkeiten 27: 13, 9, 5 (2), Disziplinen 3 (7), Hintergrund 5 (1), Tugenden 7 (2), Freie Zusatzpunkte 15 (WK: 1, Pfad: 1)
BP/R: Blutpunkte pro Runde, WK: Willenskraft, n: normaler Schaden, sh: schwer heilbarer Schaden

©thd 2010

