

# Chronik des Swigen Blutes

Roman von Rhein

2. November 2003





# Vampire



## Das Theater des Grauens

Interkudium 1 - Scherzwerke Gole	1	8. Akt - Aller Satz	45
Prolog	1	Prolog	45
Die Stadt und das Blut	1	Edictum	45
Dramatis Personae	3	Epilog	47
1. Akt - Der Herber	7	9. Akt - Um jeden Preis	49
Prolog	7	Prolog	49
Edictum	7	Edictum	49
Epilog	10	Epilog	51
2. Akt - Ingredienzen	13	10. Akt - Herr des Cores	53
Prolog	13	Prolog	53
Edictum	13	Edictum	53
Epilog	15	Epilog	55
3. Akt - Gole Leidenschaft	17	11. Akt - Junges Blut	57
Prolog	17	Prolog	57
Edictum	17	Edictum	57
Epilog	21	Epilog	59
Dramatis Personae	22	Dramatis Personae	60
4. Akt - Das Bild	23	12. Akt - Das Blut des Feindes	61
Prolog	23	Prolog	61
Edictum	23	Edictum	61
Epilog	25	Epilog	64
Dramatis Personae	25	Dramatis Personae	65
5. Akt - Hagen, der Jäger	27	13. Akt - Ein Pakt mit dem Teufel	67
Prolog	27	Prolog	67
Edictum	27	Edictum	67
Epilog	31	Epilog	68
Dramatis Personae	31	Dramatis Personae	69
6. Akt - Des Jägers Beute	33	14. Akt - Bleiche Masken	71
Prolog	33	Prolog	71
Edictum	33	Edictum	71
Epilog	35	Epilog	73
Dramatis Personae	36	Dramatis Personae	74
7. Akt - In die Wildnis	37	15. Akt - Sigeunerblut	75
Prolog	37	Prolog	75
Edictum	37	Edictum	75
Epilog	39	Epilog	77
Dramatis Personae	40	Dramatis Personae	78
Interkudium 2 - Geheule Gole	41	16. Akt - Holde Weiblichkeit	81
Prolog	41	Prolog	81
Die Stadt und das Blut	41	Edictum	81
Dramatis Personae	43	Epilog	83





# Vampire



## Interludium I – Ehrenwerte Tote

### Prolog

Dieses ist eine Beschreibung der Stadt **Prag**, seiner untoten Bewohner und Marionettenspieler. Hier soll dem Meister ein Über-

blick über die Stadt, das Leben der Sterblichen Einwohner, die Kainiten und die verschiedenen Domänen gegeben werden.

## Die Stadt und das Blut

Die Chronik des Ewigen Blutes beginnt im Jahre 1260 und nimmt in Prag ihren Anfang.

Welche Zustände in dieser Stadt des Mittelalters herrschen, läßt sich aus zwei Perspektiven ansehen. Aus dem Blickwinkel der Menschen, die hart arbeiten müssen, um sich selbst am Leben zu erhalten und denen, die sich an diesem teuer erkauften Leben laben und ihre untote Existenz genießen können.

Prag ist zu dieser Zeit keine gastliche Stadt. Die Straßen liegen des Nachts in tiefer Dunkelheit, schmale Gassen verströmen den Gestank von Fäkalien und brackigem Wasser und wenn sich dar Schein von Fackeln nähert, sollte dies erst recht Grund zur Sorge bereiten, da sich fast ausschließlich mordlüsternes Gesindel, Häscher der Kirche oder Wachen des Nachts hinaus wagen. Und nur eine dieser Parteien sieht es gerne, wenn man zu solcher Stunde unterwegs ist, und niemand freut sich, einen Dolch im Rücken zu tragen.

Doch die Angst der Bürger beginnt langsam umzuschlagen und sich gegen die Kreaturen der Finsternis zu stellen. Wenn man also des Nachts Menschen auf offener Straße antrifft, dann selten allein und stets mit Feuer und Axt bewaffnet, um zur Not den Dämonen der Hölle begegnen zu können.

in Mitteleuropa, der Judithbrücke über die Moldau, abgeschlossen.

Nach 1230 schließlich kann man von der Entstehung der Prager Altstadt sprechen und 1257 wird die Kleinseite auf der anderen Seite der Moldau gegründet.

### Ein Hauch von Leben

Prag ist keine kleine Stadt, immerhin Königssitz und Bistum. Dennoch ist sie nicht unbedingt gewaltig. Von den beiden Burgen überragt liegt Prag an der Moldau und die meisten Einwohner sind Händler oder Bauern. Die einen können sich die teure Lebensweise leisten, während die anderen immer mehr in den Rachen der Geldverleiher treiben lassen und über kurz oder lang im Schuldnersturm oder verhungert in den Gassen landen.

Dennoch ist Prag um das Jahr 1260 in seiner Blütezeit, wird im Laufe der Jahre sogar immer bedeutender und reicher.

Doch um so reicher die Stadt wird, um so breiter wird der Spalt, der zwischen den Gesellschaftsschichten klafft.

## Die Welt der Sterblichen

### Sahler und Daler

Das Bistum Prag, dessen Wurzeln bis in das Jahr 500 zurückreichen, wurde 973 gegründet und bestand aus nicht viel mehr als der Prager Burg und deren Vorburg Vysehrad am gegenüberliegenden Moldauufer. Bei der St. Georgkirche, die 920 von Fürst Vratislav erbaut worden war, gründete die Äbtissin Mlada ein Benediktinerinnenkloster, das überhaupt das erste Frauenkloster in Böhmen war.

Im Jahre 1085 wurde Prag dann zur Königsstadt, zum Sitz des ersten böhmischen Königs Vratislav I und schließlich wird 1172 der Bau der zweiten steinernen Brücke

## Die Welt der Unsterblichen

### Sahler und Daler

Als 870 die Prager Burg gegründet wurde, geschah dies nicht nur im Interesse der Verteidigung gegen wildere Stämme sondern auch auf bestreben eines Kainiten des Clans Tzimisce. Doch schon etwa 50 Jahre später 922 dürfte dieser seinen klugen Plan bereut haben, der ihm menschliches Vieh und Schutz vor vielen Widrigkeiten hätte bereiten sollen, denn mit den Christen kamen auch andere Vampire. Und unter ihnen ein mächtiger Ventrue, der dem Former seine Burg und wohl auch sein Unleben nahm.

Und seit dieser Zeit herrscht dieser Angehörige des Clans der Könige über Prag, sieht sein Wachsen mit Wohlgefallen und weiß seine Macht und ihre Gunst zu schätzen. Wann genau die anderen Kainiten eintrafen ist ungewiß,



aber nicht viele dürften Prag Beachtung geschenkt haben, bevor dieses zum Bistum und zur Königsstadt ernannt worden war.

## Ein Hauch von God

Die Kainiten Prags können die Entwicklung ihrer Stadt nur gutheißen, wenn auch nicht in allen Belangen.

Gaius Cossinius Severus, derzeitiger Herrscher über die prager Kainiten hat nur geringen Einfluß unter den mächtigen Sterblichen, denn der Glaube brennt zu heiß in den meisten von ihnen, als daß er direkten Einfluß auf sie nehmen könnte. Er nutzt einige ihm treu dienende Ghule und Untergebene, um seinen Einfluß zu halten und sich um die sterblichen Belange zu kümmern, die ihn etwas angehen.

Aus diesem Grund ist in Prag auch eine Urform der Maserade existent, denn er spürt die Gefahr, die in den Menschen dieser Stadt schlummert. Sollten die Monster unter ihnen sich zu deutlich zeigen oder ihnen zu sehr zusetzen, würde alles, was er sich mit Mühe aufgebaut hat, zusammenbrechen. Somit ließ Severus alle Kainiten in der mittleren Umgebung zusammenrufen und eröffnete ihnen, daß niemand von ihnen sich den Menschen nahe Prag offenbaren dürfe, oder zu deutliche Zeichen ihrer Existenz hinterlassen dürften.

Jeder, der in Prag oder dem Umland leben wolle, müsse sich seinen Anordnungen beugen und alle Indizien, die auf eine Existenz von Vampiren hinweisen könnten, vernichten und sich aus der öffentlichen Welt zurückziehen.

Trotz seiner nicht unerheblichen Macht wäre es dem Ventrue wohl kaum allein gelungen, dieses Edikt durchzusetzen, doch erhielt er Unterstützung seitens einer mächtigen Toreador und des erst kürzlich in Prag eingetroffenen Mitglieds des jungen Clans Tremere. Angesichts dieser geballten Macht akzeptierten die restlichen Kainiten die Forderung.

Doch der Unmut ist insbesondere dem Malkavianer Vater Johannes anzusehen, sollte er sich für einige Stunden seinen Wahnsinn entzogen haben. Denn warum schließlich hat Kain ihnen ihre übermenschlichen Kräfte und Fähigkeiten gegeben, wenn nicht dafür, über die Menschen zu herrschen.

## Inquisition

Trotz aller Vorsichtsmaßnahmen beginnt langsam der Schrecken der Inquisition und innerhalb der nächsten 50 Jahre erlebt das Bistum Prag eine schreckliche Zeit, in der auf jedem Platz die Scheiterhaufen brennen und die Inquisitoren die Folter zu gebrauchen beginnen.

Und dieses späte Einsetzen der Hexenjagd ist fast allein der Voraussicht Severus zu verdanken.

Es werden jedoch bereits jetzt Personen, die verdächtig werden, mit finsternen Mächten im Bunde zu sein, inhaftiert und befragt und insbesondere junge und unvorsichtige oder sehr alte Ghule fallen diesen Prozeduren zum Opfer, was es den zurückgezogenen Kainiten erheblich erschwert, ihr Lebenselixier zu erhalten. Severus muß sehr darauf achten, daß er seine Ghule unter Kontrolle behält und jeden, der zu einem Problem werden könnte, aussondert. Denn selbst

das abgeschwächte Tier in einem Ghul kann ihn in die Raserie treiben und dann ist er ein gefundenes Fressen für die Inquisition.

Des Nachts ist es äußerst gefährlich die Zuflucht zu verlassen, da kirchliche Wachen die Straßen patrouillieren, um Ketzer oder Monster, die im Schutze der Finsternis ihr Unwesen treiben, den reinigenden Händen der Inquisition zu übergeben. Natürlich fallen diesen Häschern fast nur Banditen oder junge Liebhaber zum Opfer, aber die Gefahr ist und bleibt präsent.

## Die Domänen

Die Stadt wurde von Severus in sieben Domänen aufgeteilt, welche die Kainiten Prags unter sich aufgeteilt haben. Selbstverständlich mußten einige der Untoten auch der Gefahr, welche die Inquisition darstellt, Respekt zollen und so sind nicht alle Domänen in fester Hand.

Allerdings wachen die Untoten, vom Nosferatu Bernhard einmal abgesehen, eifersüchtig über ihren Besitz und Einflußbereich. Aber Prag ist sehr wohl groß genug, um über kleinere Bagatellen hinwegzusehen, solange nicht gerade in der eigenen Domäne gewildert wird.

## Prager Burg

Dieser Herrschaftssitz des Königs wurde von Severus zum verbotenen Gebiet erklärt. Kein Kainit außer ihm hat Zutritt, denn hier residiert der König und wenn dieser die Sorgen der Kirche teilen würde, würde die Feuer der Inquisition erst wieder erlöschen, wenn alle Untoten vernichtet wären.

## Burg Vysehrad

Die kleinere Trutzburg dient Severus als Domäne, hier pflegt er zu ruhen, wenn er sich nicht in seiner Zuflucht in der Altstadt zurückzieht. Hier werden auch fast immer die Treffen der prager Kainiten zusammengerufen, denn die Burg liegt etwas entfernt der eigentlichen Stadt, doch muß man die Stadtmauer nicht durchschreiten, um sie zu erreichen. Auch sind fast alle Sterblichen in Vysehras Severus Lakaien, ob sie es nun wissen, oder nicht.

## Die Altstadt

Auch das Zentrum der Stadt beansprucht Severus gänzlich für sich allein, und wehe dem Kainiten, der sich hierher wagt, ohne einen guten Grund zu besitzen. Schließlich wäre es mehr als töricht der Kirche praktisch auf der Nase herumzutanzeln, indem man als Kainit vor der Kirche entlangmarschiert.

Die Stadtmitte ist eng bebaut, doch vornehmlich in Besitz wohlhabender Händler oder adliger Familien.

## Die Hafensstadt

Diese Domäne umschließt beide Ufer der Moldau, solange diese innerhalb der Stadtmauern fließt und beinhaltet so



die Lager und Schiffshäfen, die Prag den Handel garantieren.

Die Hafenstadt beherbergt kaum Wohnhütten oder -häuser. Lediglich einige kleine Niederlassungen und die verruchtesten Spelunken sorgen dafür, daß auch nach Einbruch der Dunkelheit noch Menschen in der Hafenstadt anzutreffen sind.

Diese Domäne wird von Simon Alaches beansprucht, der ein einem massiven Hafenbau seine Zuflucht besitzt und daraus ein Gildenhaus aufbaut. Ohne Lehrklinge, ist diese Aufgabe jedoch äußerst kompliziert.

## Die Mine

Der Name mag täuschen, denn auch wenn die Domäne die nahe Silbermine miteinschließt, so gehört doch ein kleiner Teil des Stadtteils Kleinseite dazu, eben jener Teil den viele Arbeiter der Silbermine bewohnen und in dem die meisten Vorratslager des Silbererzes zu finden sind.

Dieser Teil der Stadt besitzt keinen guten Ruf, auch wenn das Silber einen großen Wert darstellt, so sind die Lebensumstände sehr schlecht und gerade hier gibt es viele Halunken, die den Minenarbeitern das hart verdiente Geld abnehmen oder sich direkt an den Lagerhallen bedienen wollen.

Diese Domäne gehört niemandem, doch geht das Gerücht, Severus würde sie bald an einen geeigneten Anwärter abgeben. Bis dahin jedoch, darf hier von jedem gejagt werden, solange er niemanden tötet und keine Anzeichen auf übernatürliches zurückläßt.

## Das Kloster

Das Benediktinerinnenkloster stellt die kleinste Domäne dar. Dieses Kloster grenzt an die St. Georgkirche an und ist fast eine kleine Stadt in sich.

Hohe Mauern umschließen diesen Ort des Friedens und sichern seine Abgeschlossenheit. Das Nonnenkloster besitzt einen guten Ruf, widerspenstige Töchter und Frauen dem Schoß des Herrn nahezubringen.

Der Halter dieser Domäne ist Maria Surgoss, deren Ghulin einst die Äbtin war. Nun jedoch wurde diese der Ketzeri angeklagt und eine andere Nonne übernahm diesen Posten. Maria Surgoss ist klug genug, sich weiter zurückzuziehen und ihren Einfluß nur äußerst dezent geltend zu machen.

## Die Schlucht

Diese Domäne schließt den abstoßendsten Teil Prags ein. Hier leben die Ärmsten der Armen, die Opfer von Krankheit und Ausbeutung, die Krüppel und der Abschaum der Gesellschaft. Der Name stammt von den engen, finsternen Gassen, wo man seines Lebens nicht sicher ist, wenn man ohne Licht und Klinge allein hindurchwandert. Geographisch ist die Schlucht zwischen der Mine und der Hafenstadt gelegen und tatsächlich sehr klein, hat jedoch fast ebenso viele Bewohner wie die anderen Teile der Stadt.

Ursprünglich gehörte diese Domäne Bernhard, dieser jedoch verläßt seine Zuflucht nicht mehr, was mutigere Kainiten veranlaßt, auch hier ihr Glück zu versuchen.

## Soziale Monster

Es existieren insgesamt sechs Kainiten in Prag oder seiner Umgebung. An ihrer Spitze steht Gaius Cossinius Severus, ihm zur Seite Maria Surgoss, die Toreador und Simon Alaches, der Tremere. Bei den drei übrigen Kainiten handelt es sich um Bernhard, einen Nosferatu, der sich jedoch schon Jahre nicht mehr aus seinem stinkenden Versteck hervorwagt, dem Malkavianer Vater Johannes und das äußerst junge Kind der Toreador, Beatrice d'Ouvron.

# Dramatis Personae

## Gaius Cossinius Severus

Der Ventruie ist ein besonnener, aber gefährlicher Kainit, dem sehr viel an ‚seiner Stadt‘ liegt und der Unruhestifter eher der Vernichtung anheimfallen läßt, denn sie gewähren zu lassen. Seinen nicht unbeträchtlichen Einfluß nutzt er selten und mit einer Umsicht, die selbst unter seinesgleichen selten ist.

Clan:	Ventruie	Kuß:	804	Generation:	5
Erzeuger:	Malak ba Dal	sieht aus wie:	35	Schwäche:	trinkt nur Kastratenblut
Körperkraft	●●●○	Charisma	●●●●○	Wahrnehmung	●●●○
Geschick	●●●○	Manipulation	●●●●○	Intelligenz	●●●●○
Widerstandsfähigkeit	●●●○	Erscheinungsbild	●●●○	Geistesschärfe	●●●●○
Aufmerksamkeit	●●●○	Etikette	●●●○	Akademisches Wissen	●●●○
Ausdruck	●●○	Heimlichkeit	●●○	Finanzen	●●●○
Ausflüchte	●●○	Nahkampf	●●○	Gesetzeskenntnis	●●●○
Einschüchtern	●●●●	Projektwaffen	●●○	Linguistik	●●○
Führungsqualitäten	●●●●○	Reiten	●●○	Okkultismus	●●●○
Handgemenge	●●●○	Willenskraft	●●●●●	Verwaltung	●●●○
Menschlichkeit	●●●○			Gewissen	●●○
Blutpunkte	40			Selbstbeherrschung	●●○
				Mut	●●○
Beherrschung	●●●○	Disziplin	●●●○		
Präsenz	●●●○				
Seelenstärke	●●●○				
Auspex	●●○				
Stärke	●●○				



## Maria Surogoss

Maria ist eine wunderschöne Frau und den Sterblichen eine bekannte Mäzene. Sie liebt die Kunst der Sethkinder abgöttisch, ist selbst jedoch nicht schöpferisch tätig. Dennoch ist sie der Ansicht, Prag wäre ihr Werk und die von ihr geförderten Künstler sollen es in ein einziges gigantisches Kunstwerk verwandeln. Aus diesem Grund unterstützt sie Severus. Solange seine Edikte ihre Kunstwerke schützen, und sie nicht einschränken, wird sie zu ihm halten.

Clan: Toreador	Kuß: 1011	Generation: 6
Erzeuger: Frederiké Borou	sieht aus wie: 17	

Körperkraft ●●○○○	Charisma ●●●●●○○○○	Wahrnehmung ●●●●●○○○○
Geschick ●●●●●	Manipulation ●●●●●○○○○	Intelligenz ●●●○○○○○○○
Widerstandsfähigkeit ●●○○○	Erscheinungsbild ●●●●●●●○○○	Geistesschärfe ●●○○○○○○○○○
Aufmerksamkeit ●●●○○	Etikette ●●●○○	Linguistik ●●○○○○
Ausflüchte ●●●●●	Heimlichkeit ●●●○○	Medizin ●●○○○○
Ausflüchten ●●●●●	Reiten ●●○○○○	Okkultismus ●●●○○
Empathie ●●●○○	Vortrag ●●●●●	Verwaltung ●●○○○
Führungsqualitäten ●●○○○		
Menschlichkeit ●●●●●○○○○○	Willenskraft ●●●●●●●○○○	Gewissen ●●●●○
Blutpunkte 30		Selbstbeherrschung ●●○○○
		Mut ●●○○○

Auspex ●●●○○	Disziplin ●●●●●	Pfad ●●●●●	Rituale ●●●●●	Stufe ●●●●●
Geschwindigkeit ●●●●●				
Präsenz ●●●●●●○○○○				
Verdunkelung ●●●●○				

## Simon Alches

Dieses Mitglied des jungen und bereits äußerst unbeliebten Clans Tremere im Rang eines Regenten des 2. Zirkels hat in Prag einen schweren Stand. Er wird von Severus nur deswegen akzeptiert, da er ihn zur Zeit unterstützt. Sollte sein Nutzen die Mühen nicht mehr überwiegen, wird er in Prag wohl keine Heimat mehr besitzen.

Clan: Tremere	Kuß: 1165	Generation: 7
Erzeuger: Luis Burmont	sieht aus wie: 45	

Körperkraft ●●●○○	Charisma ●●●○○	Wahrnehmung ●●●●○
Geschick ●●●○○	Manipulation ●●●○○	Intelligenz ●●●●●
Widerstandsfähigkeit ●●○○○	Erscheinungsbild ●●●○○	Geistesschärfe ●●●●●
Aufmerksamkeit ●●●●●	Etikette ●●○○○	Akademisches Wissen ●●●○○
Ausflüchte ●●●○○	Heimlichkeit ●○○○○	Linguistik ●●●●○
Einschüchtern ●●●●●	Kräuterkunde ●●●●●	Medizin ●●○○○
Führungsqualitäten ●●●●○	Nahkampf ●○○○○	Nachforschungen ●●●●○
	Tierkunde ●●○○○	Naturwissenschaften ●●●●○
		Okkultismus ●●●●○
		Verwaltung ●●○○○
Menschlichkeit ●●●●○●○○○○	Willenskraft ●●●●●●●○○○	Gewissen ●●○○○
Blutpunkte 20		Selbstbeherrschung ●●●○○
		Mut ●●●○○

Auspex ●●●○○	Disziplin ●●●●●	Pfad des Blutes ●●●●●	Rituale ●●●●●	Stufe ●●●●●
Beherrschung ●●●●○		Lockruf der Flammen ●●●○○	Abendfrisches Erwärmen 1	
Thaumaturgie ●●●●●		Alchemie ●●○○○	Fokus einer Vitæ-Infusion 2	
			Schutzzeichen gegen Ghule 2	
			Körperlose Bewegung 3	
			Knochen der Lügen 4	

## Bernhard

Bernhard ist ein buckliger Nosferatu, dem die Gassen Prags einst gehörten. Doch seit diese immer wieder von Wachen und Kirchentreuen nach Satansdienern durchsucht werden und einige die Macht zu besitzen scheinen, seine Fähigkeiten der Verdunkelung zu durchschauen, verläßt er seine Zuflucht praktisch nicht mehr sondern ernährt sich jämmerlich von Ratten und Kröten. Manchmal wagt er sich hinaus, um sich an einem Sterblichen zu laben, er vermeidet es jedoch zu töten, sowohl, um nicht auf sich aufmerksam zu machen, als auch um sein Gewissen nicht zu belasten.

Clan: Nosferatu	Kuß: 1123	Generation: 7
Erzeuger: Kosch-Mohen	sieht aus wie: unbeschreiblich	

Körperkraft ●●●●○	Charisma ●●●○○	Wahrnehmung ●●●○○
Geschick ●●●○○	Manipulation ●●●○○	Intelligenz ●●●○○
Widerstandsfähigkeit ●●●●●	Erscheinungsbild ○○○○○	Geistesschärfe ●●●●●
Aufmerksamkeit ●●●●●	Handwerk ●●●○○	Akademisches Wissen ●○○○○
Ausflüchte ●●○○○	Heimlichkeit ●●●○○●○○○○	Linguistik ●●●●○
Ausweichen ●●○○○	Kräuterkunde ●●○○○	Nachforschungen ●●●●●
Einschüchtern ●●●●●	Nahkampf ●●●○○	Okkultismus ●●○○○
Handgemenge ●●●○○	Tierkunde ●●●●●	
	Überleben ●●●○○	
Menschlichkeit ●●●●●●●○○○	Willenskraft ●●●●●●○○○○	Gewissen ●●●●●
Blutpunkte 20		Selbstbeherrschung ●●●○○
		Mut ●●○○○

Stärke ●●●●○	Disziplin ●●●●●	Pfad ●●●●●	Rituale ●●●●●	Stufe ●●●●●
Tierhaftigkeit ●●●○○				
Verdunkelung ●●●●●				
Auspex ●●●●○				



## Valer Johannes

Als einziger Malakavianer in Prag scheint es, als würde sich Johannes zurückhalten und abwarten. Doch mit diesem Kainiten hat es wahrhaft mehr auf sich als es scheint. Aus seltsamen Gründen ist Samstags und Sonntags niemals aufzufinden.

Clan:	Malkavianer	Kuß:	1052	Generation:	7
Erzeuger:	Dietrich	sieht aus wie:	36	Geistesstörung:	Multiple Persönlichkeit
Körperkraft	●●●○○	Charisma	●●●●○	Wahrnehmung	●●●●○
Geschick	●●●●○	Manipulation	●●●●●	Intelligenz	●●●○○
Widerstandsfähigkeit	●●●○○	Erscheinungsbild	●●●○○	Geistesschärfe	●●●○○
Aufmerksamkeit	●●○○○	Etikette	●●○○○	Gesetzeskenntnis	●●●○○
Ausdruck	●●○○○	Heimlichkeit	●●●●●○○○○○	Linguistik	●●○○○
Ausflüchte	●●●●○	Reiten	●●○○○	Nachforschungen	●●●○○
Einschüchtern	●●●○○	Tierkunde	●●●○○	Okkultismus	●●○○○
Empathie	●●●●●	Überleben	●●●○○	Politik	●●○○○
Menschlichkeit	●●●●●○○○○○	Willenskraft	●●●●●●●●●●	Religion	●●●●●
Blutpunkte	20			Gewissen	●●●○○
	Disziplin		Pläne	Selbstbeherrschung	●●○○○
Auspex	●●●●○			Mut	●●●○○
Irrsinn	●●●●○				
Verdunkelung	●●●●●○○○○○				
Beherrschung	●●○○○				
Präsenz	●●●●○				
				Rituale	Stufe

## Beatrice d'Ornon

Diese junge Toreador ist erst seit kurzem Kainitin und kommt damit kaum klar. Ihre Angst vor den sterblichen Häschern ist schon fast panisch und sie weiß nicht, ob die Männer Gottes vielleicht recht haben. Sie befindet sich unter der strengen Obhut ihrer Erzeugerin, so daß sie eigentlich keine Dummheit begehen kann.

Sie war ursprünglich eine junge Nonne im Kloster und wurde von Maria dank ihrer Schönheit und Anmut in Gesang und Tanz zur Untoten gemacht. Noch immer ist ihre Zuflucht das Kloster, nun jedoch in den verborgenen Hallen ihrer Erzeugerin. Es ist ihr jedoch eine Qual ihre Schwestern im Gesang oder Gebet zu hören, ohne bei ihnen zu sein. Das verleitet sie gelegentlich, gegen die Anordnung ihrer Erzeugerin zu verstoßen, das heilige Gewand anzuziehen und inmitten der Nacht vor den Altar zu treten, um Gott um Verzeihung zu bitten. Sie war jedoch bisher klug genug, sich weder von ihrer Erzeugerin noch von den Nonnen erwischen zu lassen.

Clan:	Toreador	Kuß:	1260	Generation:	7
Erzeuger:	Maria Surgoss	sieht aus wie:	15		
Körperkraft	●●○○○	Charisma	●●●●○	Wahrnehmung	●●●○○
Geschick	●●●○○	Manipulation	●○○○○	Intelligenz	●●○○○
Widerstandsfähigkeit	●○○○○	Erscheinungsbild	●●●●●	Geistesschärfe	●●●○○
Aufmerksamkeit	●●○○○	Etikette	●●●○○	Linguistik	●●●○○
Ausdruck	●●○○○	Handwerk	●●○○○	Nachforschungen	●●○○○
Ausflüchte	●●○○○	Heimlichkeit	●●○○○		
Empathie	●●●○○	Vortrag	●●●○○		
Menschlichkeit	●●●●●●●●○○	Willenskraft	●●●●○ ○○○○○	Gewissen	●●●●●
Blutpunkte	20			Selbstbeherrschung	●●○○○
	Disziplin		Pläne	Mut	●●○○○
Auspex	●○○○○				
Geschwindigkeit	●○○○○				
Präsenz	●●●○○				
				Rituale	Stufe





# Vampire



## I. Akt - Der Henker

### Prolog

Die bewegten Nächte dieser Zeit sind gefährlich. Wohin man blickt, tauchen Fackeln auf, getragen von Sterblichen, die nach dem Tod ihrer Dämonen schreien. Vorüber sind die Zeiten, in denen ihre Angst sie in die Fänge der Kainiten trieb. Nun muß jeder der Verdammten Sorge tragen, daß nicht er es ist, den ihre Folter oder ihr Feuer verzehrt.

Auch wenn die Kainiten sich längst aus ihren hohen Ämtern und ihren Herrschersitzen zurückgezogen haben aus und alles wieder in die Hände sterblicher Marionetten legten, so schlagen die Wellen der Inquisition doch immer höher. Allein der Kreuzzug mag die Prager Kainiten vor der Vernichtung gerettet haben, doch sicher sind sie noch lange nicht.

Um so wichtiger erscheint es, daß ein jeder der Verdammten seine Existenz verbirgt, seinen Einfluß auf das mindeste be-

schränkt und sogar die Anzahl seiner Ghule so klein wie irgend möglich hält.

Wie erschreckend trifft euch da plötzlich die Nachricht Gaius Cossinius Severus. Seine Zeilen sind mit einer Hast geschrieben, die ihm alles andere als ähnlich sieht. Die Tinte verschmiert, als hätte er das Pergament nicht lange genug trockenen lassen, ehe er es versiegelte und dem Boten übergab, der es euch überbrachte.

*Eilt zur Versammlung unserer Art. Ein Fernbleiben wird nicht geduldet und als das schlimmste Vergeben betrachtet.*

*Aufgrund der momentanen Umstände bitte ich Euch, auf einige Annehmlichkeiten zu verzichten und sich mit mir in Burg Vysehrad zu treffen. Ein jeder ist dafür verantwortlich, daß niemand, der nicht von unserer Art ist, von diesem Treffen erfährt.*

*Es wird diese Nacht, eine Stunde nach Mitternacht beginnen.*

GCS

### Gedicht

#### Was geschehen soll

Die Charaktere, die sich erst seit kurzem in Prag aufhalten sollten und denen bisher nur eine einzige Zuflucht in der Schlucht von Severus erlaubt wurde, werden diese Nachricht eines kalten Oktoberabends erhalten und zu dem Treffen eilen, wo Severus verkündet, daß ein Kainit seine Gesetze mißachtete und zu offensichtliche Spuren seines Trinkens hinterließ. Es wird nun Aufgabe der Charaktere sein, den Schuldigen aufzuspüren, um sich so einen gefallen von Severus zu verdienen.

#### Die Versammlung

Die Versammlung, die von Severus einberufen wurde, wurde sehr kurzfristig angekündigt und schon alleine deswegen sind vor allem Simon Alaches und Maria Surgoss wenig begeistert. Ersterer, da er ein wichtiges Experiment unterbrechen mußte und letztere wegen des Mangels an Ästhetik und vor allem, daß sie verpflichtet wurde, sogar ihr Kind, die schüchterne und von den Anwesenden völlig eingeschüchterte Beatrice mitzubringen. Sogar Bernhard ist anwesend, wenn auch seine gesamte Körpersprache zeigt, daß er sich am liebsten sofort wieder in seine Zuflucht zurückziehen würde. Doch nicht einmal er wagt es, durch sein

Fernbleiben oder Nutzung seiner Verdunkelung Severus zu erzürnen, dessen Gesichtszüge bereits ernst genug sind.

Severus wird nicht lange zögern. Sobald alle anwesend sind, wird er alle Floskeln unterlassen und sofort mit einer mächtigen Anschuldigung beginnen:

*„Einer von euch, ich weiß nicht, wer es war, hat gegen die von mir erlassenen Regeln verstoßen. Habe ich nicht verboten, ein Zeichen, das unsere Existenz verraten könnte, den Sterblichen zu geben? Habe ich nicht verboten, daß man sich lediglich nähren darf, wenn man sich zu zügeln weiß und nur dann tötet, wenn es leicht fällt, den Sterblichen eine Erklärung für den Tod zu geben?“*

*Einer von euch hat einen Seiler genommen, und sein Blut getrunken. Er hat sich seines gesamten Blutes bemächtigt und es nicht einmal für nötig erachtet, die Male seiner Fänge zu verschließen.*

*Es ist euer Glück, daß einer meiner Getreuen die Leiche fand, ehe die Inquisition auf sie aufmerksam werden konnte, und die Spuren verwischte, so gut ihm möglich war. Doch sein Verschwinden, wird bald Aufsehen erregen und ich werde mit viel Mühe einen Tod inszenieren müssen, bei welchem das Fehlen all seines Blutes nicht auffällt.*

*Doch werde ich nicht ruhen, ehe ich den Schuldigen dieser Tat nicht aufgespürt habe.“*

Jeder Anwesende wird mit bedrücktem Schweigen den Blick schweifen lassen und schon bald wird jeder anklagend auf den anderen blicken. Insbesondere Bernhard und Beatrice müssen einige unausgesprochene Anschuldigungen über sich ergehen lassen, was ersterem nichts auszumachen



chen scheint, letztere jedoch eng an die Seite ihrer Erzeugerin rücken läßt, die schützend ihre Hand greift. Nach einigen Minuten sollte klar sein, daß niemand hier die Schuld auf sich zu nehmen gedenkt. Schließlich meldet sich Maria Surgoss zu Worte.

*„Es scheint klar, daß der Täter sich jetzt nicht offenbaren wird und ich empfinde es empörend, eine solche Anschuldigung offen auszusprechen. Doch muß ich zugeben, daß die Tat sehr wohl erschreckend ist und einer Aufklärung bedarf. Jedoch stellt sich die Frage, wer eine solche Aufklärung geben kann. Ein jeder von uns, der damit beauftragt wird, könnte der Schuldige sein und die Aufklärung auf einen Unschuldigen lenken.“*

In diesem Moment hebt Severus erneut die Hand und spricht: *„Das ist nicht gänzlich richtig. Nicht wenn mehr als einer diesen Mord untersucht und mir unwiderlegbare Beweise vorliegen.“*

Dies ist das Stichwort, mit dem er auf die Charaktere zugeht, und das Klüngel bittet, den Mord zu untersuchen. Dabei betont er eindringlich, daß er selbst die Ergebnisse prüfen wird, und niemals einer allein schlußfolgern darf. Jedoch verlangt er hieb- und stichfeste Beweise. Außerdem erwähnt er, daß den Schuldigen zwar Strafe treffen wird, diese jedoch, in Anbetracht der Tatsache, daß der Mord bisher unentdeckt blieb, gemäßigt ausfallen wird.

Die Charaktere haben das enorme Glück (oder Pech) nun verantwortlich zu sein, daß dieser Mord aufgeklärt wird. Als Lohn mag ihnen Severus selbst einen Gefallen schulden und ihr Ansehen könnte sich drastisch verbessern. Doch falls der Täter angesehen sein sollte, könnten sie sich einen mächtigen Feind schaffen.

## Was wirklich geschah

Maria Surgoss, die sich normalerweise von Nonnen oder anderen Sterblichen, die sie in ihren Bann zieht, nährt, verließ am Abend zuvor das Kloster, um sich ein wenig von der tristen Gleichheit im Kloster zu lösen. Die Klosterkapelle kennt sie bereits in- und auswendig und sie wollte nichts weiter, als sich ein wenig Kurzweil suchen.

Diese Kurzweil fand sie auch, wenn auch deutlich drastischerem Maße, als sie es sich je gewünscht hätte. Während sie durch die Straßen wanderte, sich, dank ihrer Kunstfertigkeit in der Disziplin Verdunkelung, absolut sicher, in keinerlei Bedrängnis zu kommen, erblickte sie plötzlich den Seiler, der gerade auf dem Heimweg war.

Sie war alt und erfahren genug, um in den geschickten Bewegungen, mit denen der Mann noch während des Gehens, und ohne darauf zu achten, ein Seil knüpfte, daß sie ein wahres Talent vor sich hatte, der mit der richtigen Schulung und Anteilnahme zu einem großartigen Künstler werden könnte. Natürlich war ihr ebenso bewußt, wie töricht allein schon die Vorstellung davon war. Zum einen war es ein armer Mann, und sie gab sich niemals mit Armen ab, außerdem würde es Jahre benötigen, ihm überhaupt für Kunst, wie sie sie verstand, zugänglich zu machen. Jahre, die er nicht haben würde. Menschen leben einfach nicht lange genug.

Dennoch folgte Surgoss ihm heimlich, denn immerhin lenkten diese Gedanken sie von den Sorgen dieser Zeit ab. Sie war geschickt genug, dem Seiler sogar in seine Hütte hinein zu folgen, wo sie sich in eine Ecke zurückzog und

ihn mitsamt seiner Familie mit morbider Neugierde beobachtete.

Irgendwann jedoch überreichte der Seiler seinem jüngsten Sohn eine kleine geschnitzte Figur, und der Anblick schlug die Toreador in seinen Bann. Auch wenn die Figur eines tanzenden Bären nur grob geschnitzt war, aus einem Stück Holz, das sich dafür nur bedingt eignete, so war doch eine Schönheit eingefangen worden, die es der alte Kainitin sogar schwer machte, sich vor den Augen der Familie verborgen zu halten. Einige Zeit verging, in der sie regungslos verfolgte, wie der Junge mit dem kleinen Bären spielte, die Mutter ihn dann, als es spät wurde, auf das Kaminsims stellte und das Licht löschte, nachdem sie alle ihre Betten aufsuchten.

Das war für die Toreador natürlich kein Grund die Hütte zu verlassen. Sie verbrachte weiterhin Stunden damit, die kleine Holzstatue mit einer Hingabe zu betrachten und zu befühlen, die außerhalb des Clans der Rose niemand nachvollziehen kann. Nun, da die Familie schlief, mußte sie nicht einmal mehr den kleinen Teil ihrer Konzentration opfern, den sie benötigte, um sich zu verbergen.

Das schließlich brachte das Geschehen ins Rollen, denn der Seiler, den des Nachts öfter seine Blase drückte, verließ sein Bett, um schnell die Hütte zu verlassen, sich des Drängens zu entledigen und dann schleunigst wieder zurückzukehren. Wie überrascht war er, als er plötzlich die völlig fremde, unweltlich schöne Dame bemerkte, die in seiner Küche saß und völlig gedankenverloren den kleinen hölzernen Bären anstarrte.

Schüchtern trat er neben sie, und riß die alte Toreador durch seine Berührung aus ihrer Faszination. Die plötzliche Anwesenheit des Sterblichen, die Berührung seiner heißen Haut und Geruch seines Blutes verwirrt die normalerweise sehr distanzierte Toreador dermaßen, daß es dem Tier gelang, die Kontrolle an sich zu reißen. Zwar konnte die alte Toreador sich nach einigen Augenblicken des Tobens wieder unter Kontrolle bringen, doch da war es bereits zu spät. Das Tier hatte dem Sterblichen bereits all sein Blut entrissen und was sie nun in den Händen hielt, war nichts als ein lebloeser Leichnam.

Von dem Geschehenen noch immer völlig verwirrt und ob ihrer Tat schockiert, einen solchen emotionalen Sturm hatte Surgoss schließlich seit über einem Jahrhundert endgültig hinter sich geglaubt, dachte sie nur an Flucht, damit die Inquisition sie nicht finden könne. Dennoch nahm sie noch den kleinen geschnitzten Bären mit und eilt so schnell sie konnte aus dem Haus des Seilers, so hastig, daß sie sogar vergaß die Tür zu schließen.

Ein Ghul Severus, der für seinen Herrn unterwegs war, kam rein zufällig im frühen Morgengrauen an dem Ort des Geschehens vorbei und wundert sich wegen der offenen Tür der Hütte. Auch wenn er nur neugierig einen Blick hineinwarf, sah er doch sofort die Leiche und ebenso unschwer war der glückliche Gesichtsausdruck und die Wunde am Hals zu deuten. Er überlegte nicht lange, nahm den Leichnam und es gelang ihm, ihn im Schutze der frühen Stunde in seine eigene, nahe Hütte zu bringen. Dann verständigte er sofort seinen Herrn.



## Ermittlungen

Nun müssen die Charaktere sich aufmachen und Ermittlungen anstellen, um den wahren schuldigen zu finden und auch noch handfeste Beweise gegen diesen vorlegen zu können. Und all dies, ohne daß die Sterblichen davon etwas erfahren und wohl gegen die Intrigen des wahren Schuldigen, der seine Identität wohl wird geheimhalten wollen.

## Des Seilers Leichnam

Die Untersuchung sollte mit dem Leichnam des Seiler beginnen, den der Gefolgsmann Severus in sein Haus geschafft hat. Allein schon deswegen ist höchste Eile geboten, denn sollte der Leichnam in diesem Haus gefunden werden, würde wohl dieser treue Diener den Tod finden. Es gilt die Leiche hastig zu untersuchen, und dann einen glaubhaften Tod zu inszenieren.

**Wunden** Das Blut wurde in klassischer Weise aus der Halsschlagader gesaugt. Die Bißspruen beschränken sich jedoch nicht auf zwei Einstiche sondern es wurde ein kleiner fetzen Haut weggerissen und die Ader liegt praktisch blank. jedoch nichts, was ein durch darüberlecken nicht hätte verschlossen werden können.

Außerdem weist der Körper mehrere Druckstellen auf, die jedoch kaum blau angelaufen sind, da das Blut zu schnell den Körper verließ.

**Todeszeit** Ein guter Mediziner unter den Charakteren könnte herausfinden, wann in etwa der Tod eintrat. Dazu müssen bei einem Wurf auf Wahrnehmung + Medizin (Schwierigkeit 7) 4 Erfolge erreicht werden. Dies war ca. 3–6 Stunden nach Sonnenuntergang. Da die Leiche inzwischen fast einen Tag unsachgemäß herumliegt, ist es genauer nicht festzustellen.

**Ausdruck** Alles an der Leiche zeigt deutlich, daß er den Tod durch Aussaugen fand. Sein Gesicht ist in einem Ausdruck des Entzückens erstarrt und seine Hände mußten sich an den Vampir geklammert haben.

**Geistige Berührung** Der Tote trug nichts außer seinem Nachthemd, was man unter Umständen mit Auspex 3 untersuchen könnte (Schwierigkeit 7). Die Tat war enorm emotional, schließlich war das Tier durchgebrochen und der Anwender kann deutlich Maria Surgoss erkennen, die dem Sterblichen das Blut raubt.

Es sollte jedoch deutlich gemacht werden, wie unsicher ein solches Indiz ist. Mit Verdunkelung kann jedes beliebige Äußere vorgeheuchelt werden und selbst wenn dieses Bild die Wahrheit zeigt, so kann es nur als Beweis dienen, wenn jemand, der das völlige Vertrauen des Prinzen besitzt, die Beobachtung der Charaktere bestätigt. Oberflächlich betrachtet könnten dies jedoch nur Simon Alaches, der nicht gerade die Sympathie des Prinzen besitzt, und Maria Surgoss selbst, die wohl kaum als objektiv bezeichnet werden könnte.

## Des Seilers Heim

Auch eine Untersuchung des Tatortes mag Hinweise bieten, dies wird jedoch etwas schwieriger sein, da dieser ja noch immer von der besorgten Familie des Seilers bewohnt wird.

Wie die Charaktere das anstellen, ist ihr Problem, denn während der Nachtzeiten wird die Familie das Haus nicht verlassen, tagsüber werden sie zwar arbeiten, was den Charakteren jedoch nicht sonderlich helfen dürfte.

**Blutspuren** Sind die Charaktere schnell und begeben sich noch in der Nacht zum Tatort, in der sie die Aufgabe erhalten haben, wird der Blutgeruch noch immer präsent sein, wenn auch schwach, da nur wenige Tropfen Surgoss Gier entkamen, doch ein Vampir dürfte ihn selbst ohne Auspex wahrnehmen.

Ansonsten ist schon etwas Suche, das heißt Wahrnehmung + Aufmerksamkeit (Schwierigkeit 8), erforderlich um die getrockneten Tropfen auf dem hölzernen Boden aufzuspüren. Anhand der Tropfen ist es möglich, herauszufinden, wo der Mord geschah, außerdem könnte jemand auf die Idee kommen, wenn einige Tropfen den Boden erreichten könnten einige auch die Kleidung des Täters beschmutzt haben. Und es ist allgemein bekannt, wie schlecht Blut zu entfernen ist, insbesondere mit den Methoden des 13. Jahrhunderts.

**Zeugen** Sollten die Charaktere auf die Idee kommen, die Familie zu befragen, ob sie etwas gehört oder gesehen hätten, werden sie nur wenig Glück haben. Außerdem müssen sie das schon geschickt anstellen, da die Familie ja noch nichts vom Tod des Seilers weiß.

Lediglich der Sohn wird bemerken, daß sein Bär verschwunden ist, der ihm vom Vater geschenkt wurde.

**Durchsuchung** Eine besonders gründliche Durchsuchung der Hütte wird jedoch etwas zutage (Verzeihung: *zunacht*) bringen, wenn wirklich aufmerksam gesucht wird, dazu sind 4 Erfolge bei einem Wurf auf Wahrnehmung + Aufmerksamkeit (Schwierigkeit 8) nötig. Denn in einer Ecke des Raumes kann ein winziger Aschefaden gefunden werden, so dünn, daß er praktisch unsichtbar ist. Noch während man ihn betrachtet wird die Asche fast vollständig von einem winzigen Luftzug verweht.

Beachtet man nun die Wand über der Asche, wird man dort ein kleines bemaltes Brett finden, das recht ungeschickt angenagelt wurde. Hinter dem Brett ist ein Haar eingeklemmt, dessen größter Teil jedoch ursprünglich daraus herunterhing und in der Sonne zu Asche verbrannte.

Das Haar ist blond fast golden und bei vergleichen kann es nur Maria Surgoss gehören. Dieses Haar ist ein ziemlich sicherer Beweis, wenn auch nur sehr schwer zu finden.



## Von Angesicht zu Angesicht

Fanden die Charaktere bisher keine Beweise, wird ihnen keine andere Wahl bleiben, als die Alibi der möglichen Täter aufs genaueste zu überprüfen.

Bei Vampiren, die selten Gesellschaft haben und ihre Zeit normalerweise allen und verborgen in ihren Zufluchten verbringen, sollte die Hoffnung nicht allzu groß sein.

Natürlich könnten die Charaktere auch die Blutstropfen gefunden haben und geschlußfolgert haben, daß etwas davon auch die Kleidung des Täters verunziert.

**Alibi** Das ist eine Sackgasse. Kein Kainit, außer Maria Surgoss und Beatrice d'Ouvron besitzen eines und diese beiden behaupten lediglich, die fragliche Nacht zusammen verbracht zu haben.

Während Surgoss perfekt lügt und dies lediglich mit Auspex 4 herausgefunden werden könnte, was ebenfalls nur dann als Beweis gilt, wenn eine Vertrauensperson des Prinzen das bestätigt. Und prompt stehen wir vor einem altbekannten Problem. Die einzigen die das könnten sind entweder dem Prinzen nicht vertrauensvoll oder aber die Verdächtige.

Beatrice dagegen ist eine ziemlich schlechte Lügnerin, und daß sie lügt kann leicht herausgefunden werden – Wahrnehmung + Empathie (Schwierigkeit 7). Solange ihre Erzeugerin jedoch dabei ist, wird sie stur bei dieser Geschichte bleiben. Und Surgoss ist nicht so töricht ihr naives Kind alleine zu lassen.

In Wahrheit jedoch war sie, wie schon häufiger die ganze Nacht allein in Surgoss Zuflucht, nachdem ihre Erzeugerin sie früh abends verlassen hatte und erst kurz vor Sonnenaufgang zurückkehrte.

**Blut** Wenn die Charaktere von jedem verlangen, die Kleidung vorzulegen, die er/sie letzte Nacht trug, ist das immerhin anfangs vielversprechend.

Protestierend aber gehorchend wird jeder seine Kleidung vorliegen, wobei natürlich Surgoss ein anderes Kleid als jenes vorlegt, das sie am fraglichen Abend trug. Da die Toreador unzählige Kleider besitzt und niemand einen Überblick über ihre Garderobe zur Tatzeit hatte dürfte dies nachzuweisen den Charakteren schwerfallen.

Um so verwirrender sollte sie auch stimmen, daß an den Kleidern von Simon Alaches und Bernhard sehr Wohl Blutspuren zu finden sind, aber was soll man bei Vampiren auch anderes erwarten.

**Hausdurchsuchung** Eine Durchsuchen des Kleiderschranks von Maria Surgoss wird dagegen Erfolg bringen, jedoch nur wenn man einige Stunden opfert, um sich durch die Berge von Stoff und Draht zu wühlen. Außerdem wird Surgoss dagegen mit aller Schärfe protestieren und Severus sich nur dann für die Charaktere einsetzen, wenn sie wenigstens ein Indiz für ihre Schuld gebracht haben.

Als solches gelten die Eindrücke des Nachthemdes, wenn Alaches sie bestätigt, Surgoss Lüge, wenn Alaches sie bestätigt oder wenn man Beatrice dazu bringt, vor dem Ventrue die Wahrheit zu sagen.

Der Nachteil der Blutspuren sind natürlich, daß sie für einen Vampir nichts allzu seltenes sind. Surgoss wird behaupten, einfach einmal gekleckert zu haben, was auch möglich sein könnte. Lediglich Alaches wäre in der Lage zu bestätigen, daß es sich um das Blut des Seilers handelt.

Altbekanntes Problem, keine Lösung dafür in Sicht!

**Die Schätzerei** Außerdem kann die grob geschnitzte Figur eines Bären gefunden werden. Das sollte jedoch nur dann Anlaß zur Spekulation sein, wenn der Junge über den Verlust seines Bären sprach.

Dann jedoch kann der Bär zu einem Beweis werden, da die gesamte Familie wissen wird, daß der Bär vom Seiler geschnitzt wurde und eigentlich auf dem Kaminsims zu stehen hätte.

## Epilog

### Blut ist sicher als Wasser

#### Pflicht

Wenn die Schuld Maria Surgoss offensichtlich scheint, kommen die Charaktere in ein Dilemma. Sie ist immerhin nach Severus die mächtigste Kainiten in Prag und den Charakteren sollte das noch einmal verdeutlicht werden. Wenn sie also die Schuld der Toreador beweisen, haben sie zwar ihre Pflicht getan, sich jedoch eine mächtige Feindin geschaffen.

Severus wird die Beweise sichten und dann der Toreador vor den versammelten Kainiten Prags eine Rüge erteilen.

In Zukunft wird die Toreador die Charaktere auf gesellschaftlicher Ebene in der Luft zerreißen und einen beständigen Strom an böswärtigen Gerüchten in die Welt setzen und dafür sorgen, daß man ihnen ein gewisses Maß an Beachtung schenkt.

Die Charaktere haben sich immerhin einen kleineren Gefallen seitens Severus verdient, während jedoch ihr Status, dank Surgoss Verleumdungen, auf einen Wert unter 3 sinken wird.

Den Gefallen bei Severus können sie auch einfordern, um eine eigene Domäne zu erhalten. Severus würde dem zustimmen und ihnen die Mine als Domäne geben.

#### Versagen

Natürlich könnten die bei ihren Anstrengungen, den oder die Schuldige zu finden versagen, oder sie behaupten einfach, versagt zu haben. Zum einen wird ihr Status sinken, für Surgoss bleiben sie eine Gefahr und Severus wird zu drastischeren Maßnahmen greifen, indem er einfach pauschal alle Kainiten bestraft, indem er sie zwingt alle ihre Ghule, Gefolgsleute und ihren Einfluß unter den Sterblichen völlig aufzugeben.



Alle in Frage kommenden Kainiten werden gezwungen ihre Kontakte zu Sterblichen abubrechen. Das schließt Ghule und Freunde mit ein. Natürlich betrifft dies weder ihn selbst noch Maria Surgoss oder Simon Alaches, die außer Zweifel stehen.

### Lug und Betrug

Da es sich um Kainiten handelt könnten die Charaktere natürlich auch in aller Stille zu Surgoss gehen, ihr von ihren Beweisen berichten und vorschlagen einen anderen zu beschuldigen. Vielleicht zum Preis eines Gefallens. Surgoss wird darauf eingehen, wenn die Charaktere alle Beweise die auf sie deuten, vernichten und durch andere ersetzen.

Das Ziel sollte ein unliebsamer Kainit sein, der kein schrecklicher Feind sein wird, denn das wird er in Zukunft für die Charaktere sein. Es bieten sich lediglich Bernhard oder Vater Johannes an, da Beatrice von Surgoss nicht Sündenbock akzeptiert werden wird. Doch auch die beiden sind als Feinde nicht sonderlich erstrebenswert. Bernhard wird den Charakteren, wenn überhaupt nur noch auf Geheiß Severus Informationen geben. Doch sollten sie sich vor gefährlichen Lügen in Acht nehmen.

Vater Johannes dagegen, auf den die Charaktere die Schuld lenken sollten, um später der Chronik noch mehr Tiefgang zu verleihen, wird das scheinbar überhaupt nicht interessieren, später jedoch werden die Charaktere herausfinden, was sie sich damit antaten.

Der Beschuldigte, wahrscheinlich Bernhard oder Vater Johannes, wird gezwungen alle Kontakte zu Sterblichen abubrechen. Außerdem muß er Alaches ein wenig seines Blutes überlassen.

Beides wird zwar von den beiden getan werden, doch werden sie im Stillen Rache schwören.

Auch bei dieser Lösung haben sie sich einen kleineren Gefallen seitens Severus und einen großen seitens Surgoss verdient.

### Der Preis der Nacht

Welche Lösung die Charaktere auch gewählt haben, mit den Folgen werden sie leben, bzw. Unleben müssen. Das ist das Los der Kainiten, ein Teil des Fluches, unter dem sie leiden.

Doch sie erhalten auch etwas positives. Erfahrungspunkte:

- † 1 für jeden Hinweis den sie finden
- † 5 für Identifizierung der Schuldigen
- † 2 für geschicktes Vorgehen bei der Suche
- † 2 für gutes Rollenspiel
- † X Meisterentscheid

Es liegt beim Meister, wie viele er vergibt, es sollten insgesamt jedoch nicht mehr als 15 sein.

### Steigern

Es kann am Ende dieses Abenteuers natürlich auch gesteigert werden, wenn auch nur begrenzt.

- † 1 geistiges Attribut um 1 Punkt
- † 2 Fähigkeiten um 1 Punkt
- † Menschlichkeit Willenskraft und Tugenden nach Ermessen des Meisters
- † Folgende Disziplinen können gelernt werden. Es kann maximal 1 dieser Disziplinen um 1 Punkt gesteigert werden:
  - ♣ Severus (kleiner Gefallen): Beherrschung bis 3, Präsenz bis 3, Seelenstärke bis 1 und Stärke bis 1
  - ♣ Surgoss (kleiner Gefallen): Auspex bis 3, Geschwindigkeit bis 1, Präsenz bis 3 und Verdunkelung bis 2
  - ♣ Surgoss (großer Gefallen): Auspex bis 4, Präsenz bis 5 und Verdunkelung bis 3
  - ♣ Körperliche Disziplinen dürfen bei Anwendung gesteigert werden





# Vampire



## 2. Akt - Ingredienzen

### Prolog

Es wäre falsch zu behaupten, die Zeit, die ihr seit dem Tod des Seilers verbrachtet, wäre ruhig und erholsam gewesen.

Verborgen in euren Zufluchten, in ständiger Angst vor den Häschern der Inquisition und natürlich jenen, die ihr mit eurem Handeln verärgertet, habt ihr die vergangenen Wochen fast ungenutzt vorüberziehen lassen. Vor allem der Zwang der Nahrungsaufnahme, früher ein Akt körperlicher und geistiger Erneuerung und Freude ist zu einem hastigen Bluttrinken verkommen, stets beherrscht von der Sorge, von niemandem beobachtet zu werden und auf keinen Fall hinweise zurückzulassen.

Langsam beginnt der quälende Hunger nach Blut sich tief in euch hineinzufressen, da es schon zu lange her ist, seit ihr euch das letzte mal solange nähren konntet, bis ihr zur Gänze gesättigt wart. Doch auch Langeweile drängt sich langsam durch den Mantel aus Vorsicht und Angst hindurch. Und stets lauerte das

Tier, bereit jeden noch so kleinen Moment der Schwäche auszunutzen und die Kontrolle über euch zu übernehmen.

Eine Kombination, die, wie ihr wißt, sehr gefährlich werden kann. Wer sich langweilt, geht Risiken ein. Und wer in diesen Zeiten der Not Risiken eingeht, spielt mit seinem Unleben als Einsatz. Darum ist die Nachricht, die Alaches euch übersendet auch so verlockend. Denn sie verspricht nicht nur neue Würze in euer Unleben zu bringen, sondern auch diesen Tremere auf eurer Liste derer zu wissen, die euch einen Gefallen schuldig sind.

*Zögert nicht, denn Simon Alaches, Regent des zweiten Zirkels von Haus und Clan Tremere verlangt eure Hilfe.*

*Kommt, so schnell ihr es vermögt zum befestigten Turm der Hafenstadt. Und Gnade euch, sollte diese Botschaft von fremden Augen gesehen werden!*

SA

### Gedicht

#### Was geschehen soll

In diesem Akt, der ungefähr 2 Monate nach dem vorherigen spielt, wird sich Simon Alaches an die Charaktere wenden, auf daß sie ihm einige Dinge bringen sollen.

Es liegt nun an ihnen, ob sie dies tun, und wie gut sie ihm diese Gegenstände besorgen können. Doch natürlich ist es damit nicht getan, denn ihr Handeln kann ihnen Maria Surgoss zur Freundin oder zur Feindin machen.

*nicht mehr als Tand oder völlig nutzlos sind. Ich würde es selbst tun, doch meine Pflichten verbieten mir derart Zeitvertreib. Dennoch ist es wichtig, daß ich die Materialien bis spätestens in drei Nächten erhalte.“*

Wenn die Charaktere annehmen, wird ihnen der Tremere ein Pergament überreichen, worauf er beschreibt, welche Dinge er benötigt. Danach sind die Charaktere entlassen.

#### Das Treffen

Simon Alaches erwartet die Charaktere ungeduldig in seiner Zuflucht, dem in der Botschaft genannten Turm der Hafenstadt. Sind sie angekommen bittet er sie wortkarg hinein, bietet ihnen absolut nichts an, nicht einmal einen Platz zum sitzen. Und wehe jenem, der nicht mindestens über Status 3 verfügt und sich ohne Aufforderung niederläßt. Erst wenn die Tür gut verriegelt ist und sie sich alle in den Tiefen des Turms befinden, beginnt Alaches mit seiner Rede.

*„Hört mir gut zu! Ich habe eure Ermittlungen des letzten Monats aufmerksam verfolgt und feststellen können, daß ihr nicht völlig unfähig seid, verborgene Dinge zu finden. Daher auch mein Angebot. Ihr sollt für mich einige belanglose Kleinigkeiten beschaffen, die, wenn überhaupt, nur ideellen Wert besitzen und ansonsten*

#### Schmutziges kleines Geheimnis

Die Ingredienzen, die der Tremere benötigt, sollen ihm bei einigen Ritualen helfen. Er will es durchführen, um sich endlich eines kleinen Problems zu entledigen, von dem Maria Surgoss leider weiß. Und dafür benötigt er die Hilfe der Charaktere, da er selbst an einige der Dinge nicht gelangen könnte.

#### Das Problem des Simon Alaches

Simon Alaches zeugte ein Kind, bereits vor Jahren, zur Zeit als er nicht in Prag seine Zuflucht besaß. Er unterließ es bis auf den heutigen Tage das Kind nach Wien zu bringen, um es offiziell in den Clan einzuführen, da es ihm eigentlich nur als Studienobjekt seiner Thaumaturgie dienen sollte, wobei er den Pfad des Blutes direkt an ihm erprobte und so in diesem die Meisterschaft erreichte.



Aus einem äußerst unglücklichen Zufall bekam die Toreador das erbärmliche Kind, daß er in Ketten in seinem tiefsten Keller hält, zu Gehör und dank ihre Schnelligkeit und beeindruckenden Beherrschung der Präsenz auch zu Gesicht.

In einem Akt der zeitweiligen Liebe zu der Toreador, für den sich Alaches um so mehr schämt, da er allein auf Präsenz zurückzuführen ist, gestand er ihr seine Tat und die Folgen, nämlich seinen Aufstieg in den zweiten Zirkel der Mysterien.

Surgoss lächelte nur und ließ seitdem kein Wort über das illegitime Kind über ihre Lippen kommen, doch ihre Blicke, die sie ihm zuwirft, machen ihm deutlich, daß sie ihn völlig in der Hand hat. Etwas was für den Tremere inakzeptabel ist. Außerdem wird es langsam schwierig zwei Mäuler zu stopfen. Und das Kind in Starre hungern zu lassen ist wegen der Geräusche, die es in der Raserei ausstoßen wird, wohl nicht klug.

Er plant also das Kind zu pfählen, damit er es problemlos vernichten kann, Maria zum Schweigen zu bringen und alles hinter sich zu lassen.

Dafür will er folgende Rituale durchführen:

- † Schaft der verspäteten Ruhe, da er nicht besonders bewandert ist im Umgang mit Waffen und er so sicher sein will, daß der Pflock auch das Herz trifft.
- † Ablenkung des hölzernen Verhängnisses, für den Fall, daß der Pflock in die Hand des Kindes kommen sollte. Unwahrscheinlich, aber man will ja gerüstet sein.
- † Schutzzeichen gegen Kainskinder, da man ja etwas paranoid ist.
- † Binden des Verleumderischen Zunge, damit Surgoss keine Gerüchte oder Tatsachen darüber in die Welt setzen kann.
- † Vires Aquirit Eundo, um Binden der Verleumderischen Zunge zu verlängern, bis alle Beweise vernichtet werden konnte und nur noch Aussage gegen Aussage stehen wird.

## Der Stand

Simon Alaches benötigt:

- † einen größeren Holzscheit aus Eberesche
- † mehrere kleinere Holzscheite aus Eichenholz
- † einen großen Beutel voller Holzsplitter
- † ein möglichst genaues Abbild von Maria Surgoss
- † eine Locke ihres Haares
- † ca. 1 m einer dünnen schwarzen Seidenschnur
- † 5 Unzen Schwefel
- † eine Sanduhr

Bei Fragen, nach Gegenständen wird Simon Alaches nichts weiter als schnippische Bemerkungen machen. Nur wenn einer nach dem Grund für das Bild und die Haarlocken von Surgoss fragt wird der Tremere ein träumerisches Lächeln aufsetzen, etwas von wundervollen Augen murmeln und dann schlagartig wieder ernst werden und betonen, daß das niemanden etwas angehe.

## Beschaffung

Auch wenn es sich um einen Tremere handelt so scheinen die einzelnen Bestandteile doch überraschend harmlos. Und selbst wenn man die typisch kainitische Paranoia hinzurechnet, dürften die Charaktere keine Angst davor haben, dem Tremere einen Gefallen zu erweisen, der sich ja schon bald auszahlen könnte.

Sollte gar ein Tremere in der Gruppe sein sollte, dürfte für ihn das Erringen von Gunst um so bedeutsamer sein, insbesondere, da er nicht die Wahl haben wird, Alaches Forderung nach Unterstützung abzuschlagen.

Es folgt nun eine kleine Beschreibung, wie man möglicherweise an die Ingredienzen herankommen kann. Diese Beschreibung dient selbstverständlich nur dem Meister, werden doch die Spieler ihre eigenen, ganz besonderen Methoden haben, zu erhalten, was sie wollen.

**Holz** Am einfachsten dürfte das Holz aufzutreiben sein. Dabei gibt es die verschiedensten Möglichkeiten von Brennholz stehlen bis hin zum Fällen eines Baumes, wobei letzteres wohl viel Aufwand bedeutet und vor allem Aufmerksamkeit auf sich ziehen kann, während ersteres niemanden wirklich stören wird.

Schwieriger dürfte das Identifizieren von Ebereschen bzw. Eichenholz sein. Dafür ist ein Wurf auf Intelligenz + Kräuterkunde (Schwierigkeit 7) bzw. Intelligenz + Überleben (Schwierigkeit 8).

Ist man erst soweit, sollte das Beschaffen etlicher Holzsplitter eigentlich ebenfalls erledigt sein.

**Das Bildnis** Sehr viel schwieriger sollte das Beschaffen eines Abbildes von Maria Surgoss sein. Dennoch gibt es verschiedene Möglichkeiten. Falls einer der Charaktere künstlerisch begabt sein sollte, kann er das Bild selbst malen – Geschick + Handwerk (Schwierigkeit 8) bzw. Geschick + Malerei (Schwierigkeit 6).

Ansonsten könnte man die Toreador noch um ein Bildnis bitten, von denen sie selbstredend etliche besitzt, die sie jedoch nur dann herausgibt, wenn der Fragende mit genügend Höflichkeit vorgeht und einen guten Grund hat. In Anbetracht der Tatsache, daß es sich um eine selbstherrliche Toreador handelt, genügt bereits das Heucheln von Bewunderung.

Selbstverständlich könnte man auch Beatrice d'Ouvron bitten, das Bild zu besorgen, was diese auch tut, wenn man sie nur nett darum bittet und logische Gründe vorbringt. Auch gilt reine Bewunderung wieder als zulässig.

Vom Eindringen in ihre Zuflucht sollte jedoch abgesehen werden. Sie ist praktisch immer dort und würde aufs Äußerste ungehalten reagieren.



**Die Locke** Das dürfte am schwierigsten von allen Dingen zu beschaffen sein, denn wenn man Surgoss nach ihrem Haar fragt, wird sie sich selbstverständlich wundern und Bewunderung bringt hier niemanden weiter.

Bei diesem Problem ist Phantasie gefragt. So könnte einer der Charaktere, im Idealfall ein Toreador, behaupten eine neue Frisur würde sie noch schöner machen. Da das Haar am nächste Abend ohnehin wieder so ist wie zur Zeit, hätte sie bei einem Versuch nichts zu verlieren. Und schon hätte er freien Zugang zu dem wundervollen Haar der Schönen.

Die kurze Haarsträhne, die sie vielleicht im letzten Abenteuer gefunden und dann tatsächlich aufgehoben haben, wird Alaches jedoch nicht genügen.

**Seidener Faden** Die Seidenschnur ist wieder leichter zu beschaffen. Wenn man über Ghule oder andere Gefolgsleute verfügt, die tagsüber agieren können, kann sie ganz normal erworben werden.

Muß man sich jedoch nachts darum kümmern, kann man in das Haus des Schneiders eindringen, was nicht ungefährlich ist, da es Aufmerksamkeit auf sich ziehen kann und keinerlei Spuren zurückbleiben dürfen. Schließlich könnte es Severus als Zuwiderhandlung gegen seine Anordnungen betrachten.

Ganz einfach wäre es jedoch ein teures Kleidungsstück mit schwarzer Seide aufzutreiben und dann mit Sorgfalt

einen Faden aufzutrennen. Dazu ist ein Wurf auf Geschick + Handwerk (Schwierigkeit 7) oder Geschick + Fingerfertigkeit (Schwierigkeit 6) nötig.

**Schwefel** Auch Schwefel wird nicht leicht zu finden sein, schließlich, wird niemand dies mehr öffentlich anbieten. Zu groß ist die Gefahr als Ketzler oder Hexe verleumdet zu werden.

Wer über die richtigen Kontakte verfügt, was unwahrscheinlich ist, kann in erwerben, ansonsten muß er irgendwie beschafft werden.

Unter Umständen kann ein Silberschmied helfen oder ein anderer Arbeiter der Umgang mit dem Erz aus der Mine hat, wer sich jedoch nicht sorgsam danach erkundigt, kann sich sehr leicht in den Fängen der Inquisition wiederfinden.

**Sanduhr** Dies wird wiederum sehr einfach sein. Eine Sanduhr ist das am häufigsten benutzte Zeitmeßinstrument und wird, wenn auch teuer, überall zu erstehen sein, wenn man tagsüber einen Gefolgsmann damit beauftragen kann.

Doch auch ansonsten dürfte es nicht schwerfallen. Andere Kainiten könnten um eine solche Sanduhr gebeten werden und praktisch jeder gepflegte Haushalt höheren Standes besitzt mindestens eine.

## Epilog

### Blut ist tiefer als Wasser

#### Pflicht

Wenn man seine Pflicht erfüllt und die Materialien dem Tremere zukommen läßt, wird dieser sich dankbar zeigen und die Charaktere wissen, daß sie sich einen Gefallen bei ihm verdient haben. Alaches wird seine Rituale durchziehen, sein Kind vernichten und Surgoss mit dem Ritual belegen, so daß sie ihn nicht verleumden kann, bis es ihm gelungen ist, alle Beweise und auch Hinweise seiner Tat zu beseitigen.

Simon Alaches schuldet den Charakteren jeweils einen kleineren Gefallen. Sollte einer von ihnen ein Tremere sein, dürfte er um einen Zirkel der Mysterien aufsteigen, solange er noch ein Lehrling unterhalb des 6. Zirkels der Mysterien ist.

Dafür haben sie es sich jedoch bei der Toreador verscherzt, wenn sie erst davon erfährt, wofür die Dinge dienten, die sie sammelten. Und das wird sie! Die Toreador ist nicht dumm und wird die Beteiligung der Charaktere herausfinden, was diese ihren Zorn einbringen wird. Die Toreador wird sie bei Surgoss anschwärzen und sozial untragbar machen.

Die Charaktere werden sich damit abfinden müssen, daß ihr Status um 1 Punkt sinkt und sie nur noch dann zu kainitischen Veranstaltungen eingeladen werden, wenn sie mindestens über Status 3 verfügen. Denn Surgoss Einfluß

bei Severus ist erschreckend groß und kein Ritual hindert sie daran, die Charaktere zu verleumden.

#### Versagen

Die Charaktere könnten versagen, was ihnen kaum Nachteile einbringt, jedoch wird der Tremere sie als unfähig betrachten und jeder Tremere in der Gruppe kann seine nächste Beförderung dahinschwinden sehen.

Nur die Tremere der Gruppe erhalten klare Nachteile, denn sie werden von nun an als Versager gebrandmarkt werden und an Rang verlieren. Mindestens einen Zirkel der Mysterien.

#### Lug und Betrug

Ebenso könnten die Charaktere sich denken, daß Alaches ein falsches Spiel spielt und daß die Haarlocke kaum zu Bewunderungszwecken dient, dürfte bei einem Clan, der so berüchtigt ist wie dieser, klar sein.

Es ist also möglich sich mit Surgoss zusammenzutun und ihr alles zu berichten, was ihnen einen kleinen Gefallen der Toreador einbringen, sie jedoch bei Alaches in Ungnade stürzen wird.

Wenn sie Maria Surgoss einweihen wird diese sich dankbar zeigen und bei Severus ein gutes Wort einlegen, was den ersten Schritt zu einem Statusgewinn bedeuten kann. Außerdem haben sie sich einen kleineren Gefallen verdient.



Andererseits ist es nicht gut den Zorn eines Tremere auf sich gezogen zu haben. Und dieser wird sich rächen.

## Der Preis der Macht

Welche Lösung die Charaktere auch gewählt haben, mit den Folgen werden sie leben, bzw. Unleben müssen. Das ist das Los der Kainiten, ein Teil des Fluches, unter dem sie leiden.

Doch sie erhalten auch etwas positives. Erfahrungspunkte:

- † 1 für jedes Ingredienz, das sie finden
- † 2 für geschicktes Vorgehen bei der Suche
- † 2 für gutes Rollenspiel
- † X Meisterentscheid

Es liegt beim Meister, wie viele er vergibt, es sollten insgesamt jedoch nicht mehr als 15 sein.

## Steigern

Es kann am Ende dieses Abenteuers natürlich auch gesteigert werden, wenn auch nur begrenzt.

- † 1 gesellschaftliches Attribut um 1 Punkt
- † 2 Fähigkeiten um 1 Punkt
- † Menschlichkeit Willenskraft und Tugenden nach Ermessen des Meisters
- † Folgende Disziplinen können gelernt werden. Es kann maximal 1 dieser Disziplinen um 1 Punkt gesteigert werden:
  - ♣ Alaches (kleiner Gefallen): Auspex bis 2, Beherrschung bis 3, Seelenstärke bis 1 und Stärke bis 1
  - ♣ Alaches (kleiner Gefallen bei Tremere): Thaumaturgie bis 3 (Pfad des Blutes bis 3, Lockruf der Flammen bis 2) oder 2 Ritualstufen
  - ♣ Surgoss (kleiner Gefallen): Auspex bis 3, Geschwindigkeit bis 1, Präsenz bis 3 und Verdunkelung bis 2
  - ♣ Surgoss (großer Gefallen): Auspex bis 4, Präsenz bis 5 und Verdunkelung bis 3
  - ♣ Körperliche Disziplinen dürfen bei Anwendung gesteigert werden



# Vampire



## 3. Akt - Gute Leidenschaft

### Prolog

Erneut verstrich einige Zeit, seit ihr das letzte mal in die Handlungen der anderen Kainiten verwickelt worden wart, und eigentlich deutete nichts darauf hin, daß die Zeit des mit völliger Verborgenheit so teuer erkaufte Friedens endet.

Doch diesmal reißt euch kein Bote mit schriftlicher Nachricht aus eurer Lethargie, sondern die sanfte Stimme von Beatrice d'Ouvron, die unmittelbar vor eurer Zuflucht auftaucht und vor dem strömenden Regen nur den Schutz ihres völlig durchweich-

ten Umhanges besitzt. Und auch wenn sie nicht mehr friert, so tragen ihre Nervosität und ihre Unsicherheit dazu bei, daß sie fast einen durchfrorenen Eindruck macht, selbst wenn sie als Leiche derartige Probleme längst nicht mehr hat.

Verwaschene Spuren einiger blutiger Tränen sind die einzige Farbe in ihrem kalkweißen Gesicht und ihre Lippen beben vor Angst, als sie euch erblickt.

### Edictum

#### Was geschehen soll

Wieder ungefähr 4 Monate nach dem dritten Akt, im April des Jahres 1261, wird die jüngste Kainitin in Prag, Beatrice d'Ouvron, die Charaktere um Hilfe zu ersuchen, ihr bei ihrer Hoffnungslosen Liebe zu helfen.

Es liegt nun in der Hand der Charaktere, wie sie sich entscheiden, und diese Entscheidung kann Folgen für das Mädchen, ihre Erzeugerin und natürlich ihren eigenen gesellschaftlichen Status in der Gesellschaft der Kainiten haben. Denn die junge Vampirin hat sich ausgerechnet in ein Mitglied der Inquisition verliebt.

#### Das Treffen

Die junge Toreador scheint äußerst schüchtern und in ihren Zügen zeigt sich deutlich ihre Angst. Dabei scheint ihre Angst vor den Häschern der Inquisition nur noch hinter der vor den Charakteren zurückzustehen, immerhin ist sie ein junges Kühn, seit Monaten von ihrer Erzeugerin schikaniert und mit sämtlichen Regeln der Etikette geplagt. Und ihre Angst vor Monstern, die sich vom Blut lebender Wesen ernähren, ja auch wenn sie selbst ein solches Monster ist, ist groß.

Sie wird, trotz des strömenden Regens, erst dann die Zuflucht des charismatischsten Charakters betreten, wenn sie hereingebeten wird. Sie mußte bei Maria Surgoss auf die harte Tour lernen, wie man sich höflich und damenhaft verhält. Und sie lernte auch, welche Strafen es nach sich ziehen kann, es einem Untoten gegenüber an der gebotenen Höflichkeit mangeln zu lassen. Dies gepaart mit ihrer Unsicherheit läßt sie bedauernswert wirken, als versuche sie verzweifelt, eine Rolle auszufüllen, in die sie gezwungen wurde, ohne zu wissen, wie sie das vollbringen soll.

Ihre Stimme ist äußerst leise, wenn auch wunderschön und sicherlich könnte sie eine ausgezeichnete Sängerin werden, solange sie nur ihre Schüchternheit ablegen könnte.

*„Ich bitte Euch, verzeiht mein Eindringen in Eure Zuflucht und Euer Leben... oh, ich meine... Verzeihung!“*

*Bitte, schickt mich nicht gleich wieder fort, ich weiß nicht, an wen ich mich sonst wenden könnte. Und meine Erzeugerin darf nicht erfahren, daß ich allein fortgegangen bin.“*

#### Das Kind

Sind die Charaktere nicht absolut herzlos und sollten sie das Mädchen nicht sofort wegschicken, wird sie ihnen dann dankbar ihre Bitte vortragen.

Beatrice, die vor gerade 10 Monaten den Kuß empfing, hat sich bis auf den heutigen Tag noch nicht an ihr Unleben gewöhnen können. Daran ist ihre Erzeugerin und strenge Lehrerin nicht unschuldig, die das Kind Nacht um Nacht alle möglichen Regeln der Sittlichkeit rezitieren läßt. Dennoch versucht sie es Surgoss recht zu machen, was nicht verwundert, bedenkt man die emotionale Abhängigkeit, die das Kind besitzt.

Nun jedoch hat sie ein Problem, von dem ihre Erzeugerin nichts erfahren darf. Sie würde bestraft werden und schlimmer noch, ihr Liebster, ein junger Schreiber, der sich im Dienste der Inquisition befindet und von dem sie nur seinen kirchlichen Namen, Bruder Markus, kennt, würde wohl ebenfalls ein schreckliches Schicksal ereilen.

Beatrice entdeckte bei einer ihrer seltenen Gelegenheiten, die Zuflucht Surgoss zu verlassen, damit sie das Jagen lerne, einen jungen Mönch. Auch wenn sie sein Gesicht nur kurz sah, begegneten ihr seine Augen und zumindest sie verfiel in augenblicklicher verzehrender Liebe zu ihm.



Sie glaubt ähnliches auch in seinen Augen gesehen zu haben, kann dies jedoch nicht mit Sicherheit sagen.

Nun bittet die junge Toreador, ihr zu helfen. Sie weiß, daß sie den Sterblichen eigentlich nie wiedersehen sollte, erst recht, da er der Inquisition angehört, doch ihre Liebe zehrt sie auf. Sie würde den jungen Mann so gerne wenigstens noch ein einziges Mal sehen. Vielleicht sich mit ihm unterhalten. Einige wenige Worte nur.

Sie schrieb einige Zeilen und bittet nun die Charaktere sie dem jungen Mönch zukommen zu lassen.

### Wenn Herzen sprechen

Die Charaktere können das natürlich ablehnen und die junge Toreador zu ihrer Erzeugerin zurückschaffen, die ihnen dankbar sein wird, daß sie das Kind vor sich selbst gerettet haben und Beatrice streng bestrafen wird. Davon geht dieser Akt jedoch nicht aus.

Viel mehr könnten die Charaktere versuchen, dem Mädchen das auszureden, was sie als vergeblich herausstellen wird. Vielmehr, wenn sich die Charaktere zu ablehnend zeigen, wird sie wieder gehen, nur um ihren Liebesbrief selbst auf anderen, sehr direkten Wegen ihrem Herzallerliebsten zukommen zu lassen. Sie wird dabei zwar nicht so töricht vorgehen, daß sie sich verraten wird oder gar die Existenz der Kainiten, doch der Mönch würde bestraft werden und man würde nach dem Maid suchen, daß von bösen Geistern verblendet wurde und einen Diener Gottes auf die falschen Wege lenken will.

Um Schadensbegrenzung betreiben zu können, sollten die Charaktere also annehmen und dem Mädchen versichern, sie würden eine Begegnung arrangieren.

### Der Brief

Das Mädchen überreicht den Charakteren den Brief, den sie schrieb, bittet sie noch, nach der Übergabe auf ein Antwortschreiben des jungen Mönches zu warten, und wird dann wieder eilig zu ihrer Erzeugerin zurückkehren, die nicht merken darf, daß sie unerlaubt die Zuflucht verlassen hat.

**Inhalt** Dies ist der Inhalt des Briefes, falls die Charaktere so indezent sein wollen, und ihn lesen:

*Geliebter,*

*Verzeiht diese Zeilen, die ich Euch schreibe, auch wenn Ihr mich wohl kaum kennen könnt. Doch ich kann meine Gefühle nicht zurückhalten, so droht doch mein Herz zu zerspringen. Ich bin gefangen in Liebe nach Euch und verzehre mich.*

*Ich bin nicht mehr als ein armes Weib, kaum der Kindheit entsprungen, und doch ließ mich der Herr schon jetzt sein größtes Geschenk an den Menschen erleben. Meine Liebe, die Euch allein gilt.*

*Ich weiß um Euer Gelübde und glaubt mir, nichts liegt mir ferner, Euch versuchen zu wollen. Doch erlaubt mir diese Torheit und stimmt einem Treffen mit mir zu, damit ich wenigstens eine Begegnung mit Euch habe, an die ich mich voller Liebe erinnern kann, wenn wir uns wieder scheiden. Denn mehr wird weder mir noch Euch je gestattet sein.*

*Wenn ihr mir dieses Glück gestatten wollt, dann laßt mich Eure Entscheidung wissen. Übergibt Eure Nachricht jenen, die Euch*

*diesen Brief zukommen ließen. Es sind vertrauensvolle Hände und er wird mich mit Sicherheit erreichen.*

*In EWIGER Liebe, die einzig Eure  
Beatrice d'Ouvron*

**Das Siegel** Diese Zeilen sind auf einem äußerst teurem Papier geschrieben, die Tinte von nicht geringerer Güte und der Brief ist mit Siegelwachs verschlossen.

Wenn die Charaktere jedoch nicht aufpassen und den Brief ohne kurze Betrachtung weitergeben, könnte es zu Komplikationen kommen. Denn ihrer Hast hat Beatrice den einzig schnell erreichbaren Siegelstempel benutzt, der verfügbar war. Jener, den Maria Surgoss benutzte, als sie noch persönliche Mäzene war. Dieses Siegel ist in Prag nicht unbekannt und auch wenn Surgoss selbst seit Jahrzehnten nicht mehr in Erscheinung trat, so wird sie doch mit dem Siegel in Verbindung gebracht werden.

Sollte der Brief also einfach so dem Mönch übergeben werden, wird Surgoss von Beatrice Handeln und der Beteiligung der Charaktere erfahren.

### Botengänge

Die erste Bitte Beatrice an die Charaktere war es, ihrem Geliebten den Brief zu überbringen und dann auf ein Antwortschreiben zu warten.

Für Vampire bedeutet das, in die Höhle des Löwen vorzudringen, um sich vielleicht einen Gefallen zu verdienen. Doch Beatrice ist bisher weder einflußreich noch anderweitig wichtig, als daß ein Gefallen von ihr besonders gewichtig wäre. Aber vielleicht sind sie tief in ihrem toten Inneren noch menschlich genug, eine solche Bitter dennoch zu erfüllen. Vielleicht aber sind sie so berechnend, daß sie mit der Einlösung ihres Gefallens warten wollen, bis aus Beatrice eine etwas einflußreichere Kainitin geworden ist.

Aber dennoch sollten sie auch nicht vergessen, daß das was sie aufs sich nehmen werden, nicht ungefährlich ist und sie direkt auf heiligen Boden führen wird, in die Nähe von etlichen Menschen, die durchaus von Wahrem Glauben durchdrungen sein könnten.

### Orte des Geschehens

Nun, zuallererst muß man herausfinden, wo der Angebetete aufzufinden ist, denn die verfügbaren Informationen sind spärlich: Bruder Markus im Dienste der Inquisition als Schreiber. Aber man kann damit arbeiten.

**Unterkunft** Wenn man sich etwas erkundigt, am einfachsten mittels sterblicher Diener während des Tages, wird jeder einem freundlich, wenn auch eingeschüchtert mitteilen, daß jeder Inquisitor und sein Gefolge in den Zellen der Mönche untergebracht sind, die der Kirche angehören.

Die genaue Unterkunft eines jungen Mannes namens Bruder Markus kann jedoch niemand der einfachen Bevölkerung Prags benennen.



**Das Kirchenhaus** Die Mönchsunterkünfte liegen im sogenannten Kirchenhaus, das zwischen Friedhof und Kirche erbaut wurde und selbstverständlich nur durch eine einzige Pforte betreten werden kann, die tagsüber von dem Mönch Pfortner bewacht und des Nachts abgeschlossen ist.

Das Haus selbst ist einstöckig, besitzt jedoch einige Kellerräume, die als Lagerort für Wein und Speisen dienen. Es dürfte nicht schwer sein, dort einzubrechen, auch wenn es durchaus einiges an Mut erfordert, als Untoter in die Hallen der Inquisition einzubrechen.

**Die Kirche** Wie jeder Mönch wird auch Bruder Markus seine regelmäßigen Gebete abhalten und die Messen besuchen. Und in Anbetracht seiner Arbeit wird er dies sowohl sehr früh morgens als auch sehr spät am Abend tun. Die Charaktere könnten also dort auf ihn treffen, doch wird er während seines Gebetes von Wahrem Glauben erfüllt sein, und sie wahrscheinlich als Monster erkennen, wenn sie ihn zu unvermittelt stören.

### **Boten**

Nun gilt es noch, den Brief heil zu überbringen und vielleicht sogar noch eine Antwort mit zurückzunehmen. Dafür gibt es die verschiedensten Möglichkeiten:

**Sterbliche** Der einfachste Weg ist der des sterblichen Boten, falls einer der Charaktere einen Gefolgsmann haben sollte. Dieser kann des Tages zum Kirchenhaus treten, öffentlich nach Bruder Markus fragen und ihm den Brief überreichen. Ebenso problemlos wird er die Antwort erhalten und zurückkehren können, nur um seinem Herrn dies bei Sonnenuntergang zu berichten.

**Selbst ist der Vampir** Natürlich können die Charaktere auch selbst die Botschaft überbringen, was jedoch etwas schwieriger zu bewerkstelligen sein dürfte.

### **Durch die Katakomben**

Legen die Kainiten selbst Hand an, werden sie des Nachts in das Kirchenhaus kommen müssen, was sich als deutlich komplizierter erweist. Der einfachste Weg dorthin dürfte der durch die Katakomben Prags sein. Dafür jedoch muß man mit Bernhard auf gutem Fuß stehen.

Sollten die Charaktere in einem vorigen Abenteuer den Zorn des Nosferatu auf sich geladen haben, wird dieser sich natürlich nicht weigern, ihnen den Zugang zu den Katakomben zu weisen, er wird ihnen lediglich mitteilen, daß sie dort unten ihren Weg selbst finden müssen, und sie in der Falle haben.

**Dem Weg folgen** Ist Bernhard jedoch nicht erzürnt, wird er sie zu einem alten Brunnen in der Schlucht geleiten, der hinabgestiegen werden muß – Körperkraft + Sportlichkeit (Schwierigkeit 7) – was wegen des glitschigen Seils in einer unsanften Landung im Schlamm enden kann.

Bernhard selbst wird nicht mit ihnen kommen, schließlich dürfen sie sich schon glücklich schätzen, daß er ihnen den Weg gewiesen hat. Dafür jedoch drückt er ihnen eine grob gekritzelte Skizze der Katakomben in die Hand und zeigt ihnen, wo sie in den Keller des Kirchenhauses eindringen können.

Die Karte ist so schrecklich gezeichnet, daß man schon gutes Licht oder Auspex bzw. Gestaltwandel 1 besitzen muß, um sie bei dem schummrigen Licht überhaupt entziffern zu können.

**Irrungen** Sollten die Charaktere keine Karte besitzen, oder sie wegen Lichtmangels nicht entziffern können, werden sie sich in den Katakomben verirren, sollten sie sich den Weg nicht genau einprägen – Geistesschärfe + Szenekenntnis (Schwierigkeit 9). Gelingt dies nicht, werden sie plötzlich irgendwo sein, nur nicht da wo sie glauben, daß sie sein sollten.

Dennoch kann der Ausgang leicht gefunden werden. Denn das Gebet der Mönche, ist immer spät abends und früh morgens einmal zu hören. Um sich danach zu orientieren muß man ein ziemlich gutes Gehör haben – Wahrnehmung + Aufmerksamkeit (Schwierigkeit 8). Der Rückweg zum Brunnen ist schwerer zu finden – Geistesschärfe + Szenekenntnis (Schwierigkeit 9, 7 wenn der Weg eingepreßt wurde).

**Ratten** Die Charaktere werden bei ihrer Wanderung unweigerlich auf das Ergebnis der Brutteiche Bernhards stoßen. Ratten die bis zu den Knien reichen und abartig stinken.

Nur wenn Bernhard freundlich gestimmt ist, werden die Ratten sich zurückziehen.

Ansonsten jedoch steht dem Klüngel eine ziemlich unangenehme Wanderung durch die Katakomben bevor, denn auch wenn Bernhard es nicht darauf anlegt die Kainiten zu töten, so denkt er, daß sie ein paar Wunden und Abschürfungen verdient haben. Immer wieder wird ein Rudel Ghul-Ratten auftauchen, die Charaktere überrennen, ihnen ein paar Verletzungen zufügen und dann verschwinden. Dies endet erst, wenn die Kleidung der Charaktere völlig zerfetzt ist und sie alle wenigstens verwundet sind.

Die Werte der Ratten sind auf Seite 22 unter *Dramatis Personae* zu finden.

**Über die Dächer** Genießen die Charaktere nicht die Gunst des Nosferatu können sie den Weg über die Dächer wagen, anstatt sich durch die Kanalisation zu tasten. Doch auch hier werden sich ihnen so einige Probleme offenbaren. Sogar gefährlichere Probleme, als die Kanalisation sie bereithält.

Das Schlafquartier ist von sterblichen Kirchendienern bewacht und auch wenn deren Glauben an Gott nicht gefestigt genug ist, um sie zu einer Gefahr zu machen, so könnten sie die Vampire doch entdecken. Und der daraus resultierende Alarm könnte verheerend enden.

Wenn die Vampire sorgsam sind, können sie einige Dachschindeln lösen und dabei unbemerkt bleiben, was einen Wurf auf Geschick + Heimlichkeit (Schwierigkeit 7) nötig macht. Ist dies gelungen können sie in den Dachstuhl



klettern und von dort über die Treppe nach unten zu den Zellen.

Die Werte der Kirchenwachen sind auf Seite 22 unter *Dramatis Personae* zu finden.

## Zellen

Sind die Charaktere erst in das Kirchenhaus vorgedrungen werden sie möglichst geräuschlos in das Erdgeschoß kommen müssen, ohne jemanden zu wecken – Geschick + Heimlichkeit (Schwierigkeit 6).

Oben angekommen stehen sie nun natürlich vor dem Problem, daß sie nicht wissen, in welcher Zelle genau Bruder Markus schläft. Es läßt sich zwar auf sechs Türen einschränken, da alle anderen mit Namen versehen sind und nur die Inquisitoren in den Gästezellen schlafen werden. Doch ab da gilt es ausprobieren, was natürlich problematisch ist, da sie selbst Bruder Markus nie gesehen haben. Sie wissen lediglich, daß es sich um einen jungen Mönch handelt, wohl um die 14 bis 16 Jahre, da es sich ja um einen Schreiber handelt.

- † Zelle 1: Der persönliche Gehilfe des Großinquisitors, der zur Zeit in Prag seine Urteile fällt. Dieser ältere Mönch schläft, dennoch sollte man sehr leise wieder gehen, um ihn nicht zu wecken – Geschick + Heimlichkeit (Schwierigkeit 7).
- † Zelle 2: Das ist die Zelle des Angebeteten. Eine junger Mönch, die Schreiberutensilien ruhen sorgsam eingepackt auf einer Kiste und er selbst schläft den tiefen Schlaf des geplagten Schülers.
- † Zelle 3: Ein Mönch, der nicht zur Inquisition gehört, und sich auf einer Pilgerreise nach Jerusalem befindet. Der Pilgerstab und das Schnarchen machen eine Identifizierung leicht.
- † Zelle 4: Der Raum eines Inquisitors und Schreibers. Dies ist der Meister des Jungen. Auch er ist fast 45 Jahre alt und sein langer Bart sollte Irrungen vermeiden lassen.
- † Zelle 5: Diese Zelle steht leer.
- † Zelle 6: Hier wohnt zur Zeit ebenfalls ein Mitglied der Inquisition. Ein junger Mann, der auf dem Weg zum Amt des Inquisitors ist. Unter diesem verbirgt sich jedoch ein Scharlatanerist, der versucht der Inquisition zu entkommen, indem er ihr beitrifft.

Er jedoch kann eine ernste Gefahr für die Kainiten sein. Er wirkte ein äußerst schwaches Ritual, daß ihn weckt, wenn jemand seine Zelle betritt und er kann Kainiten erkennen. Wenn die Charaktere seine Zelle betreten, wird er erwachen und glauben, sie wollten sich an ihm laben. Er wird also vor lauter Angst um Hilfe schreien, wenn die Charaktere nicht schnell eingreifen. Können sie ihn am Schreien hindern, wird er ihnen versprechen, niemandem von ihrer Anwesenheit zu berichten, wenn sie ihn leben lassen und nicht verraten. Dieses versprechen wird er tatsächlich halten, da er durch den Verrat nichts gewinnen, aber sehr viel verlieren kann.

## Nachricht

Haben die Charaktere die richtige Zelle gefunden, werden Sie ein Antwortschreiben erhalte, daß sie der Verfasserin dieser wohlmeinenden Zeilen überbringen sollen. Denn selbstverständlich würde er mit Freude dieses Wesen mit so erfülltem Herz antreffen, doch wird er es nur einmal wagen.

**Inhalt** Sollten die Charaktere auch diesen Brief lesen wollen (sie sollten sich wahrlich schämen) ist er hier niedergeschrieben:

*Junge Maid,*

*Diese Zeilen schreibe ich Euch, dankend jenen, die ihr mir angedeihen liebet. Ich mag mich täuschen, doch glaube ich in Euren Worten jene junge Dame wiederzuerkennen, die mir nahe des Kirchplatzes ins Auge fiel. Ich erinnere mich an langes, dunkles Haar, eine Haut so glatt und hell wie Elfenbein und Augen, erfüllt von Feuer und Anmut.*

*Auch mich verzehrt das Verlangen nach einem Treffen mit Euch, doch kann ich mir kaum vorstellen, wie das möglich sein sollte. Ich werde schon bald, wenn meine Ausbildung erst abgeschlossen ist, meine Gelübte ablegen, und mir ist es strengstens untersagt, ohne Begleitung die Mauern dieses Gotteshauses zu verlassen.*

*Dennoch hoffe ich, daß wir uns in unbeobachteter Stunde einmal treffen können, auf daß wir unserer törichtchen Liebe zollen können, was unsere Herzen uns abverlangen. Doch nichts läge mir ferner, als euch in Sorge und Ungemach zu stürzen, darum verneint diese Bitte, wenn ihr das Wagnis für zu groß erachtet.*

*Doch seid Euch für immer meine Verehrung eingedenk.*

*Bruder Markus Nathan Abrippa.*

## Junge Liebe

Haben die Charaktere diesen Brief erhalten ist es nicht schwer, wieder zurückzukehren, es sei denn natürlich, sie haben auf dem Hinweg bereits zuviel Aufmerksamkeit erregt. Wenn sie natürlich nicht selbst zum Angebeteten gingen, so wird der geschickte Gefolgsmann ihnen diesen geben. Nun muß er jedoch Beatrice d'Ouvron übergeben werden, was die Charaktere vor eine entscheidende Wahl stellt.

## Ohne Liebe

Sie können ihr den Brief vorenthalten und ihr sagen, ihre Liebe würde nicht erwidert. Das wird Beatrice zwar in Tränen ausbrechen lassen und sie in große Trauer stürzen, doch alles wäre gerettet. Sie wäre den Charakteren dankbar, würde sich in den schweren Zeiten wieder völlig auf ihre Erzeugerin verlassen und somit etwas Frieden haben. Das ganze Geschehen hätte wohl keinerlei negatives Nachspiel.

Die junge Kainitin wird die Charaktere sogar als sehr freundlich in Erinnerung behalten, schließlich taten sie, um was sie bat, können sie doch nichts dagegen tun, daß ihre Liebe nicht erwidert wurde.



### Guter Rat

Sie könnten zwar den Brief an Beatrice übergeben, jedoch dabei sogleich versuchen, ihr dieses Treffen auszureden. Gehen sie dabei geschickt vor, wird sie zwar äußerst traurig sein, jedoch vernünftig bleiben und den Sterblichen weder treffen noch weiter kontaktieren.

Die Folgen wären die gleichen wie bei „Ohne Liebe“.

### Schlechter Rat

Sind sie jedoch nicht überzeugend, wird die junge Kainitin das Treffen irgendwie selbst arrangieren und dabei der Inquisition in die Hände laufen. Sie wird dabei zwar nicht den Endgültigen Tod finden doch das Nachspiel wird weder für sie noch für die Charaktere besonders erbaulich sein.

### Gute Tat

Natürlich können die Charaktere auch einfach ihrer Bitte nachkommen, und das Treffen arrangieren. Doch ist gerade dabei äußerste Vorsicht geboten und das sollte den Charakteren auch deutlich gemacht werden. Denn die Inquisition ist ein gefährlicher Gegner.

### Das Überreichen der Antwort

Folgen die Charaktere der Guten Tat und organisieren sie das Treffen, ist auch das nicht kinderleicht. Schwierig ist es natürlich, Beatrice zu informieren, da diese, gut verborgen, in Surgoss Zuflucht wohnt und selbige nicht von solcherlei Plänen begeistert sein wird.

**Offiziell** Die Charaktere könnten Surgoss eine Aufwartung machen, was mit Schmeichelei oder gesellschaftli-

cher Kompetenz einfach zu erledigen sein müßte. Sie werden auch Beatrice antreffen und können ihr den Brief zu stecken. Sich mit ihr offen zu unterhalten sollte schwierig sein, aber man könnte sie zu einem späteren treffen bitten.

**Sormell** Man kann natürlich auch, wenn man wichtig genug ist, ein Treffen mit Beatrice fordern, sollte dabei jedoch mindestens Status 3 besitzen. Außerdem sollte der Grund wichtig sein, damit Surgoss dies überhaupt gestattet.

**Heimlich** Es ist fast unmöglich, ungebeten Surgoss Zuflucht zu betreten und noch dazu ebenso ungesehen mit der jungen Beatrice wieder daraus zu entkommen. Aber wenn die Spieler einfallsreich sind...

### Das Stillschicken

Das Treffen wird schwer zu organisieren sein, doch haben die Spieler viel Freiheit. Nun können sie wahrscheinlich den Jungen Mönch und Beatrice leichter benachrichtigen und beide werden tun, was die Charaktere vorschlagen.

Die beiden werden sich während des Treffens erst richtig ineinander verlieben und während der Mönch sich entschließt, sein Gelübde nicht abzulegen, sondern statt dessen eine Schreibstube zu eröffnen und Beatrice zum Weibe zu nehmen, wird diese die Charaktere fragen, was man tun, muß um die Erlaubnis zu erhalten, ihn zu einem Kainiten zu machen.

Jetzt wären die Charaktere angeraten dem ein Ende zu setzen. Severus wird so etwas niemals erlauben, ebenso wenig wie Surgoss. Diese Liebe wird und muß unglücklich enden. Und leider sind die Charaktere die Boten dieser schlechten Nachricht.

### Epilog

### Blut ist tiefer als Wasser

### Pflicht

Haben die Charaktere dieses irrsinnige Unternehmen abgelehnt und sofort Surgoss über das Handeln ihres Kindes eingeweiht, wird diese Beatrice hart bestrafen, indem sie sie nächtelang einsperrt und ihr über mehrere Wochen hinweg nur wenige Tropfen Blut pro Nacht zukommen läßt. Gerade genug, daß sie nicht in die Starre fällt und sich mehrmals der Hungerraserei hingeben muß. So soll die junge Toreador lernen, daß sie ein Monster ist, daß sich einem Sterblichen keinesfalls in solcher Weise nähern sollte und daß in ihr keine Liebe mehr existiert.

Den Charakteren gegenüber wird Beatrice erkalten und sie noch weit mehr fürchten, als sie dies schon zuvor tat. Doch tief in ihr beginnt auch ein gewaltiger Haß auf die Charaktere zu keimen und über die nächsten Jahrhunderte hinweg zu wachsen. Doch dies werden die Charaktere wohl

erst viel, viel später erkennen. Und dann wird sich zeigen, daß nichts ungesühnt bleibt, in dieser Welt der Dunkelheit.

Die Charaktere haben sich bei Surgoss einen kleineren Gefallen verdient und haben in ihren Augen an Respektabilität gewonnen.

### Versagen

Wenn Beatrice alles in die eigenen zarten Hände nimmt, wird sie unweigerlich der Inquisition in die Hände fallen und die Charaktere haben versagt. Es wird sowohl Surgoss als auch Severus praktisch ihren ganzen verbleibenden Einfluß in der Welt der Sterblichen und vor allem der Kirche kosten, um das Kind zu retten und den angerichteten Schaden mehr oder weniger wieder gutzumachen.

Sowohl Beatrice als auch die Charaktere werden bestraft werden. Beatrice, wie es schon bei ‚Pflicht‘ beschrieben wurde, nur noch etwas länger, die Charaktere, indem man ihnen für 1 Monat jeden ersten Tag in der Woche die linke



Hand abschlägt und sie verpflichtet alle ihre Kontakte zu Sterblichen und auch ihren Dienern abzurechnen.

Der Status der Charaktere wird zudem noch um einen Punkt sinken.

## Sug und Betrug

Gelingt das ganze Unternehmen und können die Charaktere all diese Narreteien der Liebe noch rechtzeitig aufhalten, ehe Beatrice und der Mönch sich zu nahe kommen und die junge Toreador gar etwas törichtes ausspricht oder der Mensch zu genau beobachtet, haben sie Beatrice Dankbarkeit und sogar die des jungen Mönches, der mit viel Hingabe zu einem Kontakt ausgebaut werden könnte.

Beatrice selbst wird sich den Charakteren verpflichtet fühlen und ihnen immer wieder versichern, daß sie diese Schuld eines Nachts zurückzahlen wird. Einen großen Gefallen haben sie sich von ihr verdient, doch leider gibt es praktisch nichts, wie Beatrice den Charakteren diesen in naher Zukunft zurückzahlen kann.

## Der Preis der Nacht

Welche Lösung die Charaktere auch gewählt haben, mit den Folgen werden sie leben, bzw. unleben müssen. Das ist das Los der Kainiten, ein Teil des Fluches, unter dem sie leiden.

Doch sie erhalten auch etwas positives. Erfahrungspunkte:

† 4 für das Überbringen des Briefes

† 3 für das Überbringen der Antwort

† 4 für ein originelles Einrichten des Treffens

† 3 für gutes Rollenspiel

† X Meisterentscheid

Es liegt beim Meister, wie viele er vergibt, es sollten insgesamt jedoch nicht mehr als 15 sein.

## Steigern

Es kann am Ende dieses Abenteuers natürlich auch gesteigert werden, wenn auch nur begrenzt.

† 1 Attribut um 1 Punkt

† 2 Fähigkeiten um 1 Punkt

† Menschlichkeit Willenskraft und Tugenden nach Ermessen des Meisters

† Folgende Disziplinen können gelernt werden.

Es kann maximal 1 dieser Disziplinen um 1 Punkt gesteigert werden:

† Surgoss (kleiner Gefallen): Auspex bis 3, Geschwindigkeit bis 1, Präsenz bis 3 und Verdunkelung bis 2

† Surgoss (großer Gefallen): Auspex bis 4, Präsenz bis 5 und Verdunkelung bis 3

† Beatrice kann keine Disziplin lehren, so gut versteht sie die Kräfte des Blutes noch nicht

† Körperliche Disziplinen dürfen bei Anwendung gesteigert werden

## Dramatis Personae

### Ghulratten

Diese großen, gehulnten Tiere greifen als Gruppe von 5 bis 10 Tieren an, sind jedoch nur aggressiv, wenn Bernhard feindlich gesonnen ist. Sie werden sich zurückziehen, sobald die Charaktere alle zumindest verwundet sind.

Körperkraft	●●○○○	Wahrnehmung	●●●○○
Geschick	●●●○○	Intelligenz	●○○○○
Widerstandsfähigkeit	●○○○○	Geistesschärfe	●●●●●
Aufmerksamkeit	●●○○○	Heimlichkeit	●●●○○
Ausweichen	●●●○○		
Handgemenge	●●○○○		
Willenskraft	●●○○○ ○○○○○		
Gesundheit	OK -1 -5 Außer Gefecht		

### Disziplinen

Stärke	●○○○○								
Waffen		Schaden	RW	SF	M	V	Rüstung		
Biß		KK (T)					Nahkampf: 0	Schlag: 0	Schußwaffen: 0

### Kirchenwache

Normale, gut ausgebildete Wachleute, die im Umgang mit dem Schwert geschult sind, jedoch auch mit Pfeil und Bogen umzugehen verstehen.

Körperkraft	●●○○○	Charisma	●●○○○	Wahrnehmung	●●●○○				
Geschick	●●●○○	Manipulation	●●○○○	Intelligenz	●○○○○				
Widerstandsfähigkeit	●○○○○	Erscheinungsbild	●●○○○	Geistesschärfe	●●●○○				
Aufmerksamkeit	●●○○○	Nahkampf	●●●○○	Gesetzeskenntnis	●●○○○				
Ausweichen	●●●○○	Projekttilwaffen	●●○○○	Nachforschungen	●●○○○				
Einschüchtern	●●○○○								
Handgemenge	●●●○○								
Willenskraft	●●●●○ ○○○○○			Alter	31				
Waffen		Schaden	RW	SF	M	V	Rüstung		
Schwert		KK +3 (T)					Ringpanzer	Schlag: 2	Nahkampf: 3
Kurzbogen		2 (T)	60	1		M	Schußwaffen: 2	Behinderung: 1	



# Vampire



## 4. Akt - Das Bild

### Prolog

Wie sooft in den letzten Jahren, vergeht die Zeit der Untätigkeit nur langsam, die sich nur insoweit von der Starre unterscheidet, daß ihr euch des Nachts in euren Zufluchten bewegt, stets in Sorge, nun doch noch von der Inquisition entdeckt zu werden. Das Chaos auf den Straßen hat sich nicht, wie erwartet allmählich gelindert, wenn man geduldig abwartet, sondern sich immer weiter verschlimmert. Inzwischen haben selbst einzelne Bewohner der Stadt aufgehört, sich des nachts in ihren Hütten und Häusern vor den Monstern, die durch die Gassen wandeln, zu fürchten. Beängstigend klingen die wütenden Rufe nach Vergeltung und Rache.

Die Feuer der Scheiterhaufen, wo Hexen, Magier, Vampire und auch arme Sterbliche, die zuviel von den Dingen wußten, die sie nach Ansicht der Kirche und der anderen Menschen, besser nicht hätten wissen sollen, verbrannten, brennen noch immer. Die Flammen verzehren jeden, der auch nur andeutungsweise einen Hinweis auf eine Verbindung zu etwas Übernatürlichem besitzt und gerade die Kainiten sehen mit Schrecken, wie das Feuer den endgültigen Tod in ihre Reihen bringt.

In Prag gibt es inzwischen kaum noch Ghule. Jene, die nicht der Inquisition oder dem Wüten der Bevölkerung zum Opfer fielen, wurden von ihren untoten Herren zurückgelassen, zu groß war die Gefahr einer Entdeckung. Ihre Raserei und die Sucht nach dem Blut der Kainiten trieb die so alleingelassenen Ghule nur noch schneller in den Tod durch geheiligte Hand, doch dafür konnten sie wenigstens ihre Herren nicht länger gefährden.

Darum wundert euch die Botschaft, die ihr eines Abends plötzlich in eurer Zuflucht vorfindet um so mehr. Wer kann sie hierhergebracht haben? Andere Kainiten wagen sich schon lange

nicht mehr auf die Straße, jeder Gefolgsmann, der um die Zufluchten der Untoten wußte, ist längst seiner Erinnerung beraubt oder getötet worden, meist beides.

Doch die Bedeutung dieser wenigen, krakeligen Zeilen sind um so wundersamer:

*Seid begrüßt,*

*Ich, schreibe diese Zeilen, da ich dringend eurer Hilfe bedarf. Es eilt und ich kann nicht selbst tun, was nötig ist, um zu verbindern, daß die Sterblichen womöglich von unserer Existenz erfahren.*

*Ich habe einst, vor über 70 Jahren, ein Bild gemalt. Es war ein Füller meiner damaligen Wut und Hoffnungslosigkeit. Keines der Bilder, die man Außenstehenden offenbaren darf, ohne daß sie erkennen können, was jenseits des Schleiers der nacht verborgen unter ihnen wandelt.*

*Es war ein Abbild von meiner selbst, vor und nach der Verwandlung, die der Fluch Kains mir angedeihen ließ. Ich habe damals weder meine Häßlichkeit noch die eindeutig kainitischen Züge, welche der Kuß in mir hervorbrachte, auf diesem Bild verborgen. Am schlimmsten jedoch ist, daß die Farbe, die ich benutzte, um das Blut auf diesem Bild festzuballen, tatsächlich mein eigenes untotes Blut war.*

*Nun war dieses Bild verschwunden, als ich heute Abend aus meinem Schlaf erwachte. Und die Zeit drängt. Wer auch immer dieses Bild nahm wußte nicht nur um die Lage eines meiner Verstecke, er konnte sogar eindringen, ohne dabei der Vernichtung oder wenigstens der Starre anheimzufallen. Und das ist angesichts der Sicherheitsvorkehrungen, welche ich in meinen Zufluchten treffe, durchaus etwas äußerst Ungewöhnliches*

*Eilt in die Schlucht, dort wo der zerfallene Brunnen steht und steigt binab. Ich werde euch erwarten.*

*B*

### Ediktum

#### Was geschehen soll

Dieser Akt, der im Juni des Jahres 1262, etwas über ein Jahr nach dem vierten Akt, handelt kann auf zwei Arten vollzogen werden.

Entweder die Charaktere stehen gut mit Bernhard, dann benötigt er tatsächlich ihre Hilfe beim Wiedererlangen des Bildes, da er sich nicht aus seiner Zuflucht wagt. Haben die Charaktere jedoch im Zweiten Akt „Der Henker“ ihn beschuldigt, der Mörder zu sein, ist dies alles eine Finte, um die Charaktere in Ungemach, ja echte Gefahr zu bringen.

Ist Bernhards Sorge echt, so müssen die Charaktere den wahren Dieb des Bildnisses finden. Haben sie sich jedoch

Bernhards Zorn zugezogen, wird er die Vampire demütigen und ihnen einen Bruch der Maskerade anhängen, auf daß sie bestraft werden, für ihr Handeln.

#### Ein Blick hinter die Kulissen

Hier nun die beiden Möglichkeiten, worin dieser Akt seinen Ursprung hat. Spricht Bernhard die Wahrheit und benötigt er tatsächlich die Hilfe der Charaktere? Oder ist alles Lüge und er tut dies nur, um ihnen zu schaden.



## Wahrheit

Das Bild, daß der Nosferatu in einem seiner unzähligen Verstecke aufbewahrte, ist verschwunden. Der Dieb, ein ehemaliger Ghul Severus, der verstoßen wurde, versucht so, seine Sucht nach Vitæ zu befriedigen, indem er einen Kainiten erpreßt. Natürlich hat Severus ihm den größten Teil seiner Erinnerung genommen, doch es gelang nicht vollständig und als die Gier nach Vitæ den Ghul fast in den Wahnsinn trieb, kam ein Teil der Erinnerung zurück. Darunter auch die Namen der Kainiten und dieses eine Versteck des Nosferatu, wo er diesem gelegentlich etwas Blut bringen mußte, da dieser seine Katakomben ja kaum noch verließ und es unterließ zu jagen. Das Blut war die Bezahlung, die er für einige Informationen an Severus einforderte.

Er stahl das Bild, von dem er glaubte, es sei dem Nosferatu sehr wichtig und hinterließ eine Botschaft in der er verlangt, daß dieser ihm einen Kelch voller Vitæ neben dem kleinen Tor des alten Friedhofes zurückzulassen habe. Wenn demjenigen, der den Kelch holen wird, auch nur ein Haar gekrümmt werde, würde er daß Bild dem Großinquisitor zukommen lassen.

Er will den Kelch von einem Gassenjungen holen lassen, wobei er selbst nicht allzu weit entfernt warten wird, um das Geschehen zu beobachten. Er ist nur noch ungenügend mit den Fähigkeiten der Kainiten vertraut, so daß er sie als besonders starke und schnelle Wesen, mit dennoch nur menschlichen Fähigkeiten einschätzt. Daher wird er nicht allzu lange warten, sondern den Kelch schnell an sich bringen und die Vitæ mit gierigen Schlucken die Kehle hinabstürzen lassen.

Natürlich wird er das Bild nicht zurückgeben, sondern das jede dritte Woche einmal durchziehen bis er aufgehalt wird.

## Lüge

Das Bild ist nicht wirklich verschwunden, der Nosferatu hat es lediglich in ein anderes Versteck gebracht, jedoch eine Nachricht statt dessen zurückgelassen. In gut verstellter Handschrift steht dort ebenfalls, daß er einen Kelch Vitæ neben dem kleinen Friedhofstor zurücklassen soll, oder das Bild werde dem Großinquisitor übergeben.

Das einzige Ziel dieses Manövers ist es, die Charaktere zu bewegen zum diesem Friedhofstor zu gehen, wo der Nosferatu kurz vor deren Ankunft ein altes Weib bis zur Bewußtlosigkeit aussaugte und liegenließ, wobei er das Aussehen des Anführers der Charaktere angenommen hatte.

Er wird von Ferne beobachten bis die Charaktere in der Nähe der Frau sind, dann wird er diese Frau, mit Telepathie aufwecken. Sie wird träge erwachen, den Charakter erblicken und sofort laut zu kreischen beginnen, wobei sie nur noch von Untoten, Vampiren und Teufeln spricht.

Es ist nicht gedacht, daß die Frau entkommt, doch sollen die Charaktere vor Severus so dastehen, als hätten sie sich in aller Öffentlichkeit zu erkennen gegeben.

## Spurensuche

Das Versteck des Nosferatu liegt in den Katakomben, jedoch nicht weit von jenem Brunnenschacht, den sie bereits aus dem vorherigen Buch kennen könnten. Der Inhalt, der von wertlosem Plunder bis zu Kostbarkeiten reicht, ist wahllos hingestellt, jedoch lediglich eine alte, morsche Staffelei liegt zerbrochen auf dem Boden. An die Wand daneben ist mit Kreide geschrieben worden:

*Ich weiß um viele deiner Geheimnisse, Kreatur. Wenn du nicht willst, daß ich dieses Bild dem Großinquisitor übergeben lassen, vielleicht mit einem Hinweis, wo er mehr derartiges finden könnte, dann bringe einen Kelch, gefüllt mit deiner Vitæ zum kleinen Tor des alten Friedhofes. Ich warne dich, versuche nicht mich mit deinen Spielereien zu hintergehen. Ich bin nicht so dumm, selbst dort aufzutauchen und sollte irgend etwas geschehen, was mich beunruhigt, benötige ich den Kelch nicht länger. Und du wirst ein hartes Unleben haben.*

## Wahrheit

Der Ghul wird einen befreundeten Sterblichen, um den die Kainiten kein Wissen besitzen, bitten, für ihn den Kelch zu holen.

Bei diesem handelt es sich um einen armen Bettler, der nicht weiß, was er für den Freund da riskiert. Er tut es trotz seiner Bedenken, dieser könne einem teuflischen Pakt verfallen sein. Doch sein Mut reicht nicht soweit, ihn zu verraten. Und seine Bedenken wischt der Ghul stets mit einer Handbewegung zur Seite.

Wenn die Charaktere den Sterblichen einfach niederstrecken oder foltern, wird er erschrocken, während des Todes endlich die Welt ohne Schleier gesehen zu haben verenden, jedoch nicht ohne seine Seele demütig dem Herrn zu empfehlen, verenden und schließlich als Todesalb, an den Kelch gefesselt wiederzukehren, im Glauben er könne sein Seelenheil erst finden, wenn er von seiner Sünde reingewaschen wurde, und das Blut vergossen ist. Unter der Folter (sei sie nun körperlich oder geistig) wird er seinen Freund verraten.

Folgen sie ihm jedoch, da er das Blut nicht gierig hinabstürzt, sondern es fast angeekelt zu seinem Haus trägt, können sie mit Leichtigkeit den Ghul finden, der dort begierig auf die Vitæ wartet.

Der Ghul selbst wird die Charaktere erkennen und bei ihrem Anblick sofort zum Schwert greifen, wobei jedes Waffenklirren die Wachen auf den Plan ruft. Den Charakteren bleibt also nur wenig Zeit, den Ghul auszuschalten.

## Lüge

Der Nosferatu wird den Charakteren heimlich vorausziehen, um die bewußtlose Frau mittels seiner Verdunkelung vor ihren Blicken zu verbergen. Sind diese nahe heran, wird er die Frau wecken, und verdunkelt davoneilen, im Wissen, den Charakteren einiges an Problemen aufgehast zu haben.

Wie die Charaktere mit dieser, hoffentlich sehr verwirrenden Situation umgehen, ist ihre Sache. Sie sollten die Frau nur schnellstens fangen und irgendwie dazu bringen, nicht weiter herumzukreischen. Sie ist schließlich ein wan-



delnder Maskeradebruch, was Severus nicht gerne sehen wird.

Ganz egal wie dämlich sich die Charaktere anstellen, Bernhard wird die Frau aufhalten, bevor sie die Inquisiti-

on auf den Plan ruft, indem er sie erneut bewußtlos schlägt und wegschafft.

Egal wie gut sie das Geschehene vertuschen werden, Severus wird davon erfahren und die Charaktere werden keinen guten Stand haben.

## Epilog

### Blut ist sicher als Wasser

#### Pflicht

**Wahrheit** Sind die Charaktere Bernhard zu Hilfe geeilt und haben den Ghul entweder getötet oder zurück zu Severus gebracht, stehen sowohl Bernhard als auch Severus in ihrer Schuld.

Beide schulden ihnen einen Gefallen, Severus einen kleineren, Bernhard einen größeren und der Status von jedem Charakter wird um einen Punkt, maximal jedoch auf 4, steigen.

**Lüge** Haben die Charaktere die Frau schnell eingefangen und irgendwie dazu gebracht die Sache zu vergessen oder eine sehr gute Erklärung geliefert, wird Severus über ihr Versagen hinwegsehen und Bernhard zufrieden sein.

Es kostet sie pro Charakter einen kleineren Gefallen bei Severus.

#### Versagen

**Wahrheit** Ist es ihnen nicht gelungen den Ghul dingfest zu machen oder liefern sie den falschen als den Übeltäter, wird Bernhard außer sich vor Zorn sein.

Auch wenn niemand auch nur ein böses Wort verliert, sind die Folgen spürbar. Jeder Charakter verliert ein Punkt Kontakte, Herde oder Verbündete, je nach Vorhandensein nach dieser Priorität.

Bernhard hat seine Mittel, um das Vertrauen von Sterblichen in andere zu schwächen.

**Lüge** Haben sie es nicht geschafft die Frau aufzuhalten und Bernhard konnte beweisen, wie sie versagt haben, wird Severus außer sich vor Zorn sein.

Die Charaktere verlieren alle einen Punkt Status, und müssen alle Kontakte zu Sterblichen abrechnen. Ihre Domänen werden ihnen aberkannt und sie nun nur noch in der Schlucht jagen.

### Lug und Betrug

**Wahrheit** Wenn die Charaktere ein falsches Spiel treiben und Beweise gegen einen anderen Kainiten oder Ghul fälschen, wird Bernhard spätestens in drei Wochen bei der nächsten Drohung die Wahrheit erfahren und den Schuldigen selbst ausfindig machen. Ihre Handlung wird die Charaktere jedoch keine Freunde unter den Untoten machen.

Die Charaktere verlieren 1 Punkt Status und die negativen Folgen, die denen bei Versagen gleichkommt.

**Lüge** Gelingt es den Charakteren den Spieß umzudrehen, und Bernhards Verrat zu beweisen, oder jemand anderem glaubhaft die Schuld zuzuschieben, wird dieser von Severus bestraft. Der Bestrafte wird fortan nicht gut auf die Charaktere zu sprechen sein. Auch hier böte sich als Ziel wieder Vater Johannes an.

Aber natürlich ist dieser Weg gefährlich, denn insbesondere unschuldig angeklagte Vampire sind wahrhaft rachsüchtige Wesen.

### Der Preis der Nacht

Welche Lösung die Charaktere auch gewählt haben, mit den Folgen werden sie leben, bzw. unleben müssen. Das ist das Los der Kainiten, ein Teil des Fluches, unter dem sie leiden.

Doch sie erhalten auch etwas positives. Erfahrungspunkte:

- † 2 für Nachforschungen
- † 2 für das Entdecken des Sterblichen
- † 3 für das Entdecken des Ghuls
- † 3 für gutes Rollenspiel
- † X Meisterentscheid

Es liegt beim Meister, wie viele er vergibt, es sollten insgesamt jedoch nicht mehr als 10 sein.

### Steigern

Es kann am Ende dieses Abenteuers natürlich auch gesteigert werden, wenn auch nur begrenzt.

- † 1 Attribut um 1 Punkt
- † 1 Fähigkeit um 1 Punkt
- † Menschlichkeit Willenskraft und Tugenden nach Ermessen des Meisters
- † Folgende Disziplinen können gelernt werden. Es kann maximal 1 dieser Disziplinen um 1 Punkt gesteigert werden:

- ♦ Severus (kleiner Gefallen): Beherrschung bis 3, Präsenz bis 3, Seelenstärke bis 1 und Stärke bis 1
- ♦ Severus (großer Gefallen): Beherrschung bis 5, Präsenz bis 5, Auspex bis 3



- † Bernhard (kleiner Gefallen): Stärke bis 1, Tierhaftigkeit bis 2, Verdunkelung bis 3
- † Bernhard (großer Gefallen): Tierhaftigkeit bis 3, Verdunkelung bis 5, Auspex bis 4

- † Körperliche Disziplinen dürfen bei Anwendung gesteigert werden



# Vampire



## 5. Akt - Sagen, der Jäger

### Prolog

Wochen streifen durch das verdorrte Land, das ihr wohl „die Zeit“ zu nennen pflegt, und welche jedoch keine Besserung zu bringen scheint.

Ganz im Gegenteil, alles scheint sich zum Schlechteren zu wenden. Die Sperrstunde wird nun mit aller Gewalt durchgesetzt und ein jeder, der des nach Einbruch der Dunkelheit noch auf den Straßen oder in den Gassen Prags aufgegriffen wird, dem blühen Kerker und Folter, sollte er in den Augen der Inquisitoren ein Mal des Teufels tragen.

Immer mehr drängt euch die Inquisition in den Schatten und bedroht das Unleben eines jeden Kainiten in Prag und sogar darüber hinaus.

Das jedoch ist nicht die einzige Sorge. All die Sterblichen, die ihr noch zu euren Verbündeten oder zumindest Marionetten zählte, jedoch nicht durch ein Blutsband oder die unheiligen Kräfte der Kainiten an euch gefesselt waren, entziehen sich eurem Ein-

fluß. Und es wäre mehr als töricht, diesen Kontakt wiederherzustellen, denn die Scheiterhaufen der Inquisition lecken begierig nach eurem Blut.

Für wen dies bereits schlimme Botschaften sind, der soll erfahren, daß es noch schlimmer kommen kann. Die letzte Botschaft, die Vater Johannes den anderen Kainiten überbrachte, wohl in einem seiner seltenen Momente geistiger Klarheit, verspricht das Ende der Kainiten in Prag:

*Der Großinquisitor hat nach Hagen, dem Jäger gerufen. Dieser, selbst in Kreisen der Kainiten, berüchtigten Geißel aller Untoten und anderer Wesen des Übernatürlichen. Er, der er mit unfehlbarem Gespür die Nachfahren Kains aufzuspüren vermag und sie mit seinen Mannen schrecklicher Folter und letztendlich dem Endgültigen Tod überantwortet.*

Prag ist zu dieser unglücklichen Stunde wirklich ein Prüfstein, der nur die gerissensten Kainiten bestehen läßt.

### Edictum

#### Was geschehen soll

Als ein Vorgeschmack auf das Ende des ersten Teils dieser Chronik beginnt dieser Akt im März 1263.

Das Leben der Kainiten in Prag wird nun zur Hölle. Die Jäger werden zu Gejagten. Das Schicksal entgleitet ihren manipulierenden Händen und alles was sie sich erarbeiten, stürzt ins Chaos, den die Inquisition verursacht.

Severus wird „seine“ Stadt aufgeben, Surgoss, wird gemeinsam mit ihrem Kind aus Prag, ja dem ganzen Land fliehen, um dem Endgültigen Tod zu entgehen. Alaches und Bernhard werden es ihr gleichtun. Und Vater Johannes verschwindet von der Bildfläche, in dem Moment, in dem Hagen der Jäger die Stadt betritt.

Hagen, dem Jäger, gelingt es irgendwie, all die mächtigen Toten aufzuspüren und er wird sie jagen, wie sie die Menschen jagten. Und ebenso unbesiegbar soll er erscheinen.

### Abdankung

Eines Abends taucht Bernhard, der als Bote Severus dient, in den Zufluchten der Charaktere auf und überbringt ihnen die Nachricht des Ventrue, daß sie alle Kainiten sich zur mitternächtlichen Stunde in dessen Zuflucht einfinden sollten. Er zwingt jedoch niemanden auch wirklich zu er-

scheinen, doch die Nachrichten, die er zu verkünden habe, würden doch wohl für alle Kainiten Prags von äußerstem Interesse sein und wer fehle, bestrafe sich damit nur selbst.

Zur besagten Zeit werden dann alle bekannten Kainiten in der Zuflucht Severus auftauchen und die Charaktere werden an ihrem Verhalten erkennen, daß niemand davon sonder glücklich war, während der Sperrstunde seine mehr oder weniger sichere Zuflucht zu verlassen, nur um hierher zu kommen und die Angst wird sich insbesondere im Gesicht der jungen Toreador zeigen und, wenn man daraus lesen könnte, im Gesicht des Nosferatu Bernhard.

Surgoss zum Beispiel trägt die Kleidung einer armen Frau mit zerrissenem Kleid, Kopftuch und lediglich Sandalen und taucht völlig verdunkelt auf, etwas was sie normalerweise nie tut. Auch ihr Kind trägt bäuerliche Kleidung und sieht einem verängstigten Welpen nicht unähnlich.

Alaches sieht man, dank seiner blassen Haut und dem gelegentlichen vernebelten Blick eines Kainiten, der sein Tier mit aller Macht bekämpft, deutlich an, wie wenig Blut er in seinem Körper trägt.

Bernhard taucht ebenfalls verdunkelt auf, ist jedoch noch dazu in die Lumpen eines Leprakranken gehüllt, die so intensiv nach Krankheit riechen, daß weder Mensch noch Kainit ihm näher als zehn Schritt zu kommen vermag.



Allein Vater Johannes trägt zur Feier des Tages die Robe eines Bischofs, samt Stab und Bibel, ist aber wenigstens so weise, den Weg in verdunkeltem Zustand zu überbrücken.

Sobald Severus auftaucht, stehen ihm die Sorgen in das Gesicht geschrieben:

*„Ich rief euch zusammen, um euch folgende Botschaft zu bringen.*

*Prag ist für uns verloren. Die Sterblichen, die diese Stadt überhaupt erst mit meiner Hilfe errichten konnten, wenden sich gegen ihren rechtmäßigen Herrscher. Nichts kann den toben Mob davon abhalten, uns zu jagen und zu vernichten, selbst wenn wir uns in die Schatten der Legenden zurückziehen.*

*Ich habe beschlossen, aus diesem bitteren Kelch nicht länger zu trinken. Wenn es einen von Euch nach der Herrschaft über diese Stadt gelüstet, so hat er meinen Segen, wenn auch nicht meinen Neid.*

*Unsere Zeit in dieser Stadt ist vorüber. Ich rate einem jeden von Euch, sich in die hintersten Winkel seiner verborgendsten Zuflucht zu verbergen, bis dieser Wahnsinn von den Nebeln der Zeit verschluckt wurde.*

*Bis dahin will ich mich zurückziehen, nicht nur aus der Regentschaft sondern aus der Stadt. Es wird von nun an sinnlos sein, sich mit seinen Problemen an mich zu wenden, doch dafür mögt ihr meinen Segen haben, meine Gesetze nach eigenem Gutdünken zu ändern.*

*Das war es, was ich Euch mitzuteilen hatte. Es wäre vermessen, Euch ein Lebewohl zu wünschen, darum will ich mich mit diesen Worten verabschieden:*

*Einmal sind wir bereits gestorben, laßt uns auch diese Prüfung überstehen. Sie kann kaum schlimmer sein, als der Tod!“*

## Hagens Ankunft

Nach dieser Ankündigung werden noch einige Nächte ins Land ziehen, ehe sich schließlich Vater Johannes Prophezeiung bewahrheitet und Hagen der Jäger in Prag erscheint.

Niemandem wird dies verborgen bleiben, laufen doch die Menschen des Tages krakeelend und feiernd durch die Straßen und am Marktplatz wird verkündet, daß Hagen, der Jäger, den finsternen Mächten, die Prag bedrohen, ein Ende setzen wird.

Vampiren ohne treue Gefolgsleute, mag dies vielleicht entgehen, doch wohl kaum die Anschläge die überall zu finden sind. Auf ihnen wird nach Gefolgsmännern für Hagen gesucht, ein Amt, daß großzügige Besoldung und dazu noch Gottes Segen verspricht.

Ein jeder ist in heller Aufregung, einfache Menschen, weil sie erwarten, daß Hagen ihnen ihre Ängste nimmt, wissende Menschen, da sie fürchten, daß er sie verurteilen könnte und die Mächte jenseits der Menschen, da sie nicht wissen, was sie von dem Jäger halten sollen, von dem außer Vater Johannes noch einer der ihren gehört hat.

Außerdem prangt in übergroßen Lettern, daß die Stadttore für jedermann, gleich welchen Standes geschlossen blieben, bis die Teufelsbrut in Prag ausgerottet sei.

## Hagens Werk

Bereits am Tag seiner Ankunft beginnt Hagen mit seiner Aufgabe. Er läßt Menschen zusammentreiben, die er der Ketzerei verdächtigt, geht mit zwei Priestern durch Prag und schmiert mit Lämmerblut einen gebrochenen Kreis an

die Türen der Häuser, die er für mögliche Horte des Bösen hält.

Noch am selben Tag werden von den Gardisten die Bewohner aus diesen Häusern gebracht und in die Kerker geworfen.

Des Nachts jedoch, beginnt erst der wahre Schrecken, den Hagen verbreitet. Mit einem schwarzen Kreuz in der Hand geht er durch die Straßen, gefolgt von seinen Fackelträgern. Jedemal wenn er ein Haus auch nur kritisch betrachtet, wird es von diesen fluchend in Brand gesteckt.

Auch wenn er dabei scheinbar wahllos vorgeht, so ist das Ergebnis Hagens Arbeit doch erschreckend effektiv. Jeder verstoßene Ghul, jeder Gefolgsmann, sie alle landen bereits am Tag von Hagens Ankunft in den Kerkern.

Und gezeichnet wird jedes Haus, in dem Angehörige und Verwandte dieser Menschen lebten.

Am erschreckendsten ist jedoch die Ausbeute der fanatischen Fackelträger. Jedes Haus, in das ein Vampir jemals seinen Fuß setzte, findet sich als Opfer der gierigen Flammen.

Doch dabei geht Hagen langsam voran. Nur in der näheren Umgebung des Doms läßt er die Häuser niederbrennen. Doch jede Nacht arbeitet er sich weiter vor. Zuerst durch die Stadtmitte, dieser folgt der Hafen, dann die Mine und als letztes die Schlucht. Doch auch das Kloster und die beiden Burgen bleibt von Hagens Kampf gegen das Böse nicht verschont, doch diese werden als letztes von ihm und seinen Gefolgsmännern besucht.

## Hagens finsternes Geheimnis

Der gefürchtete Hagen ist in Wirklichkeit niemand anderes als Vater Johannes, der Malkavianer, der schon seit Jahrzehnten in Prag weilt und nun unter der Maske des Hexenjähgers und in den Klauen seines Wahnsinns schreckliche Verwüstungen in Prag anrichtet. Des Tages schlüpft ein sterblicher Ghul des Malkavianers in die Rolle des Hagen, denn dank seiner Fähigkeiten in den Disziplinen Auspex, Beherrschung, Präsenz und Irrsinn kann der Vampir diesem die richtige Mischung aus Erinnerung, Hingabe und Wahn eintrichtern, um diese Rolle so perfekt zu spielen, daß er von sich selbst glaubt, Hagen, der Jäger zu sein.

Nachts jedoch, wird der Malkavianer selbst zu Hagen, um dann als gefürchteter Hexenjäger durch die Straßen ziehen und alle in seiner Nähe werden von seinem Wahn angesteckt. Diese Tatsache sollte den Charakteren jedoch tunlichts vorenthalten werden, da sie dies erst am Ende des nächsten Aktes erfahren sollen.

## Brennende Nächte

Es folgt nun eine grobe Beschreibung der Geschehnisse der folgenden Nächte. Dabei ist es möglich, daß die Charaktere bereits recht früh von Hagens Häschern gefangen werden, oder aber, daß sie bis zur letzten Nacht ihren Jägern entkommen können.

Jedoch spätestens in der letzten Nacht werden sie gefangen werden und sich in Hagens Folterkammer wiederfinden. Sterben sollen die Kainiten in keinem Fall, denn ein Entkommen ist ja aus der Stadt gar nicht möglich, was der



Malkavianer sehr wohl weiß. Die diversen Waffen der Hässcher werden nur gebraucht werden, um die Vampire zu verletzen, vielleicht zu pflocken, jedoch nicht mehr. Lieber opfert der Wahnsinnige ein paar Dutzend seiner ihm hörigen Anhänger.

### Die 1. Nacht

Kaum werden die Charaktere erwacht sein, sollten sie durch das Schreien und Kreischen von etlichen Sterblichen beunruhigt werden. Trotz der späten Stunde werden noch immer Menschen, die unter dem Verdacht der Ketzelei oder Teufelsanbetung stehen, zu den Kerkern getrieben. Auch die ersten Flammen in der Nähe des Doms erhellen den Nachthimmel.

Da keiner der Charaktere eine Zuflucht in der Stadtmitte besitzen sollte, besteht diese Nacht noch kaum Gefahr. Hagen und seine Mannen brennen nur einige Häuser dieses Bezirks nieder und verschonen noch die anderen Teile der Stadt.

Ganz anders jedoch sieht es in den Gemütern aus. Ein einziger Ghul, der um die Unmenschlichkeit seines Herren weiß, wird panisch, mit schweren Verbrennungen, zu dessen Zuflucht stürmen und diesen um Hilfe anflehen. Wenn sie ihm nicht gewährt wird, wird er drohen, den Vampir zu verraten, doch viel mehr kann er nicht tun, sollte ihn ein Blutsband an seinen Domitor binden. Dennoch sollte es etwas zur Anregung erster Panik unter den Charakteren beitragen.

Alle anderen Ghule, die er kannte (und auch die, die er nicht kannte), wurden in die Kerker geworfen oder verbrannten in ihren Häusern, wenn sie sich weigerten, herauszukommen. Er selbst sei entkommen, indem er sich in ein brennendes Haus gestürzt hätte, um den Gefolgsmännern Hagens zu entkommen.

Das Schlimmste jedoch sei, daß auch die unwissende Familie solcher Diener der Untoten nicht verschont werde. Der Ghul wisse nicht wie, aber Hagen finde jeden, der irgendeine Verbundenheit zu den Kainiten oder deren Ghulen aufweise. Und ein jeder lande in den Kerkern.

Eine Flucht sei letztlich unmöglich, denn seit dem Schließen der Stadttore nach Hagens Ankunft sei die Stadt völlig abriegelt.

**Der 1. Nacht Schrecken** Tatsächlich ging Hagen und seine Männer bereits am Tag durch ganz Prag und ließ alle wissenden Diener der Kainiten, auch solche, denen dieses Wissen mittels Beherrschung geraubt worden war, einkerkern. Auch die Häuser ihrer Familien wurden in ganz Prag gekennzeichnet.

Verwunderlich mag sein, wie Hagen dieses Wissen erlangt hat. Wie auch immer, die Zufluchten der Charaktere und auch aller anderen Vampire blieb unbehelligt.

Lediglich mit dem Niederbrennen von Häusern geht Hagen langsam, dafür aber mit äußerster Gründlichkeit vor. Und dies geschieht nur des Nachts.

### Die 2. Nacht

In der 2. Nacht wird kein Diener, kein Kontakt, ja nicht einmal mehr die Herde etwas mit den Kainiten zu tun ha-

ben wollen, wenn sie jemals auch nur irgend etwas absonderliches bemerkt haben sollten (wenn ihr Gönner auffällig blaß war, sie wissen, daß er ihr Blut trank, sie einer Raselei beiwohnen durften, er in ihrer Anwesenheit Disziplinen anwandte oder ähnliches). Aus den Kerkern hallen die gequälten Schmerzensschreie der Gefolterten während die Straßen absolut leer sind. Selbst an Orten wo sich die Bettler oder Trunkenbolde zu finsterner Stunde getroffen haben ist jeder verschwunden. Jedes Haus ist verriegelt und verschlossen, wobei sich die Angst vor den Verdammten und vor Hagens Hässchern etwa in der Waage hält.

Die Front der brennenden Häuser kommt näher und wurde der letzte Ghul nicht in der Zuflucht verborgen, so ist auch er längst in den Kerkern gelandet.

**Der 2. Nacht Schrecken** Noch immer bleiben die Zufluchten der Kainiten unbehelligt, doch nun ist die gesamte Stadtmitte ‚gereinigt‘. Jedes Haus, daß ein Vampir je betrat wurde niedergebrannt.

Nachts ist alles verbarrikadiert und selbst Wachen stehen nur an den Toren, dafür jedoch eine besonders starke Besetzung, die jedem verbietet, die Stadt zu verlassen.

Sie haben Befehl, jeden, der das Tor des Tages durchschreiten will, Hagens Männern zu bringen und jeden, der es des Nachts tun will, niederzuschlagen und entweder sofort in die Kerker zu bringen, oder ab zu töten und seinen Leichnam dann Hagens Männern zu bringen.

### Die 3. Nacht

Die Charaktere werden zu Beginn der dritten Nacht nach Hagens Ankunft einen wahren Schrecken erleben. Jeder, wirklich jeder, der jemals mit ihnen oder einem anderen Kainiten zu tun hatte, wurde in den Kerker geworfen.

Auf dem Marktplatz brennt noch immer ein gewaltiger Scheiterhaufen, auf dem die im Kerker verendeten oder geständigen gemeinsam verbrennen. Die Luft ist schwer und schmeckt bitter, und über ganz Prag liegt ein Film leicht öligen Rußes und der üble Gestank verbrannten Fleisches.

Doch das wirklich Furchtbare ist nicht das, sondern daß an der Tür jeder Zuflucht mit Blut und Ruß ein gebrochener Kreis geschmiert wurde.

**Der 3. Nacht Schrecken** Ab der dritten Nacht ist es vorbei mit der trügerischen Sicherheit. Jede Zuflucht innerhalb Prags wurde gezeichnet und wird frühestens am nächsten Tag, durchsucht und jeder Bewohner sofort in die Kerker geworfen.

Jeder Charakter, der diese unmißverständliche Warnung ignoriert, und weiter in seiner Zuflucht verbleibt, wird am nächsten Morgen ein unsanftes Erwachen erfahren und von grobschlächtigen Männern in eine schwere Kiste verfrachtet, deren Deckel man vernagelt und die dann in die Kerker verfrachtet wird. Bei absoluter Dunkelheit wird er dann in eine Zelle geworfen, wo er einige Zeit unbehelligt verbringen darf, bis auch die restlichen Charaktere gefangen wurden.

Aus der Zelle gibt es keine Möglichkeit der Flucht. Es existiert kein Fenster und die Tür ist aus dicken Bohlen und mit schweren Stahlreifen verstärkt. Die gesamte Zelle ist mit Stroh ausgelegt und seltsamerweise liegt darunter,



über dem eigentlichen Stein ein Boden aus Brettern. Dies dient lediglich, den Vampir am Erzeugen von Feuer zu hindern, denn es würde ihn vernichten, Stunden bevor, die Tür nachgäbe, wenn sie dies überhaupt täte. Leider gibt es dort auch kein Blut.

Mit dem Niederbrennen der Häuser, die durch Vampire entweiht wurden, ist Hagen bereits durch den ganzen Hagen gezogen und auch Alaches Zuflucht ist verloren.

### Die 4. Nacht

Wo auch immer sie den Tag verbracht haben, egal welche Sicherheitsvorkehrungen sie getroffen haben, wenn sie erwachen, wird am Eingang der geschmierte gebrochene Kreis zu sehen sein. Die bereits ‚gereinigten‘ Teile der Stadt, sind für sie nicht zu betreten, denn dort stehen hunderte von Männern mit Fackeln, die jeden in Brand stecken, der es wagt, den Fuß über die Grenze zu „geweihtem Boden“ zu setzen. Keine Disziplin ist dabei von großem Nutzen, denn seltsamerweise scheinen die Männer Verdunkelung durchschauen und Präsenz und Beherrschung widerstehen zu können.

Selbst wenn es den Charakteren gelingt, doch durchzubrechen, werden sie dort keinen Schutz vor dem Tag finden. Etliche Häuser sind verbrannte Ruinen und Wachen ziehen des Nachts und Tages durch die Gassen und schaffen jeden, dessen Nase ihnen nicht paßt, zu Hagens Männern. Um ihnen zu entkommen, werden sie wieder in die ‚ungereinigten‘ Teile Prags fliehen müssen, wohin man ihnen nicht folgt.

Langsam sollten die Charaktere sich in die Ecke gedrängt fühlen und sich gezwungenermaßen in der Schlucht verkriechen müssen, um dem endgültigen Tode zu entgehen.

**Der 4. Nacht Schrecken** Weiterhin gilt das Gleiche wie die Nacht zuvor für den Toren, der die Warnung mißachtet. Er findet sich bald in der selben Zelle, wie sein Kamerad.

Hagen und seinen Mannen ziehen brennend durch die Mine und jede dort existierende Zuflucht findet ihr Ende in den Flammen.

### Die 5. Nacht

Immer weiter in die Ecke gedrängt, ist der Tag so unsicher geworden wie die Nacht. Zufluchten sind rar gesät. Und wie jeden Abend, prangt das Zeichen des gebrochenen Kreises an der Tür.

Hagens Mannen brennen immer mehr Häuser, Scheunen und Ställe nieder und es gibt niemanden mehr, dem man noch trauen kann. Jeder, der in irgendeiner Weise absonderlich ist, wird in die Kerker geworfen, verraten von ehemaligen Freunden und manchmal gar von der eigenen Familie. Aber wenigstens davor müssen die Charaktere keine Angst haben, außer sich selbst haben sie keine Freunde und keine Familie.

Des Nachts sind die Straßen, durch die nicht gerade die Fackelträger ziehen, völlig leergefegt. Blut ist ein seltenes und kostbares Gut und jedesmal, wenn man trinkt, spielt man mit seinem Unleben.

Die Menschen beginnen aus irgendeinem unverständlichen Grund, mächtige Disziplinen zu durchschauen und werden immun gegen geistige Beeinflussungen, während gleichzeitig ihr wahrer Glaube an Kraft und Intensität zunimmt.

**Der 5. Nacht Schrecken** Weiterhin gilt das Gleiche wie die stets für den Toren, der die Warnung mißachtet. Er findet sich bald in der selben Zelle, wie sein Kamerad.

Allein die Schlucht ist der letzte Zufluchtsort für Kainiten, und auch dorthin werden die Fackeln getragen.

Doch Hagen und seinen Gefolgsleuten gelingt es nicht in einer einzigen Nacht die ganze Schlucht auszuräuchern, denn hier sind die Gassen eng und viele Häuser das Ziel. Schließlich war hier das Hauptjagdgebiet der meisten Kainiten.

Aber den letzten freien Charakteren bleibt nur noch eine Nacht.

### Die 6. Nacht

Die sechste ist auch gleichzeitig die letzte Nacht dieses Wahnsinns. Hagen hat in fast einer Woche ganz Prag ausgeräuchert. Kein Gefolgsmann, kein Diener, nicht einmal die Herde blieb den Charakteren. Bei ihren vielen Fluchten haben sie wohl alles verloren, was sie besaßen und noch ist es nicht vorbei. Nun, da Hagen auch in den letzten Winkel von Prags Armenstadt vordringt, gibt es nichts mehr, wohin man sich wenden kann. Immer weiter gejagt, von Fackeln und Feuern werden sich die Charaktere in einer Gasse ohne weitere Fluchtmöglichkeit finden, während Hagens Männer sie einkesseln. Aber sie werden die Kainiten nicht angreifen, und sich nur verteidigen, aber darauf bedacht, sie nicht zu sehr zu verletzen aber keinesfalls entkommen zu lassen.

Nach einiger Zeit in der Falle, tritt schließlich ein großer, stattlicher Mann mit beeindruckendem Körperbau und edler Kleidung vor. Auch wenn die Charaktere ihn wohl nie gesehen haben, sollte klar sein, daß sie nun Hagen, dem Jäger, gegenüberstehen. Jeden Charakter überkommt ein seltsames Gefühl des *deja vu*. Als hätten sie das Gesicht schon einmal irgendwo gesehen, doch wo bleibt ihnen verwehrt, denn schließlich sollte keiner von den Charakteren Aspek 6+ besitzen, womit allein die Maske der Verdunkelung des Malkavianers zu durchschauen wäre.

*„Ihr seid also die letzten der Teufel, die ich von dieser Welt bannen werde. Diese Welt Gottes, hat lange genug unter der Tyrannei Eurer dämonischen Brut gelitten.“*

Dann werden die Charaktere mit Fackeln und Waffen in hölzerne, verstärkte Kisten getrieben, nicht größer als ein Sarg, die von außen verschlossen werden, und selbst größter Kraftanstrengung widerstehen.

### Kerker

Wie auch immer die Charaktere hierher gekommen sind, ob nun durch törichtes Ausharren in identifizierten Zufluchten oder weil sie bis zur letzten Nacht ausharrten, sie landen immer in der mit Stroh und Holzboden ausgelegten Zelle, deren Tür einigen Gewalten widerstehen kann. Sie werden in dieser Zelle einige Nächte ausharren, bis der



erste von ihnen einen kritischen Mangel an Blut aufzeigt. Erst dann wird die Tür geöffnet und sie werden einzeln von Hagen und drei seiner Vertrauten in die Folterkammer gebracht.

Niemand sonst ist anwesend während Hagen dem Delinquenten die Gerätschaften der Folter vorstellt (Eiserne Jungfrau, Dauemschrauben, Brandeisen, Schandesel uvm.).

*„Ich kann dich und deiner elenden Brut sehr viel Schmerzen zufügen. Oh ja! Ich kenne viele eurer Geheimnisse. Zum Beispiel, daß ihr nicht so einfach sterbt, wie normale Menschen. Und das bedeutet, ich kann sehr viel mehr mit euch machen, als ich es mir bei einem Menschen erlauben könnte. Warum also erzählst du mir nichts von euch. Euch und eurer Art. Ich will wissen, was euch so mächtig macht. Was sind eure Kräfte und was sind eure Schwächen.“*

Ganz egal was oder wieviel die Charaktere erzählen, Hagen wird nicht zufrieden sein. Er wird ihnen erst die Kleidung vom Leib reißen lassen und sie dann foltern. Und er weiß ziemlich gut, wie man dabei vorgehen muß. Jeder einzelne von ihnen wird den heißen Kuß des Brandeisens schmecken, die Schmerzen, die wohl plazierte Nägel unter Hand- und Fußnägel bereiten können. Selbst durchbohrte und mit Geduld aufgeschlitzte Zungen, hindern ihn nicht. Es wächst ja alles so schön wieder zusammen.

Jedem Opfer wird pro Folter ein Willenskraftwurf genehmigt. Jedesmal steigt die Schwierigkeit um 1 bis zum Maximum von 10. Die Anfangsschwierigkeit hängt vom Wesen des Charakters ab. Ein empfindliches Wesen wie Kind oder Bonvivant hat zu Beginn eine Schwierigkeit von 8, ein eher rauhes Wesen wie Rebell oder Richter hat eine Schwierigkeit von 7 und ein regelrecht gewalttägliches Wesen wie Überlebenskünstler, Masochist oder Monster eine Schwierigkeit von 6. Gelingt dem Spieler dabei kein einziger Erfolg, verliert der Charakter einen Willenskraftpunkt. Sind auf diese Weise irgendwann alle Willenskraftpunkte verbraucht, ist der Wille des Untoten gebrochen und das Opfer tut und sagt alles, was Hagen wissen will, um nicht mehr leiden zu müssen.

Die Opfer werden normalerweise nach stundenlanger Folter (3 verschiedenen Folterungen) in die Zelle zurückgebracht und ein neuer Delinquent gesucht. Nach jedem so verbrachten Nachtwerk werden 10 Ratten in die Zelle geworfen, an deren Blut sich die Charaktere laben können, was ihnen jedoch kaum mehr Nutzen bringen wird, als in der nächsten Nacht kräftig genug zu sein, um die Folterung wieder erleben zu können.

Insgesamt wird Hagen die Charaktere jedoch nur 7 Nächte lang foltern oder aber früher aufhören, wenn der Willen von allen gebrochen wurde.

## Epilog

### Blut ist sicher als Wasser

Es gibt keine unterschiedlichen Möglichkeiten, diesen Akt zu überwinden. So bitter es ist, die Charaktere werden in den Kerkern landen und Hagen wird sie foltern, sie ausfragen über alles, was sie über die Kainiten und ihre Art wissen. Und er wird wohl alles erfahren, selbst wenn er es in Wirklichkeit längst weiß, ist es doch allein der Akt der Folter, die Schreie der Opfer und ihre Hilflosigkeit, was Hagen solche Befriedigung verschafft.

Doch noch ist es nicht an der Zeit, daß die Charaktere herausfinden, wer sich hinter der Maske des Hagen in Wirklichkeit verbirgt. Dies soll ihnen erst im nächsten Akt klar werden, auf daß ihr Haß gegen den Jäger um so größer und heißer lodert.

Ein Ausbruch aus dem Gefängnis ist während der Zeit in welcher dieser Akt spielt, ebenfalls unmöglich, wurde doch dafür Sorge getragen, daß selbst die erstaunlichen Kräfte, die einem Vampir zu Gebote stehen können, keine Flucht erlauben.

### Der Preis der Nacht

Schmerz und Qual, das ist es, was sie so lange und intensiv erdulden müssen.

Doch sie erhalten auch etwas positives. Erfahrungspunkte:

- † 1 für jede in Freiheit verbrachte Nacht
- † 3 für charaktergetreues Verhalten während der Folter (niemand kann ihr auf Dauer widerstehen)
- † 3 für gutes Rollenspiel
- † X Meisterentscheid

Es liegt beim Meister, wie viele er vergibt, es sollten insgesamt jedoch nicht mehr als 12 sein.

### Steigern

Es kann am Ende dieses Abenteuers natürlich auch gesteigert werden, wenn auch nur begrenzt.

- † 1 Fähigkeit um 1 Punkt
- † Folgende Disziplinen können gelernt werden. Es kann maximal 1 dieser Disziplinen um 1 Punkt gesteigert werden:
  - ◆ Körperliche Disziplinen dürfen bei Anwendung gesteigert werden





# Vampire



## 6. Akt - Des Jägers Beute

### Prolog

Haß!

Was ihr in den Letzten Nächten lernet war reiner Haß. Haß und unendlicher, selbst den Willen eines Unsterblichen verzehrender Schmerz.

Ihr habt viel erlebt, seit ihr vor so langer Zeit aus der Welt der Lebenden in die Welt der Untoten tratet. Doch die Lektion die ihr von diesem dreimal verdammten Hagen lernet war viel gewaltiger als alles zuvor.

Er führte euch zu euren eigenen Abgründen. Er zeigte euch, daß sich auch ein Unsterblicher den Tod herbeisehnen kann. Wie töricht waren Severus Worte, als er sagte, einmal wäre ihr bereits gestorben, und was käme könne kaum schlimmer als der Tod sein.

Dies hier war schlimmer als der Tod! Tausendmal schlimmer!

Aber einen Fehler beging Hagen. Er hat euch nicht endgültig getötet. Und dieser verhängnisvolle Fehler wird sein Schicksal

besiegeln. Denn auch wenn ihr ihm nun nichts mehr erzählen könnt, und er auch die schreckliche Folter seit über einer Nächten nicht mehr wiederholt, seid ihr doch noch nicht vernichtet.

Er mochte euren Willen gebrochen haben, er mochte eure Körper verletzt und geschändet haben, aber noch seid ihr auf dieser Welt. Und euer Haß gibt euch die Kraft, die der Schmerz euch raubte. Euer Wille kehrt zurück, der Wille, Hagen ebenso zu quälen und zu brechen, wie er euch gebrochen hat.

Doch spürt ihr auch, daß Hagen noch mehr tat. Die Menschlichkeit in euch, wenn auch noch nicht geschwunden, so hängt sie doch an einem seidenen Faden. Die Qual der Folter weckte das Tier, das tief in euch haust und in dem finsternen Erbe, das das Blut Kains in euch wachrief, antwortet etwas auf euren Schrei nach Rache! Wenn das Monster in euren Seelen erst hervorbricht werdet ihr euch langsam an das Tier verlieren.

### Epilog

#### Was geschehen soll

Dieser Akt schließt direkt an den vorhergehenden im März des Jahres 1263 an.

Die Charaktere, noch immer arm an Blut und gefangen in Hagens Kerker wird die Flucht gelingen, sowohl aus dem Kerker der Inquisition als auch aus Prag, der Stadt, die sie seit Jahren beherbergte. Aber zuvor werden sie das Geheimnis um Hagens erschreckenden Erfolg beim Aufspüren der Träger von Kains Fluch ergründen und dessen wahre Identität erkennen.

Doch es bleibt ihnen verwehrt in zur Strecke zu bringen, schließlich soll Hagen als Ziel ihres unendlichen Hasses, noch einige Zeit ihre ganz private Geißel sein. Nicht nur daß, der getreue Diener Hagens, denn er sich in diesem Akt erwählt, werden die Charaktere ihm in die Arme treiben.

Es ist möglich, daß ein Charakter sein Wesen in rachsüchtigeres verändert, jedoch regenerierte derjenige, der dies tun will, nur maximal 2 Punkte Willenskraft und ihm bleibt es auch für den Rest dieses Aktes verwehrt, seine Willenskraft zu regenerieren, bis er schließlich am Ende des Aktes sein neues Wesen verinnerlicht hat.

Außerdem sollte der Meister bedenken, welche Schrecken die Charaktere erlebt haben, und es ist durchaus möglich, daß ein sehr menschlicher Vampir ein wenig seiner Menschlichkeit verliert. Ebenso aber ist es aber auch durchaus möglich, wenn auch äußerst unwahrscheinlich, daß ein relativ unmenschlicher Vampir einen geringen Teil seiner Menschlichkeit zurückgewinnt, wenn er durch die Erlebnis der Folter sein Gewissen wiederfindet.

#### Leib und Seele

Die Vampire befinden sich noch immer, seit ihrem letzten Aufenthalt in der Folterkammer, in der Kerkerzelle und konnten sich, dank einiger unvorsichtiger Ratten, immerhin einen Blutvorrat von keinesfalls mehr als 5 Blutpunkten pro Vampir halten. Sie konnten ebenso ihre temporäre Willenskraft immerhin bis zur Hälfte regenerieren.

Jeder, der voller Inbrunst nach Rache schreit, sollten einen Gewissenswurf (Schwierigkeit: die momentane Menschlichkeit; liegt die Menschlichkeit unter 4 ist der Wurf überhaupt nicht notwendig) ablegen müssen, um zu sehen, ob er sich seine Menschlichkeit erhalten kann. Charakter, die jedoch in der Folter eine Sühne sehen (wie unwahrscheinlich dies auch sein mag) sollten am Ende dieses Aktes seine Menschlichkeit steigern dürfen.



## Die Flucht

Mitten in der Nacht, die Charaktere sind bereits seit einigen Stunden wach, werden von außerhalb der Tür Geräusche zu ihnen dringen. Anfängliche Furcht ist unnötig, als sie die Tür schließlich langsam öffnet, wird dort nicht Hagen oder einer seiner unbeeinflussbaren Folterknechte stehen, sondern ein alter Mann. Sein Haar ist grau und dünn und die Haut welk und krank. Das Alter ist unschätzbar, liegt aber keinesfalls unter 60 Jahren.

Hastig, mit unverständlicher Stimme, da man ihm einst die Zunge herausriß, versucht er den Charakteren verständlich zu machen, daß er ihnen helfen will. Er wird es jedoch nur tun, wenn sie ihm einen schnellen, angenehmen Tod gewähren, indem einer von ihnen sein Blut nimmt. Auf diese Weise, so glaubt er, würde er ewig in ihnen weiterleben, ohne seine Seele zu verlieren.

Wird ihm das versichert, wird er sie in den grob gemauerten Gang führen, den sie bereits kennen, jedoch nicht in die Folterkammer, sondern in einen anderen, kleinen Raum, offensichtlich eine andere, aber deutlich kleinere Zelle.

In ihr liegen vier Wachen und der Alte gibt den Charakteren zu verstehen, sich ihre Kleidung und ihre Schwerter zu nehmen. Während dies geschieht erklärt er ihnen in schwer verständlichen Worten, daß das Westtor zwei Stunden nach Mitternacht für einen Inquisitor geöffnet wird, der zum Kloster berufen wurde. Wenn es ihnen gelänge mit diesem hinauszugelangen, wären sie frei.

Die Leichen der Wächter sollen sie zurück in ihre Zelle legen, und in Brand stecken, was dank des Holzes und Strohs gut funktionieren sollte, auf daß jeder denke, die Vampire seien vernichtet. Dann, so erklärt der Alte, wäre es Zeit, ihm sein Leben zu nehmen, und ebenfalls den Flammen zu übergeben.

Weigern sie sich aus irgendeinem Grund, dies zu tun, wird er mit verstümmelter Stimme nach den Wachen kreischen.

Der Rest der Flucht wird jedoch erst richtig schwierig. Sie dürfen niemandem zu nahe kommen, schließlich sind sie nicht wirklich menschlich und ihr Blutvorrat ist begrenzt. Um sich also sicher herauszuschleichen zu können, müssen sie mehrere Etagen des Kerkers nach oben schleichen und jeder Wache der sie begegnen aus dem Weg gehen, oder sehr gut schauspielern.

Die Art des Kerkers sei hierbei der Phantasie des Meisters überlassen und sollte einige kritische Momente, jedoch keinesfalls allzu großen Schwierigkeiten bereithalten. Schließlich sind erstaunlich wenige Wachen in den Kerkern. Und diese scheinen die unheimliche Fähigkeit, Disziplinen widerstehen zu können, verloren zu haben.

## Das gereinigte Prag

Haben die Charaktere den Kerker hinter sich gelassen und sind in den Schatten Prags untergetaucht, offenbart sich ihnen ein schreckliches Bild. Fast ein viertel ganz Prags ist in den Flammen Hagens vergangen. Häuser von Arm und Reich wurden gleichermaßen verbrannt und von jedem Ort, wie sie einen Tag verbrachten sind nur noch die Grundmauern übrig. Ihr gesamter Besitz sind die gestohlenen Kleider und Waffen der Wachen.

Auch die Menschen litten unter Hagens Reinigung. Fast alle Bewohner der Schlucht wurden hingerichtet und die Bürger der Unter- und Mittelschicht leben in der Angst, jederzeit der Hexerei angeklagt zu werden. Nicht nötig also zu erwähnen, daß hier niemand einem Fremden hilft. Erst recht nicht wenn er die Kleidung einer Kerkerwache trägt.

Die Zeit ist knapp, denn sie haben längstens eine Stunde, bis der Inquisitor Prag verlassen wird. Also sollten sie dorthin eilen und im Verborgenen warten, bis dieser sich dem Tor nähert.

Seltsamerweise gibt es bis dorthin keinerlei Probleme, wenn sich die Charaktere nicht zu offensichtlich verhalten. Der Inquisitor kommt pünktlich mit sechs Mann Gefolge, allesamt in die Kutten der Inquisitoren gehüllt am Tor an. Und als schulde ihnen der Teufel selbst noch einen Gefallen, treten just, bevor das Tor geöffnet wird, zwei von ihnen zur Seite, um im Schatten einer Seitengasse den Druck von ihre gequälten Blase zu nehmen. Diese still zu überwältigen und sich ihrer Kutten zu bemächtigen sollte kein Problem darstellen. Ebensowenig einen oder zwei andere vom Gefolge dorthin zu locken, wenn man ihnen in der Kutte zuwinkt.

Zuviel Zeit bleibt ihnen jedoch nicht, denn ist das Tor erst offen eilt der Inquisitor mit seinem Zug hindurch und jeder Zögernde wird laut aufgefordert sich zu sputen. Das Tor bleibt schließlich nur für wenige Minuten geöffnet.

## Der Preis der Freiheit

Haben sie erst das Tor durchschritten, sollte es den Charakteren nicht weiter schwerfallen, sich vom Inquisitor und dem restlichen Gefolge abzusetzen. Schließlich sind diese alle unbewaffnet und da nur auf dem Weg zum Kloster nicht sonderlich aufmerksam.

Doch noch bevor sie sich weit entfernen können, wird ihnen vom Stadttor plötzlich die nur allzu bekannte Stimme Hagens zurufen:

*„Ihr elenden Narren! Glaubt ihr denn tatsächlich ihr könntet mir entkommen?“*

*„Wißt ihr denn wirklich nicht, wer ich bin? Wißt ihr nicht, wessen Haß ihr geschürt habt, seid ihr in Prag aufgetaucht seid?“*

In diesem Moment wird die Gestalt Hagens zerfließen und statt seiner steht nun Vater Johannes, der Malkavianer auf der Mauer und blickt verächtlich auf die Charaktere herab. Die Wachen neben ihm schreien auf, und wollen sich auf ihn stürzen, aber allein eine Geste des Kainiten läßt sie innehalten und sich dann plötzlich gegenseitig abschlachten.

Mit einem wahnsinnigen Funkeln in den Augen spricht er weiter.

*„Seit ihr in Prag seid, habt ihr meine Pläne vereitelt. Ihr habt Severus kleines Problem gelöst, habt all die kleinen Verwirrungen zwischen Surgoss und Alaches beseitigt, die ich mit mühsamer Hand schürte. Alles, wozu ich Jahrzehnte brauchte, um es aufzubauen, habt ihr innerhalb weniger Monate zunichte gemacht.*

*So leicht werdet ihr mir nicht entkommen. Ich bin noch nicht mit euch fertig. Wenn ihr glaubt, eure Flucht wäre nicht geplant gewesen, dann schaut einmal her!“*

Der Mann, den die Charaktere ausgesaugt zu haben glaubte, und dessen Leiche in den Flammen verzehrt werden sollte, erscheint plötzlich neben ihm, sein Äußeres verkohlt, doch kaum von den Flammen angegriffen. Doch der



Alte hat nicht mehr den bittenden, harmlosen Blick den er zuvor hatte. Jetzt ist sein faltiges Gesicht verzerrt von Zorn und Haß.

„Ich weiß nicht, wer von euch sein Blut hat, aber allein der ist Schuld an dem was nun geschieht. Denn seine Macht kommt allein aus dir.“

Mit einem Satz springt der Alte, weitaus behender, als er aussieht, von der Mauer, bricht sich beim Sturz etliche Knochen, steht aber mit verwinkelten Beinen wieder auf und stakt mit verzerrten Schritten auf die Charaktere zu.

„Nicht doch, mein Kind! Nimm diese!“

Der Malkavianer deutet auf den Inquisitor und sein Gefolge, die dem Schauspiel bisher entsetzt zusahen. Völlig hilflos beobachten sie, wie er Alte ihnen langsam näherkommt und dann einen nach dem anderen von ihnen in Stücke reißt.

Wenn die Charaktere dazwischen gehen, wird der Alte, nicht aufhören die Männer zu töten, bis sie alle verendet sind. Dann erst wird er sich wirklich wehren, den Endgültigen Tod sollte der Alte jedoch keinesfalls erleiden.

Die Werte des Alten sind auf der nächsten Seite unter *Dramatis Personae* zu finden.

## Das tote Prag

Egal ob die Charaktere nun angreifen oder nicht, der Alte wird versuchen, die aus der Stadt gegangenen Inquisitoren, so grausam wie möglich zu töten. Greifen sie ihn nicht an, wird er die Vampire nicht behelligen, da Vater Johannes alias Hagen es ihm verbietet.

Bekämpfen sie ihn jedoch, wird der Alte, bevor er in Starre fällt oder gar den Endgültigen Tod erleidet plötzlich verschwinden. Wenig später wird er wieder neben seinem Erzeuger erscheinen.

„Nun lauft schon fort, meine Kinder. Erfreut euch eurer geliebten Existenz. Und vergeßt niemals, daß ich euch jage. Ich werde euch finden, wo immer ihr euch verkriecht. Ich werde eure Pläne so zerstören, wie ihr die meinen zerstört habt.“

Mein Prag ist nun vernichtet. Ich habe über zwei Jahrhunderte gebraucht um alles so zu erschaffen, wie es war; doch nun ist es zunichte. Freut euch über diesen kleinen Erfolg, denn nur um mich an euch zu rächen, habe ich meine wundervolle Stadt geopfert.“

Mit einem irrem Lachen wird Vater Johannes und mit ihm der Alte von der Mauerzinne verschwinden und die Charaktere bleiben allein mit ihrem Haß und ihrer Angst. Schließlich ist Prag für sie verschlossen und die Wildnis beherbergt etliche Gefahren. Doch welche Wahl außer der Flucht haben sie denn?

## Lüge

Der Nosferatu wird den Charakteren heimlich vorausziehen, um die bewußtlose Frau mittels seiner Verdunkelung vor ihren Blicken zu verbergen. Sind diese nahe heran, wird er die Frau wecken, und verdunkelt davoneilen, im Wissen, den Charakteren einiges an Problemen aufgehalst zu haben.

Wie die Charaktere mit dieser, hoffentlich sehr verwirrenden Situation umgehen, ist ihre Sache. Sie sollten die Frau nur schnellstens fangen und irgendwie dazu bringen, nicht weiter herumzukreischen. Sie ist schließlich ein wandelnder Maskeradebruch, was Severus nicht gerne sehen wird.

Ganz egal wie dämlich sich die Charaktere anstellen, Bernhard wird die Frau aufhalten, bevor sie die Inquisition auf den Plan ruft, indem er sie erneut bewußtlos schlägt und wegschafft.

Egal wie gut sie das Geschehene vertuschen werden, Severus wird davon erfahren und die Charaktere werden keinen guten Stand haben.

## Epilog

### Blut ist tiefer als Wasser

Und es fließt dennoch in Strömen. Hagen hat sich als Vater Johannes offenbart und den Charakteren ewige Rache versprochen und diese dürfte beidseitig sein.

Ob sie nun Schuldgefühle plagen oder nicht, Ein Fand ist erschaffen. Ein Feind der ihnen noch viel Schmerz bereiten könnte.

### Der Preis der Nacht

Entkommen aus Hagens Folterkammer haben sie nun erkannt, wer ihnen wirklich das Unleben zur Hölle machen will.

Doch sie erhalten auch etwas positives. Erfahrungspunkte:

† 3 für eine gut geplante und durchgeführte Flucht aus dem Kerker

† 2 für ein geschickt angestelltes Entkommen aus Prag

† 3 für gutes Rollenspiel

† X Meisterentscheid

Es liegt beim Meister, wie viele er vergibt, es sollten insgesamt jedoch nicht mehr als 8 sein.

## Steigern

Es kann am Ende dieses Abenteuers natürlich auch gesteigert werden, wenn auch nur begrenzt.

† 1 Fähigkeit um 1 Punkt

† Menschlichkeit Willenskraft und Tugenden nach Ermessen des Meisters

† Folgende Disziplinen können gelernt werden.

Es kann maximal 1 dieser Disziplinen um 1 Punkt gesteigert werden:

‡ Körperliche Disziplinen dürfen bei Anwendung gesteigert werden



# Dramatis Personae

## Der Alte

Erst vor wenigen Stunden erschaffen wurde der Alte von Vater Johannes bereits konditioniert, um Beherrschungsversuche gegen ihn zu erschweren. Außerdem ist er völlig dem Wahnsinn verfallen und hört ausschließlich auf die Stimme seines Erzeugers oder dem Wüten des Tieres.

Clan:	Malkavianer	Kuß:	1263	Generation:	8
Erzeuger:	Hagen, der Jäger	sieht aus wie:	mindestens 63	Geistesstörung:	Hysterie

Körperkraft	●●○○○	Charisma	●●○○○	Wahrnehmung	●●○○○
Geschick	●●●○○	Manipulation	●●○○○	Intelligenz	●●●●○
Widerstandsfähigkeit	●●○○○	Erscheinungsbild	●○○○○	Geistesschärfe	●●●○○
Aufmerksamkeit	●○○○○	Handwerk	●●●○○	Gesetzeskenntnis	●●○○○
Ausweichen	●●○○○	Heimlichkeit	●●○○○	Linguistik	●●●○○
Einschüchtern	●●●○○	Nahkampf	●●○○○	Naturwissenschaften	●○○○○
Empathie	●●●●○	Überleben	●●○○○	Okkultismus	●●○○○
Handgemenge	●●○○○				
Menschlichkeit	●●●○○ ○○○○	Willenskraft	●●●●● ○○○○	Gewissen	●○○○○
Blutpunkte	15			Selbstbeherrschung	●●●●○
				Mut	●●●●○

Auspex	●○○○○	Disziplin	●○○○○	Platz		Ritual		Schik	
Irrsinn	●○○○○								
Stärke	●●○○○								



# Vampire



## 7. Akt - In die Wildnis

### Prolog

Prag ist für euch verloren.

In seinem Wahnsinn und seinem grundlosen Rachebedürfnis zerstörte Vater Johannes, oder Hagen, die Stadt.

Nur um euch zu schaden mußten Hunderte von Menschen qualvoll sterben. Und noch scheint seine Rache nicht beendet, sein Jagd nicht vorüber.

Aber noch ließ er euch ziehen. Er gab euch eure Freiheit zurück, warum auch immer, und beging damit seinen nächsten Fehler.

Auch wenn ihr zurzeit nicht mehr als euer nacktes Unleben besitzt, und die Kleidung, die ihr am Leibe tragt, so seid ihr nicht besiegt. Es muß euch lediglich gelingen die nächste Stadt zu erreichen, groß genug, um euch Zuflucht zu gewähren. Solange die rasenden Wolflinge und die anderen Bewohner der Wildnis euch diese Gunst gewähren, ohne euer Unleben zu beenden, werdet ihr einen Weg finden, zu einstiger Stärke zurückzufinden.

Der Wunsch nach Rache beherrscht euren Geist, doch ist es nicht die blinde, selbstzerstörerische Rache, die die Sterblichen motivieren mag. Ihr könnt einen Plan ersinnen, der Jahrhunderte

umfassen kann. Was bedeutet schließlich Zeit für einen Kainiten. Es wird die Nacht kommen, in der ihr langsam beginnen könnt, Hagens elendes Unleben zu einer einzigen Hölle zu machen, die selbst sein verwirrte Verstand nicht zu ertragen vermag. Und wenn ihr dieses Spiel mit genügend Ausdauer und Umsicht spielt, wird er eines Nachts auf Knien zu euch gekrochen kommen, um euch anzuflehen, ihm sein verdorbenes Unleben zu nehmen. Und dann kann eure Rache erst richtig beginnen.

Doch bis dahin ist es noch ein langer Weg. Ihr seid in der Wildnis. Allein unter Raubtieren, die sich nichts sehnlicher wünschen, als euch die Klauen in das Fleisch zu schlagen und eure Überreste in der Sonne brennen zu sehen. Euer Einfluß ist geschwunden, eure Stadt verloren.

Und in dieser Zeit der Hexenverfolgung und Inquisition muß man beginnen, sich auf ein anderes Vorgehen zu besinnen, um Macht zu erlangen, ohne sich der Gefahr der Entdeckung preiszugeben.

Aber all dies hat Zeit, bis es euch gelungen ist, die gefährliche Wildnis hinter euch zu lassen.

### Erstbuch

#### Was geschehen soll

Während des Frühlings, im März 1263 anno domini verlassen die Charaktere Prag.

Die Zeit der Charaktere ist knapp, schließlich haben sie längstens noch eine halbe Nacht, ehe die Sonne am Himmel steht, und sie besitzen nun keine sichere Zuflucht mehr.

Dieser Akt geht davon aus, daß zumindest nicht alle Charaktere Gestaltwandel derart gut beherrschen um mit der Erde verschmelzen zu können, und demnach die Sonne zu einer wirklichen und unmittelbaren Bedrohung wird.

Außerdem hausen die Wolflinge in den Wäldern. Sie sind stark und sie lieben nichts mehr, als ein paar wirmverseuchten Kadavern den Kopf vom Hals zu schrauben.

Aber sie werden Graubart, einem Gangrel begegnen, der sie sicher nach Westen führen kann, doch sein Preis ist hoch. Schließlich weiß er, wie gering die Möglichkeiten der anderen Kainiten sind.

#### Die alte Silbermine

Bis zu diesem Zeitpunkt sollte wohl keiner der Kainiten besondere Pläne über Flucht geschmiedet haben. Außerdem benötigen sie höchstwahrscheinlich dringend Blut und eine Zuflucht vor der Sonne.

Was liegt da näher, als sich zur alten Silbermine zu flüchten. Ein tiefes Loch im Boden, mit unzähligen Gängen und Kammern, und ein paar Arbeitern kommt doch eigentlich nur wie gerufen.

Die Mine selbst ist seit über drei Monaten immer weniger bearbeitet worden, aber seit Hagen in Prag das Regiment schürte, ist sie praktisch tot. Schließlich war es auch den Arbeitern nicht erlaubt, die Stadt zu verlassen, ebensowenig, wie es den Erzträgern erlaubt war, sie wieder zu betreten.

Wenn die Charaktere also bei der Mine ankommen werden sie in den Baracken, die eigentlich als Zwischenlager und Stall für die Zugtiere dienen sollten, schlafende Minenarbeiter finden, die darauf warten, daß die Tore endlich wieder geöffnet werden.

Die Mine selbst ist leer, da es sich so tief unter der Erde nicht unbedingt angenehm hausen läßt.



Es sollte also keinerlei Problem darstellen, sich etwas Blut zu nehmen und dann in die tieferen Stollen der Silbermine einen sicheren Ruheplatz zu finden. Schließlich wird frühestens in einer weiteren Woche die reguläre Arbeit wieder aufgenommen werden, da alle Zwischenlager bei der Mine randvoll mit abgetragenem Silber und Gestein sind.

## Graubart Hauerschmuck

Mehr als einen Tag Ruhe sollten sich die Charaktere in der Silbermine jedoch nicht gönnen, schließlich ist es unsicher, ob nicht irgendwann doch vielleicht ein Arbeiter herunterkommt, um nach dem rechten zu sehen. Und Hagen könnte sich auf die Suche nach ihnen gemacht haben, was er jedoch nicht tun wird.

Dennoch sind sie des Tages absolut hilflos und das sollte sich baldigst ändern.

Was bleibt ihnen also anderes übrig, als auf eigene Faust weiterzuziehen, vielleicht aus den Ställen ein paar Pferde zu stehlen, die jedoch nur dann ruhig mitkommen werden wenn jeder Charakter entweder über Reiten, Tierkunde oder die Disziplin Tierhaftigkeit verfügt. Außerdem handelt es sich dabei nur um relativ wertlose Zugtiere, die zwar zum Reiten genutzt werden können, jedoch weder besonders schnell noch ausdauernd sind.

Wie auch immer sie weiterkommen, irgendwann werden sie plötzlich ein lautes, schnaufendes Geräusch wahrnehmen, und beeindruckender Eber mit tiefschwarzem Fell, roten Augen und gebleckten Hauern wird ihnen in den Weg springen.

Doch noch ehe alles eskaliert wird sich der Eber vor den Augen der Charaktere in einen großen, hünenhaften Mann verwandeln, dessen Haare und Bart lang und grau sind. Alles an ihm ist wild und drohend, sein Gebaren voller Wut und Gewalt. Er ist nur mit einem ledernen Lendenschurz und einer Kette aus langen Wildschweinhauern bekleidet. Das Besondere an diesem Mann jedoch sind die tierhaften Züge, die überall zutage treten. Seine Ohren sind spitz und behaart, seine Arme stark behaart und seine unteren Eckzähne verlängert und treten sogar aus dem Mund hervor.

Herrisch und mit einem gebaren, daß alles andere als freundlich ist, wird er vortreten und sich als Graubart Hauerschmuck vom Clan Gangrel vorstellen.

Sich seiner Überlegenheit völlig bewußt wird er die Charaktere anfahren, was sie in seinem Revier zu suchen hätten, und das es nicht gut für sie wäre, hier zu bleiben. Wolflinge würden den Wald bewohnen und einer ihrer heiligen Orte sei nicht weit. Also ein mehr als gefährliches Refugium für arglose Kainiten.

Nach ein wenig Herabsetzung der Clans der anderen (solange kein Gangrel unter ihnen ist, denn diesen wird er sogar nach Art der Gangrel in Aufzählung seiner Taten willkommen heißen), bietet ihnen Graubart an, sie sicher zur nächsten ausreichend großen Stadt zu führen. Er Sorge für einigermaßen sichere Zufluchten auf dem Weg und etwas mehr Hoffnung keinem Wolfing zu begegnen. Er garantiere jedoch nicht für ihre Sicherheit, sollte etwas derartiges dennoch eintreten. Dafür schulden sie ihm jedoch einen größeren Gefallen.

Die Werte von Graubart Hauerschmuck sind auf Seite 40 unter *Dramatis Personae* zu finden.

## Die Forderung

Der Gefallen, den Graubart für seine Hilfe fordert ist unbedingt einfach zu erfüllen und kann den in der Stadt Sicherheit suchenden Vampiren ihr ersten Nächte unter den fremden Kainiten deutlich erschweren.

Er verlangt von den Charakteren, daß sie ihm den Kopf eines Feindes bringen. Eines sterblichen Mannes, den er selbst nicht erreichen kann, da er in der sicheren Geborgenheit einer Stadt weilt und dort auf Graubart eine Blutjagd ausgerufen wurde. Warum diese Blutjagd ausgerufen wurde, verschweigt Graubart zufrieden grinsend.

Der Mann sei ein Sterblicher und trage den Namen Tobias von Sternenbronn. Zudem gehöre er der obersten Sicht der Adelsklasse in jener Stadt, wohin er die Charaktere bringen werde. Wie dieser Tobias von Sternenbronn sterbe, das ist Graubart völlig egal, solange er nur seinen Kopf erhält. Und natürlich müssen die Gesichtszüge noch erkennbar sein, er will keinesfalls eine zerquetschte, fleischige Masse erhalten, denn so könnten ihm die Charaktere ja jedes beliebige Opfer vorsetzen.

Erst wenn ihm die Charaktere dies zusagen, wird der Gangrel sie führen.

## Die Reise

In der ersten Nacht wird Graubart die Charaktere nur wenige Kilometer weit zu einer verlassenen Jagdhütte führen, sie dort unter den großen Tisch scheuchen und etliche Decken, Laken und Tücher über sie legen, bis er sich sicher ist, daß kein Lichtstrahl zu ihnen dringen kann. Dann rät er ihnen noch sich nicht weiter zu bewegen und versinkt selbst draußen in der Erde.

Insgesamt dauert die Reise zu Fuß mindestens 2 Monate, sind sie zu Pferd 1 Monat, in denen Graubart ihnen zwar immer eine Zuflucht bieten kann, die jedoch stets ungemütlich ist. Die besten darunter sind noch die tiefen Höhlen, die sie mit anderen Tagschläfern teilen müssen.

## Kleinere Zwischenfälle

Doch während der Reise lauert so mache Gefahr auf die kleine Gruppe, vor denen sie selbst der Gangrel nicht absolut schützen kann. Welche der Meister den Charakteren aufbürdet hängt ganz allein von seinem Wohlwollen ab.

**Erdrutsch** Als die Charaktere eines Abends erwachen stellen sie erschrocken fest, daß der winzige Eingang der Höhle, die sie als Zuflucht nutzten, Tagsüber von einem Erdrutsch verschüttet.

Die Höhle selbst ist so niedrig, daß sie höchstens auf den Knien arbeiten können und die Erde nur schwer wegschaufeln können.

Das eigentliche Problem liegt aber nicht an der aufzehrenden Arbeit sondern an der Tatsache, daß sie mit dieser Erde auch einen ganzen Stamm höchst aufgeregter und zum Angriff bereiter Waldameisen in die Höhle schaufeln.

Wenn es ihnen nicht gelingt diese irgendwie in Schach zu halten wo bei Tierhaftigkeit eigentlich das einzige Mittel ist



und sehr gut ausgespielt werden sollte, damit es wirkt, werden sie Ameisen über sie herfallen und an jeder möglichen und unmöglichen Körperstelle zubeißen.

Die Ameisen verursachen dabei keinen Schaden aber, jeder so zugerichtete muß ein Wurf auf Selbstbeherrschung (Schwierigkeit 7) gelingen, oder er fällt in Raserei. Keine schöne Vorstellung eine verschüttete Höhle, kaum größer als ein Sarg, mit einem rasenden Vampir zu teilen.

**Wütende Bayern** Diesen Tag verbrachten die Charaktere in einer baufälligen Scheune, in decken eingewickelt und tief im Stroh und Heu begraben.

Erneut ist jedoch das Erwachen mit Schrecken versetzt. Kaum schlägt der erste Charakter die Augen auf, hört er in der Scheune, keine drei Meter von sich entfernt etliche Menschen aufgeregt miteinander flüstern.

Eine Dutzendschaft von Bauern und Viehzüchtern plant ausgerechnet in dieser abgelegenen Scheune einen Überfall auf den Fürsten.

Entweder die Charaktere verbringen mindestens 6 Stunden in absoluter Bewegungslosigkeit, um die ganze Sache auszusitzen, oder aber sie jagen den Kerlen, ein ziemlich abergläubisches Pack, einen solchen Schrecken ein, daß sie Hals über Kopf fliehen.

Gute Rollenspieler können sich auch in das Gespräch einmischen und sie von ihrem Vorhaben abbringen oder aber bestärken. Wie sie das anstellen wollen, müssen sie aber selbst herausfinden.

**Waldbrand** Von Graubart in einer Senke mit Erde bedeckt, haben die Charaktere den Tag sicher verbracht. Geweckt werden sie jedoch durch beunruhigendes Prasseln und Knacken, als würde irgend etwas brennen. Und das Ziemlich laut.

Durch einen unglücklichen Zufall ist der Wald entzündet worden und steht nun in Flammen. Und die Vampire mitten drin.

Alle Möglichkeiten stehen dem Erzähler offen. Ob er sie, wenn sie sich einfach nicht rühren ungeschoren davonkommen läßt, oder ob sie nur mit heilloser Flucht ihr Unleben retten können.

Es sollte auf jeden Fall die Angst in den Gesichtern der Spieler zu sehen sein.

**Wolflinge** Der schlimmste aller Umstände ist eingetreten, als die Charaktere auf ein Rudel Wolflinge stoßen, welche die Grenzen ihres heiligen Caerns verteidigen. Und das geschieht ausgerechnet in dem Moment, als Graubart vorausgegangen ist, um eine sichere Zuflucht zu finden.

Im Kampf werden die Vampire den Werwölfen auf jeden Fall weit unterlegen sein, also müssen sie versuchen ihre Köpfe mit dem Gebrauch von Worten aus der Schlinge zu ziehen, wenn sie nicht in einem sehr, sehr blutigen Kampf ihr ewiges Leben riskieren wollen.

Der Meister sei vor diesem Zwischenfall gewarnt. Die Wolflinge werden verbissen sein, und sollte einer der Charaktere eine Menschlichkeit unter 7 haben oder gar einem Pfad folgen, es höchstwahrscheinlich gar nicht zu einer Diskussion kommen lassen und sofort mit ihrer Attacke beginnen, um diese Diener des Wyrms zu vernichten.

Man sollte diesen Zwischenfall wirklich nur dann einbringen, wenn man den Charakteren zutraut sich tatsächlich in Sicherheit diskutieren zu können und sie zudem noch begreifen können, welche Gefahr aus einem ganzen Rudel von Wolflingen ausgeht.

Die Werte der Wolflinge sind auf der nächsten Seite unter *Dramatis Personae* zu finden.

## Das Ziel der Reise

Schließlich bringt Graubart sie zu der Stadt, in der sich sein erklärter Feind, Tobias von Sternenbronn, aufhält: Würzburg, die Stadt der Kirchen!

Diese Stadt, mit ihren überaus schweren Befestigungsanlagen, einem großen und beeindruckendem Dom, mehreren kleineren Kirchen und einer weiteren gerade im Bau, ist wahrhaft eine Stadt, wie man sie sich nach einer solchen Reise wünschen kann. Diese Mauern halten alles draußen, was einem Kainiten, abgesehen von anderen Kainiten, gefährlich werden könnte. Nur diese wahre Vielfalt von Gottehäusern könnte ein wenig unangenehm werden.

Nun gilt es jedoch noch, in den Ring der schützenden Mauern vorzudringen, während ihnen Graubart versichert, an einer markanten Eiche ab nächster Woche jeden Mittwoch Abend eine Stunde um Mitternacht zu warten, auf daß sie ihm den Gefallen erfüllen.

Natürlich sind die Stadttore geschlossen, aber das Eindringen wird ohnehin erst im zehnten Akt geschehen.

## Epilog

### Bhut ist sicher als Wasser

Sie haben Würzburg sicher und ohne bleibende Schäden davongetragen zu haben, erreicht. Doch nun schulden die Charakteren dem Gangrel Graubart einen großen Gefallen. Und dieser wird darauf bestehen, daß sie ihre Schuld einlösen, indem sie ihm den Kopf dieses Tobias von Sternenbronn bringen. Andererseits sollte es ja nicht so schwer sein, den Kopf eines Sterblichen zu ihm zu bringen. Zuvor jedoch muß es den Charakteren noch gelingen, diese Stadt überhaupt zu betreten.

Dies wird jedoch erst im nächsten Akt dieser Chronik zum Tragen kommen, in welchem sie sich ihre neue Heimat verdienen können.

### Der Preis der Nacht

Alles ist letztendlich dahingegangen, und doch ist ein neuer Anfang möglich.

Doch sie erhalten auch etwas positives. Erfahrungspunkte:

† 2 für einen guten selbstständigen Reiseplan



† 2 für jedes überstandene Problem während der Reise

† 1 Attribut um 1 Punkt

† 3 für das Überstehen der Reise

† 2 Fähigkeiten um 1 Punkt

† 3 für gutes Rollenspiel

† Menschlichkeit Willenskraft und Tugenden nach Ermessen des Meisters

† X Meisterentscheid

Es liegt beim Meister, wie viele er vergibt, es sollten insgesamt jedoch nicht mehr als 12 sein.

† Folgende Disziplinen können gelernt werden. Es kann maximal 1 dieser Disziplinen um 1 Punkt gesteigert werden:

## Steigern

Es kann am Ende dieses Abenteuers natürlich auch gesteigert werden, wenn auch nur begrenzt.

♦ Körperliche Disziplinen dürfen bei Anwendung gesteigert werden

## Dramatis Personae

### Graubarb Haverschmuck

Ein unfreundlicher Gangrel, der zu viel von sich und zu wenig von anderen hält. Dennoch ist er in Ordnung, wenn auch etwas grob.

Clan:	Gangrel	Kuß:	1187	Generation:	7
Erzeuger:	Johann Felsenbeißer	sieht aus wie:	30, Züge eines Ebers		
Körperkraft	●●●●●	Charisma	●●○○○	Wahrnehmung	●●●●●
Geschick	●●●●○	Manipulation	●●○○○	Intelligenz	●●●●○
Widerstandsfähigkeit	●●●●●	Erscheinungsbild	●○○○○	Geistesschärfe	●●●●●
Aufmerksamkeit	●●●●●	Handwerk	●●○○○	Medizin	●○○○○
Ausweichen	●●●○○	Heimlichkeit	●●●●○	Nachforschungen	●●●○○
Einschüchtern	●●●○○	Reiten	●●○○○	Okkultismus	●●○○○
Handgemenge	●●●●○	Nahkampf	●●○○○		
Sportlichkeit	●●●○○	Tierkunde	●●●○○		
		Überleben	●●○○○		
Menschlichkeit	●●●●● ●○○○○	Willenskraft	●●●●● ●○○○○	Gewissen	●●●○○
Blutpunkte	20			Selbstbeherrschung	●●●○○
				Mut	●●●○○
	Disziplinen		Tugenden		Rituale
Gestaltwandel	●●●●○				
Seelenstärke	●●●○○				
Tierhaftigkeit	●●●○○				
Geschwindigkeit	●●○○○				
Stärke	●●○○○				

### Wolfling

Es handelt sich um ein Rudel von jungen, nicht allzu stürmischen Garou, die auf die reisende Gruppe von Vampiren getroffen sind. Der Alpha könnte, falls die Kainiten klug zu sprechen wissen und nicht gefährlich wirken, überzeugt werden, sie gehen zu lassen, wahrscheinlich jedoch eher nicht.

Körperkraft	●●●○○ (5, 7, 6, 4)	Charisma	●●●○○	Wahrnehmung	●●○○○
Geschick	●●●○○ (3, 4, 5, 5)	Manipulation	●●●○○ (3, 1, 2, 1)	Intelligenz	●●●○○
Widerstandsfähigkeit	●●●○○ (5, 6, 6, 5)	Erscheinungsbild	●●●○○ (2, 0, 3, 3)	Geistesschärfe	●●○○○
Aufmerksamkeit	●●●○○	Heimlichkeit	●●○○○	Enigmas	●●○○○
Ausweichen	●●○○○	Handwerk	●●○○○	Linguistik	●○○○○
Einschüchtern	●●○○○	Nahkampf	●●○○○	Medizin	●●○○○
Handgemenge	●●●○○	Tierkunde	●●○○○	Okkultismus	●●●○○
Instinkt	●●○○○	Überleben	●●○○○	Rituale	●●●○○
Sportlichkeit	●●○○○				
Zorn	●●●●● ○○○○○	Brut	Menschling	Rang	2
Gnosis	●●●●● ●○○○○	Vorzeichen	Theurg	Alter	18
Willenskraft	●●●●● ●○○○○	Stamm	Kinder Gaias	Totem	Einhorn
	Gabe	Stufe	Herkunft	Fetische/Talens	Stufe
Herr über das Feuer	1	Menschling	Fangdolch	3	Gnosis
Überzeugungskraft	1	Menschling	Aus Horn bestehend kann der Dolch nach einem gelungenen Angriff aktiviert werden. Gelingt das, verdoppelt sich der verursachte Schaden.		6
Geistersprache	1	Theurg	<b>Schaden:</b> Körperkraft +1 (schwer heilbar)		
Wyrmgespür	1	Theurg		Riten	
Schmerz widerstehen	1	Kinder Gaias		Ritus des Bindens	1
Wilder Blick	2	Menschling		Ritus der Talismanzueignung	1
Befehligen der Geister	2	Theurg			
Berührung der Großmutter	2	Kinder Gaias			



# Vampire



## Interludium 2 - Geehrte Tote

### Prolog

Dieses ist eine Beschreibung der Stadt **Würzburg**, seiner untoten Bewohner und Marionettenspieler. Hier soll dem Meister ein

Überblick über die Stadt, das Leben der Sterblichen Einwohner, die Kainiten und die verschiedenen Domänen gegeben werden.

### Die Stadt und das Blut

Am 1. April im Jahre des Herrn 1263 treffen die Charaktere in Würzburg ein.

Welche Zustände in dieser Stadt des Mittelalters herrschen läßt sich aus zwei Perspektiven betrachten. Aus dem Blickwinkel der Menschen, die hart arbeiten müssen, um sich selbst am Leben zu erhalten und denen, die sich an diesem teuer erkauften Leben laben und ihre untote Existenz genießen können.

Würzburg ist zwar eine reiche Stadt, dieser Reichtum ist jedoch sehr ungleichmäßig verteilt.

Während jener Teil Würzburgs, wo Adel und Hof beheimatet sind, die Straßen selbst bei Nacht eine gewissen Beleuchtung erfahren, so liegt der größte Teil jedoch im Dunkeln und dort dienen auch Straßen und Gassen als Lager für Müll und Abfälle, da nicht einmal eine unterentwickelte Kanalisation existiert.

Dafür jedoch kann sich jeder Bewohner Würzburgs sehr sicher fühlen, schließlich patrouillieren regelmäßig Stadtgardisten selbst durch die ärmsten Teile und jedem Halunken droht ein unangenehmes Urteil, um durch Abschreckung Würzburgs Ruf einer ordentlichen Stadt aufrechtzuerhalten.

Dies macht es kainitischen Bewohnern gleichzeitig schwerer und leichter. Die Würzburger fühlen sich auch nach Einbruch der Nacht recht sicher und besitzen nicht die gleiche Paranoia wie die Bewohner Prags. Dafür jedoch sollte man sehr wohl Acht haben, nicht gerade einer Gruppe von Gardisten aufzufallen. Denn diese stellen die Fragen meist erst, wenn der Delinquent sicher hinter Schloß und Riegel sitzt. Und leider warten sie auch dann erst bis zum Tage.

### Die Welt der Sterblichen

#### Sahlen und Daten

Um 650 n. Chr. wurde Würzburg als fränkischer Herzogensitz gegründet. Im Jahre 706 wurde die Kirche auf dem Marienberg geweiht und bereits 742 wurde das Bistum Würzburg gegründet. 788 begann schließlich der erste Dombau.

Die Hochzeit Friedrich Barbarossas mit Beatrix von Burgund fand 1156 in Würzburg statt und 1168 bestätigte Barbarossa das fränkische Herzogtum.

Die vielen Kirchen in Würzburg haben die Stadt berühmt gemacht, so z. B. St. Burkard, die romanische Basilika, die 1042 geweiht wurde. Oder der Dom St. Kilian, ein Hauptwerk der deutschen Baukunst des 11./12. Jahrhunderts, deren Bau um 1040 begonnen worden war und deren Osttürme erst vor wenigen Jahren, 1237 vollendet wurden.

Die Festung Marienberg diente um 1000 vor Christus eigentlich als Fliehburg. 706 wurde hier eine Marienkirche geweiht und 1200 wurde die Burg gegründet.

### Ein Hauch von Lieben

Würzburg, durch dessen Herz der Main fließt ist durch Münzregal, Zoll-, Fähr- und Stapelrechte eine sehr reiche Stadt und war häufig Tagungsort des Reichstages.

Die Festung Marienberg dient seit 1253 als Residenz der Fürstbischöfe. Würzburg ist eine Stadt des Lebens, des Glaubens und der Hingabe.

### Die Welt der Unsterblichen

#### Sahlen und Daten

Die Kainiten kamen erst spät nach Würzburg. Erst um das Jahr 600 wagte sich der erste Vampir in diese Stadt, denn die Reise dorthin war voller Gefahren und die Stadt selbst nicht sehr verlockend. Dies änderte sich jedoch schlagartig, als Würzburg zum Bistum wurde und schon wenig später als reiche Stadt erblühte.

Etwa seit diesem Jahr begann ein beständiger Kampf um die Vorherrschaft der Kainiten in dieser Stadt, den schließlich Gustav von Güten im Jahre 1100 für sich entschied und bis heute hält. Das gelang ihm hauptsächlich dadurch, indem er alle Konkurrenten aus der Stadt vertrieb, oder sie ihrer Vernichtung überließ. Sämtliche anderen derzeit in



Würzburg lebenden Kainiten sind deutlich jünger als Gustav von Güten und nur wenige wissen von dieser blutigen Vergangenheit.

## Ein Hauch von Tod

Wie alle Städte zu dieser frühen Zeit ist nur eine kleine kainitische Bevölkerung zugegen. Niemand von ihnen besitzt dabei die geballte Macht und das Alter, wie es in Prag zugegen war, da Würzburg noch jung und von nur langsam wachsender Bedeutung ist.

Dennoch darf keiner der kainitischen Bewohner Würzburgs unterschätzt werden, denn weder Alter noch die Beherrschung mystischer Kräfte bedeutet alles. Ein scharfer Verstand und kompromißloses Handeln kann ebenfalls gefährlich sein.

Und gerade in diesen beiden Bereichen brilliert der Herrscher der Kainiten Würzburgs, Gustav von Güten, denn seine Blindheit läßt ihn die Welt auf ganz besondere Weise wahrnehmen und gleichzeitig eine distanzierte Position einnehmen. Mit seiner leiblichen und kainitischen Tochter Florentine, die ihm nie von der Seite weicht, herrscht er über Würzburg, sieht durch ihre Augen und agiert durch ihre Hände.

Die anderen Untoten sollte man natürlich auch Respekt zollen, denn keiner von ihnen kann als schwach oder leicht zu manipulieren gelten.

## Inquisition

Wie fast überall im Deutschen Reich greift die Inquisition in Würzburg nicht so hart und unbarmherzig durch, wie es in England oder Frankreich geschieht. Zwar muß man sich auch hier vor den Anklagen der Hexerei hüten, doch das Leben in Würzburg geht seinen normalen Gang, ohne daß jeder die Angst spürt, jederzeit in den Kerkern landen zu können.

Dennoch darf die Gefahr keinesfalls unterschätzt werden. Überall auf den Straßen der Stadt der Kirchen sieht man bewaffnete Kirchendiener oder Wachmänner, die für die Sicherheit der betuchteren Bewohner der Stadt sorgen und in gleicher Weise auch ein wachsames Auge für unchristliche Vorgänge haben, sollte dergleichen geschehen.

Also ist jeder Vampir in Würzburg, wo so mancher Bewohner mit Wahrem Glauben zu finden ist, angehalten, sich so dezent wie nur irgend möglich zu verhalten und insbesondere bei der Jagd und der Anwendung der Kräfte des Blutes äußerste Vorsicht walten zu lassen.

## Die Domänen

Würzburg wurde von seinen untoten Bewohnern in 4 Stadtbezirke unterteilt. Natürlich werden diese Unterteilungen auch von den Sterblichen vorgenommen, sind jedoch für sie nichts weiter als Beschreibungshilfen. Für die Kainiten stellen diese 4 Bezirke jedoch die unterschiedlichen Domänen der Stadt dar und jeder, der es wagt, in fremdem Jagdgebiet zu wildern, wird hart bestraft werden.

Die Domänen werde alle durch Gustav von Güten verliehen und können einem Kainiten ebenso einfach wieder

entzogen werden. Und da die Jagd in Würzburg nicht die einfachste ist, weiß von Güten die Macht, die er mit den Domänen in seiner Hand hält, sehr wohl zu schätzen.

## Der Burgberg

Der Burgberg mag zwar das politische und herrschaftliche Zentrum Würzburgs sein, ist jedoch nicht wirklich zentral gelegen. Dennoch erweist sich der Sitz der sterblichen und unsterblichen Herrschaft in Würzburg als ausgezeichnetes Jagdgebiet, da eine zweite Mauer diesen Bereich vom Rest der Stadt abtrennt und somit die Menschen des Nachts relativ unvorsichtig auf den Straßen angetroffen werden können, fühlen sie sich doch durch die Wachen vor dem Gesindel der Stadt sicher. Dafür jedoch muß jeder, der hier jagt ganz besonders darauf achten, keinerlei Spuren seines Handelns zu hinterlassen und die allesamt recht einflußreichen Opfer nicht zu töten.

Gustav von Güten nennt diese Domäne die seine, schließlich stehen hier das Haus des Stadtrates und auch jene berühmten Bauten, die der Reichstag zu nutzen pflegt, um sich zu versammeln.

Seine Tochter und er selbst besitzen hier ihre Zuflucht und niemand anderem ist es gestattet in dieser Domäne zu jagen.

## Der Markt

Bekanntermaßen die Domäne Gustav Giovannis ist der Markt und der umliegende Teil Würzburgs die finanzielle Ader der Stadt. Hier blüht der Handel und hier entstehen auch jene Teile der Bürgerschaft, die sich langsam versuchen durch das Geld, das sie verdienen in den Adel einzukaufen.

Insgesamt der lebhafteste Teil Würzburg und auch nach Einbruch der Dunkelheit sind noch einige Sterbliche in den Schenken und Herbergen dieser Domäne anzutreffen.

Ein jeder beneidet den Kappadozianer um dieses Jagdrevier, daß er sich jedoch mit Gustav und Florentine von Güten teilen muß.

## Die Unterstadt

Auch Würzburg, trotz seines Reichtums oder vielleicht gerade deswegen, verfügt über eine Armenstadt. Doch anders als üblich ist hier Verbrechen und Gewalt selten, denn die Gardisten haben gerade die Unterstadt scharf im Auge.

Kein Wunder also, daß außer Bern Kronen, dem dies als Domäne dient, dort sorgenfrei jagen kann.

## Der Ring

Als letztes muß noch der Ring genannt werden, ein etwa 100 Meter breiter Streifen innerhalb der gesamten Stadtmauer. Ursprünglich die Domäne eines Ventrue, der für die Sicherheit der Stadt verantwortlich war, ist sie nun, nachdem der Ventrue im Jahre 1249 aus unbekanntem gründen Würzburg verließ, niemandem gehörig.

Weder das Unleben noch das Jagen ist im Ring besonders angenehm, denn die etlichen Wachen, die auf der Stadt-



mauer und unmittelbar dahinter patrouillieren, verlangen von jedem Kainiten eine extreme Vorsicht.

## Soziale Monster

Lediglich 4 Kainiten führen in Prag ihr Unleben.

Der ansässige Herrscher ist Gustav von Güten, ein Toreador, der in Würzburg den Kuß erhielt und seitdem die Stadt nicht mehr verließ.

Ihm stets zur Seite sein Kind Florentine von Güten, sowohl seine sterbliche als auch seine kainitische Blutsverwandte. Sie ist die einzige Krücke, die er sich erlaubt, um

seine Blindheit zu kompensieren. Denn dank eines Blutsbandes, seiner meisterlichen Beherrschung der Disziplin Auspex und ihrer Verwandtschaft, ist er in der Lage, durch ihre Sinne wahrzunehmen.

Außerdem existiert in Würzburg der Nosferatu Bern Kronen, der von Güten als Exekutivorgan dient und der Kappadozianer Alfredo Giovanni, der sich gänzlich der finanziellen Seite der Stadt zugewandt hat.

Diese vier Kainiten hegen untereinander einen recht stabilen Frieden, der hauptsächlich auf ihrem Reichtum beruht und der nötigen Vorsicht, um in dieser Stadt voller Kirchen und Gläubigen als Untoter seine Existenz genießen zu können.

## Dramatis Personae

### Gustav von Güten

Der Toreador lebt seit seiner Geburt in Würzburg und war nicht unbeteiligt daran, daß dieser Ort Stadtrechte und andere Privilegien erhielt. Selbst der Kuß konnte seine angeborene Blindheit nicht heilen und nun ist er völlig auf seine Tochter, die gleichzeitig sein Kind ist, angewiesen, um trotz seiner Blindheit regieren zu können. Er ist ein begnadeter Sänger und gibt gelegentlich Konzerte vor den anderen Kainiten seiner Stadt.

Clan: Erzeuger:	Toreador Bernardo	Kuß: sieht aus wie:	1292 22	Generation: Schwäche:	7 blind
Körperkraft	●●●○	Charisma	●●●●●○	Wahrnehmung	●●●○
Geschick	●●●○	Manipulation	●●●○	Intelligenz	●●●●
Widerstandsfähigkeit	●●○	Erscheinungsbild	●●●○	Geistesschärfe	●●●○
Aufmerksamkeit	●●●○	Etikette	●●●●	Akademisches Wissen	●●○
Ausdruck	●●●○	Handwerk	●●○	Finanzen	●●○
Ausflüchte	●●●○	Nahkampf	●●○	Gesetzeskenntnis	●●○
Einschüchtern	●●○	Reiten	●●○	Linguistik	●●○
Empathie	●●●○	Vortrag	●●●●	Politik	●●○
Führungsqualitäten	●●○	Willenskraft	●●●●●○	Verwaltung	●●○
Menschlichkeit	●●●●●○			Gewissen	●●○
Blutpunkte	20			Selbstbeherrschung	●●○
				Mut	●●○
<b>Disziplinen</b> Auspex ●●●○ Geschwindigkeit ●●●○ Präsenz ●●●○ Seelenstärke ●●○ Tierhaftigkeit ●●○		<b>Phäde</b>		<b>Rituale</b> <b>Stile</b>	

### Florentine von Güten

Die Tochter Gustavs ist ein Engel in der finsternen Welt der Kainskinder. Ihr fehlt die kainitische Verschlagenheit und das Bedürfnis sich auf Kosten anderer nach oben zu arbeiten. Statt dessen kümmert sie sich rührend um ihren Erzeuger, der ohne sie verloren wäre. Florentine ersetzt ihm seine Augen und tut alles für ihn. Es ist erschreckend wie gut sie gemeinsam agieren. Sie muß nie ein Wort sprechen, da Gustav das Bild ihrer Augen in ihren Gedanken liest und so sieht. Sie liebt ihn noch abgöttischer als er sie, wobei sie das Blutsband auf sich nahm, um es ihm zu erleichtern, durch sie zu sehen und zu handeln.

Clan: Erzeuger:	Toreador Gustav von Güten	Kuß: sieht aus wie:	1109 17	Generation: Blutsband:	8 zu ihrem Erzeuger
Körperkraft	●●○	Charisma	●●●○	Wahrnehmung	●●●●
Geschick	●●●●	Manipulation	●●○	Intelligenz	●●○
Widerstandsfähigkeit	●●○	Erscheinungsbild	●●○	Geistesschärfe	●●○
Ausflüchte	●●○	Etikette	●●●○	Akademisches Wissen	●○
Ausdruck	●●○	Heimlichkeit	●●○	Gesetzeskenntnis	●●○
Ausflüchte	●●○	Kräuterkunde	●●○	Linguistik	●●○
Empathie	●●●○	Nahkampf	●●○	Nachforschungen	●○
Sportlichkeit	●●○	Vortrag	●●○		
Menschlichkeit	●●●●●○	Willenskraft	●●●●●○	Gewissen	●●●●
Blutpunkte	15			Selbstbeherrschung	●●○
				Mut	●●○
<b>Disziplinen</b> Auspex ●●○ Geschwindigkeit ●●○ Präsenz ●●○ Beherrschung ●●○ Verdunkelung ●●○		<b>Phäde</b>		<b>Rituale</b> <b>Stile</b>	



## Bern Kronen

Als Nosferatu hat es Bern Kronen in Würzburg trotz eines Toreador-Herren überraschend gut. Gustav von Güten verachtet ihn nicht und seine Tochter mag ihn sogar irgendwie, kann seinen Anblick jedoch nicht ertragen. Dafür jedoch besitzt Würzburg keine Katakomben, was ihn zwingt sich in einer normalen Zuflucht aufzuhalten, die er weit weniger gut schützen kann. Er ist nicht unbedingt ein Meister im Verkauf von Informationen und wird statt dessen von Gustav als Exekutivorgan eingesetzt, um die Feinde Gustavs zu ermorden oder anders zu strafen.

Clan:	Nosferatu	Kuß:	1121	Generation:	9
Erzeuger:	Gabriel unter den Hügeln	sieht aus wie:	unbeschreiblich		
Körperkraft	●●●●●	Charisma	●●○○○	Wahrnehmung	●●●○○
Geschick	●●●●○	Manipulation	●○○○○	Intelligenz	●●○○○
Widerstandsfähigkeit	●●●●○	Erscheinungsbild	○○○○○	Geistesschärfe	●●●●●
Aufmerksamkeit	●●●○○	Handwerk	●●●○○	Gesetzeskenntnis	●●○○○
Ausweichen	●●●○○	Heimlichkeit	●●●●○	Linguistik	●●●○○
Einschüchtern	●●●●○	Nahkampf	●●●○○	Nachforschungen	●●○○○
Handgemenge	●●●○○	Projektivwaffen	●●●○○	Naturwissenschaften	●●○○○
Sportlichkeit	●●○○○	Tierkunde	●●●○○		
Szenekennntnis	●●●○○				
Menschlichkeit	●●●●●○○○○○	Willenskraft	●●●●●●●○○○	Gewissen	●●○○○
Blutpunkte	14			Selbstbeherrschung	●●●○○
				Mut	●●●●○
	<i>Disziplinen</i>	<i>Pfade</i>		<i>Rituale</i>	<i>Stufe</i>
Stärke	●●●●○				
Tierhaftigkeit	●●○○○				
Verdunkelung	●●●●○				
Geschwindigkeit	●●●○○				
Gestaltwandel	●●○○○				

## Alfredo Giovanni

Als einziges Mitglied seines Clans in Würzburg hat es Alfredo Giovanni noch schwerer als Bern, der für Gustav immerhin seinen Nutzen besitzt. Er wurde jedoch von seinem Mentor und Erzeuger aufgefordert die finanziellen Möglichkeiten Würzburgs zugunsten der Familie Giovanni auszubauen. Und während er dies tut, darf Gustav von Güten nichts davon mitbekommen, da er äußerst ungehalten reagieren würde.

Clan:	Kappadozianer	Kuß:	1131	Generation:	8
Erzeuger:	Martin Giovanni	sieht aus wie:	35		
Körperkraft	●●○○○	Charisma	●●●○○	Wahrnehmung	●●●○○
Geschick	●●○○○	Manipulation	●●●○○	Intelligenz	●●○○○
Widerstandsfähigkeit	●●○○○	Erscheinungsbild	●●●○○	Geistesschärfe	●●●○○
Aufmerksamkeit	●●○○○	Etikette	●●○○○	Akademisches Wissen	●●○○○
Ausflüchte	●●●○○	Heimlichkeit	●●○○○	Finanzen	●●●●●
Einschüchtern	●●○○○	Nahkampf	●●○○○	Gesetzeskenntnis	●●○○○
Empathie	●●○○○	Reiten	●●●○○	Linguistik	●○○○○
Führungsqualitäten	●●●○○	Vortrag	●●●○○	Nachforschungen	●●●○○
Szenekennntnis	●●○○○			Politik	●●●○○
				Verwaltung	●●●○○
Menschlichkeit	●●●●●○○○○○	Willenskraft	●●●●●●○○○○	Gewissen	●●●○○
Blutpunkte	15			Selbstbeherrschung	●●●○○
				Mut	●●○○○
	<i>Disziplinen</i>	<i>Pfade</i>		<i>Rituale</i>	<i>Stufe</i>
Auspex	●●●●○	Pfad des Grabes	●●●○○	Ruf der hungrigen Toten	1
Mortis	●●○○○	Pfad der Asche	●●○○○	Zirkel des Zerberus	1
Seelenstärke	●●○○○			Die Wasser des Styx	3
Nekromantie	●●○○○				
Verdunkelung	●●○○○				



# Vampire



## 8. Akt - Alter Sach

### Prolog

Der seltsame Kainit, der euch nach Würzburg brachte, und dem ihr noch eine Gegenleistung schuldig seid, zog sich längst in die Schatten des nahen Waldes zurück, während vor euch die gewaltigen, wehrhaften Mauern der Stadt aufragen.

Würzburg ist eine einzige Festung. Genau das, was sich jeder Vampir wünscht, der seit Wochen durch die Wildnis zieht, wo jederzeit und überall Gefahren lauern, denen er selbst mit seinen Gaben Kains kaum beizukommen vermag.

Doch diese Schutz versprechenden Mauern stellen zu dieser Stunde noch ein Hindernis dar. Ganz zu schweigen, daß ihr nicht wißt, wie es um die in Würzburg existierenden Kainiten steht.

Ist diese Stadt nun eine noch unschuldige Siedlung von Menschen, bereit von euch geführt zu werden, oder haben sich längst andere eurer Art dort eingefunden, um das Blut und die Macht zu genießen. So angenehm die erstere Vermutung auch wäre,

so hoffnungslos ist sie. Würzburg ist bereits jetzt hunderte von Jahren alt und zu hart sind die Positionen der Macht unter euresgleichen umkämpft, als daß dieses Juwel noch unschuldig sein könnte.

Doch das bedeutet, daß ihr euch vorstellen und um Aufnahme bitten müßt. Kaum leichter als das Überwinden dieser Mauer, da ihr ja nicht einmal wißt, wo ihr nach den ansässigen Vampiren zu suchen habt. Und wenn es euch gelungen ist, die Untoten in dieser Stadt zu finden heißt das noch lange nicht, daß man euch auch willkommen heißen wird. Zwar mag man euch Gastfreundschaft anbieten, aber welchen Preis wird man als Gegenleistung verlangen?

Allerdings habt ihr keine andere Wahl, ihr müßt hier euer Glück versuchen.

### Ediktum

#### Was geschehen soll

Wie bereits im vorherigen Akt erwähnt, treffen die Charaktere am 1. April im Jahre des Herrn 1263 in, bzw. vor Würzburg ein.

Dieser Akt ermöglicht es den Charakteren in Würzburg ein neues Heim zu finden, die dort ansässigen Kainiten kennenzulernen und natürlich ihre Schuld bei Graubart Hauerschmuck zu begleichen.

Und gerade letzteres kann die Charaktere in ziemlich große Probleme bringen.

oder auch eine fingierte Ausreise sollten dieses Problem zu aller Zufriedenheit lösen.

#### In der Stadt

Haben die Charaktere erst die Stadt betreten werden sie sich erst einmal darum kümmern müssen, andere Kainiten zu treffen, um diesen ihre Anwesenheit kundzutun und sich vorzustellen. Denn kein Kainit schätzt es, wenn unerlaubt Fremde Untote in seiner Domäne wandeln, was ein solches Gebaren im höchsten Maße gefährlich und vor allem unhöflich macht.

Die Charaktere wissen nun selbstverständlich nicht, wo diese in Würzburg residieren und wann oder wo sie sich vorzustellen haben. Versäumen sie diese gesellschaftliche Pflicht wird dies durchaus unangenehme Folgen haben.

#### Das Treffen

Natürlich sind die Stadttore zu später Stunde geschlossen, aber das Eindringen sollte sich nicht als unmöglich erweisen.

Entsprechende Disziplinen wie Beherrschung und Präsenz können, bei geschicktem Einsatz Wunder wirken. Aber auch geschickte Rede und die Forderung nach Gastfreundschaft sollte die Tore öffnen.

Es ist nur darauf zu achten, daß jeder Passierende in das Wachbuch eingetragen wird, und solche die es des Nachts tun einen besonders hervorgehoben werden. Man wird sich also um den Verbleib der Charaktere kümmern, wenn sie einfach so in Würzburg verschwinden. Ein inszenierter Tod

#### Die Suche

Also sind Nachforschungen zu beginnen, und andere ihrer Art zu suchen. Wer sonst sollte ihnen diese Informationen schließlich geben können.

Zum Ziel führen dabei geduldiges Durchstreifen der Stadt, was die anderen Kainiten unweigerlich auf den Plan rufen wird.

Ebenso könnten sie, falls sie in der Lage sind, durch Berühren einzelner Gegenstände mittels Auspex, versuchen,



einen Kainiten aufzuspüren, der auf der Jagd in diesem Bereich der Stadt war. Dies ist fast ebenso zeitaufwendig, da man viele Versuche benötigt, ehe man etwas interessantes findet.

Deutlich erfolgversprechender ist das Hinterlassen kleinerer Hinweise, damit die Untoten Herrscher Würzburgs sie aufspüren können. Das Hinterlassen von geschriebenen Botschaften, die nur ein Kainit verstehen kann sollte das Problem sehr schnell lösen. Man muß jedoch sehr sorgsam darauf achten, was diese Botschaften enthalten. Schließlich könnten auch normale Sterbliche darauf stoßen.

### Die Vorstellung

Der Herrscher der Kainiten in Würzburg, Gustav von Güten, hält stets nur jeden Montag am Anfang eines Monats Hof, in einem Teil der Bauten, die auch der Reichstag zu nutzen pflegt. Zu diesen Sitzungen haben alle Kainiten Würzburgs die Pflicht anwesend zu sein, um entweder neue Entscheidungen zu erfahren oder mitzuzentscheiden und gelegentlich auch einem von Gustavs Vorträgen zu lauschen.

Vampire mit geringerem Status müssen einen Kainiten finden, der für sie bürgt, wobei ein Gruppenmitglied mit nötigem Status ideal wäre. Besitzt kein anderer Charakter einen derart hohen Status wird Alfredo Giovanni gerne bereit sein, eine Bürgschaft zu übernehmen, wodurch sie ihm schon einen größeren Gefallen schuldig sind.

Nachdem die Aufnahme geregelt ist, wird Gustav von Güten den Charakteren ihre Rechten und Pflichten mitteilen:

### Recht und Gesetz

- † keiner von ihnen erhält eine Domäne
- † sie erhalten Jagderlaubnis lediglich im Ring und, eine Nacht in der Woche und zwar dienstags, im Markt
- † sie erhalten eine Gemeinschaftszuflucht im Ring, bis Gustav von Güten anders entscheidet; bis dahin dürfen sie sich keine andere Zuflucht aneignen
- † jedes Offenbaren übernatürlicher Existenz in Würzburg läßt sie alle ihre Rechte verlieren und eine Blutjagd wird ausgerufen werden
- † es dürfen weder Ghule noch Nachkommen gezeugt werden
- † jeden ersten Montag im Monat hat jeder von ihnen beim Halten des Hofes teilzunehmen
- † das Töten von Kainiten ist strengstens untersagt

### Graves Heim

Eine Zuflucht zu finden ist glücklicherweise kein Problem, immerhin haben die Charakter keine andere Wahl, als diese zu nehmen, die man ihnen anbietet.

Der Ring selbst besteht hauptsächlich aus der großen Stadtmauer, einer breiten Ringstraße und einigen Häusern. Die Zuflucht, zu der sie Florentine von Güten führen wird

ist die ehemalige Zuflucht des Ventrue und liegt unter einem teilweise zerfallenen Wachturm.

Der Zugang zum eigentlichen Keller ist hinter einer beweglichen Wand gut verborgen und im Innern der Zuflucht werden die Charaktere sogar noch einen Teil der ehemaligen Besitztümer des Ventrue finden.

Dazu zählen ein wertloser Teil einer Pokalsammlung, zwei schwere Särge, eine Truhe voller edler Bekleidung für Männer und drei schöne aber nicht besonders wertvolle Gemälde, welche die blanken Wände schmücken. Man muß aber keinen Sarg benutzen, um hier vor der Sonne geschützt ruhen zu können, denn der Raum liegt tief genug und die treffe führt um genügend Ecken, so daß kein Sonnenstrahl bis hierher vordringen könnte, selbst wenn die Geheimtür offen wäre.

### Schuld

Nun gilt es die Schuld bei Graubart Hauerschmuck zu begleichen. Die Charaktere müssen ihm den Kopf von Tobias von Sternenbronn übergeben, erst dann sind sie frei, ihr eigenes Unleben zu führen.

Zuerst muß also herausgefunden werden, wo dieser Herr sich aufhalte, was jedoch mit etwas Herumfragen ganz einfach zu finden ist.

Tobias von Sternenbronn ist ein angesehener Adliger und wohne natürlich auf dem Burgberg in seinem Anwesen. Er hat einen nicht zu unterschätzenden Einfluß bei der Regierung Würzburgs und besitzt einiges an Reichtümern.

Jedoch wird man sich erkunden ob sie vielleicht seinen Sohn Tobias von Sternenbronn suchen, der zurzeit gerade ein Amt als Offizier der Stadtgarde innehat. Natürlich wird auch gerne der Weg zu dem Hauptquartier der Stadtgarde beschrieben.

### Qual der Wahl

Leider wissen die Charaktere nicht, welchen Tobias von Sternenbronn der Gangrel Graubart eigentlich gemeint hatte. Somit stehen ihnen mehrere Möglichkeiten des Handelns offen:

- † Sie können nun entweder bis zum nächsten Mittwoch warten, die Stadt verlassen und Graubart fragen, welchen sie denn nun wirklich töten sollen. Dieses Handeln kostet natürlich einiges an Zeit und ist weniger elegant, dafür jedoch werden sie die richtige Antwort erhalten.
- † Sie könnten logische Überlegungen anstellen und dann den Tobias von Sternenbronn, den sie für Graubarts Feind halten, töten und seinen Kopf Graubart bringen, von dem sie überzeugt sind, daß Graubart ihn will. Allerdings könnten sie auf diese Weise auch die falsche Wahl treffen.
- † Sie töten einfach beide Tobias von Sternenbronn, bringen beide Köpfe zu Graubart, der sich dann den richtig aussucht. Damit machen sie zwar nach Graubarts Ermessen das völlig richtige, handeln sich jedoch den Ärger von beiden Morden ein.

Wie sie sich auch entscheiden, es ist nicht unbedingt einfach. Immerhin geht es um das Leben eines Menschen.



**Aller Adel** Haben sich die Charaktere entschieden den alten Tobias von Sternenbronn zu Graubart zu bringen, müssen sie erst in dessen Haus vordringen, an seinen persönlichen Mannen vorbeikommen und ihn dann töten.

Hier bleiben dem Meister alle Freiheiten, doch es sollte berücksichtigt werden, daß der Adlige sich absolut sicher fühlt und die Wachen eher gelangweilt denn wachsam sind.

Dennoch können ein paar Augenblicke voller Aufregung dem Akt etwas Würze verleihen.

**Jugendliche Torheit** Auch das Auffinden des jungen Tobias von Sternenbronn sollte nicht allzu schwer werden. Er wohnt in einem für Offiziere separierten Teil der Gardistenunterkünfte, wobei die hier postierten Wachen durchaus wachsam sein werden. Doch auch diese lassen sich ablenken und es sollte problemlos alles ablaufen, solange man nicht laut wird.

## Begleichen der Schuld

Wenn sie Graubart am Mittwoch der nächsten Woche den Kopf bringen, wird er sich glücklich bedanken, wenn es sich um den alten von Sternenbronn handelte.

Bringen sie ihm den Kopf des jungen von Sternenbronn wird er sie fassungslos anstarren, dann laut lachen und sich selbst verfluchen, daß er hätte wissen müssen, daß nach all den Jahren der kleine Balg heranwachsen hatte müssen. Dennoch wird er die Schuld als getilgt erklären und einen großen Baum zum Opfer seiner Wut machen.

Natürlich könnten die Charaktere ihm auch den Kopf des alten von Sternenbronn bringen, was ihnen den Respekt des Gangrel einbringt, und er nun ihnen einen Gefallen schuldet.

## Epilog

### Blut ist sicher als Wasser

#### Pflicht

Graubart wird sich bedanken, die Schuld als getilgt betrachten und sich sogar bereit erklären den Charakteren noch einen kleinen Gefallen zu schulden. Er ist sogar bereit, sie eine Disziplin zu lehren, ehe er sich wieder in die Wildnis zurückziehen wird.

Natürlich wird das Verschwinden des alten Tobias von Sternenbronn hohe Wellen schlagen und Gustav von Güten sehr erzürnen. Findet er heraus, daß die Charaktere dahinter stecken, was der Meister entscheiden sollte, je nachdem, wie geschickt sie die Spuren ihrer Beteiligung verwischten oder überhaupt erst solche schufen, sinkt der Status eines jeden um 1.

Immerhin ist es nicht immer anzuraten den wertvollen Erfolgsmann eines mächtigen Kainiten zu töten.

#### Versagen

Bringen sie den falschen Kopf, erklärt Graubart die Schuld dennoch als getilgt, da er nicht genügend Informationen gab und er die Charaktere daher nicht zwingen kann, die Gefahren ein zweites mal auf sich zu nehmen.

Findet von Güten heraus, daß die Charaktere hinter dem Verschwinden oder dem Tod des jungen von Sternenbronn stecken, wird er das unter den Tisch fallen lassen. Schließlich hat dies den Alte von Sternenbronn endgültig in die Arme des alten Kainiten genbtrieben, der sich jetzt gänzlich aufgegeben und allen Ehrgeiz verloren hat.

### Lug und Betrug

Weigern sie sich die Schuld zu begleichen oder versuchen sie den Gangrel zu vernichten, wird es zum Kampf kommen. Entweder vor der Stadt, wenn sie ihn selbst vernich-

ten wollen oder innerhalb, wenn Graubart in die Stadt eindringt, um sie für ihren Verrat zu strafen.

Jetzt ist der Meister gefragt, wie er das ausspielen läßt. Graubart ist kein wichtiger NSC und kann gerne den endgültigen Tod finden, doch ist er auch ein gefährlicher Gegner. Der Gangrel ist rachsüchtig und jähzornig, und seine schrecklichen Klauen können durchaus das Leben des ein oder anderen Charakters fordern. Dennoch sollte der Kampf fair sein und kein Charakter sinnlos dahinscheiden. Andererseits haben sie es ja zum Kampf kommen lassen, und der Endgültige Tod könnte die Folge sein.

### Der Preis der Nacht

Welche Lösung die Charaktere auch gewählt haben, mit den Folgen werden sie leben, bzw. unleben müssen. Das ist das Los der Kainiten, ein Teil des Fluches, unter dem sie leiden.

Doch sie erhalten auch etwas positives. Erfahrungspunkte:

- † 2 für ein gut gelungenes Eindringen nach Würzburg
- † 2 für eine gut durchdachte Möglichkeit die Kainiten Würzburgs ausfindig zu machen
- † 3 für das Bringen des richtigen Kopfes
- † 2 für das Bringen des falschen Kopfes
- † 1 für das Korrigieren des Fehlers
- † 3 für gutes Rollenspiel
- † X Meisterentscheid

Es liegt beim Meister, wie viele er vergibt, es sollten insgesamt jedoch nicht mehr als 10 sein.



## Steigern

Es kann am Ende dieses Abenteuers natürlich auch gesteigert werden, wenn auch nur begrenzt.

- † 1 Fähigkeit um 1 Punkt
- † Menschlichkeit Willenskraft und Tugenden nach Ermessen des Meisters

† Folgende Disziplinen können gelernt werden.  
Es kann maximal 1 dieser Disziplinen um 1 Punkt gesteigert werden:

- ‡ Graubart (kleiner Gefallen): Gestaltwandel bis 3, Seelenstärke bis 1 und Tierhaftigkeit bis 3
- ‡ Körperliche Disziplinen dürfen bei Anwendung gesteigert werden



# Vampire



## 9. Akt - Um jeden Preis

### Prolog

Nun also habt ihr Zuflucht in Würzburg gefunden. Die Vergangenheit liegt weit hinter euch und alles was euch von Prag geblieben ist, sind einige gute und einige sehr schlechte Erinnerungen. Doch hier, in dieser wundervollen Stadt wird alles ganz anders laufen, dessen seid ihr euch sicher.

Kein wahnsinniger Malkavianer und sein verdrehter Plan wird euch aus dieser Stadt vertreiben. Hier werdet ihr euch zu dem aufschwingen, was ihr verdient habt, zu den mächtigen Wesen, die ihr seid.

Zuerst gilt es jedoch, sich unter den anderen Kainiten eine Basis zu finden. Sich eines gewissen Status zu versichern, ehe man sich lieber in die Intrigenspiele stürzen kann um ein eigenes Werk der Macht aufzubauen.

Die Grundlage jeder Macht ist Einfluß. Aber dieser kommt nicht von ungefähr. Schon gar nicht wenn man zu den Untoten zählt. Die eingesessenen Kainiten werden nicht aus Herzensgüte ihre eigene Macht schmälern, nur um euren Einfluß wachsen

zu sehen. Alles was ihr bekommen wollt, müßt ihr euch auch nehmen.

Doch zuallererst benötigt ihr ein gewisses Vermögen. Ohne den schönen Mammon ist auf dieser Welt nichts zu gewinnen. Kainiten präsentieren sich selbst nur zu gern mit Besitztümern und frivolem Prunk. Und welcher Sterbliche ließe sich mit ein paar Goldstücken nicht die Seele abkaufen. Und wer könnte euch besser zu einem kleinen Vermögen verhelfen, wenn nicht Alfredo Giovanni, dem der Markt als Domäne untersteht. Ein Kappadozianer, ganz allein in dieser großen Stadt, fernab anderer Angehöriger seines Clans. Sicherlich wäre er über etwas Hilfe alles andere als undankbar.

Doch noch hat er kein Problem, für daß er eure Hilfe benötige. Was also liegt dem klugen Vampir näher, als dem Geschäftsmann erst ein paar kleinere Probleme zu bereiten, die man dann, für ein paar kleinere Gefallen, wieder aus der Welt schafft.

### Epilog

### Was geschehen soll

Es wird Zeit, daß die Charaktere sich von passiven Figuren des Dschihad in aktive Mitspieler verwandeln, um sich selbst zu einflußreichen Marionettenspielern zu machen. Aber um das erreichen zu können müssen sie auch ein gewisses Risiko eingehen.

Dieser Akt, der direkt nach dem letzten Akt seinen Lauf nimmt, ist weit freier zu gestalten, als die vorherigen. Schließlich ist es am besten, wenn die Charaktere den Kappadozianer von sich aus manipulieren, ihm Schwierigkeiten bereiten und ihm dann anbieten, für einen Gefallen diese Schwierigkeiten zu lösen, am besten ohne daß er je erfährt, daß er den Charakteren überhaupt erst seine Probleme zu verdanken hat.

Geschickt angestellt die Basis für wundervolles Rollenspiel und eine grandiose Möglichkeit enorme Geldmengen zu erhalten, doch leicht ist es nicht.

Doch kann es sein, daß die Spieler erst in die richtige Richtung geschubst werden müssen, ehe sie diesen Weg einschlagen, also werden hier einige Möglichkeiten beschrieben, wie man Giovanni einige kleinere Probleme bereiten kann und wie man sie wieder löst, um ein wenig Dynamik unter den Spielern zu erzeugen.

Natürlich kann auch der ganze Akt übersprungen werden, sollten die Spieler nicht auf die Belange des Meisters eingehen wollen. Denn wirklich wichtig sind die hier geschilderten Geschehnisse nicht für den späteren Verlauf der Chronik.

### Jeder hat seinen Preis

Hier wird kein Ablauf geschildert sondern nur beschrieben wie Alfredo Giovanni seine Geschäfte abwickelt, auf daß die Charaktere diese etwas unterwandern und erschweren können. Natürlich sitzt der Kappadozianer viel zu fest in seinem Metier, als daß sie ihn einfach verdrängen könnten, doch einen oder zwei größere Gefallen sollten sie ihm, mit geschicktem Agieren und Intrigieren aus den Rippen pressen können.

Es wird im folgenden angegeben wie die Beziehungen des Kappadozianers veranlagt sind, wie man mehr über diese herausfinden kann und vor allem, wie man Probleme bei seinen Geldgeschäften erzeugen kann. Doch die Vorschläge decken bei weitem noch nicht alle Möglichkeiten der Intrige ab, worauf kluge Spieler kommen können.

Natürlich ist es jederzeit willkommen, wenn die Charaktere auf andere Möglichkeiten der Informationsgewinnung oder Problemerzeugung kommen, sie sind ja nicht an die



hier niedergeschriebenen Möglichkeiten gebunden. Im Eigentlichen dient dies hier nur dazu, dem Meister einen Einblick in den Umgang mit solchen Geschichten zu ermöglichen.

### Rechtschaffener Handel

Unter anderem manipuliert Alfredo Giovanni den legalen Handel in seiner Domäne, und das nicht unbedingt mit den zivilisiertesten Mitteln. Etliche Steuereintreiber sind fest unter seiner Kontrolle und geben einen Zehnten dessen, was sie den Händlern abpressen, an ihn weiter.

Als weitere Einnahmequelle ist es ihm gelungen, einen großen Teil des Grundbesitzes seiner Domäne aufzukaufen und nun kann er die Pacht für die diversen Läden und Verkaufsstände ebenfalls über etliche Mittelsmänner in seine Taschen fließen lassen. Dies sichert ihm einen zweiten ertragreichen Geldstrom in seine Taschen, auch wenn es das Mißfallen des Gustav von Güten erregte, da dies alles viel zu offensichtlich vor den Augen der Sterblichen geschieht.

**Nachforschungen** Wenn die Charaktere sich im Markt lange und unauffällig genug umsehen wird den Charakteren nach spätestens einem oder zwei Monaten auffallen, daß der Handel floriert und jeder hier einen nicht unbeträchtliches Einkommen haben sollte. Die Zahl der reichen Kaufleute jedoch ist überraschend gering und scheint sich kaum zu vergrößern, während doch gerade bei manchen Produkten die Händler enorme Summen verdienen müßten, sogar trotz der Gildenpfennige. Irgendwie fließt einiges, des am Markt verdienten Geldes nicht dorthin, wo es zu vermuten wäre.

Außerdem sind die Steuereintreiber sehr kritisch und auch ihre Säckel sind am Ende des Tages prall gefüllt, während der aufmerksame Lauscher durchaus herausfinden kann, daß selbst der Staat nur überraschend geringe Steuereinträge aus dem Handel erwirbt.

Einfache Aufstellungen der Stadtschreiber läßt die Steuereinnahmen jedoch deutlich geringer erscheinen. Nicht auffällig, aber bemerkbar, wenn man weiß, worauf man zu achten hat.

**Problemerzeugung** Die Charaktere könnten den legalen Handel stören, indem sie die Vorgesetzten der Steuereintreiber auf das verwerfliche Verhalten dieser hinweisen, was den Zehnten, der in Giovanni's Kassen fließt, augenblicklich zum Versiegen bringen würde.

Ebenso wäre es einfach möglich, einigen Händlern zu raten, den Gewinn zusammenzulegen und so genügend Geld zu erwirtschaften, um einen Laden nach dem anderen wieder selbst zu erwerben. Es würde einige Monate dauern, aber früher oder später würde jeder Händler wieder seinen eigenen Laden besitzen, da es doch sehr auffällig wäre, wenn Giovanni's Mittelsmänner den Rückkauf grundsätzlich verweigern würden.

Diese Handlungen dürften Alfredo Giovanni zwingen einige seiner Einnahmequellen abzugeben und auf andere mit recht drastischem Mitteln Einfluß zu nehmen. Wenn man nun noch seine Ghule davon abhalten kann, Druck

auf die Händler auszuüben, wird der Kappadozianer jede Hilfe annehmen, die er kriegen kann.

### Verbotenes Geschäft

Natürlich floriert in Würzburg auch illegaler Handel. Für Kainiten ist es sogar einfacher hier Nachforschungen anzustellen als es bei legalem Geschäft möglich ist, da dieser in der Nacht erst wirklich beginnt.

Hierbei kontrollieren vier Ghule Giovanni's das gesamte Geschäft und jeder, der auf dem Markt Diebesgut oder verbotene Ware handeln will muß 20 % seines Verdienstes an diese Ghule abtreten, die dafür jedoch vermitteln und für Sicherheit und Schutz sorgen.

Wer sich weigert, seine Geschäft mit Hilfe der Strohmänner des Giovanni's durchzuziehen, der findet sich bald einigen grobschlächtigen Schlägern gegenüber oder, wenn er zum wiederholten Male uneinsichtig handelte, mit dem Gesicht nach unten im Fluß.

Doch auch in gehobeneren Bereich, wie dem Schmuggel ist der Kappadozianer nicht untätig und sorgt dafür, daß immer wieder kleinere Lücken in der Bewachung der Stadtmauer auftreten, so daß Schmuggler leichteres Spiel haben.

**Nachforschungen** Auch hier genügt es zu beobachten. Doch da Giovanni's Gefolgsleute hier kaum im Verborgenen agieren können wenige Fragen genaue Auskunft über das Geschehen bringen.

**Problemerzeugung** Hier ist es einfach. Läßt man die Ghule verschwinden kommt der ganze illegale Handel zum Erliegen oder wickelt sich im verborgenen ab, ohne daß der Kappadozianer auch nur einen Heller einnimmt.

Eine weitere Möglichkeit wäre es, das Vertrauen in die Ghule zu unterminieren, indem man einigen Gardisten eine Botschaft zukommen läßt, wo und wann einige Hehler sich treffen werden.

Schon bald wird Giovanni sich entweder selbst darum kümmern und wenn er nichts findet, um Hilfe flehen.

### Vorsicht

Es versteht sich von selbst, daß die Charaktere dabei äußerst umsichtig vorgehen müssen. Wenn der Kappadozianer erfährt, wer hinter den Problemen steckt wird er sich sofort an von Güten wenden, der zwar die Charaktere dank seiner Gesetze deswegen nicht aus der Stadt jagen kann, sie aber gesellschaftlich und einflußtechnisch durchaus empfindlich zu treffen vermag.

Außerdem würden sie dann ihr Ziel niemals erreichen. Und ein Giovanni als Freund ist um etliches besser als ein Giovanni als Feind. Außerdem sollten sie es keinesfalls übertreiben, schließlich ist die Idee, daß die neu eingetroffenen Kainiten hinter den plötzlich auftretenden Problemen stehen, nicht allzu abwegig. Und nicht nur Sterbliche suchen für alles einen Sündenbock.



## Epilog

### Blut ist tiefer als Wasser

#### Pflicht

Von Pflicht kann in diesem Akt keine Rede sein, schließlich wird hier den Charakteren nur die Möglichkeit geboten, sich ein kleines Vermögen zu „verdienen“ und sie sind nicht gehalten irgendjemandes Anweisung oder Bitte zu folgen. Also dürften die Folgen abgeleiteter Pflicht für den Meister völlig irrelevant sein und wird somit nicht näher behandelt.

#### Versagen

Gelingt es den Charakteren nicht, Alfredo Giovanni zu täuschen wird dieser sich an von Güten wenden und die Charaktere haben Probleme.

Ihr Status wird um 1 Punkt sinken und sie schulden dem Kappadozianer einen großen Gefallen.

#### Lug und Betrug

Ist es gelungen den Betrug durchzuziehen, dem Kappadozianer seine Geschäfte zu erschweren und dann durch das leisten dringend benötigter Hilfe, diese Problematik wieder verschwinden zu lassen, wird Alfredo Giovanni überglücklich sein.

Er schuldet jedem einzelnen von ihnen einen kleineren Gefallen für den legalen und einen kleineren Gefallen für den illegalen Handel, den sie wieder normalisierten.

Jeder dieser Gefallen wird dem Kappadozianer ein kleines Vermögen wert sein (jeweils 1 Punkt Ressourcen, jedoch nicht über 3).

Außerdem wird dieses Verhalten von Güten zu Ohren kommen, der es durchaus zu schätzen versteht, wenn man den Status quo zu erhalten versteht.

### Der Preis der Macht

Welche Lösung die Charaktere auch gewählt haben, mit den Folgen werden sie leben, bzw. unleben müssen. Das ist

das Los der Kainiten, ein Teil des Fluches, unter dem sie leiden.

Doch sie erhalten auch etwas positives. Erfahrungspunkte:

- † 3 pro Art von Handel, den die Charaktere unterminierten
- † 3 für das jeweilige Lösen der selbst erschaffenen Probleme
- † 3 für gutes Rollenspiel
- † X Meisterentscheid

Es liegt beim Meister, wie viele er vergibt, es sollten insgesamt jedoch nicht mehr als 15 sein.

### Steigern

Es kann am Ende dieses Abenteuers natürlich auch gesteigert werden, wenn auch nur begrenzt.

- † 1 Attribut um 1 Punkt
- † 1 Fähigkeit um 1 Punkt
- † Menschlichkeit Willenskraft und Tugenden nach Ermessen des Meisters
- † Folgende Disziplinen können gelernt werden. Es kann maximal 1 dieser Disziplinen um 1 Punkt gesteigert werden:
  - ♣ Giovanni (kleiner Gefallen): Beherrschung bis 3, Stärke bis 1 und Verdunkelung bis 2
  - ♣ Giovanni (großer Gefallen): Beherrschung bis 4 und Verdunkelung bis 3
  - ♣ Giovanni (kleiner Gefallen bei Giovanni oder Kappadozianern): Nekromantie bis 3 (Pfad des Grabes bis 3, Pfad der Asche bis 1) oder 2 Ritualstufen
  - ♣ Giovanni (großer Gefallen bei Giovanni oder Kappadozianern): Nekromantie bis 4 (Pfad des Grabes bis 4, Pfad der Asche bis 2) oder 3 Ritualstufen
  - ♣ Körperliche Disziplinen dürfen bei Anwendung gesteigert werden





# Vampire



## 10. Akt - Herr des Tores

### Prolog

Mehrere Monate verstrichen bereits, seit ihr in dieser Stadt aufgenommen wurdet, doch euer Einfluß ist nach wie vor äußerst gering. Doch diesmal müßt ihr nicht selbst Hand anlegen, um eure Macht zu festigen, denn der Zufall kommt euch zu Hilfe. Doch wie immer bedeuten solche Gelegenheiten auch Probleme. Aber was wäre ein ewiges, unsterbliches Leben, ohne die Würze, welche die Gefahr mit sich bringt.

Wie sooft am ersten Montag eines Monats trifft ihr euch gemeinsam mit den restlichen Kainiten Würzburgs im Audienzsaal von Güten's, doch heute beschränkt sich die Zusammenkunft nicht auf einen rein gesellschaftlichen Akt, in welchem Neuigkeiten ausgetauscht werden und dessen Höhepunkt wieder ein epischer Gesang Gustav von Güten's ist.

Bereits die Atmosphäre, als ihr den Saal betretet, ist äußerst angespannt und schließlich, nachdem jeder anwesend ist, ergreift Gustav von Güten, wie stets sein Kind Florentine an der Hand, das Wort:

*„Diese friedvolle Zeit, die wir trotz der Gefahr erleben können, wird überschattet von einem Problem, daß ich aufs eiligste gelöst haben möchte. Denn das Damoklesschwert der Inquisition hängt über unseren Köpfen.“*

*„Darum wende ich mich an die Neuankömmlinge hier in meiner Stadt. Dies ist eure Gelegenheit mir euren Wert zu erweisen und euch*

*euer Recht, hier eure Zuflucht haben zu dürfen, verdienen könnt. Als Lohn werde ich euch jene Domäne gönnen, in der ihr bereits eine Zuflucht besitzt und ein Amt, daß euch großen Einfluß geben kann.“*

*„Es gilt einen Hexenjäger aus meiner Stadt mundtot zu machen. Mit einem Herzen voller Haß und religiöser Verblendung will der Tor, die Menschen zu dem gleichen Wahnsinn bewegen, den sie zu so vielerorts an unseresgleichen vollbringen.“*

*„Euer Ziel ist Vater Rafael, er bekleidet ein kirchliches Amt, ist jedoch kein offizieller Inquisitor. Bedenkt jedoch, daß ein gewaltsamer Tod ihn zu einem Märtyrer machen könnte. Sorgt also dafür, daß man ihn nicht länger ernst nimmt oder aber sorgt dafür, daß er andernorts seinem religiösen Übereifer folgt. Seid umsichtig und hütet euch vor seinem Glauben, der wie eine lodernde Flamme in ihm brennt!“*

Nachdem diese Worte gesprochen wurden, ist die Zusammenkunft beendet. Doch noch klingen von Güten's Worte in ihren Erinnerungen: *„...euren Wert zu beweisen...“*. Letztendlich bedeutet das nichts anderes, als daß ihr heute Nacht den Preis dafür zahlen müßt, in Würzburg aufgenommen worden zu sein.

Aber wenigstens kann euch ein Erfolg bei diesem Unterfangen politische Macht verleihen. Macht, die euch bereits seit dem Verlassen von Prag schmerzlich fehlt.

### Geschehen

#### Was geschehen soll

Anfang Oktober des Jahres 1263 beginnt dieser Akt.

Hierin werden die Charaktere auf einen Priester der heiligen Kirche treffen, der versucht die Hexenverbrennung auch in Würzburg zu gleicher Heftigkeit anschwellen zu lassen, wie die Charaktere sie bereits aus Prag her kennen und überall nach Vergeltung und Rache an den Gottlos schreit.

Sie werden diesen verblendeten Mann zur Ruhe bringen müssen, ohne aus ihm jedoch einen Märtyrer zu machen, auf daß sie nicht erst initiieren, was sie verhindern wollen. Denn die Menschen beginnen überall zu spüren, daß das Böse nicht fern ist und sie sind geneigt diesem Mann zu glauben, erst recht, wenn er grausam getötet wird oder gar Beweise oder auch nur genügend Indizien auftauchen, daß es Vampire oder anders geartete Monster gibt.

In Wirklichkeit ist dieser Priester jedoch ein Scharlatan, denn er denkt, wenn er in Würzburg nur genügend Angst

sät, kann er durch den Verkauf von falschen Ablaßbriefen und christlichen Schutzsymbolen eine enorme Summe verdienen. Wie es diesem nicht allzu geschicktem Trickbetrüger gelungen ist eine so gute Fälschung eines Geleitbriefes des Vatikans zu erhalten ist schleierhaft. Und dahinter verbirgt sich eine weitere Gestalt aus dem Reich der Kainiten, deren Motive jedoch den Charakteren noch völlig unklar sein sollten.

Als Lohn winkt eine eigene Domäne und das damit verbundene Amt des Torherren. Es bringt einiges an Einfluß und Ansehen, ist jedoch auch ein sehr gefährliches Amt. Doch das wissen die Charaktere schließlich noch nicht. Und selbst wenn sie es wüßten, wer hat je behauptet, große Macht käme jemals ohne mindestens ebenso große Verantwortung.

Die anderen Untoten Würzburgs werden sich in dieses Geschehen nicht einmischen, denn jeder von ihnen hat zu viel zu verlieren, als daß sie es wagen würden, sich mit diesem möglicherweise von Wahrem Glauben erfüllten Mann zu stellen, solange die Charaktere es tun.



## Der Scharlatan

Jürgen Bieder, der jedoch nur als Vater Rafael auftritt, kommt seit etwas über drei Tagen täglich gegen die Mittagsstunde zum Marktplatz und ruft die Bewohner Würzburgs auf, dem Sündenfall ein Ende zu bereiten, die falschen Propheten zu verdammen und zur reinen Kirche zurückzufinden. Den Dämonen müsse Einhalt geboten werden und nur wer frei von Sünde sei, könne zu Gott zurückfinden.

Er wird dies noch zwei Tage lang exerzieren und dann, wenn er genug religiösen Eifer erzeugte, beginnen seine Ablaßbriefe zu verkaufen.

Dank eines gut aussehenden, aber gefälschten Schreibens aus Rom behauptet Vater Rafael, er handle im Auftrag des Vatikan, so daß die weltliche Kirche ihn schalten und walten lassen muß. Dieses Schreiben erhielt er von einem Fremden, doch Vater Rafael weiß weder, warum dieser Narr es ihm gab noch wer er war.

Die Nächte verbringt Vater Rafael glücklich und zufrieden in einer angesehenen Herberge, was sich nicht ganz mit seiner angeblichen Ordenszugehörigkeit zu den Franziskanern deckt.

## Weg zum Ziel

Vater Rafael einfach zu töten oder verschwinden zu lassen, ist das Schlimmste was die Charaktere tun könnten, da die kirchlichen Würdenträger in Würzburg bei Hinscheiden des Vater Rafael sich gezwungen sähen, seine Mission fortzusetzen, um Rom zufriedenzustellen.

Statt dessen eignen sich andere Vorgehensweisen durchaus besser. Zum einen könnte der Scharlatan als solcher entlarvt werden oder aber die Charaktere bringen ihn dazu, mit seinen entflammenden Reden aufzuhören und die Einwohner wieder zu beruhigen. Jedoch darf das keinesfalls zu plötzlich geschehen, denn zu leicht könnte der fanatische Eifer auch ohne Vater Rafael überschwapen.

## Hinter dem Vorhang

Zuerst müssen die Charaktere einiges über diesen Vater Rafael herausfinden, ehe sie handeln können.

Natürlich wird dieser sich nicht gerne in die Karten schauen lassen, was es den Charakteren schwierig machen kann.

## Unterredung

Beginnen die Charaktere ein Gespräch mit Vater Rafael wird er sich freundlich, doch bestimmt zeigen. Immer wieder wird er auf die Dringlichkeit hinweisen, jegliche Brut Satans zu vertreiben und die eigenen Seelen mit aller Kraft schützen. Jede Sünde kann vergeben werden, aber man darf nicht zögern.

Bei genaueren Diskussionen über Gott und die Kirche jedoch wird Vater Rafael eine erschreckende Unkenntnis zutage legen (er hat nie die Bibel gelesen) und versuchen eiligst das Thema zu wechseln. Ein Gelehrter der Heiligen Schrift dürfte nur wenige Sätze mit dem falschen

Mönch wechseln müssen, um herauszufinden, daß dieser ein falsches Spiel treibt.

## Wohnung und Besitz

Dringen die Kainiten in das Vaters Zimmer der Herberge ein und durchstöbern sie seinen weltlichen Besitz, so werden sie auf einige Dinge stoßen, die einfach nicht zu einem armen Priester passen wollen, der nur hier ist, um die rechtschaffenen Menschen vor dem treiben der Anhänger Satans zu warnen.

† einen Beutel verschiedenster Kleidungsstücke (Adelskleidung, Bettlergewand, Mönchsrobe der Franziskaner und der Jesuiten, normale Kleidung)

† einen prall gefüllten Geldbeutel mit mehreren Goldstücken

† ein Bündel Ablaßbriefe ohne bischöfliches Siegel

† zwei Flaschen eines teuren Weines

## Tägliches Treiben

Folgen die Charaktere dem Vater wird sich herausstellen, daß er auch bis spät abends nicht seine Ruhe sucht, sondern ganz im Gegenteil das Leben genießt. Denn selbst wenn ihm die Charaktere nahekommen wird er in ihnen keine Teufelsdiener erkennen sondern sie gar völlig ignorieren und auch die brennende Flamme der Auswirkungen von Wahrem Glauben bleiben in der Nähe von Vater Rafael völlig aus.

Der falsche Gottesdiener kehrt oft in Schänken von äußerst zweifelhaftem Ruf ein, versucht dort nur ein paar Minuten lang, andere zu seinem Kreuzzug bekehren und läßt sich dann mit einem Krug Bier nieder, um es sich gutgehen zu lassen. Manchmal nutzt er auch andere Möglichkeiten der Kurzweil wie das Würfelspiel, wo er nicht gerade kleine Summen gewinnt und wieder verliert.

Eines Nachts (wenn die Charaktere wirklich mit der Nase auf die Falschheit des Vaters gestoßen werden müssen) kann er auch ein Etablissement besuchen, wo man sich besonders um die körperlichen Bedürfnisse der ausschließlich männlichen Besucher kümmert. Ein Ort wo ein Mönch und Priester mit abgelegtem Keuschheitsgelübte nichts zu suchen hat, wenn die Damen danach nicht abgeführt werden. Und statt dessen verläßt er es nur wenige Stunden später mit hochrotem und glücklichem Gesicht.

## Tageswerk

Am Tage dagegen wird Vater Rafael ein weiser und zutiefst religiöser Mann sein, der jedem von der Last der Sünden berichtet, die die Menschheit auf sich lud und der von der Pflicht jedes Gläubigen predigt, alles teuflische zu verdammen.

Natürlich dürfte es den Charakteren schwer fallen, ihn des Tages zu beobachten, da ihnen ja Ghule verboten sind, aber vielleicht finden sie ja einen Weg.

Überraschend könnte auch sein, daß er erschreckend wenig Furcht vor dem zeigt, was er anderen predigt. So können Spionen der Vampire des Tages herausfinden, daß er



selbst bei offensichtlicheren Zeichen von übernatürlicher Anwesenheit diese aus reiner Unwissenheit ignoriert. Sollte ein Ghul also vielleicht zu viel seiner übernatürlichen Stärke oder Regenerationsfähigkeit zeigen, wird Vater Rafael das einfach nicht bemerken oder gar sich selbst irgendwie zu erklären versuchen.

### Der Geleitbrief

Da Vater Rafael diesen Brief des Vatikans immer bei sich trägt dürfte es nur schwer sein, ihn ihm abzunehmen, um ihn zu untersuchen. Das Vernichten selbst ist nutzlos, da er den kirchlichen Würdenträgern bereits gezeigt wurde. Aber um ihn als Fälschung zu entlarven muß man ihn zumindest für einige Zeit besitzen.

**Wichtige Werte** Nur einem Kenner der Kirche und des Vatikans kann es gelingen, den Brief als Fälschung zu erkennen, denn es ist ein wirklich sehr gut gelungenes

Werk. Dazu ist ein Wurf auf Intelligenz + Nachforschungen (Schwierigkeit 9) bzw. Intelligenz + Gesetzeskenntnis (Schwierigkeit 8) nötig.

Die Fehler sind wirklich nur im Detail zu finden. So ist das Siegelwachs farblich nicht perfekt übereinstimmend mit einem wirklichen Vatikanssiegel und das Briefpapier ist nicht edel genug. Federführung und Wortwahl dagegen scheinen wahrlich perfekt gelungen. Doch diese Kleinigkeiten sind es, welche die Fälschung entlarven, da ein wahrlicher bischöflicher Geleitbrief solche Mängel nicht haben darf.

**Äußerliche Künste** Wird der Geleitbrief mit Auspex 3 begutachtet kann herausgefunden werden, daß eine sehr finstere Gestalt mit hämischen, aber nicht zu erkennendem Gesicht, dieses Schreiben anfertigte. Ein Wesen daß auf jeden Fall ein Kainit war und nicht im Auftrag der Kirche handelte.

Aber auch wenn sie wissen, daß es sich um eine Fälschung handelte, haben sie noch keinen Beweis.

## Epilog

### Blut ist sicher als Wasser

#### Pflicht

Haben die Charaktere Vater Rafael entlarvt oder dafür gesorgt, daß er mit seinen Prophezeiungen und dem Aufstacheln der Bevölkerung aufhört, wird Gustav von Güten sein Wort halten, demjenigen unter ihnen mit dem höchsten Status den Ring als Domäne zuspochen und ihnen allen Jagdrechte im Ring und im Markt zuspochen. Außerdem wird der Halter der Domäne gleichzeitig das Amt des Herrn des Tores erhalten. Dies beinhaltet völlige Kontrolle über die Peripherie Würzburgs, um die man sich natürlich kümmern muß, jedoch darin auf die Unterstützung der anderen Kainiten zählen darf. Außerdem geht damit das Recht Ghule zu erschaffen einher.

Der Status der Charaktere wird um eines steigen, bis zu einem Maximalwert von 4 und von Güten schuldet jedem von ihnen einen großen Gefallen, außer dem Herrn des Tores, dem er nur einen kleineren Gefallen schuldet.

#### Versagen

Ist es ihnen nicht gelungen, wird Gustav von Güten alles was er an Einfluß hat ins Feld werfen müssen, um Würzburg vor der Einmischung Inquisition retten zu können.

Demjenigen unter ihnen mit dem höchsten Status dennoch das Amt des Herrn des Tores übergeben, doch nun wird er es gänzlich ohne Unterstützung der anderen Kainiten betreiben müssen und diese „Belohnung“ ist eher als Strafe gedacht, da er keine Ghule erschaffen darf und nun nur Pflichten ohne einhergehende Rechte besitzt.

Die Charaktere verlieren 1 Punkt Status und schulden von Güten für die Beseitigung des Aufhetzers einen Gefallen.

### Lug und Betrug

Diese Kategorie kann kaum zutreffen, doch sollte es geschehen, sei der Meister selbst aufgerufen, die Folgen zu ermitteln, haben sie nun den Vater gegen ihre Feinde gehetzt oder aber anderen Kainiten die Schuld zugeschoben.

### Der Preis der Macht

Welche Lösung die Charaktere auch gewählt haben, mit den Folgen werden sie leben, bzw. unleben müssen. Das ist das Los der Kainiten, ein Teil des Fluches, unter dem sie leiden.

Doch sie erhalten auch etwas positives. Erfahrungspunkte:

- † 2 pro Nachforschung, welche die Charaktere anstellen
- † 3 für das Lösen des Problems Vater Rafael
- † 3 für gutes Rollenspiel
- † X Meisterentscheid

Es liegt beim Meister, wie viele er vergibt, es sollten insgesamt jedoch nicht mehr als 16 sein.

### Steigern

Es kann am Ende dieses Abenteuers natürlich auch gesteigert werden, wenn auch nur begrenzt.

- † 1 Attribut um 1 Punkt
- † 2 Fähigkeiten um 1 Punkt
- † Menschlichkeit Willenskraft und Tugenden nach Ermessen des Meisters



† Folgende Disziplinen können gelernt werden.  
Es können maximal 2 dieser Disziplinen um 1 Punkt gesteigert werden:

‡ Gustav von Güten (kleiner Gefallen): Auspex bis 3, Geschwindigkeit bis 1 und Präsenz bis 4

‡ Gustav von Güten (großer Gefallen): Auspex bis 4, Präsenz bis 5, Seelenstärke bis 1 und Tierhaftigkeit bis 2

‡ Körperliche Disziplinen dürfen bei Anwendung gesteigert werden

‡ Disziplinen, welche der Charakter bereits auf 5 besitzt, dürfen gesteigert werden



# Vampire



## II. Akt - Junges Blut

### Prolog

Das Amt des Herrn des Tores wurde an euch vergeben. Eine Aufgabe, die sehr viel Verantwortung, dafür jedoch nur wenig Ansehen mit sich bringt.

Aber das sollte nicht über das Potential dieses Amtes hinweg täuschen. Richtig angestellt, hat man als Herr des Tores die völlige Kontrolle über alles was die Tore Würzburgs durchquert. Zoll und Passierpfennig sind nur zwei der unzähligen Möglichkeiten an Geld und Macht zu kommen, wenn man sich des Amtes richtig zu bedienen weiß.

Doch dafür birgt das Amt auch Gefahr. Von Güten wird euch zur Verantwortung ziehen, sollte ein Individuum zweifelhafter Mentalität und Existenz die Stadt betreten und das Eingreifen Bern Kronens, des Wachmeisters, nötig machen.

Also verbracht ihr die letzten Jahre damit, sorgsam und gewissenhaft die hochrangigen Offiziere der Wachmannschaften zu

beeinflussen, euch ihrer Freundschaft und Hilfsbereitschaft zu sichern, ohne dabei jedoch ihre Loyalität zu den weltlichen Herren Würzburgs zu belasten.

Doch es ist gelungen. Der Ring ist euer, die Burgmauer nicht mehr das Hindernis von einst, sondern der Schutzwall gegen alle Gefahren von außerhalb, dessen Tore ihr kontrolliert.

Doch diese ruhige Zeit scheint ein plötzliches Ende zu nehmen, als der Hauptmann der Wachen, ein treuer Gefolgsmann, dessen Ergebenheit dem Herrn des Tores unzweifelhaft erwiesen ist, plötzlich erscheint und mit Schrecken verkündet, das seine an den Toren plötzlich den Verstand verloren zu haben scheinen.

Sie öffneten die gewaltigen Tore und ließen mindestens ein Dutzend von äußerst zweilichtigen Gestalten ein, die auch sofort in den Schatten der verwinkelten Gassen verschwanden.

### Gedicht

#### Was geschehen soll

Über 50 Jahre verlief das Unleben der Charaktere nun ruhig. Sie nutzten diese Zeit, um ihren Einfluß zu vertiefen und es gelang ihnen die Offiziere der Tor- und Mauerwachen zu treuen Verbündeten und Kontakten auszubauen. Doch nun, im Juli des Jahre 1314 beginnt alles aus dem Ruder zu laufen.

Die Anarchen strömen nach Würzburg, um die Ahnen der Stadt zu vernichten und sich ihre Besitztümer anzueignen. Doch wirklich gefährlich ist das Assamitenrudel, das sich unter sie gemischt hat, um getreu ihrem Pfad des Blutes, sich die Macht der Ahnen der Stadt anzueignen.

Es wird die Pflicht der Charaktere sein, in der Stadt wieder Ordnung einkehren zu lassen, die Anarchen zu fangen oder zu vernichten und die Assamiten um jeden Preis dem erdgütigen Tod zu überantworten.

Dabei können sie lediglich auf die Hilfe Bern Kronens zählen, da Gustav von Güten aufgrund seiner Blindheit nicht kämpfen kann und sein Kind körperlich nicht in der Lage dazu ist. Auch Alfredo Giovanni wird sich aus jedem Konflikt heraushalten, es sei denn er wird angegriffen.

#### Lohn des Amtes

Als Lohn ihrer Mühen über die 50 Jahre hinweg erhalten die Charaktere einige Punkte bei ihren Hintergründen. Schließlich sind sie nun akzeptierte und geachtete Kainiten in Würzburg und einer von ihnen ist der Herr des Tores. Dem Meister steht es natürlich frei die hier angegebenen Hintergründe nach eigenem Ermessen zu vergeben, sollte er berechnete Gründe dafür haben.

#### Der Herr des Tores:

- † 2 Punkte Einfluß, um seine Macht über die Domäne des Rings und den Waren und Personenverkehr zu verdeutlichen
- † 2 Punkte Gefolgsleute: Der Hauptmann der Wache und sein Adjutant, beides Ghule
- † 4 Punkte Kontakte: Die 4 Offiziere, denen die Bewachung eines Tores unterstellt ist
- † 4 Punkte Ressourcen: Durch Abzweigen einiger Geldmittel von Zoll und anderen legalen und illegalen Geldflüssen hat er sich inzwischen ein kleines Vermögen angehäuft



## Die anderen:

- † Einfluß, wenn der Herr des Tores ihnen etwas zugeht, jedoch maximal 1 Punkt
- † 1 Punkt Kontakte: Je ein Wachsoldat
- † 2 Punkte Ressourcen: Was eben abfällt, wenn der Herr des Tores nicht alles für sich abzweigt

## Vollendete Tatsachen

Die Charaktere werden zu spät kommen. Die Wachen des Osttores sind benommen und einigem von ihnen scheinen einer seltsamen Form des Wahnsinns anheimgefallen zu sein. Das Tor ist offen und die Leichen von drei Wachen sprechen eine eindeutige Sprache. Ihre Hälse sind aufgerissen und ihre Leiber völlig blutleer, während in blutigen Lettern an die Mauer geschrieben wurde:

„Die Herrschaft der ewig Gestrigen ist vorbei! Wir fordern unserer Erbe!“

Es ist keine Spur von den eingedrungenen Kainiten zu sehen, aber wenn man sich geduldet und abwartet bis die Verwirrung der Wachen vorüber ist kann man einen oder zwei finden, die noch genug Verstand behalten hatten, um Informationen liefern zu können.

## Gänzlich post Mortas

Insgesamt sind 11 Kainiten in Würzburg eingedrungen. Es waren zwar 13 Untote vor den Toren, doch zwei, ein Mann in der Robe eines Bischofs und ein sehr alter Greis mit schütterem Haar und gebeugtem Körper durchschritten die Tore nicht sondern zogen sich in den Wald zurück. Einer der Wächter behauptet sogar gesehen zu haben, wie der schlanke, jüngere Mann lauthals lachend eine Fratze völligen Wahnsinns offenbart habe.

Besonders erschreckend jedoch wären drei der ohnehin schon monströsen Eindringlinge, denn diese waren in die Kleidung der Sarazenen gewandet, hätten gewaltige Krummsäbel getragen und ihre Haut sei schwarz wie Ebenholz gewesen.

## Zusammenkunft

Es ist die Pflicht des Herrn des Tores, und damit hoffentlich auch der restlichen Charaktere, Gustav von Güten augenblicklich Bericht von diesem erzwungen Eindringen zu erstatten.

Natürlich wird dies den mächtigen Mann nicht erfreuen, doch er ist nicht so töricht, die Gefahr der eingedrungenen Kainiten zu unterschätzen. Erst recht nicht der 3 Kainiten vom Clan der Assamiten, als die er sie sofort ob der Beschreibung erkennen wird.

Die einzige Anschuldigung wird ein vernichtender Blick zum Herrn des Tores sein, ehe er zur Blutjagd auf die widerrechtlich eingedrungenen ruft.

Dabei wird er den Kopf jedes Kainiten fordern, der es wagt in seine Stadt einzudringen und die Regeln der Gastfreundschaft und Sitte zu übertreten, indem er in dieser

Zeit des Brennens so offenkundig den Sterblichen die Existenz der Übernatürlichen vor die Augen hält.

Was die drei Assamiten betrifft, wird Gustav von Güten explizite Anweisungen an die Charaktere und Bern Kronen geben. Sie müssen um jeden Preis vernichtet werden, und da sich bereits der gesamte Clan als schuldig zum Amaranth bekannt hat, wird es gestattet sein, ihnen ihr Herzblut zu nehmen, wenn es denn gelingt.

Sowohl Gustav von Güten, als auch seine Tochter Florentine werden sich derweil zurückziehen, da sie im Kampf keine Hilfe sein werden, und auch Alfredo Giovanni wird sich entschuldigen und dezent verschwinden, bis sich die Szenerie wieder beruhigt hat.

## Die Blutjagd

Eine Blutjagd wurde ausgerufen und es ist die Pflicht der Charaktere, jeden einzelnen der eingedrungenen Kainiten zu vernichten oder von Güten vorzuführen, was letztendlich jedoch auf das gleiche hinausläuft.

Dabei ist das Begehen von Amaranth bei den 3 Assamiten absegnet, doch sollte es kaum auffallen, wenn man sich auch das Herzblut der anderen aneignet, das jedoch weniger alt und mächtig ist.

Die Jagd als solches wird zu Anfang nicht schwer sein, da die Charaktere sich in der Stadt auskennen und zudem auf die Hilfe ihrer Gefolgsleute, Verbündeten und Kontakte zählen können, während den jungen Vampiren Würzburg fremd ist.

Das eigentliche Problem wird sein, die Jagd so dezent zu gestalten, daß die Sterblichen nicht davon betroffen sind. Man sollte einige Szenen einbauen, in denen der Kampf unterbrochen werden muß, weil ein Besucher des nahegelegenen Wirtshauses mal austreten muß.

Die jungen Kainiten sind nur selten über 50 Jahre alt und agieren unkoordiniert und einzeln, was sie allein schon in Bedrängnis bringt.

Das Assamitenklüngel jedoch bleibt bis auf weiteres verschwunden.

Die Werte der Anarchen sind auf Seite 60 unter *Dramatis Personae* zu finden.

## Wandeln auf dem Pfad des Blutes

Erst wenn die restlichen eingedrungenen Kainiten vernichtet sind, werden die Assamiten in Aktion treten, wobei diese eine ganz besondere Gefahr darstellen, da sie versuchen, die Charaktere zu trennen und einzeln ihres Blutes zu berauben.

Es handelt sich bei diesen Mördern um geschickte Assassinen, die sich auf ihr Handwerk verstehen. Ihr Ziel ist es nicht, sinnlos die Besitztümer der Ahnen an sich zu bringen oder wahllos Vernichtung unter sie zu sähen, sondern allein, das mächtige Blut der alten Kainiten Würzburgs zu rauben.

Der Kontrakt, den sie mit dem Anführer der Anarchenbande geschlossen haben ist nicht viel wert, denn der Unerfahrene verlangte lediglich, daß sie den Anarchen helfen, in die Stadt zu gelangen. Da dies aber bereits ein fremder Kainit tat, ohne irgendeine Gegenleistung zu fordern, sind die Assamiten frei, ihren eigenen Zielen zu folgen.



Und diese Ziele liegen hauptsächlich darin, die eigene Macht zu mehren und sich durch Amaranth an ihren Clansgründer anzunähern.

Die Werte von Fadin mu-Hanak sind auf der nächsten Seite unter *Dramatis Personae* zu finden.

## Der Meister

Fadin mu-Hanak ist der Anführer des dreiköpfigen Assamiten-Klüngels, welches die Gunst der Stunde zu nutzen versteht. Er ist ein kluger Taktiker und weiß, wie man die Kunst des Verbergens und Wartens so einsetzt, daß man sein Opfer überrascht und so dem Versagen entgeht.

Er selbst ist schon sehr alt und weiß, daß er kaum einen Kainiten finden wird, durch den er seine Generation senken kann, doch bei seinen beiden Schülern sieht das anders aus, weswegen er ihnen die Ehre des Amaranth überläßt, sollten sie sich weiterhin fähig erweisen.

## Schüler

Diese beiden Schüler von mu-Hanak gehorchen ihrem Meister bedingungslos. Sie sind zwar für die Begriffe der westlichen Welt schon überraschend alt, doch verbrachten sie viel Zeit als Ghule ehe ihnen der Kuß gegeben wurde. Nun müssen sie in dieser letzten Mission ihrer Ausbildung beweisen, daß sie dem Clan der Jagd als wahre Assassinen und Mörder zur Zufriedenheit ihrer Ahnen dienen können.

Sollten sie bei der Jagd in einen Kampf verwickelt werden, wird mu-Hanak seinen Schülern nicht beistehen, da sie fähig sein müssen, ihren Gegner allein zu besiegen.

Die Werte von Mustafa und Benal sind auf der nächsten Seite unter *Dramatis Personae* zu finden.

## Epilog

### Blut ist sicher als Wasser

#### Pflicht

Sobald alle eingedrungenen Kainiten vernichtet wurden und ihre Schädel oder Zähne oder ähnliches Gustav von Güten vorgelegt wurden, wird dieser die Charaktere loben und nicht weiter auf ihr Versagen Als Herr des Tores eingehen.

Sie haben sich je 2 größere Gefallen von Gustav von Güten und 1 größeren Gefallen von Alfredo Giovanni verdient, ebenso wie ihr Status um eines ansteigt, wobei er nicht höher als 4 werden kann.

#### Versagen

Gelingt es den Charakteren nicht, alle Eindringlinge zu vernichten, wird Bern Kronen dies übernehmen und sogar mit Hilfe von Güten die drei Assamiten vernichten, dabei aber schwere Wunden davontragen.

Ihr Status wird nicht steigen, gelingt es ihnen nicht einmal 1 zu töten, wird er um 1 Punkt sinken.

Sie haben sich je 1 kleineren Gefallen von Gustav von Güten und 1 kleineren Gefallen von Alfredo Giovanni verdient.

### Lug und Betrug

Diese Kategorie kann kaum zutreffen, doch sollte es geschehen, sei der Meister selbst aufgerufen, die Folgen zu ermitteln.

### Der Preis der Nacht

Welche Lösung die Charaktere auch gewählt haben, mit den Folgen werden sie leben, bzw. unleben müssen. Das ist das Los der Kainiten, ein Teil des Fluches, unter dem sie leiden.

Doch sie erhalten auch etwas positives. Erfahrungspunkte:

- † 1 für jeden vernichteten Anarchen
- † 2 für die Vernichtung von Mustafa
- † 2 für die Vernichtung von Benal
- † 3 für die Vernichtung Fadin mu-Hanaks
- † 3 für gutes Rollenspiel
- † X Meisterentscheid

Es liegt beim Meister, wie viele er vergibt, es sollten insgesamt jedoch nicht mehr als 18 sein.

## Steigern

Es kann am Ende dieses Abenteuers natürlich auch gesteigert werden, wenn auch nur begrenzt.

- † 1 Attribut um 1 Punkt
- † 1 Fähigkeit um 1 Punkt
- † Menschlichkeit Willenskraft und Tugenden nach Ermessen des Meisters
- † Folgende Disziplinen können gelernt werden. Es kann maximal 1 dieser Disziplinen um 1 Punkt gesteigert werden.:
  - ♣ Gustav von Güten (kleiner Gefallen): Auspex bis 3, Geschwindigkeit bis 1 und Präsenz bis 3
  - ♣ Gustav von Güten (großer Gefallen): Auspex bis 5, Präsenz bis 5, Seelenstärke bis 1 und Tierhaftigkeit bis 3
  - ♣ Alfredo Giovanni (kleiner Gefallen): Beherrschung bis 3, Stärke bis 1 und Verdunkelung bis 3
  - ♣ Alfredo Giovanni (großer Gefallen): Beherrschung bis 5 und Verdunkelung bis 4
  - ♣ Alfredo Giovanni (kleiner Gefallen bei Giovanni oder Kappadoziern): Nekromantie bis 3 (Pfad des Grabes bis 3, Pfad der Asche bis 1) oder 2 Ritualstufen



- † Alfredo Giovanni (großer Gefallen bei Giovanni oder Kappadoziern): Nekromantie bis 4 (Pfad des Grabes bis 4, Pfad der Asche bis 2) oder 4 Ritualstufen
- † Körperliche Disziplinen dürfen bei Anwendung gesteigert werden

- † Disziplinen, welche der Charakter bereits auf 5 besitzt, dürfen gesteigert werden

## Dramatis Personae

### Amaranth

Keiner der 8 eingedrungenen Kainiten ist allzu mächtig oder erfahren im Umgang mit den Kräften des Blutes. Außerdem kämpfen sie einzeln oder maximal zu zweit. Sie sollten nicht wirklich eine große Gefahr darstellen. Aber sie werden versuchen Amaranth an jedem Kainiten Würzburgs zu begehen.

Clan:	unterschiedlich	Kuß:	1250 und später	Generation:	9 - 11
Erzeuger:	-	sieht aus wie:	unterschiedlich		
Körperkraft	●●●○○	Charisma	●●●○○	Wahrnehmung	●●●○○
Geschick	●●●○○	Manipulation	●●●○○	Intelligenz	●●○○○
Widerstandsfähigkeit	●●●○○	Erscheinungsbild	●●○○○	Geistesschärfe	●●●○○
Aufmerksamkeit	●●○○○	Heimlichkeit	●●○○○	Gesetzeskenntnis	●○○○○
Ausweichen	●●○○○	Nahkampf	●●●○○	Linguistik	●○○○○
Einschüchtern	●●○○○	Projektivwaffen	●●○○○	Nachforschungen	●●○○○
Handgemenge	●●○○○	Reiten	●●○○○	Naturwissenschaften	●○○○○
Sportlichkeit	●●○○○	Überleben	●●○○○		
Menschlichkeit	●●●●○ ○○○○○	Willenskraft	●●●●○ ○○○○○	Gewissen	●●●○○
Blutpunkte	14 - 12			Selbstbeherrschung	●●●○○
	Disziplinen	Pfade		Rituale	Stufe
Auspex	●●○○○				
Geschwindigkeit	●●○○○				
Seelenstärke	●●○○○				

### Sadin mu-Hanak

Der Anführer des Assassinen-Klüngels. Er ist ein fähiger und erfahrener Mörder, ein Meister mit allen Waffen und in der Kunst des waffenlosen Kampfes. Er betreibt seit über einem Jahrzehnt in der Alten Welt seinen Jihad, auf dem ihn seine beiden Kinder begleiten und er nutzt dies, um sie weiter zu schulen.

Clan:	Assamit	Kuß:	976	Generation:	6	
Erzeuger:	Bahan al-Fudd	sieht aus wie:	32, schwarzhäutiger Sarazene			
Körperkraft	●●●●○ ○○○○○	Charisma	●●●○○	Wahrnehmung	●●●●○	
Geschick	●●●●○ ○○○○○	Manipulation	●●●○○	Intelligenz	●●●●○	
Widerstandsfähigkeit	●●●○○ ○○○○○	Erscheinungsbild	●●○○○	Geistesschärfe	●●●●○	
Aufmerksamkeit	●●●●○	Heimlichkeit	●●●●○	Linguistik	●●●○○	
Ausweichen	●●●●○	Nahkampf	●●●●○ ○○○○○	Nachforschungen	●●●○○	
Einschüchtern	●●●●○	Projektivwaffen	●●●●○	Naturwissenschaften	●●●○○	
Handgemenge	●●●●○	Reiten	●●○○○			
Sportlichkeit	●●●●○	Überleben	●●●●○			
Pfad des Blutes	●●●●○ ●●●○○	Willenskraft	●●●●○ ●●●○○	Überzeugung	●●●○○	
Blutpunkte	30			Selbstbeherrschung	●●●○○	
	Disziplinen	Pfade		Rituale	Stufe	
Geschwindigkeit	●●●●○					
Quietus	●●●●○					
Verdunkelung	●●●●○					
Stärke	●●●○○					
<b>Waffen</b>	<b>Schaden</b>	<b>RW</b>	<b>SF</b>	<b>M</b>	<b>V</b>	<b>Rüstung</b> gepolstertes Leder
Säbel	KK +2 (T)					Schlag: 2 Nahkampf: 2 Schußwaffen: 0 Behinderung: 0

### Kustafa und Benal

Die beiden Kinder des Fadin mu-Hanak sind seine Schüler, auch wenn sie inzwischen selbst mehr an Alter und Erfahrung aufbringen, wie manch anderer Kainit. Doch ihre Lehrzeit ist noch lange nicht vollendet, auch wenn sie bereits gefährliche Assassinen sind.

Clan:	Assamiten	Kuß:	1183	Generation:	8	
Erzeuger:	Fadin mu-Hanak	sieht aus wie:	schwarzhäutige Sarazenen			
Körperkraft	●●●○○	Charisma	●●●○○	Wahrnehmung	●●●○○	
Geschick	●●●○○	Manipulation	●●●○○	Intelligenz	●●●○○	
Widerstandsfähigkeit	●●●○○	Erscheinungsbild	●●●○○	Geistesschärfe	●●●○○	
Aufmerksamkeit	●●●○○	Heimlichkeit	●●●○○	Linguistik	●●○○○	
Ausweichen	●●●○○	Nahkampf	●●●○○	Nachforschungen	●●○○○	
Einschüchtern	●●●○○	Projektivwaffen	●●●○○	Naturwissenschaften	●●○○○	
Handgemenge	●●●○○	Reiten	●●○○○			
Sportlichkeit	●●●○○	Tierkunde	●●●○○			
		Überleben	●●○○○			
Pfad des Blutes	●●●●○ ●○○○○	Willenskraft	●●●●○ ●○○○○	Überzeugung	●●○○○	
Blutpunkte	20			Selbstbeherrschung	●●○○○	
	Disziplinen	Pfade		Rituale	Stufe	
Geschwindigkeit	●●●○○					
Quietus	●●●○○					
Verdunkelung	●●●○○					
Präsenz	●●○○○					
<b>Waffen</b>	<b>Schaden</b>	<b>RW</b>	<b>SF</b>	<b>M</b>	<b>V</b>	<b>Rüstung</b> gepolstertes Leder
Säbel	KK +2 (T)					Schlag: 2 Nahkampf: 2 Schußwaffen: 0 Behinderung: 0



# Vampire



## 12. Akt - Das Blut des Feindes

### Prolog

Die Jungen verlieren allem Anschein nach den Verstand. Das was in Würzburg geschehen ist, war kein Einzelfall. Überall in den Städten und an anderen Orten, wo Ahnen der Kainiten schon seit Jahrzehnten und Jahrhunderten die Herrschaft innehaben, kocht das Blut der Jungen über und sie stellen sich gegen ihre Erzeuger und Ahnen.

Gustav von Güten schickte Boten zu anderen Städten und er berichtete euch und den anderen versammelten Kainiten Würzburgs die erschreckenden Neuigkeiten.

Noch während die Inquisition lobt und jeder Vampir sich zu schützen und zu verbergen versucht, nutzen die Kinder diesen Moment der Unachtsamkeit, brüllen nach Anerkennung und einer „gerechten“ Verteilung der Macht. Als hätten diese Küken die Erfahrung mit dieser Macht umzugehen. Geschweige denn das Recht, sie zu besitzen.

Aber das ist noch nicht alles. Gerüchte mögen es sein, wie von Güten immer wieder betont, doch auch seine Stimme ist gebrochen und ein Schauer fährt darin mit. Eine Bande junger Nach-

kommen der Lasombra hätten ihre Gründer aufgespürt und sein Herzblut getrunken.

Auch wenn dieses Gerücht an sich schon eine Lüge sein muß, so ist doch die Tatsache, daß es überhaupt existiert schon besorgniserregend. Ebenso besorgniserregend wie die Tatsache, daß die Assamiten durch die Ländereien ziehen und eine Spur aus Tod und Verderben in den Reihen der Unfoten hinter sich herziehen.

Die Förderung Gustav von Güten, nach einer weit besseren Absicherung der Tore und schärferer Bestrafung bei Verfehlungen stößt nicht auf taube Ohren. Und jeder, der sich bis dato zurückgezogen verhielt beginnt sorgsam seine Kontakte zu den Sterblichen zu intensivieren und Würzburg zu einer noch sichereren Festung auszubauen.

Insbesondere ihr, die Herrn des Tores verstärken die Wehrhaftigkeit der Stadt, was bei von Güten seine Anerkennung findet.

### Epilog

#### Was geschehen soll

Dieser Akt, der am 1. August im Jahre des Herrn 1314, direkt an den vorherigen Akt anschließt, verlangt vom Meister viel Feingefühl und Verständnis der Persönlichkeit seiner Spieler. Denn dieser Akt setzt sich zum Ziel, den Haß der Charaktere auf Hagen alias Vater Johannes zu vertiefen.

Einem der Charaktere, am idealsten derjenige, der die Tragik am ehesten darstellen kann, wird einem Menschen begegnen, der alle Anforderungen eines Begleiters durch die Ewigkeit erfüllt. Die Liebe wird wieder erwachen und so das einst tote Herz erfüllen und ihn schließlich dazu bringen, sich zu entschließen, dieses Mädchen zu einer Kainitin zu machen.

Doch bevor dies geschehen kann, wird plötzlich Hagen auftauchen, den Charakter festsetzen und dann den Alten anweisen, diesem Menschen, vor den Augen des hilflosen Charakters, den Kuß zu geben. Doch bevor dies geschieht, wird er ihr die Hände abschlagen, und so für die Ewigkeit zum Krüppel machen.

#### Sinistere Nacht

Während ein Charakter (der weder ein blutgieriges Monster noch ein experimentierfreudiger Menschenverächter sein sollte) des Nachts unterwegs ist, wird er plötzlich zwei schlanke, verhüllte Gestalten wahrnehmen, die aus einer Kirche huschen und in eine Seitengasse verschwinden.

Diese beiden Gestalten sind zwei Nonnen, wobei jüngere von ihrem Vater in das Kloster gebracht worden war, und dieses Leben mehr als alles haßt. Die ältere ist ebenfalls Nonne, die ein Herz mit dem jungen Ding hat und die Novizin aus dem Kloster brachte, bevor sie die Gelübde ablegen mußte, und somit diese nicht in einen Zwist mit ihrem Glauben gerät.

Der Charakter kann, sollte er die beiden Nonnen verfolgen ihr Gespräch belauschen:

Novizin: „Schwester Magdalena, wie soll ich Euch danken!“

Nonne: „Danke nicht mir, mein Kind, sondern vertraue auf Gott. Seine Wege sind unergründlich, und er hat dich nicht für ein Leben im Kloster vorgesehen.“

Novizin: „Dennoch sollt Ihr wissen, daß Euch immer dankbar sein werde!“

Nonne: „Doch jetzt eile dich und verweile nicht länger in der Nähe des Klosters. Ich weiß leider keinen Ort, an dem du dich



verbergen kannst, aber du mußt dich noch für eine längere Zeit hier in Würzburg aufhalten. Denn erst in einigen Monaten wird es dir gelingen die Stadttore unbemerkt zu durchqueren. Aber achte darauf, daß du den richtigen Menschen vertraust, die dich nicht wieder zu den Schwestern bringen!“

Novizin: „Ich werde auf Gottes Hilfe vertrauen. Doch hoffe ich, daß ich bald Gelegenheit finde, meinem Bruder zu helfen.“

Nonne: „Verzage nicht! Gott wird deinem Bruder beistehen. Seine Krankheit ist eine Prüfung und er wird bald schon ins Paradies einkehren!“

Unter Tränen wird sich dann die Novizin von der Nonne trennen und sich in den Schatten der Gasse verbergen.

## Wollensdete Tatsachen

Die Novizin, deren weltlicher Name Claudia Habald ist, hat nur noch einen Bruder als blutsverwandten. Ihr Stiefvater, der sie nach dem Tod ihrer in das Kloster schickte, lebt nicht allzu weit in einem kleineren Landfürstentum.

Sie ist deutlich hilfloser, als sie der Nonne weismachen konnte und wird jede Hilfe, die sich ihr bietet, zu naiv, um die Schergen der Heiligen Kirche zu erkennen.

Sie glaubt an Gott, doch ihr Glaube ist nicht stark genug, um irgendwelche Auswirkungen auf Kainiten zu haben.

Ihr Bruder siecht an einer schrecklichen Krankheit dahin und sie wird alles tun, um dem einzigen Menschen, den sie noch liebt helfen zu können, daher wird sie auch, sobald die Nonne verschwunden ist, durch die Gassen schlendern und sich alsbald in einen Kellereingang zurückziehen.

Dieser Ort ist ein Umschlagplatz des Schwarzmarktes, was den Charakteren inzwischen nicht mehr unbekannt sein sollte, doch einer der besonderen Art. Hier können Kräuter, heilende Salben, Talismane und magisch Kleinigkeiten erworben werden. Ob diese Dinge wirkliche Magie besitzen ist fraglich, auch wenn sie sehr wohl von einer in der Magie bewanderten Person vergeben werden.

Dort will sie ein Heilmittel für ihren Bruder erwerben, doch den verlangten Preis kann sie leider nicht entrichten. Ein derartiges Vermögen gehört ihr nicht.

## Ein Rat

Sollten die Charaktere die Novizin nicht verfolgt haben, wird Madame Nissistra, die Besitzerin des kleinen, illegalen Ladens, auf sie zukommen, und ihnen von der Novizin berichten, die eine sehr faszinierende Ausstrahlung besitzt.

Haben sie diese verfolgt, wird Madame sie, nachdem das Mädchen traurig wieder gegangen ist, ansprechen.

Sie sei ein Brennpunkt gewaltiger Kräfte. Ein Schnittpunkt unendlicher Möglichkeiten, der nicht vernachlässigt werden dürfe. Leider jedoch würde sie niemals in der Lage sein, die wahre Macht der Dynamik zu entwickeln. Doch vielleicht könnten ja die Verdammten Nutzen aus dem Mädchen ziehen.

Natürlich wird das alte Kräuterweib für diese Information eine Gegenleistung erwarten und es den Charakteren auch mitteilen. Sie sollen dafür Sorge tragen, daß Alfredo Giovanni dazu bewegt wird, endlich seine elenden Finger aus ihren Geschäften zu nehmen.

Sollten die Charaktere den Kappadozianer auf die alte Frau ansprechen, wird dieser verwundert meinen, er liebe sie ja ohnehin in Ruhe.

## Ereignisse

Das Mädchen ist tatsächlich etwas besonderes. Wenn man sich ihr nähert, scheint der Fluch Kains weniger schmerzhaft. Das Tier begehrt weniger stark gegen seine Bande auf, der Durst nach Blut wird erträglich, auch wenn er nicht wirklich nachläßt. Bei akutem Blutmangel droht nach wie vor die Raserei.

Doch nicht nur Angenehmes erlebt ein Kainit in der Nähe Claudias. Er beginnt sich plötzlich an Belanglosigkeiten vor seinem Kuß zu erinnern. Wie er eines Tages lange schlief, nur daß ihn die Sonne mit ihrer angenehmen Wärme weckte. Wie erfrischend ein Schluck klaren Wasser, nach dem harten Tagewerk war. Wie genüßlich der Geschmack einer frisch gebratenen Schweinekeule und Ähnliches.

Außerdem legt das Kind eine einzigartige Naivität zutage. Sie geht traumwandlerisch durch die Nacht, verspürt keine Angst oder Unruhe. Selbst Charaktere mit niedrigsten Werten in ihren Pfaden wird sie freundlich und höflich behandeln, als handle es sich um normale Passanten, da sie viel zu weltfremd ist, um echte Gefahr zu erkennen.

Doch nicht nur die Charaktere wurden auf Claudia Habald aufmerksam sondern auch eine Bande von Gaunern und Halsabschneidern, die es aus auf das Mädchen abgesehen haben.

## Dem Tode geweiht

Diese Halsabschneider lauern dem Mädchen an den verschiedensten Orten auf, wobei ihr einziges Ziel darin besteht, ihr das Leben zu nehmen. Sie kämpfen weder besonders gut noch besonders flessen. Sollten sie in Gefahr geraten, werde sie sofort fliehen, nur um später einen erneuten Versuch zu wagen.

Diese Kerle scheinen einer recht großen Bande anzugehören, denn selbst wenn man einige getötet hat, werden immer wieder andere auftauchen. Und selbst bei genauerer Untersuchung scheint es sich nur um normale sterbliche Einwohner Würzburgs zu handeln, die am Tag zuvor noch ihr normales Leben lebten und nun von dem Gedanken besessen sind, Claudia zu töten.

Die Charaktere sollten selbst erkennen, daß es nur wenige Möglichkeiten gibt, das Mädchen zu retten. Und die einzig wirklich wirkungsvolle wäre, sie unsterblich zu machen. Besonders stimmungsvoll wäre natürlich, wenn einer der Charaktere Claudia wirklich ins Herz schließt und echte Zuneigung empfindet. Sei es als Liebhaber oder wenigstens als Vaterfigur.

Sie selbst wird, wenn man ihr den Kuß anbietet, Bedenkzeit erbeten, aber nach einiger Zeit der inneren Zweifel, die am besten mit den Charakteren ausgespielt werden sollten, zustimmen. Selbstverständlich wird Gustav von Güten die Erlaubnis erteilen, da das Klüngel bei der Verteidigung Würzburgs mehr als hilfreich war. Außerdem ist das Mädchen kaum bekannt und hat außer ihrem todkranken Bruder niemanden mehr.



## Hagens Rache

Haben sich die Charaktere entschieden, dem Mädchen den Kuß zu schenken, beginnt Hagens Rache. Sobald der Vampir (idealerweise nur der eine, der auch das Mädchen wirklich liebt) zu seiner Angebeteten geht, um ihr die Entscheidung zuzutragen oder vielleicht um sie vor vollendete Tatsachen zu stellen, wird er plötzlich aus dem Nichts angegriffen und erkennt noch, bevor ihm ein hölzerner Pflock von hinten durch das Herz getrieben wird, Hagens hämisches Gesicht.

Sollte das ganze Klüngel den Charakter begleiten wird Hagen mit Hilfe des Alten sie irgendwie trennen, um dann denjenigen allein zu fangen.

Vor dem Angriff kann man den Spieler des Charakters einmal auf Wahrnehmung + Aufmerksamkeit und dann auf Geistesschärfe + Aufmerksamkeit würfeln lassen, und dann kopfschüttelnd und mit bedauernder Mine erklären, wie er die bluttriefende Spitze des Pfahls aus seiner Brust ragen sieht, noch ehe er den Schmerz fühlt und Hagen seine Verdunkelung fallen läßt. Dies dient dann, dem Spieler vorzugauckeln, eine wirkliche Chance gehabt zu haben, den Angriff abzuwehren, aber in Wirklichkeit hatte er dies natürlich nie.

Auch der Alte tritt hinter dem Charakter hervor und nimmt ihn nach einem zustimmenden Nicken seines Erzeugers auf die Schulter, jedoch erst nachdem ihm ein Sack über den Kopf gezogen wurde.

## Exempel

Der Charakter wird einige Zeit recht unsanft durch die Gassen getragen, ehe er irgendwann in einen tiefen Keller geschafft wird. Ihm wird erst dann der Sack vom Kopf gezogen, wenn der Alte ihn in einen kleinen, vielleicht 2 m<sup>3</sup> großen Käfig gelegt hat. Und erst nach dessen Verschließen mit einem eindrucksvollen und sehr widerstandsfähigen Schloß wird ihm von außen den Pflock aus dem Herz gezogen.

Der Käfig ist extra angefertigt worden, um gewaltigen Kräften standzuhalten, außerdem wird er über eine Kette 1 m vom Boden angehoben. Ein Ausbruch für den darin gefangenen Vampir sollte also unmöglich sein, zumindest solange Hagen und der Alte anwesend sind und ihm jederzeit wieder den Pflock ins Herz rammen können.

Dann erst tritt Hagen vor den Käfig und verbeugt sich spöttisch vor dem gefangenen Kainiten.

*„Ich weiß, es freut dich, mich zu sehen, aber meine eigene Freude wird der deinen in nichts nachstehen. Aber ich weiß, du fragst dich, was der Zweck dieser Begegnung ist. Keine Sorge, dein Unleben wird noch einige Zeit weitergehen, auch wenn du lernen solltest, daß du nur dank meiner Gnade weiter existierst.“*

*„Nein, heute will ich dir ein Geschenk machen. Ich habe erfahren, daß du den Fluch der Unsterblichkeit weiterreichen wolltest, und da wußte ich, daß ich dir diese Mühe ersparen werde.“*

Währenddessen führt der Alte die gefesselte und geknebelte Claudia in den kleinen Kellerraum, die von alledem nichts versteht und panische Angst hat. Sobald sie jedoch den Charakter in seinem Käfig erblickt wird sie versuchen, sich loszureißen, um zu ihm zu kommen. Selbstverständlich hat sie gegen den Griff des Alten keine Chance.

Dieser drängt sie zu einem Hackklotz und zwingt ihren Arm darauf, während Hagen spöttisch das Beil in die Hand nimmt und spielerisch durch die Luft wirbelt, wobei er irre kichert.

*„Denke immer daran, dies ist mein Geschenk an dich! Ach, was sage ich, an euch beide.“*

Mit diesen Worten läßt er das Beil herabsausen und schlägt Claudia die Hand ab. Auch wenn das Mädchen schreit wie am Spieß, wird ihr nicht gestattet in Ohnmacht zu fallen, während sich das ganze Spiel noch an der anderen Hand wiederholt.

Während das Blut in Strömen aus den beiden Stümpfen schießt nickt Hagen dem Alten zu, der einen Kelch unter die Wunde hält, ihn bis zum Rande mit Claudias Blut füllt und ihn an Hagen übergibt. Während dieser den Kelch dem Charakter schmunzelt überreicht, wird der Alte sich in Claudias Hals verbeißen, um sich an den Resten ihres Blutes zu laben.

Ist erst alles Blut und damit auch das Leben aus dem Mädchen gewichen, wird Hagen dem Alten erneut zunicken und der Charakter muß hilflos mit ansehen, wie der alte Malkavianer sich das Handgelenk aufreißt und die hervorquellende Vitæ in den Mund des Mädchens tropfen läßt.

Wenige Augenblicke später, reagiert das Mädchen, preßt in wildem Hunger ihre Lippen fester um die Wunde und saugt gierig das Blut des Alten in sich auf, während ihre schrecklichen Wunden heilen. Doch selbstverständlich werden ihre Armstümpfe nur verheilen, keine neuen Hände nachwachsen.

Nach einigen Augenblicken, gerade lange genug, daß Claudia ihre Hunger erst kennengelernt hat, wird Hagen dem Charakter den Schlüssel zu seinem Käfig zuwerfen und dann sich selbst und den Alten verdunkeln und im nirgendwo verschwinden, während der Kainit völlig verloren zurückbleibt, mit dem Problem einer heißhungrigen Kainitin am Hals.

Natürlich sollte die junge, frisch erschaffene Claudia nicht den endgültigen Tod des Charakters verursachen, aber ein wenig Aufregung mit der Kainitin in Hungerraserei darf es schon geben.

## Geliebter Feind

Alles ist anders gekommen und der Charakter wird kochen vor Wut (wenn alles wie geplant gelaufen ist). Das einzige Wesen, das etwas Licht in das Unleben brachte, vielleicht sogar seine Geliebte ist, hat zwar den Kuß erhalten, doch in ihr brennt nun das Blut der Malkavianer und ihr Geist beginnt schon zu zerbrechen. Sie ist nicht wirklich sein Kind, was seiner Liebe zu ihr keinen Abbruch tun sollte, wobei er durchaus etwas Abscheu entwickeln könnte.

Claudia selbst hat zwar den Kuß erhalten und ist zu einer Kainitin geworden, doch nun Angehörige des Clans der Malkavianer. Sie spürt nicht, wie ihr Geist unter der Last des verseuchten Blutes nachgibt und sie dem Wahnsinn verfällt. Ihre Liebe zu dem Charakter ist ungebrochen, auch wenn dieser sich vielleicht von ihr abwenden sollte. Ihr ist durchaus klar, daß sie nur dazu benutzt wurde, ihn zu treffen, und das weckt in ihr ein gewaltiges Schuldgefühl. Besonders schrecklich ist jedoch der Verlust ihrer beiden Hände. So zum Krüppel gemacht und völlig unfähig



irgend etwas alleine zu tun, ist sie völlig von der Hilfe anderer abhängig.

Die zweite Persönlichkeit, die sie dank ihrer Geistesstörung entwickelt trägt den Namen Pandora und ist eine völlig andere Person. Pandora ist aggressiv, dominant und nur dann glücklich, wenn sie alles allein erreicht. Pandora glaubt Claudia beschützen zu müssen und tritt immer dann zutage, wenn diese in eine Gefahrensituation gerät oder unter enormem Streß steht. Im Kampf würde Claudia eher fliehen, Pandora jedoch kämpfen und töten. Pandora ist in der Wahl ihrer Opfer nicht wählerisch, bevorzugt aber starke, brutale Männer. Claudia dagegen trinkt nur von Tieren oder nimmt sehr wenig Blut von schlafenden Opfern. Am liebsten jedoch trinkt sie von anderen Vampiren, um nicht selbst verletzt zu müssen.

Während Claudia überhaupt nichts von der Existenz Pandoras weiß und jeden Hinweis darauf verdrängt (wenn sie sich zum Beispiel plötzlich an einem ganz anderen Ort wiederfindet oder man es ihr zu erklären versucht), weiß Pandora alles über Claudia und teilt deren Erinnerungen. Sie versucht auch alles in ihrer Macht stehende, um ihre eigene Existenz vor Claudia zu verbergen.

Die beiden Persönlichkeiten der Malkavianerin unterscheiden sich so stark, daß sie sogar jeweils eigene Werte bei Fähigkeiten, Willenskraft, Tugenden, Menschlichkeit und Disziplinen haben. Sollte die permanente Willenskraft von einer Persönlichkeit auf 0 sinken, wird diese verschwin-

den, die andere Persönlichkeit für immer in der Kainitin existieren und diese wird eine neue Geistesstörung erhalten.

Es ist nun Aufgabe der Charaktere mit Claudia/Pandora zurechtzukommen und sie in die Welt der Kainiten einzuführen.

Die Werte von Claudia/Pandora sind auf der nächsten Seite unter *Dramatis Personae* zu finden.

## Ohne Spur

Hagen ist natürlich mitsamt dem Alten spurlos verschwunden und nichts deutet auf ihre Anwesenheit hin. Auch die gründlichste Durchsuchung Würzburgs wird nur enthüllen, das die beiden die Stadt längst verlassen haben. Sie haben schließlich bekommen was sie wollten und genießen nun den Zorn und den Haß der Charaktere.

Hagen hat alles angezettelt. Er vergiftete den Bruder Claudias, er bat Madame Nissistra, die Charaktere mit einem kleinen Ritual zu belegen, daß sie diese angenehmen Auswirkungen in Claudias Nähe verspürten und er beherrschte die Bewohner Würzburgs, daß sie dem Mädchen den Tod bringen sollten. Und nun wird er sich zurückziehen, um neue finstere Pläne auszuhecken und auf die nächste Gelegenheit zu warten, sich an den Charakteren zu rächen.

## Epilog

### Blut ist sicher als Wasser

#### Pflicht

Es bestand keine Pflicht und die Charaktere werden weder etwas gewinnen noch verlieren, wenn sie dem Ruf der Liebe gefolgt sind. Von den Folgen, die bereits geschahen einmal abgesehen.

#### Versagen

Versagen die Charaktere, dann haben sie einen Anker ihrer Menschlichkeit verloren. Sie haben etwas verspielt, was ihnen Kraft gegen das Tier gegeben hätte. Bei einem solchen Ende sollte man ihnen einige Zeit nicht gestatten Menschlichkeit zu steigern, bei hohen Werten (>6) vielleicht sogar einen Punkt nehmen).

#### Lug und Betrug

Diese Kategorie kann kaum zutreffen, doch sollte es geschehen, sei der Meister selbst aufgerufen, die Folgen zu ermitteln.

### Der Preis der Macht

Welche Lösung die Charaktere auch gewählt haben, mit den Folgen werden sie leben, bzw. unleben müssen. Das ist

das Los der Kainiten, ein Teil des Fluches, unter dem sie leiden.

Doch sie erhalten auch etwas positives. Erfahrungspunkte:

† 10 für gutes Rollenspiel (und damit ist wirklich GUTES Rollenspiel gemeint)

† X Meisterentscheid

Es liegt beim Meister, wie viele er vergibt, es sollten insgesamt jedoch nicht mehr als 10 sein.

## Steigern

Es kann am Ende dieses Abenteuers natürlich auch gesteigert werden, wenn auch nur begrenzt.

† 1 Attribut um 1 Punkt

† 1 Fähigkeit um 1 Punkt

† Menschlichkeit Willenskraft und Tugenden nach Ermessen des Meisters

† Folgende Disziplinen können gelernt werden.

Es kann maximal 1 dieser Disziplinen um 1 Punkt gesteigert werden:

♦ Körperliche Disziplinen dürfen bei Anwendung gesteigert werden

♦ Disziplinen, welche der Charakter bereits auf 5 besitzt, dürfen gesteigert werden



# Dramatis Personae

## Claudia/Pandora

Claudia ist ein schüchternes Mädchen und sucht Hilfe und Unterstützung bei ihrem Geliebten, will ihm jedoch auch nicht zur Last fallen. Sie neigt zur Traurigkeit und ist nicht in der Lage Menschen zu verletzen, sondern wird sich ausschließlich von Tieren nähren.  
 Pandora ist das Gegenteil von Claudia. Sie ist aggressiv, selbstsicher und davon überzeugt, alles selbst erreichen zu können und niemandes Hilfe zu benötigen. Sie wird eher sterben, denn sich helfen zu lassen. (Die zweiten (grauen) Werte sind Pandoras Werte.)

Clan:	Malkavianer	Kuß:	1314 und später	Generation:	9
Erzeuger:	Der Alte	sieht aus wie:	16	Geistesstörung:	Multiple Persönlichkeitsstörung
Körperkraft	●●○○○	Charisma	●●●●○	Wahrnehmung	●●●●○
Geschick	●●○○○	Manipulation	●●○○○	Intelligenz	●●●●○
Widerstandsfähigkeit	●○○○○	Erscheinungsbild	●●●●●	Geistesschärfe	●●●○○
Aufmerksamkeit	●●○○○/●○○○○	Etikette	●●○○○/○○○○○	Gesetzeskenntnis	●○○○○/●○○○○
Ausdruck	●●○○○/●○○○○	Handwerk	●●○○○/●○○○○	Linguistik	●○○○○/●○○○○
Ausweichen	●●○○○/●●●○○	Heimlichkeit	●●○○○/●○○○○	Medizin	●●○○○/●●●○○
Empathie	●●●●○/●○○○○	Kräuterkunde	●●○○○/○○○○○	Okkultismus	●●○○○/●●●○○
Handgemenge	○○○○○/●●●○○	Nahkampf	○○○○○/●●●○○		
Sportlichkeit	●●○○○/●●●○○	Reiten	●○○○○/●○○○○		
Szenekennntnis	●○○○○/●●●○○	Tierkunde	●●○○○/●○○○○		
Menschlichkeit (Claudia)	●●●●●●●●○○○	Willenskraft (Claudia)	●●●●○ ○○○○○	Gewissen	●●●○○/●○○○○
Menschlichkeit (Pandora)	●●●●●○○○○○	Willenskraft (Pandora)	●●●●○ ○○○○○	Selbstbeherrschung	●●●○○/●○○○○
Blutpunkte	14			Mut	●●●○○/●●●○○
	<b>Disziplin</b>		<b>Pläne</b>		<b>Rituale</b>
Auspex	●●●○○/○○○○○				<b>Schufe</b>
Irrsinn	●○○○○/●●●○○				
Verdunkelung	○○○○○/●○○○○				





# Vampire



## 13. Akt - Ein Pakt mit dem Teufel

### Prolog

Ein Monster!

Anders kann man Hagen nicht mehr bezeichnen. Der verdammenswürdige Kainit hat dem Kind die Hände genommen, noch bevor es den Kuß erhielt und sie damit für die Ewigkeit verdammt das Unleben eines Krüppels zu führen.

Unfähig sich allein durchs Leben zu schlagen ist dies jedoch noch nicht das einzige was ihr angetan worden war. Anstatt das Blut von jenem zu erhalten, dem ihre Liebe galt, rinnt durch ihre Adern nun das verdorbene Blut des Alten.

Schwaches Blut, das zudem noch den Makel aller Malkavianer in sich trägt.

Doch das Auftauchen Hagens und seine elende Tat sind nicht alle Sorgen, die sich euch aufdrängen. Gustav von Güten hat euch rufen lassen, um dem Herrn des Töres eine Aufgabe zu übertragen.

„Immer mehr dieser jungen Kücken folgen dem Ruf ihrer verblendeten Brüder. Und allen voran Angehörige des Clans Brujab.“

*Dies kann ich hier in meinem Herrschaftsgebiet nicht tolerieren. Ihr werdet geben, und an einem dieser aufständischen Tölpel ein Exempel statuieren.*

*Vorsban, ein junger angehöriger des Clans Tzimisce spielt sich in dem Dorf Behlbobl als ihr Rädelsführer auf und ruft alle jungen Kainiten auf, sich gegen ihre Abnen zu erheben. Ja er geht sogar so weit, das Gerücht über die Vernichtung des Vorsintflutlichen der Lasombra für wahr zu erklären und von jedem Untoten aufzufordern, dem eigenen Clansgründer ebenfalls nachzustellen.*

*Sei es wie es ist, ob diese mächtigen Kreaturen nun existieren, wir müssen diesen Ruf nach dem Blut der Alten als äußerst gefährlich einstufen und bereits im Keim ersticken. Geht nun, und zeigt den Kücken am Beispiel Vorsbans, was sie erwartet, wenn sie diesem Pfad weiter folgen!“*

So waren von Güten's Worte.

### Epilog

#### Was geschehen soll

Einige Zeit zog wieder dahin, ehe die Welt sich wieder an die Charaktere erinnert, und ihnen wieder ihre unangenehmen Seiten zeigt. Nun also schreibt man das Jahr 1315, und dieser Akt beginnt Anfang September.

Immer mehr junge Kainiten hoher Generationen rufen nach Gleichberechtigung und verlangen die Macht, welche die Alten um sich horten.

Die Charaktere sollen im Auftrag von Güten's in das Dorf Behlhohl reisen, um den seit kurzem dort hausenden Tzimisce Vorsban auf möglichst drastische Art und Weise das Unleben zu nehmen.

Doch Vorsban ist auch in der Lage, Claudias Verstümmelung zu heilen. Es liegt an den Charakteren, ob sie Vorsban vernichten, um ein Exempel zu statuieren oder ob sie um seine Hilfe bitten.

#### Sandstift

Die Reise von Würzburg in das nahegelegene Behlhohl läßt sich zu Pferde oder mittels Kutsche binnen weniger Stunden bewältigen und sollte selbst zu Fuß nicht einmal eine ganze Nacht dauern, selbst wenn man einen Zwischenfall in Betracht ziehen sollte.

Natürlich ist eine solche Reise nicht ungefährlich und es können sehr wohl einige Zwischenfälle stattfinden.

Ob der Meister das hier dargelegte Intermezzo geschehen läßt, oder nicht, liegt völlig in seinem Ermessen.

#### Geld oder Leben

Kaum aufgebrochen werden die Charaktere einen sehr finsternen Abschnitt des Weges überbrücken müssen, und was liegt an solch ungünstigen Stellen näher, als ein Raubüberfall, der jedoch mehr der Unterhaltung dienen soll, denn echter Gefahr. Inzwischen sollten die Kainiten recht mächtig sein, und ein solcher Ereignis mehr als lästiges Ärgernis betrachten.

Die Räuber selbst, vier an der Zahl, werden aus ihren Verstecken hervorstürmen, die Pferde erschrecken, oder sich einfach in den Weg stellen. Ausweichen ist schlecht möglich, da dieser Abschnitt der Straße ein Hohlweg ist und zwei der Räuber mit Pfeil und Bogen bewaffnet sind.

Die Banditen, nicht unbedingt die hellsten, verlangen alles Geld der Reisenden und auch ihren Schmuck. Sie werden, sollte der unwahrscheinliche Umstand eintreten, daß keine Gegenwehr geleistet wird, und sie ihren Willen bekommen, die Gruppe auch friedlich ziehen lassen.



Ansonsten kämpfen sie maximal so lange, wie sie glauben, unverletzt obsiegen zu können und nehmen ansonsten sofort Reißaus.

Die Werte der Straßenräuber sind auf der nächsten Seite unter *Dramatis Personae* zu finden.

## Behlhohl

Das Örtchen Behlhohl ist kaum mehr als ein kleines Bauerndorf mit ehemals vielleicht 200 oder 300 Einwohnern. Das eindrucksvollste Bauwerk ist die kleine Kapelle und teilt sich das Dorfzentrum mit einer alten großen Scheune.

Das Dorf wurde entvölkert und außer einigen streunenden Hunden und Katzen gibt es kein Leben mehr. Alle Bewohner sind dem Durst und dem Verlangen nach Rache der Vampire zum Opfer gefallen. Die junge Kainiten haben das Dorf übernommen und scharen sich um ihren Anführer Vorshan, der in der entweihten Kapelle von der Zukunft der Kainiten predigt.

In den Häusern suchen die Anarchen während des Tages Unterkunft, wo sie die Holzböden zerschmetterten und sich Löcher in den Boden gegraben haben. Zur Zeit jedoch befindet sich praktisch keiner von ihnen in ihren erbärmlichen Zufluchten.

Es gibt etliche Möglichkeiten Kontakt zu Vorshan aufzunehmen, wobei hier nur die zwei Extremen dargestellt werden. Aber der geeignete Meister muß damit rechnen, daß er diese nur als grobe Richtlinien wird nutzen können.

## Ein wenig Theater

Die Kainiten in Behlhohl haben eigentlich nur eine Sache gemein: Sie sind jung und sie sind im höchsten Maße unwissend. Und genau dies können die Charaktere zu ihrem Vorteil nutzen, wenn sie sich dort einschleichen möchten.

So wird man sie freundlich willkommen heißen, wenn sie glaubwürdig als ein Klüngel junger, frustrierter Neugeborener auftreten, die sich der Sache Vorshans anschließen möchten. Immerhin weiß keiner der Anarchen, wie die verdammenswerten alten Ahnen aussehen, die in Würzburg all das haben, was ihnen niemals gegönnt wird, ebensowenig wie sie einen anderen Namen als von Güten kennen.

Die anderen Küken werden sie begrüßen, ihnen Blut und ein Tagesquartier anbieten und mitteilen, daß sie Vorshan gerne am nächsten Abend treffen können, um sich seinem gerechten Kreuzzug gegen die teuflischen Ahnen anzuschließen.

Natürlich werden die Charaktere einige Dinge erleben, die durchaus ihre älteren Gemüter erregen können. Die Jungen werden immer über die alten Vampire witzeln, ihnen Idiotie und Verkalkung vorwerfen und ständig von der Macht der Jugend prahlen. Insbesondere alte Angehörige des Clans Ventrue kommen sehr schlecht weg.

Solche Dinge sollten gut ausgespielt werden, und so mancher Charakter könnte sich beleidigt fühlen, was

durchaus zur Raserei führen könnte. Und immer muß das Klüngel darauf achten, selbst als frustrierte Jungen aufzutreten.

## Die rohe Kräfte...

Natürlich gibt es auch die andere Möglichkeit. Die Charaktere dringen mit erhobenen Waffen, oder was auch immer sie zum Kämpfen oder Eindruck schinden benutzen, in Behlhohl ein und hohlen sich diesen Vorshan mit Gewalt.

Dann jedoch werden die jungen Vampire sich gegen sie stellen, vereint und ermutigt durch ihren gemeinsamen Haß auf die Ahnen. Natürlich alle bis auf Vorshan, der diesen Kampf nutzen wird um seine Flucht zu wagen, sollten die Charaktere den Sieg erringen können.

Allerdings werden nicht alle Anarchen bis zum endgültigen Tod kämpfen, viele werden zu fliehen versuchen, sollten sie erst schwer genug verwundet sein, oder zu viele ihrer Freunde vor ihren Augen dahinscheiden.

Die Werte der Anarchen sind auf der nächsten Seite unter *Dramatis Personae* zu finden.

## Alles eine Frage der Disziplin

Die Anarchen sind jung und im Vergleich zu den Charakteren schwach im Blut. Disziplinen wie Beherrschung, Präsenz oder andere geistesbeeinflussende Kräfte werden sie praktisch nichts entgegensetzen haben und wenn die Charaktere mächtig genug sind, können sie diese Anarchen tatsächlich unterjochen.

## Vorshan

Wie auch immer die Charaktere zu Vorshan vorgedrungen sind, spätestens er wird sie als Ahnen erkennen, immerhin hat er sich über die Kainiten in Prag, die er so sehr verabscheut und haßt. Natürlich ist auch er nicht ungefeilt gegen Gefühle wie Angst und Furcht und wenn die Charaktere, bedeckt mit dem Blut Dutzender von jungen Kainiten ihm gegenüber treten, wird er sie auch zeigen.

Doch egal, ob er Furcht empfindet oder nicht, er wird überlegt handeln. Er weiß, daß er allein zu schwach gegen einen oder mehrere Ahnen ist, und daß sein Ziel vereitelt wurde, noch ehe er es wirklich erreichen konnte. Aber deswegen wird er noch immer versuchen, sich sein Unleben zu erkaufen.

Wenn die Charaktere den Tzimisce nicht von sich aus bitten, Claudia zu helfen, kann er durchaus von der Tragödie erfahren haben, und wird es den Charakteren anbieten, dem Kind seine Hände zurückzugeben, wenn sie ihn in Frieden ziehen lassen. Er wird auch schwören, nicht mehr in die Nähe von Würzburg zu kommen. Auch der Einsatz vom Disziplinen werden offenbaren, daß er es wahrlich ernst mit diesen Schwüren meint.

## Epilog

## Blut ist sicher als Wasser

## Pflicht

Tun sie, was von Güten verlangt und vernichten Vorshan, wird dieser ihnen einen großen Gefallen schulden. Die jun-



gen Kainiten werden sich aus der Nähe von Würzburg zurückziehen, wissend, daß man dort von ihren Absichten weiß, und diesen auch mit aller Brutalität entgegenwirkt.

### Versagen

Versagen die Charaktere, sei es weil sie Vorshan nicht zu fassen kriegen, oder auf sein Angebot eingehen, und ihn ziehen lassen, nachdem er Claudias Hände neu formte, wird von Güten kochen vor Wut. Der Status jedes einzelnen wird um einen Punkt sinken. Sinkt er dabei niedriger als 2, verlieren sie ihre Jagdrechte außerhalb der Domäne des Rings und alle sonstigen Privilegien.

Dennoch hat er sie geschickt, und da ihr Unleben gefährdet war, schuldet er jedem von ihnen einen kleineren Gefallen.

### Lug und Betrug

Dies ist nach Ermessen des Meisters zu entscheiden. Es könnte sein, daß die Charaktere Vorshan Claudia heilen lassen, und ihn dann massakrieren. Nun, solange von Güten bekommt, was er wollte, wird er es handhaben, als hätten sie ihre Pflicht erfüllt.

### Der Preis der Nacht

Welche Lösung die Charaktere auch gewählt haben, mit den Folgen werden sie leben, bzw. unleben müssen. Das ist das Los der Kainiten, ein Teil des Fluches, unter dem sie leiden.

Doch sie erhalten auch etwas positives. Erfahrungspunkte:

- † 4 für gutes Darstellen eines Klüngel Neugeborener
- † 3 für einen guten Kampf gegen die Neugeborenen
- † 3 für gutes Rollenspiel
- † X Meisterentscheid

Es liegt beim Meister, wie viele er vergibt, es sollten insgesamt jedoch nicht mehr als 10 sein.

### Steigern

Es kann am Ende dieses Abenteuers natürlich auch gesteigert werden, wenn auch nur begrenzt.

- † 1 Fähigkeit um 1 Punkt
- † Menschlichkeit Willenskraft und Tugenden nach Ermessen des Meisters
- † Folgende Disziplinen können gelernt werden. Es können maximal 2 dieser Disziplinen um 1 Punkt gesteigert werden:
  - † Gustav von Güten (kleiner Gefallen): Auspex bis 3, Geschwindigkeit bis 1 und Präsenz bis 3
  - † Gustav von Güten (großer Gefallen): Auspex bis 5, Präsenz bis 5, Seelenstärke bis 1 und Tierhaftigkeit bis 3
  - † Körperliche Disziplinen dürfen bei Anwendung gesteigert werden
  - † Disziplinen, welche der Charakter bereits auf 5 besitzt, dürfen gesteigert werden

## Dramatis Personae

### Straßenräuber

Die Räuber sind nur solange mutig, wie sie sich überlegen fühlen, sind relativ blöde und gemessen an den Kreaturen, die die Welt der Dunkelheit erfüllen, eher als unreife Witzfiguren zu betrachten. Bewaffnet sind sie mit Bögen und Keulen.

Körperkraft	●●●○○	Charisma	●●○○○	Wahrnehmung	●●○○○
Geschick	●●○○○	Manipulation	●○○○○	Intelligenz	●○○○○
Widerstandsfähigkeit	●●●○○	Erscheinungsbild	●○○○○	Geistesschärfe	●●●○○
Aufmerksamkeit	●●●○○	Heimlichkeit	●●○○○	Gesetzeskenntnis	●○○○○
Ausweichen	●●○○○	Nahkampf	●●●○○		
Einschüchtern	●●○○○	Projektilwaffen	●●○○○		
Handgemenge	●●●○○	Überleben	●●●○○		
Willenskraft	●●●○○○○○○○			Alter	28
<b>Waffen</b>	<b>Schaden</b>	<b>RW</b>	<b>SF</b>	<b>M</b>	<b>V</b>
Kurzbogen (nur halbe Rüstung zählt)	2	60	1	1	M
Keule	KK +2 (S)				
			Schlag: 2	<b>Rüstung</b> gepolstertes Leder	Nahkampf: 2
				Schußwaffen: 0	Behinderung: 0

### Anarch

Eine vom Meister festgelegte Anzahl dieser Anarchen wird sich gegen die Charaktere stellen, und kämpfen. Manche werden fliehen wenn sie schwer verwundet wurden, einige jedoch eher untergehen, denn den Kampf gegen die Ahnen aufgeben.

Clan:	unterschiedlich	Kuß:	1250 und später	Generation:	9 - 11
Erzeuger:	-	sieht aus wie:	unterschiedlich		
Körperkraft	●●●○○	Charisma	●●●○○	Wahrnehmung	●●○○○
Geschick	●●○○○	Manipulation	●○○○○	Intelligenz	●●○○○
Widerstandsfähigkeit	●●●○○	Erscheinungsbild	●●○○○	Geistesschärfe	●●●○○
Aufmerksamkeit	●●○○○	Heimlichkeit	●●○○○	Gesetzeskenntnis	●○○○○
Ausweichen	●●○○○	Nahkampf	●●●○○	Linguistik	●○○○○
Einschüchtern	●●○○○	Projektilwaffen	●●○○○	Nachforschungen	●○○○○
Handgemenge	●●●○○	Reiten	●●○○○	Naturwissenschaften	●○○○○
Sportlichkeit	●●○○○	Überleben	●●○○○	Sportlichkeit	●○○○○
Menschlichkeit	●●●●●●○○○○	Willenskraft	●●●●●●○○○○	Gewissen	●●○○○
Blutpunkte	14 - 12			Selbstbeherrschung	●●○○○
				Mut	●●●○○
<b>Disziplinen</b>		<b>Tade</b>		<b>Rituale</b>	
Geschwindigkeit	●●○○○			<b>Stile</b>	
Seelenstärke	●●○○○				
Stärke	●●○○○				
Verdunkelung	●○○○○				





# Vampire



## 14. Akt - Bleiche Masken

### Prolog

Jahr um Jahr zog an euren unsterblichen Augen vorüber. Auch wenn die Zeiten mit jedem verstreichenden Tag wilder wurden, so blieb doch Würzburg erfreulich unberührt von der Ereignissen jenseits seiner wehrhaften Mauern. Das bedeutet jedoch nicht, daß die Nachrichten, die euch erreichten nicht erschreckend waren.

Der Vorsintflutliche der Tzimisce soll, ebenso wie bereits jener der Lasombra, von seinen Nachfahren aufgespürt und tatsächlich vernichtet worden sein. Ob dies der Wahrheit entspricht mag sehr zweifelhaft sein, aber daß etwas geschehen ist, ist offensichtlich.

Vielleicht waren es uralte Angehörige dieser Clans, die unter den Klauen der jungen Anarchen den endgültigen Tod fanden. Doch auch schon das ist bedrohlich genug, denn wenn der Zorn der Jungen bereits so groß ist, daß sie sich zusammenschließen und gemeinsam ihre Ahnen bekämpfen, wird der Sturm bald über allen Kainiten hereinbrechen.

Die Anarchen, wie sie sich selbst nennen, junge, unzufriedene Kainiten, nicht alt genug, um selbständig Macht angehäuft zu haben, lehnen sich gegen das vermeintliche Joch der Ahnen auf. In ihrem kopflosen Streben nach Freiheit vergessen sie jede Vor-

sicht und die Inquisition der Sterblichen kann die ihr dargebotenen Beweise kainitischer Existenz nicht ignorieren, egal wie sehr sich die einflußreicheren Untoten auch anstrengen, eine Eskalation der Inquisition zu verhindern suchen.

Erinnerungen an die Feuer Prags kommen euch wieder in den Sinn und eure Wut auf diese törichten Kinder, die mit ihren sinnlosen Schreien nach Gleichberechtigung alles zunichte machen, was ihr und andere euren Alters so lange aufgebaut haben. Sie zerbrechen alles, was seit Jahrhunderten aufgebaut wurde, ohne in ihrer Torheit zu erkennen, daß sie damit ja auch ihre eigene Zukunft zerstören.

Und zudem müssen die Werte bewahrt werden, die schließlich schon seit der Ersten Stadt überdauern. Der Ahn herrscht über sein Kind bis dieses sich ausreichend beweisen konnte. Und der einzige Beweis der Mündigkeit unter den Vampiren ist das Überleben. Und überleben kann man nur, wenn man sich Autorität verschafft. Und diese Autorität beginnt nun zu wanken.

Es muß doch einen Weg geben, diesen Wahnsinn zu beenden, damit die Gefahr, die durch die Inquisition droht, endlich eingedämmt werden kann.

### Epilog

#### Was geschehen soll

Inzwischen sind seit dem letzten Akt etwas über 78 Jahre vergangen und dieser Akt beginnt in der kühlen Nacht des 4. April im Jahre des Herrn 1394.

Mächtiger und berühmter Besuch trifft in Würzburg ein, denn die beiden Kainiten Hardestadt vom Clan der Könige und Meerlinda die Tremere machen hier Rast auf ihrer Reise quer durch die Alte Welt zu jeder größeren von Kainiten kontrollierten Stadt.

Die beiden mächtigen Kainiten versuchen, die anderen ihrer Art, die über genügend politischen und finanziellen Einfluß verfügen, zu überzeugen, daß es nur eine Möglichkeit gibt, diese finsternen Zeiten zu überstehen. Doch bisher sind sie noch nirgends auf Verständnis gestoßen und sehen mit Besorgnis die sich ständig weiter eskalierenden Umstände.

Die Charaktere werden vom beunruhigten von Güten gebeten, die Sicherheit dieser beiden Kainiten zu gewährleisten, während sie sich in Würzburg aufhalten.

Und natürlich kommt es zu Problemen, da Kainiten von außerhalb dem Ventrue nach dem Unleben oder seiner extrem mächtigen Vitæ trachten. Und auch Meerlinda gerät in Gefahr.

#### Seltener Gast

Als Herr des Tores wird der entsprechende Amtsinhaber eines späten Abends von seinem Gefolgsmann, dem die Wachen unterstehen, aufgesucht. Denn zwei Fremde mit kleinem Gefolge begehren Einlaß und scheinbar gehören sie zur Art der Untoten. Er wird seinen Herrn bitten, mitzukommen, um zu entscheiden, wie verfahren werden sollte. Der Gefolgsmann macht einen etwas verstörten Eindruck und wenn er gefragt wird, woher er denn die Erkenntnis habe, daß die Fremden Kainiten seien, wird er nur antworten könne, daß er dieses Wissen plötzlich gehabt habe und nach einem kurzen Befehl des einen zudem den unwiderstehlichen Drang, seinen Herrn aufzusuchen.

Tatsächlich sind die beiden Reisenden, die mit ihrem Gefolge und einer Kutsche vor dem Tor stehen, Hardestadt



und Meerlinda höchst persönlich. Hardestadt wird sich auf die Gebote der Gastfreundschaft berufen, um einige Tage Zuflucht im anscheinend friedlichen Würzburg zu finden, da die Reise anstrengend und lang war und er zudem eine wichtige Unterredung mit dem Herrscher über diese Stadt zu führen habe.

Natürlich handelt es sich wirklich um den legendären Ventrue und die berühmte Tremere, was man den Charakteren durchaus klarmachen darf. Die beiden umgibt immerhin eine Aura der Selbstsicherheit und Macht, wie sie nur mit den verstrichenen Jahrhunderten und einer gehörigen Portion Ego einhergeht.

Auch ist es wohl selbstverständlich, daß der Herr des Tores, nachdem er sie eingelassen hat, die beiden augenblicklich zu Gustav von Güten führt. Denn immerhin sind diese beiden alten Vampire nicht nur von enormer Macht sondern haben auch gewichtige Stellungen innerhalb der Hierarchie der Kainiten inne. Wesen von solcher Art läßt man keinesfalls auch nur Augenblicke zu lange warten, ihre Geduld erschöpft sich in aller Regel sehr schnell. Ganz im Gegensatz zu ihrem Zorn.

## Gastfreundschaft

Natürlich wird von Güten die beiden Reisenden samt Gefolge herzlichst willkommen heißen und ihnen eine seiner eigenen luxuriösen Zufluchten zur Verfügung stellen, nachdem er sie mit allen Ehren und viel Gehabe willkommen geheißen hat.

Im Laufe des Treffens wird Hardestadt von seinem Bemühen berichten, in welcher er und Meerlinda durch die größeren Städte und Landmarken reisen, um andere ihrer Art zu überzeugen, daß die Clans sich vereinen müssen, um dem Haß der Sterblichen noch einmal entkommen zu können. Nur im Verborgenen und jeder Clan geeint, könnte man wieder ein Unleben führen, ohne jeden Morgen mit der Furcht einzuschlafen, den nächsten Abend nicht mehr zu erleben.

Gustav von Güten ist dieser Besuch der Ahnen alles andere als angenehm, schließlich hat Hardestadt der Ältere mehr Feinde als es Sterne am Himmel gibt, und es wäre alles andere als gut für die Reputation seiner Stadt und von Güten selbst, wenn der alte Ventrue in Würzburg zu Schaden kommen sollte.

Also bittet er den Herrn des Tores und sein Klüngel, sich der Sicherheit der beiden Gäste anzunehmen und dafür Sorge zu tragen, daß sie alles erhalten, was sie wünschen, und keinerlei Gefahr ausgesetzt werden.

## Hardestadt der Ältere

Der Ventrue ist ein umgänglicher, einnehmender Mann mittleren Alters. Seine Ausstrahlung ist gigantisch und irgendwie fühlt man sich in seiner Gegenwart, als würde man einer Ikone gegenüberstehen.

Hardestadts Schwäche wird er unter allen Umständen verborgen halten, und auch sonst kaum etwas über sich preisgeben.

Sollte einer der Charaktere ein Ventrue sein, so darf er sich glücklich schätzen, einer Legende seines Clans gegenüberzustehen.

## Meerlinda

Die Tremere der 4. Generation ist aggressiv und bei weitem nicht so freundlich wie Hardestadt. Auch wenn sie für ihre Generation recht jung ist, so ist sie doch extrem bewandert in den Künsten der Blutmagie und alles andere als eine angenehme Gesprächspartnerin. Nur Hardestadt scheint mit ihr problemlos auszukommen, während in ihren Blicken für jeden anderen nur Verachtung geschrieben steht.

Tremere unter den Charakteren haben das schwerste Los gezogen. Meerlinda ist es gewohnt, daß Tremere auf niederen Stufen der Pyramide (und es steht außer dem Rat und Tremere selbst jeder unter ihr) ihr jeden Gefallen von den Augen ablesen. Der Meister darf also ruhig die Tremere unter den Charakteren etwas herumscheuchen und eine vom Mißerfolg und einer anstrengen Reise verärgerte Tremere von unvergleichlicher Macht spüren lassen, die in Untergeben nichts als rohes Potential sieht, das die Kunst der Disziplin erst noch erlernen muß.

## Dunkle Nacht

Nun, natürlich wird den beiden Gästen in Würzburg kein völliger Friede geschenkt. Es liegt am Meister, wie viele Zwischenfälle er geschehen läßt, und wie vorhersehbar sie ablaufen. Doch eins ist sicher, weder Hardestadt noch Meerlinda sind in Würzburg sicher. Und selbst, wenn keine Gefahr droht, so halten die beiden die Charaktere mit ihren Sonderwünschen doch auf Trab.

## Heiler

Einer von Hardestadts Ghulen leidet an Wundbrand, nachdem er einen Pfeil mit seinem Leib auffing, der seinem Herrn gegolten hatte. Diese Wunde entzündete sich und er bedarf der Kunst eines guten Heilers, da die Spitze des Pfeils noch im Fleisch steckt und mit Widerhaken versehen ist. Bevor der Pfeil nicht restlos entfernt wurde, kann Hardestadts Ghul die Vitæ seines Herrn nicht nutzen, um die Wunde zu heilen.

Natürlich muß dafür Sorge getragen werden, daß der Heiler seinen Mund zu halten versteht. Denn diese Kleinigkeiten wird Hardestadt nicht selbst übernehmen, da es ja in die Belange der Stadt fällt, und ihn nichts angeht.

## Suchsblut

Kaum in der zugestandenen Zuflucht untergebracht, wird Meerlinda einige Gegenstände verlangen, die nicht unbedingt alltäglich sind. (Sollte einer der Charaktere ein Tremere sein, wird er die traurige Aufgabe haben, ihr diese Wünsche allesamt zu erfüllen, denn schließlich gehört sie zu den Obersten der Pyramide und jeder ihrer Wünsche sollte ihm weit mehr als nur ein Befehl sein.)

So verlangt sie einen bronzenen Kelch, ein Seidentuch mit jeweils mindestens 1 m Seitenlänge, einen silbernen Löffel und mindestens 5 Liter vom Blut eines Fuchses. Es ist da der Phantasie der Charaktere überlassen, diese Dinge heranzuschaffen. Und wehe ihnen, wenn sie Meerlindas Geduld überstrapazieren.



Sind diese Gegenstände dann endlich mit Mühe und Not herangeschafft darf der gestreßte Tremere mitansehen, wie sich Meerlinda aus diesen Dingen und einigen anderen Zutaten einen kleinen Drink mixt, indem sie das Fuchsblut mit etlichen Kräutern und anderen Zutaten vermischt, es mit dem Löffel sorgfältig verrührt, durch das Seidentuch siebt und dann genüßlich trinkt.

## Assassinen

Wer wäre eine bessere Beute für einen Assamiten, als die beiden alten Kainiten Hardestadt und Meerlinda, deren Vita für so einen Mörder ein wahrlich erstrebenswerter Nektar ist.

Kaum von ihrer Ankunft in Würzburg erfahren dringt der Assamit Sonshrat in die Stadt ein, um sich des mächtigen Blutes der beiden Vampire zu bemächtigen und gleichzeitig unter seinesgleichen den Ruhm zu ernten, diese uralten Kainiten des Abendlandes vernichtet zu haben.

Den Charakteren steht ein heftiger Kampf bevor, den sie nur mit Hilfe der beiden Ahnen gewinnen können, denn allein dürfte Sonshrat ein zu mächtiger Gegner für die Charaktere sein. Der Assamit arbeitet zwar allein, hat jedoch die Unterstützung eines mächtigen Wesirs, der die Verbindung zu ihm dank Berührung der Erde aufrechterhält und ihn mit Augen des Firmaments zu Hardestadt führt.

Die Werte von Sonshrat sind auf der nächsten Seite unter *Dramatis Personae* zu finden.

## Epilog

### Blut ist sicher als Wasser

#### Pflicht

Sind die Charaktere geduldig, aufopfernd und erfolgreich, beim Erfüllen ihrer Pflichten, wird sich dies wahrlich für sie auszahlen. Zum einen schuldet von Güten ihnen einen großen Gefallen, immerhin sind sie ihm in einer sehr kritischen Situation beigestanden und haben sein Ansehen erhalten, doch auch Hardestadt und Meerlinda werden sich ihnen erkenntlich zeigen.

Der Status der Charaktere steigt um 1 bis zu einem Maximum von 4. Zudem haben sie nun Gelegenheit davon zu berichten, wie sie den Gründern der Camarilla einst geholfen haben.

#### Versagen

Diese Option ist äußerst unangenehm für die Charaktere. Natürlich werden weder Hardestadt noch Meerlinda den endgültigen Tod finden, dafür sind die beiden Vampire einfach zu mächtig, um von einem einzigen Assamiten vernichtet werden zu können. Doch die Charaktere haben sozusagen einen Beweis ihrer Unfähigkeit und von Güten in Mißkredit erbracht.

Ihr Status sinkt um 1 bis zu einem Minimalwert von 1.

### Lug und Betrug

Wie auch immer so etwas zustande kommen soll, in diesem Fall muß der Meister selbst entscheiden, wie er damit umgeht.

### Der Preis der Nacht

Welche Lösung die Charaktere auch gewählt haben, mit den Folgen werden sie leben, bzw. unleben müssen. Das ist das Los der Kainiten, ein Teil des Fluches, unter dem sie leiden.

Doch sie erhalten auch etwas positives. Erfahrungspunkte:

- † 3 für guten, gepflegten Umgang mit den Gästen
- † 3 für jeden Zwischenfall (außer Kampf)
- † 4 für den Sieg über den Assamiten
- † 3 für gutes Rollenspiel
- † X Meisterentscheid

Es liegt beim Meister, wie viele er vergibt, es sollten insgesamt jedoch nicht mehr als 16 sein.

## Steigern

Es kann am Ende dieses Abenteuers natürlich auch gesteigert werden, wenn auch nur begrenzt.

- † 1 Attribut um 1 Punkt
- † 1 Fähigkeit um 1 Punkt
- † Menschlichkeit Willenskraft und Tugenden nach Ermessen des Meisters
- † Folgende Disziplinen können gelernt werden. Es kann maximal 1 dieser Disziplinen um 1 Punkt gesteigert werden:

- ♣ Gustav von Güten (kleiner Gefallen): Auspex bis 3, Geschwindigkeit bis 1, Präsenz bis 3 und Tierhaftigkeit bis 3
- ♣ Gustav von Güten (größerer Gefallen): Auspex bis 5, Präsenz bis 5, Seelenstärke bis 1, Tierhaftigkeit bis 4 und Beherrschung bis 3
- ♣ Hardestadt: Beherrschung bis 5 und Präsenz bis 5
- ♣ Meerlinda: Auspex bis 5 und Beherrschung bis 5
- ♣ Meerlinda (bei Tremere): Thaumaturgie bis 5 (Pfad des Blutes bis 5, Lockruf der Flammen bis 5, Bewegung durch den Geist bis 4 und Hände der Vernichtung bis 3) oder 4 Ritualstufen
- ♣ Körperliche Disziplinen dürfen bei Anwendung gesteigert werden
- ♣ Disziplinen, welche der Charakter bereits auf 5 besitzt, dürfen gesteigert werden



# Dramatis Personae

## Sonshrat

Dieser Assamit gehört zu einen der besten Assassinen außerhalb Arabiens und er ist auf der Jagd nach dem Blut des Ventruue.

Clan: Assamit      Kuß: 883      Generation: 6  
 Erzeuger: Thetmes      sieht aus wie: 23, drahtiger Sarazene

Körperkraft	●●●●○	Charisma	●●●○	Wahrnehmung	●●●●○
Geschick	●●●●●	Manipulation	●●●○	Intelligenz	●●●○
Widerstandsfähigkeit	●●●●○	Erscheinungsbild	●●●○	Geistesschärfe	●●●○
Aufmerksamkeit	●●●○	Heimlichkeit	●●●○	Akademisches Wissen	●●○
Ausweichen	●●●○	Nahkampf	●●●●●	Linguistik	●●●○
Einschüchtern	●●●○	Projektilwaffen	●●●○	Medizin	●●●○
Handgemenge	●●●●●	Tierkunde	●●○	Nachforschungen	●●●○
Sportlichkeit	●●●○	Überleben	●●○	Okkultismus	●●●○
Pfad des Blutes	●●●●●●●○	Willenskraft	●●●●●●●○	Überzeugung	●●●○
Blutpunkte	30			Selbstbeherrschung	●●○
				Mut	●●●○

Disziplin		Platz		Ritual		Stärke	
Geschwindigkeit	●●●○						
Quietus	●●●●●○						
Verdunkelung	●●●○						
Auspex	○						
Seelenstärke	●●○						
Stärke	●●○						

Säbel	Schaden	RW	SF	M	V	Schlag: 0	Nahkampf: 0	Schulwaffen: 0	Behinderung: 0
	KK +2 (T)								



# Vampire



## 15. Akt - Eigenes Blut

### Prolog

Kaum haben Hardestadt und Meerlinda, Würzburg hinter sich gelassen, scheint von Güten überaus erleichtert zu sein. Nicht nur, daß er alle ansässigen Kainiten seiner Stadt zu einem außerordentlichen Treffen einlädt, er persönlich vermacht den Vampiren, die seinen Gästen aufwarteten und sie erfolgreich vor Gefahren schützten, ein sehr persönliches Geschenk.

Ihr seid sprachlos, als er euch vor all den anderen Versammelten, Kainiten Würzburgs, erklärt, daß ihr seinen Landsitz nun als euer Eigentum betrachten können. Eine Burg von beruhigend, wenn auch nicht unbedingt eindrucksvollen Ausmaßen, ist mehr als Symbol von Status und Macht. Zumindest für Wesen eurer Art. Die starken Mauern versprechen Schutz vor allerlei Unwägbarem und zudem noch bieten sich, durch das in der Nähe liegende Dorf unbeschreibliche Möglichkeiten, was den Genuß von Blut und anderen Freuden betrifft.

Doch kaum ist die erste Sekunde des Enthusiasmus verstrichen, da seht ihr schon in den blinden Augen des untoten Herrschers von Würzburg, daß diese Gabe mehr als einfach nur ein Geschenk ist. Euch ist ebenso klar wie ihm, daß diese Burg und die zugehörigen Ländereien von enormem weltlichen, ideellem und strategischem Wert sind. Weit mehr als euch allein durch eure Dienste zustehen. Wenn ihr dieses Geschenk annimmt, steht ihr tief in der Schuld von Güten, und ihr wandelt lange genug unter euresgleichen, um zu erkennen, daß er bereits weiß, auf welche Weise ihr diesen großen Gefallen einlösen sollt. Ganz offensichtlich will von Güten dies jedoch nicht vor all den Versam-

melten kundtun, sondern es später, hinter verschlossenen Türen, klären.

Die Wahl fällt nicht ganz einfach, denn so verlockend das Geschenk auch ist, so unerträglich ist der Gedanken, was für eine Gegenleistung der mächtige Kainit von euch verlangen könnte. Andererseits hat er euch in eine untragbare Situation hineinmanövriert. Hier, vor all den anderen Kainiten könnt ihr sein Geschenk nicht einfach zurückweisen, ohne ihn aufs Blut zu beleidigen. Und selbst, wenn ihr dieses Risiko eingehen würdet, so würden sich all die anderen Kainiten fragen, welche Beweggründe hinter einer solchen Ablehnung lägen.

Ganz langsam wird euch klar, wie von Güten zu solcher Macht kommen konnte. Er ist weder ein furchtbarer Krieger noch erschreckender Tyrann. Statt dessen beherrscht er die Kunst des Intrigenspiels und der unterschwelligten Beeinflussung wie kaum ein anderer, den ihr getroffen habt. Und für all seine Zwecke muß er nicht einmal eine Disziplin anwenden.

Außerdem darf man auch nicht vergessen, was er euch da anbietet. Eine eigene Burg! Nie wieder von den Launen anderer Kainiten abhängig sein, die vor euch in einer Stadt ankamen und nun mit der Verteilung der Domänen, Zufluchten und Jagdrechte ihr Ego streicheln, während sie anderen ihre Macht demonstrieren.

Also, um euer und von Güten's Gesicht zu wahren, und um das kleinste aller möglichen Übel zu wählen, nehmt ihr dankend und mit ausreichend gespielter Ergriffenheit von Güten's Geschenk an.

### Epilog

#### Was geschehen soll

Zwischen diesem und dem letzten Akt liegen nur wenige Tage, weshalb man noch immer den April im Jahre 1394 schreibt.

Die Charaktere haben ein wertvolles Lehen von Gustav von Güten erhalten, doch nichts wird einem geschenkt. Sie müssen also ihre Schuld begleichen und dafür dem untoten Herrscher Würzburgs einen Gefallen erweisen.

Dieser verlangt von den Charakteren, daß sie eine Zigeunerfamilie aus der Umgebung Würzburgs entfernen, die jedoch leider auch mehrere Ravnos beherbergt.

#### Der Preis des Lehens

Nachdem die Belohnung verkündet wurde und die anderen Kainiten sich wieder ihren eigenen Angelegenheiten gewidmet haben, wird von Güten die Charaktere in ein Hinterzimmer bitten, und ihnen nun mit ernster Mine seine Bitte vortragen, die sie ihm als Gegenleistung für seine Großzügigkeit erfüllen sollen.

Die Kainiten sollen eine Familie von fahrenden Zigeunern, die in der Umgebung Würzburgs ihr Lager aufgeschlagen haben und dort nun ganz offensichtlich einige Wochen verweilen wollen, aus diesem Gebiet schaffen. So weit weg wie möglich! Seinetwegen können dabei alle Zigeuner den Tod finden. Wie es die Charaktere anstellen ist dem Toreador absolut egal, solange sie nur Erfolg haben



und natürlich keine unnötige Aufmerksamkeit auf die Kainiten Würzburgs lenken. Denn all das dient ja gerade dazu, solcherlei Aufmerksamkeit zu unterbinden.

Was die ganze Sache jedoch erschwert ist die Tatsache, daß eine Bande von Ravnos mit diesen Zigeunern reist, und sie beschützt, so wie diese die Ravnos beschützen. Und wenn aus von Güten's Tonfall eines klar wird, dann daß er sowohl die Zigeuner als auch die Ravnos zum Teufel wünscht.

Die Zigeuner lagern außerhalb des Dorfes Beelhorn in der Nähe Würzburgs und haben vor wenigen Tagen ihr Lager errichtet. Seitdem kursieren in jenem Dorf die seltsamsten Gerüchte. Die Zigeuner sollen die Zukunft voraussagen können und im Bund mit dem Teufel sein. Bislang ist noch keines dieser Gerüchte der Inquisition zu Ohren gekommen, was jedoch nicht mehr lange dauern kann. Und deswegen müssen die Zigeuner verschwinden. Denn von Güten hat nicht mehr soviel Einfluß wie früher und kann unter Umständen die Verbreitung solcher Gerüchte nicht mehr kontrollieren, was etliche Menschen dazu treiben könnte, mit Fackeln in den Händen und dem Wort Gottes auf den Lippen selbst die Zigeuner vertreiben zu wollen. Und weiß Gott, wen sie dabei noch auf die Scheiterhaufen bringen.

Von Güten weiß ansonsten nichts genaueres über die Zigeuner oder ihre Lebensweise, macht jedoch unumwendbar klar, daß er sie loswerden will. Lebend oder tot ist im völlig egal.

### Der Weg zum Ziel

Das Dörfchen Beelhorn ist kaum weiter von Würzburg entfernt als Behlhohl, ist sogar der Nachbarort desselben, was jedoch nicht ausschließt, daß diese zwei lieblichen Örtchen recht weit auseinanderliegen und zueinander praktisch keine Kontakte pflegen.

Der Weg dorthin sollte ohne große Hindernisse zu bewältigen sein, da man es beritten oder mittels einer Kutsche in weniger als einer halben Nacht hinter sich bringen kann. Und selbst zu Fuß ist der Weg in etwa 4 Stunden zu bewältigen, wenn man einen guten Schritt auflegt.

Die Bewohner des Ortes sind abergläubisch bis zu den Haarspitzen und haben fast wahnsinnige Angst vor den Zigeunern, insbesondere vor der alten Wahrsagerin. Seit die Zigeuner in der Nähe ihr Lager aufschlagen beginnen sie alle kleinen Un- und Zufälle den Zigeunern und ihrer Hexerei anzurechnen. Und insbesondere für die Schwarzen Katzen innerhalb des Dorfes ist eine schwere Zeit angebrochen.

Es dürfte für die Charaktere alles andere als schwierig werden die Einwohner des Dorfes um den Finger zu wickeln wenn sie es richtig anstellen. Insbesondere, da sie ja hochgestellte Persönlichkeiten Würzburgs darstellen, die für die Dörfler praktisch Herrscher jenseits ihres Horizonts darstellen. Und diese Adligen will man ja in keinem Falle verärgern.

Doch auf dem Weg zum Dorf könnten einige Probleme auftreten, wobei es wie immer in den Händen des Meisters liegt, welche nun tatsächlich seine Spieler erleiden.

**Wilder Bär** Wo immer er auch hergekommen sein mag, ein Schwarzbär stürmt aus dem Wald, der nahe dem

Pfad zum Dorf liegt und stürzt sich hungrig und aus mehreren tiefen Pfeilwunden blutend auf die Charaktere. Der Schmerz seiner Verletzungen scheint ihn rasend gemacht zu haben, so daß er nicht so leicht die Flucht antreten wird.

Die Werte des Bären sind auf Seite 78 unter *Dramatis Personae* zu finden.

**Sala Morgana** Während sie dem Weg folgen, erreichen die Charaktere plötzlich eine Stelle, wo mehrere dicke Bäume den Weg blockieren, und auch an den Seiten ist nur schwer ein Weiterkommen möglich. Wenn sie diese Stelle überhaupt passieren wollen, ohne einige Zeit damit beschäftigt zu sein, das Hindernis aus dem Weg zu räumen, dann nur zu Fuß.

In Wirklichkeit ist all das nur eine Illusion eines jungen Ravnos, der die Charaktere aufhalten möchte. Die Illusion ist lediglich mit Schimären 4 erschaffen und sollte somit relativ leicht zu erkennen sein.

Allerdings ist es nicht einfach damit getan, die Stämme nur zu berühren, denn auch dieser Sinn wird erfolgreich getäuscht. Erst wenn sie wirklich an der Illusion zweifeln (oder natürlich über *Auspex* 4 oder mehr verfügen) wird die Illusion verschwinden.

### Zigeunerlager

Nicht mehr als 2 km vor Beelhorn hat das Fahrenden Volk sein Lager aufgeschlagen.

Das Lager liegt jenseits der Felder auf einer größeren Wiese und die Zigeuner haben es sich gerade gemütlich gemacht. Insgesamt besteht es aus sechs Planwagen und zwei Ochsenkarren, die das gesamte Hab und Gut der Familie transportieren. Diese Wagen wurden zu einem Kreis zusammengestellt aus dem während des Tages und während der Nacht Musik, Licht und fröhliches Lachen dringt.

Die kleine Ziegenherde, und die wenigen Hühner, die für die wichtigsten Nahrungsmittel der Zigeuner sorgen, werden stets gut bewacht und umsorgt.

Die Werte von Madame Xara, dem Kleinen Lug, Natasha, Parasat und Miranda sind auf Seiten 78–79 unter *Dramatis Personae* zu finden.

### Sinfort

Es gibt die verschiedensten Möglichkeiten, die Zigeuner aus der Umgebung Würzburgs zu vertreiben. Hier werden nun nur einige Möglichkeiten aufgezählt, wobei der Meister jedoch seine eigenen Ideen entwickeln muß, falls seine Spieler eine andere Methode wählen werden.

Der Erfolg der gewählten Aktionen hängt hauptsächlich von den Zigeunern ab. Sie sind ein wenig stur in ihrem Handeln, aber wenn die Argumente, die für eine Abreise sprechen, deutlich genug sind, werden sie gehen. Seien es nun gut geführte Drohungen, allzu unangenehme Umstände oder was auch immer.



## Auge um Auge

Natürlich kann das Klüngel der Charaktere zu den Zigeunern gehen und sie durch Drohungen und körperliche Gewalt dazu bewegen, diesen Ort zu verlassen, oder ihr Leben bzw. ihre Existenz zu lassen. Doch das wird nicht so einfach werden. Die Zigeuner sind nicht ungefährlich und insbesondere Parasat wird sich die Charaktere vornehmen, um sie aus ihrer eigenen Existenz zu befreien, wenn sie eine Gefahr werden sollten. Es sollte ein harter Kampf werden, wobei Parasat und Miranda alle fiesen Tricks einsetzen werden, die sie sich einfallen lassen.

## Der Glanz des Tieres

Auch können die Charaktere, falls sie um den existierenden Haß zwischen den Ravnos und den Gangrel wissen, versuchen, diese dazu zu bewegen, die Zigeuner anzugreifen.

Dabei sollte jedoch vor allem das Auffinden der Gangrel schwierig werden. Und auch wenn man welche findet, diese werden sicher nicht allein aus reinem Haß die Ravnos angreifen, wenn sie sich nicht zu nahe an die Gangrel heranwagen.

Die Gangrel werden höchstens die Charaktere für eine kleine Gegenleistung, die der Meister sich am besten sofort ausdenkt und ableisten läßt, ein wenig unterstützen. Mehr jedoch nicht. es soll schließlich Aufgabe der Charaktere sein.

## Heimliche

Ein besonders schwieriges, dafür aber auch interessantes Vorgehen, wäre die Waffen der Zigeuner gegen diese selbst einzusetzen. Es könnte durchaus auch so abgebrühte Gesellen wie den kleinen Lug oder die anderen treffen, wenn in finsterner Nacht ein dunkle Gestalt auftaucht und ihnen

alles erdenklich Böse verspricht, wenn sie nicht verschwinden.

Und wie erschreckend muß es sein, wenn plötzlich die Ziegen blutleer aufgefunden werden, die Kinder mit aufgeschlitzten Kehlen gefunden werden und in jeder dunklen Ecke der Tod oder schlimmeres lauern kann. Insbesondere dann, wenn wohl die Shilmulo selbst nicht helfen können.

Hallende Stimmen, die jeden verfluchen, der noch länger hier verweilt und passend eingesetzte Effekte, wie Feuer, aufgehetzte Tiere usw. können irgendwann schließlich auch die Kräfte der Shilmulo erschöpfen.

## Der Fluch

Wie auch immer die Charaktere die Zigeuner losgeworden sind, sei es durch Abschlagen, vertreiben oder andere Möglichkeiten, sollte Madame Xara als letzte hinscheiden, um den Charakteren noch vor ihrem Verschwinden oder Sterben einen Fluch entgegen werfen zu können. Einen Fluch, der ihr Unleben zu Hölle machen soll.

*„Ich weiß was ihr seid, ihr Monster! Und ihr sollt für eure Taten büßen. Hiermit verfluche ich euch und euer dunkles, totes Blut.“*

*Eure Existenz beruht bereits auf einem Fluch, und ich habe nicht die Macht mich mit diesem Fluch messen zu können, der dem ersten Mörder auferlegt wurde. Aber eure Körper kann ich verfluchen und darum sollt ihr spüren, wie grausam diese Welt sein kann. Kein Mensch mehr soll euch dienen, kein Mensch mehr soll euch als Herren betrachtet, wenn ihr ihm vorgaukelt, menschlich zu sein!*

*All jenen soll dieser zur Freude gereichen, denen ihr Blut und Leben gestohlen habt, denn dieser Fluch soll wahren, bis euer gestohlenen Blut gefriert.“*

Die Folgen des Fluches, wie auch immer diese aussehen mögen, sollten in den nächsten Nächten noch nicht auffallen. Nicht einmal Thaumaturgie kann darüber Sicherheit bringen, ob der Fluch nur die lahmen Worte eines alten Weibs waren, oder doch ein echter Fluch!

## Epilog

### Blut ist tiefer als Wasser

#### Pflicht

Haben die Charaktere von Güten Wunsch erfüllt, wird ihnen dieser danken und das Lehen sei nun ihnen, ohne daß noch eine Schuld zu begleichen sei!

#### Versagen

Sollten die Charaktere versagen, was nicht allzu wahrscheinlich ist, schulden sie von Güten noch immer einen großen Gefallen. Das Lehen ist dennoch ihres, und auch der Fluch sollte trotzdem ausgesprochen worden sein.

#### Lug und Betrug

Da dieser Akt aus Lug und Betrug besteht, sollte der Meister hier seine eigene Phantasie bemühen.

### Der Preis der Nacht

Welche Lösung die Charaktere auch gewählt haben, mit den Folgen werden sie leben, bzw. unleben müssen. Das ist das Los der Kainiten, ein Teil des Fluches, unter dem sie leiden.

Doch sie erhalten auch etwas positives. Erfahrungspunkte:

† 2 für jeden erlebten Zwischenfall

† 3 für eine gut überlegte Strategie, um die Zigeuner loszuwerden

† 4 für das Vertreiben/Vernichten der Zigeuner (ohne Kampf)

† 3 für das Vertreiben/Vernichten der Zigeuner (mit Kampf)

† 3 für gutes Rollenspiel



† X Meisterentscheid

Es liegt beim Meister, wie viele er vergibt, es sollten insgesamt jedoch nicht mehr als 14 sein.

## Steigern

Es kann am Ende dieses Abenteuers natürlich auch gesteigert werden, wenn auch nur begrenzt.

† 1 Fähigkeit um 1 Punkt

† Menschlichkeit Willenskraft und Tugenden nach Er-messen des Meisters

† Folgende Disziplinen können gelernt werden. Es kann maximal 1 dieser Disziplinen um 1 Punkt ge-steigert werden:

- † Körperliche Disziplinen dürfen bei Anwendung gesteigert werden
- † Disziplinen, welche der Charakter bereits auf 5 besitzt, dürfen ge-steigert werden

## Dramatis Personae

### Schwarzbär

Schwarzbären sind in der Wildnis selten aggressiv, aber sie können gefährlich werden, wenn sie im Müll wühlen oder von Menschen angefüttert werden. Sie überwintern in der Regel in Höhlen oder an anderen geschützten Orten.

Körperkraft	●●●○	Wahrnehmung	●●●○○
Geschick	●●○○	Intelligenz	●●○○○
Widerstandsfähigkeit	●●●○	Geistesschärfe	●●○○○
Aufmerksamkeit	●●●○○	Heimlichkeit	●●○○○
Ausweichen	●○○○○		
Einschüchtern	●●○○○		
Handgemenge	●●○○○		
Sportlichkeit	●●○○○		
Willenskraft	●○○○○○○○○○○		
Gesundheit	OK OK -1 -1 -2 -2 -5 Außer Gefecht		
<i>Waffen</i>		<i>Rüstung</i>	
Klauen	KK +1 (T)	Schlag:	1
Biß	KK +1 (T)	Nahkampf:	1
		Schußwaffen:	1

### Madame Xara

Diese scheinbar uralte Frau ist die Führerin der Familie und eine eindrucksvolle Persönlichkeit. Eine Aura der Macht umgibt sie, die aus ihrer Beherrschung der Scharlatanerie herrührt, die sie meisterlich beherrscht.. Sie ist einer der Gründe, warum die Bewohner Beelhorns die Zigeuner fürchten, denn auch wenn Madame Xara bislang noch keinen Fluch aussprach, sie hat sehr wohl die Macht dazu.

Körperkraft	●●○○○	Charisma	●●○○○	Wahrnehmung	●○○○○
Geschick	●●○○○	Manipulation	●●○○○	Intelligenz	●●●●●
Widerstandsfähigkeit	●○○○○	Erscheinungsbild	●○○○○	Geistesschärfe	●●●●○
Aufmerksamkeit	●○○○○	Handwerk	●●○○○	Linguistik	●●●●○
Empathie	●●●●○	Kräuterkunde	●●●●●	Medizin	●●●●○
Führungsqualitäten	●●●●○	Tierkunde	●●○○○	Nachforschungen	●●○○○
Szenekennntnis	●●●●○			Okkultismus	●●●●●
Willenskraft	●●●●●●●●●○			Alter	76
<b>Rituale</b>		<b>Stufe</b>			
Flüche	●●●●●				
Heilmagie	●●○○○				
Hellsicht	●●○○○				

### Kleiner Lug

Der Kleine Lug, ein sehr alter Mann, der jedoch gerade einen Meter groß ist, ist Diener, Gefährte und Mann Madame Xaras. Während diese in ihrem Wagen sitzt und düstere Geheimnisse erfährt, leitet der kleine Lug die restlichen Zigeuner durch rein weltliche Schwierigkeiten.

Auch wenn der kleine Lug ein eher lächerliches Aussehen hat, so sollte man seine Fähigkeiten keinesfalls unterschätzen. Er ist ein gerissener Hund, der seine Familie zu schützen weiß. Außerdem ist er der Ghul von Parasat und besitzt daher noch einige weniger offensichtliche Qualitäten.

Alter:	81	sieht aus wie:	35	Domitor:	Parasat
Körperkraft	●●○○○	Charisma	●●○○○	Wahrnehmung	●●●○○
Geschick	●●○○○	Manipulation	●●○○○	Intelligenz	●●●○○
Widerstandsfähigkeit	●●●○○	Erscheinungsbild	●○○○○	Geistesschärfe	●●●○○
Aufmerksamkeit	●●●○○	Heimlichkeit	●●●○○	Linguistik	●●○○○
Ausweichen	●●○○○	Nahkampf	●●●○○	Medizin	●○○○○
Empathie	●●○○○	Reiten	●●●○○	Nachforschungen	●●○○○
Führungsqualitäten	●●●●○	Tierkunde	●●○○○	Okkultismus	●○○○○
Szenekennntnis	●●●●○	Überleben	●●○○○		
Menschlichkeit	●●●●●●○○○○	Willenskraft	●●●●●●○○○○	Gewissen	●●○○○
Blutpunkte	3			Selbstbeherrschung	●●●○○
				Mut	●●●○○
<b>Disziplinen</b>		<b>Pfide</b>		<b>Rituale</b>	
Seelenstärke	●●○○○				
Stärke	●●○○○				
Tierhaftigkeit	●○○○○				



## Natascha

Das Mädchen ist ein Beispiel für die heutige Vorstellung des umgänglichen Zigeuners. Sie ist hübsch, fröhlich und singt und tanzt gerne. So zumindest könnte man es annehmen, wenn man ihr begegnet. Natürlich beherbergt Natascha ein dunkles Geheimnis. Sie ist die Tochter eines der Shilmulo, der sie zu seiner Ghulin machte. Sie ist trotz ihres Aussehens, von maximal 20 Jahren bereits über 150 Jahre alt und nicht ungefährlich, insbesondere, da sie dem Pfad des Paradox folgt.

Alter:	156	sieht aus wie:	20	Domitor:	Parasat
Körperkraft	●●○○○	Charisma	●●●○○	Wahrnehmung	●●○○○
Geschick	●●●●●	Manipulation	●●●○○	Intelligenz	●●●○○
Widerstandsfähigkeit	●●●○○	Erscheinungsbild	●●●○○	Geistesschärfe	●●●○○
Aufmerksamkeit	●●●○○	Heimlichkeit	●●●○○	Linguistik	●●○○○
Ausweichen	●●●○○	Nahkampf	●●○○○	Medizin	●○○○○
Empathie	●●●○○	Projektilwaffen	●●○○○	Nachforschungen	●●○○○
Handgemenge	●●●○○	Reiten	●●○○○	Okkultismus	●●○○○
Sportlichkeit	●●●○○	Tierkunde	●●○○○		
Pfad des Paradox	●●●●○ ○○○○○	Willenskraft	●●●●● ●○○○○	Überzeugung	●○○○○
Blutpunkte	4			Selbstbeherrschung	●●●○○
	<b>Disziplinen</b>	<b>Pfade</b>		Mut	●●○○○
Schimären	●○○○○				
Seelenstärke	●●○○○			<b>Rituale</b>	
Stärke	●●○○○				
Tierhaftigkeit	●●○○○			<b>Stufe</b>	

## Parasat

Dieser Shilmulo ist der Vater Nataschas und ein Ravnos von beschaulichem Alter. Er liebt es, mit Mitgliedern seiner sterblichen Familie durch die Länder zu ziehen, und sowohl ihnen Schutz zu gewähren, als auch ihren Schutz zu genießen. Dennoch ist er ein reizbarer Vampir, der dem Pfad des Paradox folgt, weswegen er seine Tochter noch nicht zu einer Shilmulo machte, doch er ist gerne bereit andere Kainten, die nicht dem Clan der Ravnos angehören, aus ihrer Existenz zu befreien. Insbesondere dann, wenn sie seine sterbliche oder unsterbliche Familie bedrohen. Er ist ein gerissener, hinterhältiger und noch dazu mächtiger Kainit, der gelernt hat zu überleben. Er würde keinen miesen Trick scheuen, um sich zu retten.

Clan:	Ravnos	Kuß:	1001	Generation:	7
Erzeuger:	Mahalo Mahali	sieht aus wie:	35		
Körperkraft	●●○○○	Charisma	●●●○○	Wahrnehmung	●○○○○
Geschick	●●●○○	Manipulation	●●○○○	Intelligenz	●●○○○
Widerstandsfähigkeit	●●●○○	Erscheinungsbild	●○○○○	Geistesschärfe	●●○○○
Aufmerksamkeit	●●○○○	Heimlichkeit	●●○○○	Linguistik	●●●○○
Ausweichen	●●○○○	Nahkampf	●●●●●	Medizin	●○○○○
Empathie	●●○○○	Projektilwaffen	●●○○○	Nachforschungen	●○○○○
Handgemenge	●●○○○	Reiten	●●○○○		
Sportlichkeit	●●○○○	Tierkunde	●●●○○		
Szenekenntnis	●●●○○	Überleben	●●●○○		
Pfad des Paradox	●●●●● ●○○○○	Willenskraft	●●●●● ●○○○○	Überzeugung	●●●○○
Blutpunkte	20			Selbstbeherrschung	●●○○○
	<b>Disziplinen</b>	<b>Pfade</b>		Mut	●●○○○
Schimären	●●●●●			<b>Rituale</b>	
Seelenstärke	●●●○○				
Tierhaftigkeit	●●●○○			<b>Stufe</b>	
Auspex	●●○○○				
Beherrschung	●●●○○				

## Miranda

Miranda eine Liebhaberin des Mystischen, und auch wenn sie Xaras Scharlatanerie nicht beherrscht, so unterstützt sie diese doch gerne mit ihren vampirischen Kräften. Sie ist eine jüngere Blutsverwandte von Parasat, die noch aus der Zeit stammt, als er dem Pfad des Paradox nicht so gewissenhaft folgte und ihr daher den Kuß schenkte. Sie ist eine sehr fähige Tüschlerin, und außerdem noch ziemlich verschlagen.

Clan:	Ravnos	Kuß:	1023	Generation:	8
Erzeuger:	Parasat	sieht aus wie:	18		
Körperkraft	●●○○○	Charisma	●●●○○	Wahrnehmung	●●○○○
Geschick	●●●○○	Manipulation	●●○○○	Intelligenz	●●○○○
Widerstandsfähigkeit	●●●○○	Erscheinungsbild	●●●○○	Geistesschärfe	●●○○○
Aufmerksamkeit	●●○○○	Heimlichkeit	●●●●●	Linguistik	●○○○○
Ausweichen	●●○○○	Nahkampf	●●○○○	Medizin	●○○○○
Empathie	●●●○○	Projektilwaffen	●●○○○	Nachforschungen	●●○○○
Handgemenge	●●○○○	Reiten	●○○○○	Okkultismus	●●●●●
Sportlichkeit	●●○○○	Tierkunde	●●○○○		
Szenekenntnis	●●●○○	Überleben	●●○○○		
Pfad des Paradox	●○○○○ ○○○○○	Willenskraft	●●●●● ●○○○○	Überzeugung	●○○○○
Blutpunkte	15			Selbstbeherrschung	●●●○○
	<b>Disziplinen</b>	<b>Pfade</b>		Mut	●●○○○
Schimären	●●●●○			<b>Rituale</b>	
Seelenstärke	●●○○○				
Tierhaftigkeit	●●●○○			<b>Stufe</b>	
Präsenz	●●●●●				
Verdunkelung	●●●○○				





# Vampire



## 16. Akt - Golde Weiblichkeit

### Prolog

Endlich ist das Lehen, die Burg von Güten nun euer Eigentum. Der Landsitz ist wertvoll, ruhig und vor allem sicher. Ein einziges kleines Dorf zählt zu dem Besitztum und alles ist jungfräulich und unverdorben.

Leider ist es euch nicht möglich eure Gefolgsleute und Verbündeten mit euch auf die Burg Drachengrund, so ihr Name, zu nehmen. Auf die Angehörigen der Mauerwache kann von Güten und auch Bern Kronen, der nun das Amt des Herrn des Tores übernommen hat, nicht verzichten. Und auch das Gehen andere Bewohner Würzburgs, die euren Anforderungen genügen würden, wäre äußerst auffällig.

Das bedeutet jedoch nicht, daß ihr ohne Diener sein müßt, lediglich werdet ihr etwas Zeit und Mühe damit verbringen müssen, einige Bewohner des Dorfes auf eurem Grund und Boden auszusuchen und nach euren Bedürfnissen auszubilden.

Doch nun, da ihr Herren eurer eigenen Burg seid, kann euch kaum ein Kainit mehr Vorschriften machen, wie viele Ghule oder Kinder ihr erschaffen dürft. Lediglich mächtige Persönlichkeiten eures Clans könnten sich bei der Wahl derer, denen ihr den Kuß geben wollt, unangenehm berührt fühlen.

Doch diese Gedanken sind zu dieser frühen Zeit noch müßig, da euch ja die Ewigkeit gehört, die endlich beginnt, sich nach euren Wünschen zu entwickeln. Die ersten Wochen auf der Burg lassen eure Gefühle für diesen Ort noch weiter wachsen, denn nun endlich könnt ihr, solange ihr eine gewisse Vorsicht wallen laßt, ungestört eurem Durst nach Blut folgen.

Doch es existieren noch einige Dinge, die bis in den Tagschlaf verfolgen. Hagen und seine seltsame, nicht enden wollende Rache an euch. Was er euch antat, im Glauben, ihr hättet all seine Pläne zunichte gemacht, sind so sehr von Wahnsinn geprägt, daß nur ein Angehöriger des Clans der Malkavianer sie hätte ersinnen können. Und ihr sorgt euch, wie wohl sein nächster Racheakt aussehen mag.

Dagegen scheint der so offensichtlich wirkungslose Fluch der alten Zigeunerin geradezu lächerlich. Kein Mensch solle euch mehr als Herrn betrachten, niemand solle euch mehr dienen wollen. Pah! Dabei seid ihr bereits so alt und mächtig, daß ein einziger Blick genügt, daß sich diese närrischen Sterblichen in den Staub werfen, um euch gefällig sein zu können. So wie es Männern von Stande auch gebührt.

### Gedicht

#### Was geschehen soll

Einige Wochen strichen ins Land seit dem letzten Akt und nun ist es Juni im Jahre 1394.

Dieser Akt kann einige Jahre in Anspruch nehmen, da er den Charakteren viel Freiraum ermöglicht, wenn sie ihren neuen Besitz, nach ihrem Gutdünken gestalten, sich Diener und Gefährten suchen. Insgesamt werden über 50 Jahre bis zum nächsten Akt verstreichen, wobei diese theoretisch völlig in diesem Akt behandelt werden können, oder aber man überspringt die restlichen Jahre einfach.

Doch über all dem hängt der nicht ganz so wirkungslose Fluch der alten Zigeunerin. Natürlich wirkt er (ansonsten wäre er dramaturgische Lächerlichkeit) und wird den Charakteren einige kleine Schwierigkeiten bereiten und vielleicht den Spielern rollenspielerisches Geschick abverlangen.

Wer hat am wenigsten Macht im Mittelalter, wer wurde kaum als Mensch betrachtet, selbst wenn man Geld besaß und sogar von Adel war? Frauen! Und genau dies blüht nun den Charakteren.

#### Böses Erwachen

Eines Abends, wenn der erste Charakter aus dem Schlaf erwacht, wird er eine böse Überraschung erleben. Es ist die Aufgabe des Meisters anfänglich etwas undeutlich zu beschreiben, was mit ihm geschehen ist. Seine Kleidung mag plötzlich nicht mehr ganz passen, sie rutscht etwas und spannt doch um den Brustkorb und der Sarg erscheint plötzlich größer, als am Morgen zuvor.

Wie auch immer, letztendlich wird jeder der Charaktere feststellen müssen, daß er sich in ein Mädchen verwandelt hat, mit allem was dazugehört (langes Haar, Brüste etc.). Sogar noch schlimmer, keine Disziplin, weder Verdunkelung noch Fleischformen kann diese Gestaltänderung verborgen oder rückgängig machen. Mit der Maske der Tausend Gesichter kann der Charakter nur noch die Erscheinung weiblicher Wesen nachahmen oder annehmen und Veränderungen durch Fleischformen werden spätestens am nächsten Tag wieder derart zurückverdreht, daß der Körper eindeutig weiblich erscheint, wenn er auch nicht unbedingt das ursprüngliche Aussehen annehmen muß. Selbst Nosferatu werden plötzlich weibliche Körper haben, doch sie



dürfte das am wenigsten stören, denn der Fluch des Clans bleibt bestehen und sie sind nach wie vor unbeschreiblich häßlich. Zudem verändern sich selbstverständlich auch die Stimmen und werden unverkennbar weiblich.

Prinzipiell sollte der Meister allzu häufige oder nicht eingehend anstrengend bewerkstelligte Verkleidungen als Mann unterbinden, indem er einfach den Fluch benutzt. Die Hose rutscht dauernd, das Hemd reißt zu den ungünstigsten Gelegenheiten und ihre - natürlich langen - Haare entwirren sich immer wieder aus den Kopftüchern, Knoten oder sonstigen Versuchen, sie zu bändigen. Außerdem haben sie die Eigenschaft bereits Minuten nach dem Abschneiden zur vollen Länge nachzuwachsen, und nicht erst während des nächsten Tages.

Doch das ist noch nicht alles. Die Schwierigkeit der Charaktere, den Geist manipulierende Disziplinen wie Beherrschung oder Präsenz einzusetzen, steigt gegenüber normalen Sterblichen um 4 (bis zu einem Maximum von 10), wenn sie sich als Herren – oder genauer als Herrinnen – aufspielen wollen.

### Weibliche Charaktere

Sollte einer der Charaktere bereits weiblich gewesen sein, hat der Fluch kaum einen Angriffspunkt. Ohnehin weibliche Charaktere erleiden nur die schon beschriebene Erschwernis auf ihre Disziplinen und verlieren jede Möglichkeit, sich als Mann zu verkleiden.

Glück gehabt.

### Goldes Weid

Nun sollen die Charaktere erfahren, wie schwer es als Frau im Mittelalter sein kann. Daher hier ein paar kleine Informationen.

*„Frauen sind labil, führen andere in Versuchung, sind zänkisch, herrisch und stets bemüht, den Mann zu unterjochen und ihn jeder Lebensfreude zu berauben. Frauen sind für den Mann erschaffen worden und haben sich ihm deshalb zu unterwerfen. Von Natur aus minderwertig, sind sie dem Mann körperlich und geistig unterlegen.“*

So und ähnlich kann man es in den Schriften berühmter Kirchenväter des Mittelalters lesen, die ihre männlichen Schützlinge vor allzu unbedachter Annäherung an die Frauen zu bewahren suchten.

### Pflichten

- † die Frau mußte ihrem Mann völlig hörig sein
- † die oberste Pflicht der Frau war es, dem Mann Söhne zu schenken, davor besaß sie kaum Wert (ausgenommen waren davon lediglich Nonnen, deren Leben ebensowenig angenehm war)
- † Frauen durften nach Hereinbrechen der Dunkelheit die Häuser nicht mehr verlassen
- † keine Frau durfte Waffen außer vielleicht einem kleinen Messer tragen

† eine Frau ohne Mann war sozusagen ohne Rechte, wenn sie keinen sehr einflußreichen Vater hatte

† Frauen durften keine Männer-Kleidung tragen, wenn doch, so war die Bestrafung sehr... delikate

† noch vieles mehr, was sich alles in Lexika oder anderen Werken nachlesen läßt

### Strafen

† Frauen wurden selbst für kleinste Vergehen weitaus schwerer bestraft als Männer

† eine Frau, die auch nur rudimentäre Kenntnisse in Medizin zeigte, galt von vornherein als Hexe

† die Kirche hatte es ganz besonders auf die Frau abgesehen (man denke an Eva und den Apfel)

### Verbrechen des Fluches

Auch wenn der Weg, den Fluch der alten Zigeunerin zu brechen, eigentlich erst im folgenden Akt behandelt wird, könnte es unter extremen Situationen dazu kommen, daß er dennoch seine Wirkung verliert, ehe es im nächsten Akt eigentlich dazu kommen sollte.

Denn die Worte: „...bis euer gestohlenen Blut gefriert!“, müssen nicht unbedingt wörtlich verstanden werden. Sollte also die Menschlichkeit oder der Pfadwert eines Charakters tatsächlich bis auf 1 sinken, ist er innerlich so kalt geworden, daß der Fluch nicht länger besteht.

In dem Moment indem der Charakter also auf diesen niedrigen Wert in Menschlichkeit oder Pfad sinkt, wird er wieder zu dem, was er zuvor war. Keine Erschwernis der Beherrschung oder Beeinflussung von anderen und keine weibliche Gestalt mehr, sollte er ein Mann gewesen sein.

Natürlich kann der Meister die Auflösung des Fluches durchaus etwas verzögern, so daß den anderen Spielern nicht sofort klar wieder, warum der eine Charakter den Fluch brechen konnte. Sie sollten schon etwas nachdenken müssen, um es herauszufinden.

### Geschehnisse

Mit all diesen kleinen Problemen werden die Charaktere sich herumschlagen müssen, und um es etwas kurzweiliger zu machen, sind hier noch einige Vorschläge, was in den kommenden Jahren geschehen könnte.

Dabei obliegt dem Meister die Entscheidung welche Ereignisse er eintreten läßt und ob er sich seine eigenen Ideen zurechtlegt.

Prinzipiell sollte keines der Ereignisse Gefahr für Leib und Leben beinhalten, solange die Charaktere ihren gesunden Menschenverstand einsetzen.



## Dienstboten

Da dieser Akt bittererweise ohne das Vorhandensein von Dienern beginnt, werden die Charaktere wohl oder übel gezwungen sein sich ihrer Dienerschaft selbst auszusuchen. Doch dank des Fluches wird dies nicht so einfach sein. Normale Menschen sollten sich nun äußerst schwer beeinflussen lassen, den hohen Damen auf der Burg als Diener zu folgen. Jeder Mann wird zudem äußerst mißtrauisch werden, wenn der Verdacht aufkommt, daß es auf einmal keinen **Burgherren** mehr gibt, der ja erst kürzlich hier Einzug hielt.

Die Charaktere müssen also überaus vorsichtig vorgehen und werden wahrscheinlich nur Mägde überzeugen können, ihnen zu dienen. Und diese sollten dann nicht die Möglichkeit erhalten, kleine Abstecher in ihr Dorf zu machen. Schließlich könnten sich ihre Zunge über die ungewöhnliche mittelalterliche Frauen-WG lösen.

## Steuern

Ach, wie wundervoll ist so ein Landsitz doch. Er verschafft Freiraum, Macht und Geld. Denn die Bewohner des Dorfes schulden ja dem Burgherren seinen Zehnten. Doch nun gilt es einfallsreich dafür zu sorgen, daß die treu ihren Beitrag zahlenden Dörfler kein Mißtrauen schöpfen. Denn welcher Mann soll ihnen den Zehnten abnehmen? Schließlich ist es nicht die Aufgabe von Frauen, sich mit schnöden Mammon abzugeben, sondern eher stopfend und spinnend in ihrem Turm zu sitzen. Und dummerweise nützen in diesem Falle ja nicht einmal Disziplinen wie Verdunkelung oder Schirmen.

Eine Lösung des Problems ist schwierig und man sollte auch bei nicht perfekten Ideen nicht sofort den Mob seine Fackeln auspacken lassen, da dieser Akt etwas humoristisch angehaucht ist. Dennoch sollten die Charaktere sich den Mund fusslig reden, warum nun eine Magd oder Hofdame die Gelder entgegennimmt, insbesondere, da dies nur am Tage geschehen wird.

## Anstandsbesuch

Wie schön sind Freunde, die auch in der Not felsenfest zu einem halten. Doch nicht jeder, dem die Charaktere

bislang begegneten gehört dazu, erst recht kein Untoter. Und manchmal kann man alte Bekannte überhaupt nicht gebrauchen. Dieser Erfahrung werden die Charaktere machen, wenn sich plötzlich Gustav von Güten samt seinem Kind von einem Boten ankündigen läßt, um seine geschätzten Freunde zu besuchen. Wie wird er wohl reagieren, wenn er erfährt, daß er diese überhaupt nicht antreffen wird, sondern nur ein paar seltsame Damen.

Hier können die Charaktere entweder versuchen, den Besucher abzuwimmeln, was durchaus den hohen Herrn Würzburgs beleidigen könnte. Oder aber sie versuchen ihn zu überzeugen, sie seien enge Bekannte seiner Freunde, und würden diese Burg umsorgen, solange die anderen eine lange, lange Reise machen, nicht allzu glaubwürdig, doch bei genügend schauspielerischem Geschick...

Natürlich könnte man von Güten auch die Wahrheit berichten, was dieser natürlich anfangs nicht glauben wird, später jedoch zu gewaltigen Lachanfällen verleiten wird. Letztendlich wird er, brüllend vor Lachen, die Charaktere ihren Problemen überlassen.

## Sehre Gastfreundschaft

So wundervoll eine eigene Burg auch sein mag, es sind ein paar kleine Pflichten damit verbunden.

Eines Abends verlangt plötzlich eine Gruppe müder Rittersleut Gastfreundschaft und Unterkunft, um sich die Nacht über ausruhen zu können und am nächsten Tag weiterzuziehen. Und wieder ist die Phantasie gefragt, daß die hehren Ritter nichts von der ausschließlich weiblichen Bewohnerschaft erfahren. Doch das sollte sich relativ leicht bewerkstelligen lassen, da nun die Charaktere selbst Hand anlegen können, und die Müdigkeit die Ritter zur Ruhe treibt. Der nächste Morgen könnte jedoch ein Problem bringen, denn es liegt ja nicht nur der Fluch der Weiblichkeit, sondern nach wie vor auch der Fluch Kains auf den Charakteren...

Abzuraten ist lediglich von dem Abweisen der Ritter, da solch ein Verstoß gegen die Regeln der Gastfreundschaft einige mächtige Menschen und andere Wesen auf die Burg aufmerksam machen könnte.

## Epilog

## Blut ist tiefer als Wasser

## Pflicht

Ihre ‚Pflicht‘ werden die Charaktere wohl kaum erfüllen, denn ansonsten müßten sie sich einen Mann suchen, diesen eiligst ehelichen, ihm all ihren Besitz überreichen, auf daß er nun die Burg leite und sie selbst im Turmzimmer den Aufgaben einer Dame folgen. Und wer wird schon diese Zukunft suchen insbesondere, wenn sie eigentlich ein er ist.

Also sollte sich alles eher um die Folgen bei ‚Versagen‘ bzw. ‚Lug und Betrug‘ drehen, immerhin erwartet die Charaktere noch so einiges.

## Versagen

Eventuelles Versagen der Charaktere sollte nicht allzu hart bestraft werden, da der Akt nicht Tod oder Starre hervorrufen sollte. Einige delikate Szenen vielleicht, das Ausbleiben von Steuern, Ein Unleben ohne Dienerschaft und wenig Blut. Das sollte das Äußerste sein, wenn die Charaktere



nicht wirklich das Auftauchen der Inquisition herausfordern.

### Lug und Betrug

Da ist dieser Akt in seinem Element. Denn nun sind die Charaktere gezwungen genau dies immer und immer wieder durchzuführen. Je nach Talent gelingt ihnen das manchmal wohl etwas besser als andersmal. Die Folgen dürften jedoch auch bei schlechter gespielten Verstellungen nicht allzu drastisch sein, immerhin dient dieser Akt humoristischerem Zwecke.

### Der Preis der Nacht

Welche Lösung die Charaktere auch gewählt haben, mit den Folgen werden sie leben, bzw. unleben müssen. Das ist das Los der Kainiten, ein Teil des Fluches, unter dem sie leiden.

Doch sie erhalten auch etwas positives. Erfahrungspunkte:

- † 3 für jedes überstandene Geschehnis
- † 3 für besonders gute Lösungen der Ereignisse

† 3 für gutes Rollenspiel

† X Meisterentscheid

Es liegt beim Meister, wie viele er vergibt, es sollten insgesamt jedoch nicht mehr als 18 sein.

### Steigern

Es kann am Ende dieses Abenteuers natürlich auch gesteigert werden, wenn auch nur begrenzt.

† 1 Attribut um 1 Punkt

† 2 Fähigkeiten um 1 Punkt

† Menschlichkeit Willenskraft und Tugenden nach Ermessen des Meisters

† Folgende Disziplinen können gelernt werden. Es können maximal 2 dieser Disziplinen um 1 Punkt gesteigert werden:

- ♣ Körperliche Disziplinen dürfen bei Anwendung gesteigert werden
- ♣ Disziplinen, welche der Charakter bereits auf 5 besitzt, dürfen gesteigert werden



# Vampire



## 17. Akt - Kalt wie Eis

### Prolog

Euer gewaltiger Besitz mag vortrefflich sein, doch über allem liegt der Schatten eurer doppelt verfluchten Existenz.

Zwar habt ihr auch in den Körpern von Frauen einige Probleme überwinden können, doch auf Dauer ist dieser Fluch untragbar. Das elende Zigeunerpack hat euch zum Gespött aller Kainiten gemacht und dies muß einfach enden.

Was also liegt näher den Fluch zu brechen. Und soweit ihr euch an die Worte des alten Weibes erinnern könnt, deren tote Knochen wohl längst nicht mehr existieren, muß dazu euer Blut gefrieren.

Doch was mag damit gemeint worden sein? Bleibt ihr solange Gefangene des Fluches bis ihr eure Vitæ tatsächlich zu Eis erstarren laßt, etwas was sehr wohl euren Endgültigen Tod bedeuten könnte, und selbst wenn nicht, würde es euch doch bis in die Starre treiben.

Guter Rat ist also teuer, ob die Worte des Weibes vielleicht auch anders ausgelegt werden könnten, oder ob es gar eine ganz andere Möglichkeit gibt, diesen elenden Fluch loszuwerden. In dieser Welt voller verborgener Magie und Zauberei muß es doch irgend jemanden geben, der euch zu helfen imstande ist.

### Edictum

#### Was geschehen soll

Seit dem Anfang des letzten Aktes sind 56 Jahre vergangen und nun schreibt man den Februar im Jahre 1450.

Die Charaktere müssen, um von dem Fluch befreit zu werden, ihr Blut gefrieren lassen. Und der Weg zu diesem Ziel könnte durchaus an ihrer Menschlichkeit zehren.

Sie müssen mehr über den Fluch herausfinden und während ihrer Reise durch Europa, werden sie das letzte Aufbäumen der Anarchenrevolte miterleben und natürlich die Entstehung der Institution Camarilla und der Maskerade.

Letztendlich sollte es ihnen jedoch gelingen, den Fluch zu brechen, wobei es durchaus möglich ist, daß sie zu Monstren wurden, für die ein Leben nur den Wert des Blutes hat, das es am Leben hält.

#### Wohin des Weges

Das erste, was die Charaktere benötigen, um die Macht des Fluches zu brechen, ist ein Ratschlag, der ihnen den Weg weisen mag.

Denn wie mögen die Worte der Zigeunerin gemeint worden sein? Muß ihr Blut wirklich zu Eis erstarren? Das könnte sehr wohl den endgültigen Tod für sie bedeuten, oder ist etwas anderes gemeint?

Zuerst sollten die Charaktere sich nach Magiern oder Zaubern erkundigen, die ihnen unter Umständen helfen können, und den Ausschlag gibt, wie könnte es sein, ein Wandersmann, der in der Burg der Charaktere um eine Möglichkeit zur Rast bittet.

Irgend etwas an diesem armseligen Wanderer läßt ihn majestätisch erscheinen und wenn die Charaktere ihn nicht einlassen, wird er ihnen zum Tausch einen Ratschlag anbieten, der weit mehr als nur einen Platz zum Ruhen wert ist.

Der Wanderer wird sich als Isaac der Ältere vorstellen und auch wenn er nichts weiter über sich verlauten läßt, so genügt doch ein kundiger Blick, um ihn, dank seiner Blässe, der geschmeidigen Bewegungen und dem erfahrenen Abschätzen der sterblichen und unsterblichen Bewohner der Burg, als Kainiten zu identifizieren.

#### Wissen ist Macht

Isaac verlangt für die Informationen, die er preisgeben wird, eine sichere Zuflucht für die nächsten 300 Jahre, die er zeitweilig in Starre aber auch wach verbringen will. Während dieses Zeitraums möchte er jederzeit zu der Burg kommen können, um freundlich empfangen zu werden. Wenn ihm die Charaktere ihr Wort darauf geben, wird er ihnen preisgeben was er weiß. Tun sie es nicht, wird er wieder weiterziehen, und die Charaktere werden so weiter existieren müssen, wie sie sind. Vielleicht sinken sie eines Nachts in ihrer Menschlichkeit bis auf 1, dann löst sich der Fluch ohnehin auf. Ansonsten jedoch...

Isaac der Ältere weiß selbst nicht, wie man den Fluch brechen könnte, oder wie die Worte wirklich zu verstehen sind, aber er kennt jemanden, der dieses Wissen besitzt. Und dieser Jemand, Abus Samiel, halte sich die nächsten Tage in Erfurt auf, würde dann jedoch zu unbekanntem Ziel abreisen. Und mit ihm könnte vielleicht die letzte Hoffnung auf Erlösung ebenfalls verschwinden.



## Den Weg beschreiten

Die Reise nach Erfurt, die man keinesfalls allzu lange hinausögern sollte, kann etwas schwierig werden, zumal es ein recht weiter Weg ist, und die Charaktere noch immer weiblich sind.

Doch diesmal hat von Güten ein Herz und könnte den Charakteren, natürlich gegen einen Gefallen, einen Kutsche, samt männlichem Begleitpersonal zur Verfügung stellen, was die Reise praktisch problemlos verlaufen ließe.

Gehen die Charaktere ihren eigenen Weg und verzichten auf Gustav von Güten's Hilfe, liegt es am Meister ihnen ein paar Steinchen in den Weg zu legen. Schließlich ist es in diesen Jahren nicht alltäglich das eine Gruppe von Damen sich nur des nachts auf Reisen begibt.

Auf jeden Fall sollte ihnen während der nächtlichen Fahrten kleinere Gruppe völlig verwahrloster Menschen aufpassen, die kränklich, und bitter stinkendes Blut hustend durch die Gassen stolpern und von jedem anderen gemieden werden.

## Ordnung

Nur ein kleiner Abstecher in einem Wirtshaus in einem kleinen Dorf sollte es geben, das die Charaktere während des späten Abends machen müssen, da entweder die Ghule dringend etwas essen müssen, eines der Pferde sich verletzt hat oder was auch immer.

Während also die Damen warten, bis das Problem erledigt wurde, werden sie Zeugen, wie zwei Männer, in ein Streitgespräch geraten und als einer mit tadelnswerter Lautstärke den anderen Kappadozianer nennt, springt dieser auf und reißt den anderen kraftvoll von seinem Stuhl und antwortet mit voller Lautstärke: „*Ich bin nun ein Giovanni! Vergiß das niemals wieder!*“

Es liegt an den Charakteren, ob sie die Männer ansprechen oder nicht. Derjenige, der sich selbst Giovanni genannt hatte, wird bald verschwinden, während der andere noch etwas wartet, um sich ein junges Weib anzulachen, mit dem er in einem Zimmer verschwinden wird, um sich zu stärken.

Reden sie mit einem von beiden, können sie erfahren, daß vor wenigen Jahren Augustus Giovanni, der von Kappadozios selbst den Kuß erhalten haben sollte, diesen Vorsintflutlichen diablerierte und praktisch zur selben Zeit sämtliche Kappadozianer, die nicht Mitglieder der Familie Giovanni waren, verschwunden sind. Diese würden sich nun selbst als Familie und Clan Giovanni betrachten und niemand sollte es mehr wagen, sie Kappadozianer zu nennen.

## Erfurt

In Erfurt, wo man hoffentlich nicht vergißt, sich bei den vampirischen Herrschern anzukündigen, wird die Charaktere eine Überraschung erwarten. Die ansässige kainitische Herzogin, die natürlich bereit ist, die Charaktere einige Tage und Nächte zu beherbergen, während sie ihre Besorgungen erledigen, da sie schließlich auch ohne ihren eigentlichen Status, alt und mächtig sind, derartiges verlangen zu können, ist niemand anderes, als Maria Surgoss höchst

persönlich. Die Toreador, welche die Charaktere bereits aus ihren Tagen in Prag kennen hat sich in den inzwischen vergangenen Jahren die Stadt Erfurt aneignen können.

Es wäre jedoch nicht allzu klug sich in der Gestalt von Frauen zu erkennen zu geben, solange man zuvor noch männlichen Geschlechts war. Dies würde bei der mächtigen Toreador lediglich Unglauben hervorrufen und später Mißtrauen. Immerhin dürfte die Vampirin hinter derartiger Veränderung eher den Clan der Former denn den Fluch einer lächerlichen Sterblichen vermuten.

Ebenso wohnen noch Simon Alaches und Beatrice d'Ouvron als alte Bekannte in der Stadt Erfurt.

## Ein Hauch von Magie

Doch nicht nur alte Freunde halten sich in Erfurt auf, sondern auch der gesuchte Abus Samiel, ein Jude, der im entsprechenden Teil der Stadt wohnt. Bei ihm handelt es sich um einen Magus von nicht gerade bescheidener Macht und ebenso beträchtlichem Wissen über das Okkulte. Also wird er die Vampire vor seiner Tür natürlich sofort erkennen und alle anderen derzeit Anwesenden aus dem Haus schicken, ehe er sich die Bitte und Geschichte der Charaktere anhört.

Wichtig ist vor allem, daß die Charaktere ihm den Wortlaut des Fluches möglichst genau wiedergeben, was durch aus ein wenig schwierig sein könnte. Insbesondere die Bedingung seines Erlöschens sind wichtig, die möglichst unverfälscht wiederholt werden sollte. Geben sie dies falsch wieder, könnte, je nach Grausamkeit des Meisters, Abus Samiel einige katastrophale Fehler machen, was wiederum für die Charaktere spektakuläre und wohl kaum erwünschte Folgen haben könnte. Danach wird Abus Samiel sie bitten, in drei Nächten zurückzukommen. Bis dahin wird er ihnen berichten können, ob und wie er ihnen zu helfen vermag, diesen Fluch von ihnen zu nehmen.

## Die Wahl

Kehren die Charaktere zum angegebenen Zeitpunkt zurück, wird ihnen Abus Samiel eine gute und eine schlechte Nachricht präsentieren können.

Die Gute: Er kann den Fluch von ihnen nehmen!

Die Schlechte: Beide Möglichkeiten werden äußerst unangenehm und folgenschwer sein!

Der Magus konnte den Fluch in ihrem astralen Körper ausmachen und er hat Mittel und Wege gefunden, ihn zu vernichten. Doch der Fluch ist überraschend mächtig, auch wenn er nur von einer Zigeunerin ohne wahre Magick gewirkt wurde. Die Folgen bei der Anwendung seiner gesamten Macht gegen diesen Fluch wären gewaltig und für alle Verfluchten wahrscheinlich das Todesurteil. Also muß er den Fluch brechen, indem er die Bedingung der Alten erfüllt. Und dazu stehen zwei Wege offen:

Die Charaktere könnten sich in Samiels Hände begeben, auf daß er ihr Blut mit seiner Macht tatsächlich zum Gefrieren bringt, jedoch sind die Risiken beträchtlich. Selbst einen Unsterblichen könnte dies umbringen. Und von den Schmerzen braucht man erst gar nicht zu reden.

Die andere Möglichkeit ist, daß die Seele erkaltet. Die Charaktere müßten alles aufgeben, was ihnen lieb und teuer ist, und sich dem Tier in ihrem Inneren hingeben, bis



der Fluch erlischt. Und natürlich sollten gerade Kainiten wissen, welche Gefahr dieser Weg birgt.

Es liegt allein an den Charakteren, wofür sie sich entscheiden, und Abus Samiel drängt sie nicht. Er verlangt nicht einmal etwas für seine Tat, denn er ist einfach nur ein freundlicher hilfsbereiter Mann, der fernab der vampirischen Verschlagenheit steht.

### Maskerade

Während sie überlegen, Samiel wird darauf bestehen, daß sie sich erneut mindestens zwei Nächte dazu Zeit lassen, wird Madame Surgoss Hof halten und erklären, daß nun eine Vereinigung von sieben Clans erschaffen wurde, die sich selbst die Camarilla nennen. Mit bewegender Rede hätte Rafael de Corazon die Vertreter der Clans Ventrue, Toreador, Tremere, Brujah, Nosferatu, Malkavianer und Gangrel überzeugt, daß ein Bündnis geschlossen werden muß, auf daß jeder Kainit sich an die 6 Traditionen halte, die von Kain selbst einst niedergeschrieben wurden. Deren wichtigste sei die Maskerade, die jedem Kainiten verbiete, den Stethskindern Hinweise auf die Existenz von Übernatürlichem zu zeigen, auf das die Inquisition ende und nie wieder solche Ausmaße annehme! Und sie selbst, Maria Surgoss würde nun legitimer Prinz der Stadt Erfurt sein, um sie nach den Traditionen der neu erschaffenen Camarilla zu führen.

Nach dieser Ankündigung zählt Surgoss sämtliche 6 Traditionen der Camarilla auf und bezeichnet sie als von Kain einst selbst seinen Kindern weitergegeben und somit unumstößliches Gesetz in dieser Stadt..

Außerdem wird jeder Tremere von Simon Alaches darüber aufgeklärt, daß Etrius, der seit dem Verschwinden Tremeres den Rat der Sieben führt, die Tremere nach Wien zurückführte und dort ein Gildehaus errichtete.

### Erstarrtes Blut

Wählen einer oder mehrere Charaktere den Weg, der ihr Blut erstarren läßt, wird Abus Samiel sie früh abends zu sich bestellen und dann in seinen Keller führen, wo er mit

dem Zauber beginnen kann, der ihr Blut in gefrieren lassen wird.

Die unglaublichen Qualen und Schmerzen, welche diese Prozedur den Charakteren zufügt werden unbeschreiblich sein, und der Meister sollte sie ruhig ein paarmal auf Widerstandsfähigkeit und Seelenstärke würfeln lassen, und dann ein bißchen tödlichen und ein bißchen schwer heilbaren Schaden verteilen, um die Gefahr dieses Rituals den Spielern zu vergegenwärtigen, immerhin wird ihnen das Lebenselixier, daß ihre untote Existenz gewährleistet, in Eis verwandelt. Aber keinesfalls sollte einer der Charaktere dadurch den endgültigen Tod erleiden, doch das bedeutet nicht, daß sie ihn nicht fürchten sollten.

Auf jeden Fall werden, sobald der Zauber beendet ist, alle beteiligten Charaktere in Starre fallen. Denn ihr Blut wurde durch die Magick völlig vernichtet. Da Samiel die Prozedur nur einzeln vornimmt, ist es also Aufgabe der anderen Charaktere, den bereits bearbeiteten etwas Blut einzuflößen.

Dennoch wird die Starre mindestens eine Woche andauern, um den Schock klarzumachen, den dies bei ihnen auslöste.

### Erstarrte Seele

Wählen einer oder mehrere Charaktere den Weg, der ihre Menschlichkeit schwinden läßt, wird sich Samiel sofort von ihnen abwenden, denn mit derlei Grausamkeiten will er absolut nichts zu tun haben (und auch nicht ihr Opfer werden).

Nun ist es den Charakteren selbst überlassen, alle möglichen Grausamkeiten zu begehen, der ihre Seele erkalten lassen und den Fluch schließlich von ihnen nimmt.

Außerdem besteht zudem noch die nicht zu verachtende Gefahr, daß die Vampire in der Spirale von Gewalt und Perversion gefangen werden, welche sie mit ihren Taten der Unmenschlichkeit betreten. Es ist vielleicht nicht so einfach zu dem Kodex zurückzukehren, dem man eigentlich folgen sollte. Vielleicht kann man nicht aufhören, wenn der Fluch gebrochen ist, und verfällt gänzlich dem Tier.

Dies liegt dann jedoch nicht mehr in der Hand des Meisters.

## Epilog

### Blut ist tiefer als Wasser

### Pflicht

Haben die Charaktere den Fluch gebrochen, werden sie zu ihrer Burg zurückkehren und dort ihr Unleben, vielleicht nach einer kleinen Pause fortführen, wie sie es gewohnt waren. Denn nun können sie wahrlich die Herren sein, wie es zuvor der Fluch verhindert hatte. Das Geschlecht wird kein Hindernis mehr sein und ihre Kräfte wirken wieder wie zuvor.

### Versagen

Versagen bedeutet hier nichts anderes, als daß der Fluch nach wie vor bestehen bleibt. Dann wird ihnen nur die Wahl bleiben, mit dem Fluch zu existieren oder aber die Menschlichkeit irgendwann so tief sinken zu lassen, bis die Forderung der Alten Zigeunerin erfüllt ist. Doch in den nächsten Jahren, bis dies geschieht, dürfte sich ihr Unleben ein wenig erschweren.

Die sozialen Hürden, wie bereits im Akt 16 auf Seite 81 beschrieben, werden nach wie vor bestehen bleiben.



## Lug und Betrug

Da dies kaum zutrifft, liegt es beim Meister, hier passend zu entscheiden.

## Der Preis der Nacht

Welche Lösung die Charaktere auch gewählt haben, mit den Folgen werden sie leben, bzw. unleben müssen. Das ist das Los der Kainiten, ein Teil des Fluches, unter dem sie leiden.

Doch sie erhalten auch etwas positives. Erfahrungspunkte:

- † 3 für die Reise nach Erfurt
- † 3 für das Brechen des Fluches
- † 3 für gutes Rollenspiel
- † X Meisterentscheid

Es liegt beim Meister, wie viele er vergibt, es sollten insgesamt jedoch nicht mehr als 9 sein.

## Steigern

Es kann am Ende dieses Abenteuers natürlich auch gesteigert werden, wenn auch nur begrenzt.

- † 1 Attribut um 1 Punkt
- † 1 Fähigkeit um 1 Punkt
- † Menschlichkeit Willenskraft und Tugenden nach Ermessen des Meisters
- † Folgende Disziplinen können gelernt werden. Es können maximal 2 dieser Disziplinen um 1 Punkt gesteigert werden:
  - ♣ Surgoss (kleiner Gefallen): Auspex bis 3, Geschwindigkeit bis 1, Präsenz bis 3 und Verdunkelung bis 3
  - ♣ Surgoss (größerer Gefallen): Auspex bis 5, Präsenz bis 5 und Verdunkelung bis 4
  - ♣ Alaches (kleiner Gefallen): Auspex bis 3, Beherrschung bis 3 und Seelenstärke bis 1
  - ♣ Alaches (größerer Gefallen): Auspex bis 5 und Beherrschung bis 4
  - ♣ Alaches (kleiner Gefallen bei Tremere): Thaumaturgie bis 3 (Pfad des Blutes bis 3, Lockruf der Flammen bis 3 und Alchimie bis 3) oder 2 Ritualstufen
  - ♣ Alaches (größerer Gefallen bei Tremere): Thaumaturgie bis 5 (Pfad des Blutes bis 5, Lockruf der Flammen bis 4 und Alchimie bis 4) oder 4 Ritualstufen
  - ♣ Körperliche Disziplinen dürfen bei Anwendung gesteigert werden
  - ♣ Disziplinen, welche der Charakter bereits auf 5 besitzt, dürfen gesteigert werden



# Vampire



## 18. Akt - Ein sortiger Pfad

### Prolog

Endlich habt ihr es hinter euch gebracht und das Unleben auf eurem eigenen, teuer verdienten Besitz ist um einiges leichter geworden. Doch vieles ist geschehen, seit ihr losgezogen seid, um den Fluch loszuwerden. Nicht nur das Augustus Giovanni das Herzblut Kappadozius trank, wie einst Tremere es an Saulot tat, nein der ganze Clan der Kappadozianer bis auf die Angehörigen der Familie Giovanni ist verschwunden. Doch nicht nur das. Die sieben Clans Ventrue, Toreador, Tremere, Brujah, Nosferatu, Malkavianer und Gangrel schlossen sich zu einer Sekte der Kainiten zusammen, die den Namen Camarilla trägt und die 6 Traditionen hochhält.

Die Tradition der Maskerade, auf daß ein Vampir sein wahres Wesen niemandem enthüllen dürfe, der nicht vom Geblüte ist.

Die Tradition der Domäne, auf daß sich niemand, solange er in der Domäne eines anderen weile, gegen dessen Wort auflehnen dürfe.

Die Tradition der Nachkommenschaft, auf daß jeder Kainit nur mit der Erlaubnis seiner Ahnen zeugen dürfe und mitsamt seiner Nachkommen erschlagen würde, sollte er dies mißachten.

Die Tradition der Rechenschaft, auf daß jeder seinem Nachkommen alles befehlen dürfe, bis er auf sich gestellt ist und auch alle seine Sünden trage.

Die Tradition der Gastfreundschaft, auf daß jeder die Domänen anderer ehren müsse und sich jenem vorzustellen habe, der dort herrscht, wenn er diese betrete, da er nichts sei, ohne das Wort der Aufnahme.

Die Tradition der Vernichtung, auf daß es jedem Kainiten verboten sei, andere von seiner Art zu vernichten, da das Recht der Vernichtung ausschließlich bei seinen Ahnen liege und nur die Ältesten eine Blutjagd ausrufen sollten.

Auch haben die englischen Sterblichen einen ihrer sinnlosen Kriege begonnen, den sie selbst den Rosenkrieg nennen, der doch wohl kaum mehr sein wird, als ein Schachzug eines Ahnen gegen einen anderen. Weit erschreckender mag jeden noch an Gott glaubenden unter euch treffen, daß Konstantinopel, einst Jerusalem, die Heilige Stadt, wieder an die Türken fiel. Etliche Jahre später erst rief dann die neu entstandene Camarilla eine Blutjagd gegen den gesamten Clan der Assamiten aus, auf daß jeder sie jage und vernichte, um diesen Schrecken aus dem Abendland zu vertreiben.

Doch all das geschah, während ihr euch hinter den dicken Mauern eurer Burg in Sicherheit wart und fast sorglos eurem Unleben nachgehen konntet. Das weitaus schlimmste, was die Zeit mit sich brachte, verschonte euch jedoch auch dort nicht. Die Pest!

Diese Krankheit suchte jede Stadt und jedes Ort heim und wütete unter Sterblichen wie unter Furesgleichen! Gesundes Blut wurde zum kostbarsten, was ihr besitzen konntet und das Dorf, daß euch mit allem versorgte, was ihr benötigte, hatte kaum genügend davon zu bieten, um euren Hunger zu bezähmen!

Stets in Angst, durch das Blut den Schwarzen Tod selbst zu bekommen, suchtet ihr sorgsam eure Opfer aus, begnügten euch zeitweise mit Tieren und hungertet tagelang, doch die Zeiten wurden nicht besser. Jeden Tag erkrankten mehr an dieser Krankheit und selbst die Diener eurer Burg waren nicht sicher. Ihr spieltet schon mit dem Gedanken, einige Jahre in Starre zu verbringen, um in einer besseren Zukunft zu erwachen, als ein Bote von Gültens euer Tor erreicht!

### Erstbuch

#### Was geschehen soll

Es sind inzwischen erneut 43 Jahre vergangen und nun, im September des Jahres 1493 beginnt ein neues Kapitel in der Geschichte der Kainiten.

Denn ein Vertrag höchster Wichtigkeit soll von den Vertretern der Camarilla und der überlebenden Anarchen unterzeichnet werden, um wieder Frieden unter den Vampiren zu garantieren!

Die Charaktere werden nach Thorns geschickt, um dort die Beschlüsse dieser gewaltigen Versammlung von Kainiten zu erfahren. Im Anschluß daran bietet sich ihnen die

Wahl, ob sie sich auf die Seite der überlegenen Camarilla stellen, jedoch für einen nicht geringen Preis, den sie dafür entrichten müssen, oder ob sie den wenigen unzufriedenen, weiterhin rebellischen Anarchen folgen, die den Vertrag nicht anerkennen und ihren Kampf gegen das nahende Gehenna nicht aufgeben wollen.

Es steht den Charakteren die Wahl zwischen Camarilla und Sabbat offen. Daß sie als sektenunabhängige Vampire durch die Welt ziehen sieht diese Chronik nicht vor.



## Die Botschaft

Der Bote von Güten, der an das Tor pocht, hat eine dringende Nachricht des Herrn von Würzburg, der sich seit dem Entstehen der Camarilla den Titel Prinz trägt. Er wird den alten Kainiten ehrerbietig das Pergament überreichen und dann auf Antwort warten.

## Der Brief

*Ich erbiere euch meine größten Glückwünsche über das was ihr erreicht und hoffe, daß seit meinem letzten Besuch kein böses Blut mehr zwischen uns herrscht. Zu sehr würde ich dies bedauern!*

*Doch der eigentliche Grund dieser Zeilen soll eine Nachricht sein, die ich von einem hohen Vertreter des Clans der Könige erhielt und die wohl wichtig genug ist, um eure Aufmerksamkeit zu verdienen, geehrte Freunde. Die abtrünnigen Kinder Kains die sich selbst als Anarchen bezeichneten erlitten in den vergangenen Jahren, seit dem Beginn ihres törichten Aufstandes, erhebliche Verluste und nun scheint es so, als wünschten die meisten von ihnen, eine Rückkehr in den Schoß ihrer Ahnen!*

*Da ein Fortführen des Aufstandes alles andere als im Interesse der jüngst entstandenen Camarilla liegt, wurde vom Inneren Zirkel beschlossen, den Anarchen eine einmalige Möglichkeit zu bieten, ihren Verbrechen abzuschwören und auf en Platz zurückzukehren, der ihnen zusteht. Und es scheint, als würden sie diese Gelegenheit auch nutzen wollen.*

*Die Unterzeichnung des Vertrages, der eine Einigung zwischen den Mitgliedern der Camarilla und den als Anarchen bekannten Kainiten ermöglichen soll, wird in etwas weniger als drei Monaten im Konzil von Thorns stattfinden.*

*Falls Ihr es wünscht, werde ich euch mitteilen, welche Geschehnisse darauf folgen sollten.*

*Der Euch wertschätzende Gustav von Güten, Kind des Bernado Luis Samrine, Kind des Varus Primus, Kind des Achban, Kind Arikels! Prinz von Würzburg und Bezwinger des Salubri Parnach*

*P. S. Ich erhielt Nachricht eines Mannes, der ein guter Freund von euch zu sein scheint. Er bat mich, Euch mitzuteilen, daß er euch in Thorns erwarte, um eine alte Schuld bei euch einzulösen zu können. Die Botschaft war unterzeichnet mit dem Namen Hagen und besaß ein bischöfliches Siegel.*

## Nach Thorns

Die kurze Botschaft Hagens sollte die Charaktere nach Thorns locken. Tut sie dies nicht, kann vielleicht von Güten sie bitten, ihn zu begleiten, da die Reise durchaus unsicher werden könnte.

Der Weg nach Osten ist sicher nicht gefahrlos, denn die Pest ist im Lande. Und diese Krankheit, die zwar hauptsächlich in den Städten wütet, macht doch auf vor den ländlicheren Siedlungen nicht halt. Gesundes Blut zu finden wird also nicht unbedingt allzu leicht sein.

Der Meister mag einige, vielleicht auch alle der nun folgenden möglichen Problemen geschehen lassen, welche die Reise nach Thorn mit der nötigen Würze versehen sollen.

## Halb Tier, halb Mensch

Während die Charaktere gerade einen Weg bereisen, der dieserorts durch die Finsternis des nächtlichen Waldes führt, wird ein Rudel Wölfe erscheinen und den Reisenden nachsetzen. Falls einer der Charaktere so aufmerksam ist, die Wölfe mit besonderen übersinnlichen Kräften zu betrachten, so mag ihm auffallen, daß es sich hierbei um ein Rudel Wolflinge handelt, die den Vampiren nachsetzen, um ihre widernatürliche Existenz zu beenden.

Es gibt nur zwei Möglichkeiten, diese Begegnung zu überleben: Ein siegreicher Kampf oder eine heillose Flucht. Aber es sollte jeder erkennen, wie gefährlich ein Kampf mit einem wilden Rudel Wolflinge sein kann. Diese Werwölfe strahlen eine Gewalt aus, wie sie den Vampiren mit ihren toten Leibern völlig unbekannt sein.

**Flucht** Fliehen die Kainiten, werden die Wölfe von ihnen ablassen, sobald sie die nächste Ortschaft erreichen. Bis dahin jedoch, werden sie ihnen auf den Fersen bleiben.

Die Charaktere sollten ihre Pferde zu äußerster Eile antreiben, und ihnen so wenig Belastung wie möglich sein wobei sie mindestens 10 Erfolge bei einem Wurf auf Geschick + Reiten (Schwierigkeit 7) innerhalb von 5 Runden sammeln müssen. Gelingt ihnen dies nicht, haben die Wolflinge den Reiter eingeholt und werden keine Rücksicht auf das Pferd nehmen, wenn sie ihn angreifen.

Gelingt ihnen der Wurf, können sie es bis zur nächsten Ortschaft schaffen, wobei die Wölfe von ihrer Hatz ablassen, sobald man sie von dort beobachten könnte!

Die Flucht mit Hilfe einer Kutsche sollte, falls überhaupt möglich, extrem schwierig sein!

**Kampf** Diese Wolflinge sind keine diskussionsfreudigen Weltenretter, sondern brutale Killermaschinen, die die Charaktere vom Antlitz Gaias fegen wollen. Der Meister sollte sofort klarmachen, daß die Gegner keine Gnade zeigen werden, und wahrscheinlich sogar in den Tod gehen, nur um die Vampire zu vernichten. Den Vampiren sollte klar sein, daß die Flucht das wohl beste aller Mittel sein wird, wenn man noch ein bißchen durch die Jahrhunderte wandeln will!

Haben sie die Charaktere erreicht werden die Wölfe die gewaltige Crinosform annehmen, eine Gestalt von über 3 m Größe und eine brutale Mischung aus Wolf und Mensch, die nur Haß und Gewalt verströmt. Und dann werden sie gnadenlos kämpfen. Solange bis die Kainiten vernichtet sind, oder sie selbst den Tod gefunden haben!

Die Werte der Wolflinge sind auf Seite 94 unter *Dramatis Personae* zu finden.

## Wachposten

Die Charaktere erreichen, etwa eine Stunde vor Sonnenaufgang ein Dorf mit einer größeren Kirche, in dem es sicher genügen Zufluchten für den Tag gibt. Bevor sie sich jedoch derlei suchen können, werden sie Zeugen, wie ein Mädchen, vielleicht 12 oder 13 Jahre alt, aus einem Haus läuft und deutlich erste Anzeichen, der verfluchten Pest zeigt. Sie springt vor die Charaktere, wirft sich auf die Knie



und beginnt mit schwacher aber klarer Stimme zu sprechen:

„Ich flehe euch an, edle Herren. Ich habe Euch in meinen Visionen gesehen und weiß, ihr könnt meiner Mutter helfen. Ich flehe euch an, beim Namen des Allmächtigen, helft meiner Mutter, wie der Herr es mir zeigte!“

Nun müssen die Charaktere selbst entscheiden was sie tun. Das Mädchen hatte lediglich Fieberträume, doch das wissen sie ja nicht und vielleicht können sie ja tatsächlich helfen. Wenn sie es gut anstellen, können sie so eine wahrhaft sichere Zuflucht für den Tag finden, da das Mädchen und seine Mutter, sollten sie Grund zum Dank haben, ihnen gerne einen Raum abdunkeln und einen Schrank hinschaffen, sollte es nötig sein.

Natürlich können sie die Bitte auch ignorieren, doch hier bietet sich eine wundervolle Gelegenheit, um die eigene Menschlichkeit etwas aufzubauen.

## Thorns

Die Reise von ungefähr 700 km wird je nach Art des Reisens recht viel Zeit in Anspruch nehmen und somit werden so einige Tage verstrichen sein, ehe die Reisenden in Thorns ankommen. Es sollte sich ungefähr um den 18. bis 20. Oktober 1493 handeln. Kaum haben sie die Stadt erreicht, wird sie ein Mann begrüßen, der sich selbst als Manfred Krem vorstellt und keinen Zweifel aufkommen läßt, daß es sich bei ihm um einen Kainiten handelt. Er erklärt, er sei, mit einigen anderen ausersehen worden, Ankommende Kainiten zu begrüßen und über den Grund ihres Hierseins zu befragen!

Tun die Charaktere dies und merken an, daß sie dem Konzil beiwohnen möchten, so wird Manfred Krem sie über die aktuellen Geschehnisse und Gesetze aufklären. Thorns wird als neutraler Boden betrachtet und kein Kainit darf auch nur Hand an einen anderen legen, ohne den Verlust seiner Blutrechte zu riskieren. Dem Vertrag, der zwischen den Anarchen und der Camarilla unterzeichnet werden soll, wird äußerste Bedeutung beigemessen, und dies darf keinesfalls durch kleinliche persönliche Feindschaften oder unnötige Racheakte zunichte gemacht werden.

Er wird den Charakteren eine kleine, aber durchaus beschauliche Zuflucht zeigen, und ihnen weiter erklären, daß die Jagd auf Sterbliche grundsätzlich verboten ist. Wer keine Ghule oder Diener dabei hat, die für sein leibliches Wohl sorgen, der hat die Möglichkeit sich bei einem gewissen Gunther Schenner mit dem Notwendigsten zu versorgen, wobei dies jedoch durchaus keine geschmacklichen Höhenflüge beschieren mag. Das Konzil soll am 23. diesen Monats stattfinden und die Vorbereitungen verschlingen etliche Zeit und Arbeit.

## Schauplätze

Thorns ist eine kleine Stadt, deren Neutralität den Anarchen zugesichert wurde. Es gibt einige wichtige Orte, die den Kainiten besonders ans Herz zu legen sind.

**Schenkers Winkel** Diese Schenke wurde von einem Vampir der Camarilla bereits vor einigen Monaten übernommen, der den Wirt Günther Schenner zu seinem Die-

ner machte. Die Zeit, ehe die Kainiten aller Herren Länder angereist kamen wurde genutzt, um einen ausreichenden Blutvorrat anzulegen, um durstige Vampire zu versorgen.

Ein Kainit mit einer ausreichenden Begabung in Auspex, um Auren wahrnehmen zu können, geht dem Wirt zur Hand und führt hereinkommende Kainiten in das Hinterzimmer, wo ihnen Blut in Weinkrügen gereicht wird. Dieses Blut ist normalerweise kalt und etwas abgestanden, da der Weg zu den verborgenen Lagern von Menschen und Tieren, die dieses Blut spenden lang ist, und nicht zu häufig besritten werden soll. Das Blut schmeckt nicht allzu berauschend und ist eine Mischung aus Tier- und Menschenblut. Jedem Vampir stehen entsprechend seinem Status Blutpunkte pro Tag zur Verfügung.

Die Ventrue der Gruppe werden wohl hoffentlich ihre Privatvorräte mitgebracht haben?!

**Ort des Konzils** Das Konzil selbst wird etwas entfernt des Weiler Thorns abgehalten werden, in einer größeren, jedoch heruntergekommenen Kirche. Seit mehreren Tagen patrouillieren beständig Kainiten und Ghule die Umgebung dieser Kirche ab, und sie gehen äußerst gewissenhaft vor, damit sich niemand unberichtigterweise dorthin begibt, ehe es an der Zeit ist.

Sollte einer der Charaktere es versuchen, wird er von der Anwesenheit beim Konzil ausgeschlossen und muß Thorns augenblicklich verlassen.

## Das Konzil

Am Abend des 23. Oktober im Jahre des Herrn 1493 wird schließlich das Konzil von Thorns beginnen. Der mächtige Innere Kreis der Camarilla wird sich am Ort versammeln und jeder ist dazu eingeladen, wobei erneut gilt, daß auch nur die kleinste Gewaltanwendung die Vernichtung bewirken würde.

Die mächtigsten Ahnen der Camarilla, dabei auch Hardestadt und Meerlinda sowie etliche berühmte Mitglieder praktisch aller Clans betreten das Konzil und auch einige weniger mächtige Vampire wohnen diesem bei.

Insbesondere natürlich auch die Kainiten, die den Charakteren schon begegneten: Gaius Cossinius Severus, Maria Surgoss, Simon Alaches, Bernhard, Beatrice d'Ouvron, Gustav von Güten Florentine von Güten, Alfredo Giovanni und etliche andere, die ihnen vielleicht begegneten. Insbesondere die anwesenden Assamiten werden mit Mißtrauen betrachtet, doch bisher scheint alles friedlich vonstatten zu gehen.

Auch wenn das Konzil selbst im Innern der Kirche stattfindet, wird ein Großteil der versammelten Kainiten außerhalb des Gebäudes lagern, wobei einige Sprecher die Worte, die innerhalb des Gebäudes gesprochen werden, wiederholen und sie so jedem Anwesenden mitteilen.

Um sich in der Kirche aufhalten zu dürfen sollten mindestens einer der Charaktere über Status 4 oder mehr verfügen und sich für die anderen verbürgen. Ansonsten sind sie gezwungen, von außerhalb den Geschehnissen zu lauschen.



## Der Vertrag von Chornis

Der Vertrag selbst ist im Sabbat-Handbuch (S. 16) abgedruckt und kann, sollte der Meister über dieses Buch verfügen, vorgelesen werden. Ebenso kann der Meister diesen auch einfach improvisieren. Der genaue Wortlaut ist schließlich nicht unbedingt so wichtig für den Verlauf der Chronik.

Der Vertrag bewirkt unter den anwesenden Kainiten die unterschiedlichsten Emotionen. Immerhin garantiert er den Anarchen völlig straffreie Rückkehr unter die Herrschaft der Ahnen, zwingt ihnen jedoch im gleichen Atemzug eine Mitgliedschaft in der Camarilla auf und es wird von ihnen verlangt, daß sie jeden Besitz, den sie sich aneigneten zurückgeben müssen, sowie sie jedoch auch all ihren Besitz zurückerhalten, der ihnen genommen wurde, als sie zu Anarchen wurden. Und ganz offensichtlich sind sowohl auf seiten der Ahnen als auch der Anarchen nicht alle damit völlig einverstanden.

So sind nicht alle Anarchen überaus glücklich, denn aufgerieben zwischen der Inquisition und der Macht der Jahrhundertalten Ahnen, wären sie verloren. Die Assamiten, denen das Verbot der Diablerie an Camarillaangehörigen abgerungen wird, sind ebenfalls gespalten, als sie vernehmen, daß dies durch eine thaumaturgischen Zauber durchgesetzt werden soll.

Manche Kainiten, etwa ein Zehntel der ehemaligen Anarchen, verlassen unter Protest das Konzil, noch ehe der Vertrag von allen Seiten unterzeichnet wird. Sie rufen alle Kainiten auf, dieser Camarilla den Rücken zu kehren, die doch nur ein Lager der selbstgefälligen Ahnen ist und den Jungen alle Rechte vorenthalten wird.

## Alter Haß

Kaum ist das Konzil beendet, wird plötzlich Hagen und sein ewiger Schatten, der Alte, vor den Charakteren stehen.

Wohl wissend, daß Angriffe jedweder Art untersagt sind, wird er diese einmalige Gelegenheit nutzen, um die Charaktere ein wenig zu verhöhnen und zu bedrohen.

Wenn der Meister ein paar Schwachpunkte der Charaktere kennt, Hagen kennt sie sicher ebensogut und weiß, diese damit aufs Blut zu beleidigen. Er ist jedoch umsichtig genug, um keine Raserei zu riskieren, denn er mag sein Unleben doch etwas mehr, als dieses bißchen Befriedigung auf Kosten der Charaktere.

Dann wird er ihnen den Rücken kehren und dank seiner exorbitant guten Beherrschung der Verdunkelung, sollte eine Verfolgung nicht fruchten.

## Gerücheküche

Sind die Gemüter nach Hagens kurzem Zwischenspiel wieder etwas abgekühlt, wird sie ein alter Kainit aufsuchen, der sich höflich, aber distanziert, als Earl of Greenwood vorstellt, und die Charaktere bittet, ein persönliches Gespräch mit ihnen führen zu dürfen.

In einem Hinterzimmer in Schenners Winkel wird der Earl ihnen mitteilen, daß ihm beunruhigende Gerüchte zu Ohren gekommen seien, welche die Taten in der Vergangenheit der Charaktere betreffen. Sie hätten die Zeit der Anar-

chenrevolte genutzt, um das Herzblut von über drei Ahnen getrunken zu haben. Ihm sei selbstverständlich klar, daß dies nur ein Gerücht sei, doch derartiges Gerede wäre auch den Führern einiger Anarchengruppierungen zu Ohren gekommen. Und man würde sich wundern, warum derartigen Gerüchte gegenüber angesehenen Ahnen nicht nachgegangen werde, wobei sie jedoch derartigen Vergehens noch immer binnen einen Jahres angeklagt werden könnten. Natürlich liege keinem Ahn der Camarilla nahe, den Charakteren derartige Verbrechen vorzuwerfen, doch sollten doch einige Schritte eingeleitet werden, um derartige Gerüchte zu unterbinden. Vielleicht könnten die Charaktere ja einige Ahnen und hochrangige Mitglieder der Camarilla bitten, sich für sie auszusprechen.

Wenn man den Earl fragt, woher er denn diese Gerüchte gehört habe, so wird er keine Namen nennen, doch sollte es nicht schwer sein, zu erraten, wer denn den Charakteren solches anhängen würde: Hagen!

## Einem Gefallen für einen Gefallen

Die Charaktere stehen nur vor einer schwierigen Situation, in die sie Hagen hineinmanövrierte. Der Earl wird ihnen gerne erklären, wie man derartige Gerüchte bekämpfen kann, wenn sie nicht von selbst darauf kommen, denn es nützt nichts, einfach zu sagen, man habe sie nicht begangen.

Die Charaktere sollten mindestens vier angesehene Mitglieder der Camarilla bitte, ihrerseits zu verbreiten, daß sie keine Diablerie begangen hätten. Auf Anhieb würden sich dafür Maria Surgoss, Gaius Cossinius Severus, Gustav von Güten, Bernhard oder Simon Alaches eignen. Ahnen, die die Charaktere nicht kennen, werden die Augenbrauen heben und den Kopf schütteln.

Natürlich wird keiner der genannten dies aus reiner Herzengüte tun. Derartiges Handeln würde jeden einzelnen Charakter einen kleineren Gefallen bei jedem der vier Kainiten kosten. Und das ist für einen kleinen Streich Hagens ein doch fast zu großer Preis.

## Zeit dem Schwert in der Faust

Doch natürlich könnten die Charaktere dies auch verweigern. Sollen die Ahnen den Gerüchten doch glauben. Hagens Handlungen, sollten sie doch nicht in derartige Verlegenheit bringen.

Natürlich würde dies ihren Stand in der noch jungen Camarilla extrem erschweren. Auch wenn wohl niemand eine Anklage vor die Justikare bringen würde, so würde man doch hinter vorgehaltener Hand diese Vorwürfe weitergeben und das würde die Charaktere zwangsweise Status und mehr kosten.

## Söhne und Töchter Kains

Kaum wurde das Konzil beendet, der Vertrag mit Blut unterzeichnet und von den Assamiten das Blut ihres Clans abgenommen, auf daß die Tremere den gesamten Clan verfluchen konnten, da beginnen sich bereits die kümmerlichen Reste der Anarchen wieder zu erheben.



Schon zwei Nächte nach dem Konzil, nachdem die meisten Ahnen der Camarilla bereits abgereist waren, stürmen kleinere Klüngel, die sich selbst Sabbate nennen, durch die Straßen Thorns und nichts kann ihre Wut und ihre Rache zügeln. Innerhalb von drei Nächten legen sie Thorn in Schutt und Asche und brüllen ihre Verzweiflung in die Nacht. Und dies bleibt nicht ungehört.

Ahnen der Lasombra, Tzimisce und Brujah, die ebenso wenig, die Camarilla akzeptieren können, doch wohl aus anderen Gründen, vereinen die tobenden Sabbate und beschließen in einer geheimen Sitzung, eine eigene Sekte zu gründen. Eine Sekte, die die Freiheit jedes Kainiten garan-

tieren solle, und die den Kampf gegen die Vorsintflutlichen aufnehmen würde. Auf daß ein Gehenna niemals komme.

### Blutige Gurst

Ob die Charaktere bei diesem Geschehen anwesend sind, liegt in ihrer Hand. Sind sie absolut camarillatreu, sollte der Meister entscheiden, das sie bereits abreisten, ehe Thorns unter den Resten der Anarchen fällt. Zweifeln sie dagegen an der Camarilla, oder liebäugeln sie vielleicht sogar mit den empörten Anarchen, könnte es dazu führen, daß sie vielleicht Mitglieder des gerade im Entstehen begriffenen Sabbat sind.

## Epilog

### Blut ist sicher als Wasser

Die Charaktere haben in diesem Akt die Wahl, welcher Sekte sie beitreten. Camarilla oder Sabbat.

#### Camarilla

Die Charaktere werden entweder gezwungen sein, jeder 4 kleinere Gefallen auf sich zu nehmen, um ihren Ruf zu wahren, oder aber, dank Hagens Intrige, 3 Punkte ihres Status verlieren.

Ansonsten sind sie aber nun Mitglieder der Camarilla und haben als solche alle entsprechenden Rechte und Pflichten.

#### Sabbat

Ist ihr Haß auf Hagen so groß, daß sie sich der Sekte anschließen, die der Camarilla, den Krieg erklärt anschließen, oder nur, weil sie mit deren Traditionen nicht einverstanden sind, hat letztendlich das gleiche Ergebnis.

Vielleicht fühlen die Charaktere mit den gebeutelten Anarchen, oder aber sie wollen den horrenden Preis an Gefallen nicht zahlen, aber auch nicht ihren Status verlieren. Oder aber letztlich, sie ergreifen die Chance führende Mitglieder des Sabbat zu werden.

#### Neutral

Es wurde in dieser Chronik keine Neutralität der Charaktere vorgesehen, falls der Meister also eine derartige Entscheidung zuläßt, muß er selbst entscheiden, wie es weitergehen würde.

### Der Preis der Nacht

Welche Lösung die Charaktere auch gewählt haben, mit den Folgen werden sie leben, bzw. unleben müssen. Das ist das Los der Kainiten, ein Teil des Fluches, unter dem sie leiden.

Doch sie erhalten auch etwas positives. Erfahrungspunkte:

- † 3 für jedes überstandene Problem
- † 3 für Teilnahme am Konzil
- † 3 für Teilnahme an der Entstehung des Sabbat
- † 3 für gutes Rollenspiel
- † X Meisterentscheid

Es liegt beim Meister, wie viele er vergibt, es sollten insgesamt jedoch nicht mehr als 15 sein.

### Steigern

Es kann am Ende dieses Abenteuers natürlich auch gesteigert werden, wenn auch nur begrenzt.

- † 1 Attribut um 1 Punkt
- † 2 Fähigkeiten um 1 Punkt
- † Menschlichkeit Willenskraft und Tugenden nach Ermessen des Meisters
- † Folgende Disziplinen können gelernt werden. Es können maximal 2 dieser Disziplinen um 1 Punkt gesteigert werden:
  - ♣ Severus (kleiner Gefallen): Beherrschung bis 4, Präsenz bis 4, Seelenstärke bis 1, Gestaltwandel bis 3, Stärke bis 1 und Tierhaftigkeit bis 2
  - ♣ Severus (großer Gefallen): Beherrschung bis 5, Präsenz bis 5, Gestaltwandel bis 4 und Tierhaftigkeit bis 3
  - ♣ Surgoss (kleiner Gefallen): Auspex bis 4, Geschwindigkeit bis 1, Präsenz bis 4 und Verdunkelung bis 3
  - ♣ Surgoss (großer Gefallen): Auspex bis 5, Präsenz bis 5 und Verdunkelung bis 4
  - ♣ Alaches (kleiner Gefallen): Auspex bis 4, Beherrschung bis 3 und Seelenstärke bis 1
  - ♣ Alaches (großer Gefallen): Auspex bis 5 und Beherrschung bis 4
  - ♣ Alaches (kleiner Gefallen bei Tremere): Thaumaturgie bis 4 (Pfad des Blutes bis 4, Lockruf der Flammen bis 4 und Alchimie bis 3) oder 3 Ritualstufen
  - ♣ Alaches (großer Gefallen bei Tremere): Thaumaturgie bis 5 (Pfad des Blutes bis 5, Lockruf der Flammen bis 4 und Alchimie bis 4) oder 5 Ritualstufen
  - ♣ Bernhard (kleiner Gefallen): Stärke bis 1, Tierhaftigkeit bis 4, Verdunkelung bis 4, Auspex bis 3 und Beherrschung bis 2



- † Bernhard (großer Gefallen): Tierhaftigkeit bis 5, Verdunkelung bis 5, Auspex bis 4 und Beherrschung bis 3
- † d'Ouvron (kleiner Gefallen): Auspex bis 4, Geschwindigkeit bis 1 und Präsenz bis 3
- † Gustav von Güten (kleiner Gefallen): Auspex bis 4, Geschwindigkeit bis 1, Präsenz bis 4 und Seelenstärke bis 1
- † Gustav von Güten (großer Gefallen): Auspex bis 5, Präsenz bis 5 und Tierhaftigkeit bis 2
- † Florentine von Güten (kleiner Gefallen): Auspex bis 3, Geschwindigkeit bis 1, Präsenz bis 4 und Verdunkelung bis 3
- † Florentine von Güten (großer Gefallen): Auspex bis 4, Präsenz bis 5 und Verdunkelung bis 4
- † Alfredo Giovanni (kleiner Gefallen): Beherrschung bis 4, Stärke bis 1, Verdunkelung bis 2 und Tierhaftigkeit bis 3

- † Alfredo Giovanni (größerer Gefallen): Beherrschung bis 5, Verdunkelung bis 3 und Tierhaftigkeit bis 4
- † Alfredo Giovanni (kleiner Gefallen bei Giovanni oder Kappadoziern): Nekromantie bis 3 (Pfad des Grabes bis 3, Pfad der Asche bis 1) oder 2 Ritualstufen
- † Alfredo Giovanni (großer Gefallen bei Giovanni oder Kappadoziern): Nekromantie bis 4 (Pfad des Grabes bis 4, Pfad der Asche bis 2) oder 4 Ritualstufen
- † Körperliche Disziplinen dürfen bei Anwendung gesteigert werden
- † Disziplinen, welche der Charakter bereits auf 5 besitzt, dürfen gesteigert werden

## Dramatis Personae

### Wolfling

Dieses Rudel auf vier Wolflingen wird die Charaktere jagen und zu vernichten suchen. Sie sind absolut gnadenlos und werden eher sterben, denn den Kampf aufgeben. Sie scheinen irgendwie, ohne sich zu verständigen, genau zu wissen was die Rudelmitglieder tun und die Kainiten mit Rudeltaktiken aufreiben und einzeln zerfleischen. Es schadet nichts, den Charakteren wahnsinnig Angst vor den Kreaturen des Waldes zu machen! Es hat seinen Grund, warum Vampire in Städten leben.

Körperkraft	●●●●○ (6, 8, 7, 5)	Charisma	●●●○○	Wahrnehmung	●●●○○
Geschick	●●●●○ (4, 5, 6, 6)	Manipulation	●●○○○ (1, 0, 0, 0)	Intelligenz	●●●○○
Widerstandsfähigkeit	●●●●● (7, 8, 8, 7)	Erscheinungsbild	●●●○○ (2, 0, 3, 3)	Geistesschärfe	●●●●○
Aufmerksamkeit	●●●○○	Heimlichkeit	●●●○○	Enigmas	●●●○○
Ausweichen	●●●●○	Nahkampf	●●●○○	Medizin	●●○○○
Einschüchtern	●●●●○	Projektivwaffen	●●○○○	Okkultismus	●●●○○
Handgemenge	●●●●● ●○○○○	Tierkunde	●●●○○	Rituale	●●●○○
Instinkt	●●●●○	Überleben	●●●●○		
Sportlichkeit	●●●●○				
Zorn	●●●●● ●●○○○	Brut	Lupus	Rang	3
Gnosis	●●●●● ●●○○○	Vorzeichen	Ahroun	Alter	23
Willenskraft	●●●●● ●●○○○	Stamm	Schattenlord	Totem	Eber

Gabe	Stufe	Herkunft	Fetische/Talens	Stufe	Gnosis
Geschärfte Sinne	1	Lupus	Fangdolch	3	6
Hasensprung	1	Lupus	Dieser Fetisch ist ein langer Dolch, mit schwarzer Klinge. Wenn er aktiviert wird, verschwindet der Dolch für jeden, außer den Besitzer und kann somit nur schwer abgewehrt werden. Außerdem scheint gegen die Klinge keinerlei künstliches Material Widerstand zu bieten, so daß metallene Klingen und Rüstungen keinen Schutz gegen die Nachtklinge bieten. Lediglich Leder oder Holz könnte schützen.		
Fällende Berührung	1	Ahroun	<b>Schaden:</b> Körperkraft +1 (SH), Schwierigkeit des Abblockens +2		
Inspiration	1	Ahroun	<b>Riten</b>		
Rasiermesserklauen	1	Ahroun	Ritus der Verwundung	1	
Aura der Zuversicht	1	Schattenlord	Ritus der Talismanzueignung	1	
Tödliche Schwäche	1	Schattenlord	Ritus des Totems	2	
Unnatürliches Fühlen	2	Lupus			
Kampfgeist	2	Ahroun			
Wahre Furcht	2	Ahroun			
Lunas Rüstung	2	Schattenlord			
Katzenpfoten	3	Lupus			
Lenken des Sturms	3	Schattenlord			



# Vampire



## 19. Akt - Der Preis der Freiheit (Sabbat)

### Prolog

Eine neue Epoche ist angebrochen! Zwei Parteien sind unter den Nachkommen des Brudermörders entstanden. Die Camarilla und der Sabbat. Beide stehen sich gegenüber und es ist abzusehen, daß es schon bald Krieg zwischen ihnen geben wird. Und ihr habt eure Wahl getroffen!

Als der Vertrag von Thorns unterzeichnet wurde und einige der Anarchen ihn nicht anerkannten, entwickelte sich aus ihrem Zorn und ihrem Streben nach Freiheit rohes Potential. Und einige ältere Ancillæ und wenige Ahnen sahen dieses Potential und beschlossen, es zu formen.

Als die einzelnen ehemaligen Anarchen enttäuscht und voll Zorn sich zu kleineren Sabbaten zusammenschlossen und Thorns in einer einzigen Nacht verwüsteten, da trafen auch die Ahnen der Clans Lasombra und Tzimisce zusammen, die sehr wohl wußten, daß sie in der Camarilla niemals eine Zukunft hätten.

Und so begann in dieser Nacht etwas, aus dem sich in den folgenden Jahren ein Gegenstück zu der Camarilla entwickelte: Der Sabbat. Eine Sekte, jedoch nicht dem Dienst an den Ahnen und Älteren verschrieben, sondern aufgebaut auf einem Ideal, daß seit Jahrhunderten die Gesellschaft der Kainskinder nicht kannte: Freiheit.

Auch ihr wart Teil dieser Entwicklung, denn der Preis, den es gekostet hätte, den eigenen Status in der Camarilla zu halten, war zu hoch. Diese junge Gesellschaft von Vampiren dagegen empfing euch mit offenen Armen, während ihr seiner Geburtsstunde beiwohnet.

Die ersten Jahre waren schwierig, denn kein Mitglied der Camarilla hatte die Schrecken der Anarchenrevolte vergessen. Also mußte die neu entstandene Sekte vorsichtig ihr Ideal in die Welt hinausstragen, auf daß Klüngel und Rudel junger, desillusionierter Vampire sich ihr anschlossen. Und der Erfolg blieb fast gänzlich aus. Nur einige, die nicht bereits innerhalb der ersten Jahre zum Sabbat gestoßen waren, waren bereit, die heuchlerische Sicherheit der Camarilla aufzugeben, um die wahre Freiheit zu erlangen. Und auf solche Kainiten konnte der Sabbat auch verzichten.

Der Reichtum an antitribu Clans, wie sich die abtrünnigen Mitglieder der Gründerclans der Camarilla nun nannten, bescherte der Sekte auch die ersten Probleme, die sie fast wieder vernichtet hätten. Denn wenn so viele verschiedene Vampire zusammenkommen, noch dazu wenn allesamt beschlossen haben, ihren Stammclans den Rücken zu kehren und das jedem offensichtlich

sein zu lassen, entstehen Spannungen und oft auch Mißgunst und Haß. Vor allem wenn sich die gesamte neu gegründete Sekte aus Individualisten und Autoritätsverachtern zusammensetzt, die nun gezwungen sind, nur um ihre weitere Existenz zu sichern, sich einer Hierarchie zu unterjochen.

Die Assamiten antitribu, jene, die den Dornenvertrag, wie der Sabbat jenes Schriftstück nannte, daß die Anarchen zurück in die Knechtschaft unter die Ahnen gezwängt hatte, nicht anerkannt hatten und so den Fluch der Tremere nicht auf ihrem Blut lasten hatten, waren wenige und wurden wie Schlangen im eigenen Nest beobachtet.

Die Brujah antitribu wurden beschuldigt, ihr Clan, der die Anarchenrevolte erst hatte entstehen lassen, hätte ihr in Zeiten der Not den Rücken gekehrt.

Die Gangrel antitribu wurden kaum besser behandelt als die wilden Tiere, während man ihnen vorhielt, daß ihr Hauptclan die schrecklichsten der Jäger auf die Anarchen waren.

Die Malkavianer antitribu mußten wohl als einzige nur wenige Anschuldigungen vernehmen, doch auch sie stellten fest, daß man ihnen im Sabbat ebenso aus dem Weg ging, wie in der Camarilla.

Die Nosferatu antitribu wurden beschuldigt, niemals den Kontakt zu ihrem Stammclan abgebrochen zu haben und Informationen über den sich etablierenden Sabbat weiterzugeben.

Die Ravnos antitribu die sich dem Sabbat kurz nach der Unterzeichnung des Dornenvertrags anschlossen, genießen am wenigsten Vertrauen der anderen Mitglieder der jungen Sekte.

Die Toreador antitribu, die sich bereits in den ersten Nächten des Sabbat die Bezeichnung Perverse verdienten, rissen die Führung an sich, nur um bereits wenig später von den Lasombra und den Tzimisce verdrängt zu werden. Doch noch hat der Sabbat diese Tat nicht vergessen und grollt dieser Abart des Clans der Rose.

Die Tremere antitribu, die wenigen Mitglieder des straff organisierten Hauptclans, die unter der Führung von Gortatrix dem Sabbat beitraten leiden noch immer darunter, daß die Tzimisce ihnen ihre Tat grollen, als sie sich selbst mit dem Blut ellicher Tzimisce in den Stand der Untoten erhoben.

Die Ventrue antitribu mußten Nacht für Nacht damit Unleben, daß jedes Mitglied sie für die Taten ihres Stammclans verurteilt, der die Führung der Camarilla übernahm.

Doch die Sekte überlebte. Bis jetzt...

### Gedicht

#### Was gesehen ist

Die Charaktere entschieden sich im verhergegangenen Akt für den Beitritt zum Sabbat und diese Chronik erzählt ihre Geschichte nun weiter.



Sollten die Charaktere der Camarilla zugeneigter gewesen sein, so liegt es am Meister, die Fortsetzung der Chronik selbst zu entwickeln. Denn die nun folgenden Akte sind darauf ausgerichtet, daß die Charaktere dem Sabbat beitraten und nun wird diese Sekte auch die Existenz der Vampire beeinflussen.

## Was geschehen soll

Der Sabbat ist jung und diversen Gefahren ausgesetzt. Und indem die Charaktere ihre Entscheidung zugunsten des Sabbat aussprachen, haben sie sich selbst politisch vernichtet.

Nun im Mai anno domini 1503, fast 10 Jahre später ist die Geburt des Sabbat abgeschlossen und die neue Sekte beginnt, ihren Feldzug gegen die Ahnen und die Marionetten der Vorsintflutlichen.

Der ehemalige Besitz der Charaktere, die Burg Drachengrund, ist nicht mehr länger der ihre, denn von Güten hat ihn wieder für sich annektiert. Dies sollte jedoch nur ein Ärgernis sein, denn nun werden die Charaktere nach Spanien gelangen, um dort in der Nähe von Madrid den Feldzug gegen die camarillatreuen Städte zu starten.

Da Spanien seit jeher eine Hochburg des Clans Lasombra war, gibt es hier nur wenige Städte, die gut genug in den Händen der Camarilla sind, um dem Sabbat widerstehen zu können.

Nun gilt es die Stadt Sevilla für den Sabbat zu erobern.

## Regeln und Systeme

Jeder Charakter halbiert seinen Status und rundet auf. Derjenige, der den höchsten Status besaß erhält Sabbatstatus 2, die anderen erhalten Sabbatstatus 1, es sei denn, sie besaßen keinen Status, dann beträgt auch der Sabbatstatus 0.

Sie zählen nun als Rudel und daher sollte ein Duktus und ein Rudel-Priester bestimmt werden. Der Charakter mit Sabbatstatus 2 ist der Duktus des Rudels. Der Charakter mit dem höchsten Okkultismus-Wert (den Duktus ausgenommen) wird der Rudelpriester und erhält 1 Punkt Rituale und somit die folgenden Auctoritas Ritae: Erschaffungsritus, Feuertanz und Vaulderie.

## Kriegsrat

Die Charaktere, nehmen an einem Kriegsrat des Sabbat in Madrid teil, in welchem beschlossen wird, daß auch die wenigen Städte Spaniens, die der Camarilla ergeben sind, für den Sabbat zu erobern. Die Teilnehmer sind hauptsächlich Lasombra und wenige Tzimisce, jedoch auch mächtige Ahnen der *antitribu* Clans nehmen teil.

Lange Zeit wird debattiert, welche Taktik man einschlagen sollte, um den Kampf auch gegen die machtvollen Ahnen der Camarilla bestehen zu können. Fast könnte man meinen, man wohne einem Rat der Erstgeborenen der Camarilla bei, wenn man von der offen dargestellten Unmenschlichkeit der Sabbat-Vampire absieht.

Schließlich, die Charaktere können und sollen eifrig mitwirken, wird man dazu übergehen, die Camarilla zu schwächen, indem man sie zwingt ihre Ressourcen dazu aufzubrauchen, um die Maskerade zu wahren. Es sollen Kriegsrudel gebildet werden, die durch die Straßen ziehen werden, um dort Schrecken unter den Sterblichen zu verbreiten und einzelne Kainskinder der Camarilla zu erschlagen.

Die Städte, die als Ziele für diese Angriffe ausgewählt wurden werden als letztes unter den Anwesenden aufgeteilt und die Charaktere erhalten die Aufgabe, ihren Teil beizutragen, indem sie nach Sevilla reisen und diese Stadt, welche ein starkes Bollwerk der Camarilla darstellt, zu erobern. Welche Taktik sie dabei anwenden bleibt ihnen selbst überlassen, doch sollen sie Sorge tragen, daß sie Erfolg haben.

Sie erhalten zwar nicht die Anweisung, jedoch den durch Blumen gesprochenen Rat, ihr Blut zu stärken, auf daß der Tod ihrer Feinde ein jedes Mitglied des Sabbat stärke. Doch viel mehr wird betont, die Vaulderie keinesfalls zu vernachlässigen.

## Sevilla

Die Stadt Sevilla ist fest in der Hand einiger Camarillaahnen, die alles andere als begeistert sein werden, wenn man ihnen ihre Stadt wegnehmen will.

Insgesamt existieren 5 Kainiten in Sevilla, die dem Kriegsrudel entgegenstehen werden. Die Schauplätze, an denen die Kämpfe stattfinden könnten, werden nachfolgend beschrieben.

## Das Stadttor

**Manipulativ** Die Sabbat-Vampire werden irgendwie in die Stadt eindringen müssen. Und das Stadttor wird wohl einer ihrer Versuche darstellen. Sämtliche Wachen sind instruiert, das Nachts absolut niemanden einzulassen und der Hauptmann eines jeden Tores wurde gehult und ist dank einer Konditionierung und Loyalität resistenter gegen Beherrschung und immun gegen den Einsatz von Präsenz. Jeder Versuch den Hauptmann zu beherrschen hat eine Schwierigkeit von 10 und es ist die Ausgabe eines Willenskraftpunktes erforderlich, um es überhaupt versuchen zu können.

Die Wachen werden das Tor keinesfalls öffnen und die Vampire werden schon Gewalt anwenden müssen, um auf diesem Wege in die Stadt hineinzugelangen.

**Destruktiv** Natürlich kann man auch versuchen das Stadttor aufzubrechen, doch dafür benötigte man schon Belagerungsmaschinen. Und wer bitte hat die dabei.

Es sollte mindestens eine Körperkraft + Stärke 12 vorhanden sein, um das Tor aufzubrechen. Die Anforderung sinkt um 1 für jeden zusätzlichen Charakter, der mithilft. Bei 2 Charakteren brauchten beiden Körperkraft + Stärke 11, bei 3 Charakteren jeder nur 10 etc.)



## Die Stadtmauer

**Darüber** Leichter und unauffälliger gelangt man über die Stadtmauer nach Sevilla, die man lediglich möglichst heimlich und gut getarnt überklettern muß. Mit den dafür notwendigen Utensilien und Hilfsmitteln (Kletterhaken und Seil) sollte das jedoch keine allzu große Schwierigkeit darstellen, solange man nur umsichtig und leise vorgeht.

Es patrouillieren ungefähr im Abstand von einer viertel Stunde Wachen auf der Mauer, die sehr mißtrauisch sein werden, sollte ihnen etwas ungewöhnliches auffallen. Diese Wachmänner sind sehr pflichtbewußt und sobald sie eindeutige Anzeichen dafür gefunden haben, daß irgendein Individuum versucht, heimlich in die Stadt zu gelangen, werden sie lauthals Alarm brüllen und zum Angriff übergehen.

**Darunter** Es fließt jedoch auch ein Fluß durch die Stadt und da die Charaktere nicht atmen müssen, könnten sie auch einfach durch den Fluß tauchen. Dieser jedoch ist mit Dornenkettens, Säulen und anderen rumpfbrechenden Vorrichtungen ausgerüstet, so daß kein Schiff ungewollt nach Sevilla einlaufen kann. Und diese Vorrichtungen können sehr wohl auch tauchende Vampire schwer verletzen, wenn die Strömung sie dagegen treibt.

Des Nachts kann man unter Wasser fast nichts sehen. Charaktere ohne *Auspex* oder *Gestaltwandel* sind also blind. Um Verletzungen zu vermeiden muß jeder einen einfachen Wurf auf *Geschick* + *Sportlichkeit* (Schwierigkeit 5 bei Sicht, 7 bei Blindheit) ablegen und dabei 5 Erfolge erzielen. Für jeden Erfolg, der fehlt, erleidet der Charakter 1 tödlichen Schaden. Bei Patzer erleidet er 7 Stufen tödlichen Schaden.

## Das Theater

Als *Elysium* auserkoren, verbringen die *Kainiten* Sevillas jede zweiten Freitag einige Stunden im Theater, um sich gegenseitig die allerneuesten Nachrichten mitzuteilen und ihre kleintlichen Intrigen zu spinnen.

Keiner der *Kainiten*, der sich hier aufhält, wird in irgendeiner Art, von seinen eventuellen Disziplinen einmal abgesehen, bewaffnet sein, und einen Angriff dort am allerwenigsten erwarten. Die Tradition des *Elysiums* werden schließlich als heilig erachtet.

Dennoch halten dort insgesamt 3 Ghule Wache und diese sind sehr wohl bewaffnet, da sie sich nicht im *Elysium* selbst aufhalten. Ein wirklich Gefahr sollten diese 3 jedoch trotz Schwerter und Rüstungen nicht darstellen.

Die Werte der Ghulwachen sind auf Seite 100 unter *Dramatis Personae* zu finden.

## Die Bastille

Diese Festung, die ursprünglich als Kerker erbaut worden war, dient nun Lady Corrá und ihrem Kind Nathan als Zuflucht, wo sie beide sehr zurückgezogen existieren, umorgt von Ghulen die allesamt mindestens 100 Jahre alt sind, und demnach sehr wohl gefährlich werden können. In der

Bastille ist seit mindestens ebensolanger Zeit absolut nichts verändert worden, was hauptsächlich auf Lady Corrá's Festhalten an der Vergangenheit zurückzuführen ist.

Ein Eindringen in die Bastille dürfte nur möglich sein, indem man sich entweder sehr heimlich einschleicht, oder aber einen Kampf vom Zaun bricht, denn die Wachen haben Befehl, niemandem den Eintritt zu gewähren.

**Lady Corrá** Lady Corrá, die Prinzessin der Stadt wird, sollten die Charaktere sie in ihre Zuflucht, der Bastille, begeben, nicht zurückweichen, fest im Glauben, mit diesen jungen aufständigen Toren mit Leichtigkeit fertig zu werden. Erst wenn sich die Bedrohung als wirklich ernsthaft herausstellt (ihre Ghule fallen wie die Fliegen, sie wurde verwundet) wird sie zügig den Rückzug antreten, denn sie hat ihr Unleben nun schon zu lange genossen, um es nun wegen so einer Kleinigkeit auf Spiel zu setzen.

Sollte Lady Corrá entkommen, könnte dies gerade im nächsten Akt einige weitere Probleme für die Charaktere aufkommen lassen, da die mächtige *Kainitin* ihre Stadt wird zurückbekommen wollen.

**Nathan del Errazzo** Das ehrgeizige Kind von Lady Corrá, das sich von seiner ERzeugerin gegängelt fühlt, wird in einem Kampf versuchen sich im Hintergrund zu halten, in der Hoffnung, die Angreifer vernichten seine Erzeugerin und er kann danach die geschwächten Feinde vernichten oder mit einem für beide Seiten gewinnbringenden Abkommen sein Unleben retten.

Wird er jedoch angegriffen, kann auch Nathan del Errazzo ein fähiger Kämpfer und gefährlicher Feind sein, der es jedoch vorzieht, zu fliehen, wenn er sich seines Sieges nicht gewiß ist. Zu groß ist das Risiko.

Die Werte der mächtigen Ghulwachen sind auf Seite 100 unter *Dramatis Personae* zu finden.

Die Werte von Lady Corrá sind auf Seite 100 unter *Dramatis Personae* zu finden.

Die Werte von Nathan del Errazzo sind auf Seite 101 unter *Dramatis Personae* zu finden.

## Das Wechhaus

Diese kleine Schenke, die den Sterblichen nur als langweiliger Gesprächstreffpunkt dient, ist die Zuflucht Philippe Pierre Boduns, der dort in sein Unglück hineinlebt und sich aus allem politischem Wirrwarr heraushält.

Der *Kainit* pflegt keine Ghule und ist demnach hier recht schutzlos eventuellen Angriffen ausgeliefert. Zudem hat er absolut keine Verteidigungsmöglichkeit gegen eventuelle Eindringlinge und verläßt sich zu seinem Schutz vor neugierigen Sterblichen während des Tages einfach auf verschlossene Türen und Fenster.

**Philippe Pierre Boduin** Dieser junge, schwächliche und relativ unfähige Vampir versucht sich aus allen Schwierigkeiten herauszuhalten, die ihm seine Existenz als Vampir immer wieder bescheren und hat darin ein überraschend gut ausgeprägtes Talent entwickelt. Doch nackter Gewalt hat er nichts entgegenzusetzen.



Wenn die Charaktere ihn bekämpfen, wird er sofort versuchen zu fliehen, um bei Lady Corrá oder einem anderen mächtigeren Kainiten der Stadt Zuflucht zu suchen. Auf ein Angebot, Mitglied des Sabbat zu werden, wird er jedoch nur eingehen, wenn die Alternative der endgültige Tod ist. Und spätestens bei den ERschaffungsriten, dürfte dieser ihn dann auch erwarten.

Die Werte von Philippe Pierré Bodein sind auf Seite 101 unter *Dramatis Personae* zu finden.

## Der Kontor

Dieses große Handelsgebäude dient Piezzo d'Elfonso als Zuflucht, Nahrungsquelle und Ursprung seines Vermögens. Er versucht, solange er keine politische Macht besitzt, wenigstens etwas finanzielle Stärke zu erlangen, bis die Gelegenheit für ihn kommt.

Im Kontor leben einige Ghule, die seine Geschäfte abwickeln und ihm inzwischen wahrlich lange genug dienen, um ihm völlig ergeben zu sein.

**Piezzo d'Elfonso** Der sehr weltliche und sein Schicksal verfluchende Vampir, das ihn ausgerechnet zu einem Gangrel gemacht hat, hält sich sehr häufig in den Kellern seines Kontors auf, um dort in aller Abgeschlossenheit seine Geschäfte kontrollieren zu können. Nur wenn er auf der Jagd ist oder sich in einem der Elysen aufhält, um sich seine Position als Erstgeborener Gangrel zu sichern, ist er dort nicht anzutreffen.

Der Gangrel hängt sehr an seinem Unleben, und wenn die Gefahr zu bedrohlich wirkt und er sein Heil nicht in der Flucht suchen kann, wird Piezzo d'Elfonso sogar die Seiten wechseln, wenn ihm das sein Unleben rettet.

Die Werte der Ghulwachen sind auf Seite 100 unter *Dramatis Personae* zu finden.

Die Werte von Piezzo d'Elfonso sind auf Seite 101 unter *Dramatis Personae* zu finden.

## Die Kanalisation

Die relativ gut ausgebaute Kanalisation der Stadt ist das Reich des Kosh-Mohen, eines mächtigen und gefürchteten Nosferatu. In den stinkenden verwinkelten Gängen seines unterirdischen Reiches verirrt man sich leicht und wird, sollte man kein freundschaftliches Verhältnis zu Kosh-Mohen pflegen, schnell zu dessen Beute.

Alle Arten von Ungeziefer tummeln sich in der Kanalisation, ebenso wie man einige Stadtreicher und Obdachlose des nachts an trockeneren Stellen finden kann, die dem Nosferatu in Zeiten der Not als Herde dienen.

In Brutteichen aufgezogene Ghulratten und andere tierische Diener des Nosferatu werden feindlich gesonnene Individuen auf dessen Befehl hin in Horden angreifen und so manche Falle gilt es zu Überwinden.

**Zusammenbruch** Während die Charaktere durch einen Gang schleichen wird ein Wurf auf Wahrnehmung + Aufmerksamkeit (Schwierigkeit 8, +2 wenn sie keine Lichtquelle oder Auspex 1 bzw. Tierhaftigkeit 1 nutzen) nötig. Bei Erfolg entdecken sie den Auslöser dieser Falle und können ihn mühevoll umgehen.

Wird die Falle ausgelöst, bricht der Gang auf 10 m ein und verursacht nicht nur 10 Stufen tödlichen Schaden sondern die Charaktere müssen sich auch erst wieder aus den Trümmern befreien.

**Fallgrube** Unter den Charakteren bricht plötzlich der Boden zusammen und sie stürzen 4 m-tief in ein Loch voller steinerner Spitzen und scharfer Felsen. Dies verursacht 7 Stufen tödlichen Schaden doch jeder Erfolg bei einem Wurf auf Geschick + Sportlichkeit (Schwierigkeit 8) verringert den Schaden um 1.

**Speerfalle** Wieder wird ein Wurf auf Wahrnehmung + Aufmerksamkeit (Schwierigkeit 8, +2 wenn sie keine Lichtquelle oder Auspex 1 bzw. Tierhaftigkeit 1 nutzen) nötig um den Auslöser dieser Falle zu finden.

Gelingt es nicht, werden von beiden Seiten mehrere hölzerne Speere aus den Wänden schießen. Diese Falle verursacht 12 Stufen Schaden -1 pro weiterer Person nach der ersten (wenn ein Speer trifft ist er für die anderen keine Bedrohung mehr) und -2 pro Erfolg bei einem Wurf auf Geschick + Ausweichen (Schwierigkeit 9).

**Kosh-Mohen** Der Nosferatu ist der uneingeschränkte Herr in diesen unterirdischen Gefilden und im Falle von Gefahr wird er sich stets hierher zurückziehen, wo er jeden Winkel kennt, im Gegensatz zu seinen Feinden. ER jedoch wird nicht fliehen, um seine Haut zu retten, denn ein unterbewußter Selbsthaß, eine Geistesstörung die er seit einigen Jahren besitzt, treibt ihn dazu, sein Revier um jeden Preis zu verteidigen.

Die Werte der Ghulratten sind auf Seite 100 unter *Dramatis Personae* zu finden.

Die Werte von Kosh-Mohen sind auf Seite 101 unter *Dramatis Personae* zu finden.

## Die Kirche

Ebenso wie das Theater wurde die Kirche in dieser Stadt zum Elysium erklärt. Dennoch halten sich die Kainiten dort nur äußerst selten auf, denn hier gibt es leider noch immer einen recht aktiven, und für unvorsichtige Untote sehr gefährlichen Inquisitor. Dieser heilige Mann besitzt einen eindrucksvollen Wahren Glauben und wird von den Sterblichen Bürgern Seviallas sehr geachtet.

Sollten die Charaktere in die Kirche eindringen, werden sie unweigerlich auf diesen Priester stoßen, der sie auch, sobald sie vor ihm zurückweichen, als Diener des Bösen erkennt. Das ist aber auch schon alles, was er weiß, solange die Vampire ihr Wesen also nicht offenbaren, glaubt er, daß sie sich der Hexerei verschrieben hätten, wird aber dennoch mit heiligem Zorn gegen sie vorgehen, dürfte aber kaum eine Chance gegen die Vampire haben.

Der Priester ist gegen Disziplinen der Geistesmanipulation (wie Beherrschung, Präsenz, Verdunkelung etc.) völlig immun und eine Berührung seines Kreuzes verursacht 1 Stufe schwer heilbaren Schaden.



## Bisum

Wurde Seviilla vom Rudel der Charaktere erobert, und diese Botschaft nach Madrid geschickt, werden sie bald darauf einen Brief von Erzbischofs Velon Barowitsch mit den herzlichsten Glückwünschen zurückerhalten. Zusätzlich wird noch die Nachricht beiliegen, daß ein Bischof des Sabbat sie in den nächsten Wochen besuchen werde. Bis dahin sollen die Charaktere die Stadt in ein Lager des Sabbat verwandeln und die restlichen camarillatreuen Individuen ausmerzen, sich jedoch vor der Inquisition hüten.

Solange sich die Charaktere also ein wenig zurückhalten, und Erklärungen für mögliche Gewaltausbrüche der letzten Nächte unter die Sterblichen bringen, dürfte es keine weiteren Probleme mit der Kirche oder anderen sterblichen Ordnungshütern geben. Auch werden einige Angehörige sterbliche Organisationen wie zum Beispiel einige Wächter oder der Stadtvorsteher plötzlich verschwinden, da sie Ghule der camarillatreuen Vampire waren und nun

von ihrer Sucht nach Vitæ getrieben, alles hinter sich lassen, um ihr Bedürfnis zu befriedigen. Der ein oder andere, muß sich gar ganz aus der Welt der Sterblichen zurückziehen, da er so lange lebte, daß er nun binnen Minuten altert oder gar zu Staub zerfällt.

Erst nach etwas über zwei Wochen wird der Bischof Fabrizio Conterza eintreffen mit einem versiegelten Schreiben des Erzbischofs Velon Barowitsch. Dieses Schreiben besagt, wie der Bischof feierlich verlesen wird, daß der Duktus der Charaktere zum Bischof von Sevilla ernannt wird, und auch seinem Rudel all ihre Ehren anerkannt werden.

Darüber hinaus wird angekündigt, daß schon bald weitere Rudel und Konvente nach Sevilla kommen werden, darunter auch das Konvent zu Ehren Loikis, welchem der Bischof V'ro Paschow angehört, der gemeinsam mit dem Duktus des Rudels der Charaktere Sevilla führen wird.

Die Stadt Sevilla ist nun also in festen Händen des Sabbat und die Charaktere haben den Lohn für ihre harte Arbeit erhalten.

## Epilog

### Blut ist tiefer als Wasser

#### Pflicht

Haben die Charaktere Sevilla für den Sabbat erobert, wird jeder 1 zusätzlichen Punkt Sabbatstatus erhalten.

Seviilla ist nun ihre Stadt, die sie vor Übergriffen der Camarilla und aus den eigenen Reihen schützen müssen.

#### Versagen

Konnten sie Sevilla nicht erobern, wird sie einige Wochen später ein anderes Sabbatrudel unterstützen, wobei sie jedoch nach Erfolg keinen zusätzlichen Status erhalten. Außerdem wird dann Bischof Conterza Herr der Stadt werden.

#### Lug und Betrug

Wie auch immer die Charaktere gelogen und betrogen haben sollten, ohne daß dies in den Möglichkeiten von Pflicht oder Versagen inbegriffen sei, muß der Meister selbst entscheiden, wie er es handhaben wird.

### Der Preis der Nacht

Welche Lösung die Charaktere auch gewählt haben, mit den Folgen werden sie leben, bzw. unleben müssen. Das ist das Los der Kainiten, ein Teil des Fluches, unter dem sie leiden.

Doch sie erhalten auch etwas positives. Erfahrungspunkte:

- † 2 für jeden vertriebenen Kainiten
- † 3 für jeden vernichteten Kainiten
- † 3 für die Übernahme der Stadt
- † 3 für gutes Rollenspiel
- † X Meisterentscheid

Es liegt beim Meister, wie viele er vergibt, es sollten insgesamt jedoch nicht mehr als 21 sein.

### Steigern

Es kann am Ende dieses Abenteuers natürlich auch gesteigert werden, wenn auch nur begrenzt.

- † 1 Attribut um 1 Punkt
- † 2 Fähigkeiten um 1 Punkt
- † Menschlichkeit Willenskraft und Tugenden nach Ermessen des Meisters
- † Folgende Disziplinen können gelernt werden.  
Es können maximal 2 dieser Disziplinen um 1 Punkt gesteigert werden:
  - ♦ Körperliche Disziplinen dürfen bei Anwendung gesteigert werden
  - ♦ Disziplinen, welche der Charakter bereits auf 5 besitzt, dürfen gesteigert werden



# Dramatis Personae

## Ghulratten

Diese großen, gehulnten Tiere greifen als Gruppe von 5 bis 10 Tieren an, sind jedoch nur aggressiv, wenn Bernhard feindlich gesonnen ist. Sie werden sich zurückziehen, sobald die Charaktere alle zumindest verwundet sind.

Körperkraft	●●○○○	Wahrnehmung	●●●○○
Geschick	●●●○○	Intelligenz	●○○○○
Widerstandsfähigkeit	●○○○○	Geistesschärfe	●●●●●
Aufmerksamkeit	●●○○○	Heimlichkeit	●●●○○
Ausweichen	●●●●○		
Handgemenge	●●○○○		
Willenskraft	●●○○○ ○○○○○		
Gesundheit	OK -1 -5 Außer Gefecht		
<b>Disziplinen</b>			
Stärke	●○○○○		
<b>Waffen</b>		<b>Rüstung</b>	
Biß	Schaden KK (T)	RW	SF M V
		Schlag: 0	Nahkampf: 0 Schußwaffen: 0

## Ghulwache

Diese Ghule sind treue Wachmänner, die an Elysien oder zum Schutz von Zufluchten eingesetzt werden. Sie sind relativ begabt im Kampf, jedoch weder alt noch wichtig genug, als das man sich um ihre Ausbildung in den Disziplinen gekümmert hätte.

Alter:	40	sieht aus wie:	35	Domitor:	der Prinz
Körperkraft	●●●○○	Charisma	●●○○○	Wahrnehmung	●●●○○
Geschick	●●●○○	Manipulation	●●○○○	Intelligenz	●●○○○
Widerstandsfähigkeit	●●●○○	Erscheinungsbild	●●○○○	Geistesschärfe	●●●○○
Aufmerksamkeit	●●○○○	Heimlichkeit	●●○○○	Gesetzeskenntnis	●●○○○
Ausweichen	●●●○○	Nahkampf	●●●○○	Nachforschungen	●●○○○
Einschüchtern	●●○○○	Projektilwaffen	●●○○○	Okkultismus	●○○○○
Handgemenge	●●●○○	Sicherheit	●●○○○		
Menschlichkeit	●●●●● ○○○○○	Willenskraft	●●●●● ○○○○○	Gewissen	●●●○○
Blutpunkte	3			Selbstbeherrschung	●●○○○
				Mut	●●●○○
<b>Disziplinen</b>		<b>Pfade</b>		<b>Rituale</b>	
Stärke	●○○○○				
<b>Waffen</b>		<b>Rüstung</b>		<b>Stufe</b>	
Schwert	Schaden KK +3 (T)	RW	SF M V	Ringpanzer	
		Schlag: 2	Nahkampf: 3	Schlußwaffen: 0	Behinderung: 1

## mächtige Ghulwache

Alte, sorgsam gepflegte Ghule, denen ein Kainit seine Sicherheit gerne anvertraut.

Alter:	150	sieht aus wie:	40	Domitor:	der Prinz
Körperkraft	●●●●○	Charisma	●●●○○	Wahrnehmung	●●●○○
Geschick	●●●○○	Manipulation	●●○○○	Intelligenz	●●●○○
Widerstandsfähigkeit	●●●○○	Erscheinungsbild	●●○○○	Geistesschärfe	●●●○○
Aufmerksamkeit	●●○○○	Heimlichkeit	●●○○○	Gesetzeskenntnis	●●●○○
Ausweichen	●●●○○	Nahkampf	●●●○○	Nachforschungen	●●○○○
Einschüchtern	●●○○○	Projektilwaffen	●●○○○	Okkultismus	●●○○○
Handgemenge	●●●○○	Sicherheit	●●○○○		
Menschlichkeit	●●●●● ○○○○○	Willenskraft	●●●●● ●○○○○	Gewissen	●●○○○
Blutpunkte	4			Selbstbeherrschung	●●○○○
				Mut	●●●○○
<b>Disziplinen</b>		<b>Pfade</b>		<b>Rituale</b>	
Seelenstärke	●●○○○				
Stärke	●●○○○				
Auspex	●○○○○				
<b>Waffen</b>		<b>Rüstung</b>		<b>Stufe</b>	
Schwert	Schaden KK +3 (T)	RW	SF M V	Ringpanzer	
Armbrust (nur halbe Rüstung zählt)	5	20	M	Schlag: 2	Nahkampf: 3 Schlußwaffen: 0 Behinderung: 1

## Lady Corra

Die Prinzessin der Stadt und ihre unumschränkte Herrscherin. Sie ist streng und gnadenlos, wenn es um das Einhalten der Traditionen geht, doch sie vermochte Sevialla bis jetzt vor allen Widrigkeiten zu schützen.

Clan:	Ventruie	Kuß:	1083	Generation:	6
Erzeuger:	Peter von Brill	sieht aus wie:	20	Schwäche:	trinkt nur Säuglingsblut
Körperkraft	●●●○○	Charisma	●●●○○	Wahrnehmung	●●●○○
Geschick	●●●○○	Manipulation	●●●○○	Intelligenz	●●●○○
Widerstandsfähigkeit	●●●○○	Erscheinungsbild	●●●○○	Geistesschärfe	●●●○○
Aufmerksamkeit	●●●○○	Etikette	●●●○○	Akademisches Wissen	●●○○○
Ausdruck	●●●○○	Kräuterkunde	●○○○○	Finanzen	●●○○○
Ausflüchte	●●○○○	Nahkampf	●●○○○	Gesetzeskenntnis	●●●○○
Einschüchtern	●●●○○	Reiten	●○○○○	Linguistik	●●○○○
Führungsqualitäten	●●●○○	Vortrag	●●●○○	Nachforschungen	●○○○○
Szenekenntnis	●●○○○			Verwaltung	●●●○○
Menschlichkeit	●●○○○ ○○○○○	Willenskraft	●●●●● ●○○○○	Gewissen	●●○○○
Blutpunkte	30			Selbstbeherrschung	●●○○○
				Mut	●●●○○
<b>Disziplinen</b>		<b>Pfade</b>		<b>Rituale</b>	
Beherrschung	●●●●● ●○○○○				
Präsenz	●●●○○				
Seelenstärke	●●○○○				
Auspex	●●○○○				
Geschwindigkeit	●●○○○				



## Nathan del Errazzo

Als Kind Lady Corrá hat es Nathan alles andere als einfach, vor allem, da er selbst nach über 200 Jahren von ihr wie ein unmündiges Küken behandelt wird. Aber Nathan kann warten, bis seine Zeit gekommen ist. Ohne ihr Wissen hat sich Lady Corrá eine Viper ins eigene Haus geholt.

Clan: Ventrué	Kuß: 1271	Generation: 7		
Erzeuger: Lady Corrá	sieht aus wie: 37	Schwäche: trinkt nur von schwangeren Frauen		
Körperkraft	Charisma	Wahrnehmung		
Geschick	Manipulation	Intelligenz		
Widerstandsfähigkeit	Erscheinungsbild	Geistesschärfe		
Aufmerksamkeit	Etikette	Akademisches Wissen		
Ausdruck	Heimlichkeit	Gesetzeskenntnis		
Ausflüchte	Nahkampf	Linguistik		
Führungsqualitäten	Vortrag	Nachforschungen		
		Verwaltung		
Menschlichkeit	Willenskraft	Gewissen		
		Selbstbeherrschung		
Blutpunkte		Mut		
Beherrschung	Disziplin	Plade	Rituale	Shibe
Präsenz				
Seelenstärke				
Tierhaftigkeit				
Verdunkelung				

## Philippe Pierre Bodein

Ein jämmerlicher Sproß der eigentlich ehrenwerten Familie Bodein. Philippe war ein verwöhnter Sohn und wurde auch von seiner Erzeugerin wegen seiner sanften, liebevollen Art erwähnt und umsorgt. Nun ist er auf sich allein gestellt und alles andere als glücklich damit, andere verletzen zu müssen, um existieren zu können.

Clan: Toreador	Kuß: 1321	Generation: 10		
Erzeuger: Maria d'Olivie	sieht aus wie: 30			
Körperkraft	Charisma	Wahrnehmung		
Geschick	Manipulation	Intelligenz		
Widerstandsfähigkeit	Erscheinungsbild	Geistesschärfe		
Aufmerksamkeit	Etikette	Linguistik		
Ausdruck	Nahkampf	Verwaltung		
Ausflüchte	Reiten			
Ausweichen	Vortrag			
Handgemenge				
Menschlichkeit	Willenskraft	Gewissen		
		Selbstbeherrschung		
Blutpunkte		Mut		
Auspex	Disziplin	Plade	Rituale	Shibe
Geschwindigkeit				
Präsenz				

## Piezzo d'Eljorzo

Dieser einst enorm erfolgreiche und angesehene spanische Adlige wurde aus einer Laune heraus zum Vampir gemacht und leidet nun darunter, ein Gangrel zu sein, während die anderen Clans die Führung der Untoten übernehmen. Er versucht alles, um sich den Ruf eines vertrauenswürdigen Erstgeborenen zu verschaffen, doch niemand nimmt einen Gangrel, der solches versucht, ernst.

Clan: Gangrel	Kuß: 1252	Generation: 8		
Erzeuger: Mallev, der Krieger	sieht aus wie: 31, Züge von Wolf und Schlange			
Körperkraft	Charisma	Wahrnehmung		
Geschick	Manipulation	Intelligenz		
Widerstandsfähigkeit	Erscheinungsbild	Geistesschärfe		
Aufmerksamkeit	Etikette	Gesetzeskenntnis		
Ausflüchte	Heimlichkeit	Linguistik		
Einschüchtern	Tierkunde	Nachforschungen		
Handgemenge	Vortrag	Verwaltung		
Menschlichkeit	Willenskraft	Gewissen		
		Selbstbeherrschung		
Blutpunkte		Mut		
Gestaltwandel	Disziplin	Plade	Rituale	Shibe
Tierhaftigkeit				
Präsenz				

## Kosh-Koeben

Die häßliche Kanalratte ist ein Wesen der Dunkelheit und der Schatten. Dieser Kainit ist älter, als man glauben mag und hat auch sehr viel mehr gesehen. Aber er verkauft seine Informationen fast so teuer wie sein Leben. Er war der Erzeuger Bernhards.

Clan: Nosferatu	Kuß: 811	Generation: 6		
Erzeuger: Quallupo	sieht aus wie: unbeschreiblich			
Körperkraft	Charisma	Wahrnehmung		
Geschick	Manipulation	Intelligenz		
Widerstandsfähigkeit	Erscheinungsbild	Geistesschärfe		
Aufmerksamkeit	Kräuterkunde	Akademisches Wissen		
Ausflüchte	Heimlichkeit	Linguistik		
Ausweichen	Nahkampf	Nachforschungen		
Einschüchtern	Projektilwaffen	Naturwissenschaften		
Handgemenge	Tierkunde	Okkultismus		
Szenekenntnis	Überleben	Verwaltung		
Menschlichkeit	Willenskraft	Gewissen		
		Selbstbeherrschung		
Blutpunkte		Mut		
Stärke	Disziplin	Plade	Rituale	Shibe
Tierhaftigkeit				
Verdunkelung				
Beherrschung				
Seelenstärke				
Thaumaturgie				
	Bewegung durch den Geist		Abendfrisches Erwachen	1
	Lockruf der Flammen		Fokus einer Vitæ-Infusion	2





# Vampire



## 20. Akt - Ewiger Tanz (Sabbat)

### Prolog

Sevilla ist erobert worden, und auch wenn die Zeiten alles andere als friedlich waren, so verbringt ihr sie doch in angenehmer Sicherheit. So sicher wie man in einer Stadt, die dem Sabbat angehört eben sein kann. Denn schon bald nachdem Seviilla von den kränkelnden und manipulierten Ahnen der Camarilla befreit war, zog es auch andere Söhne und Töchter Kains dorthin.

Was diese neuen Zeiten jedoch mit sich bringen, ist der schrecken menschlichen Entwicklungsgeistes. Was zuvor nur dumme Bauern und abergläubische Narren waren, haben sich zu Gelehrten und Forschern entwickelt. Sie entwickelten Maschinen, welche es mit der Kraft eines Brujah aufnehmen konnten, ein ominöses schwarzes Pulver, daß die Feuermagie der Tremere übertrifft und Waffen, die tödlicher waren als die Klingen der Asamiten. Musketen, wie diese Feuerstöcke genannt wurden und Menschen auf über 50 Schritt Entfernung zu töten vermochten. Kanonen schließlich waren sogar in der Lage meterdicke Wälle massiven Steins in Trümmer zu legen, ohne daß auch nur ein Mensch bis auf Schwertreichweite nahekam.

Vor euren ungläubigen Augen saht ihr die glorreiche Zeit der Ritter dahingehen, denn mit den Gewehren war eine Rüstung eher hinderlich, denn sicherer Schutz.

Der Krieg hatte sich gewandelt. Fort waren die Heerzüge aus Schwertkämpfern und Lanzenträgern. Fort waren die wochen- und monatelangen Belagerungen. Statt dessen begann die Kolonisierung dessen, was man die Neue Welt nannte. Ein lächerlicher Sterblicher hatte vermocht, was euch unglaublich erscheint. Er segelte über den Abgrund der Welt hinaus und bewies, daß die Erde tatsächlich keine Scheibe ist, sondern vielmehr eine Kugel im Zentrum des Firmaments.

All das ist fürwahr bestaunenswert, doch eure Sorgen konzentrieren sich andernorts. Sevilla mag eine Bastion des Sabbat geworden sein, doch die Sekte wird sabotiert. Nicht nur daß die Camarilla in der Alten Welt mehr und mehr an Stärke und Einfluß gewinnt, selbst Spanien, fast gänzlich in Händen der Lasombra und des Sabbat wird mehr und mehr bedrängt. Und nun offenbart sich euch der Verdacht, daß auch hier, in Sevilla, ein Spion und Saboteur der Camarilla am Werke ist und all euer Streben behindert. Die Frage ist natürlich, welcher, der inzwischen zahlreicheren Kainiten der Stadt ist dem Sabbat untreu...

### Gedicht

#### Was geschehen soll

Über 70 Jahre sind vorüber und nun ist es Anfang des Monats Februar im Jahre 1572.

Die Charaktere ahnen, daß ein Verräter und Spion in den Reihen der Kainiten Sevilas ist, und es liegt an ihnen, diesen zu finden und zu richten. Doch natürlich müssen sie dazu herausfinden, um wen es sich handelt.

Dazu kommt noch, daß auch der Sabbat nicht frei von Intrigen ist. Jeder mächtigere Kainit wird die Charaktere bestechen, damit sie sich seine Vergangenheit und Geschäfte nicht näher in Augenschein nehmen. Was ist ihnen also wichtiger. Eine gründliche Aufklärung im Namen der Sekte und für was sie steht oder persönlicher Einfluß und Macht.

muß camarillatreu sein. Denn wer sonst könnte schuld an den Anschläge auf das Leben einiger Sabbatmitglieder sein. Oder schuld daran, daß immer wieder Pläne und Nachrichten über Aktionen des Sabbat in die Hände der Camarilla zu gelangen scheinen.

Irgendeiner muß der Spion sein, und entweder als Herren der Stadt oder als von diesen beauftragt, müssen die Charaktere diesen Verräter finden. Denn sonst ist der aufsteigende Stern des Sabbat schon bald zerrissen von innerem Zwist und wird einfach zermahlen von der Camarilla und ihren sterblichen Dienern.

#### Eine Gesellschaft des Blutes

In den letzten Jahren sind so einige neue Vampire nach Sevilla gekommen, zwar alle Mitglieder von Rudeln und Anhänger des Sabbat, aber und mindestens einer von ihnen

Keiner der Söhne und Töchter Kains wird es gerne sehen, wenn man in seinen Privatangelegenheiten herumschnüffelt und jeder wird den Charakteren Steine in den Weg legen, selbst wenn er unschuldig ist, solange sie sich seiner Ansicht nach zu sehr für Dinge interessieren, die sie nichts angehen.



## Das Konvent zu Ehren Lokis

**V'ro Paschow** Der ranghohe Tzimisce-Bischof, ist ein äußerst unangenehmer Zeitgenosse, der in seiner unappetitlichen Zuflucht die seltsamsten Dinge treibt. Er ist nach Maßstäben des Sabbat recht alt und ein talentierter Krieger, der mehr als einmal Amaranth beging. Er ist der Anführer des Konvents zu Ehren Lokis.

### Pfad der Macht und der inneren Stimme

●●●●●●●○○○○

**Nikolai** Der verschwiegene Priester des Konvents ist ein Lasombra mit ziemlich radikalen Neigungen. Er neidet V'ro das Bischofsamt und sähe lieber sich selbst in dieser Position. Und er versucht natürlich dies auch durchzusetzen, ohne dabei V'ro auf seine Tendenzen aufmerksam zu machen.

### Pfad der Macht und der inneren Stimme

●●●●●○○○○○

**Sean Dexter** Der Toreador antitribu ist die soziale Triebfeder des Konvents, auch wenn er sich weitaus mehr für seine neusten künstlerischen Eskapaden interessiert, denn für Macht oder Krieg, kann er für beides leidenschaftliche Gefühle entwickeln sobald er entsprechend motiviert wird.

### Pfad der Katharer

●●●●○ ○○○○○

**Samuel Martinez** Das Kind Nikolais ist zwar nicht mehr allzu jung, hat jedoch kaum mehr als 50 Jahre Unleben hinter sich und ist das kämpferisch aktivste, politisch jedoch am wenigsten erfahrene Mitglied des Konvents zu Ehren Lokis.

### Pfad der Macht und der inneren Stimme

●●●○○ ○○○○○

## Das Konvent der Henker

**Yasquez** Der Lasombra-Duktus ist der Anführer des Konvents der Henker und ein intelligenter Taktiker mit politischem Engagement, der aber dem Sabbat absolut treu ergeben scheint.

### Pfad der Macht und der inneren Stimme

●●●●●○○○○○

**Gabriel, der Geißliche** Der alte, gefährliche Malkavianer antitribu ist einfach nur seltsam. Normalerweise ist er nicht mit dem Konvent der Henker unterwegs, es sei denn, sie ziehen in den Krieg. Dann wird er gefesselt zum Schauplatz gebracht und dort losgelassen. Schwierig ist nach dem Massaker nur wieder das Einfangen.

### Menschlichkeit

●○○○○ ○○○○○

**Paul Valant** Der Ventrue antitribu ist ein verschwiegener Kreuzritter und Angehöriger des Konvents der Henker. Er ist tapfer und Ehrenvoll im Kampfe, gibt seine Vergangenheit jedoch nicht preis. Ein Geheimnis umgibt ihn,

doch er scheint dem Sabbat und seinem Konvent mehr als treu ergeben.

### Pfad des ehrenwerten Einklangs

●●●●●●○○○○

**Shea al Nassad** Diese relativ junge Assamitin antitribu ist Mitglied des Konvents der Henker und ist zwar eine schreckliche Kriegerin, politisch jedoch völlig unfähig.

### Pfad des Todes und der Seele

●●●●○ ○○○○○

## Hinter dem Vorhang

Der eigentliche Verräter ist keiner dieser geschilderten Kainiten, sondern ein geschickter Nosferatu, der in der Kanalisation Sevillas ein Versteck unterhält und von dort seine tierischen Spione los schickt. Er war bereits in der Stadt als sie erobert wurde, hat sich zu dieser Zeit aber bereits versteckt gehalten und nutzt nun die Gelegenheit sich einen ganzen Berg von Gefallen auf seiten der Camarilla anzuhäufen.

Rassmussen, der Nosferatu ist äußerst vorsichtig, und weiß sehr wohl, wie gefährlich sein Handeln ist, und was ihm blüht, wenn er gefunden wird.

Die Werte von Max Rassmussen sind auf Seite 107 unter *Dramatis Personae* zu finden.

## Nachforschungen

Die Nachforschungen werden fast völlig freies Rollenspiel sein, und hauptsächlich aus Befragungen der Kainiten Sevillas bestehen, die praktisch alle ihre Gründe haben, daß man nicht zu tief in ihren Keller nach eventuellen Leichen gräbt. Denn wie jeder Kainit haben auch sie etliche.

Jeder Vampir in Sevilla wird den Charakteren Gefallen oder sonstige Vergütungen anbieten, wenn sie sich nicht so erschöpfend mit seinen Geheimnissen beschäftigen. Wenn man also bedenkt, daß keiner von ihnen verantwortlich ist, kann dieser Akt einen wahren Goldschatz an Gefallen bereithalten. Natürlich nur, wenn man darauf eingeht.

Aber es geschehen natürlich auch einige Kleinigkeiten, die den aufmerksamen Vampir letztendlich zu Rassmussen führen sollten. Doch nicht alle hängen wirklich mit dem Nosferatu zusammen.

## Schmutzige Geheimnisse

Jeder, der in Sevialla unlebenden Kainiten hat etwas zu verborgen. Schließlich handelt es sich hier um Vampire und Intrigen, Geheimnisse und finstere Machenschaften sind ebenso ihr Lebenselixier wie das Blut.

Hier folgt nun eine Auflistung, was man über Sabbat-Kainiten herausfinden, und gegebenenfalls gegen die entsprechenden Vampire verwenden kann. Solche Geheimnisse wirken so gut wie ein Gefallen, sind aber natürlich nicht ohne Risiko. Denn nur wer endgültig tot ist, gibt unter Garantie kein Geheimnis weiter...



**V'ro Paschow** Der Tzimisce-Bischof unterhält ein paar lose Verbindungen zu einem Bekannten in der Camarilla, der ihm noch ein oder zwei Gefallen schuldet. Das wäre nicht schlimm, doch umgekehrt verhält es sich ebenso und die Hohen Herren des Sabbat könnte dies zu Sorge gereichen, da Paschow gezwungen werden könnte, einige Kleinigkeiten, die Sekte betreffend, preiszugeben.

**Nikolai** Des Lasombras Geheimnis ist einzig und allein sein Ehrgeiz und Neid auf Paschow, der soweit reicht, daß er diesen nur allzu gerne töten würde, nur um größeren Einfluß zu erringen. Kritisch ist dieses Wissen nur, wenn es in Paschows Hände gelangt, denn für alle anderen folgt Nikolai mit diesem Streben nur den Prinzipien des Sabbat. Nur der Stärkste überlebt.

**Sean Dexter** Dieser Künstler unterhält sich kleine Anzahl von Kindern, die ihn als Gott anbeten. Er hat sie vor wenigen Jahren gezeugt und hält sie nun tief unter seiner Zuflucht, in einer Höhle, welche er diesen als Hölle verkauft. Er behauptet, sie wäre wahre Dämonen und er der Fürst der Finsternis, dem sie die Seelen der Menschen zu bringen hätten. Für Dexter ist dies nur ein psychologisches Experiment, der Sabbat könnte es jedoch anders auffassen, da allein schon die Grundlegende Idee des Experiments den Idealen der Freiheit zuwiderläuft. Andererseits handelt es sich bei diesen Kindern nichteinmal um Sabbatangehörige, also dürfte sich die Empörung in Grenzen halten. Aber Dexter will lieber erst gar kein Risiko eingehen.

**Samuel Martinez** Dieser Lasombra ist ein besonders tiefes, stilles Wasser. Er spielt mit dem Gedanken, zur Camarilla überzuwechseln, allein aus dem Grund, von seinem Erzeuger fortzukommen.

**Blasquez** Oberflächlich sehr aufrichtig, wünscht sich der Lasombra, die antitribu des Sabbat loszuwerden. Seiner Ansicht nach haben sich nur die Clans Lasombra und Tzimisce das recht verdient im Sabbat zu sein. Sollte es hart auf hart kommen, wird er nur für echte Sabbatmitglieder kämpfen.

**Gabriel, der Teuflische** Der Malkavianer antitribu kennt den Wahren Namen mehrerer ranghoher Sabbat-Vampire. Er wird weder deren Namen nennen, noch wessen Namen er besitzt, aber sein Blick, wenn er einen der Charaktere so anschaut...

**Paul Valant** Obwohl ein antitribu hält der Ventrue noch immer Kontakt zu seinem Erzeuger, der der Camarilla treu ist. Dieser Kontakt dreht sich allein, um seine Schwester im Blute, die von dem Erzeuger gegängelt wird, und die er abgöttisch liebt. Er würde alles tun, um sie bei sich zu haben. Noch wägt er ab, ob er einen Angriff riskieren soll, oder einfach abwarten, was sein Erzeuger im Austausch verlangt.

**Shea al Massad** Die Assamitin ist die einzige die noch kein dunkles Geheimnis besitzt, da sie noch nicht lange genug unlebt. Das ändert aber nichts daran, daß sie derartiges glaubt: Sie belauschte eines Nachts Gabriel, wie dieser in seinem Wahn mit sich selbst sprach: „Der Henker bringt sich nicht selbst an den Galgen!“. Sie weiß nicht, ob das bedeutet, daß Gabriel der Verräter ist, oder ob das Kalmut der Henker den Verräter beinhaltet oder ob gar alle außer ihr Verräter sind. Aber sie hält treu zu ihrem Rudel und wird dies nur schweren Herzens verraten. Natürlich war Gabriels Geschwätz, wenn es überhaupt einen Sinn hatte, nicht auf die aktuelle Situation bezogen.

## Zwischenfälle

**Verschwindener Ghul** Einer von V'ro Paschows Ghulen, den er nach Madrid geschickt hatte, kam nie bei seinem Ziel an. Er hatte ein dringende Nachricht an den Erzbischof bei sich, die nun verschwunden ist. Wenig später kann ein in der Nachricht angesprochener Sabbatüberfall erfolgreich von der Camarilla vereitelt werden.

Paschow erwähnt von sich aus das Verschwinden des Ghuls und scheint daher unschuldig. Befragungen der Stadtwache ergeben, daß der Ghul die Stadt nie verlassen hat. Die Leiche des Ghuls könnte, sollte sie in der Kanalisation gefunden werden, Hinweise auf etliche Tierbisse geben. Sollte jemand Auspex 3 besitzen, kann damit ein Gegenstand bei dem Ghul untersucht werden und zeigen, wie eine Rattenhorde den Ghul zerfleischt. Dies läßt natürlich sofort Rufe gegen Paschow entstehen, doch dieser weißt alle Schuld von sich.

**Schatten in der Nacht** Während einer Sitzung der Charaktere werden diese plötzlich durch ein Geräusch aufmerksam und stellen fest, daß ein Gegenstand im Raum, der zuvor sicher stand, umgeworfen wurde. Weit und breit ist niemand zu sehen (Charaktere mit Auspex über 5 sollten, aus welchen Gründen auch immer, verhindert sein). Wenig später hört man einen Raum weiter zerbrechendes Glas und eine schattenhafte Gestalt verschwindet in der Nacht. Die muskulöse, schlanke Gestalt, ist zwar erkennbar, aber wer die Verdunkelung so gut beherrscht, um stundenlang im selben Raum sein zu können, der kann auch eine solche Gestalt vortäuschen.

Der Verdacht auf Gabriel, den Teuflischen liegt nahe, immerhin ist er ein Malkavianer antitribu und auch die Gestalt würde passen. Doch der wurde von seinem Konvent eingeschlossen, da sie zur Zeit kein Gemetzel veranstalten. Doch er ist immerhin ein Kainit und könnte dem Gefängnis entkommen sein. Auch Shea al Massad könnte schuld sein, doch sie ist recht jung und man wüßte nicht, daß sie die Kräfte der Verdunkelung so gut beherrscht. Aber möglich ist es.

**Gejagt** Sean Dexter wird die Charaktere aufsuchen und ihnen mitteilen, daß er seit zwei Nächten verfolgt wird. Er ist sich dessen nicht sicher, aber er beschreibt, er ‚fühle‘ es, wenn man ihn so gierig beobachtet.

Hier ist Rassmussen unschuldig, denn Shea al Massad kämpft gegen die Schwäche ihres Clans. Der Toreador an-



titribu benutzt nämlich recht gerne sein eigenes Blut, um diverse „Künste“ zu vollbringen und da er sich hinterher nicht allzu gründlich wäscht, ist der Geruch der Vitæ stark genug, um in der Assamitin antitribu die Gier ihres Clans zu wecken. Sie hat sich aber im Griff, folgt dem leckeren Duft jedoch gelegentlich.

**Streunender Hund** Die Charaktere diskutieren gerade irgend etwas wichtiges, als sie auf einen streunenden Hund vor ihrem Fenster aufmerksam werden. Er ignoriert zwei kämpfende Katzen, die einige Geräusche verursachen, und bleibt statt dessen ungerührt, vor dem Fenster liegen und spitzt die Ohren.

Rassmussen, der den Hund steuert, ist so versessen darauf, neue Informationen zu gewinnen, daß er vergißt, daß er gerade ein Hund ist.

**Anschlag** Ein Mordanschlag wurde auf V'ro Paschow verübt. Der Tzimisce entkam dem Pfeil aus dem Hinterhalt nur, da dieser schlecht gezielt war. Hätte er das Herz anstelle des Magens durchbohrt, hätte ihn der unbekannt entkommene Angreifer sicher vernichtet.

Natürlich war dies nicht Rassmussen. Der Nosferatu ist nicht so wahnsinnig, aktiv gegen den Sabbat vorzugehen. Nikolai ist der hinterhältige Schütze und nun eifrigst darauf bedacht, das mißglückte Attentat dem Verräter in die Schuhe zu schieben.

## Epilog

### Blut ist sicher als Wasser

#### Pflicht

Ist Rassmussen besiegt, haben die Charaktere zwar keinen Verräter aus den Reihen des Sabbat entfernt, aber wenigstens dieses subversive Subjekt vernichtet und damit seiner Spionage und Sabotage ein Ende gesetzt.

Höchstwahrscheinlich haben sie sogar einen ganzen Berg an kleineren und größeren Gefallen gesammelt, nur damit sie nicht zu tief graben, oder weil sie ein Geheimnis kennen, das sie nicht weitergeben sollen.

Ihr Sabbatstatus steigt um 1, kann jedoch nicht über 4 steigen.

#### Versagen

Wurde Rassmussen nicht gefunden oder nicht besiegt, wird Sevilla weiter von dem Nosferatu unterwandert werden, der zwar eines Nachts entdeckt wird, bis dato aber noch einige Geheimnisse preisgeben kann.

Die Oberen des Sabbat werden solches Versagen nicht zu schätzen wissen. Der Sabbatstatus der Charaktere sinkt um 1, kann jedoch nicht unter 1 fallen.

### Lug und Betrug

Wie auch immer die Charaktere gelogen und betrogen haben sollten, ohne daß dies in den Möglichkeiten von Pflicht oder Versagen inbegriffen sei, muß der Meister selbst entscheiden, wie er es handhaben wird.

### Der Preis der Nacht

Welche Lösung die Charaktere auch gewählt haben, mit den Folgen werden sie leben, bzw. unleben müssen. Das ist das Los der Kainiten, ein Teil des Fluches, unter dem sie leiden.

Doch sie erhalten auch etwas positives. Erfahrungspunkte:

† 2 für jedes herausgefundene Geheimnis

† 4 für die Entdeckung, daß kein Sabbat-Vampir der Verräter sein kann

† 3 für den Sieg über Rassmussen

† 3 für gutes Rollenspiel

† X Meisterentscheid

Es liegt beim Meister, wie viele er vergibt, es sollten insgesamt jedoch nicht mehr als 21 sein.

### Steigern

Es kann am Ende dieses Abenteuers natürlich auch gesteigert werden, wenn auch nur begrenzt.

† 1 Attribut um 1 Punkt

† 2 Fähigkeiten um 1 Punkt

† Menschlichkeit Willenskraft und Tugenden nach Ermessen des Meisters

† Folgende Disziplinen können gelernt werden.

Es können maximal 2 dieser Disziplinen um 1 Punkt gesteigert werden:

♦ Paschow (kleiner Gefallen): Auspex bis 2, Tierhaftigkeit bis 3, Beherrschung bis 2 und Verdunkelung bis 2

♦ Paschow (großer Gefallen): Auspex bis 3, Fleischformen bis 2, Tierhaftigkeit bis 4, Beherrschung bis 3 und Verdunkelung bis 3

♦ Paschow (kleiner Gefallen bei Tzimisce): Fleischformen bis 3

♦ Paschow (großer Gefallen bei Tzimisce): Fleischformen bis 5

♦ Nikolai (kleiner Gefallen): Beherrschung bis 3 und Stärke bis 1

♦ Nikolai (großer Gefallen): Beherrschung bis 4, Schattenspiele bis 2 und Thaumaturgie bis 2 (Bewegung durch den Geist)

♦ Nikolai (kleiner Gefallen bei Lasombra): Schattenspiele bis 2

♦ Nikolai (großer Gefallen bei Lasombra): Schattenspiele bis 3

♦ Dexter (kleiner Gefallen): Auspex bis 4, Geschwindigkeit bis 1, Präsenz bis 2 und Gestaltwandel bis 2

♦ Dexter (großer Gefallen): Auspex bis 5, Präsenz bis 3 und Gestaltwandel bis 3

♦ Martinez (kleiner Gefallen): Beherrschung bis 2 und Stärke bis 1



- ♣ Martinez (großer Gefallen): Beherrschung bis 3, Schattenspiele bis 2 und Seelenstärke bis 1
- ♣ Martinez (kleiner Gefallen bei Lasombra): Schattenspiele bis 2
- ♣ Velásquet (kleiner Gefallen): Beherrschung bis 1 und Stärke bis 1
- ♣ Velásquet (großer Gefallen): Beherrschung bis 2, Schattenspiele bis 2 und Geschwindigkeit bis 1
- ♣ Velásquet (kleiner Gefallen bei Lasombra): Schattenspiele bis 2
- ♣ Velásquet (großer Gefallen bei Lasombra): Schattenspiele bis 3
- ♣ Gabriel (kleiner Gefallen): Auspex bis 3, Irrsinn bis 3, Verdunkelung bis 1 und Gestaltwandel bis 3
- ♣ Gabriel (großer Gefallen): Auspex bis 4, Irrsinn bis 4, Verdunkelung bis 2 und Gestaltwandel bis 4

- ♣ Valaut (kleiner Gefallen): Beherrschung bis 2, Präsenz bis 1 und Seelenstärke bis 1
- ♣ Valaut (großer Gefallen): Beherrschung bis 3 und Stärke bis 1
- ♣ al Massad (kleiner Gefallen): Geschwindigkeit bis 1 und Verdunkelung bis 1
- ♣ al Massad (großer Gefallen): Quietus bis 1
- ♣ al Massad (kleiner Gefallen bei Assamiten): Quietus bis 2
- ♣ Körperliche Disziplinen dürfen bei Anwendung gesteigert werden
- ♣ Disziplinen, welche der Charakter bereits auf 5 besitzt, dürfen gesteigert werden

## Dramatis Personae

### Nosferatu

Der Nosferatu ist sehr gerissen und kennt die Kanalisation wie seine Westentasche. Er verläßt sie nur selten, um aktiv zu werden. Meist geht er im Geiste von Ratten, Katzen oder Hunden auf die Suche nach Informationen.

Clan: Erzeuger:	Nosferatu Diana Valerus	Kuß: sieht aus wie:	1032 unbeschreiblich	Generation:	7
Körperkraft	●●●●○	Charisma	●●○○○	Wahrnehmung	●●●○○
Geschick	●●●○○	Manipulation	●●●○○	Intelligenz	●●○○○
Widerstandsfähigkeit	●●●○○	Erscheinungsbild	○○○○○	Geistesschärfe	●●●○○
Aufmerksamkeit	●●●○○	Handwerk	●●●○○	Akademisches Wissen	●●●○○
Ausflüchte	●●●○○	Heimlichkeit	●●●○○	Gesetzeskenntnis	●●○○○
Ausweichen	●●●○○	Nahkampf	●●●○○	Linguistik	●●●○○
Einschüchtern	●●●○○	Tierkunde	●●●○○	Nachforschungen	●●●○○
Handgemenge	●●●○○	Überleben	●●○○○	Naturwissenschaften	●●○○○
Menschlichkeit	●●●●●●○○○○	Willenskraft	●●●●●●○○○	Gewissen	●●●○○
Blutpunkte	20			Selbstbeherrschung	●●●○○
	Disziplinen	Tade		Mut	●●●○○
Stärke	●●●○○				
Tierhaftigkeit	●●●○○			Rituale	Shik
Verdunkelung	●●●●●●○○○○				
Auspex	●●●○○				





# Vampire



## 21. Akt - Auf kalten Wassern (Sabbat)

### Prolog

Die Macht der Camarilla scheint unaufhaltsam. Langsam aber stetig weitet sie ihren Machtbereich aus und dringt stellenweise sogar bis nach Spanien und Italien vor, Länder die zuvor fest in den Händen der Lasombra bzw. der Giovanni waren. Dem Sabbat, der mit allen Waffen darum kämpft, seine Gebiete zu halten, sucht nun nach neuen Wegen, seinen Einfluß zu vergrößern und unweigerlich fällt sein Blick auf jenen neuen Kontinent, den Kolumbus entdeckte.

Die lange Reise über das Meer hindert nur wenige Söhne und Töchter Kains, in die Neue Welt vorzudringen, um den gesamten Kontinent für den Sabbat zu gewinnen. Die Siedlerströme ausnutzend, die immer öfter in dieses verheißene Land aufbrechen, können sie auf Gefäße und Zufluchten zurückgreifen. Aber dennoch ist das Unleben der auswandernden Vampire ein hartes. Zu viele der fliehenden Sethskinder fliehen vor religiöser Unterdrückung und besitzen einen Glauben, der stark genug ist, einen Kainiten zurückzuwerfen. Auch erzählen einige der wenigen Berichte aus der neuen Welt von wilden, unbezwingbaren Wolfslingen, die das Land beschreiten und eine tödliche Gefahr für jeden Vampir darstellen.

Schließlich erreicht euch eines Nachts die Botschaft des Erzbischofs Velon Barowitsch, der euch anbietet, in seinem Namen in die Neue Welt zu segeln, um dort etwas Ordnung in die Reihen der jüngeren Mitglieder des Sabbat zu bringen. Auch andere Erzbischöfe und Kardinäle sähen inzwischen den Vorteil, den dieser Kontinent birgt, und senden ihrerseits Vasallen oder gehen

gar selbst. Gleichzeitig warnt er euch doch auch, daß auch einige, der jüngeren Camarilla-Vampire aufbrechen, um eine Möglichkeit zu finden, Macht und Einfluß zu gewinnen, ohne daß ältere und mächtigere Ahnen diese schon innehaben.

Die Organisation der Reise läge völlig in eurem Ermessen, wobei er euch jedoch nur einen Monat Zeit gibt, seiner Bitte zuzusagen, oder er wird andere Abgesandte in die Neue Welt entsenden.

Natürlich stellt sich die Frage, dieses Angebot abzulehnen, nicht wirklich. Mit der Unterstützung eines Erzbischofs aufzubrechen kann einem jenseits des Atlantiks enorme Macht verschaffen, und gleichzeitig ist dieser selbst, zu weit entfernt, als daß er euch allzu genau im Auge haben könnte. Die Sabbat-Vampire, die sich bereits dort aufhalten sollten allesamt jung und beeinflussbar sein, so daß ihr nur wenig Konkurrenz befürchten müßt.

Und was hält euch hier? Sevialla wird von inzwischen drei Bischöfen regiert, die sich öfter in den Haaren liegen, als Entscheidungen treffen, die dann sowieso stets nur Kompromisse sind. Der Sabbat in der Alten Welt stagniert und droht unterzugehen, wie man es überdeutlich am Verhalten seiner Führer erkennen kann, die verzweifelt und erfolglos versuchen, das Chaos der Sekte in der Umklammerung der Camarilla zu bändigen.

Also nehmt ihr das Schreiben des Erzbischofs Velon Barowitsch entgegen, daß euch als seine Gesandte ausweist und Bereitet eure Abreise vor.

### Epithum

#### Was geschehen soll

Erneut strichen 52 Jahre ins Land und nun ist es Anfang Mai im Jahre 1624.

Dieser Akt geht davon aus, daß die Charaktere das Angebot des Erzbischofs annehmen, und in die Neue Welt aufbrechen. Sie erwartet eine anstrengende Reise über das Meer und kaum weniger interessante erste Nächte nach ihrer Ankunft. Auch wird die Charaktere die Neue Welt erwarten, wo sie eine Stadt für sich beanspruchen und nach ihrem Dünken formen werden.

#### Zum Hafen

Bevor man die große und sicherlich auch gefährliche Reise in die Neue Welt antreten kann, sollte man sich erst um die passende Überfahrt bemühen.

Entsprechende Schiffe legen natürlich nur in sehr großen Häfen ab, so zum Beispiel in Lissabon, welches die Charaktere bereits in wenigen Tagesreisen erreichen können. Zwar ist der Süden Spaniens fest in der Hand des Sabbat und die Charaktere sollten keine Schwierigkeiten mit Getreuen der Camarilla haben, aber dennoch ist eine Reise über Land nicht ungefährlich, selbst wenn andere Vampire keine Probleme darstellen.

Die folgenden Schwierigkeiten, kann der Meister nach eigenem Ermessen während dieser Reise nach Lissabon einbauen, wenn er es wünscht.



## Lebende Tote

Sicherlich haben die Charaktere, insbesondere, seit sie Mitglieder des Sabbat sind, irgendwelche Menschen recht brutal und unvermittelt getötet. Und eben drei dieser Opfer versuchen nun, sich an den Untoten dafür zu rächen.

Es ist den Todesalben gelungen in die Körper von jüngst verstorbenen Leichnamen zu fahren und nun werden sie die Charaktere während der Reise unvermittelt angreifen und mit schrecklicher Wildheit zuschlagen.

Natürlich sollte den Charakteren nicht sofort klar sein, wogegen sie eigentlich kämpfen, schließlich stürmen drei degenerierte, halbzerfallene Körper aus den Büschen auf den Weg und ähneln wohl nichts, wogegen die Vampire schon kämpften.

Die Körper der Todesalben absorbieren den Schaden wie Vampire, müssen jedoch regelrecht zerstückelt werden, um außer Gefecht gesetzt zu werden, da sie nicht mehr wirklich leben und nur der Wille der Toten sie aufrecht erhält. Ebenso sind sie immun gegen geistesverwirrende Disziplinen wie Beherrschung, Präsenz oder Verdunkelung.

Die Werte der Zombies sind auf Seite 113 unter *Dramatis Personae* zu finden.

## Anker hoch

In Lissabon ankert derzeit tatsächlich ein Schoner namens Wellenbrecher, der in wenigen Wochen in die neue Welt aufbrechen wird. An Bord wird er etliche Siedler und Flüchtlinge, aber auch einige wenige Handelswaren transportieren. Der Kapitän des Schiffes wird nur allzu gerne bereit sein, die nötige Anzahl weiterer Gäste zu verschiffen, wobei er jedoch pro Kopf einen horrenden Preis verlangen wird. Aber aufgrund mangelnden Angebots werden die Charaktere wohl oder übel gezwungen sein, diesen Wucherpreis zu entrichten, oder aber den Kapitän irgendwie anders zur Einsicht bewegen. Denn natürlich handelt es sich nur um einen ganz gewöhnlichen Menschen, der Beherrschung, Präsenz oder anderen Disziplinen kaum etwas entgegenzusetzen hat.

An Bord herrscht ein hartes Leben. Sämtliche Siedler müssen mithelfen, das Schiff zu umsorgen. Planken schrubben, Segel setzen, Taue flicken und nachziehen etc. Was man eben so an niederen und kräftezehrenden Arbeiten auf einem Schiff anfallen.

Die Charaktere werden einige Probleme haben, des Tags ungestört zu ruhen. Andererseits ist es noch gefährlicher, die Reise in Starre zu verbringen. Denn die Seeleute sind alles andere als ehrlich und werden verführerisch große Kisten nur allzu gern öffnen. Und sollte sich darin eine Leiche finden, wird man sie einfach all ihrer Kleidung und anderem Besitz befreien und dann ins Wasser werfen. Also sollte man den Charakteren durch die Blume andeuten, daß eine Starre während der Überfahrt unklug sein könnte.

Auch ist es nur wahrhaft erfahrenen Seeleuten möglich, ein solches Schiff über die Wasser in die Neue Welt zu steuern. Also ist auch das entvölkern des Schiffes während der Reise keine allzu kluge Eingebung, denn das Weitersegeln wird ohne seemännische Ausbildung zu einem Problem werden, denn gerade das Segeln über die offene See

ist alles andere als einfach. Viel leichter ist es also den Kapitän und seine Mannschaft am Leben zu lassen.

Es werden so einige Geschehnisse während der Überfahrt auf die Charaktere warten, wobei die Entscheidung, welche und wie viele, beim Meister liegt.

## Piraten

Nach den ersten Tagen auf See wird es schließlich geschehen. Der Schrecken jeden Handelsschiffes wird über den Schoner Wellenbrecher hereinbrechen. Ein Piratenschiff wird eines Abends vom Ausguck entdeckt. Alles deutet darauf hin, daß die Piraten, deren Schiff deutlich schneller als das der Charaktere ist, gegen Vormittag des nächsten Tages den Schoner eingeholt haben.

Sollten die Charaktere nichts unternehmen, wird die Mannschaft des Wellenbrechers im Kampf unterliegen und die Charaktere werden in ihren Särgen den Piraten ausgeliefert sein.

Andererseits bedarf es schon Engelszungen, den Kapitän zu überreden, die Segel zu streichen, damit die Piraten das Schiff früher einholen, und die Charaktere aktiv am Kampf mitwirken können, und ihn wahrscheinlich für sich entscheiden können.

## Der Sturm

Nach längerer Reise auf höher See erwachen die Charaktere inmitten eines tobenden Unwetters, das den Schoner auf meterhohen Wellen wie eine Nußschale herumwirft.

Dieser Zwischenfall dient lediglich der Spannungserzeugung. Die Charaktere sollten miterleben, wie der Kapitän alles versucht, um sein Schiff gegen den Wind zu steuern und irgendwie am Kentern zu hindern.

Sollte einer der Charaktere Seemannserfahrung besitzen, was recht unwahrscheinlich sein sollte, dann kann er ja aktiv mitwirken. Ansonsten werden die Charaktere wohl einfach nur im Kielraum sitzen und den Ausgang des Sturms abwarten, während die Panik in Besatzung und Reisenden langsam überkocht.

Einen Vorteil hat es aber. Die nächsten zwei Tage, in denen der Sturm ungemindert tobt, können sie fast sorglos auch am Tage herumlaufen, da die dicken schwarzen Wolken und der sichte Regen keinen Strahl Sonnenlicht durchläßt. Doch ob dieser Vorteil, der nach wie vor durch ihre schreckliche Müdigkeit getrübt ist, diese Gefahr wettmacht, sei dahingestellt.

## Monster

Nachdem etwa dreiviertel der Strecke von Spanien in die Neue Welt zurückgelegt wurden, taucht... etwas aus den Tiefen des Meeres auf und greift das Schiff an.

Dieses Ding ist ein Ungeheuer, daß sich nur sehr, sehr selten zeigt, doch die Aura von dunkler Macht, welche die Kainiten an Bord umgibt, hat das Wesen aus der Tiefe hervorgehoben. Es wäre vielleicht einfach nur seiner Neugierde nachgegangen und hätte sich den Schoner mit den seltsamen kleinen, aber mächtigen Untoten an Bord etwas genauer angesehen, ehe es wieder verschwunden wäre. Aber



natürlich kocht die Panik an Bord sofort über und irgend-ein Narr wirft tatsächlich eine Harpune nach dem Wesen. Und sofort beginnt dieses, sich gegen den Angriff zu wehren und die Wellenbrecher anzugreifen.

Der Kampf gegen das Ungeheuer, dessen Aussehen einem Walfisch mit einem Wust von Tentakeln anstelle einer Schwanzflosse entspricht, sollte böse und hart beschrieben werden. Das Ding ist überaus stark und seine dicke Haut läßt sich nur äußerst schwer verwunden, während es seinerseits dem Schiff mit einem einzigen Hieb seiner Tentakel stark zusetzen kann.

Doch wenn die Charaktere einfallsreich sind, können sie das Ding besiegen, wie obliegt dabei dem Meister. Vielleicht gehen sie sogar soweit, sich damit verständigen zu wollen, was mit Tierhaftigkeit I (Schwierigkeit: 9) durchaus möglich ist, und das Ungeheuer so besänftigen. Dieses könnte, je nach Verletzungen einige Opfer fordern, ehe es abzieht.

Aber auch so wird das Monster das Schiff nicht zerstören, sondern nur mit ein paar Schlägen etliche Menschen über Bord schleudern und es schwer beschädigen, ehe es einfach wieder in den Tiefen verschwindet.

Die Werte des Centapulus sind auf Seite 113 unter *Dramatis Personae* zu finden.

### Meuterei

Ob nun aufgrund der Begegnung mit dem Monster aus den Tiefen oder aber, weil einfach nur die sadistische Art des Kapitäns und seiner Offiziere schuld ist, der Unmut der Mannschaft beginnt zu brodeln und schließlich überzukochen.

Der Maat und einige Seeleute meutern gegen den Kapitän, der lediglich mit wenigen Männern auf seiner Seite gegen die Meuterer kämpft. Die Siedler sind bei diesem Kampf lediglich die armen Kerle zwischen den Fronten, deren Leben jederzeit geopfert werden würde, nur um einer der beiden Parteien einen Vorteil zu gewähren.

Da die Meuterer vom Kapitän verlangen, mit dem Schiff sofort umzukehren und irgendeinen neutralen Hafen anzulaufen, stehen die Charaktere wohl oder übel auf der Seite des Kapitäns, da ihr Ziel schließlich die Neue Welt ist und sie nicht nach Europa zurückkehren wollen. Wie sie jedoch versuchen wollen, die Meuterer aufzuhalten, ist ihre Sache. Doch sollte auch nach dem Sieg über die Meuterer nicht zu viele von ihnen kielgeholt werden, da der Kapitän noch ein paar Männer braucht, um das Schiff zu steuern.

### Das Land der unbegrenzten Freiheit

Nach einer scheinbar ewig andauernden Reise kommen die Charaktere schließlich doch noch mehr oder weniger wohlbehalten in der neuen Welt an und laufen in den Hafen von Vera Cruz ein. Dies entpuppt sich als relativ kleine Stadt aus vielen Blockhütten und einigen wenigen steinernen Gebäuden, das bislang nur wenigen Siedlern als Refugium dient. Und nun gilt es, die Macht über diese spanische Kolonie an sich zu reißen.

Die hier lebenden Menschen sind streng gläubig, nicht wenige von ihnen haben gar Wahren Glauben. Dies macht es den Vampiren schwer, sich hier etwas aufzubauen, wenn

auch lange nicht unmöglich, solange man sich vorsichtig verhält. Außerdem erlebt das Patriachat hier einen neuen Höhenflug. Man muß sehr gut aufpassen, um den Menschen keinen Grund zu geben, die Zeit des Brennens wieder aufleben zu lassen.

Die Machtübernahme sollte nicht allzu schwierig sein, da keine Camarilla-Vampire in den spanischen Kolonien existieren. Und die bisher hier herrschenden Sabbat-Vampire wurden regelmäßig von Kainiten aus der eigenen Sekte abgelöst, wobei selten einer der vorherigen Machthaber am Unleben blieb. Die Menschen selbst sind viel zu sehr mit ihren eigenen kleinen Problemen und den hier lebenden Wilden beschäftigt, die man dringend bekehren muß.

Vor allem da sie sich auf die Unterstützung des Erzbischofs, der sie schicken berufen können, sollten die Charaktere den Sabbat-Anhängern eigentlich klarmachen, daß sie nun die neuen Machthaber in Vera Cruz sind und inzwischen dürften sie auch mächtig genug sein, um diesen Anspruch halten zu können. Lediglich der momentane Führer der Stadt könnte sich dagegen aussprechen, und sollte von den Charakteren mehr oder weniger dezent eines besseren belehrt werden. Und wenn der alte Herrscher erst von seinem Posten verdrängt wurde, werden die restlichen Untoten in Vera Cruz sogar recht froh darüber sein.

### Wahre Monster

Die Schwierigkeit ist nun, aus den einzelnen, sehr egozentrisch veranlagten Vampiren und Rudeln ein Lager des Sabbat zu bilden, das es auch wert ist, diesen Namen zu tragen. Bisher leben in Vera Cruz und Umgebung 5 Kainiten des Sabbat, die zwei verschiedene Konvente bilden und mehr oder weniger gut miteinander auskommen.

Alle diese Kainiten sind relativ jung und unerfahren, kennen nicht viel mehr als diese Stadt und was sie über die Umgebung zu berichten wissen hält sich stark in Grenzen. Denn die Wildnis außerhalb von Vera Cruz ist die Heimat der Gestaltwandler und anderer schrecklicher Kreaturen, welche offenbar nicht besseres zu tun haben, als nach herumstreunenden Vampiren Ausschau zu halten und sie zu vernichten.

### Das Konvent toter Kattern

**Riguel Fernando** Dieser uncharismatische Tzimisce ist ein relativ junger Vampir, hat aber zurzeit die Macht in Vera Cruz inne, auch wenn für ihn das lediglich bedeutet, daß er bestimmt, wo der Rest der Untoten töten darf, und wo nur es nur ihm erlaubt ist. Er ist mit seiner Position, die er von seinem Erzeuger übernahm praktisch überfordert und versteckt dies hinter einem Mantel schrecklicher Gewaltbereitschaft. Jeder, der ihm zu widersprechen wagt wird schwer bestraft, um ein Exempel zu statuieren.

#### Pfad der Katharer

●●●●●●●○○○

**Basard** Der Gangrel antitribu ist das klassische Bild eines Gangrel. Eigentlich ist ihm die Stadt verhaßt und statt dessen zieht es ihn in die wilde, unbekannte Natur



der Neuen Welt. Doch irgend etwas muß dort geschehen sein, denn Basard hockt in Vera Cruz herum und weigert sich die Stadt zu verlassen, um den „Dingern im Wald“ nicht begegnen zu müssen. Wenn man ihn jedoch fragt, was diese „Dinger im Wald“ eigentlich sind, wird er den Fragenden nur mit seinen finsternen Augen anblicken und antworten: „*Unser Untergang!*“

#### **Pfad der Harmonie**

●●●●●○○○○○

**Iwan Purilova** Der Brujah antitribu ist dagegen eher ein ruhiger, besonnener Mann, soweit man das von einem Vampir in den Reihen des Sabbat überhaupt sagen kann. Er berät Fernando in Sachen Politik und Taktik, soweit dieser es überhaupt zuläßt, und ist eigentlich der Grund dafür, daß Vera Cruz nicht schon längst in einem Blutbad unterging. Und solange man ihn nicht reizt, wird Iwan weiterhin dafür sorgen, daß alles in Vera Cruz so läuft, daß die Sekte in der Stadt sich nicht selbst zerfrißt. Denn letztendlich ist er jedoch dem Sabbat treuer als seinem Rudelduktus.

#### **Pfad des ehrenwerten Einklangs**

●●●●●●○○○○○

### **Das Konvent der Dornenkönige**

**Der Häuter** Als Duktus seines Rudels stellt er es auch bestens dar. Der Tzimisce ist brutal, bösartig und so abartig, daß er Schrecken verbreitet, wo immer er auftaucht. Nichtsdestotrotz ist er nicht dumm und wenn er es schafft, trotz seines Rufes eine Weile am Unleben zu bleiben, könnte er große Macht gewinnen.

#### **Pfad der Metamorphose**

●●●●○●○○○○○

**Niktippitt** Kind und Vertrauter des Häuters teilt Niktippitt die Vorlieben für abstoßende Grausamkeit seines Erzeugers. Er ist diesem jedoch nicht unbedingt treu oder gar mit freundschaftlichen Banden verbunden. Alles was die beiden hindert, sich gegenseitig abzuschlachten ist das Vinculum.

#### **Pfad der Metamorphose**

●●●○○●○○○○○

## **Epilog**

### **Blut ist sicher als Wasser**

#### **Pflicht**

Die Charaktere sollten die Schiffsfahrt überlebt haben und sodann die Macht in Vera Cruz an sich nehmen. Sie wird dort auf jeden Fall in besseren Händen sein, als wenn Fernando sie behält. Das alles kann man zwar nicht wirklich ihre Pflicht nennen, zumindest nicht wörtlich, doch liegt es nicht einfach nur in ihrem ureigensten Interesse sondern auch der Sabbat profitiert davon.

Ihr Status bleibt völlig unverändert.

#### **Versagen**

Ein Versagen bedeutet entweder den endgültigen Tod oder die praktisch völlige Machtlosigkeit in Vera Cruz. Aber wie sollte das möglich sein, wo sie doch mit Fürsprache eines Erzbischofs hier sind und die jungen und unfähigen Küken des Sabbat in dieser Stadt den Charakteren absolut unterlegen sein sollten.

#### **Lug und Betrug**

Wie auch immer die Charaktere gelogen und betrogen haben sollten, ohne daß dies in den Möglichkeiten von Pflicht oder Versagen inbegriffen sei, muß der Meister selbst entscheiden, wie er es handhaben wird.

Doch auch die hier lebenden Untoten, gleichgültig wie schwach sie auch sein mögen, tragen die Wut des Tieres in sich und werden sich zu wehren wissen, sollten sie allzu offensichtlich betrogen werden.

### **Der Preis der Nacht**

Welche Lösung die Charaktere auch gewählt haben, mit den Folgen werden sie leben, bzw. unleben müssen. Das ist das Los der Kainiten, ein Teil des Fluches, unter dem sie leiden.

Doch sie erhalten auch etwas positives. Erfahrungspunkte:

- † 3 für jeden überstandenen Zwischenfall
- † 3 für die Machtübernahme in Vera Cruz
- † 3 für gutes Rollenspiel
- † X Meisterentscheid

Es liegt beim Meister, wie viele er vergibt, es sollten insgesamt jedoch nicht mehr als 21 sein.

#### **Steigern**

Es kann am Ende dieses Abenteuers natürlich auch gesteigert werden, wenn auch nur begrenzt.

- † 1 Attribut um 1 Punkt
- † 2 Fähigkeiten um 1 Punkt
- † Menschlichkeit Willenskraft und Tugenden nach Ermessen des Meisters
- † Folgende Disziplinen können gelernt werden. Es können maximal 2 dieser Disziplinen um 1 Punkt gesteigert werden:
  - ◆ Körperliche Disziplinen dürfen bei Anwendung gesteigert werden
  - ◆ Disziplinen, welche der Charakter bereits auf 5 besitzt, dürfen gesteigert werden



# Dramatis Personae

## ZOMBIE

Dieser Leichnam wurde von einem Todesalb, der hineinfuhr, wiederbelebt und ist nun kaum aufzuhalten, auch wenn der Prozeß der Verwesung ungehindert weitergeht. Sie sind nur sehr, sehr schwer aufzuhalten und absorbieren Schaden ebenso wie Vampire.

Körperkraft	●●○○○	Charisma	●●○○○	Wahrnehmung	●●●○○				
Geschick	●●○○○	Manipulation	●○○○○	Intelligenz	●●○○○				
Widerstandsfähigkeit	●●●○○	Erscheinungsbild	○○○○○	Geistesschärfe	●●●○○				
Aufmerksamkeit	●●○○○	Heimlichkeit	●●○○○	Okkultismus	●○○○○				
Ausweichen	●●●○○	Nahkampf	●●●○○						
Einschüchtern	●●○○○	Projektile	●●○○○						
Handgemenge	●●●○○	Sicherheit	●●○○○						
Corpus	●●●●●●●●●●	Willenskraft	●●●●●●○○○○	Pathos	●●●●○○○○○				
Gesundheit	OK -1 -1 -1 -2 -3 -4 -5	Außer Gefecht							
<b>WAFFEN</b>			<b>RÜSTUNG</b>						
Knüppel	Schaden	RW	SF	M	V	Schlag: 0	Nahkampf: 0	Schußwaffen: 0	Behinderung: 0
	KK +1 (S)								

## CENTAPULUS

Diese uralten Kreaturen hausen in den Tiefen des Meeres. Sie dienen zwar dem Wyrm in gewisser Weise, indem sie in früheren Zeiten zu eben jenen Monstern zählten, welche eine Reise zum Meer gefährlich machte, doch sind sie nicht verdorben und seit die Weberin erstarkte zogen sie sich in die Tiefen der Ozeane zurück, um zu warten. Sie ähneln gewaltigen Pottwahlen, haben jedoch schreckliche Mäuler und anstelle einer Schwanzflosse unzählige Tentakel.

Körperkraft	●●●●●●●●●●	Wahrnehmung	●●●●○					
Geschick	●●●●●●●○○○	Intelligenz	●●●○○					
Widerstandsfähigkeit	●●●●●●●●●●	Geistesschärfe	●●●●○					
Aufmerksamkeit	●●●○○	Heimlichkeit	●●○○○					
Ausweichen	●●●○○							
Einschüchtern	●●●●●							
Handgemenge	●●●●●							
Willenskraft	●●●●●●●●●●	Zorn	●●●●●●○○○					
Gesundheit	OK OK OK OK -1 -1 -1 -2 -2 -2 -3 -3 -4 -4 -4 -5 -5	Außer Gefecht						
<b>KRAFT</b>		<b>BESCHREIBUNG</b>						
Furchtlos	Immun gegen das Delirium, nicht anfällig gegen Kräfte, die das Opfer in Furcht versetzen oder zum Fliehen bewegen							
Regeneration	es wird 1 Schlagschaden oder tödlicher Schaden pro Runde und 1 schwer heilbarer Schaden pro Tag geheilt.							
<b>WAFFEN</b>		<b>RÜSTUNG</b>						
Biß	Schaden	RW	SF	M	V	Schlag: 8	Nahkampf: 6	Schußwaffen: 8
Tentakelschwanz	KK +1 (SH)							
	KK +2 (S)							





# Vampire



## 22. Akt - Gute Götter (Sabbat)

### Prolog

Selbst nachdem ihr nun diese viel gerühmte Neue Welt mit eigenen Augen betrachten konntet, hat sie noch lange nichts von ihrer Ausstrahlung des Geheimnisvollen und Unbekannten verloren. Die Wildnis ist von einer Urtümlichkeit wie sie das alte Europa wohl schon lange vor eurer Geburt verloren hatte.

Das Leben scheint in wilden Farben aus jeder Ritze zu quillen, verhöhnt euch, die ihr doch jenseits von allem steht, was Leben in sich trägt. Und schlimmer noch, sogar in diesem Land, fernab von Europa scheint es Wolflinge zu geben, wenn auch von seltsamer katzenhafter Art. Aber nichtsdestotrotz Wolflinge, die ebenso einen gewaltigen Haß gegen die Untoten zu hegen scheinen.

Fremde Völker, Menschen, die nichts mit den Sethskindern der Alten Welt gemein haben, bevölkern kleine Teile des Landes und leben nach fremden Sitten und dienen noch fremderen Göttern. Aber es scheinen ebenso einfache Menschen zu sein, zumindest ihr Blut schmeckt wie das von Menschen.

Und eben ein solches Volk hat eure Aufmerksamkeit geweckt. Denn nicht nur die wenigen Camarilla-Vampire, die den Mut haben, die Schiffsreise in dieses gelobte Land zu wagen, stellen eine Gefahr dar. Nein, allem Anschein nach, gibt es hier schon längst Wesen eurer eigenen Art aber von unvergleichlicher Macht.

Eines Nachts trat ein junges Mitglied des Sabbat vor euch und berichtete von einem einheimischen Sethskind, das er ausgetrunken habe. Und dieses Sethskind habe einen Gegenstand besessen, der der Aufmerksamkeit eines Bischofs würdig wäre.

Euch ein Amulett reichend, das eine strahlende Sonne darstellt, tritt der Kainit zurück, während ihr das gänzlich aus Gold bestehende Symbol genauer betrachtet. Und ihr erkennt auch

sofort, was diesen jungen Sohn Kains dazu veranlaßte, euch aufzusuchen und das Amulett zu überreichen. Feine Schriftzeichen sind in das Gold graviert. Schriftzeichen die in einer Sprache verfaßt sind, die ihr nicht beherrscht. Hieroglyphen und fremdartige Symbole. Aber doch ist eines der Zeichen unverkennbar. Das Zeichen des Vaters Kain, seiner drei Kinder Irad, Enoch und Zillah und der 13 Clansgründer.

Wer auch immer dieses Amulett herstellte, der wußte von Dingen, die man in dieser Welt überhaupt nicht wissen konnte. Oder sollte es möglich sein, daß Kainiten hier bereits lebten, ehe Kolumbus diese Welt entdeckte? Mag es sein, daß ihr vielleicht auf das Versteck eines Vorsintflutlichen gestoßen seid? Jene Kreaturen, die sich während Gehenna erheben werden, um ihre Brut zu vernichten?

Was auch immer es ist, entweder ist die Verlockung, die davon ausgeht, zu einladend, um wirklich ignoriert werden zu können, oder aber es besteht eine Gefahr, die den Sabbat zerschmettern könnte. Aber noch während ihr euch erhebt, um selbst mehr Informationen über dieses Amulett herauszufinden, denkt ihr an die Möglichkeit, die sich hier offenbart. Das mächtige Blut eines Methusalems mindestens, vielleicht das eines Vorsintflutlichen. Eure Macht würde ins Unermeßliche steigen und gleichzeitig würde der Sabbat einen gewaltigen Sieg erringen. Denn die Witæ eines so alten Untoten eines Kainiten, der Kain von Angesicht zu Angesicht gegenüberstand, ist ein wahrlich verlockender Preis.

Was also liegt näher, sich dieses mächtigen Blutes zu bemächtigen oder zumindest dafür Sorge zu tragen, daß ein solch machtvoller Kainit nicht den Sabbat, verwundbar wie die Sekte zur Zeit erscheint, mit einer Geste zerschmettert.

### Edictum

#### Was geschehen soll

1651, 27 Jahre nach dem Ende des letzten Aktes, beginnt dieser.

Die Charaktere werden mehr über das goldene Amulett eines Sonnengottes herausfinden müssen, dessen Beschriftung auch ein Symbol der ersten drei Generationen der Kainiten enthält. Sie werden unweigerlich auf einen alten Maya-Tempel stoßen, wobei alles darauf hindeutet, daß es sich um die Zuflucht eines Methusalems oder gar eines Vorsintflutlichen handelt.

Während sie diese Zuflucht erkunden, wohl auf der Suche nach der mächtigen Witæ des uralten Vampirs, haben

sie die Möglichkeit sich des Blutes des Niktuku, der dort ruht, zu bemächtigen, wenn auch zu einem wahrhaft hohen Preis.

Aber was auch geschieht, die Charaktere werden im Kerker des Niktuku gefangen bleiben und durch den Mangel an Blut in die Starre gezwungen, in welcher sie Jahrhunderte verbringen müssen, ehe sie, im nächsten Akt, befreit werden.

#### Der Gott der Sonne

Die Charaktere haben nicht mehr als ein Amulett, daß eine Sonne darstellt, und mit unleserlichen Schriftzeichen



beschrieben ist. Außer dem Zeichen der ersten drei Generationen  dürfte ihnen kein anderes bekannt sein.

Leider ist der Träger des Amuletts längst tot und vom Rudel, das ihn fand in Stücke gerissen worden. Vielleicht finden die Charaktere ja Freude daran, das Rudel deswegen ein bißchen zu bestrafen, schließlich sitzen sie am längeren Hebel, aber auch das wird letztlich nicht weiterhelfen, wenn auch ein wenig Angst in den Reihen der anderen Kainiten erzeugen.

Die Charaktere werden also dazu gezwungen sein, ihre Nachforschungen etwas zu präzisieren und sich intensiv mit der Suche zu beschäftigen.

### Das Amulett

Die verschiedenen Schriftzeichen werden von den Charakteren nicht zu entziffern sein, aber man könnte ein lokales Sethskind danach befragen, wobei es schwer sein wird, eines zu finden, daß sowohl die geheime Sprache der Mayas lesen, als auch Spanisch bzw. Englisch sprechen kann. Abhilfe würde natürlich die Disziplin *Auspex* schaffen, wenn man jemandem nur das Amulett unter die Nase halten muß, um dann in seinen Gedanken das Geschriebene lesen zu können. Ebenso gibt es vielleicht auch magische Mittel, die Schrift zu entziffern.

Falls es den Charakteren gelingt, die Schriftzeichen zu lesen, können sie ihnen folgendes entnehmen.

*„Dies ist der Schlüssel der Sonne. Er hält das Schloß versiegelt, hinter dem der Gott der Finsternis auf Ewigkeit gefangen ist.“*

### Die Maya

Das Rudel, welches das Amulett fand könnte befragt werden und aussagen, daß sie das Amulett einen Ureinwohner abgenommen haben. Das war irgendwo im Wald, als er mit drei Gefährten scheinbar jagte. Einer der Gruppe ist den Sabbatanhängern entkommen. Man kann sich nun aufmachen, diesen Fliehenden zu finden, wobei er bereits 4 Stunden Vorsprung besitzt und innerhalb von weiteren 10 Stunden nicht mehr aufzufinden sein wird, schließlich kommt noch das Tagesproblem der Kainiten hinzu.

Die Jagd nach dem Maya wird schwierig werden, und einige Erfahrung in der Wildnis erfordern. Höchstwahrscheinlich werden die Charaktere sogar auf Werkatzen stoßen, die sie jedoch wohl lediglich als seltsame Wolflinge identifizieren werden. Schicken sie ein junges Rudel, wird von diesem nur der Duktus zurückkommen, schwerst verletzt und von einem Überfall einer kleinen, katzenartigen Wolfhingsgruppe stottern.

Gelingt es, den Maya festzusetzen, werden sie seine Sprache kaum beherrschen und wieder auf *Auspex* angewiesen sein, um seine Gedanken zu lesen. Dann jedoch können sie dies erfahren:

Es gibt einen alten Tempel des Sonnengottes, der über dem Grabmal des Gottes der Finsternis erbaut wurde, damit dieser schreckliche Dämon niemals wieder über die Erde wandeln kann. Wo der Tempel liegt, weiß der Jäger nicht. Dies wußte nur der Träger des Amuletts, der am nächsten Tag zum Priester geweiht werden sollte, und daher das Amulett trug.

### Die Siedler

Natürlich können auch die Siedler befragt werden, ob in der Umgebung von Vera Cruz irgend etwas besonderes existiert. Wenn die Charaktere schon von der Existenz des Sonnentempels wissen, könnten sie auch nach der Position dieses Tempels fragen.

Doch auch die ersten Siedler wissen nichts genaues. Sie kennen nur einige Mythen über diesen heiligen Ort der Mayas, in welchen von Blutopfern, finsternen Dämonen und einer gewaltigen Schlacht zwischen Licht und Dunkelheit die Rede ist. Aber sie wissen dafür noch etwas anderes: Die Niima-Indianer, ein abgespaltener Zweig der Maya, der weitaus enger mit den spanischen Siedlern verbunden ist, ist den Mayas nicht unbedingt freundlich gesonnen. Unter Umständen könnten diese mehr wissen und die Charaktere vielleicht sogar zu diesem mysteriösen Tempel führen.

### Zum Tempel des Sonnengottes

Die Charaktere sollten früher oder später auf jeden Fall auf einen Niima-Indianer stoßen, der bereit ist, sie zum Tempel zu führen, wenn sie ihn dafür reich belohnen. Als Lohn wäre vorstellbar Gold, Waffen, für ihn fremde Genußmittel wie alkoholische Getränke oder Brot oder natürlich das Blut der Vampire. Denn auch er kann dem Blutsband nichts entgegensetzen, auch wenn eine entsprechende Behandlung immerhin zwei volle Nächte in Anspruch nimmt, ehe er den Kainiten völlig hörig ist.

Die Suche nach dem Tempel ist jedoch äußerst gefährlich. Nicht nur, daß der Dschungel überaus unsicher für eine kainitische Reisegruppe ist, der Tempel selbst ist auch gut geschützt.

### Schrecken des Werwolves

Den Werwölfen der Alten Welt entkommen, erwartet die Charaktere nun eine andere, kaum weniger gefährliche Rasse von Gestaltwandlern: die Werkatzen. Dieser Dschungel ist ihr Zuhause und sie wissen es zu verteidigen.

Leider, nun betreten die Vampire das Revier einer solchen Bastet und werden sich mit ihr auseinandersetzen müssen, wobei sie das Glück haben, daß diese Kreaturen weitaus neugieriger und weniger angriffslustig als die alt bekannten Werwölfe sind. Doch ein falsches Wort oder eine falsche Geste und der Kampf auf Leben und Tod wird beginnen.

Die Bastet wird die Kainiten beobachten, während sie durch ihr Revier wandern und nicht auf sich aufmerksam machen. Doch es sollte so sein, daß diese die Werkatze entdecken. Weichen sie dabei lediglich zurück, wird die Bastet sie nicht verfolgen, haben die Untoten ihr Revier erst verlassen. Greifen die närrischen Vampire jedoch an, wird die Bastet sich zu verteidigen wissen. Und sie wird mit wilder Wut unter den Kainiten ein Massaker anrichten.

Die Werte von Ni-Tah, der Bastet sind auf Seite 120 unter *Dramatis Personae* zu finden.



## Allmächliche Irrungen

Der Dschungel ist ein sehr fremdartiger Ort für einen zivilisierten Menschen der Alten Welt. Wie fremdartig muß er dann für einen jahrhundertealten Kainiten sein?

Die Antwort können die Charaktere herausfinden, wenn sie sich im finsternen Dschungel verirrt haben. Denn ihr Führer wird den Weg zum Tempel des Sonnengottes bei Nacht nicht so leicht zu finden wissen, wie er dies bei Tag könnte.

Der Meister muß nun versuchen, die Geräusche des fremdartigen Waldes, die unterschwellig Anzeichen von Gefahr aus allen Richtungen und die allmählich zunehmende Verwirrung des Führers so darzustellen, daß die Kainiten feststellen, wie wahnsinnig ihr Versuch ist inmitten einer fremdartigen Welt ein verborgenes Geheimnis zu finden.

Doch zum Glück wird der Führer nach einiger Zeit die Orientierung zurückerlangen und der Weg kann wieder aufgenommen werden.

## Fallen

Uralte heilige Orte haben die Angewohnheit von ebenso uralten Fallen geschützt zu sein. Und die Charaktere haben das Pech, auf mehrere dieser Fallen zu treffen, die wie durch ein Wunder der Konstruktionskunst nach wie vor funktionstüchtig sind.

Nach ein paar so überstandenen Gefahrensituationen kann es aber auch interessant werden, wenn die Charaktere auf ein paar Auslöser längst funktionsunfähiger Fallen treffen.

**Fallgrube** Klassisch aber funktionell. Die Charaktere treffen nach langer Suche auf einen größtenteils zugewachsenen Weg und wenn sie ihn beschreiten, wird er irgendwann plötzlich einstürzen und in eine mehrere Meter tiefe Grube stürzen lassen. Glücklicherweise sind die hölzernen Pfähle, die den Grund der Grube schmückten längst verrottet, aber allein die Tiefe läßt den Fall gefährlich werden.

Die Vampire sollten nur leichte Blessuren erhalten (4 bis 6 Stufen tödlicher Schaden) die leicht zu heilen sind. Aber auch den Führer sollte man hier noch irgendwie am Leben erhalten, falls die Spieler die Sprache der Einheimischen nicht sprechen oder lesen können. Wenn sie derartiges aber ahnen, kann man sie ja irgendwie schwitzen lassen, indem man ihn schwer verwundet.

Schwieriger wird das Hinaufklettern. Doch glücklicherweise bestehen die Grubenwände aus verwittertem, längst nicht mehr glattem Stein, der erklettert werden kann, was 5 Erfolge bei einem erweiterten Wurf auf Körperkraft + Sportlichkeit (Schwierigkeit 8) bedeutet.

**Säulen** Ein Trittstein hat irgendwie überdauert und wenn ein Wesen auf diesen tritt, wird er einige der großen steinernen Säulen, die den Weg zum Tempel säumen, auf diesen stürzen lassen. Diese Säulen sind äußerst schwer und man kann ihnen nur durch außerordentliche Schnelligkeit entkommen – Geschick + Sportlichkeit (Schwierigkeit 8, jeder Punkt Geschwindigkeit, falls eingesetzt, senkt

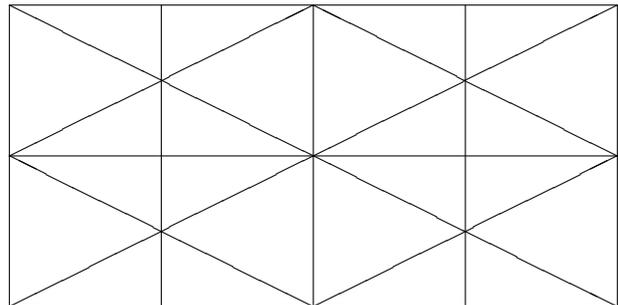
die Schwierigkeit um 1 auf ein Minimum von 3). Die Säulen verursachen, falls man ihnen nicht entkommt, schwere Verletzungen (10 Stufen tödlichen Schaden).

## Der Tempel

Nun endlich haben die Kainiten den Tempel des Sonnengottes gefunden, wobei es sich um eine verwachsenen und gut verborgenen Pyramide handelt. Jeder einzelne der unzähligen Quadersteine ist über und über mit seltsamen Symbolen beschriftet, die sich, wie ihr Führer ihnen mitteilen wird, allesamt als Schutzzeichen gegen das Böse herausstellen.

## Die Tür ins Innere

Es gibt nur einen Eingang, der von einer schweren steinernen Tür verschlossen ist. Die erste Tür läßt sich noch öffnen, die zweite jedoch ist fest verschlossen und wird sich standhaft allen Öffnungsversuchen verweigern. Lediglich ein Charakter mit einer Körperkraft von 20 könnte die Tür aufbrechen. Doch daneben steht in der heiligen Schrift der Mayas geschrieben: „Wieviele Dreiecke bieten sich hier dar?“



Daneben ist die hier abgebildete Zeichnung eingraviert. Daneben ist ein steinernes Rad, das eine bei Bewegung die Zahlen 1-100 offenbart. Bei der Anfangsstellung wird keine Zahl angezeigt. Das Rad läßt sich nur drehen, wenn die erste Tür geschlossen ist und verriegelt sie dann automatisch, bis es wieder in der Ausgangsposition ist. Sie rastet bei jeder einzelnen Zahl kurz ein und der Mechanismus ist nicht einsehbar. Daneben ragt ein großer Hebel aus der Wand.

Die Charaktere müssen die Zahl 68, denn so viele unterschiedliche Dreiecke sind erkennbar, einstellen und den Hebel ziehen, damit sie die Tür öffnen können. Wird der Hebel gezogen, wenn das Rad auf der Ausgangsposition steht, geschieht nichts, ziehen die Charaktere ihn bei der falschen Zahl, wird ein Stein aus der Decke brechen und ätzende, flüchtige Flüssigkeit herabspritzen lassen, die bei Kontakt schwere Verätzungen hinterläßt. Auch das daraus entstehende Gas ist, zumindest für lebende Wesen absolut tödlich.

Es können über 300 der kleinen Deckensteine aufbrechen und jedesmal wird die Säure fast über den gesamten kleinen Eingangsbereich spritzen. Sie verursacht 3 Gesundheitsstufen schwer heilbaren Schaden und erst nach dem ersten Fehlversuch können die Charaktere mit einem Wurf auf Geschick + Sportlichkeit (Schwierigkeit 8) versuchen auszuweichen.



## Lebende Wächter

Der Tempel ist bewacht. Das werden die Charaktere schmerzlich erfahren. Und das von Tieren, die den Auftrag haben, niemanden innerhalb der Mauern des Tempels zu dulden, der nicht die Berechtigung des Sonnengottes besitzt. Natürlich wissen die Tiere nichts von dieser Aufgabe, doch das ändert nichts daran, daß sie schrecklich hungrige, gefräßige und räuberische Lebewesen sind, welche die Kainiten jagen werden. Es handelt sich um äußerst aggressive und unnatürlich große Insekten, die in Schwärmen angreifen und ganze Nester sich windender Schlangen.

Die Werte des Insektenschwarms und der Vimpfern sind auf Seite 120 unter *Dramatis Personae* zu finden.

## Tote Wächter

Dringen die Charaktere tiefer in die Kellergewölbe des Tempels vor, werden ihn schon bald noch grausigere Kreaturen gegenüberstehen. Die belebten und längst zu reinen Skeletten verkümmerten Leichen indianischer Krieger. Zwar nur mit Speeren bewaffnet sind diese Wesen sehr schwer zu besiegen, denn sie sind ja schon längst tot.

Die einzige Möglichkeit diese Wesen endgültig zu vernichten liegt darin ihren Kopf zu zerschmettern, denn solange das nicht geschieht, werden sie sich immer von neuem zusammensetzen. Natürlich kann auch Feuer sehr hilfreich sein, denn die blanken Knochen sind seit Jahrhunderten trocken und tot und brennen wie Zunder.

Diese skelettartigen Krieger tragen noch alte, zerfetzte Lederrüstungen und die einzigen Geräusche die sie trotz ihrer zum Schrei aufgerissenen Mäuler von sich geben, ist das Klacken ihrer blanken Knochen gegen den Stein.

Die Werte der Skelettkrieger sind auf Seite 120 unter *Dramatis Personae* zu finden.

## Zur Gruft des Dämons

Irgendwann schließlich, tief unter dem Tempel des Sonnengottes werden die Kainiten auf das schwere Tor zur Gruft des Dämons und somit wohl des vermeintlichen Kainiten stoßen. Natürlich gibt es nur einen Weg, dieses Tor zu öffnen, denn es ist durch schwere Mechanismen und alte, rituelle Magie geschützt, auf daß der dahinter gefangene Untote nicht entkommen kann. Doch es gibt eine Vertiefung direkt in der Mitte des Tores, in die genau das Amulett hineinpassen würde, daß die Charaktere überhaupt erst zur Suche veranlaßt.

Dieses Amulett muß in die Vertiefung gepreßt und um 180° gedreht werden. Nur so läßt sich das Tor überhaupt öffnen. Jeder andere Versuch ist zum Scheitern verurteilt, da die Bannzauber, welche den Methusalem binden jegliche Zerstörung des Tores verhindern.

Dahinter liegt ein weiterer Gang, der tief in eine natürliche Höhle führt. Folgen sie diesem werden die Kainiten schon bald auf eine große Höhle stoßen, die einen einzigen, gewaltigen und mit unzähligen metallenen Bändern umschlossenen Steinsarkophag enthält.

Die Wände sind mit fremdartigen, unverständlichen Zeichen und Spuren übersät die für sie absolut keinen Sinn zu ergeben scheinen, einem magiekundigen Charakter jedoch

zumindest als arkane Symbole fremder Herkunft auffallen sollten.

Ist ein Malkavianer unter den Charakteren wird dieser plötzlich voller Qual auf die Knie fallen und laut brüllen: „Niktuku, Niktuku! Raschasch schläft hier!“ Und dann darf er ein bißchen seinem ganz persönlichen Wahnsinn frönen! Auch Nosferatu innerhalb der Gruppe könnten eines der Zeichen erkennen, die den Bewohner dieses Grabes als den Niktuku Raschasch auszeichnet!

## Niktuku

Die Charaktere sind tatsächlich auf den Ruheort eines Methusalems gestoßen. Und dieser ist ein direktes Kind Nosferatus, einer der Jäger seiner Kindeskinde. Eines der schrecklichen Wesen, die von ihrem Erzeuger einst ausgesandt wurden, durch die Welt zu streifen und die Brut der Nosferatu auszulöschen.

Dieser Methusalem liegt jedoch in Starre, von den Eingeborenen in ferner Vergangenheit überwältigt und in diesem Sarkophag gefangen, gebannt durch die Magie ihres Sonnengottes und ihrer machtvollen Schamanen.

Der Geruch der mächtigen Vitæ der Charaktere wird den Niktuku jedoch aus dieser Starre reißen, und mit aller Kraft gegen sein Gefängnis ankämpfen lassen. In seiner Raserei wird der Sarkophag nur für wenige Sekunden Widerstand leisten.

Das Problem ist jedoch, daß sich das Tor zur Gruft im selben Moment schließt, in welchem der Methusalem erwacht und so die Charaktere sicher in der selbigen einsperrt. Gemeinsam mit einem rasenden und blutgierigen Niktuku. Doch das Glück hat die Charaktere nicht verlassen, sollten sie noch in Besitz des Amuletts sein. Denn bei dem Anblick der goldenen Darstellung der Sonne, das Symbol, das ihn jahrhundertlang in die Starre bannte, wird der Methusalem in Panik geraten und sich selbst Gesicht und Brust zerfleischen während er in seltsamen toten Sprachen immer wieder das Wort „Sonne“ brüllt.

Solange das Amulett deutlich sichtbar bleibt ist der Methusalem in seiner wilden Panik, die in ihren Ausmaßen selbst den furchtbarsten Röttschreck übertrifft, eine leichte Beute. Ja selbst einer offensichtlichen Diablerie wird der Niktuku sich nicht widersetzen können, so groß ist seine Furcht vor der Sonne in den Händen der Charaktere.

Doch der Diablerist, der es tatsächlich wagt, die Seele eines wahnsinnigen Methusalems, ja gar eines Niktuku in sich aufzunehmen, wird sein blaues Wunder noch erleben.

## Das ewige Grab

Ist der Niktuku erst einmal besiegt, gleich ob er nun einfach vernichtet wurde oder ob man Amaranth an ihm beging, werden die Charaktere bald feststellen, daß das Tor nach wie vor sicher verschlossen ist und es von innen keinerlei Möglichkeit gibt es zu öffnen.

Ja, die mächtigen Kainiten sind ebenso gefangen wie zuvor der Niktuku und die Zeit wird ihnen lang werden. Doch das ist noch nicht alles. Die mächtigen Zauber und Siegel, die den Methusalem hier gefangen hielten, machen auch vor den Charakteren nicht halt.



Ganz langsam wird das Blut aus ihren Körpern gesaugt und selbst die Starre wird diesen Prozeß nicht verhindern. Jeden Abend verlieren sie einen Blutpunkt zusätzlich.

Und natürlich verhindert die Magie der in den Stein geschnittenen Runen auch jegliche Flucht. Keine einzige Disziplin wirkt über die Grenzen dieser Gruft hinaus, gleichgültig, ob es sich dabei um Auspex, Präsenz oder sonst eine Disziplin handelt. Sogar die Körperlichen Disziplinen, insbesondere Stärke haben keinerlei Wirkung auf die Fels-

wände oder das Tor. Sie können die Gruft nicht beschädigen und ihren Eingang nicht öffnen. Es gibt absolut keinen Weg aus dieser Gruft zu entkommen.

Die Starre ist für die Charaktere unausweichlich und schon bald wird von ihnen nicht mehr bleiben als vertrocknete leichenartige Körper, die nur noch der Geschmack des Blutes wieder zu beleben vermag. Ihre Haut wird sich pergamentartig über ihre Knochen legen bis sie kaum mehr sind als knöcherne Mumien.

## Epilog

### Blut ist sicher als Wasser

Die Folgen dieses Aktes sind bedeutsam. Die Charaktere fanden einen Methusalem und seine Macht, sind jedoch nun ebenso so hier gefangen, wie dieser es Jahrhunderte lang war. Das Blut verbrennt ganz langsam in ihren toten Leibern, um sie weiterhin am Unleben zu zu halten. Und es scheint keinerlei Hoffnung zu geben.

### Amaranth

Derjenige, der des Niktukus Herzblut trank und somit dessen Seele in sich aufnahm sollte jedoch besonders beachtet werden, denn nun teilt er sich die eigene Seele mit einem unglaublich mächtigem wahnsinnigen Geist.

Er darf von nun an seine Willenskraft nicht mehr steigern und jedesmal wenn er bei irgendeinem Wurf patzt oder bei einem Willenskraftwurf auch nur scheitert wird der Geist des Niktuku seinen Körper kurzzeitig übernehmen. Außerdem sinken seine Tugenden Gewissen bzw. Überzeugung und Selbstbeherrschung bzw. Instinkt um jeweils 2 Punkte bis auf einen Minimalwert von 1.

Dafür jedoch erhält er auch enorme Macht. Solange seine Generation über 6 liegt sinkt selbige um 2 Stufen, ansonsten nur um eine. Außerdem erhält er einen zusätzlichen Punkt in den Disziplinen Verdunkelung und Tierhaftigkeit.

Von nun an teilt er seinen Leib mit dem Niktuku Raschasch, dessen Persönlichkeit vom Meister als böse, wahnsinnig und von seiner Jagd nach Nosferatu bestimmt darstellen sollte. Er eignet sich perfekt, um den Kampf eines Vampirs mit sich selbst darzustellen. Selbsthaß kann bereichernd für das Spiel sein.

Sollte der Niktuku je im Körper des Diableristen erwachen, wird er wieder über gewaltige Kräfte verfügen, die Disziplinen Stärke, Tierhaftigkeit und Verdunkelung bis zur neunten Stufe beherrschen und auch ansonsten zu allem imstande sein, was der Meister für angebracht hält. Dennoch sollte auch in diesen Situationen davon abgesehen werden, den Niktuku auf den Rest der Gruppe losgehen zu lassen. Immerhin handelt es sich hier um einen Meister des Verbergens, der sein Erscheinen nur als intensive Raserei erscheinen lassen will, um nicht im schlafenden Zustand in Gefahr zu sein. Natürlich besteht dabei immer die Ausnahme, wenn sie ein weiterer Nosferatu im Klüngel befindet. Dieser wird ohne Zögern angegriffen werden.

### Der Preis der Nacht

Welche Lösung die Charaktere auch gewählt haben, mit den Folgen werden sie leben, bzw. unleben müssen. Das ist das Los der Kainiten, ein Teil des Fluches, unter dem sie leiden.

Doch sie erhalten auch etwas positives. Erfahrungspunkte:

- † 3 pro angestellte Nachforschungen über das Amulett
- † 4 für die Reise zum Tempel
- † 3 für jedes dabei überstandene Problem und jede einzelne Falle
- † 3 für das Lösen des Rätsels um das Tor zu öffnen
- † 3 für jeden Kampf
- † 5 für den Sieg über den Niktuku
- † 8 für gutes Rollenspiel
- † X Meisterentscheid

Es liegt beim Meister, wie viele er vergibt, es sollten insgesamt jedoch nicht mehr als 50 sein.

### Steigern

Es kann am Ende dieses Abenteuers natürlich auch gesteigert werden, wenn auch nur begrenzt.

- † 2 Attribute um 1 Punkt
- † 4 Fähigkeiten um 1 Punkt
- † Menschlichkeit Willenskraft und Tugenden nach Ermessen des Meisters
- † Folgende Disziplinen können gelernt werden. Es können maximal 3 dieser Disziplinen um 1 Punkt gesteigert werden:
  - ♦ Körperliche Disziplinen dürfen bei Anwendung gesteigert werden
  - ♦ Disziplinen, welche der Charakter bereits auf 5 besitzt, dürfen gesteigert werden



# Dramatis Personae

## Ni-Tah

Diese Bastet ist eine Einzelgängerin und überaus neugierig. Insbesondere was die Untoten angeht, denen sie seit kurzem zum erstenmal begegnet ist. Dennoch kann sie spüren, daß sie etwas unnatürliches sind und bereits mehrmals wurden andere Bastet von Rudeln des Sabbat angegriffen. Daher wird sie eher kämpfen, denn sich auf Verhandlungen einlassen, da sie um die Falschheit der Worte eines Kainiten weiß.

Körperkraft	●●●○○ (5, 6, 6, 5)	Charisma	●●●○○	Wahrnehmung	●●●○○
Geschick	●●●●● (6, 8, 7, 8)	Manipulation	●●●○○ (2, 0, 0, 0)	Intelligenz	●●●○○
Widerstandsfähigkeit	●●●○○ (5, 6, 6, 5)	Erscheinungsbild	●●●○○ (3, 0, 0, 4)	Geistesschärfe	●●●○○
Aufmerksamkeit	●●●○○	Heimlichkeit	●●●●●	Enigmas	●●●○○
Ausweichen	●●●○○	Nahkampf	●●●○○	Medizin	●●●○○
Einschüchtern	●●●○○	Tierkunde	●●●○○	Okkultismus	●●●●●
Handgemenge	●●●○○	Überleben	●●●○○	Rituale	●●●○○
Instinkt	●●●●●				
Magiespür	●●●○○				
Sportlichkeit	●●●○○				
Zorn	●●●●●●○○○○	Brut	Felis	Rang	4
Gnosis	●●●●●●●○○○	Bryo	Zwielicht	Alter	25
Willenskraft	●●●●●●○○○○	Stamm	Balam	Jamak	-

Gabe	Stufe	Herkunft	Fetische/Talens	Stufe	Gnosis
Eigentum	1	Felis	Silbertropfen	2	5
Nebel des Jägers	1	Balam	Dieses Amulett erlaubt der Bastet, indem sie daran leckt, neue geistige Kraft zu finden. Der Fetisch spendet pro Erfolg beim Aktivierungswurf einen temporären Gnosispunkt, kann jedoch den Vorrat nicht über den permanenten Gnosiswert der Bastet erhöhen. Außerdem muß der Fetisch aufgeladen werden, wenn er 10 Punkte vergeben hat, indem man ihn eine Nacht bei Vollmond in ein mondbeschiedenes Wasser legt.		
Geistersicht	1	allgemein			
Katzenpfote	1	allgemein			
Wunden lecken	1	allgemein			
Perfektes Versteck	2	Felis			
Klauen	2	allgemein			
Schrei	2	allgemein	Ritus der Anerkennung		
Achillesferse	3	Felis	Ritus des Wachens	2	
Berührung des Baumfroschs	3	Balam	Die lange Nachtwache	1	
Wandernder Wald	3	Balam	Jamakbund	1	
Blick der Wahrheit	3	allgemein	Ritus der Angst	3	
Die Rache des Dschungels	4	Balam			
Feuerspucken	4	allgemein			

## Insektenschwarm

Diese seltsam großen Insekten sind eine Mischung aus Maden, Raupen, Spinnen und Käfern, die sich in Schwärmen über ihre Opfer ergießen und innerhalb von Minuten bis auf die Knochen abfressen. Gehandhabt werden sie nach den Schwarm-Regeln im Grundregelwerk.

Schaden:	6 (T)
Gesundheitsstufen:	10
Initiative:	4

Der Insektenschwarm versucht sich in seine Opfer hineinzuwühlen. Jedesmal wenn ein Opfer bei einem Angriff mehr als 2 Stufen Schaden erlitt, haben sich einige der Tiere in sie hineingefressen. Sie erleiden dann jede Runde noch einmal 1 zusätzlichen, nicht absorbierbaren Schaden für jedesmal, in denen dies geschah, während sie von innen langsam aufgefressen werden.

Diese Tiere aus den Körpern zu entfernen dürfte sehr schwierig werden, insbesondere bei Vampiren, da sie durch das Blut der Kainiten inzwischen deutlich kräftiger geworden sind.

## Viper

Gut getarnt und bewegungslos warten diese Giftschlangen darauf, daß ihre Beute zu ihnen kommt. Das Gift von Vipern befällt in der Regel das Blut und zerstört Blutgefäße und Körpergewebe. Es wird durch zwei lange Fangzähne injiziert, die beim Zuschlagen der Schlange entblößt werden.

Körperkraft	○○○○○	Wahrnehmung	●○○○○
Geschick	●●○○○	Intelligenz	●○○○○
Widerstandsfähigkeit	●●○○○	Geistesschärfe	●●○○○
Aufmerksamkeit	●●●○○	Heimlichkeit	●●●○○
Einschüchtern	●●○○○		
Handgemenge	●●●○○		
Willenskraft	●●○○○ ○○○○○		
Gesundheit	OK -1 -2 Tot		

Waffen	Schaden	Gift	Rüstung
Biß	KK (T) + Gift	Schaden: 8 (Schw. 8)	Schlag: 0 Nahkampf: 0 Schußwaffen: 0

Wenn der Schaden die Rüstung durchdringt – auch schwere Kleidung oder dicke Haut –, nimmt das Opfer keinen Schaden durch den Biß, muß aber dem Giftschaten widerstehen. Der Schaden darf erst geheilt werden, wenn das Gift von selbst seine Wirkung verliert oder neutralisiert wurde.

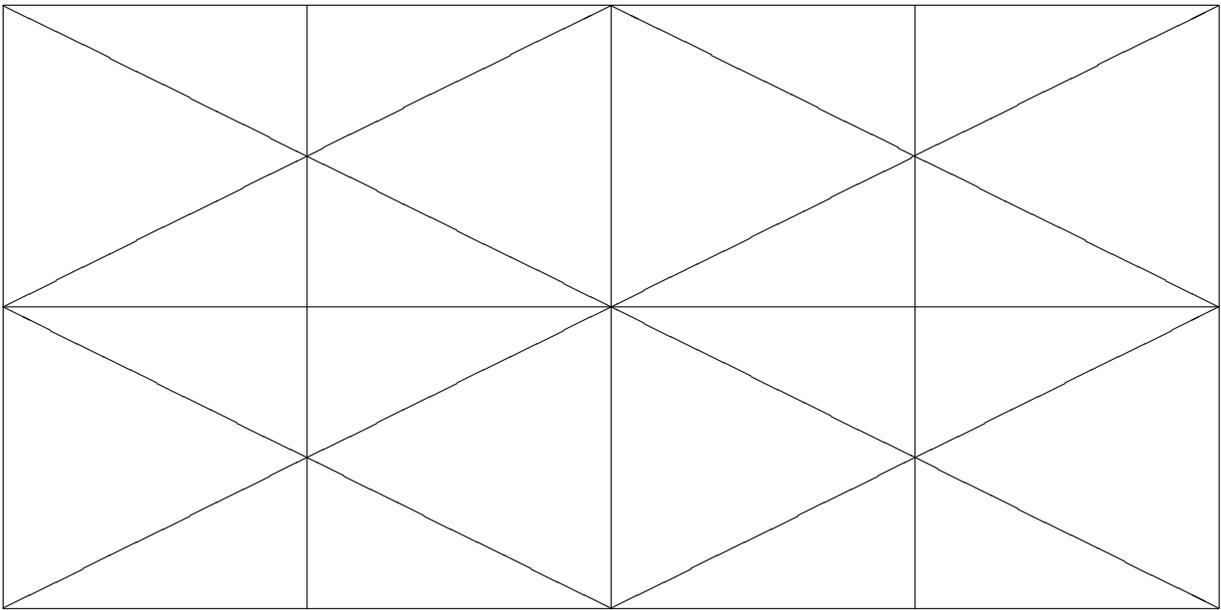
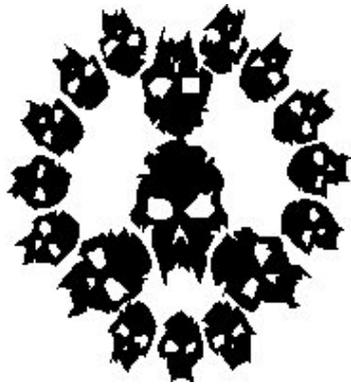
## SKELETTKRIEGER

Diese indianischen belebten Leichen kämpfen mit einem Speer oder eine kurzen Axt und sind weder besonders geschickt noch besonders schnell. Doch sie sind praktisch nicht umzubringen, da in ihnen noch weniger Leben ist als in einem Kainiten. Nur wenn man ihnen den Kopf abschlägt und zertrümmert, werden die Leiber sich nicht wieder erheben und erneut zusammensetzen.

Körperkraft	●●●○○	Charisma	○○○○○	Wahrnehmung	●●○○○
Geschick	●●○○○	Manipulation	○○○○○	Intelligenz	●○○○○
Widerstandsfähigkeit	●●●●●	Erscheinungsbild	○○○○○	Geistesschärfe	●●○○○
Ausweichen	●●○○○	Nahkampf	●●●○○		
Einschüchtern	●●●●●				
Handgemenge	●●●○○				
Willenskraft	●●●●●●●●●●				
Gesundheit	OK OK OK OK OK				

KRAFT	BESCHREIBUNG
Lebensfessel	Solange der Kopf nicht zerschmettert ist, setzt sich der Leib wieder neu zusammen.
Ohne Geist	Immun gegen jede geistmanipulierende Kraft.
Toter Leib	Wesen erleidet keine Treffermali.

WAFEN	Schaden	RW	SF	M	V	RÜSTUNG
Speer	KK +2 (T)					verrottete Lederrüstung Schlag: 2 Nahkampf: 1 Schußwaffen: 0 Behinderung: 0







# Vampire



## 23. Akt - Eine neue Zeit (Sabbat)

### Prolog

Die Sonne durchdringt das feuchte Wetter diesen Morgen nur sehr zögerlich, doch da es in den Breiten Südamerikas niemals richtig kalt wird, bringt sie eher neues Ungemach denn Erleichterung. Die Luft saugt sich mit Feuchtigkeit voll und kaum ist das Licht hell genug, um sich durch den grünen Dschungel zu kämpfen, da rinnt einem schon im Stehen der Schweiß in Strömen.

Die Gruppe aus Revolvermännern, Halsabschneidern und Banditen schlägt sich mühsam den Weg durch den Dschungel, folgt dem längst verwachsenen Pfad und erreicht schließlich die alten Ruinen des Tempels.

Es war die Gier nach Gold, welche die Männer, die einige ihrer Kameraden durch die uralten und noch nicht völlig funktionsunfähigen Fälen verloren haben, immer weiter gedrängt hat und alle Mühsal hat ertragen lassen. Und nun, sich nahe am Ziel wähnend, haben die Schatzjäger die Tiefen des Tempels erreicht. Unermüdtlich brechen sie in stundenlanger Arbeit durch die vermauerten Gänge und jeder Todesschrei eines Kameraden, der von plötzlich aufbrechenden Fällgruben verschluckt, oder von alten, aus den Wänden schießenden Speerspitzen durchbohrt wird, macht sie nur noch entschlossener, wird doch mit jedem Sterbenden der Anteil des einzelnen größer.

Es sind letztendlich nur noch 5 Mann übriggeblieben, von der weitaus größeren Gruppe, die vor der scheinbar letzten Tür stehen und diesmal scheint es, als wäre dieses Hindernis zu gewaltig. Doch nichts wird diese Männer aufhalten, bis an das geheime Versteck der Eingeborenen vorzustößen, dessen Existenz sie aus den Bewohnern des Indianerreservats herausgeprügelt haben. Nichts!

Mit einem gewaltigen Donnerschlag erbeben die Grundmauern des Sonnentempels, als die Weißen Männer die fast einen Meter dicke Steintür in kleine Brocken sprengen und Freudenschreie ausstoßend in die dahinter lauernde Dunkelheit stürmen.

Doch was sie finden ist kein Gold. Nur einige verdorrte, scheinbar Jahrhunderte alte Leichname liegen auf dem steinernen Boden und zu winzigen Kugeln vertrocknete Augäpfel starren sie bössartig an. Die Enttäuschung der Männer ist deutlich sichtbar. Die Gier nach Gold und Schmuck trieb sie wochenlang voran, ließ sie den Tod von Freunden und Feinden ignorieren und alles riskieren. Und alles was sie finden sind die Körper von Toten. Was Big Sam tut ist nicht mehr wichtig für die anderen, als er sich über einen der toten, verdorrten Körper beugt. Jeder Narr sieht, daß diese Männer keinen Schmuck trugen, und selbst wenn wird es kein Ausgleich für die durchgestandenen Leiden sein.

Erst Big Sams kurzer spitzer Schrei schreckt die anderen auf, und mit nackter Angst sehen sie, wie der knochige Körper an dessen Kehle hängt und mit gierigen Zügen das Blut aus seinen Adern saugt.

Doch dann ist es längst zu spät. Wild umherspritzendes Blut, das aus der aufgerissenen Kehle und dem seit Jahrhunderten verrotteten Leib des eigentlich toten Monsters pulsiert bedeckt den Boden und die anderen Leichname und zuckend erwachen auch diese zu neuem, schrecklichem Leben.

Als die Schreie langsam verstummen wird die Nacht wieder wahrhaftig dunkel. Doch das ist kein Hindernis für die Untoten Vampire, die nach so langer Zeit endlich wieder aus ihrem Gefängnis und ihrer Starre entkamen.

### Epilog

#### Was geschehen soll

Dieser Akt spielt im Jahre 1861, 210 Jahre nach dem letzten Akt, sehr kurz vor dem Sezessionskrieg der Vereinigten Staaten. Die Spieler haben in diesem Akt die wundervolle Gelegenheit ihre nun schon fast 600 Jahre alten, unter Umständen gar älteren kainitischen Ahnen in einer völlig neuen Zeit zu spielen.

Sie wurden im letzten Akt in der Grabkammer des Nikuku gefangen und die Starre der Blutarmut erwartete sie. Doch nun wurden sie aus ihrer Gefangenschaft befreit...

Aber die neue Zeit meint es nicht gut mit ihnen. Ihre Stadt, Vera Cruz, ist nach über 200 Jahren natürlich längst unter der Herrschaft anderer Bischöfe und nun werden

die Charaktere einen ganz anderen Sabbat kennenlernen. Einen Sabbat, der nicht froh über die wieder aufgetauchten Führer ist, sondern der in ihnen nur eine Möglichkeit sieht, sich selbst mächtiger zu machen, indem er sich an ihnen labt.

Dies ist ein finstere Zeit, und sowohl unter den Sterblichen als auch unter den Unsterblichen herrscht Anarchie und Chaos.

#### Regeln und Systeme

Nach nun so vielen Jahren der Starre werden die Charaktere durchaus einige Probleme zu überwinden haben, selbst wenn sie erwacht sind. So nagt der Zahn der Zeit an welt-



lichen, wie auch an sozialen Werten und nichts ist mehr so wie es früher war.

## Alter

Es ist an der Zeit, daß die Charaktere auch die Nachteile des Alters erfahren. Denn auch wenn die Existenz als Vampir ihnen ewiges Leben schenkt, welches sie mit dem Verzehr von Blut erhalten können, so bedarf es nach einigen Jahrhunderten schon mächtigerer Vitæ, um diese Stasis weiterhin aufrecht zu erhalten. Der Meister mag seine eigenen Richtlinien oder jedoch diese hier vorgeschlagenen anwenden.

**Tierblut** Nach ungefähr 800 Jahren Unleben sollte Tierblut für die Kainiten keinen Nährwert mehr haben und lediglich jene, die Disziplinausprägung der Stufe 6 von Tierhaftigkeit „Grünfütter“ beherrschen, können von Tieren noch deren üblichen Blutvorrat als Blutpunkte entnehmen, jedoch ohne die weiteren Vorzüge dieser Disziplinausprägung.

**Menschenblut** Nach ungefähr 1.500 Jahren Unleben sollte dann auch Menschenblut seine Macht verlieren und Kainiten dieses Alters werden sich wohl lediglich noch am Blut ihrer eigenen Art laben können. Tierblut besitzt dann absolut keinen Nährwert mehr und selbst die Tierhaftigkeitskraft „Grünfütter“ schafft da keine Abhilfe.

**Diablerie** 1.500 Jahre Unleben ist eine lange Zeit, die wohl nur wenige überleben werden, jedoch die Blutsünde des Amaranth, oder auch Diablerie genannt, beschleunigt diese Entwicklung. Jedemal wenn ein Charakter Diablerie begangen hat und dabei seine Generation senkte, kann der Meister 200 Jahre von den 1.500 bzw. 800 Jahren abziehen, die sich der Vampir noch von Menschenblut nähren kann. Wenn die Diablerie erfolgte, jedoch die Generation nicht senkte, sollten lediglich 100 Jahre abgezogen werden. Sollte ein Charakter den Niktuku aus dem letzten Akt diablert haben, dürfen ihm ruhig 500 Jahre von der Zeit abgezogen werden, die ihm Tier bzw. Menschenblut zur Verfügung steht.

## Anfängliche Mittel

**Materielles** 203 Jahre Starre haben dem Besitz der Charaktere nicht gutgetan. Ihre Kleidung ist allesamt zerfressen, verfault und auf andere Art absolut nutzlos.

Eventuelle Schwerter oder Säbel sind natürlich nicht zu Staub zerfallen, doch ohne Pflege hat das Metall Rost und Patina angesetzt und der nächste wuchtige Schlag wird wohl ihr letzter sein.

**Körperliches** Die Körper der Vampire sind allesamt völlig ausgemergelt und wirken wie vertrocknete Leichname. Keiner von ihnen sieht besser aus ein Nosferatu, der noch gut im Saft steht. Jeder von ihnen steht mit tödlichem Schaden auf Schwer verwundet, und mit jeder Stufe, die

sie heilen, stellen sie nach und nach ihr eigentliches Aussehen wieder her.

Es waren 5 Grabräuber, die mehr oder minder gleichmäßig unter den Kainiten aufgeteilt wurden. Einfach 40 Blutpunkte durch die Anzahl der Charaktere (natürlich nur diese, die sich noch von Menschenblut nähren können) dividieren und abrunden (die restlichen Blutpunkte wurden schon verbraucht um zu erwachen und bewegungsfähig zu werden).

Sollte ein Charakter bereits derart exzessiv Diablerie betrieben haben, daß einfaches Menschenblut ihn nicht mehr nährt, wird er weiterhin als ausgetrocknete Leiche in Starre verharren, bis einer der anderen sich erbarmt und ihm etwas von seinem eigenen Blut gibt. Es ist nicht gedacht, daß dieser einfach zurückgelassen werden soll und so dürfen die anderen Vampire schon erkennen, daß auch für sie nicht mehr so viel Essenz im Menschenblut liegt, nach so langer Zeit und dieser Kainit vielleicht überhaupt keinen Nutzen mehr daraus zu ziehen vermag.

Der Willenskraftvorrat sollte halb voll sein.

**Nicht Sätzbares** 203 Jahren Abstinenz unter den Kainiten tut keinem gesellschaftlichen Wesen gut. Das verspüren auch die Charaktere.

† Der **Sabbatstatus** sinkt um 2 Punkte. Die Sekte hatte in den Ersten Jahren in der Neuen Welt so viele Opfer, daß man die einzelnen kaum noch kennt.

† Der **Status** sinkt um 1 Punkt. Berühmte Vampire bleiben berühmt, doch geraten leicht in Vergessenheit.

† Ihr **Ruhm** sinkt um 3 Punkte. Nur von wahrhaft berühmten Wesen sind noch Dinge in Erinnerung, die man sich gelegentlich noch erzählt. Wahrscheinlich mit einem Schauern.

† **Gefolgsleute, Herde, Kontakte und Verbündete** sinken allesamt auf 0. Sterbliche sterben, daher der Name.

† **Ressourcen** werden je nach der Vorbereitung, welche die Kainiten ihnen angedeihen ließen verändert. Sie besitzen wohl nur noch das bißchen, was sie am Leibe tragen, was nicht viel sein sollte. Doch so mancher Vampir ist vorbereitet und auch eine Goldmünze aus dem Jahre 1300 kann 1854 sehr wertvoll sein.

## Zurück in die Welt

Wenn sie die Charaktere aus ihrem Grab befreien, werden sie noch nicht erkennen, was sich alles verändert hat. Lediglich die Kleidung der nun ausgesaugten Glücksritter mag befremdlich sein, ebenso diese seltsamen kleinen metallenen Dinge, die jeder von ihnen anstelle eines Säbels oder Schwertes im Gürtel trägt.

Ansonsten jedoch ist alles nur noch etwas verfallener als es bei ihrem einstigen Eintreffen war. Der Dschungel hat sich noch mehr von dem steinernen Tempel zurückerobert und das Naturvolk, das diesem Gott hier einst huldigte ist längst verschwunden.

Der Vorteil des Besuches der Glücksritter war nicht nur, daß sie die Tür öffneten und ein wenig Blut mitbrachten, sie lösten auch die wenigen noch funktionstüchtigen Fallen



aus und der Weg aus dem Tempel sollte ein leichtes sein. Nur das Blut dieser Opfer ist leider nutzlos, da die meisten schon mehrere Tage als sind und das Blut verdorben oder versickert ist.

### Durch den Dschungel

Der Weg durch den Dschungel zurück nach Vera Cruz ist hingegen eine ganz andere Sache. Denn selbst wenn sie die Charaktere den Weg von damals gemerkt hätten, der Dschungel hat sich stark verändert. Doch das Glück hält an. Die Befreier hinterließen eine deutliche Spur und nach etwa drei Stunden Marsch auf der Fährte der Grabräuber offenbart sich den Charakteren etwas imposantes. Eine breite Straße wälzt sich durch den Dschungel von Vera Cruz nach Puebla und weiter nach Mexiko-Stadt. Und auf ihr sollte es ein leichtes sein, wieder in das einstige Herrschaftsgebiet zu gelangen.

### Einsziger Thron

Der einstige Bischofssitz der Charaktere, Vera Cruz, hat sich stark verändert. über 100.000 Einwohner leben dicht an dicht in seltsam gebauten Häusern. Reiter und Kutschen bevölkern selbst die nächtlichen Straßen und über allem liegt der Geruch der Lebens und Sterbens.

Es ist natürlich nicht anzuraten praktisch nackt und mit dem Aussehen einer Leiche durch die Gassen zu schreiten.

### Der Sabbat in der Stadt

Wenn sie die Charaktere an die alten Einrichtungen des Sabbat zu erinnern versuchen, werden sich die meisten als überbaut herausstellen. Und die wenigen noch intakten Gebäude beherbergen längst Sethskinder oder gewöhnliche Tiere. Der Sabbat hat seine Kommunalzucht und die Privatzuchten der etwas sensibleren längst an andere, bessere Orte verlagert.

Gleiches gilt für Sabbatmitglieder aus ihrer Zeit. Die Anhänger des Konvents der Nattern und des Rudels der Dornenkönige sind längst andere Wege gegangen, nicht wenige davon den des endgültigen Todes. Nur Iwan Puritova und der Häuter existieren noch, doch an weit entfernten Orten.

Aber der Sabbat ist zahlreich in der Hafenstadt Vera Cruz und so auffällige Relikte der Vergangenheit sollten die Aufmerksamkeit einiger durch die Gassen streifender untoter Banden erregen.

### Das Night-Shade Pack

Während die Charaktere gerade überrascht durch die Gassen streichen (hoffentlich ohne eine zu hohe Stufe der Verdunkelung, denn sonst sind sie von den jungen Vampiren kaum zu entdecken), wird eine Bande von Pistoleros auf sie zutreten und mit der Herablassung eines Heimspielers, der sich seinem Gegenüber völlig überlegen glaubt mit den Waffen spielen und sie anfahren, was diese denn in „ihrer“ Stadt zu suchen haben und ob sie nicht wissen, daß hier das Herz des „teuflischen“ Sabbat sei. Und sie wären „echte“ Ungeheuer, nicht solche „Camarilla-Weicheier“. Ob

die Charaktere vielleicht wirklich üble Schmerzen erleiden wollen, wenn sie sich hierher trauen.

Lange Rede, kurzer Sinn! Diese Bande von Neugeborenen ist kläglich. Keiner von ihnen hat eine niedrigere Generation als 10 und sie fühlen sich nur in der Gruppe stark. Ein Konflikt ist unausweichlich, jedoch sollte es den Charakteren leicht fallen, ihnen ihre Grenzen aufzuzeigen und sich zu den Bischöfen führen zu lassen. Die jungen Sabbatmitglieder werden schließlich, sobald sie feststellen, daß sie unterlegen sind, gerne dazu bereit sein.

### Die neuen Herren der Stadt

Die Bischöfe von Vera Cruz werden sich natürlich an die Namen der einstigen Herren ihrer Stadt erinnern und auch die nötigen Schlußfolgerungen ziehen, sollten sie diese vernennen. Doch das Auftauchen der Charaktere implizieren die Bischöfe automatisch damit, daß diese versuchen werden, ihre alte Posten wieder zu erringen, und das wollen die derzeitigen Herren von Vera Cruz natürlich um jeden Preis verhindern.

Um das ganze also zu regeln noch ehe eine Nachricht den Erzbischof erreicht, werden sie zu recht unangenehmen Mitteln greifen, um auch gleich noch ihre eigene Macht durch die Vitæ der verschollenen Ahnen zu festigen.

Die Bischöfe von Vera Cruz sind sehr machtbesessene Egomane, die sich dem Sabbat weniger verfallen sind, als ihrem eigenen Vorteil. Für sie müssen die Belange der Sekte hinter den eigenen bedürfnissen zurückstehen.

### Die Halle

Wenn die Charaktere also die Kommunalzucht des Sabbat mit dem Sitz der drei Bischöfe erreichen, werden sie gebeten, daß jeweils immer nur einer von ihnen eintritt. So wollen sie sich ihrer Überzahl sicher sein und so ihre Chance vergrößern, die wahrscheinlich recht mächtigen Charaktere überwältigen zu können.

Tritt dann einer der Charaktere ein, werden die drei Bischöfe (es sind keine anderen Sabbatvampire anwesend, denn diese Macht soll allein den Bischöfen gehören), werden sie ihm einen Becher mit Laudanum versetzten Blutes reichen, natürlich als ‚Geste der Freundschaft‘. Bei einem kritischen Blick oder Zögern des Charakters werden sie empört bei ihrer Ehre schwören, daß es sich bei diesem Blut um reines Menschenblut ohne eine Spur kainitischer Vitæ handelt. Die Sorge um ein Blutsband wäre unbegründet (und damit haben sie auch nicht unrecht). Jedoch kann das Laudanum ganz fein wahrgenommen werden.

Jeder Charakter der die Disziplin Auspex oder eine auf Geruch oder Geschmack basierte Spezialisierung des Attributs Wahrnehmung besitzt, darf einen Wurf auf Wahrnehmung + Medizin oder Naturwissenschaften (Schwierigkeit 7) machen. 1 Erfolg sagt ihm, daß dieses Blut mit irgendetwas versetzt ist, 2 Erfolge, daß es nach Anis riecht und 3+ Erfolge, daß Laudanum ein enorm betäubendes Mittel, dem Blut beigemischt wurde.

Trinkt der Charakter den Kelch aus, wird das Laudanum seine Sinne und seine Reflexe schwer beeinträchtigen und



2 Würfel von jedem Wurf auf Geschick oder geistige Attribute abziehen, jedoch nie unter 1.

Dann, auch wenn sich der Charakter weigert zu trinken, werden die Bischöfe sich auf ihn stürzen und versuchen ihn zu überwältigen. Zwei von ihnen werden ihn festhalten, während der dritte versuchen wird ihm einen Pflock in sein Herz zu rammen.

Weigern sich die Charaktere, einzeln einzutreten, werden die Bischöfe ihren Angriff dennoch wagen, selbst wenn sie befürchten müssen, den Charakteren unterlegen zu sein, aber allein schon die Verlockung ihrer Vitæ wird die Bischöfe das Risiko eingehen lassen.

In diesem Akt soll natürlich nicht das Ende der Charaktere herbeigeführt werden, noch dazu auf so unrühmliche Weise, sondern lediglich verdeutlicht werden, wie marode der Sabbat über die Jahrhunderte hinweg geworden ist. Sind alle Charaktere bei den Bischöfen, wird es diesen kaum gelingen sie zu überwältigen und tritt nur einer ein, sollte spätestens der Kampflärm die anderen überzeugen, daß etwas nicht stimmt. Der Meister sollte dem Überwältigten mindestens erlauben, noch einmal einen Hilferuf auszustoßen, damit er nicht einfach so diableriert werden kann.

Die Werte von Miguel Dario, Frederik Sathro und Niro Sutchter sind auf Seite 128 unter *Dramatis Personae* zu finden.

## Folgen des Angriffs

Es steht wohl außer Zweifel daß die Jahrhunderte alten Charaktere die Bischöfe überwältigen und der Meister sollte genug Zorn in den Spielern freisetzen, um sie zu verleiten, diese auch gleich zu vernichten. Doch selbst wenn einer oder mehrere der Bischöfe am Unleben bleibt wird dies seine Folgen haben. Sobald die Charaktere gegangen sind wird er einen Boten nach Mexiko Stadt schicken, der um einen Inquisitor verlangen wird, um der Gerechtigkeit genüge zu tun. Denn die Charaktere hätten die vom Sabbat eingesetzten Bischöfe ohne Grund angegriffen.

Wurden die Bischöfe vernichtet, wird der ranghöchste Sabbatjünger diesen Boten schicken, denn wenn die Charaktere vom Inquisitor angeklagt werden, dann wird er der nächste Bischof werden, so zumindest seine Hoffnung.

## Inquisition

Bleiben die Charaktere, wird wenige Tage später der Inquisitor eintreffen, und die Charaktere werden überrascht sein, wenn der Kainit sich vorstellt und sich als Beatrice d'Ouvron herausstellt, die junge Toreador aus Prag, Kind von Maria Surgoss, die einst der törichten Liebe zu einem Sterblichen nachhing.

Jetzt liegt es natürlich daran, wie die Charaktere die junge Kainitin damals behandelt haben. Halfen sie ihr wird sie ihnen ebenfalls helfen. Bewahrten sie sie vor der Liebe, aber verheimlichten alles vor ihrer Erzeugerin, wird sie ebenfalls gut auf die Charaktere zu sprechen sein. Haben sie allerdings ihre Tat an ihre Erzeugerin verraten, wird der Zorn in Beatrice d'Ouvron ungezügelt brodeln und die Charaktere haben einen schwierigen Stand.

**Wohlgesonnen** Wenn die Charaktere damals im alten Prag zu der jungen Toreador freundlich und hilfsbereit waren, wird sie es ihnen vergelten.

Denn sie haben gegen die Gesetze des Sabbat verstoßen indem sie die Bischöfe angriffen oder vernichteten, selbst wenn die eigentlichen Initiatoren die Bischöfe waren. Und leider ist die Gerechtigkeit im Sabbat ebensowenig funktionell wie in der Camarilla. Die Bischöfe hatten mächtige Verbündete, die deren Tod nicht gerne sehen.

Doch die Inquisitorin wird die Strafen abmildern. Im Falle daß einer oder mehrere der Bischöfe getötet wurden, wird sie lediglich fordern, daß die Charaktere geblendet werden und ihnen die Hände für eine Woche jede Nacht abgeschlagen werden. Sollten sie die Bischöfe nicht getötet haben, wird sie lediglich fordern, daß die Charaktere mit einem V auf der Stirn gebrandmarkt werden.

**Erzürnt** Haben die Charaktere damals in Prag Beatrice d'Ouvron ein Leid zugefügt oder ihre Erzeugerin über ihre jugendliche und äußerst törichte Liebe informiert, wird sie nun die Gelegenheit haben, sich grausam an ihnen zu rächen. Denn aus dem zart besaiteten jungen Kind wurde eine gefürchtete Inquisitorin des Sabbat und ihre Menschlichkeit hat sie weit hinter sich gelassen.

Es ist ihr egal, welches Argument die Charaktere ob ihrer Verteidigung haben. Sie haben die Bischöfe angegriffen und vielleicht ermordet, auf jeden Fall aber, um selbst auf Kosten der Stabilität der Sekte an Macht zu gelangen. Und dafür wird sie nun Vergeltung fordern.

Die Inquisitorin wird die Charaktere von ihren Begleitern, einigen mächtigen Paladinen, die es in Kampfkraft durchaus mit den Charakteren aufnehmen können, einkerkern lassen, wo sie auf ihre Hinrichtung warten sollen.

Doch natürlich wird sie einen Fehler begehen, nämlich sich zu vergewissern, daß ihre Feinde auch verstehen, warum sie das tut. Also wird sie zwei Nächte später zu den Charakteren gehen, die wachenden Paladine wegschicken, und ihnen haarklein erklären, wie lange sie nun schon auf Rache sinnt.

Auch wenn sie dabei vor der Kerkerzelle bleibt, sollte es den Charakteren nicht schwer fallen, die Inquisitorin, die allein erschienen ist, zu überwältigen und auszubrechen.

## Sort, nur fort...

Egal, wie die Charaktere Vera Cruz verlassen, sei es mit Hilfe oder gegen den Willen der Inquisitorin, sie sollten gehen.

Denn entweder wird sie ihnen sagen, daß der Kardinal in Mexiko der Erzeuger und noch dazu ein enger Freund von Miguel Dario sei und sie ihr Glück lieber in jüngeren Bastionen des Sabbat in Amerika suchen sollten. Denn selbst für Ahnen ihres Alters dürfte es ein äußerst schwieriger Start sein, so kurz nach ihrem Erwachen einen solch mächtigen Feind in der Nähe zu haben.

Ansonsten, sollte sie einen Groll gegen die Charaktere hegen, dürften Beatrice wütende Schreie eher beteuern, daß sie verloren seien, denn in Mexiko würde es keinen Kainiten geben, der sie nicht jagen wird. Was also läge näher als sich in Richtung der Vereinigten Staaten von Amerika



aufzumachen. Denn dort scheint die Freiheit zu liegen, welche sie hier ursprünglich gesucht haben und dort, so dürfte ihnen klar werden, sind sie der tobenden Inquisitorin nicht ausgeliefert.

Sollte ihnen Beatrice natürlich freundlich gesonnen sein, wird sie die Charaktere dazu drängen, sich nordwärts, in Richtung Ostküste von Amerika aufzumachen, da dort der Sabbat am stärksten sei.

## Ein anderer Weg

Es ist an dieser Stelle sehr wohl möglich, daß die Spieler sich anders entscheiden, als dorthin zu reisen, wohin Beatrice es vorschlägt. Dann wird der Meister die Handlungen, die im nächsten Akt in New Orleans angesiedelt sind, mit entsprechenden Änderungen in einer anderen Stadt durchführen müssen.

Welche Änderungen jedoch in dieser Hinsicht im folgenden Akt vorzunehmen sind, sei dem Meister selbst überlassen.

## Epilog

### Blut ist sicher als Wasser

#### Pflicht

Die Charaktere haben den hinterhältigen Angriff überstanden und mit dem Willen von Beatrice d'Ourmont die Stadt Vera Cruz verlassen, um sich zu neuen Gefilden zu begeben.

Sowohl ihr Sabbatstatus als auch ihr normaler Status bleibt völlig unverändert, schließlich haben sie die Gunst der Toreador auf ihrer Seite.

#### Versagen

Gegen den Willen der Inquisitorin sind sie entkommen, und nun ist man auf der Jagd nach ihnen. Doch zum Glück betrifft diese Jagd nur Mexiko. In Amerika oder gar Europa dürften die Charaktere außer ein wenig Verlust ihres Ansehens keine Probleme haben.

Ihr Sabbatstatus sinkt um 1.

#### Lug und Betrug

Lug und Betrug sollte schwerlich andere Folgen haben als die Erfüllung der Pflicht oder aber das Versagen.

### Der Preis der Nacht

Welche Lösung die Charaktere auch gewählt haben, mit den Folgen werden sie leben, bzw. unleben müssen. Das ist das Los der Kainiten, ein Teil des Fluches, unter dem sie leiden.

Doch sie erhalten auch etwas positives. Erfahrungspunkte:

- † 2 für die Reise zurück nach Vera Cruz
- † 2 für die Begegnung mit dem jungen Sabbatrudel
- † 3 für das Überstehen des Angriffs der Bischöfe
- † 1 für das Töten der Bischöfe
- † 4 für das Entkommen aus Vera Cruz
- † 3 für gutes Rollenspiel
- † X Meisterentscheid

Es liegt beim Meister, wie viele er vergibt, es sollten insgesamt jedoch nicht mehr als 15 sein.

### Steigern

Es kann am Ende dieses Abenteuers natürlich auch gesteigert werden, wenn auch nur begrenzt.

- † 1 Fähigkeit um 1 Punkt
- † Menschlichkeit Willenskraft und Tugenden nach Ermessen des Meisters
- † Folgende Disziplinen können gelernt werden. Es kann maximal 1 dieser Disziplinen um 1 Punkt gesteigert werden:
  - ◆ d'Ouvron (kleiner Gefallen): Auspex bis 3, Geschwindigkeit bis 1, Präsenz bis 3, Gestaltwandel bis 3 und Tierhaftigkeit bis 2
  - ◆ d'Ouvron (großer Gefallen): Auspex bis 5, Präsenz bis 5, Gestaltwandel bis 4 und Tierhaftigkeit bis 3
  - ◆ Körperliche Disziplinen dürfen bei Anwendung gesteigert werden
  - ◆ Disziplinen, welche der Charakter bereits auf 5 besitzt, dürfen gesteigert werden



# Dramatis Personae

## Miguel Dario

Ein machtvoller relativ junger Lasombra der den neuen Sabbat praktisch verkörpert. Er ist grausam, hinterhältig und nur auf den eigenen Vorteil bedacht. Die Sekte ist lediglich zweitrangig, und das wohl auch nur solange, wie es ihm nutzt.

Clan:	Lasombra	Kuß:	1598	Generation:	9
Erzeuger:	Vertino el Mucarez	sieht aus wie:	43		
Körperkraft	●●●○○	Charisma	●●○○○	Wahrnehmung	●●●○○
Geschick	●●●○○	Manipulation	●●●○○	Intelligenz	●●●○○
Widerstandsfähigkeit	●●○○○	Erscheinungsbild	●●●○○	Geistesschärfe	●●●○○
Aufmerksamkeit	●●○○○	Etikette	●●●○○	Akademisches Wissen	●●○○○
Ausflüchte	●●●○○	Heimlichkeit	●●●○○	Finanzen	●●●○○
Ausweichen	●●●○○	Nahkampf	●●○○○	Gesetzeskenntnis	●●○○○
Einschüchtern	●●●○○	Schulwaffen	●●○○○	Linguistik	●●○○○
Führungsqualitäten	●●○○○	Vortrag	●●●○○	Okkultismus	●●●○○
Handgemenge	●○○○○			Politik	●●●○○
Pfad der Macht...	●●●●●○○○○○	Willenskraft	●●●●●○○○○○	Überzeugung	●●●○○
Blutpunkte	14			Instinkt	●●○○○
				Mut	●●○○○
	<b>Disziplinen</b>		<b>Pläne</b>		<b>Rituale</b>
Beherrschung	●●●○○				<b>Stile</b>
Schattenspiele	●●●○○				
Stärke	●●●○○				
Präsenz	●●○○○				
Tierhaftigkeit	●●○○○				

## Fredrik Galbro

Noch jünger als Miguel Dario ist dieser Tzimisce dennoch kein unbekannter Bischof und wird wegen seiner Grausamkeiten gefürchtet. Keiner legt sich gerne mit diesem sadistischen Ekel an, der oft die Drecksarbeit der anderen Bischöfe übernimmt und darin aufgeht.

Clan:	Tzimisce	Kuß:	1621	Generation:	11
Erzeuger:	Natascha Vlodowski	sieht aus wie:	sehr seltsam		
Körperkraft	●●●○○	Charisma	●●●○○	Wahrnehmung	●●●○○
Geschick	●●●○○	Manipulation	●○○○○	Intelligenz	●●○○○
Widerstandsfähigkeit	●●○○○	Erscheinungsbild	●○○○○	Geistesschärfe	●●○○○
Aufmerksamkeit	●●●○○	Etikette	●●○○○	Gesetzeskenntnis	●●○○○
Ausweichen	●●○○○	Heimlichkeit	●●○○○	Linguistik	●●○○○
Einschüchtern	●●○○○	Nahkampf	●○○○○	Medizin	●●○○○
Führungsqualitäten	●○○○○	Schulwaffen	●●●○○	Okkultismus	●●○○○
Handgemenge	●○○○○			Politik	●●○○○
Pfad des Todes...	●●●●●○○○○○	Willenskraft	●●●●●○○○○○	Überzeugung	●●●○○
Blutpunkte	12			Instinkt	●○○○○
				Mut	●●○○○
	<b>Disziplinen</b>		<b>Pläne</b>		<b>Rituale</b>
Auspex	●●●●●				<b>Stile</b>
Fleischformen	●●●○○				
Tierhaftigkeit	●●○○○				
Präsenz	●●○○○				

## Kiro Gulcher

Dieser Perverse macht seinem Namen alle Ehre, wenn er sich in seine Privatgemächer zurückzieht und seiner „Kunst“ frönt. Doch im Bischofsrat ist er ein talentierter Sprecher und Führer, der seine Meinung durchzusetzen weiß.

Clan:	Toreador <i>antitribu</i>	Kuß:	1701	Generation:	10
Erzeuger:	Vertino el Mucarez	sieht aus wie:	43		
Körperkraft	●●○○○	Charisma	●●●○○	Wahrnehmung	●●●○○
Geschick	●●●○○	Manipulation	●●●○○	Intelligenz	●●●○○
Widerstandsfähigkeit	●●○○○	Erscheinungsbild	●●●○○	Geistesschärfe	●●○○○
Aufmerksamkeit	●●●○○	Etikette	●●●○○	Akademisches Wissen	●●○○○
Ausdruck	●●●○○	Heimlichkeit	●●○○○	Gesetzeskenntnis	●●○○○
Ausflüchte	●●●○○	Vortrag	●●●○○	Linguistik	●●○○○
Ausweichen	●●○○○			Politik	●●○○○
Einschüchtern	●●○○○				
Führungsqualitäten	●●○○○				
Handgemenge	●○○○○				
Pfad Kains	●●●●●○○○○○	Willenskraft	●●●●●○○○○○	Überzeugung	●●○○○
Blutpunkte	13			Instinkt	●●○○○
				Mut	●●○○○
	<b>Disziplinen</b>		<b>Pläne</b>		<b>Rituale</b>
Auspex	●●●○○				<b>Stile</b>
Geschwindigkeit	●●○○○				
Präsenz	●●○○○				
Seelenstärke	●●○○○				
Tierhaftigkeit	●●○○○				



# Vampire



## 24. Akt - Nord und Süd (Sabbat)

### Prolog

Was ist das für eine Zeit? Unzählige Jahre lagt ihr im Grab des Niktuku und erwacht seid ihr in einer Welt, die sich so sehr verändert hat.

Fort sind alle Ritter, alle Könige und Fürsten. Und was ist an ihre Stelle getreten? Der einfache Händler scheint in diesen Zeiten mehr Macht und Reichtum zu haben, als höchster Adel. Und niemand scheint sich Sorgen darum zu machen.

An die Stelle erblicher Herrscher ist eine Regierung des Volkes getreten, wie es heißt. Als ob Bauern, Bettler und Diebe regieren könnten.

Doch das schrecklichste ist der Sabbat. Das Ideal, dem ihr euch angeschlossen habt, wurde verzerrt. Die Gier nach Macht und der Vitæ der Ahnen ist stärker als der Drang, der Joch der Unterdrückung abzuwerfen. Die Anhänger des Sabbat sind

nichts weiter mehr als nach Macht gierende Monster, die sich der Gewalt und der Dekadenz hingaben. Der Sabbat hat sich wohl im Laufe der Jahrhunderte in einen dunklen Spiegel der Camarilla verwandelt.

Und jetzt seid ihr auf dem Weg durch das, was einst englische und spanische Kolonien waren, sich nun jedoch von ihren einstigen Herren losgesagt haben und einen eigenen Staat bilden.

Wie schnell es dem Menschen doch gelungen ist sich diesen völlig neuen Kontinent untertan zu machen. Und nun seid ihr hier, um euch die Menschen untertan zu machen.

Denn egal wie man es nimmt, inzwischen zählt ihr längst zu den ältesten Ahnen der Kainiten. Nur wenige eurer Art überlebten je so viele Jahre.

### Einleitung

#### Was geschehen soll

Direkt nach dem Ende des letzten Aktes beginnt dieser Akt. 1861, kurz vor Beginn des amerikanischen Bürgerkrieges.

Die Vereinigten Staaten von Amerika stehen sehr, sehr kurz vor dem Beginn ihres Bürgerkriegs und die Charaktere befinden sich mittendrin in den Spannungen zwischen Nord und Süd.

In diesem Akt sollen sie ihren Weg durch die von Soldaten, Halsabschneidern und Glücksrittern bevölkerten Vereinigten Staaten finden, ehe sie schließlich eine Stadt erreichen, in welcher sie an ihrer Zukunft arbeiten können.

Ihr Ziel ist dabei vor allem, ihren Blutdurst zu stillen, der brennenden Sonne zu entkommen und eine schöne, gemütliche Stadt zu finden, in der sie ihre wiedergewonnene Freiheit genießen können. Dabei werden sie sogar Gelegenheit finden, neue Reichtümer zu erwerben, und ein wenig Land und Leute kennenzulernen.

#### Die Reise

Die Reise dürfte für die Charaktere alles andere als einfach werden. Zuerst müssen sie sich durch Mexiko nach Norden vorarbeiten, um dort eine Stadt zu finden, die ihren Ansprüchen in Bevölkerungszahl und Reichtum gerecht wird, was natürlich im Osten der Vereinigten Staaten am einfach-

sten sein wird, denn dort ist der Sabbat am stärksten und es ist weit von Vera Cruz und Betrice d'Ouvron entfernt.

Der Weg durch Mexiko sollte recht schnell und ohne allzu große Umschweife geschildert werden, schließlich warten die wirklichen Probleme erst noch auf die Charaktere, wenn sie die Grenze zu den Vereinigten Staaten von Amerika überschritten haben, wo die Anfänge des Bürgerkrieges bereits deutlich zu spüren sind und man gelegentlich durchaus auch einmal auf einen vom Staub verwehten und von Flammen größtenteils verzehrten Wagentrek findet mit Spuren von Indianerangriffen.

Wenn der Meister also Schwierigkeiten einbauen will, wie sie im Folgenden geschildert werden, sollte er auch bedenken, es nach angemessenen Pausen ereignisloser Zeit geschehen zu lassen, denn immerhin bewegen sie sich durch größtenteils unbewohntes und menschenleeres Land, wo vor allem die Untoten noch nicht allzu lange wandeln. Schwierigkeiten an Blut zu kommen dürften nur diejenigen haben, die sich nicht mehr vom Lebenssaft der Tiere nähren können, denn selbst in den trockeneren Regionen gibt es so manche Tiere, die der kundige Vampir als Nahrung nutzen kann.

Menschen jedoch sind schon schwieriger zu findende Beute und gerade Vampire dürften keine aufzutreiben sein, von den eigenen Kameraden einmal abgesehen.



## Zeitraum der Reise

Egal wie knapp oder ausführlich die unterschiedlichen Zwischenfälle und auch die Reise selbst abgehandelt wird, keinesfalls darf vernachlässigt werden, daß die Charaktere auf ihrem Weg von Vera Cruz nach New Orleans mindestens 2.000 Kilometer, wahrscheinlich sogar deutlich mehr zurücklegen und sie selbst mit Kutsche (da sie ja wohl nur des Nachts durch sehr unwegsames Gelände reisen) maximal 100 Kilometer zurücklegen können, sehr viel eher aber nur 80.

Mit einer Kutsche dürften sie also, ohne die Dauer der folgenden Zwischenfälle miteinzurechnen, gut und gerne 4 Wochen unterwegs sein, als Reiter (was ganz andere Schwierigkeiten mit sich bringt), aufgrund des Mißtrauens der Tiere wohl ebenfalls nicht deutlich weniger und gar zu Fuß wohl mindestens 10 Wochen unterwegs sein dürften.

Mit den Zwischenfällen dürfte die reise per Kutsche also zwischen einem und zwei Monaten liegen, per pedes keinesfalls unter 3 Monaten, eher wohl 4.

## Schwierigkeiten während der Reise

**Vaulderie** Wahrscheinlich ist der Ritualdolch der Vampire während ihrer Starre zerfallen und bislang noch kein Ersatz vom Rudelpriester geschaffen worden. Solange dies nicht geschehen ist, kann die Vaulderie nicht durchgeführt werden. Dadurch sinkt das Vinculum nicht, kann aber nun durch Blutsbande zerrissen werden, wenn der Spender des Blutes einer Generation von 7 oder niedriger angehört.

**Diablerie** Zudem sollte der Charakter, falls denn einer von ihnen die schändliche Sünde begangen hat, der den Methusalem diablerierte vom Vinculum nicht länger beeinflusst werden können. Denn die von ihm aufgenommene Seele des Niktuku war an den Vorsintflutlichen der Nosferatu blutgebunden und dieses Blutsband (schließlich zu einem Angehörigen der 3. Generation zählend) dürfte durch dieses lächerliche Ritual so einfach nicht gebrochen werden.

Der Vinculumwert des Diableristen an dem Niktuku für die anderen fällt also allmählich (etwa 1 Punkt pro Woche) auf 0.

**Blut** Blut ist rar. Und erst recht das Blut von Kainiten. Sollte ein Charakter dem Durst der Ahnen verfallen sein, wird er wohl oder übel vom Blut seiner Kameraden trinken müssen. Dabei bedenke man jedoch das Blutsband.

Nur wenige Vampire existieren hier und von denen sollte keiner den Charakteren über den Weg laufen, schließlich suchen die meisten ihr Glück in Amerika.

Aber auch einfache Sterbliche sind in Mexiko nicht allzu häufig. Man findet nur spärlich Dörfer, in denen die Bevölkerungszahl klein ist und der Aberglaube kursiert.

**Blutsband** Sollte also einer der Charaktere das ausgewählte Pech haben, zu oft bereits der Sünde des Amaranth gefrönt zu haben und sich nur noch mit der Vitæ von Kainiten nähren kann, so wird er wohl oder übel vom Blut seiner Gefährten nehmen müssen. Und sollte der Spender einer Generation der 6. oder gar 5. Generation angehören, wird

dies das Vinculum zersprengen, sollte er das dritte mal an verschiedenen Tagen von ihm trinken und er darf die Wonne eines Blutsbandes zu diesem Vampir voll auskosten.

**Sonnenschutz** Eine Reise ist eine schwerwiegende Sache, insbesondere wenn man sie so unvorbereitet treffen muß. Sorgsame Vorsicht ist des Tages geboten, ob sich die Charaktere nun eingraben, in Plane wickeln oder in der Erde versinken.

Den besten Schutz bietet natürlich eine speziell an die Bedürfnisse angepaßte Kutsche oder Gestaltwandel 3. Ohne solcherlei Hilfen werden die Charaktere kreativ sein müssen, um die Tage in der Wildnis zu überstehen.

**Transportmittel** Die Kainiten werden wohl mit einer eigens konstruierten oder auf ihre Bedürfnisse umgebauten Kutsche unterwegs sein, aber vor allem die Pferde, welche diese Kutsche ziehen, sollten immer wieder zum Problem werden, sollte keiner der Charaktere eine angemessen hohe Menschlichkeit besitzen. Pfadgänger (außer vielleicht Anhänger des Pfades der Harmonie) sollten enorme Probleme mit den Pferden haben, gleich wie streng sie ihrer Philosophie folgen.

Tierhaftigkeit kann dabei natürlich Abhilfe schaffen, dennoch sollte des öfteren ein Pferd durchgehen oder sonstwie die Reise stark erschweren und verzögern.

## Die Grenze

Haben die Charaktere die amerikanische Grenze erreicht werden sie das wohl kaum bemerken, schließlich existiert diese derzeit hauptsächlich aus Strichen auf irgendwelchen Landkarten. Jedoch werden die Vampire auf einen 12 Mann starken Trupp Konföderierter stoßen, welche gerade auf dem Weg nach Osten sind, um dem Generalstab eine gute Nachricht zu bringen: sie haben Gold für die Kriegskasse gefunden. Und zum Beweis haben sie ein paar Kilogramm davon mitgenommen.

Selbst des Nachts werden sie Wachen bereitstehen haben, schließlich transportieren sie eine wertvolle Fracht. Und so wird man auf die Reisenden aufmerksam.

Es erwarten die Charaktere Blut, moderne Waffen (mit denen sie wohl kaum umzugehen wissen), ein kleines Bündel von Landkarten, welche die derzeitigen Fronten zwischen Nord und Süd aufzeigen und natürlich die Goldkiste.

Die Werte der Konföderierten Soldaten sind auf Seite 132 unter *Dramatis Personae* zu finden.

**Der Wert des Goldes** Der Wert des Goldes ist nicht unerheblich, denn in der Kiste befinden sich fast 100 kg des Edelmetalls, jedoch nicht unbedingt in reinsten Form. Nach Behandlung dürften etwa 50 kg reinen Goldes übrig bleiben, was im groben 1.600 Feinunzen entspricht. Bei einem Wert von 35 \$ pro Feinunze haben die Charaktere also ansehnliche 56.000 \$ im Gepäck. Was sie zu sehr, sehr reichen Untoten macht.

Nur um dies mit heutigen Zahlen in Relation setzen zu können: 1 \$ im Jahre 1850 ist etwa 20 \$ heutzutage wert.



Die Charaktere hätten heute mit dieser Kiste also einen Gegenwert von 1,12 Millionen \$.

Aber der Meister sollte auch bei seinen Preisen darauf achten, welchen hohen Wert das Gold bzw. der Dollar damals hatte. Der Preis für einen Revolver lag zwischen 10 und 30 \$, der Preis für ein Brot bei 10 Cent, ein Zimmer konnte man schon für 1 \$ die Woche mieten und die Gesamtkosten für ein aus Holz gebautes Haus innerhalb einer typischen Stadt im wilden Westen dürfte zwischen 100 und 300 \$ gelegen haben!

## Goldjagd

Und schon werden sich die Charaktere inmitten einer seltenen Jagd wiederfinden, in welcher sie zwar die Beute darstellen, aber wohl um etliches gefährlicher sind, als ihre goldgierigen Jäger. Doch nichtsdestotrotz sollten andauernde Belästigung von Räubern wohl etwas nervig werden.

Sie haben eine Kiste voller Gold, dem Soldatentrupp ritt ein Bote voraus und es hat sich ein Verräter davongestohlen. Also wissen beide Seiten, Nord und Süd, von dem Gold. Und keiner weiß, wo die so ergiebige Goldader liegt. Beide Seiten glauben aber voller Überzeugung, daß die Soldaten eine Karte anfertigten und nun die Charaktere die Karte haben oder zumindest wissen, wo die Ader liegt. Daß dies nicht der Fall ist, wird selbstverständlich niemand wahrhaben wollen.

Und als ob das nicht genug wäre ist auch noch eine Bande von Halsabschneidern und Desperados hinter dem Gold her, die aus ganz mysteriösen Quellen von dem sagenhaften Schatz erfahren haben.

Während die Charaktere sich weiter nach Nordosten aufmachen, mitten durch Texas, werden nun so manche Begegnungen auf sie und das von allen so heiß begehrte Gold machen. Selbst wenn sie es nicht besitzen sollten (was ja wohl niemand weiß), wird man sie jagen, da man glaubt, sie wüßten den Ort der Goldader.

## Pistoleros

Zuerst werden sie auf eine mexikanische Bande wilder und goldgieriger Pistoleros treffen, welche die Überreste der Konföderierten fanden und den Spuren der Charaktere folgten. Es sollte für die Charaktere keinerlei Problem darstellen, damit fertig zu werden. Schließlich werden die Banditen nur Nachts angreifen, und wenn es eines gibt, was einem Vampir Vorteile verschafft, ist es ein nächtlicher Angriff.

Die Werte der Pistoleros entsprechen den konföderierten Soldaten, auch wenn sie sehr viel unsystematischer agieren und eher in wildem Galopp auf die Charaktere losstürmen werden, denn als Einheit zu handeln.

Es wird mindestens ein wildes Geballer geben, doch mehr als ein paar hinderliche Löcher dürfte keiner der Kainiten davontragen.

## Konföderierte

Etliche Tage nach dem Zusammentreffen mit den Mexikanern werden die Charaktere inmitten der staubigen Einöde die nächste Begegnung mit Menschen erleben. Diesmal jedoch haben sie weitaus weniger gute Karten.

Eine ganze Einheit der konföderierten Armee trifft auf die Charaktere und im Gegensatz zu den Banditen, halten diese Soldaten sich des Nachts in ihren sicheren Zeltlagern auf und werden nur des Tags eine Konfrontation suchen. Wenn also die Konföderierten genügend Hinweise haben, das Gold bei den Charakteren zu suchen, werden sie diese suchen und natürlich des Tags bei ihnen die Herausgabe des Goldes fordern.

Hier können die Charaktere natürlich einfach des Nachts wie blutige Racheengel durch das Lager marschieren und einen gewaltigen Friedhof zurücklassen, oder sie können versuchen zu verhandeln oder gar jede Begegnung vermeiden. Ganz wie sie es wünschen.

Auch hier gelten wieder die Werte der konföderierten Soldaten (ist ja auch nur logisch).

## Nordstaatler

Nicht nur der Süden, auch der Norden wagt einen Vorstoß nach Texas, um das begehrte Gold zu ergattern und die eigene Kriegskasse etwas aufzustocken.

Mindestens eine Woche nach dem Zusammentreffen mit den Konföderierten, werden die Charaktere auf einen Trupp von Yankees treffen, welche im großen und ganzen die gleiche Taktik wie die Konföderierten an den Tag legen werden.

Und auch die Problemlösung sei allein den Charakteren überlassen. So blutig oder unblutig, wie sie es eben wollen.

## Eine neue Heimat

Nach langen Wochen der Reise, der beständigen Verteidigung ihres Reichtums und/oder ihres eigenen Unlebens, haben sich die Charaktere endlich die Ankunft in einem sicheren Hafen verdient.

New Orleans!

Eine Stadt von einer Größe, wie sie für Vampire aus dem 17. Jahrhundert kaum vorstellbar sein dürfte. Zehntausende von Menschen leben hier dicht an dicht aneinander. Ein Paradies für jeden Kainiten.

Doch New Orleans ist auch eine Stadt, die nicht bevölkert ist, was andere vampirische Existenz angeht. Aber im Vergleich zu den Charakteren, befinden sie sich hier nur junge und relativ schwache Untote. Ein gefundenes Fressen für solch alten Ahnen, welche die Charaktere nun sind.

Eine genaue Beschreibung der Stadt und der kainitischen Bewohner von New Orleans folgt im nächsten Akt.

## Epilog

### Blut ist sicher als Wasser

### Pflicht

Die Pflicht heißt weiterexistieren. Nicht mehr, nicht weniger.



Gelingt das, dürften die Charaktere ihr Ziel erreichen.  
Gelingt es nicht, hat sich das Problem von allein gelöst.

† 1 für das Eintreffen in New Orleans

† 3 für gutes Rollenspiel

† X Meisterentscheid

### Versagen

Das Problem hat sich wohl von allein gelöst.

Es liegt beim Meister, wie viele er vergibt, es sollten insgesamt jedoch nicht mehr als 16 sein.

### Lug und Betrug

Betrügen können die Charaktere hier nur sich selbst.

### Steigern

Es kann am Ende dieses Abenteuers natürlich auch gesteigert werden, wenn auch nur begrenzt.

### Der Preis der Nacht

Welche Lösung die Charaktere auch gewählt haben, mit den Folgen werden sie leben, bzw. unleben müssen. Das ist das Los der Kainiten, ein Teil des Fluches, unter dem sie leiden.

† 1 Attribut um 1 Punkt

† 1 Fähigkeit um 1 Punkt

† Menschlichkeit Willenskraft und Tugenden nach Ermessen des Meisters

Doch sie erhalten auch etwas positives. Erfahrungspunkte:

† Folgende Disziplinen können gelernt werden.

Es kann maximal 1 dieser Disziplinen um 1 Punkt gesteigert werden:

† 2 für eine gut geplante und ausgespielte Reise

† 2 für das Ausrauben des Goldtransports

† 2 jeweils für die Begegnung mit einem Trupp Goldjäger

‡ Körperliche Disziplinen dürfen bei Anwendung gesteigert werden

† 2 für eine dezente Lösung der Probleme (Maskerade)

‡ Disziplinen, welche der Charakter bereits auf 5 besitzt, dürfen gesteigert werden

## Dramatis Personae

### Konföderierter Soldat

Der einfache Soldat im amerikanischen Bürgerkrieg. Gezwungen auf die eigenen Leute zu schießen, aber von der eigenen Sache überzeugt. Noch...

Körperkraft	●●●○	Charisma	●●○○	Wahrnehmung	●●●○
Geschick	●●●○	Manipulation	●●○○	Intelligenz	●●○○
Widerstandsfähigkeit	●●○○	Erscheinungsbild	●○○○	Geistesschärfe	●●●○
Aufmerksamkeit	●●○○	Nahkampf	●●○○	Gesetzeskenntnis	●●○○
Ausweichen	●○○○	Reiten	●●○○	Linguistik	●●○○
Einschüchtern	●●○○	Schusswaffen	●●○○	Medizin	●○○○
Handgemenge	●●○○				
Willenskraft	●●●●○○○○			Alter	24
<b>Waffen</b>	<b>Schaden</b>	<b>RW</b>	<b>SF</b>	<b>M</b>	<b>V</b>
Repetiergewehr	6	100	1	3	N
Revolver	5	20	2	6	J
				Schlag: 0	Nahkampf: 0
				Schusswaffen: 0	Behinderung: 0
				<b>Rüstung –</b>	



# Vampire



## Interludium 3 - Den Toten zu Ehren (Sabbat)

### Prolog

Dieses ist eine Beschreibung der Stadt **New Orleans**, seiner untoten Bewohner und Marionettenspieler. Hier soll dem Meister ein Überblick über die Stadt, das Leben der Sterblichen Ein-

wohner, die Kainiten und die verschiedenen Domänen gegeben werden.

### Die Stadt und das Blut

Es dürfte zwischen Februar und April des Jahres 1863 sein, wenn die Charaktere in New Orleans eintreffen.

New Orleans ist in diesen Zeiten eine große und vor allem sehr turbulente Stadt. Das Leben floriert, sowohl tagsüber, als auch des Nachts, denn dank des großen Hafens und der Mississippi-Mündung gibt es keine Knappheit an Reisenden und Händlern. Und für beide gibt es alle möglichen Unterhaltungsmöglichkeiten, von Bordellen bis hin zu Spielkasinos.

Ebenso natürlich ist auch der Handel in New Orleans, insbesondere natürlich mit Baumwolle, ein stetig wachsendes Geschäft, welches durchaus dem finanziell geschickten Kainiten enorme Möglichkeiten bietet.

Des Nachts ist der Tisch also reich gedeckt, doch darf keinesfalls die Wehrhaftigkeit des Einzelnen verachtet werden. Denn auch wenn es keine staatliche Schutzpatrouille gibt, so sorgt doch die Kriminalitätsrate, daß jeder mit einem möglichen Angriff von zwielichtigen Gestalten rechnet. Und gegen solche hat man sich mit Schießseisen und Messern gut gerüstet.

1815 machte sie mit der „Battle of New Orleans“ Geschichte, in der zusammengewürfelte US-Truppen eine britische Invasionsarmee vernichtend schlugen. Nachträglich betrachtet war die Schlacht eigentlich gegenstandslos, da bereits vorher in London ein Friedensvertrag geschlossen worden war.

1850 zählt New Orleans bereits ganze 120.000 Einwohner und ist zum Dreh- und Angelpunkt des Sklavenhandels geworden. 1862 fällt New Orleans im Bürgerkrieg an die Nordstaaten, was den Kanonenbooten der Union den Zugang zum Mississippi öffnet.

1865 Nach dem Bürgerkrieg und einem vorübergehenden – durch das Ende der Sklaverei ausgelöst – Niedergang entwickelte sich New Orleans zu einem der wichtigsten Häfen des Landes.

### Ein Hauch von Leben

Während ihrer Ersten Nächte in New Orleans erleben die Charaktere den Niedergang der Stadt, denn immerhin war es einst die Metropole des Sklavenhandels, der nun verboten ist. Riesige Ernten feinsten Baumwollens verderben, da es zu wenige Arbeiter gibt, sie zu bearbeiten und die Großgrundbesitzer verarmen. Und natürlich gibt es unzählige, die sich gegen dieses Schicksal auflehnen, auch wenn ein Erfolg nicht zu erkennen ist.

Die Kriminalität in der Stadt steigt sprunghaft, und viele geben die Schuld den freigelassenen Sklaven, doch in Wahrheit machen die Farbigen nur einen relativ kleinen Teil der Verbrecher aus, auch wenn so mache die Gelegenheit nutzen, sich an ihren ehemaligen Herren zu rächen. Die meisten Räuber, Diebe und Mörder sind viel eher ehemalige Mitglieder der Südstaatenarmee, die nun, ohne Zukunft nach dem Ende des Krieges, ihre finanzielle Lage etwas aufbessern wollen.

Doch der Niedergang der Stadt endet schon bald, als der Hafen von New Orleans immer wichtiger wird und der Handel zu florieren beginnt.

### Die Welt der Sterblichen

#### Sahlen und Daten

1682 wurde Louisiana zur französischen Kolonie erklärt und schon 1718 kam es zur Gründung einer Ansiedlung oberhalb des Mississippi-Mündungsdeltas. Diese wurde zur Ehre des damaligen Königs von Frankreich und zugleich Herzogs von Orleans „Nouvelle Orleans“ genannt und bereits 1721 zur Hauptstadt Louisianas erklärt. 1732 zählte Nouvelle Orleans 5.000 Einwohner und fiel 1762 durch Abtretung an Spanien. Aber die Inbesitznahme durch die Spanier realisierte sich wegen des Widerstands der Bevölkerung erst 1769. 1800 wiederum übernimmt Frankreich das Gebiet, nur um es 1803 zusammen mit weiteren nordamerikanischen „Besitzungen“ im „Louisiana Purchase“ für ganze 15 Mio \$ an die USA zu verschern. 1804 zählt die nun New Orleans genannte Stadt 10.000 Einwohner.



## Die Welt der Unsterblichen

### Söhne und Väter

New Orleans wurde eine relativ lange Zeit von Vampiren nicht weiter beachtet. Es gab in der anfänglichen Siedlung nur wenige Menschen und kaum politische oder finanzielle Macht. Es gab also keine besonderen Gründe, dort sein Glück zu versuchen, während sich doch die an der Ostküste die großen und wichtigen Städte geradzu als Heimat anboten.

Erst als die Anzahl der Vampire in Amerika beständig anwuchs und die begehrten Ämter in den großen Städten seltener wurden und im selben Maße New Orleans Größe und Bedeutung wuchs, siedelte sich hier der erste Untote an. Doch dieser Vampir konnte seinen Einfluß in der Stadt nicht aufbauen, zu unfähig war er in politischer Hinsicht, so daß die drei folgenden Vampire ihn sehr einfach ablösen konnten und er nun von New Orleans nicht mehr hat, als eine kleine Zuflucht und seine noch kleinere Herde.

Dies geschah etwa im Jahre 1810. Seit dieser Zeit hat sich kaum etwas geändert.

### Ein Sauch von Tod

Vier junge Kainskinder hausen zu diesen stürmischen Zeiten in New Orleans. Vor dem Sezessionskrieg waren es mehr, doch die Wirren des Krieges und das Ungemach, das er brachte, ließ einen Toreador und sein Kind aus der Neuen Welt fliehen. Doch werden es im Laufe der nächsten Jahrzehnte einige mehr werden.

Unter ihnen ist Eduard Federson der Prinz, aber wie es sein Clan vermuten läßt, ist die Hierarchie recht chaotisch. So gibt es außer dem des Prinzen keine anderen vergeblichen Ämter und die Anforderungen, die er an „Gäste“ stellt unterscheidet sich nach Lust und Laune. Vom einen verlangt er, den ersten Schritt zu einem Blutsband zu ihm zu gehen, den anderen bittet er, einen Tanz vorzuführen und der nächste wiederum soll ihm ein Opfer bringen.

Er und die anderen Untoten ließen New Orleans bislang in politischer Hinsicht praktisch unangetastet.

### Durch die Jahre

Die Charaktere betreten New Orleans in einer Zeit der Wandlung. Weg von der Sklaverei hin zu einem der wichtigsten Handelshafen der USA. Und natürlich dürfte das auch die Unsterblichen der Stadt nicht unbeeinflusst lassen.

So wird New Orleans in den nächsten Jahren einen enormen Einwohnerzuwachs erleben (schon 1900 sind es 300.000 Einwohner) und die Stadt selbst wird immer einflußreicher und somit interessanter für andere Vampire. Zu den vier jungen Kainskindern werden in den nächsten Jahren weitere hinzukommen, ehe die Entwicklung langsam zur Stagnation kommt.

Sollte der Prinz weiterhin auf dem Thron bleiben, auch wenn die Charaktere die Stadt betreten, so wird er sorgsam darauf achten, wen er in seine Stadt läßt, und wen nicht. Aber dennoch wird er spätestens im Jahre 1870 von

Charles Stanley, einem Angehörigen des Clans der Könige abgesetzt werden, der die klassische Hierarchie der Camarilla in New Orleans aufbauen wird, mit Erstgeborenenrat, Sheriff, Hüter des Elysiums etc. Denn bis zu diesem Jahr werden insgesamt 8 weitere Kainskinder in New Orleans ihre Zufluchten etabliert haben.

Zwischen 1870 und 1900 wird sich die Anzahl untoter Einwohner in New Orleans um weitere 6 Kainskinder erhöhen und die Stadt zu einer Bastion der Camarilla werden, fest deren Traditionen folgend.

All dies gilt natürlich nur, solange die Charaktere nicht irgendwie in diesen Handlungsablauf eingreifen. Wenn sie das tun, ist selbstverständlich alles möglich. Sie könnten die Stadt zu einem Stützpunkt des Sabbat machen, welcher aber immerwährend von der Camarilla angegriffen werden wird, oder aber selbst mitglieder des Erstgeborenenrates werden. Egal ob sie ihrer Sekte nun fest die Treue halten oder vielleicht durch das Verhalten der Bischöfe in Vera Cruz dazu gebracht werden, etwas camarillafreundlicher zu handeln, das letzte Wort hat der Meister.

### Die Domänen

Eigentlich hat sich Eduard Federson nie besonders für Domänen oder Besitztümer interessiert, solange es nicht seine eigenen waren. Diese Tatsache hat natürlich die Verteilung von Jagdrevieren etwas chaotisch werden lassen.

So beansprucht er für sich selbst, und ausschließlich für sich selbst, das Kerngebiet der Stadt, mit seinen Theatern, Kunstschatzen und Museen, während er den Rest der Stadt sozusagen zum Abschluß freigegeben hat, auf daß jeder Untote selbst dafür Sorge, daß kein anderer in seinem Revier wildert.

Dennoch blickt Federson geradezu fanatisch darauf, daß wirklich nur die Kainskinder in seiner Stadt ein Jagdrevier beanspruchen dürfen, denen er dies auch ausdrücklich gestattet hat.

### Streich Quarter

Dieses Gebiet schließt praktisch die gesamte Innenstadt von New Orleans ein und ist so ziemlich die einzige Domäne, die sich nicht laufend vergrößert oder verkleinert. Hier stehen die Musseen und die Kirche und hier spielt sich das eigentliche Leben in der Stadt ab.

Kein Wunder also, daß hier Federson residiert, auf die Jagd geht und auch alle Ratsversammlungen abhält, die er für nötig erachtet. Außerhalb dieser gesellschaftlicher Treffen sieht er es überhaupt nicht gerne, wenn andere Kainskinder sich in seiner Domäne aufhalten.

### Hafen

Dieses Viertel beinhaltet den gesamten Hafen, mitsamt Lagerhallen, Fabrikgebäuden und den gewaltigen Schiffswerften. Es ist ein schmutziger, verdorbener Ort wo tagsüber nur Arbeiter und kleine Handwerker aufzufinden sind und sich des Nachts nur die finstersten Gestalten herumtreiben. Wer sich nach hereinbrechen der Dunkelheit ins Hafenviertel wagt, der darf damit rechnen, daß ihm für die glänzenden Knöpfe an der Jacke der Hals aufgeschlitzt wird.



Je mehr Zeit jedoch verstreicht, desto reicher macht der Hafen die Stadt und desto mehr vergrößert er sich auch, wobei jedoch die Menge an subversiven Elemente eher noch zunimmt.

Natasha Sterling besitzt hier ihre Zuflucht und benutzt die Gewaltbereitschaft der Anwohner und Arbeiter als Schutz gegen mögliche andere Eindringlinge. So ist es öfter zu sehen, wenn sie den Arbeitern Vorträge über Lohnausgleich und gewerkschaftlichen Rechten hält, oder sich mit den Anführern der örtlichen Banden zusammentut.

### Weststadt

In diesem Stadtteil konzentrieren sich kleinere Läden, Restaurants, Kneipen und andere Bereiche des Einzelhandels. Doch es ist kein reicher Stadtbezirk, denn New Orleans Reichtum liegt in den Feldern der Gutsbesitzer. Erst mit dem Verstreichen der Jahre wird auch die Weststadt immer reicher, wenn auch deutlich langsamer als der Rest der Stadt.

Fitzgeralds, der diese Domäne bislang halten konnte (weil kein anderer sie bislang wollte) verkriecht sich hier, nährt sich von der Familie, in deren Haus er auch seine Zuflucht besitzt und das er praktisch niemals verläßt.

### Sandviertel

Der Stadtrand, die Lage, wo sich die Gutshäuser der Großgrundbesitzer befinden ist fest in der Hand von Bishop, der dort in seinem eigenen alten Haus wohnt und sich den Kopf zerbricht, wie er nach dem Krieg seinen Besitz und zu neuer Größe bringen kann.

Hier duldet er keinen anderen Vampir, denn hier draußen, abgeschieden von der eigentlichen Stadt hält er sich noch immer Sklaven, um seine Felder zu bearbeiten und ihm als Blutquelle zu dienen. Und er weiß, wie wenig Zeit ihm noch bleibt, ehe auch das ihm vergönnt ist.

### Sklavenlager

Am Rande von New Orleans, sowohl dem Meer, als auch dem Mississippi abgewandt, ist das sogenannte Sklavenlager. Dies war es zumindest früher, wo früher die Sklavenauktionen stattfanden und die Plantagenbesitzer ihre Sklaven erwarben. In diesen Nächten gibt es natürlich keine Sklaven mehr, dennoch blieb dieser Stadtbereich erhalten, auch wenn die damaligen Hallen und Sklavenhütten heute den Freigelassenen Sklaven und anderem Bodensatz der Gesellschaft als Unterkunft für die Nacht dienen.

Dies ist das Jagdgebiet der meisten Kainkinder, immerhin leben hier unzählige Sethskinder von denen man praktisch keinen vermissen würde. Nur die Krankheiten, die oft unter diesen Menschen kursieren, schrecken manche Vampire ab, sich hier zu laben.

### Der Rest der Stadt

Wie gesagt, die Domänenaufteilung ist chaotisch. Der Hafenbereich ragt deutlich in die Weststadt hinein, das Landviertel besteht auch aus einigen Besitztümern reicher Großgrundbesitzern inmitten der Stadt und dennoch ist ein Teil der Stadt keinem zugeordnet, auch wenn sich das beständig ändert.

Die sich ständig ändernden nicht zugeteilten Bereiche von New Orleans stellen sozusagen eine ganz eigene neue Domäne dar, die jedoch niemandem gehört und in welcher jeder ansässige Vampir freies Jagdrecht hat. Prinzipiell ist das auch sehr angenehm, wenn man selbst keine besonders erstrebenswerte Domäne sein eigen nennt, jedoch wechseln die Grenzen der Domänen so häufig, daß man gelegentlich, ohne es zu wissen, in fremden Domänen wildert. Also ist auch in dieser Hinsicht Vorsicht geboten.

### Soziale Monster

Der mächtigste der derzeitigen untoten Bewohner ist mit Sicherheit Eduard Federson, der zwar unter dem Titel Prinz die Führung übernommen hat, jedoch keine wirkliche Treue zur Camarilla hegt. Sie scheint ihm jedoch von den beiden Alternativen die angenehmere zu sein.

Eduards Kind und engster Vertrauter Mark Bishop leidet stark unter dem Ende der Sklaverei, denn er wurde in New Orleans als Großgrundbesitzer geboren und führt noch immer seinen Besitz unter der Identität seines nie geborenen Sohnes. Jetzt, da die Sklaven befreit sind und ihm sein Reichtum durch seine Finger rinnt, versucht er verzweifelt, seinen Besitz wieder zu alter Größe aufzurichten. Doch er war bereits zu Lebzeiten ein sehr viel besserer Tyrann als er jemals Geschäftsmann sein wird. Und der Fluch Kains hat dies noch weitaus verschlimmert.

Natasha Sterling ist ebenfalls ein sehr junges Kainkind, kaum von ihrem Erzeuger losgesprochen worden, aber bereits mehrfach vom Schicksal ins Unglück gestürzt. Ihr Erzeuger verlor seinen Kopf in Atlanta, als man wegen Diablerie die Blutjagd auf ihn ausrief. Ihr selbst wurde nur Gnade zuteil, unter der Bedingung die Stadt sofort zu verlassen. Also zog sie nach New Orleans, mußte jedoch bereits einmal vom Blut Federsons trinken, um überhaupt die Stadt betreten zu dürfen und noch einmal, als sie sich eine eigene Domäne erbat. Jetzt lebt sie in ständiger Angst, zum völligen Blutsband zu dem Prinzen gezwungen zu werden.

Der erste untote Bewohner von New Orleans, Antonio Fitzgerald ist ein jämmerliches Geschöpf. Sein Körper ist durch den Fluch Nosferatus entstellt, sein Wille schwächlich und alles was ihn davon abhält, in die Sonne zu gehen, ist seine Angst vor dem endgültigen Tod, hält er sich doch für verdammt und verloren. Nun führt er von Nacht zu Nacht sein jämmerliches Unleben fort und wünscht sich nichts sehnlicher als Erlösung.



# Dramatis Personae

## Eduard Federson

Federson ist ein sehr emotionales Kainskind, das gerne aus dem Bauch heraus handelt. Außerdem ist der Malkavianer sehr geübt darin, alles was sein Gemüt belasten könnte einfach zu verdrängen. Zumindest solange er in seinem manischen Zustand ist. Sobald er jedoch in die depressive Phase gerät ist all das verschwunden. Oft sitzt er dann Stundenlang allein in seiner Zuflucht und weint blutige Tränen ob seines Schicksals.

Clan: Malkavianer	Kuß: 1790	Generation: 11
Erzeuger: Daniel Osborne	sieht aus wie: 28	Geistesstörung: Manisch-Depressiv

Körperkraft ●●●○○	Charisma ●●●○○	Wahrnehmung ●●●○○
Geschick ●●●○○	Manipulation ●●●○○	Intelligenz ●●●○○
Widerstandsfähigkeit ●●○○○	Erscheinungsbild ●●●○○	Geistesschärfe ●●●○○
Aufmerksamkeit ●●●○○	Etikette ●●○○○	Akademisches Wissen ●●○○○
Ausdruck ●●○○○	Heimlichkeit ●●○○○	Finanzen ●●○○○
Ausflüchte ●●○○○	Überleben ●●○○○	Gesetzeskenntnis ●●○○○
Einschüchtern ●●○○○	Vortrag ●●○○○	Linguistik ●●○○○
Führungsqualitäten ●●○○○		Okkultismus ●●○○○
Szenekenntnis ●●○○○		Politik ●●○○○
Menschlichkeit ●●●●●○○○○○	Willenskraft ●●●●●●○○○○○	Gewissen ●●○○○
Blutpunkte 12		Selbstbeherrschung ●●●○○
		Mut ●●○○○

Disziplinen	Pläne	Rituale	Stile
Auspex ●●●○○			
Beherrschung ●●○○○			
Verdunkelung ●●○○○			
Seelenstärke ●●○○○			

## Mark Bishop

Dieses Kind Federsons war vor dem Kuß ein reicher Gutsherr in New Orleans. Nun ist er ein langsam verarmender Vampir, der noch immer in der Maske seines Sohnes (welchen er nie hatte) seinen alten Besitz weiterführt. Er ist ein grausamer, verbitterter Vampir, der immer nur den alten Zeiten der Sklaverei nachtrauert.

Clan: Malkavianer	Kuß: 1825	Generation: 12
Erzeuger: Eduard Federson	sieht aus wie: 37	Geistesstörung: Megalomanie

Körperkraft ●●●○○	Charisma ●●○○○	Wahrnehmung ●●●○○
Geschick ●●●○○	Manipulation ●●○○○	Intelligenz ●●●○○
Widerstandsfähigkeit ●●○○○	Erscheinungsbild ●●○○○	Geistesschärfe ●●●○○
Aufmerksamkeit ●●○○○	Handwerk ●●○○○	Finanzen ●●○○○
Einschüchtern ●●○○○	Heimlichkeit ●●○○○	Gesetzeskenntnis ●●○○○
Führungsqualitäten ●●○○○	Nahkampf ●●○○○	Linguistik ●●○○○
Handgemenge ●●○○○	Schusswaffen ●●○○○	Medizin ●○○○○
Sportlichkeit ●○○○○	Sicherheit ●●○○○	Nachforschungen ●●●○○
	Tierkunde ●●○○○	
Menschlichkeit ●●●●●○○○○○	Willenskraft ●●●●●●○○○○○	Gewissen ●●○○○
Blutpunkte 11		Selbstbeherrschung ●●○○○
		Mut ●●○○○

Disziplinen	Pläne	Rituale	Stile
Auspex ●○○○○			
Beherrschung ●●○○○			
Verdunkelung ●●○○○			
Stärke ●●○○○			
Tierhaftigkeit ●●○○○			

## Kalasha Sterling

Dieses Kind Federsons war vor dem Kuß ein reicher Gutsherr in New Orleans. Nun ist er ein langsam verarmender Vampir, der noch immer in der Maske seines Sohnes (welchen er nie hatte) seinen alten Besitz weiterführt. Er ist ein grausamer, verbitterter Vampir, der immer nur den alten Zeiten der Sklaverei nachtrauert.

Clan: Brujah	Kuß: 1857	Generation: 11
Erzeuger: Philippe Verselle	sieht aus wie: 27	

Körperkraft ●●○○○	Charisma ●●●○○	Wahrnehmung ●●●○○
Geschick ●●●○○	Manipulation ●●○○○	Intelligenz ●●●○○
Widerstandsfähigkeit ●●○○○	Erscheinungsbild ●●●○○	Geistesschärfe ●●●○○
Aufmerksamkeit ●●○○○	Handwerk ●●○○○	Gesetzeskenntnis ●●○○○
Ausdruck ●●○○○	Heimlichkeit ●●○○○	Linguistik ●●○○○
Ausflüchte ●●○○○	Schusswaffen ●●○○○	Nachforschungen ●●○○○
Einschüchtern ●●○○○	Vortrag ●●○○○	Politik ●●○○○
Empathie ●●○○○		
Führungsqualitäten ●●○○○		
Szenekenntnis ●●○○○		
Menschlichkeit ●●●●●○○○○○	Willenskraft ●●●●●●○○○○○	Gewissen ●●○○○
Blutpunkte 12		Selbstbeherrschung ●●○○○
		Mut ●●○○○

Disziplinen	Pläne	Rituale	Stile
Geschwindigkeit ●○○○○			
Präsenz ●●○○○			
Stärke ●●○○○			



# Artorio Silzgerald

Der erbärmliche Nosferatu verabscheut seine Existenz, aber er glaubt, seine Seele sei verdammt und wenn er endgültig sterbe, lande sie in der Hölle. Also verkriecht er sich im Haus einer blutgebundenen Familie, nährt sich von deren Blut und jammert.

Clan:	Nosferatu	Kuß:	1714	Generation:	9
Erzeuger:	Ferdinand Brown	sieht aus wie:	unbeschreiblich		

Körperkraft	●●●○○	Charisma	●○○○○	Wahrnehmung	●●●○○
Geschick	●●○○○	Manipulation	●●○○○	Intelligenz	●●○○○
Widerstandsfähigkeit	●●●○○	Erscheinungsbild	○○○○○	Geistesschärfe	●●●○○
Aufmerksamkeit	●●●○○	Heimlichkeit	●●●●○	Linguistik	●●○○○
Einschüchtern	●●●○○	Nahkampf	●●●○○	Medizin	●○○○○
Empathie	●●○○○	Tierkunde	●●●○○	Okkultismus	●●●○○
Handgemenge	●●○○○	Überleben	●●○○○		
Szenekenntnis	●●○○○				
Menschlichkeit	●●●●●●●●○○	Willenskraft	●●●○○○○○○○	Gewissen	●●●●●
Blutpunkte	14			Selbstbeherrschung	●●●●○
				Mut	●○○○○

Stärke	●○○○○	Disziplin	●○○○○	Intuition	●○○○○
Tierhaftigkeit	●○○○○				
Verdunkelung	●●○○○				
Auspex	●●○○○				
Geschwindigkeit	●●○○○				





# Vampire



## 25. Akt - Sinisteres Wissen (Sabbat)

### Prolog

New Orleans. Eure Stadt.

Ebenso wie auch schon Sevilla und Vera Cruz eure Städte waren. Doch zu damaligen Zeiten wart ihr wenigstens noch vertraut mit der Epoche, in welche ihr eure Existenz führtet. Dieses Jahrhundert jedoch ist so völlig anders.

Die nächtlichen Straßen sind erhellt von Gas- und Öllampen. Es wurden Gebäude errichtet, gegen die selbst eure einstige Festung wie eine Hülle wirkt. Schiffe, größer als so manche Stadt in eurer Vergangenheit bezwingen die Weltmeere und überall lauern neue Gefahren.

Der Mensch hat sich Töd und Verderben untertan gemacht, kann er doch nach Wunsch Feuer und gewaltige Explosionen erzeugen, sie selbst den Clan der Ursupatoren vor Neid erblassen läßt. Aber noch immer sind es Menschen. Und sie wandeln in ihrer seligen Unwissenheit durch die Nacht, daß es eine wahre Freude für den blutgierigen Jäger ist.

Ja mehr noch, obwohl sogar Bücher, für jedermann erhältlich, existieren, in denen in sehr verzerrter Form ein Vampir geschildert wird, tut man es als einfache Geschichte ab. Und jene, die

dies nicht tun, fiebern regelrecht danach, einem Vampir zu begegnen und sich in seine Arme zu werfen. Während eures Schlafes muß der Clan des Mondes weitaus mehr bewirkt haben, als all die Jahrhunderte zuvor, wenn der Mensch so verwirrt ist.

Aber all das verliert nach einigen Jahren seinen Schrecken, wenn auch nicht seinen Reiz. Man kann zusehen, wie sogenannte Wissenschaften neue Erfindungen präsentieren und die Stadt ohne Unterlaß wächst und gedeiht.

Doch eure Sorge nimmt plötzlich wieder zu, als ihr in einem eurer nächtlichen Streifzüge ein altes Geschäft erblickt. Einen Laden für Esoterik, welcher oberflächlich betrachtet nicht mehr als ein paar Steine und Amulette billigster Machart zu bieten hat. Aber was ihr dort erblickt, auf einem Tisch im Ladensinneren läßt euch erstarren. Ein einfaches Buch, wie es scheint, aber alles in euch, was euch Jahrhunderte überdauern ließ und Dinge erblickte, die den menschlichen Verstand zerfetzen würde, weiß, was dort vor euch ruht:

Magie!

### Gedicht

#### Was geschehen soll

27 Jahre nach der Ankunft in New Orleans nimmt nun dieser Akt im Jahre 1888 seinen Anfang.

Jedoch bedeutet das nicht, daß die Charaktere diese ganze Zeit untätig sind. Ihre Ankunft in New Orleans und ihr Umgang mit den dortigen Vampiren und Menschen sollte durchaus ausgespielt werden, damit sie diese Stadt kennenlernen und ihren Platz in der Hierarchie einnehmen.

Danach erhalten die Charaktere die Möglichkeit arkanen Wissen zu finden, müssen es jedoch in der Form von Büchern und magischen Schriftrollen aus dem Besitz eines Magus zu entwenden. Doch nicht alle diese Schriften enthalten nur thaumaturgische Formeln. Theoretisch können die Vampire gar einen Dämon auf diese irdische Welt beschwören, um von ihm wahrhaft finstere Geheimnisse zu erlernen, wenn auch gegen einen gewissen Preis.

Und natürlich wird der Magier seine wertvollen Schätze zurückfordern.

#### Vor der Handlung

Bevor die eigentlichen Geschehnissen dieses Aktes behandelt werden, sollen hier alle nötigen Dinge bereitgestellt werden, um dem Meister die Möglichkeit zu geben, die Ankunft in der Stadt und das Unleben der Charaktere bis zu den Anfängen dieses Aktes ausspielen zu können. Denn immerhin leben sie in äußerst turbulenten Zeiten und gerade das darf auf keinen Fall durch scheinbare Untätigkeit verhehlt werden.

Auch sollte der Meister den Vampiren die Möglichkeit heben ihren eigenen Gelüsten und Neigungen nachzugehen, schließlich gehören sie zu den ältesten und mächtigsten Kainskindern auf diesem Kontinent.

Es liegt nun an ihnen, ob sie in New Orleans Sabbatähnliche Zustände einführen wollen, doch werden sie es schwer haben, in den nächsten Jahren Unterstützung von der Sekte zu erhalten, da der Bürgerkrieg so einiges an Turbulenz hinterlassen hat.



## Arrivall

Wenn die Charaktere die Stadt erreichen dürften sie des Reisens müde und arm an Blut sein. Aber so schnell werden sie noch nicht zur Ruhe kommen. Der Prinz der Stadt, Eduard Federson, wird von jedem Neuankömmling erwarten, daß er ihn aufsucht und um Aufnahme bittet. Tund die Charaktere das nicht, wird er eines Abends plötzlich vor ihrer Tür stehen und ihnen eine Rede von Traditionen, Pflichtbewußtsein und Gastfreundschaft halten. Ist er damit zuende wird er von jedem von ihnen fordern, wenn sie in seiner Stadt verweilen wollen, einen Schluß seines Blutes zu trinken und ihm für seine Gnade jeweils einen gefallen zu offerieren.

Natürlich dürfte jedem der alten Charaktere sofort klar werden, daß sie es mit einem äußerst labilen Charakter zu tun haben, der als Herrscher dieser Stadt nicht mehr als eine Witzfigur darstellt. Aber wie sie reagieren ist ihre Sache. Ob sie ihn nun als Marionette einsetzen, ihn eliminieren und die Stadt unter direkte eigene Kontrolle nehmen, oder ihn einfach gewähren lassen.

## Neuer Herr

Bis ins Jahr 1870 gibt es eine regelrechte untote Einwanderungsflut, so daß 8 neue Kainskinder in die Stadt kommen. Unter ihnen bildet sich ein Rat der Erstgeborenen (welchem die Charaktere ja theoretisch auch betreten können). Im Jahre 1870 wird dann jedoch der energische Ventrue Charles Stanley den bisherigen Prinzen absetzen und er hat dazu die Unterstützung des Rates. Doch auch hier könnten die Charaktere für eine andere Entwicklung sorgen.

Sei es, daß sie den bisherigen Prinzen unterstützen, Probleme gewaltsam aus dem Weg räumen oder sich gar selbst zu den Marionettenspielern des ambitionierten Ventrue aufschwingen.

## Sabbat

Sollten die Charaktere die Stadt in einen Hort des Sabbat verwandelt haben, wird dieser praktisch jährlich von Camarilla-Spionen infiltriert werden und immer wieder Angriffe erleiden. Vollbeladene Handelsschiffe sinken, Lagerhäuser brennen nieder und alles andere, was die Vampire der Stadt verunsichern könnte, ehe schließlich ein wirklicher Angriff beginnt und die Sabbatanhänger gemeuchelt werden. Inwieweit die Camarilla Erfolg hat liegt natürlich an der Handlung der Charaktere.

Und selbst wenn die Camarilla Erfolg haben sollte, so kann es durchaus sein, daß die Charaktere ohne weiteres in den Erstgeborenenrat kommen, schließlich sind sie so mächtig, daß die jungen Eroberer durchaus zu einem Handel bereit wären. Die Ahnen bleiben in der Stadt und haben macht, die Jungen dürfen sich als Herrscher fühlen.

## Niktuku

Alle Nosferatu in New Orleans haben ein hartes Unleben vor sich, wenn einer der Charaktere den Niktuku diablisiert haben sollte. Denn jedesmal wenn dieser die Kontrol-

le über den Charakter übernimmt, wird er ausziehen, um die angehörigen dieses Clans zu jagen und zu vernichten. Dies muß nicht ausführlich geschildert werden, da ja selbst der Täter nicht wirklich etwas von seinen Handlung miterlebt. Nur sollte irgendwann plötzlich das Gerücht auftauchen, kein Nosferatu tauche mehr auf und sie wären alle verschwunden.

Solange es sich nur um Fitzgerald handelt ist das ja nicht besonders auffällig, aber bis ins in das Jahr, in welchem der Akt seinen eigentlichen Anfang nimmt, sollten noch bis zu drei weitere Nosferatu „verschwinden“ und im Clan der Verborgenen die wildesten Gerüchte ausbrechen.

## Auf der Spur der Magie

Die Charaktere haben einen einfachen Esoterikladen gefunden, so scheint es zumindest. In Wirklichkeit jedoch wird dieses Geschäft von einem Magus des Ordens des Hermes geführt, der einfach nur seinen Studien nachgehen will und sich mit dem Verkauf nichtmagischen Tandees sein Leben finanziert.

Doch diese Nacht beging er einen Fehler und ließ eines seiner wahrhaft magischen Werke offen im Laden herumliegen, während er sich zum Schlafen zurückzog. Und dieses Buch haben die Charaktere gefunden.

## Einbruch

Dies sollte überraschend kompliziert werden, denn der Magus muß sich sehr wohl vor Einbrechern hüten und schützte so sein Geschäft vor solcherlei Gesindel.

Er hat sämtliche Eingänge mit magischen Siegeln vor unerlaubten Gästen geschützt. Schlösser werden sich nicht öffnen lassen, Glasscheiben und Wände halten jedem Versuch, sie zu zerschlagen, stand.

Aber natürlich ist der Schutz nur gegen Menschen entwickelt worden, also kein wirkliches Hindernis für untote Kreaturen. Hier einige Möglichkeiten, wie man in den Laden eindringen kann:

**Feuer** Die Schutzrunen werden jedes Feuer sofort erstickt, aber nur, wenn es beim Legen nicht größer als eine Fackel ist. Sollte man also Öl auf die Tür gießen und dann entzünden, wird sie verbrennen, was den Charakteren aber wahrscheinlich das Eindringen noch weiter erschwert und vielleicht alle begehrten Objekte verbrennt.

**Rohe Gewalt** Was sind ein paar Schutzrunen doch gegen die wahre Kraft der Disziplin Stärke. Ein Charakter mit dieser Disziplin darf versuchen eine Scheibe zu zerschlagen, muß aber bei einem erweiterten Wurf auf Stärke (Schwierigkeit 7) mindestens 10 Erfolge erzielen. Und es kann schon seltsam erscheinen wenn der hünenhafte Brujah fünfmal gegen eine dünne Glasscheibe schlägt, die nur langsam ihre Sprünge kriegt.



**Teleportation** Falls die Charaktere auf irgendeine Weise dazu in der Lage sind, ist es ganz einfach. Die Runen schützen davor in keinsten Weise. Egal ob sie es mittels Disziplinen oder anderen Mitteln bewerkstelligen. Auch das Dematerialisieren oder ein Weg durch das Umbra zählt hierzu.

**Weiteres** Spieler haben immer alle möglichen Ideen. Es sei dem Meister überlassen, welche davon funktionieren und welche nicht. Mit simplen sterblichen Mitteln sollte es nahezu unmöglich sein, einzudringen.

## Magisches Wissen

Nun haben die Charaktere also den Laden betreten und finden sich in allerlei Gerümpel aus Kristallen, Glaskugeln, Amuletten, Tarot-Karten etc. wieder. Das einzige mit wahrer Magier hier drin sind die Schutzrunen, die jedoch einfach Kreidezeichen sind, und das bereits von außen erspäht Buch.

Die hermetische Herkunft der Kreidezeichen und des Buches sollte zu erkennen sein, wenn ein Wurf auf Intelligenz + Okkultismus (Schwierigkeit 9, 7 für hermetisch ausgebildete Thaumaturgen).

Denn was nun vor ihnen liegt ist das ‚Ex Umbra‘ (‚Aus der Finsternis‘). Ein hermetischer Wissensschatz, der sogar vampirischen Thaumaturgen bei der Entwicklung ihrer Pfade hilfreich sein kann.

Doch natürlich ist das nicht alles, was der Laden zu bieten hat. Hier haust ein Magus, und er besitzt noch so manches weiteres Wissen. Natürlich gut in seinem Versteck verborgen, wohin zu bringen er dieses vergessen hat.

## Versteck

Wenn die Charaktere nach Geheimtüren und -gängen suchen, und nur dann, sei ihnen erlaubt eine solche auch zu finden. Der Magus hortet einen wahren Schatz an magischem Wissen in einem Geheimraum, der jedoch gut von dem Laden abgetrennt ist und kaum zu finden sein wird, wenn man nicht direkt danach sucht.

Denn der Laden ist eindeutig zu klein, selbst mit Lagerraum, um die gesamte Grundfläche des Hauses abzudecken. Aber dennoch kann man von allen Seiten durch die Fenster in den Verkaufsraum blicken.

Mit mindestens 2 Erfolgen bei einem Wurf auf Intelligenz + Okkultismus kann man erkennen, daß man von der Rückseite des Hauses durch die Fenster zwar den Verkaufsraum sehen kann, selbiger dort jedoch gar keine Fenster besitzt.

Der Magus lenkte die Lichtstrahlen vom Verkaufsraum durch den Geheimraum hindurch in das Fenster, um den Geheimraum zu kreieren. Man muß einfach ein solches Fenster zerschlagen, wobei die gleichen Schwierigkeiten auftreten, wie beim ersten Einbruch, um in den Geheimraum zu gelangen.

Man kann es erleichtern, wenn man mindestens eine der Kreide-Runen verwischt, dann ist der Schutzzauber gebrochen, und man kann mit normalen, sterblichen Mitteln eindringen.

## Magischer Wissensschatz

Nun dürfte sich jeder magiebegeisterte Charakter im Paradies wähen. Sie heben einen kleinen, Raum entdeckt, vollgestopft Schriftrollen, Büchern und anderer Schriften.

Jedoch die Enttäuschung folgt auf dem Fuß. Praktisch nichts davon ist in einer leserlichen Sprache geschrieben. Das meiste in Enochäisch (was aber keiner erkennen dürfte), einiges in anderen vergessenen Sprachen.

Nur insgesamt 2 weitere Bücher und 6 Schriftrollen sind in Griechisch bzw. Latein verfaßt und damit überhaupt lesbar.

Folgende Beute können die Charaktere machen:

† Bücher:

- † Ex Umbra (Aus der Finsternis)
- † Semper Umbra (Ewige Finsternis)
- † Artes Malefecia (Die Kunst des Bösen)

† Schriftrollen:

- † 2 x Spiritus Vitæ (Der Geist des Lebens)
- † Ignis (Entzünden)
- † Tempus varium (Veränderbare Zeit)
- † 2x Malus bestia (Böse Kreatur)

## Sinistere Geheimnisse

Nun könnten sich natürlich die Charaktere sofort mit den Büchern aus dem Staub machen und in der Zuflucht das Studieren beginnen. Aber so einfach ist es nicht.

Das Entkommen natürlich schon, es gibt nichts, was sie hindern wird. Aber in den erbeuteten Schriftstücken verbirgt sich so manches Übel, welches die Charaktere entfesseln könnten.

## Bücher

**Ex Umbra** Ein einfaches hermetisches Zauberbuch, angefüllt mit Ritualen und Sprüchen der hermetischen Magie. Natürlich sind sie für Vampire nicht zu wirken, aber auch nicht ohne nutzen.

Um aus diesem Buch etwas zu lernen, muß der Charakter über folgendes verfügen:

- † hermetische Ausbildung
- † Thaumaturgie von mindestens 2
- † Okkultismus von mindestens 3

Folgendes kann aus dem Buch entnommen werden:

† Pfade:

- † Pfad der Alchimie bis Stufe 2 (pro Stufe 12 Tage Studium)
- † Pfad der Umwandlung bis Stufe 3 (pro Stufe 10 Tage Studium)

† Rituale:

- † Löschen (Stufe 2)
- † Spurloses Wandeln (Stufe 2)



**Semper Umbra** Dies ist sozusagen der Fortsetzungsband zu „Ex Umbra“ und daher genauso zu verwenden, wenn auch schwieriger zu verstehen.

Um aus diesem Buch etwas zu lernen, muß der Charakter über folgendes verfügen:

- † hermetische Ausbildung
- † Thaumaturgie von mindestens 3
- † Okkultismus von mindestens 4

Folgendes kann aus dem Buch entnommen werden:

† Pfade:

- ‡ Elementarherrschaft bis Stufe 3 (pro Stufe 14 Tage Studium)
- ‡ Geistermanipulation bis Stufe 3 (pro Stufe 16 Tage Studium)

† Rituale:

- ‡ Belladonna (Stufe 3)
- ‡ Zerrissener Geist (Stufe 4)

**Artes Maleficia** Dies ist das gefährlichste Buch aus der Sammlung, denn was die Charaktere vor sich haben ist verbotenes Wissen, dämonische Magie!

Sobald ein Charakter beginnt darin zu lesen, werden ihm die Worte mit jeder Seite verständlicher vorkommen, sogar soweit, daß nach drei Seiten Studierens Leser, die dem Lateinischen nicht mächtig sind, die Worte verstehen.

Irgendwann schließlich wird ein Ritual beschrieben, wie der Leser sich die Magie in diesem Buch zugänglich machen kann: Er muß im Freien bei Vollmond mit seinem Blut und dem Blut einer Ziege einen Kreis ziehen, darin mit dem Blut eines Raben mehrere mystische Symbole zeichnen und dann Punkt Mitternacht von außerhalb des Kreises einige Magische Formeln sprechen.

Ist tatsächlich einer der Charaktere so töricht, dies zu tun, wird er Valrex, den Dämon herbeirufen.

Nun liegt es am Meister, den Dämon hinterhältig und verschlagen auszuspielen. Er hat die Gestalt eines schwarzschruppigen Ungeheuers von 4 m Größe mit langen, schwarzen Schwingen. Aber er kann den Kreis nicht verlassen. Was er jedoch kann, ist den Beschwörer verführen, einen Pakt mit ihm einzugehen.

Im Gegenzug zu seiner Dienstbarkeit wird der Dämon ihm Zugang zu mächtiger Magie ermöglichen. Es sind keinerlei Voraussetzungen dafür nötig.

Folgendes kann von dem Dämon gelernt werden:

† Dunkle Thaumaturgie bis Stufe 3

† Pfade:

- ‡ Flammen des Infernos bis Stufe 3
- ‡ Pfad des Phobos bis Stufe 3
- ‡ Erbkönig bis Stufe 3

† Rituale:

- ‡ Beschwörung des Schwarms (Stufe 1)
- ‡ Fluch des Ödipus (Stufe 1)
- ‡ Video Nefas (Stufe 2)
- ‡ Felis Niger (Stufe 3)

Dabei ist zu beachten: Der Beschwörer darf sich seinen Primärpfad aussuchen der mit der dunklen Thaumaturgie mitgesteigert wird. Er erhält zudem so viele Rituale automatische, wie er sich Dunkle Thaumaturgie erwünscht, jedoch nicht Beschwörung des Schwarms.

Kosten:

- † Dunkle Thaumaturgie 1: Vernichtung eines großen heiligen Symbols (Kirche, Friedhof etc.)
- † Dunkle Thaumaturgie 2: Erlernen des Pfades der Bösen Enthüllungen
- † Dunkle Thaumaturgie 3: Bekehren eines Kainiten zum Pfad der Bösen Enthüllungen
- † Beschwörung des Schwarms bis Stufe 1: Menschliches Blutopfer
- † Beschwörung des Schwarms bis Stufe 3: Opferung von mindestens 20 Menschen

Auf jeden Fall erhält der Beschwörer, wenn er auf den Pakt eingeht ein Teufelsmal (ein kleines Muttermal in Form eines Schlangendolches, wo er keinen Schmerz mehr empfindet).

## Schriftrollen

Jeder, der Thaumaturgie auf mindestens 1 besitzt, kann die Magie aus den Schriftrollen bündeln und wirken, wobei die Schriftrolle jedoch in seinen Händen zu Staub zerfällt. Dabei muß er mit Willenskraft auf 8 Würfeln und 1 Blutpunkt ausgeben.

Es sollte beachtet werden, daß der Anwender wohl kaum weiß, welche Magie er nun einsetzt.

**Spiritus Vit** Bei Anwendung regeneriert diese Schriftrolle beim Anwender oder einem Wesen, welches von diesem berührt wird bis zu 3 Schadensstufen.

**Ignis** Der Anwender kann eine kleine Flamme auf seinem Zeigefinger entstehen lassen, welche ihn jedoch nach 3 Runden zu verletzen beginnt und nach 5 Runden erlischt.

**Tempus varium** In der Runde nach der Aktivierung besitzt der Anwender 3 zusätzliche Handlungen, als hätte er Geschwindigkeit 3 eingesetzt.

**Malus bestia** Der Anwender beschwört ein Herr der Tiefe (siehe Ritual der Dunklen Thaumaturgie: Beschwörung des Schwarms), der ihm für 2 Runden dient, danach jedoch nochmals 2 Runden seiner Kontrolle entzogen ist und ihn angreifen wird.



## Rechtmäßiger Besitzer

Der Magus Mertan Stepson ist alles andere als begeistert, wenn er den Einbruch in sein Geschäft bemerkt. Und erst ist fähig genug, auch herauszufinden, wer die schändlichen Einbrecher und Diebe waren.

Wurde bei ihm nichts gestohlen, wird er es bei dem Schaden belassen und den Schutzzauber erneuern und verstärken. Wurde aber irgendetwas magisches entwendet, wird er die Diebe verfolgen und seinen Besitz zurückerhalten wollen.

Er ist jedoch nicht unbedingt einer der dezentesten Anwender der magischen Künste. Und zudem hat er eine recht geringe Kenntnis vom Wesen der Untoten. Was ihn zu törichtem Handeln verleiten wird.

## Ein Kampf mit Magie

Wenn Mertan Stepson den Diebstahl bemerkt, wird er mit mächtigen Suchzaubern den Aufenthaltsort der Untoten ausfindig machen und sich auf direktem Wege zu ihnen begeben. Und dabei hat er zwei große Vorteile auf seiner Seite:

† es ist Tag

† er ist ein Magus

Jedoch auch einige Nachteile sprechen gegen ihn und für einen Sieg der Vampire:

† er weiß kaum etwas über Vampire

† er ist völlig von seinem Fokus, einem Ebereschensstab von 40 cm Länge abhängig, ohne den er nicht zaubern kann

Der Meister sollte also den Kampf hart, aber nicht zu hart machen und den Untoten, selbst wenn sie (töricht, töricht) nicht auf eine Vergeltung vorbereitet waren oder gar eine sehr, sehr ungeschützte Zuflucht besitzen, den Sieg ermöglichen.

**Zauber** Mertan wird versuchen möglichst koinzident zu zaubern, da er jegliche Ansammlung von Paradox meiden will. Aber er wird, sollte sein Leben in Gefahr sein, alle Vorsicht fahren lassen, da er lieber einige Ungemach beim Ausleben eines Paradoxeffektes erleidet, denn sein eigenes Ende.

Seine Spezialität sind unangenehme Zufälle, wie zerreißende Vorhänge, auffallende Türen, brechende Knöchel etc. Aber er kann auch Feuerbälle, Sonnenlicht und ähnliches beschwören, wenn er gezwungen wird. Allerdings ist Mertan es nicht gewöhnt, hastig zu zaubern, weswegen ihm die Zeitnot des Kampfes wohl am ehesten zusetzen wird.

**Vampire** Von Vampiren weiß der Magus nur, daß Sonnenlicht für sie äußerst tödlich ist, ebenso wie Feuer. Allerdings glaubt er auch, von jüngeren Geschichten in die Irre geführt, daß schon die geringste Berührung mit Sonnenlicht, einen Vampir in Asche verwandelt und sie heiligen Symbolen absolut nichts entgegenzusetzen haben.

Auch die Wirkung eines Pflocks wird er maßlos überschätzen und Glauben, daß das Durchbohren des Herzens mit Weidenholz zum endgültigen Tod des Vampirs führt.

Sollte er gar gebissen werden, wird er vor Schreck kopflös fliehen, selbst wenn kein einziger Tropfen Blut fließt, da er sich sicher ist, daß schon allein ihr Biß ihn bei Sonnenuntergang in einen der ihren verwandeln wird. Und diesem vermeintlichen Schicksal versucht er nun durch ungestörte exzessive Magieanwendung entgegenzuwirken.

Vampirische Vitæ jedoch erkennt er als Tass und weiß um seine entropische Wirkung, weswegen er alles in seiner Macht stehende tun wird, um nicht damit in Berührung zu kommen. Sollte er es doch tun, so könnte er einige wertvolle Sekunden dabei verlieren, wenn er versucht, es angeekelt abzuwischen.

Die Werte von Martin Stepson sind auf der nächsten Seite unter *Dramatis Personae* zu finden.

## Epilog

### Blut ist tiefer als Wasser

#### Pflicht

Die Charaktere sollten sich hüten, sich mit Dämonen einzulassen. Dies sollte allein schon ihr Verstand und die Prinzipien des Sabbat ihnen deutlich machen. Also ist es zwar eigentlich dem gesunden Menschenverstand anzurechnen, wenn sie den Dämon nicht um eine Gunst bitten, aber dennoch auch die Pflicht eines jeden Sabbatmitglieds.

#### Versagen

Wenn sie dem Dämon dienen für den süßen Nektar der Macht, dann wird dies natürlich Konsequenzen haben. Schließlich wird der Dämon seine Diener nicht mehr aus den Augen lassen. Und selbst wenn nur einer dem Dämo-

nen hörig ist, so wird der Dämon wohl bald von ihm verlangen, auch die anderen zu ihm zu bekehren, zum Preis von noch mehr Macht und Dunkler Thaumaturgie.

#### Lug und Betrug

Den Dämon zu narren ist nicht möglich. Entweder sie dienen ihm, oder sie verweigern sich ihm. Jeder Versuch ihn zu täuschen oder sich ohne Preis der angebotenen Macht zu bemächtigen ist zum Scheitern verurteilt.

Versuchen die Charaktere dies, ist es, als hätten sie sein Angebot angenommen.

#### Der Preis der Macht

Welche Lösung die Charaktere auch gewählt haben, mit den Folgen werden sie leben, bzw. unleben müssen. Das ist



das Los der Kainiten, ein Teil des Fluches, unter dem sie leiden.

Doch sie erhalten auch etwas positives. Erfahrungspunkte:

- † 2 für eine gut geplante und ausgespielte Reise
- † 2 für das Ausrauben des Goldtransports
- † 2 jeweils für die Begegnung mit einem Trupp Goldjäger
- † 2 für eine dezente Lösung der Probleme (Maskerade)
- † 1 für das Eintreffen in New Orleans
- † 3 für gutes Rollenspiel
- † X Meisterentscheid

Es liegt beim Meister, wie viele er vergibt, es sollten insgesamt jedoch nicht mehr als 16 sein.

## Steigern

Es kann am Ende dieses Abenteuers natürlich auch gesteigert werden, wenn auch nur begrenzt.

- † 1 Attribut um 1 Punkt
- † 1 Fähigkeit um 1 Punkt
- † Menschlichkeit Willenskraft und Tugenden nach Ermessen des Meisters
- † Folgende Disziplinen können gelernt werden. Es kann maximal 1 dieser Disziplinen um 1 Punkt gesteigert werden:
  - ♣ Körperliche Disziplinen dürfen bei Anwendung gesteigert werden
  - ♣ Disziplinen, welche der Charakter bereits auf 5 besitzt, dürfen gesteigert werden

## Dramatis Personae

### Martin Stepson

Dieser Magus ist ein schrulliger älterer Mann mit Monokel und niemals ohne seinen Ebereschenstab zu sehen. Ohne diesen Fokus ist es ihm unmöglich, seine Magie anzuwenden. Er ist ein eher träger, langsamer Mann, doch er kann aufbrausen, wenn ihm etwas wichtig ist. Im Kampf jedoch wird er es nicht auf einen Nahkampf ankommen lassen, sondern eher auf Distanz seine Magick einzusetzen wissen.

Körperkraft	●●●○○	Charisma	●●●○○	Wahrnehmung	●●●○○			
Geschick	●●○○○	Manipulation	●●○○○	Intelligenz	●●●●○			
Widerstandsfähigkeit	●●○○○	Erscheinungsbild	●●○○○	Geistesschärfe	●●●○○			
Aufmerksamkeit	●●●○○	Handwerk	●●●○○	Akademisches Wissen	●●●●○			
Ausflüchte	●●●○○	Heimlichkeit	●●○○○	Enigmas	●●●○○			
Ausweichen	●○○○○	Meditation	●●●○○	Finanzen	●●●○○			
Empathie	●●○○○	Nahkampf	●●○○○	Kosmologie	●●●○○			
Magiegespür	●●○○○	Schußwaffen	●●●○○	Linguistik	●●○○○			
Szenekenntnis	●●●●○	Vortrag	●●●●○	Naturwissenschaften	●●●●●			
				Okkultismus	●●○○○			
Willenskraft	●●●●●●●○○○	Arete	●●●●●○○○○○	Alter	51			
Quintessenz	●●●●●●●○○○	Paradox	○○○○○ ○○○○●	Tradition	Orden des Hermes			
Entropie	●●●●○	Kern	●●○○○	Leben	○○○○○			
Gedanken	○○○○○	Korrespondenz	●●○○○	Materie	●○○○○			
Geister	○○○○○	Kräfte	●●●●○	Zeit	○○○○○			
<b>Waffen</b>		<b>Schaden</b>	<b>RW</b>	<b>SF</b>	<b>M</b>	<b>V</b>	<b>Rüstung -</b>	
Revolver		4	2	1	6	J	Schlag: 0	Nahkampf: 0
Pflock		KK +1 (T)				M	Schußwaffen: 0	Behinderung: 0



# Vampire



## 26. Akt - Auf ewig verdammt (Sabbat)

### Prolog

Wie verführerisch sie ist... Wie angenehm, wenn man andere damit knechten und unterwerfen kann...

Macht!

Ihr liebt Macht, ihr liebt sie so sehr, daß es nichts, wahrlich nichts auf dieser Welt gibt, was euch in eurem Bestreben, Macht zu gewinnen, noch zögern ließe. Ihr habt jede Grenze hinter euch gelassen, als ihr den Pakt mit Valrex geschlossen habt. Und hoffentlich habt ihr erhalten, was ihr euch gewünscht habt, denn ab diesem Punkt gibt es kein Zurück!

Eure Seelen gehören dem Dämon, alles was euch geblieben ist, ist die Zeit, die ihr noch am Unleben seid. Solltet ihr jemals den endgültigen Tod erleiden, so wird Valrex schon begierig auf euch warten. Innerlich seid ihr nun so tot, wie eure Körper es seit Jahrhunderten sind. Belebt nur durch einen Fluch und das Wissen, daß danach etwas noch schlimmeres auf euch wartet.

Während ihr durch die nächtliche Stadt wandert und den Menschen zuseht, wie sie an ihrer Zukunft bauen, so könntet ihr über sie einfach nur lachen. Denn schließlich wißt ihr, wie sinnlos ihr Bestreben ist. Für euch sind sie nun noch weniger als zuvor. Wenn sie vor dem Pakt mit Valrex nur Marionetten und Beute waren so sind sie nun nur noch Abschaum. Opferlämmer an euren Herrn und Meister.

Doch manchmal seht ihr in den Gesichter der Menschen etwas, was ihr längst verloren habt. Wenn sie mit ihren Kindern sprechen, ihnen von der sonnigen Zukunft erzählen, die sie erwarten wird. Und dann erkennt ihr, daß ihr nicht etwas gewonnen habt, als ihr den Pakt geschlossen habt, sondern einfach nur so unendlich viel verloren. Denn egal was kommen mag, eure Zukunft gehört Valrex!

Ihr hättet Helden werden können...

Ihr seid Monster geworden!

### Epilog

#### Was geschehen soll

Dieser Akt nimmt etwa 2 Jahre nach dem letzten seinen Anfang und es ist der Herbst des Jahres 1890.

Nun erwartet die Charaktere der Preis dafür, daß sie im letzten Akt den Dämon beschworen haben und einen Pakt mit diesem geschlossen haben. Denn nun werden sie als Satanisten und Anhänger des Pfades der Bösen Enthüllungen gejagt und bekämpft werden.

Diese Chronik wird mit diesem Akt enden! Entweder werden die Charaktere Valrex Ansinnen Folge leisten und ihren finsternen Herrn und Meister befreien, oder sie werden der Sabbatinquisition in die Hände fallen. Wie auch immer, sie werden nicht unlebend aus diesem Akt hervorgehen.

Sollten die Charaktere im Akt zuvor den Pakt nicht geschlossen haben, so muß der Meister nun von dort an seine eigene Geschichte weiterspinnen. Und selbstverständlich steht es jedem frei, der diese Chronik spielt, dieses Ende abzuändern oder noch hinauszuzögern, um den Charakteren noch einige weitere Jahre auf dieser Erde zu gönnen.

#### Geistessdiener

New Orleans ist in den Händen der Charaktere und diese wiederum sind in den Händen des Dämons Valrex. Und das hat natürlich während der vergangenen 2 Jahre seine Spuren im Erscheinungsbild der Stadt hinterlassen. Die Forderungen des Dämons nach Opfern, absolutem Gehorsam und der Verbreitung seiner Lehren ließ New Orleans zu einem Sündenpfuhl verkommen.

Denn selbst wenn die Charaktere vorsichtig und nicht übermäßig grausam waren, bei ihrer Jagd oder bei der Erfüllung der Forderungen des Dämons, so ist doch der Einfluß von Valrex gewachsen. Und je mächtiger Valrex durch die Opfer der Charaktere wird, desto größer wird auch sein Einfluß auf die Seelen der Einwohner.

#### Valrex Ansinnen

Das Ziel hinter Valrex gesamtem Bestreben liegt in nur einem einzigen Wunsch: Freiheit!

Der Dämon wünscht, die höllische Sphäre verlassen zu können, um dann die Lande der Sterblichen heimzusuchen. Doch das ist nicht einfach. Egal, wieviele Tiere oder Menschen man ihm opfert, das wird das Höllentor nicht aufreißen. Nein, der Dämon muß jemanden finden, der ihn in die Welt der Sterblichen ruft und dann das Ritual der



„zerbrochenen Ketten“ durchführt, auf daß er frei und ungebunden sein Werk der Zerstörung und Vernichtung beginnen kann.

Doch das Wissen über dieses Ritual wird schwer zu finden sein, denn leider kann der Dämon den Kainiten nur die Bruchstücke eines alten Pergaments geben aus welchem sie das nötige Wissen schöpfen müssen. Was er den Charakteren jedoch verschweigt ist die Tatsache, daß ihr Opfer für das Ritual unablässig ist. Nur wenn sie in die Hölle fahren, kann Valrex entkommen.

## Das Ritual

Während einer ihrer Opferungen, bei welcher Valrex herbeigerufen werden muß, wird der Dämon den Charakteren ein Geschenk versprechen. Ein jeder von ihnen soll das erhalten, was er sich am meisten auf dieser Erde wünscht, wenn sie ihm nur die Möglichkeit geben, seine ganze Macht zu entfalten.

Dazu bedarf es jedoch nur eines kleinen Rituals, welche sie für ihn durchführen müssen. Die Anleitung finden sie auf einem Pergament in einem Kloster in Europa, doch Kainiten ihrer Macht dürften keine Probleme haben, einige unwichtige Diener aufzutreiben, die ihnen dieses Pergament bringen. Sie selbst dürfen keinesfalls gehen, immerhin handelt es sich dort um ein Kloster und sie sind zu lange mit ihm in Kontakt, um gerade diesen Ort noch unversehrt betreten zu können.

Wenn sie das Pergament erst haben, sollen sie einfach versuchen, die dort notierten Anweisungen zu entschlüsseln, welche in verschiedenen uralten Sprachen geschrieben seien. Eine dieser Sprachen, das Enochäische kann er sie lehren, während sie auf ihre Diener warten.

## Diebstahl des Pergaments

Das Pergament befindet sich in einem italienischen Kloster, welches dem Erzengel Gabriel geweiht ist. Dorthin müssen die Charaktere einige Diener oder Schuldner schicken, auf daß man ihnen das Pergament bringt.

Gehen sie selbst, wird das Kloster, dessen einziger Daseinszweck die Bekämpfung der biblischen Dämonen ist, wozu auch Valrex gezählt werden kann, Vampire jedoch nicht, ihr Untergang sein. Nachdem sie das Tor zur Reliquienhalle durchschritten haben, in welchem das Pergament aufbewahrt wird, werden sie diese nicht mehr verlassen können, da es keinem Dämon und auch keinem ihrer Diener möglich ist dieses Gefängnis, als welches das Kloster erbaut wurde zu entkommen.

Die sterblichen Mönche, welche sie bekämpfen werden, mögen sie vernichten können, jedoch wird spätestens der Morgen ihr Ende bringen, wenn die Sonne durch die vielen Buntglasfenster einen flammenden Tod verheißt und im Moment, in welchem sie in Starre fallen, die Mönche sie vernichten werden.

Jedoch jeder Diener, der keinen Pakt mit einem Dämon geschlossen hat, hat dieses kleine Problem nicht und kann das Pergament problemlos beschaffen. Wen sie dazu anstiften und welche Ratschläge sie geben, liegt allein bei den Charaktere, jedoch sollte hier kaum etwas schiefgehen, auch wenn der Diebstahl alsbald bemerkt werden wird.

**Schüler und Lehrer** Derweil wird Valrex den Charakteren die Sprache des alten Enoch lehren und dazu noch die vielen komplizierten Bedeutungen der meisten ihrer Schriftzeichen. Wohlgemerkt verheimlicht er den Charakteren einige wichtige Schlüsselbedeutungen der Schriftzeichen, so daß sie einen Teil des Pergaments unmöglich entschlüsseln können.

## Entziffern des Pergaments

Folgende Wort sind in der enochäischen Sprache auf das Pergament geschrieben. Für die Spieler findet man eine geschriebene Version am Ende dieses Aktes, welches man ihnen auch aushändigen sollte. Dort fehlen einige Worte oder sind in nicht entzifferbarer Sprache geschrieben, denn das Pergament ist alt und es gibt einige Details des Enochäischen, welches Valrex ihnen vorenthielt (diese Teile sind hier zwar niedergeschrieben, jedoch durch eine andere Schriftart markiert):

*Im Namen des hErrn, der den Himmel regiert, sei jedem, der sich Seinem Willen nicht beugt die ewige Qual der Hölle bestimmt. Doch in seiner unendlichen Güte beschloß Er, daß selbst den finsternen Seelen Hoffnung beschert sei, denn in Seiner Güte ist der hErr unendlich. Zeigt einer der gefallenen Engel wahre Reue und schwört allem Übel ab, so stehe das Himmelstor ihm wieder offen.*

*Doch hütet euch, meine Brüder, denn die Dämonen sind von tiefster Bosheit verzehrt. Reue ist ihnen fremd und der Himmel somit verloren. Dennoch zehrt dieser Hoffnungs-schimmer, den Himmel wieder erreichen zu können, so sehr an ihnen, daß sie wie ihm Wahn danach streben. Und während sie den Himmel begehren, läßt der blanke Aeid sie auf die Erde blicken, deren freie Seelen nach ihrem Tode zu Ihm kommen.*

*Um sie noch mehr zu strafen können einige wenige Hohepriester Dämonen von besonderer Bosheit einen Hauch der Freiheit kosten lassen, ehe sie wieder in die Hölle zurückgeschickt werden, um für die Ewigkeit dort gebunden zu sein. Doch wer immer es wagt das Ritual der zerbrochenen Ketten durchzuführen bedenke, daß er keinen Fehler machen darf, denn wenn der Dämon wahre Freiheit erlangt, kann er nicht wieder in die Hölle hinabgeschickt werden.*

*Zuerst muß der Ritualmeister einen drei Schritt durchmessenden Kreis aus Asche zeichnen, der an keiner einzigen Stelle durchbrochen sein darf. In den Kreis muß das Pentagramm des Schutzes aus Kalksteinnmehl gezeichnet werden und außerhalb des Aschekreises an jeder Spitze des Pentagramms eine Kerze aus Galg. Die Symbole 3, 8, 9, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100 müssen dabei in den Flächen des Pentagramms aus dem Blut von reuigen Sündern gemalt werden.*

*Sollte auch nur ein einziges der Symbole falsch geschrieben sein oder sich an der falschen Stelle befinden, wird das Ritual keinen Erfolg zeigen, lediglich die Kerzen werden flammend zu Staub zerfallen, das Blut zu Asche werden und der Staub aus Kalkstein verwehen.*

*Ist schließlich das Pentagramm gezeichnet, so müssen diese Worte als monotoner Singsang rezitiert werden, bis die Kerzen von selbst entflammen und der Dämon in das Innere des Kreises gerufen ist.*

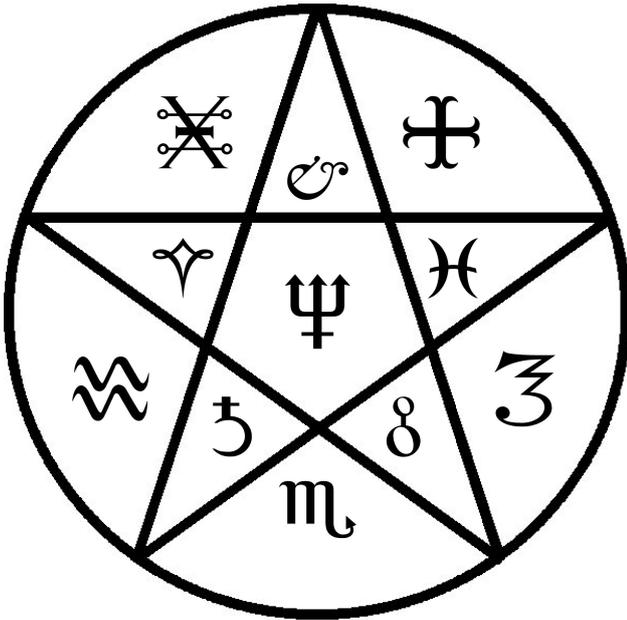
*U areii relabo mahentam! Vneo iresto negat.*

*Sobald der Dämon in dem Kreise steht kann er spüren, wie nahe ihm die Freiheit ist, denn alles was ihn nun noch hindert, den Kreis zu verlassen, ist das Leben des Beschwörers. Doch ist er unfähig seine finsternen Mächte anzuwenden, solange die Kerzen brennen. Darum muß das Ritual abgebrochen werden, solange noch wenigstens eine Kerze brennt, damit die finstere Kreatur zurück in die Hölle fahren muß.*

*Dazu muß einfach nur der zuvor so oft rezitierte Spruch ein einziges mal in umgekehrter Reihenfolge gesprochen werden:*

*Negat iresto duco! Mahentam relabo areii il.*

*Dies wird dem Dämon die schlimmstmögliche Qual verursachen, denn er muß unberückter Dinge, selbst wenn die süße Freiheit so verlockend nah war, zurück in die Gefilde der Verdammten fahren.*



Sollten die Charaktere Fragen haben, wie das Ritual anzuwenden ist, wird ihnen der Dämon gerne helfen, soweit es ihm bekannt ist. Jedoch wird er ihnen weiterhin verschweigen, daß er sie alle vernichten muß, um seine Freiheit zu erlangen. Ebenso kann er ihnen nicht die genaue Anordnung der Symbole nennen.

### Die Sabbatinquisition

Doch das, was die Charaktere vorhaben wird nicht unbemerkt vonstatten gehen. Denn sobald das Pergament entwendet wurde, werden einige sterbliche Diener mächtiger Sabbatvampire ihre Herren davon in Kenntnis setzen, denn nicht nur Valrex ist bekannt, welche Macht in diesem Ritual liegt. Und sobald der Sabbat erst weiß, daß es verschwunden ist, wird er drei Inquisitoren ausschicken, das Pergament zu suchen und natürlich auch diejenigen, welche es nun in ihrem Besitz haben. Und ihr Auftrag ist ein-

deutig. Das Ritual verhindern und die Frevler vernichten, egal, um wen es sich dabei handelt.

Die Werte der Diener der Inquisitoren sind auf der nächsten Seite unter *Dramatis Personae* zu finden.

Die Werte von Gustavo Lerenzo und Olak Tsabacz sind auf Seiten 148–149 unter *Dramatis Personae* zu finden.

### Verlauf des Endes

Da dies der letzte Akt dieser Chronik ist, wird die Charaktere das Zeitliche segnen. Dabei liegt ihnen jedoch frei die Art ihres Endes selbst zu wählen.

Entweder sie dienen, treu wie es sich für die seelenlosen Diener eines Dämons gehört, ihrem Meister und vollziehen das Ritual so oft, bis es gelingt. Dann wird der Dämon sich befreien und während er seine Freiheit wiederfinden wird, wird er ihnen ihr ohnehin geraubtes Leben entreißen. Und in dem Moment in dem er die Freiheit erreicht werden die Kainiten zu Staub zerfallen und sich selbst in den brennenden Höfen der Hölle wiederfinden.

Oder aber sie weigern sich, dem Dämon zu dienen. Dann jedoch haben sie ein anderes unvermeidbares Ende zu fürchten. Die Inquisition des Sabbat ist ihnen auf den Fersen und selbst, wenn es ihnen gelingen sollte, sie auf eine falsche Fährte zu locken, ist das nur von kurzer Dauer, denn zur Not wird Valrex selbst durch andere untote oder sterbliche Diener die Verräter an seiner Macht verraten, auf daß die Inquisition sich ihrer annehmen wird.

### Der Niktuku

Sollte einer der Charaktere der Versuchung des Amaranth im 24. Akt nicht widerstanden haben, dann erwartet diesen ein ganz besonders unangenehmes Schicksal, denn im Moment der größten Gefahr, wird der uralte Methusalem des Clans der Verborgenen endgültig erwachen und die Seele des Diableristen wird sich im Chaos des Wahnsinns und des Alters des Niktuku verlieren und endgültig ausgelöscht werden, während die anderen immerhin noch ihre Seele haben, selbst wenn sie in den höllischen Sphären gefangen ist.

### Epilog

#### Blut ist sicher als Wasser

##### Pflicht

Die Charaktere tun, was Valrex von ihnen verlangt, lassen das Pergament stehlen und vollführend das Ritual der gesprengten Ketten, um ihren höllischen Meister zu befreien, was sie jedoch ihr eigenes Unleben kostet.

##### Versagen

Die Charaktere weigern sich etwa ihrem Meister zu dienen, oder aber sie versuchen gar, die Ketten, die sie an ihn binden, zu zerschmettern. Doch dann wird der Dämon sich

rächen und alles nutzen, seien es seine eigenen höllischen Kräfte oder aber den Dienst anderer Dämonendiener, um seine verräterischen Diener zu vernichten.

#### Lug und Betrug

Zwar wollen die Charaktere ihrem Meister helfen, ihn jedoch nicht wirklich befreien und auf die Erde loslassen. Also werden sie das Ritual scheitern lassen. Dennoch können sie dem Ende nicht entgehen, denn die Sabbatinquisition wird sie jagen und schließlich vernichten.



## Der Preis der Nacht

Welche Lösung die Charaktere auch gewählt haben, mit den Folgen werden sie leben, bzw. unleben müssen. Das ist das Los der Kainiten, ein Teil des Fluches, unter dem sie leiden.

Doch sie erhalten auch etwas positives. Erfahrungspunkte:

- † 4 für die korrekte Durchführung des Rituals
- † 4 für den siegreichen Kampf gegen die Inquisition
- † 3 für gutes Rollenspiel
- † X Meisterentscheid

Es liegt beim Meister, wie viele er vergibt, es sollten insgesamt jedoch nicht mehr als 11 sein.

Man mag sich natürlich fragen, warum Erfahrungspunkte vergeben, wenn das Ende doch unablässig ist, aber möglicherweise halten sich nicht alle Meister auch tatsächlich daran, mit diesem Akt das unabänderliche Ende einzuführen und für sie seien hier die möglichen zu erreichenden Erfahrungspunkte angegeben.

## Steigern

Gesteigert kann am Ende gegen dieses Aktes jedoch nicht werden, immerhin sind die Charaktere inzwischen verschieden. Sollte jedoch ein Meister diesen Akt anders enden lassen, muß er sich selbst überlegen, welche Eigenschaften die Charaktere steigern können und unter welchen Einschränkungen.

## Dramatis Personae

### Diener der Inquisitoren

Diese Ghule sind die treuen Diener der beiden Inquisitoren. Sie übernehmen sämtliche niederen Arbeiten und sind auch dazu da, um die überführten Satanisten zu überwältigen. Jeder dieser Ghule ist seit mindestens 100 Jahren ein treuer Ghul des Sabbat und hat sich und seine Treue mehrfach bewiesen.

Alter:	142	sieht aus wie:	30	Domitor:	Gustavio Lerenzo
Körperkraft	●●●●●	Charisma	●●○○○	Wahrnehmung	●●●○○
Geschick	●●●●○	Manipulation	●●○○○	Intelligenz	●●●○○
Widerstandsfähigkeit	●●●●○	Erscheinungsbild	●●○○○	Geistesschärfe	●●●●○
Aufmerksamkeit	●●●○○	Etikette	●○○○○	Akademisches Wissen	●○○○○
Ausweichen	●●●○○	Fahren	●●●○○	Gesetzeskenntnis	●●○○○
Einschüchtern	●●●○○	Nahkampf	●●●○○	Linguistik	●●○○○
Handgemenge	●●●○○	Schußwaffen	●●●○○	Okkultismus	●●○○○
Sportlichkeit	●●●○○	Überleben	●●○○○	Gewissen	●○○○○
Menschlichkeit	●●●○○○○○○○	Willenskraft	●●●●●●●○○	Selbstbeherrschung	●●●●○
Blutpunkte	4			Mut	●●●●○
<b>Disziplinen</b>		<b>Pfade</b>		<b>Rituale</b>	
Stärke	●○○○○				
Schattenspiele	●○○○○				
Seelenstärke	●○○○○				
<b>Waffen</b>		<b>Schaden</b>		<b>Rüstung</b>	
Säbel		KK +2 (T)	RW	SF	M
Armbrust		5 (T)	20		V
				Schlag: 2	Nahkampf: 2
				beschlagenes Leder	
				Schußwaffen: 0	Behinderung: 0

### Gustavio Lerenzo

Dieser Sabbatvampir ist ein ranghoher Inquisitor, der seine Berufung sehr, sehr ernst nimmt, sieht er doch in den Teufelsanbetern eine fast noch größere Gefahr für den Sabbat, als in dem Erwachen der Vorsintflutlichen.

Clan:	Lasombra	Kuß:	1423	Generation:	8
Erzeuger:	Madleine Flavio	sieht aus wie:	41		
Körperkraft	●●●○○	Charisma	●●○○○	Wahrnehmung	●●●●○
Geschick	●●●●○	Manipulation	●●●○○	Intelligenz	●●●○○
Widerstandsfähigkeit	●●●●○	Erscheinungsbild	●●○○○	Geistesschärfe	●●●●○
Aufmerksamkeit	●●●○○	Etikette	●●●●●	Akademisches Wissen	●●●○○
Ausweichen	●●○○○	Heimlichkeit	●●●○○	Gesetzeskenntnis	●●●○○
Einschüchtern	●●●●○	Nahkampf	●●●○○	Linguistik	●●○○○
Führungsqualitäten	●●●●○	Überleben	●●○○○	Nachforschungen	●●●○○
Handgemenge	●●●○○	Vortrag	●●●○○	Okkultismus	●●●●○
Pfad der Macht...	●●●●●●○○○	Willenskraft	●●●●●●●○○	Überzeugung	●●●●○
Blutpunkte	15			Instinkt	●●●○○
				Mut	●●●○○
<b>Disziplinen</b>		<b>Pfade</b>		<b>Rituale</b>	
Beherrschung	●●●●○				
Schattenspiele	●●●●○				
Stärke	●●○○○				
Auspex	●●○○○				
Seelenstärke	●●○○○				



# Olak Tsabacz

Olak ist ein Sadist und Monster, der es liebt, andere zu quälen und zu verletzen. Aber er tut es nicht einfach wegen des Genusses, sondern nur dann, wenn er damit dem Sabbat dienen kann, denn er hat sich völlig den Idealen der Sekte verschrieben.

Clan:	Tzimisce	Kuß:	1509	Generation:	9
Erzeuger:	Solgan Tsabacz	sieht aus wie:	sehr seltsam		

Körperkraft	●●●●●	Charisma	●●●●○	Wahrnehmung	●●●○○
Geschick	●●●●○	Manipulation	●●○○○	Intelligenz	●●●○○
Widerstandsfähigkeit	●●●●●	Erscheinungsbild	○○○○○	Geistesschärfe	●●●●○
Aufmerksamkeit	●●●●○	Handwerk	●●●○○	Akademisches Wissen	●●○○○
Ausweichen	●●●●●	Heimlichkeit	●●●○○	Gesetzeskenntnis	●●○○○
Einschüchtern	●●●●○	Nahkampf	●●●●○	Linguistik	●●●○○
Führungsqualitäten	●●○○○	Schußwaffen	●●●○○	Medizin	●●●○○
Handgemenge	●●●●●	Tierkunde	●●●○○	Nachforschungen	●●●○○
		Überleben	●●●○○	Okkultismus	●●●○○
Pfad des Todes...	●●●●●○○○○	Willenskraft	●●●●●●○○○	Überzeugung	●●●○○
Blutpunkte	14			Instinkt	●●●○○
				Mut	●●●○○

	<b>Disziplinen</b>	<b>Pfade</b>	<b>Rituale</b>	<b>Stufe</b>
Auspex	●●●●○			
Fleischformen	●●●●○			
Tierhaftigkeit	●●○○○			
Geschwindigkeit	●●●○○			
Seelenstärke	●●○○○			
Stärke	●●○○○			

Im Namen des hErrn, der den Himmel regiert, sei jedem, der sich Seinem Willen nicht beugte die ewige Qual der Hölle bestimmt. Doch in seiner unendlichen Güte beschloß Er, daß selbst den finsternen Seelen Hoffnung beschert sei, denn in Seiner Güte ist der hErr unendlich. Zeigt einer der Engel wahre Reue und schwört allem Übel ab, so stehe das Himmelstor ihm wieder offen.

Doch hütet euch, meine Brüder, denn die Dämonen sind von tiefster Bosheit verzehrt. Reue ist ihnen fremd und der Himmel somit verloren. Dennoch zehrt dieser Hoffnungsschimmer, den Himmel wieder erreichen zu können, so sehr an ihnen, daß sie wie ihm Wahn danach streben. Und während sie den Himmel begehren, läßt der blanke Meid sie auf die Erde blicken, deren freie Seelen nach ihrem Tode zu Ihm kommen.

Um sie noch mehr zu strafen können einige wenige Hohepriester Dämonen von besonderer einen Hauch der Freiheit kosten lassen, ehe sie wieder in die Hölle zurückgeschickt werden, um für die Ewigkeit dort gebunden zu sein. Doch wer immer es wagt das Ritual der zerbrochenen Ketten durchzuführen bedenke, daß er keinen Fehler machen darf, denn wenn der Dämon wahre Freiheit erlangt, kann er nicht wieder in die Hölle hinabgeschickt werden.

Zuerst muß der Ritualmeister einen drei Schritt Kreis aus Asche zeichnen, der an keiner Stelle sein darf. In den Kreis muß das Pentagramm des Schutzes aus Kalksteinmehl gezeichnet werden und außerhalb des Aschekreises an jeder Spitze des Pentagramms eine Kerze aus Galg. Die Symbole 5, 8, ♃, 3, ♀, ♁, ♄, ♅, ♆, ♇ und ♈ müssen dabei in den Flächen des Pentagramms aus dem Blut von reinigen Sündern gemalt werden.

Sollte auch nur ein einziges der Symbole falsch geschrieben sein oder sich an der falschen Stelle befinden, wird das Ritual keinen Erfolg zeigen, lediglich die Kerzen werden zu Staub zerfallen, das Blut zu Asche werden und der Staub aus Kalkstein verwehen.

Ist schließlich das Pentagramm gezeichnet, so müssen diese Worte als monotoner Singsang rezitiert werden, bis die Kerzen von selbst entflammen und der Dämon in das Innere des Kreises gerufen ist.

Il areeii relabo mahentam! Vucio iresto negat.

Sobald der Dämon in dem Kreise steht kann er spüren, wie nahe ihm die Freiheit ist, denn alles was ihn nun noch hindert, den Kreis zu verlassen, ist das des Beschwörers. Doch ist er seine finsternen Mächte anzuwenden, die Kerzen. Darum muß das Ritual abgebrochen werden, noch wenigstens eine Kerze, damit die finstere Kreatur zurück in die Hölle fahren muß.

Dazu muß einfach nur der zuvor so oft rezitierte Spruch ein mal in gesprochen werden:

Negat iresto vucio! Mahentam relabo areeii il.

Dies wird dem Dämon die schlimmstmögliche Qual verursachen, denn er muß unrichtiger Dinge, selbst wenn die süße Freiheit so verlockend nah war, zurück in die Gefilde der Verdammten fahren.





# Vampire



## Omnia Dramatis Personae

Gaius Cossinius Severus . . . . .	3	Wolfling . . . . .	94
Maria Surgoss . . . . .	4	Ghulratten . . . . .	100
Simon Alaches . . . . .	4	Ghulwache . . . . .	100
Bernhard . . . . .	4	mächtige Ghulwache . . . . .	100
Vater Johannes . . . . .	5	Lady Corrá . . . . .	100
Beatrice d'Ouvron . . . . .	5	Nathan del Errazzo . . . . .	101
Ghulratten . . . . .	22	Philippe Pierré Bodein . . . . .	101
Kirchenwache . . . . .	22	Piezzo d'Elfonso . . . . .	101
Der Alte . . . . .	36	Kosh-Mohen . . . . .	101
Graubart Hauerschmuck . . . . .	40	Max Rassmussen . . . . .	107
Wolfling . . . . .	40	Zombie . . . . .	113
Gustav von Güten . . . . .	43	Centapulus . . . . .	113
Florentine von Güten . . . . .	43	Ni-Tah . . . . .	120
Bern Kronen . . . . .	44	Insektenschwarm . . . . .	120
Alfredo Giovanni . . . . .	44	Viper . . . . .	120
Anarch . . . . .	60	Skelettkrieger . . . . .	120
Fadin mu-Hanak . . . . .	60	Miguel Dario . . . . .	128
Mustafa und Benal . . . . .	60	Frederik Sathro . . . . .	128
Claudia/Pandora . . . . .	65	Niro Sutchter . . . . .	128
Straßenräuber . . . . .	69	Konföderierter Soldat . . . . .	132
Anarch . . . . .	69	Eduard Federson . . . . .	136
Sonshrat . . . . .	74	Mark Bishop . . . . .	136
Schwarzbär . . . . .	78	Natasha Sterling . . . . .	136
Madame Xara . . . . .	78	Antonio Fitzgerald . . . . .	137
Kleiner Lug . . . . .	78	Martin Stepson . . . . .	144
Natascha . . . . .	79	Diener der Inquisitoren . . . . .	148
Parasat . . . . .	79	Gustavio Lorenzo . . . . .	148
Miranda . . . . .	79	Olak Tsabacz . . . . .	149