

Chronik der Klagen

Roman von Rhein

15. Februar 2004



WoD



1. Akt - Mordmord

Prolog

Die Mauern Alamuts sind gleichzeitig Schutz und Barriere. Sie verwehren jedem den Blick auf das Herz des Clans der Jagd, sie umschließen einen Ort der Ruhe und des Friedens in einer Welt aus Verrat, Hinterlist und Haß. Doch dieser Frieden täuscht. Mord, Tod und Verderben lauern in Alamut. Jedes falsche Wort kann das letzte sein und selbst die Gedanken, so munkelt man, solle man besser im Zaume halten.

Seit Ur-Shulgi jedes Kind Haqims, der nicht allein und absolut dem Clansgründer huldigt vernichtete oder vertrieben ist der Clan gespalten und zerrissen. Die alte Einigkeit der Assamiten ist Vergangenheit.

Als man euch in die Kammer von Ahmed, einem der Oberen der Kriegerkaste ruft, wißt ihr nicht, ob das Schicksal es gut oder böse mit euch meint. Der Raum ist bis auf zwei Kerzen unbeleuchtet und Ahmed ist dank seiner dunklen Kleidung und ebenholzfarbenen Haut nur als undeutlicher Schemen zu erken-

nen, während ihr in der relativen Helligkeit der kleinen Flammen steht.

„Ich heiße euch willkommen, Kinder Haqims.“, murmelt Ahmed, doch seine Gestalt bleibt völlig unbewegt. „Es ist die Zeit gekommen, euch fortzuschicken, auf daß ihr eure Beute schlagt. Ein Kontrakt wurde geschlossen, die Opfer bestimmt und ihr seid die Klinge, welche unseren Teil erfüllen werden. Wenn ihr versagt, solltet ihr dabei besser gleich den endgültigen Tod finden, um dem Clan die Mühe zu ersparen, auf euch die Jagd auszurufen zu müssen. Wendet euch nach Westen, in das Land der Unbegrenzten Möglichkeiten zur Stadt namens *New York* und sucht dort Grigori Kalpetin auf. Er wird euch die vier Ziele nennen. Ihr habt drei Tage Zeit, euch an Grigori zu wenden, und dann weitere zwei Wochen für das Erfüllen des Kontrakts. Und nun geht, Kinder Haqims, macht eurem Blut Ehre.“

Stichum

Die Reise

Die Reise von Alamut zur nächsten Saudi-Arabischen Stadt wird den Charakteren nicht schwerfallen. Die ersten drei Stunden der Reise werden sie auf dem Rücken von Kamelen hinter sich bringen, bis sie einen kleinen Privatflughafen inmitten von Nirgendwo erreichen und von dort werden sie mit einer kleinen Propellermaschine bis nach Riad weitergeflogen.

Es wird kurz nach Mitternacht sein, wenn sie in Riad ankommen und den Rest der Reise, so wird man den Charakteren darlegen, müssen sie nun selbst planen und durchführen. Dies alles soll ihren Wert für den Clan beweisen. Sie erhalten die Adresse von Grigori Kalpetin, und sollen sie sich gut einprägen, ehe sie das Schriftstück vernichten.

Nun ist es nicht unbedingt leicht von Saudi-Arabien in die Vereinigten Staaten zu kommen, ohne sich dabei der Sonne auszusetzen. Zwar erhalten sie, sollte keiner der Charaktere über genügend Ressourcen verfügen, 500 \$ pro Person, doch damit ist ihnen nur bedingt geholfen. Insbesondere wenn man nur noch 2,5 Tage Zeit hat.

Die Reise kann also nur noch mit dem Flugzeug rechtzeitig gelingen und da erwarten einen gewisse Schwierigkeiten, wenn man untot ist. Selbst ein Direktflug dauert mindestens 8 Stunden, aber da man von Osten nach Westen fliegt gewinnt man 4 Stunden Lokalzeit und kann so der

Sonne entgehen, wenn man den richtigen Flieger nimmt. Die Assamiten haben also einige Möglichkeiten. Sie wählen einen Flug nach Europa, um dann dort den Tag zu verbringen und in der nächsten Nacht weiterzufliegen, sie suchen sich einen möglichst schnellen Flug ohne (oder mit sehr kurzem) Zwischenaufenthalt oder sie treten diese Reise als Frachtgut an, was jedoch seine ganz eigenen Risiken birgt.

Flugreise

Je nachdem, wie die Charaktere zu reisen gedenken kann der Flug mehr oder weniger angenehm verlaufen.

Frachtgut

Wenn die Charaktere in Kisten oder Särgen als Frachtgut reisen, dürfte ihnen die Reise als nicht besonders bequem in Erinnerung bleiben. Allein das Verladen wird eine Tortur, denn egal wieviele ‚Zerbrechlich‘-Aufkleber sie auch auf ihre Transporthülle kleben, die Frachtarbeiter werden sie trotzdem gegen diverse Hindernisse stoßen lassen. Die eigentliche Reise wird mit Luftlöchern, eisiger Kälte und unglaublichem Lärm ebenfalls zu enervieren wissen.

Es kann bei einer solchen Reise natürlich immer zu Zwischenfällen kommen, die der Meister nach eigenem Gutdünken einsetzen kann.



Die Kiste zerbricht Die Sicherung einer Kiste löst sich und bei einem plötzlichen Manöver stürzt diese auf die Kiste oder den Sarg eines Charakters und zerschmettert das Holz. Die Wucht des Aufpralls trifft zwar nicht den Vampir, dieser ist nun jedoch plötzlich relativ ungeschützt und auch wenn der Frachtraum nicht von Sonnenlicht durchflutet wird, so ist er doch auch nicht wirklich in völliger Finsternis. Durch einige Klappen dringen ein paar vereinzelte Sonnenstrahlen, denen man tatsächlich ausweichen kann. Jedoch wie will er das Flugzeug verlassen?

Blinder Passagier Die Charaktere sind nicht die einzigen blinden Passagiere. Ein weiterer Mann hat sich in einer Kiste transportieren lassen und während des Fluges verläßt er diese, um sich am Frachtgut der anderen etwas zu bereichern und sich etwas zu essen zu suchen. Und natürlich wird er Interesse an der Verschaltung der Charaktere bekommen, denn selbst wenn sie in Särgen reisen, er wird nicht widerstehen können, eine Leiche zu Gesicht zu bekommen.

Passagiere Wenn die Charaktere als Passagiere reisen werden sie je nach Preisklasse ihrer Tickets eine angenehme oder sogar äußerst bequeme Reise vor sich haben. Sie können Musik hören, Filme anschauen und sich, sollte sehr umsichtig sein, sogar an dem ein oder anderen Passagier ‚stärken‘.

Und natürlich sind auch einige Zwischenfälle möglich, über deren Einsatz der Meister entscheiden muß.

Nervtötender Sitznachbar Einer der Charaktere hat Pech. Großes Pech. Sein Sitznachbar ist einer von der ganz gesprächigen Sorte. Vertreter für Logtron Spielwaren, Kettenraucher, und unablässig schwitzend. Er wird die ganze Zeit über die neusten Spielsachen lamentieren, andauernd eine Zigarette anzünden und sie zwar sofort ausmachen, wenn er darum gebeten wird, jedoch spätestens nach fünf Minuten die nächste anstecken.

Das ganze geht soweit, daß er mit seinem unablässigen Geschwafel und Gestank jeden, insbesondere Kainskinder in den Wahnsinn treiben kann. Jede Stunde ist ein Selbstbeherrschungswurf gegen 7 nötig, um ihn nicht dem Drang nachgeben zu müssen, den Mann so schmerzhaft wie möglich zum Schweigen zu bringen.

Entführung Es ist gelungen. Trotz aller Sicherheitsvorkehrungen am Flughafen haben es fünf Flugzeugentführer an Bord geschafft und auch wenn sie nur lächerlich bewaffnet sind (Rasiermesser und selbstgebastelte Pistolen aus Plastik), verfügen sie offenbar über Insider-Informationen, da sie gezielt auf eventuell gefährliche Passagiere (Polizisten etc.) losgehen und mit Chloroform außer Gefecht setzen.

Während nun zwei ins Cockpit stürmen, sichern die restlichen drei die Passagiere, verfrachten Reisende der ersten Klasse zu den anderen und eröffnen allen, daß das Flugzeug nach Afghanistan fliegen wird, um dort die Regierung zu zwingen, politische Gefangene ihrer Freiheitsbewegung aus der unmenschlichen Haft zu entlassen.

Für die Charaktere ist die Situation zwar in erster Linie ungefährlich, jedoch sollte ihnen klar sein, daß

das Flugzeug so schnell keine Landeerlaubnis erhalten wird und möglicherweise die Sonne ihnen gefährlich werden könnte. Wie sie das Problem jedoch beseitigen, ohne zu Helden der Passagiere zu werden, bleibt ihnen überlassen. Denn als Helden, wird die Presse sie interviewen wollen und weitere Schwierigkeiten werden folgen.

In New York

Zoll

Sobald die Charaktere im New Yorker Flughafen gelandet sind, werden sie durch den Zoll müssen, was aus verständlichen Gründen für arabisch erscheinende Individuen nicht ganz einfach ist. Sollte einer der Charaktere über eine Menschlichkeit unter 7 oder einen Pfad verfügen, werden die sterblichen Zollbeamten definitiv auf sie aufmerksam werden und sie in einen Nebenraum (natürlich kameräuberwacht) bringen, wo man ihr Gepäck äußerst gründlich durchsucht und ihnen sehr eindringliche Fragen stellt (Sind sie Mitglied einer Terroristengruppe? Sind sie verurteilt? Etc.). Für jeden so befragten Charakter wird ein Wurf auf Charisma + Ausdruck (Schwierigkeit 5, falls er englisch spricht, 7 falls nicht) nötig. Gelingt dieser wird er nach ca. 1 Stunde durch den Zoll gelassen, gelingt er nicht, dauert das Procedere mindestens 3 Stunden. Patzt er gar, so werden die Beamten ihn wegen Verdacht auf Terrorismus festnehmen lassen. Gleiches gilt natürlich für jeden, in dessen Gepäck Waffen jeder Art gefunden werden. Haben sie den Schrieb mit Grigoris Adresse nicht vernichtet, wird auch dieser gefunden und photokopiert.

Grigori Kalpetin

Bei der Adresse von Grigori treffen die Charaktere einen älteren Mann mit blasser Haut und geröteten Augen an, den sie offensichtlich gerade aus dem Bett geholt haben. Dieser stellt sich dann als Kalpetin vor und führt sie in den Keller seines Hauses, wo er ihnen nicht nur ein verborgenes fensterloses Zimmer präsentieren wird, ‚in dem sie zur Not schlafen können‘, sondern auch einen Koffer mit einigen Waffen und einen braunen Umschlag.

Während er den Charakteren den Umschlag überreicht, betont er noch, daß weitere Verluste im Beziehungskreis der Zielpersonen nicht wünschenswert sind. Dies solle bei der Ausübung der Aktionen bedacht werden. Zudem mahnt er zur Vorsicht, da die Camarilla nichts über ihre Anwesenheit weiß und auch nichts zu erfahren braucht.

Koffer

- † 2 Rasiermesser (S: KK-1, V: T)
- † 3 Dolche (S: KK+1, V: J)
- † 2 Säbel (S: KK+2, V: M)
- † 2 Revolver S&W Modell 29 (K: .44 Magnum, S: 6, R: 35, SF: 2, M: 6, V: M)
- † 2 Pistolen Colt M1911A1 (K: .45 ACP, S: 5, R: 25, SF: 3, M: 9+1, V: J)
- † 30 Schuß (K: .44 Magnum)
- † 40 Schuß (K: .45 ACP)



Umschlag Der Umschlag offenbart einen Stapel Photos und drei Aktenblätter mit den Daten von drei verschiedenen Personen. Die Gesichter der Opfer ist eingekreist und die Namen stehen daneben.

Ein Blatt zur Weitergabe an die Charaktere ist in diesem Akt enthalten.

Nathan Dexter Nathan Dexter geht regelmäßig in den Springring-Golfclub, wo er praktisch immer allein seinem Hobby nachgeht. Er ist, ebenso wie seine Frau ein sehr aktives Kirchenmitglied und gemeinsam betreuen sie viele Messen und Kirchenveranstaltungen.

Alter: 45 Jahre

Größe: 174 cm

Augenfarbe: braun

Haarfarbe: braun

Glaube: protestantisch

Familienstand: verheiratet (Ehefrau heißt Mary Dexter und ist Hausfrau)

Kinder: 1 Sohn (19), 2 Töchter (15, 12); wohnen alle daheim

Freunde: Peter Stroker (47), Mark Trunt (44)

Beruf: Abteilungsleiter Finanzabteilung, Hendrik Industries

Hobbies: Jogging, Pferderennen, Golf

Adresse: Everlast Rd. 143b

Erscheinung: Ein breit gebauter Mann mit dunklen Haaren, buschigen Augenbrauen. Er hat eine Hakennase und ein Muttermal direkt auf der Nasenspitze. Sein Gang ist unstet, er neigt dazu den Boden vor sich zu betrachten und hat leichte Ansätze eines Buckels.

Frank Stone Lebt sehr zurückgezogen und verbringt fast den ganzen Tag in den Laboratorien.

Alter: 61 Jahre

Größe: 162 cm

Augenfarbe: blau

Haarfarbe: grau

Glaube: atheistisch

Familienstand: ledig

Kinder: keine

Freunde: keine

Beruf: freischaffender Forscher für Hendrik Industries

Hobbies: keine

Adresse: Greeper-Street 34, 5. Stock, Wohnung 54

Erscheinung: Ein kleiner älterer Mann mit Vollbart. Sein linkes Ohr ist verstümmelt (Brandwunde) und er ist auf einem Auge praktisch blind. Er hat die Eigenart beständig vor sich hinzumurmeln und ist sehr unsicher im Umgang mit Personen, insbesondere wenn es nicht um seine Forschung geht.

Peter Stranklin Polizeidetektiv für das Morddezernat. Ist zwar bestechlich, aber offensichtlich nicht in große Geschäfte verwickelt. Geht regelmäßig im Trigger-Coffee essen. Er ist fast jeden Freitag Abend bis mindestens 23:00 Uhr in der Ice-Trap-Bowlinghalle anzutreffen.

Alter: 34 Jahre

Größe: 181 cm

Augenfarbe: grün

Haarfarbe: schwarz

Glaube: christlich

Familienstand: ledig [Lebensgefährtin: Sylvia Hunter (32)]

Kinder: keine

Freunde: Dug Bristol (33)

Beruf: Detective der New Yorker Polizei (Morddezernat)

Hobbies: Bowling

Adresse: Washington-Street 1.412, 18. Stock, Wohnung 1824.

Erscheinung: Groß und breitschultrig gebaut. Im Gesicht zeigen sich Akne-Narben und er trägt einen goldenen Ohrstecker im linken Ohr. Er ist ein wachsamer Mann, der sich nur schwer einschüchtern läßt.

Hendrik Industries - Niederlassung New York Hendrik Industries ist ein Chemie- und Pharmakonzern. Die Niederlassung in New York beschäftigt sich offiziell mit Düngemitteln und Breitbandantibiotika.

Das Firmengelände wird vom Sicherheitsdienst „Loner-Security“ bewacht. Es gibt zwei Sicherheitszonen. Dringt man in die erste ein wird man aufgefordert stehenzubleiben, vom Sicherheitsdienst festgesetzt und wegen Hausfriedensbruchs angeklagt. Dringt man in die zweite Zone ein, wird scharf geschossen. Entsprechende Warnungen sind zahlreich vorhanden. Der Sicherheitsdienst setzt Hunde, Bewegungsmelder, Infrarot- und Kameraüberwachung ein.

Auftragsmord

Opfer

Bei den drei Zielen der Charaktere handelt es sich ausnahmslos um normale Menschen. Keine Ghule, keine Kainskinder, nur Menschen. Dennoch sollte man einen Mord deswegen nicht weniger sorgsam planen und durchführen.

Nathan Dexter Dieser Mann ist ein relativ leichtes Opfer. Er ist unbewacht, trägt keine Waffe und läßt sich mit seiner Familie leicht erpressen. Das Problem ist jedoch, daß er Nachts fast immer bei seiner Familie zuhause ist. Nach Einbruch der Dunkelheit ist er praktisch nicht allein anzutreffen.

Man kann ihn jedoch leicht aus dem Haus locken, wenn man es richtig anstellt. Möglichkeiten dazu wären z. B. einfach ein Fenster einwerfen und sich dabei erkennen lassen. Wütend wird Dexter aus dem Haus stürmen um den Täter zu kriegen und wird so ein leichtes Ziel.

Die Werte von Nathan Dexter sind auf Seite 6 unter *Dramatis Personae* zu finden.

Frank Stone Frank Stone ist ein weitaus schwierigeres Kaliber. Er ist zwar zu keiner selbstverteidigung fähig und würde einen Meuchelmörder wahrscheinlich nicht einmal erkennen, wenn dieser ihm seine Visitenkarte überreicht, aber er hat stets andere um sich, die darin weitaus besser sind. Zwei Mann von Loner-Security sind stets nur



dazu abgestellt, für ihn die Leibwächter zu mimen. Zudem ist er fast rund um die Uhr nur in der Niederlassung von Hendrik Industries anzutreffen.

Die Werte von Frank Stone sind auf Seite 6 unter *Dramatis Personae* zu finden.

Peter Franklin An Peter Franklin ist des Nachts vielleicht am leichtesten heranzukommen. Er muß oft nach Einbruch der Dunkelheit einen Tatort in Augenschein nehmen, ist oft allein oder mit nur einem Parter unterwegs und ist geht regelmäßig bowlen, wo man ihn stets finden kann. Allerdings ist er bewaffnet und ein guter Schütze. Zwar wird er den Assasinen damit kaum gefährlich werden, jedoch schnell viel Aufmerksamkeit auf den Ort der Tat lenken.

Die Werte von Peter Franklin sind auf Seite 6 unter *Dramatis Personae* zu finden.

Schauplätze

Es gibt viele Möglichkeiten, wie wo die Charaktere ihre Aufträge ausführen können. Und die Wahl des richtigen Ortes spielt eine große Rolle.

Offene Straße Hier könnte es leicht zum Mord an Nathan Dextor oder Peter Franklin kommen. Ein Schuß aus dem Hinterhalt oder ein plötzlicher Überfall mit einer Klinge ist hier immer möglich. Doch ist zu bedenken, daß keiner der beiden allein in Gegenden gehen wird, wo das Geräusch eines Schusses ignoriert wird. Ist wird nur sehr wenig Zeit verstreichen ehe die ersten Schaulustigen und bald darauf die Polizei eintrifft. Und man weiß nie, wer alles Zeuge der Tat wird, denn in New York gibt es zuviele Fenster, als daß man sich sicher sein könnte, unbeobachtet zu sein.

Im Hause Dies bietet sich bei Nathan Dexter oder auch Peter Franklin an.

Dexter wohnt in einer feinen Gegend, hat ein wunderschönes Einfamilienhaus und verbringt dort stets angenehme Stunden mit der Familie. Ein Mord in diesem Haus wird schnell entdeckt, geschieht vielleicht gar vor Zeugen und kostet mehrere Menschen das Leben.

Franklin dagegen wohnt in einem hübschen, aber weniger elitären Teil von New York. Er lebt gemeinsam mit seiner Lebensgefährtin zusammen und ist Sicherheitsfanatiker. Aufgrund seiner Arbeit, fürchtet er um das Wohl seiner Freundin und hat eine Kamera vor der Haustür und Sicherheitsschlösser einbauen lassen. Das Eindringen ist nicht leicht, und wer klingelt, dem wird die Freundin öffnen, dabei aber die Sicherheitskette geschlossen halten (Körperkraft 5 nötig, um die Tür dennoch aufzubrechen). Auch hier wird der Mord wahrscheinlich ein weiteres Opfer kosten.

Bowlingbahn Der Ort, um Franklin zu erledigen. Er geht regelmäßig hierher und trinkt genug, um mit Sicherheit ein oder zweimal auf die Toilette zu müssen, wo man ihn sauber und ohne Zeugen liquidieren kann. Ansonsten ist die Bowlingbahn jedoch mit potentiellen Zeugen überfüllt.

Hendrik Industries Hierher muß man kommen, um Frank Stone ermorden zu können. Da er das Areal nicht verläßt, hat man leider keine Wahl. Doch das wird nicht einfach.

Außen Zuerst muß man den ersten Zaun überwinden. Dieser ist großteils kameraüberwacht, aber mit einem Wurf auf kann man einige Stellen ausmachen, wo man nicht erfaßt wird. Dann jedoch muß man sich zum zweiten Zaun vorarbeiten, und dabei den Wachmännern aus dem Weg gehen, Wurf auf Geistesschärfe + Heimlichkeit (Schwierigkeit 7, 6 bei Tarnkleidung, 4 bei Verdunkelung ●● oder mehr).

Der zweite Zaun ist ein größeres Hindernis. Es ist stromdurchflossen (nicht tödlich, jedoch verursacht eine Berührung 5 Stufen Schlagschaden) und alarmgesichert. Sobald der Zaun beschädigt wird, werden Wachen zur beschädigten Stelle gerufen. Auch hier ist ein Wurf auf Wahrnehmung + Aufmerksamkeit (Schwierigkeit 9) nötig, um eine Stelle zu finden, die nicht kameraüberwacht ist.

Die Werte der einfachen Wachen sind auf Seite 6 unter *Dramatis Personae* zu finden.

Wurde der zweite Zaun erst überwunden, werden die Charaktere feststellen, daß die Wachen hier schwerere Waffen tragen und weitaus aufmerksamer sind. Um bis zur Eingangstür zu kommen, ist ein Wurf auf Geistesschärfe + Heimlichkeit (Schwierigkeit 9, 8 bei Tarnkleidung, 5 bei Verdunkelung ●● oder mehr) nötig. Das Öffnen der Tür ist nicht einfach. Sie besteht aus Stahl und so ist für das Aufbrechen nicht leise möglich (Körperkraft 7 nötig). Doch jeder der stärkeren Wachleute besitzt einen Schlüssel.

Die Werte der starken Wachen sind auf Seite 7 unter *Dramatis Personae* zu finden.

Innen Im Inneren muß man nun den Weg zu Frank Stone finden, und da hier die meisten Gänge mit Kameras beobachtet werden, kann sich das als schwierig herausstellen. Doch wenn sie die Uniform von Wächtern angezogen haben, wird sie kaum jemand aufhalten oder auch nur Notiz von ihnen nehmen. Wissenschaftler sind des Nachts zwar auch unterwegs, eine Verkleidung als solche wird jedoch leichter durchschaut, da sich jene, die so spät noch bei Hendrik Industries arbeiten, relativ gut kennen und ein unbekanntes Gesicht somit Aufmerksamkeit erregt.

Mordmethoden

Es wird nun kurz auf eine kleine Auswahl von Methoden eingegangen, mit welchen die Charaktere ihre Zielobjekte eliminieren könnten. Natürlich kann man davon ausgehen, daß die Spieler auf noch weitaus faszinierendere Ideen kommen, aber hier kann der Meister einen Überblick erhalten, wie er darauf reagieren könnte.



Schusswaffen Eine geläufige Methode, vor allem in Amerika. Die Charaktere erhalten zudem entsprechende Schusswaffen von Grigori überreicht. Diese Vier Waffen sind selbstverständlich illegal und ihre Seriennummern wurde gekonnt entfernt. Eine durch diese Waffe abgefeuerte Kugel wird jedoch nicht zurückzuverfolgen sein, solange die Charaktere ihre Waffen nicht auffinden lassen. Wenn sie jedoch von der Polizei mit diesen Waffen erwischt werden, bekommen sie Probleme. Andere, selbst erworbene, Schusswaffen sind natürlich registriert, dürfen aber wahrscheinlich ohne allzu große Schwierigkeiten mit sich herumgetragen werden.

Doch der Einsatz von Schusswaffen ist auch gefährlich. Es bleiben Pulverrückstände an der Hand des Schützen zurück, ebenso wie Projektile und Patronenhülsen. Alles haufenweise Material, über das sich die Spurensicherung freuen wird. Und die Charaktere sollten schon mitbekommen, daß die Polizei einen Mord gründlich untersucht.

Klingen Klingenwaffen sind für Assamiten als Mordwerkzeuge traditionell und zuverlässig. Es entsteht weniger Lärm und es bleiben weniger Spuren zurück. Allerdings sind Morde mit Waffen, größer als Messer ungewöhnlich und die Polizei wird erkennen, wenn jemand mit Erfahrung im Umgang mit dem Schwert oder Säbel, das Opfer filetiert hat.

Bomben Bomben sind eine beliebte Mordmethode, wenn man seinem Opfer nicht begegnen will und insbesondere Brief- oder Paketbomben sind hinterhältige und recht zuverlässige Werkzeuge. Zum Bau einer Bombe benötigt man das nötige Material (Kontakte oder Naturwissenschaften ●●●●, um eine Bombe nur aus Düngemittelchemikalien und anderen frei zugänglichen Mittelchen bauen zu können.) und natürlich handwerkliches Geschick. Der Bau der Bombe verlangt einen Wurf auf Intelligenz + Handwerk (Schwierigkeit 6 bei einer normalen Bombe mit Zeitzündler, 7 bei einer Paketbombe, 8 bei einer Briefbombe). Bei weniger als 2 Erfolgen ist die Bombe hochgefährlich und sollte keinen großen Erschütterungen ausgesetzt werden. Ein Patzer bei diesem Wurf dürfte den Vampir die eigene Bombe um die Ohren fliegen lassen.

Doch die Spurensicherung kann hier sehr viel herausfinden. Welche Chemikalien benutzt wurden, woher der Sprengstoff stammt oder wie geschickt der Bombenbauer war.

Gift Gift ist eine der klassischsten Mordmethoden und auch Assamiten setzen sie äußerst gerne ein, man denke nur an ihre Clansdisziplin. Doch um an das richtige Gift zu kommen benötigt man die richtigen Kontakte um selbst welches zu brauen Blutmagie, Quietus oder Naturwissenschaften ●●●● oder mehr.

Gift jedoch macht den Mord dezent, es gibt in der Regel wenig Geschrei und Verabreichen des Giftes und Todeszeitpunkt ist in der Regel ausreichend zeitversetzt, um den

Meuchelmörder die Möglichkeit zu geben, vom Tatort zu verschwinden. Allerdings sind die meisten Gifte nachweisbar und viele von ihnen weit genug zurückzuverfolgen, um die Polizei gefährlich nahe an den Frsen zu haben.

Spurensicherung

Es wurde schon öfters während dieses Aktes auf die Fähigkeit der Polizei verwiesen, Morde aufzuklären und die Spuren der Mörder zu interpretieren. Doch ist es als Meister schwierig die Polizei im richtigen Maße einzusetzen. Fehler der Charaktere müssen von der Polizei auch gefunden werden, aber andererseits haben die Charaktere einige Vorteile auf ihrer Seite.

Fingerabdrücke Vampire haben keine Fettschicht auf der Haut, hinterlassen also nur Fingerabdrücke, wenn sie z. B. schmutzige Hände haben. Aber selbst wenn sie welche hinterlassen sollten, wird die Polizei nirgends Unterlagen über sie finden (hoffentlich, kommt aber immer auf den Hintergrund der Charaktere an).

Fahrzeugspuren Nummernschild, Radabdrücke, verlorenes Öl etc. sind alles wertvolle Spuren, sollten die Charaktere ein Fahrzeug benutzen. Und ein Auto ist ziemlich schnell gefunden.

Blut Essentiell. Die Charaktere können bei ihren Mordaufträgen durchaus verletzt werden und dann verlieren sie etwas Blut. Nicht annähernd soviel wie ein Mensch, aber genügend für die Spurensicherung. Aber daran wird die Polizei wahrscheinlich am meisten zu kauen haben, denn die Vitæ eines Kainskindes ist mit sterblichen Mittel kaum richtig zu untersuchen. Man wird Blutgruppen aller Menschen im Blut des Vampirs finden, von denen er trank und noch Blut im Körper hat. Zudem weiß das Blut der Kainskinder einen eklatanten Mangel als Gerinnungsstoffen und einige andere Ungereimtheiten auf, aber es ist von einem uneingeweihten Forscher *nicht* als übernatürlich zu identifizieren. Viel eher dürfte vermutet werden, daß die Blutprobe verunreinigt wurde.

Zumindest, solange sie nicht in die Sonne gestellt wird. Dieses Phänomen dürfte jeden sterblichen Forscher äußerst irritieren.

Auftrag vollendet

Sobald die Charaktere ihre Ziele ausgeschaltet haben, sollten sie zu Grigori Kalpetin zurückkehren, der ihnen eröffnen wird, daß man in Alamut beschlossen hat, daß sie in New York zu bleiben haben, da der Auftraggeber weitere Aufträge an die Kinder Haquims haben wird. Bis dahin sollten sie sich eine Zuflucht suchen und sich so dezent wie möglich verhalten, da die Camarilla ja nicht über ihre Anwesenheit benachrichtigt wurde.



Epilog

Blut ist dicker als Wasser

Pflicht

Die Charaktere haben ihren Auftrag erledigt, alle drei Ziele ausgeschaltet und dabei keine Spuren hinterlassen, die auf sie oder die Kainskinder im allgemeinen deuten. Grigori Kalpetin wird sie im Namen von Ahmed loben.

Der Clanstatus steigt um 1 Punkt aber nicht über 2.

Lug und Betrug

Sei es, daß sie gemeinsame Sache mit den Opfern gemacht haben, den Mord irgendwie vortäuschten oder gar die falschen Opfer für die richtigen ausgaben, der Betrug wird entdeckt werden und weitaus schlimmere Konsequenzen als einfaches Versagen nach sich ziehen.

Der Clanstatus sinkt um 2 Punkte und die Charaktere müssen 100 Liter Vitæ nach Alamut senden. Ein entsprechendes Ritual macht es möglich, ohne daß sie New York verlassen müssen.

Versagen

Es ist den Charakteren nicht gelungen alle drei Zielpersonen zu eliminieren oder sie haben Spuren hinterlassen, welche entweder die Maskerade gefährden oder gar direkt auf sie verweisen. Dies wird Konsequenzen haben.

Der Clanstatus sinkt um 1 Punkt.

Der Preis der Macht

Erfahrungspunkte gibt es selbstverständlich noch nicht, es sei denn der Meister ist der Ansicht, er müsse einen oder mehrere besonders gut gespielte Sequenzen explizit belohnen. Dies liegt jedoch ganz allein in seiner eigenen Verantwortung.

Dramatis Personae

Nathan Dexter

Körperkraft ●●○○○	Charisma ●●○○○	Wahrnehmung ●●○○○
Geschick ●●●○○	Manipulation ●●●○○	Intelligenz ●●●○○
Widerstandsfähigkeit ●●●○○	Erscheinungsbild ●●●○○	Geistesschärfe ●●○○○
Aufmerksamkeit ●●●○○	Etikette ●○○○○	Akademisches Wissen ●●●●○
Ausflüchte ●●○○○	Fahren ●●○○○	Computer ●●○○○
Einschüchtern ●●●○○	Handwerk ●○○○○	Finanzen ●●●●○
Empathie ●●○○○	Sicherheit ●●○○○	Gesetzeskenntnis ●●○○○
Führungsqualitäten ●●●○○	Vortrag ●●●○○	Linguistik ●●○○○
Sportlichkeit ●○○○○		Nachforschungen ●●○○○
		Politik ●●○○○
Willenskraft ●●●○○○○○○○		Alter 45

Frank Stone

Körperkraft ●○○○○	Charisma ●●○○○	Wahrnehmung ●●●○○
Geschick ●●○○○	Manipulation ●●○○○	Intelligenz ●●●●●
Widerstandsfähigkeit ●●○○○	Erscheinungsbild ●●○○○	Geistesschärfe ●●○○○
Aufmerksamkeit ●●○○○	Fahren ●○○○○	Akademisches Wissen ●●●●●
Ausflüchte ●●○○○	Handwerk ●●●○○	Computer ●●●○○
	Vortrag ●●○○○	Linguistik ●●○○○
		Medizin ●●●○○
		Nachforschungen ●●○○○
		Naturwissenschaften ●●●●●
Willenskraft ●●●●●○○○○○		Alter 61

Peter Franklin

Körperkraft ●●●○○	Charisma ●●●○○	Wahrnehmung ●●●○○
Geschick ●●●○○	Manipulation ●●●○○	Intelligenz ●●●○○
Widerstandsfähigkeit ●●●○○	Erscheinungsbild ●●●○○	Geistesschärfe ●●●○○
Aufmerksamkeit ●●●○○	Fahren ●○○○○	Akademisches Wissen ●○○○○
Ausweichen ●●○○○	Heimlichkeit ●○○○○	Computer ●○○○○
Einschüchtern ●●●○○	Nahkampf ●○○○○	Gesetzeskenntnis ●●○○○
Empathie ●●○○○	Schußwaffen ●●●○○	Linguistik ●●○○○
Handgemenge ●●○○○	Sicherheit ●●●○○	Nachforschungen ●●○○○
Sportlichkeit ●●●○○		Naturwissenschaften ●●●●●
Szenekennntnis ●●●○○		
Willenskraft ●●●●●○○○○○		Alter 34

Wachmann einfach

Arbeitnehmer, wie alle anderen. Dazu ausgebildet, mit Ärger umzugehen, Bedrohungen zu beseitigen, doch trotzdem sind es ganz normale Menschen, mit ihren Sorgen und Ängsten. Sie werden ihr Leben normalerweise nicht für ein paar tausend Euro riskieren, aber wahrscheinlich schon, um ein anderes Menschenleben zu retten.

Körperkraft ●●●○○	Charisma ●●●○○	Wahrnehmung ●●●○○
Geschick ●●○○○	Manipulation ●●○○○	Intelligenz ●●○○○
Widerstandsfähigkeit ●●○○○	Erscheinungsbild ●●○○○	Geistesschärfe ●●○○○
Aufmerksamkeit ●●○○○	Fahren ●●○○○	Gesetzeskenntnis ●●○○○
Ausweichen ●○○○○	Nahkampf ●●○○○	Computer ●●○○○
Einschüchtern ●●○○○	Schußwaffen ●●●○○	Nachforschungen ●●○○○
Handgemenge ●○○○○	Sicherheit ●●○○○	
Willenskraft ●●●●●○○○○○		Alter 32

Waffen

Schlagstock	Schaden	RW	SF	M	V
Pistole (Heckler & Koch P7M13)	KK +1 (S)	4	20	4	13 T

Rüstung -

Schlag: 0	Nahkampf: 0	Schußwaffen: 0	Behinderung: 0
-----------	-------------	----------------	----------------



Wachmann stark

Gut ausgebildete Wachmannschaften, die die Befugnis haben, schwerere Waffen zu tragen und einzusetzen. Mit diesen ist nicht zu spaßen.

Körperkraft	●●●○○	Charisma	●●●○○	Wahrnehmung	●●●○○
Geschick	●●●●○	Manipulation	●●○○○	Intelligenz	●●●○○
Widerstandsfähigkeit	●●○○○	Erscheinungsbild	●●○○○	Geistesschärfe	●●●●○
Aufmerksamkeit	●●●○○	Fahren	●●●○○	Gesetzeskenntnis	●●○○○
Ausweichen	●●○○○	Nahkampf	●●○○○	Computer	●●○○○
Einschüchtern	●●●○○	Schußwaffen	●●●●○	Nachforschungen	●●○○○
Handgemenge	●●○○○	Sicherheit	●●○○○		
Willenskraft	●●●●●●○○○○			Alter	37
Waffen				Rüstung kugelsichere Weste	
Revolver (Smith & Wesson M686)	Schaden: 6	RW: 30	SF: 2	M: 6	V: J
Maschinenpistole (Glock 18)	Schaden: 4	RW: 20	SF: 19*	M: 19+1	V: J
				Schlag: 2	Nahkampf: 1 Schußwaffen: 2 Behinderung: 1



Nathan Dexter

Nathan Dexter geht regelmäßig in den Springring-Golfclub, wo er praktisch immer allein seinem Hobby nachgeht. Er ist, ebenso wie seine Frau ein sehr aktives Kirchenmitglied und gemeinsam betreuen sie viele Messen und Kirchenveranstaltungen.

Alter: 45 Jahre

Größe: 174 cm

Augenfarbe: braun

Haarfarbe: braun

Glaube: protestantisch

Familienstand: verheiratet (Ehefrau heißt Mary Dexter und ist Hausfrau)

Kinder: 1 Sohn (19), 2 Töchter (15, 12); wohnen alle daheim

Freunde: Peter Stroker (47), Mark Trunt (44)

Beruf: Abteilungsleiter Finanzabteilung, Hendrik Industries

Hobbies: Jogging, Pferderennen, Golf

Adresse: Everlast Rd. 143b

Erscheinung: Ein breit gebauter Mann mit dunklen Haaren, buschigen Augenbrauen. Er hat eine Hakennase und ein Muttermal direkt auf der Nasenspitze. Sein Gang ist unstet, er neigt dazu den Boden vor sich zu betrachten und hat leichte Ansätze eines Buckels.

Frank Stone

Lebt sehr zurückgezogen und verbringt fast den ganzen Tag in den Laboratorien.

Alter: 61 Jahre

Größe: 162 cm

Augenfarbe: blau

Haarfarbe: grau

Glaube: atheistisch

Familienstand: ledig

Kinder: keine

Freunde: keine

Beruf: freischaffender Forscher für Hendrik Industries

Hobbies: keine

Adresse: Greeper-Street 34, 5. Stock, Wohnung 54

Erscheinung: Ein kleiner älterer Mann mit Vollbart. Sein linkes Ohr ist verstümmelt (Brandwunde) und er ist auf einem Auge praktisch blind. Er hat die Eigenart beständig vor sich hinzumurmeln und ist sehr unsicher im Umgang mit Personen, insbesondere wenn es nicht um seine Forschung geht.

Peter Franklin

Polizeidetektiv für das Morddezernat. Ist zwar bestechlich, aber offensichtlich nicht in große Geschäfte verwickelt. Geht regelmäßig im Trigger-Coffee essen. Er ist fast jeden Freitag Abend bis mindestens 23:00 Uhr in der Ice-Trap-Bowlinghalle anzutreffen.

Alter: 34 Jahre

Größe: 181 cm

Augenfarbe: grün

Haarfarbe: schwarz

Glaube: christlich

Familienstand: ledig [Lebensgefährtin: Sylvia Hunter (32)]

Kinder: keine

Freunde: Dug Bristol (33)

Beruf: Detective der New Yorker Polizei (Morddezernat)

Hobbies: Bowling

Adresse: Washington-Street 1.412, 18. Stock, Wohnung 1824.

Erscheinung: Groß und breitschultrig gebaut. Im Gesicht zeigen sich Akne-Narben und er trägt einen goldenen Ohrstecker im linken Ohr. Er ist ein wachsamer Mann, der sich nur schwer einschüchtern lässt.

Hendrik Industries -- Niederlassung New York

Hendrik Industries ist ein Chemie- und Pharmakonzern. Die Niederlassung in New York beschäftigt sich offiziell mit Düngemitteln und Breitbandantibiotika.

Das Firmengelände wird vom Sicherheitsdienst "Loner-Security" bewacht. Es gibt zwei Sicherheitszonen. Dringt man in die erste ein wird man aufgefordert stehenzubleiben, vom Sicherheitsdienst festgesetzt und wegen Hausfriedensbruchs angeklagt. Dringt man in die zweite Zone ein, wird scharf geschossen. Entsprechende Warnungen sind zahlreich vorhanden. Der Sicherheitsdienst setzt Hunde, Bewegungsmelder, Infrarot- und Kameraüberwachung ein.