

Chronik um das Blut der Rose

Roman von Rhein

1. Oktober 2003



Vampire



Das Theater des Grauens

1. Akt - Der Drache des Nordens	1	6. Akt - Ewiges Schrei	29
Prolog	1	Prolog	29
Edictum	1	Edictum	29
Epilog	4	Epilog	31
		Dramatis Personae	31
2. Akt - Die Schlange des Südens	7	7. Akt - Der Atem eines Dunklen Gottes	33
Prolog	7	Prolog	33
Edictum	7	Edictum	33
Epilog	9	Epilog	35
		Dramatis Personae	36
3. Akt - Der Gott des Westens	13	8. Akt - Der Pfad der Finsternis	37
Prolog	13	Prolog	37
Edictum	13	Edictum	37
Epilog	16	Epilog	39
4. Akt - Der Dämon des Ostens	19	9. Akt - Silb's Vermächtnis	41
Prolog	19	Prolog	41
Edictum	19	Edictum	41
Epilog	21	Epilog	43
Dramatis Personae	22	Dramatis Personae	43
5. Akt - Der Schmerz der Toten	25	10. Akt - Spielball der Nacht	45
Prolog	25	Prolog	45
Edictum	25	Edictum	45
Epilog	26	Epilog	47
Dramatis Personae	27		

Omnia Dramatis Personae	49
-------------------------	----



Vampire



1. Akt - Der Drache des Nordens

Prolog

Gelblich glüht die Sichel des Mondes über der düsteren Stadt, als ihr am vereinbarten Treffpunkt zusammenkommt und gespannt die Neuigkeit erwartet, wegen derer man euch hier zusammenrief. Doch erst nach etlichen Minuten teilt sich der Nebel, der über dem nächtlichen Friedhof liegt, vor dem stattlichen Mann im feinen Anzug.

Seine gestärkte und überaus teure Kleidung ist ein unglaublicher Gegensatz zu seinem fürchterlich zugerichteten Gesicht, daß mehr an einen verfaulten Leichnam denn an einen Mann gemahnt. Dennoch, die Vorstellung, sich diesen Nosferatu zum Feind zu machen, läßt euch den Ekel zurückhalten, während er seinen Gehstock lässig an die schwarze Mauer der verfallenden Kapelle lehnt und jeden einzelnen von euch eingehend betrachtet.

„Ihr seid also tatsächlich gekommen...“

Nun, dann will ich euch in dieses Spiel auch mit einbeziehen. Immerhin schätze ich eure Entschlossenheit, jedoch wichtiger ist mir euer geringes Alter. Meine Gegenspieler in diesem recht amüsanten Schlagabtausch dürften euch also weder kennen noch mit weiterer Beachtung würdigen, was euch zumindest anfangs eine große Hilfe sein dürfte. Euer Lohn für den kleinen Dienst, den ich von euch verlange, wird groß sein. Weit größer als ihr eigentlich wert seid, doch der Kitzel des Spiels ist mir dieses kleine Opfer wert.

Also wenn es euch gelingt, mir ein Objekt zu bringen, genauer vier sehr bedeutende Objekte, dann seid gewiß, werde ich jedem von euch

einen Wunsch erfüllen, solange dieser weder mich, noch meine Verbündeten gefährdet. Also, solltet ihr mir helfen, dann kann ich euch Reichtum oder einen Platz im Kreise der Erstgeborenen verschaffen. Vielleicht wollt ihr auch Disziplinen erlernen, oder geheimes Wissen. Meine Möglichkeiten sind groß und ich verspüre heute Nacht eine ansonsten recht ungewöhnliche Großzügigkeit. Wenn ich also die vier Dinge, die ich begehre, in meinen Händen halte, dann könnt ihr eure Wünsche vortragen und ich werde versuchen diese zu erfüllen, solange sie in einem großzügigen aber vernünftigen Rahmen bleiben. Und bevor einer von euch auf dumme Gedanken kommt, ich werde weder Diablerie noch Verrat an meinem Clan oder meinen Verbündeten unterstützen.

Und nun zu eurem Auftrag. Ich erhielt vor wenigen Nächten dieses alte Manuskript und ich wünsche, daß ihr mir bringt, woin euch das alte Rätsel führen wird. laßt euch nicht aufhalten, aber laßt auch nirgends bemerken, in wessen Dienst ihr steht!

Wenn ihr zurück seid, werdet ihr mich oder einen meiner Vertrauten hier wieder treffen. Dieser bringt euch dann Hinweise, die euch zu dem zweiten der Gegenstände führen werden.“

Nachdem er euch die brüchigen Seiten des alten Pergaments überreichte läßt er noch einmal die Karikatur eines Lächelns über sein entstelltes Gesicht huschen und humpelt dann zurück in die neblige Dunkelheit der Gräber. Zurück bleibt nur sein an Verwesung erinnernder Gestank und der an die Kirchenmauer gelehnte Stock.

Erstbuch

Was geschehen soll

Die Charaktere werden von dem Nosferatu geschickt, um vier Artefakte für ihn zu finden. Dieser Akt beschreibt die Suche nach dem ersten der Artefakte. Dabei ist diese Suche wichtiger und gefährlicher, als es den Charakteren auf den ersten Blick scheinen mag. Denn es wird sie zum Nordpol führen, was große Mengen an Zeit und Geld verschlingen wird. Außerdem ist etwas Planung vonnöten, denn sie können frühestens dann dort anreisen, wenn die arktische Nacht angebrochen ist.

Der Stock, den der Nosferatu an der Kirchenmauer zurückgelassen hat, hat übrigens, falls er von den Kainskindern mitgenommen werden sollte, absolut keinerlei Bedeutung. Er besitzt kaum materiellen Wert und erst recht keine speziellen Kräfte. Er wurde schlicht und ergreifend vergessen.

Das Pergament

Ich, Garganus III, verfasse diese Zeilen im Wissen, daß die wenigen mir verbleibenden Stunden verrinnen. Der geneigte Leser mag ein Feind meiner Ziele sein, doch ehe ich diese wieder dem Vergessen anheimfallen lasse, versuche ich die Artefakte durch Fallen und Mystizismus zu bewahren.

Sei gewarnt, Leser dieser Worte! Wer auch immer du sein magst, ob edler Gesinnung oder teuflischen Wesens, deinem Begehren nach den vier Artefakten der Rose werden sich viele Gefahren und Gegner entgegenstellen. Du wirst Kraft, Mut und Weisheit zu beweisen haben, ehe du dein Ziel zu erreichen vermagst.

Hoeh im Norden sei das erste Ziel
Dort wo nichts lebt und das Feuer ist gebannt.

Im Zentrum des Eises,
Dort wo die Farbe der Welt sich findet.

Wenn die Adal ihren Halt verliert,
Ist der Ort des Drachens nahe!



Erst wenn das Auge des Lichts zerbricht,
Wenn der Fluß des Lebens den Hunger des Eises stillt!

Dann soll der, dessen Herz im Schlag erstarrt,
Den Weg des Todes gehen!

Zwei Pfade wählen den Rechten,
Einer bringt Tod, der andere Qual!

Was nicht lebt soll wandeln,
Doch Schmerz ist das Ende des Weges!

Ist das Feuer der Seele entbrannt,
Muß der Suchende sich als Löwe beweisen!

Wille schafft Hoffnung,
Doch die Vernichtung ist nah!

Nur des Drachens Macht ist wahr,
Sein Fleisch nichts als ein Schatten aus der Zeit!

Wer Macht sucht muß dem Schicksal trotzen,
Aber eines Schmiedes Kraft schafft Sicherheit!

Sind die Wege nun beschritten, die Begierde groß
Rehmt was euch zusteht, doch wählt weise!

Dem Rätsel auf der Spur

Das Pergament ist in Latein verfaßt, eine Übersetzung hat der Nosferatu den Charakteren jedoch ebenfalls übergeben.

Dieses Gedicht ist nicht ganz ohne Schwierigkeiten zu lösen:

Zum Nordpol

Hoch im Norden sei das erste Ziel
Dort wo nichts lebt und das Feuer ist gebannt.
Im Zentrum des Eises,
Dort wo die Narbe der Welt sich findet.
Wenn die Nadel ihren Halt verliert,
Ist der Hort des Drachens nahe!

Die Charaktere müssen zum magnetischen Nordpol gelangen, und zwar dort, wo dieser sich im Jahre 1400 nach Christus befand, wie eine Altersbestimmung des Pergaments oder eine sehr intensive Nachforschung nach einem kaum bekannten Dichter namens Garganus III definieren kann.

Es mag sich leicht anhören, daß man zur Antarktis muß, doch das ist es ganz und gar nicht. Denn vor allem benötigt man dafür eines: Geld! Unmengen von Geld.

Denn man muß zuallererst irgendwie zumindest in die Nähe des Polkreises kommen. Von Dort wird man dann eine weitere Maschine chartern müssen, um zum eigentlichen Nordpol kommen zu können. Und kein Pilot wird die Charaktere tatsächlich bis genau zum Standort des magnetischen Nordpols um das Jahr 1400 bringen können. Also werden sie noch Schneemobile, Schlitten mitsamt Hunden (was für Vampire ohne Tierhaftigkeit schwierig werden wird) oder anderes Transportgerät benötigen.

Außerdem ist dann noch die Blutfrage zu klären. Sind die Kainskinder mächtig genug, um es einige Zeit ohne einen frischen Schluck durchhalten zu können oder müssen sie ein paar Blutbeutel mitnehmen? Dabei sollte auch nicht

vergessen werden, die abartige Kälte am Polarkreis miteinzuberechnen, welche die Charaktere zwingen wird, mindestens eines weiteren Blutpunkt pro 12 h auszugeben, um ihre Körper vor dem Erfrieren zu bewahren. Töten würde es sie zwar nicht, aber irgendwann würden sie steifgefroren zusammenbrechen und könnten ein paar Monate den Sonnenaufgang erwarten.

Wobei wir schon beim Thema Sonne wären. Logischerweise wird die Suche erst mit dem Anbrechen der arktischen Nacht beginnen können, bis dahin seien die Charaktere völlig frei, anderen Beschäftigungen nachzugehen. Sobald sie sich während der halbjährlichen Nacht erst einmal dort sind, werden sie nicht mehr gezwungen sein, den Tag in der Starre des Schlafes zu verbringen, doch natürlich bedarf der Körper weiterhin Blut, um aktiv zu bleiben. Die Vampire werden also etwa alle 12 h die typische Müdigkeit kurz vor Sonnenaufgang empfinden, doch die Ausgabe eines Blutpunktes macht sie für die nächsten 12 h wieder wach und frisch.

In das Eis

Erst wenn das Auge des Lichts zerbricht,
Wenn der Fluß des Lebens den Hunger des Eises stillt!

Dann soll der, dessen Herz im Schlag erstarrt,
Den Weg des Todes gehen!

Das Blut eines noch lebenden Wesens muß nun genau dort vergossen werden, jedoch natürlich erst, wenn die Sonne untergegangen ist und die arktische Nacht angebrochen ist. Selbst wenn die Charaktere irgendwie während des arktischen Tages dorthinkämen, zum Beispiel indem sie Diener oder Vertraute schicken, das Tor ins Eis wird sich nur des Nachts öffnen.

Ist dies vollbracht, wird das Eis zu einer gewaltigen Spalte aufreißen, die an einer Seite jedoch glitschige Treppentufen in die Tiefe offenbart und bald werden die Charaktere einen Gang aus Eis in die dicke Eisdecke finden und ihm folgen müssen. Dieser Weg ist nicht ungefährlich zu beschreiten, denn die Stufen sind extrem glatt und wenn die Untoten ausrutschen erwartet sie ein mehrere Dutzend Meter tiefer Sturz die Spalte hinab. Und daraus muß man erst wieder heraufkommen.

Entscheidung

Zwei Pfade wählen den Rechten,
Einer bringt Tod, der andere Qual!
Was nicht lebt soll wandeln,
Doch Schmerz ist das Ende des Weges!

Dieser Gang endet schon bald an einer Gabelung, wobei über jeder Abzweigung, ebenfalls in Latein, eine Zeile eingraviert ist:

rechts: „Der Tod all jenen, welche die Weisheit suchen!“

links: „Die Qual all jenen, welche das Verbotene suchen!“



Sollte keiner der Charaktere Latein beherrschen, werden sie wohl ihre Wahl zufällig bestimmen müssen.

Der ‚Pfad des Todes‘ bedeutet, daß sichergegangen wird, daß kein Sterblicher die Artefakte erreicht.

Der ‚Pfad der Qual‘ dagegen läßt die Vampire den warmen Kuß der Sonne spüren. Sie geraten auf eine Falltür und von dort stürzen sie in eine tiefe und senkrechte Schlucht im Eis. Kein Hochklettern ist möglich, denn dafür ist das Eis einfach zu glatt und unnatürlich hart. Wenn die Sonne in einigen Monaten wieder aufgehen wird, wird sie schon bald mit ihren Strahlen die hilflosen Vampire erreichen und nach einem weiteren Monat steht sie hoch genug um sie auf jeden Fall zu vernichten.

Seuersbrunst

Ist das Feuer der Seele entbrannt,
Muß der Suchende sich als Löwe beweisen!
Wille schafft Hoffnung,
Doch die Vernichtung ist nah!

Folgt den Charaktere dem rechten Pfad, also dem des Todes, wird dieser sich nach einigen hundert Metern zu einer großen Halle erweitern, die urplötzlich in ein Meer aus Flammen getaucht wird und sie sind gezwungen, sich dem Rötschreck zu stellen. Im Herzen dieses Infernos steht ein Drache und blitzt die Vampire boshaft an.

Jedesmal, wenn sie sich der Feuersbrunst nähern wird der Drache sie mit seinem Feueratem angreifen. Wenn sie sich bis auf 5 m dem Drachen nähern, erreichen seine Flammen sie und verursachen 3 Stufen schwer heilbaren Schaden pro Runde und können nur mit Seelenstärke gegen 7 absorbiert werden.

Nur des Drachens Macht ist wahr,
Sein Fleisch nichts als ein Schatten aus der Zeit!
Wer Macht sucht muß dem Schicksal trotzen,
Aber eines Schmiedes Kraft schafft Sicherheit!

Der Drache ist eine Illusion, ebenso das Flammeninferno. Nur die Flammen, die der Drache auszustoßen scheint, sind tödlich. Gegen diese normalen Flammen hilft jede Art von normalem Schutz. Schild, Asbestnazug usw.

Die Wahl

Sind die Wege nun beschritten, die Begierde groß
Nehmt was euch zusteht, doch wählt weise!

Ist der Drache überwunden, öffnet sich hinter diesem eine kleine Tür im kalten Eis und sie gelangen in einen winzigen Raum der dreierlei Dinge enthält:

† ein kristallenes Schwert das mit roten Adern durchdrungen ist.

Dieses Schwert verursacht KK +2 (SH) Schaden und ist überraschend leicht. Jedoch ist es auch sehr zerbrechlich. Wenn jemals 6 oder mehr Schaden absorbiert wird, zerbricht die Klinge. Außerdem schwärzt sich die Klinge, wenn sie in Berührung mit Sonnenlicht oder Feuer kommt. Diese Schwärze verschwindet innerhalb einer Woche wieder, solange ist es jedoch nur ein gewöhnliches Schwert. Sollte die Waffe jemals länger als 5 Runden von Feuer oder Sonnenlicht berührt werden, verwandelt sich die Klinge in Asche.

† eine Glasphiole, gefüllt mit ca. 100 ml rötlicher Flüssigkeit

In der Phiole befinden sich 3 verschiedene Tropfen Blut. Es handelt sich um das Blut einer Fee, das Blut eines Wolfings und das Blut eines Ahnen. Ein Vampir, der diese Phiole leert, erhält 10 Blutpunkte, verfügt, bis der letzte Punkt dieses Blutes verbraucht ist über 1 zusätzlichen Punkt in Geschwindigkeit, Seelenstärke und Stärke (oder erhält 1 Punkt, sollte er die Disziplinen nicht beherrschen) und ist ebenso lange immun gegen jede geistesmanipulierende Kraft. Dafür jedoch erhöht sich die Schwierigkeit aller Tugendwürfe außer Gewissen/Überzeugung um 2.

† eine hölzerne Schnitzerei die eine stilisierte Flamme darstellt, wobei das Holz rötlich verfärbt ist

Hierbei handelt es sich um das richtige Artefakt der Rose, welches die Charaktere dem Nosferatu beschaffen sollen.

Wird auch nur ein Gegenstand berührt, sind die anderen unerreikbaar und verblassen wie Illusionen. Und erst dann ist der Eingang wieder passierbar.

Die Macht des Artefakts

Haben sich die Charaktere für das richtige Artefakt entschieden, spüren sie unter Umständen bereits dessen Macht. Jeder Vampir der 6. oder niederer Generation wird davon betroffen sein.

6. Generation: der Vampir fühlt sich schwach (1 Würfel Abzug bei allen körperlichen Handlungen)

5. Generation: der Vampir fühlt sich schwach und leidet an bohrenden Kopfschmerzen (2 Würfel Abzug bei allen körperlichen und geistigen Handlungen)

4. Generation: der Vampir fühlt sich sehr schwach, empfindet starken Kopfschmerz und wirkt kränzlich (3 Würfel Abzug bei allen körperlichen und geistigen, 2 Würfel Abzug bei allen gesellschaftlichen Handlungen)

3. bis 1. Generation: Schon schlimm genug, daß hier erwähnt wird, welche Auswirkungen das Artefakt auf einen Methusalem hätte, sollte sich ihm einer nähern. Mag sicher jeder selbst überlegen, wie noch niedrigere Generationen darauf reagieren. Doch ob auch Kain wirklich so anfällig ist...?



Epilog

Blut ist dicker als Wasser

Pflicht

Die Charaktere haben das richtige Artefakt der Rose gefunden und es in ihren Besitz gebracht und nun werden sie wohl auf dem Rückweg dorthin sein, wo sie den Nosferatu antrafen. Nun kann, ohne besondere Umschweife, mit dem nächsten Akt begonnen werden.

Ihren Status beeinflusst dies alles nicht, zumindest dann nicht wenn sie wirklich ihre Pflicht taten und Stillschweigen über ihre Taten bewahrten. Sollten sie dies nicht getan haben, wird er sinken, dafür wird der Nosferatu sorgen.

Versagen

Ein Versagen, egal ob sie beim Versuch, das Artefakt zu finden, den endgültigen Tod starben oder nur den falschen Gegenstand mit sich nahmen, beendet diese Chronik unvermeidlich. Dann ist es am Meister eine neue Geschichte zu spinnen.

Haben sie nur einen falschen Gegenstand genommen, sind sie immerhin nicht leer ausgegangen, denn dieser gehört nun ihnen.

Lug und Betrug

Es ist unmöglich den Nosferatu zu täuschen. Haben sie das falsche Artefakt gewählt oder versuchen ihm irgendetwas als Artefakt unterzububeln wird er es feststellen und sehr ungehalten reagieren. Auch hier endet die Chronik, unter Umständen sogar das Unleben der Charaktere.

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:

- † 5 für das Vordringen bis zum Raum mit den 3 Nischen
- † 2 für das Treffen der richtigen Wahl
- † 2 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:
 - ♦ Körperliche Disziplinen dürfen bei Anwendung gesteigert werden



Ich, Garganus III, verlasse diese Zeilen im Wissen, daß die wenigen mir verbleibenden Stunden verrinnen. Der geneigte Leser mag ein Feind meiner Ziele sein, doch ehe ich diese wieder dem Vergessen anheimfallen lasse, versuche ich die Artefakte durch Fallen und Mystizismus zu bewahren.

Sei gewarnt, Leser dieser Worte! Wer auch immer du sein magst, ob edler Gesinnung oder teuflischen Wesens, deinem Begehren nach den vier Artefakten der Rose werden sich viele Gefahren und Gegner entgegenstellen. Du wirst Kraft, Mut und Weisheit zu beweisen haben, ehe du dein Ziel zu erreichen vermagst.

Hoch im Norden sei das erste Ziel
Dort wo nichts lebt und das Feuer ist gebannt.

Im Zentrum des Eises,
Dort wo die Farbe der Welt sich findet.

Wenn die Nadel ihren Halt verliert,
Ist der Ort des Drachens nahe!

Erst wenn das Auge des Lichts zerbricht,
Wenn der Fluß des Lebens den Hunger des Eises stillt!

Dann soll der, dessen Herz im Schlag erstarrt,
Den Weg des Todes gehen!

Zwei Pfade wählen den Rechten,
Einer bringt Tod, der andere Qual!

Was nicht lebt soll wandeln,
Doch Schmerz ist das Ende des Weges!

Ist das Feuer der Seele entbrannt,
Muß der Suchende sich als Löwe beweisen!

Wille schafft Hoffnung,
Doch die Vernichtung ist nah!

Nur des Drachens Macht ist wahr,
Sein Fleisch nichts als ein Schatten aus der Zeit!

Wer Macht sucht muß dem Schicksal trotzen,
Aber eines Schmiedes Kraft schafft Sicherheit!

Sind die Wege nun beschriftet, die Begierde groß
Nehmt was euch zusteht, doch wählt weise!



Vampire



2. Akt - Die Schlange des Südens

Prolog

Erneut glüht das Licht des Mondes gelblich über dem nächtlichen Ort der Gräber. Nur kurz scheint es, als würde sich eine Wolke davor schieben und in diesem Moment leuchtet euch der Mond mit rötlichem Schein entgegen. Welche Chemikalien auch immer diese Farbverschiebung verursachte, ihr könnt euch glücklich schätzen, es nicht einatmen zu müssen. Was jedoch herzlich wenig gegen den modrigen Gestank des Mannes nützt, der wie aus dem Nichts vor euch auftaucht.

Sein schrecklich entstelltes Gesicht, daß durch seine feine Kleidung wie eine Karikatur eines edlen Herrn erscheint, zeigt euch ein lustloses Lächeln. Seine Stimme, den fernen Schreien der Krähen nicht unähnlich, weckt die selben Gefühle, als würde man mit Fingernägeln über einen Schiefertafel schaben.

„Ich bin erfreut euch schon so bald wiederzusehen und ich hoffe ihr habt den ersten Teil eurer Aufgabe zu meiner vollen Zufriedenheit gelöst.“

Seine Hände heben sich abwehrend, als ihr ihm das erste Artefakt anbieten wollt und er tritt einen Schritt zurück.

„Nicht doch. Ich ziehe es vor sämtliche vier Gegenstände auf einmal zu erhalten, das wird meine Gedanken nicht unnötig ablenken, wo ich doch derzeit so viele wichtige Geschäfte zu beobachten habe. Und somit hoffe ich, daß das kleine Spielchen, dessen Freuden ich zur Zeit genieße ein baldiges Ende gefunden hat, schließlich erwartet uns alle eine Zeit der Veränderungen. Und solchen Veränderungen sollte wohl niemand unvorbereitet entgegensehen, nicht wahr?“

Doch nun, zu eurer zweiten Aufgabe. Nehmt dieses zweite Pergament, das ich in Verbindung mit ersterem erhalten habe. Damit sollte eure neuerliche Suche, so will ich hoffen, von Erfolg gekrönt sein. Da es euch schließlich gelungen ist, bereits eines der Artefakte erfolgreich in euren Besitz zu bringen, erwarte ich, euch hier bald wieder anzutreffen, um euch weitere Anleitung geben zu können. Denn schließlich sind die Artefakte der Rose ein unterhaltsamer Zeitvertreib, auch wenn meine Gegenspieler und Rivalen durchaus mehr als ästhetisches Interesse daran finden könnten.

Darum, so ermahne ich euch erneut, sorgt dafür, daß euch nichts und niemand bei eurer Suche aufhält. Und des weiteren, seid auf der Hut niemandem einen Hinweis auf meine Beteiligung an dieser ganzen Angelegenheit zu geben. So gebabt euch denn wohl, meine vielversprechenden Vampire, auf daß wir uns bald wieder hier treffen können. Und sollte ich nicht persönlich anwesend sein, dann dürft ihr euch sicher sein, daß einer meiner Getreuen euch hier erwarten wird.“

Ein heiseres Keuchen beendet diesen Monolog und der scheinbar von seinem eigenen Fäulnisgestank angewiderte Vampir kehrt euch in recht vertrauensseliger Manier den Rücken zu, während er nur einige Schritt weit humpelt um plötzlich, in einem Moment der Unachtsamkeit, verschwunden zu sein. Alles was an diese Begegnung erinnert, ist die von seinem stinkenden Hauch erfüllte Luft, die brüchigen Seiten des uralten Pergaments und der an die Kirchenmauer gelehnte Stock, der offensichtlich noch seit eurem letzten Besuch hier steht, und den offensichtlich bisher noch niemand anrührte.

Gedicht

Was geschehen soll

Nun gilt es das zweite Artefakt zu finden. Wie schon das erste wird auch bei diesem die Suche schwierig, zeitaufwendig und extrem teuer sein. Diesmal wird er die Kainskinder an den Südpol verschlagen was den Charakteren erneut etwas Zeit verschafft, bevor sie aufbrechen müssen, immerhin müssen sie warten, bis dort die Nacht angebrochen ist.

Der Stock besitzt noch immer keinerlei Bedeutung und taucht nur dann im Prolog auf, wenn er von den Charakteren nicht schon zuvor mitgenommen wurde.

Das Pergament

Meine Reisen haben bisher noch kein Ziel gefunden, doch nun, nachdem es mir gelungen ist, die Wahrheit meiner Suche weiter zu bestätigen, werde ich, Garganus III, nun auch den Weg zu dem zweiten der Artefakte so erklären, daß nur jene sie erreichen können, die sowohl die Weisheit, als auch die Entschlossenheit dazu besitzen.

Meine Verfolger haben meine Fährte aufgenommen und ich muß mich spüten, um auch noch die letzten Zeilen meines Vermächtnisses an die Zeit die dereinst kommen wird, zu vervollständigen. Und wieder muß ich eine Warnung aussprechen, denn ich werde diese Worte so verfassen, daß der Suchende sich und seine Kraft wird beweisen müssen. Große Gefahr liegt vor ihm und der Tod ist ein ständiger Begleiter.

Südwärts, zur Achse der Welt, dort wirst du finden dein Ziel.
Der stete Tropfen ist nun in der Zeit gebannt!

Doch wer den Willen hat zu suchen, den mag die Nadel leiten.
Gerade dann, wenn dieser Halt verloren, ist der Schlange Ban erreicht!



Wieder muß das Leben fließen, die Unschuld wird befleckt.
 Finster blicken Sterne nieder, auf jene, die den Morgen hassen!
 Eine Spirale der Macht gilt es zu beenden.
 Doch erst wenn der Fels mit totem Leben ist erfüllt, liegt der Weg bereit!
 Fürchtet die Furcht, denn alles ist Lüge.
 Aber wer die Wahrheit leugnet, wird vergehen!
 Gespalt'ne Zunge zeigt den Weg.
 Doch wer Schlangen glaubt, der folgt dem Führer ins Verderben!
 Wahr, doch falsch.
 Muß man einfach weitergehen!
 Was man glaubt ist selten wahr.
 Der sichere Schritt führt letztlich doch ans Ziel!
 Ist so der Wille erst gezeigt, muß man seinen Wert beweisen.
 Das Ziel so nah, doch die Wahl so schwer!

Dem Rätsel auf der Spur

Auch dieses Pergament ist gleichen Datums und in Latein verfaßt, wobei natürlich wieder eine Übersetzung beiliegt.

Es dürfte jetzt sehr viel leichter fallen, das Rätsel des Gedichtes zu lösen:

zum Südpol

Südwärts, zur Achse der Welt, dort wirst du finden dein Ziel.
 Der stete Tropfen ist nun in der Zeit gebannt!
 Doch wer den Willen hat zu suchen, den mag die Nadel leiten.
 Gerade dann, wenn dieser Halt verloren, ist der Schlange Bau erreicht!

Diesmal müssen die Charaktere zum Südpol aufbrechen und den Ort finden, wo sich der magnetische Südpol im Jahre 1400 befand.

Es bleiben nach wie vor die gleichen Probleme, die sich bereits im vorherigen Akt mit einer Reise zum Polarkreis ergaben, aber dafür dürften auch die Lösungen schon bekannt sein.

In das Eis

Wieder muß das Leben fließen, die Unschuld wird befleckt.
 Finster blicken Sterne nieder, auf jene, die den Morgen hassen!
 Eine Spirale der Macht gilt es zu beenden.
 Doch erst wenn der Fels mit totem Leben ist erfüllt, liegt der Weg bereit!

An der gefundenen Stelle muß erneut Blut eines lebenden Wesens vergossen werden, auf daß sich ein tiefer Gang ins Eis hinein öffnet und schon bald zu einer kreisrunden seltsam hellen Höhle auftut, die völlig aus glasklarem Eis besteht. Man kann in jeder Richtung das schwach erhellte Meer sehen. Es existiert ein weiterer Ausgang, gegenüber der Stelle, an welcher die Charaktere die Höhle betraten,

jedoch ein Tür aus glasklarem Eis, mit fremdartigen Runen geschmückt, versperrt den weiteren Weg. Und sogar hinter dieser verschlossenen Tür scheint sich nichts als Wasser zu befinden.

In den Boden dieser Höhlenkammer ist eine spiralförmige Rinne geschnitten vorhanden, die fast die gesamte Fläche des Raumes ausfüllt. Diese Spirale muß mit kainitischem Blut gefüllt werden, ehe sich der gegenüberliegende Ausgang öffnen wird, denn schließlich dürfen nur Vampire diese Höhle betreten. Insgesamt müssen 5 Blutpunkte in die Spirale gegossen werden, bis sie ganz gefüllt ist. Je mächtiger das Blut, desto weniger Menge ist also nötig. Dann erst wird sich die gegenüberliegende Tür öffnen und anstelle des Meeres, wie man glauben mochte liegt dahinter ein weiterer Gang ins Eis hinein.

Alles Lüge

Fürchtet die Furcht, denn alles ist Lüge.
 Aber wer die Wahrheit leugnet, wird vergehen!
 Gespalt'ne Zunge zeigt den Weg.
 Doch wer Schlangen glaubt, der folgt dem Führer ins Verderben!

Folgt den Charaktere einige Meter dem Gang, offenbart sich ihnen der Blick auf eine verlassene aber voll funktionstüchtige wissenschaftliche Einrichtung. Radar, Ultraschallgeräte, winzige Erkundungsroboter, unzählige Computer, die Bodenproben und Meßwerte ausgewertet haben und etliches anderes technisches Gerät steht funktionsfähig, aber offensichtlich seit Jahren unbenutzt herum. Auch der Gang durch die nächsten folgenden Räume zeigt stets das gleiche Bild. Ab und an getrocknete Blutflecken an den Wänden und überall entschärfte oder zerstörte Fallen.

Erst der letzte so frei zugängliche Raum beherbergt drei verfallene, mumifizierte Leichen. Es existiert eine weitere Tür, doch wie die erste Tür ist sie mit Runen behauen und absolut nicht zu öffnen, ja nicht einmal zu beschädigen, was die unzähligen Schweißgeräte und Pfeißluhämmer, die überall herumliegen, beweisen. Es scheint kein Weiterkommen zu geben, bis einer der Charaktere einen der drei Leichname berührt.

Dieser wird sich plötzlich, wie eine kaputte Marionette aufrichten, ins Leere blicken und krächzen: „*Es ist so sinnlos. Der Weg war da, doch wir haben nichts gefunden, wo er doch niemals versperrt war. Mann muß einfach immer weitergehen und hindurchtreten! Zwei Schritte links der Tür, dort findet man Erlösung!*“ Danach wird er einfach wieder tot zusammenfallen, und sich nicht wieder erheben.

Wahr, doch falsch.
 Muß man einfach weitergehen!

Man darf den Worten der Leiche jedoch keinesfalls volles Vertrauen schenken. Denn sobald jemand wirklich zwei Schritte links der Tür versucht durch die scheinbar feste Wand hindurchzutreten, was die Wand es an dieser Stelle durchaus zuläßt, findet sich dieser plötzlich außerhalb der kristallinen Mauer wieder, tief im eisigen Meer, das gänzlich mit meterdicken Eis bedeckt ist. Diese Illusionswand



kann nur in einer Richtung durchschritten werden, wer also hier hindurchtritt, der ist verloren.

Man muß statt dessen einfach durch die Tür treten. Denn sie existiert ebenso wenig wirklich, wie die Wand, man muß aber völlig entschlossen sein und ohne Zögern hindurchtreten. Einfach darauf einschlagen oder ähnliches, läßt die Tür absolut real und unzerstörbar erscheinen.

Die Wahl

Was man glaubt ist selten wahr.
Der sichere Schritt führt letztlich doch ans Ziel!
Ist so der Wille erst gezeigt, muß man seinen Wert
beweisen.
Das Ziel so nah, doch die Wahl so schwer!

Auf diese Weise gelangt man in einen Raum, mit etwa zwanzig Metern Durchmesser und der am gegenüberliegenden Ende drei Nischen besitzt. Diese jedoch sind leer sind, während vor jeder Nische eine Leiche liegt. Doch auch das ist wieder nichts als Illusion. Wenn einer der Charaktere überzeugt ist, daß die Nischen die Artefakte bewahren und hineingreift, werde diese erscheinen und jede Spur eines vorherigen Eindringlings, das schließt technische Geräte und Leichen mit ein, verschwinden.

Nachdem alle Hindernisse überwunden sind, werden die Charaktere in den Nischen werden folgende Dinge finden:

† ein kristallener Helm der mit roten Adern durchdrungen ist

Dieser Helm ist ein wahrlich guter Beschützer, denn jeder, der ihn trägt, verfügt über 3 zusätzliche Würfel Widerstandsfähigkeit. Mit diesen Würfeln darf auch schwer heilbarer Schaden absorbiert werden, jedoch kein Schaden, der von Feuer oder Sonnenlicht herrührt. Der Helm ist sehr zerbrechlich und sollte der Träger jemals auf einen Schlag mehr als 6 Stufen Schaden erhalten (egal ob wirklich der Helm getroffen wurde und egal um was für eine Art von Schaden es sich handelt) wird er zerbrechen. Außerdem wird sich der Helm schwärzen, wenn er Feuer oder Sonnenlicht ausgesetzt ist und für die Dauer einer Woche keine Wirkung mehr zeigen, während die Schwärzung langsam verschwindet. Sollte er jemals länger als 5 Runden Feuer oder Sonnenlicht ausgesetzt sein, wird sich der Helm in Asche verwandeln.

† eine Glasphiole, gefüllt mit ca. 100 ml rötlicher Flüssigkeit

In der Phiole befinden sich 3 verschiedene Tropfen Blut. Es handelt sich um das Blut einer Fee, das Blut eines Wolfings und das Blut eines Ahnen. Ein Vampir, der diese Phiole leert, erhält 10 Blutpunkte,

verfügt, bis der letzte Punkt dieses Blutes verbraucht ist über 1 zusätzlichen Punkt in Geschwindigkeit, Seelenstärke und Stärke (oder erhält 1 Punkt, sollte er die Disziplinen nicht beherrschen) und ist ebenso lange immun gegen jede geistesmanipulierende Kraft. Dafür jedoch erhöht sich die Schwierigkeit aller Tugendwürfe außer Gewissen/Überzeugung um 2.

† eine hölzerne Schnitzerei die einen stilisierten Tropfen darstellt, wobei das Holz rötlich verfärbt ist

Hierbei handelt es sich um das richtige Artefakt der Rose, welches die Charaktere dem Nosferatu beschaffen sollen.

Wird auch nur ein Gegenstand berührt, sind die anderen unerreichbar und verblassen wie Illusionen. Und erst dann ist der Eingang wieder passierbar.

Die Macht des Artefakts

Tragen die Charaktere nun beide Artefakte bei sich, spüren sie wahrscheinlich die gebündelte Kraft von beiden. Diese Wirkung tritt ein wenn man sich den Artefakten näher als 10 m kommt, und endet erst wieder, wenn man sich weiter als 1 km von ihnen entfernt. Jeder Vampir der 9. oder niedriger Generation wird davon betroffen sein.

9. Generation: der Vampir fühlt sich schwach (1 Würfel Abzug bei allen körperlichen Handlungen)

8. Generation: der Vampir fühlt sich schwach und leidet an bohrenden Kopfschmerzen (2 Würfel Abzug bei allen körperlichen und geistigen Handlungen)

7. Generation: der Vampir fühlt sich sehr schwach, empfindet starken Kopfschmerz und wirkt kränklich (3 Würfel Abzug bei allen körperlichen und geistigen, 2 Würfel Abzug bei allen gesellschaftlichen Handlungen)

6. Generation: der Vampir fühlt sich aufgezehrt und krank (4 Würfel Abzug bei allen Handlungen)

5. Generation: der Vampir scheint von innen zu verbrennen und wirkt völlig krank (6 Würfel Abzug bei allen Handlungen)

4. Generation: der Vampir fühlt sich kurzzeitig als stünde er in Flammen und fällt nach einigen Augenblicken in Starre, bis er den Wirkungsradius verläßt.

3. bis 1. Generation: Jeder soll sich selbst überlegen, was niederen Generationen widerfährt, sollte es denn *tatsächlich* nötig werden...

Epilog

Blut ist sicher als Wasser

Pflicht

Haben die Vampire Erfolg bei ihrer Suche und erhalten das richtig Artefakt, werden sie nun im Besitz von zwei Arte-

fakten der Rose sein und nun gilt es sich auf den Rückweg zu machen, um dann ohne besondere Umschweife mit dem nächsten Akt beginnen zu können.

Erneut wird ihr Status von den Geschehnissen nicht verändert, solange sie nichts tun, das ihn sinken lassen würde.



Versagen

Auch in diesem Akt gilt nach wie vor, wenn sie versagen erlitten die Charaktere entweder den endgültigen Tod oder sind nun in Besitz des falschen Artefakts. Dann wird der Nosferatu das eine richtige Artefakt in ihrem Besitz einfordern und sie fortschicken. Damit endet diese Chronik.

Haben sie nur einen falschen Gegenstand genommen, sind sie immerhin nicht ganz leer ausgegangen, denn dieser gehört nun ihnen.

Lug und Betrug

Es ist unmöglich den Nosferatu zu täuschen. Haben sie das falsche Artefakt gewählt oder versuchen ihm irgendetwas als Artefakt unterzujubeln wird er es feststellen und sehr ungehalten reagieren. Auch hier endet die Chronik. Unter Umständen sogar das Unleben der Charaktere.

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:

† 5 für das Vordringen bis zum Raum mit den 3 Nischen

† 1 für das Treffen der richtigen Wahl

† 2 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 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



Meine Reisen haben bisher noch kein Ziel gefunden, doch nun, nachdem es mir gelungen ist, die Wahrheit meiner Suche weiter zu bestätigen, werde ich, Garganus III, nun auch den Weg zu dem zweiten der Artefakte so erklären, daß nur jene sie erreichen können, die sowohl die Weisheit, als auch die Entschlossenheit dazu besitzen.

Meine Verfolger haben meine Fährte aufgenommen und ich muß mich sputen, um auch noch die letzten Zeilen meines Vermächtnisses an die Zeit die dereinst kommen wird, zu vervollständigen. Und wieder muß ich eine Warnung aussprechen, denn ich werde diese Worte so verfassen, daß der Suchende sich und seine Kraft wird beweisen müssen. Große Gefahr liegt vor ihm und der Tod ist ein ständiger Begleiter.

Südwärts, zur Achse der Welt, dort wirst du finden dein Ziel.

Der stete Tropfen ist nun in der Zeit gebannt!

Doch wer den Willen hat zu suchen, den mag die Hader leiten.

Gerade dann, wenn dieser Halt verloren, ist der Schlange Bau erreicht!

Wieder muß das Leben fließen, die Unschuld wird befleckt.

Finster blicken Sterne nieder, auf jene, die den Morgen hassen!

Eine Spirale der Macht gilt es zu beenden.

Doch erst wenn der Fels mit totem Leben ist erfüllt, liegt der Weg bereit!

Fürchtet die Furcht, denn alles ist Lüge.

Aber wer die Wahrheit leugnet, wird vergehen!

Gespalt'ne Zunge zeigt den Weg.

Doch wer Schlangen glaubt, der folgt dem Führer ins Verderben!

Wahr, doch falsch.

Muß man einfach weitergehen!

Was man glaubt ist selten wahr.

Der sichere Schritt führt letztlich doch ans Ziel!

Ist so der Wille erst gezeigt, muß man seinen Wert beweisen.

Das Ziel so nah, doch die Wahl so schwer!



Vampire



3. Akt - Der Gott des Westens

Prolog

Wieder einmal kommt ihr auf dem verlassenen und leicht vernachlässigten Friedhof zusammen. Und diesmal dauert es nur Augenblicke, ehe ein weiterer Besucher aus den Schatten tritt, doch ist es nicht die abartige Visage des Nosferatu, die euch entgegenrinst.

Nein, heute steht eine recht angenehm angesehene Dame vor euch, deren überaus vorteilhaft wirkendes Lächeln einen jeden von euch das Blut gefrieren ließe, wäret ihr auch nur entfernt menschlich. Ohne euch auch nur zu Wort kommen zu lassen beginnt sie sofort zu sprechen:

„Ihr also seid die Küken, die der alte Narr aussandte, um seine schon so lange andauernde Suche zu beenden. Nicht dumm, wer hätte je gedacht, daß er ausgerechnet ein paar so junge Tölpel für seinen Plan einspannt.“

Doch genug des Geschwätzes! Ich gebe euch die Gelegenheit eure erbärmliche Existenz zu beibehalten. Das einzige was ich verlange ist, daß ihr einfach mit dem fortfaht, was ihr bereits für das verdreckte Scheusal getan habt. Sucht mir die Artefakte der Rose und ich werde euch wahrhaft fürstlich belohnen! Soweit mich meine Vertrauten unterrichten, bot der Narr einen jedem von euch die Erfüllung eines Wunsches an. Nun, typisch für ihn! Aber scheinbar hat es funktioniert, also soll dieses Angebot weiter stehen.

Natürlich werde ich eure Motivation etwas unterstützen, denn wenn ihr versucht, meine Pläne zu durchkreuzen, werde ich mich nicht von ein paar halbstarken Küken ablenken lassen. Also wen euch auch nur etwas an eurem Unleben liegt und ihr nicht sehr tief in die Geheimnisse der Kunst des Schmerzes eindringen wollt, dann sucht nun für mich diese Artefakte.“

Mit einem Blick, der mehr sagt als ihre bisherigen Worte, zieht sie ein altes Pergament aus einer Manteltasche drückt es einem von euch in die Hand und kichert leise, als sie mit ihrem langen Fingernagel noch einmal kurz über den getrockneten Blutfleck auf dem Pergament streicht und sich diesen zwischen die Lippen schiebt.

„Man kann von ihrer Häßlichkeit halten was man will, aber ihr Blut ist ein selten erfrischender Nektar, findet ihr nicht auch? Aber jetzt steht wichtigeres an. Kommt wieder hierher, sobald ihr eure Aufgabe erledigt habt. Und enttäuscht mich besser nicht!“

Wieder zaubert sie ein kaltes Lächeln auf ihr hübsches Gesicht und verschwindet bald in den Schatten. Alles was von den vergangenen Minuten zeugt sind der berauschende Moschusduft in der drückenden Luft und das knisternde Pergament in euren Händen.

Epilog

Was geschehen soll

Auch wenn sich die Machtverhältnisse nun verschoben haben, der Auftrag bleibt nach wie vor unverändert: Die Suche nach dem dritten Artefakt. Die Frage ist nur, ob diese Dame vertrauenswürdiger ist, als es der Nosferatu war. Aber welche Wahl bleibt den armen Charakteren schon?

Diesmal werden die Kainskinder ihren Weg nach Afrika finden, was zwar weniger schwierig als die beiden Reisen zu den Polen werden dürfte, aber dennoch wird es sie einiges an Geld kosten.

Das Pergament

Ich, Garganus III, spüre wie das Ende naht. Ich kann es spüren, es riechen. Dennoch, ich werde meine Aufgabe zu Ende bringen, denn das ist überhaupt der Grund meines Lebens.

Wer nun diese Zeilen liest, der sollte sich hüten auf die Suche nach dem Artefakt der Rose zu gehen, denn es wird ihm wenig Freunde bringen. Doch all jene die sich durch meine

Warnung nicht abhalten lassen, sollten wissen, die Suche ist hart und wird viel von ihnen fordern. Wahrscheinlich zu viel!

Nach Westen geht der Weg, zwischen den Ängeln der Welt
So daß man das ewige Meer nun schaut.

Hier im Land des schwarzen Blutes,
Die Menschen, gezeichnet als ewige Diener.

Hier ist der Eingang des Tempels gelegen.
Ein Gott, so alt und vergessen, daß es niemals Mythen gab.

Erst wenn Finsternis erwacht,
Kann man die Macht verlangen.

Blut ebnet Wege, doch das Leben fließt dahin,
Es öffnen sich Pforten in das Paradies der ewig Verfluchten.

Drei Hallen, eine aus Gold.
Der Weg für jene, die dies suchen.

Drei Hallen, eine aus Stahl.
Der Weg für jene, die dies suchen.

Drei Hallen, eine aus Fels.
Für jene, die dies suchen.



Gold schafft Macht, Stahl schafft Kraft, Fels schafft Dauer.
Selten halten die Rechten dies in Händen.

Die Entscheidung trifft der Sucher, doch die Wahl das Leben.
Nur ein Weg führt weiter, die andren ins Verderben.

Siegt nun über totes Leben, sterbt aber wenn ihr lebt.
Denn diese Gabe gilt den einzig wahren.

Wieder weiter, immer weiter, doch nur Wissen ebnet den Weg.
Was war der Anfang, was wird das Ende sein?

Wer herrscht zu beidem, wer herrscht allein?
Zeichen im Sand öffnen den Pfad.

Wissen wurde dargebracht.
Doch nun hilft kein Wissen bei der Wahl.

Alles Lüge

Drei Hallen, eine aus Gold.
Der Weg für jene, die dies suchen.
Drei Hallen, eine aus Stahl.
Der Weg für jene, die dies suchen.
Drei Hallen, eine aus Fels.
Für jene, die dies suchen.
Gold schafft Macht, Stahl schafft Kraft, Fels
schafft Dauer.
Selten halten die Rechten dies in Händen.
Die Entscheidung trifft der Sucher, doch die Wahl
das Leben.
Nur ein Weg führt weiter, die andren ins Verder-
ben.
Siegt nun über totes Leben, sterbt aber wenn ihr
lebt.
Denn diese Gabe gilt den einzig wahren.

Dem Rätsel auf der Spur

Erneut erwartet die Charaktere mit dem Pergament nichts Außergewöhnliches. Auch dieses ist gleichen Datums und ebenso wie seine Vorgänger in Latein verfaßt und ebenso wenig fehlt eine Übersetzung.

Doch das Gedicht könnte wieder etwas schwieriger zu lösen sein:

Nach Afrika

Nach Westen geht der Weg, zwischen den Angeln
der Welt
So daß man das ewige Meer nun schaut.
Hier im Land des schwarzen Blutes,
Die Menschen, gezeichnet als ewige Diener.

Die Charaktere müssen zur Westküste Afrikas reisen und zwar genau an die Stelle, wo der Äquator im Jahre 1400 die afrikanische Westküste schnitt. Es dürfte also etwas Recherche erfordern, doch dann dürften die Charaktere einige hundert Meter im Landesinneren den gesuchten Ort antreffen, deutlich durch eine große Schlucht erkennbar.

In den Fels

Hier ist der Eingang des Tempels gelegen.
Ein Gott, so alt und vergessen, daß es niemals My-
then gab.
Erst wenn Finsternis erwacht,
Kann man die Macht verlangen.
Blut ebnet Wege, doch das Leben fließt dahin,
Es öffnen sich Pforte in das Paradies der ewig Ver-
fluchten.

Erneut muß während der nächtlichen Stunde lebendes Blut auf die Erde gegossen werden, ehe sich der Pfad in das innere der Erde öffnet. Die Schlucht wird bebend ein Stück weiter aufreißen und den Charakteren wird sich ein gewundener und finsterner Pfad hinab in den Fels offenbaren.

Folgen die Kainskinder dem sich tief hinabwindenden Gang, wird er in einem kleinen Raum enden welcher den Charakteren drei Möglichkeiten offenbart. Drei Torbögen sind in den Fels geschlagen und hinter jedem öffnet sich eine längliche Halle mit einem weiteren Tor am anderen Ende. In der Mitte der Hallen steht jeweils eine gewaltige Statue, an der man nahe vorbeigehen muß, um die andere Seite der Halle erreichen zu können.

† Die erste Halle besteht gänzlich aus Gold und in deren Mitte steht eine 5 Meter hohe Statue aus reinem Gold, die einen groß aufragenden männlichen Körper darstellt, der streng auf den Eingang blickt. In ihren Händen hält sie ein Zepter und eine Waage.

Sobald sich jemand der Statue bis auf 3 Meter nähert, verschließt ein schweres Fallgitter den Eingang, die Statue erwacht zum Leben und versucht den oder die Eindringlinge zu zerschmettern.

† Die zweite Halle besteht gänzlich aus geschmiedetem Eisen. In ihrer Mitte steht die Statue eines 5 Meter großen Ritters, der in Schild und Schwert in seinen Händen hält.

Auch hier gilt, sobald sich jemand der Statue bis auf 3 Meter nähert, wird ein schweres Fallgitter den Eingang verschließen und die Statue des Ritters wird sich bewegen, um jeden Eindringling zu erschlagen.

† Die dritte Halle ist aus grob gehauenen Fels in deren Mitte die 5 Meter hohe steinerne Statue eines Mannes steht, der einen schweren Hammer in den Händen hält.

Erneut gilt, sobald sich jemand der Statue bis auf 3 Meter nähert, verschließt auch hier ein Gitter den Eingang und die Statue versucht den Eindringling zu zerschmettern.

Die Fallgitter können mit einer Körperkraft von 12 angehoben werden (für jeden nach dem ersten, der mitanpackt, sinkt die benötigte Körperkraft um -1; wenn also 5 Personen das Gitter anheben wollen, wird es sich hochstemmen lassen, wenn mindestens einer von ihnen eine Körperkraft von 8 oder darüber besitzt). Das Fallgitter rastet jedoch nicht wieder ein, so daß es schwer werden sollte, aus einem



der Räume wieder zu entkommen, ohne den Kampf hinter sich gebracht zu haben.

Und dieser Kampf ist im höchsten Maße unfair, denn diese Statuen sind allesamt unbesiegbar. Die Statuen aus Gold und Stahl werden solange mit ihren Waffen auf die Eindringlinge einschmettern bis sie mit zerborstenen Knochen und in Starre oder endgültig tot am Boden liegen. Lediglich die steinerne Statue wird sich mit einem einzigen Schlag begnügen, der zwar jeden Sterblichen zerschmettern würde, einem Vampir jedoch nur einige schlimme und leicht zu heilende Wunden zufügt. Denn sobald vampirische Vitæ den Hammer benetzt wird die Steinstatue auf ihren Sockel zurückkehren und den Eindringling nicht weiter beachten. Dann tritt sie zurück zu ihrem Ausgangspunkt und wird wieder so unbeweglich wie zuvor.

Zeichen im Sand

Wieder weiter, immer weiter, doch nur Wissen ebnet den Weg.
Was war der Anfang, was wird das Ende sein?
Wer herrscht zu beidem, wer herrscht allein?
Zeichen im Sand öffnen den Pfad.

Hinter der Halle aus Stein kann man, sobald man sich von dem Schlag erholt hat, durch das Tor treten und es offenbart sich ein weiterer Raum, dessen gegenüberliegende Wand lediglich aus festgebackenem Sand besteht, der jedoch nicht hinabrieselt, wenn man etwas hineinzeichnet. Das Wort ‚Kain‘, muß hineingeschrieben werden, ehe dieses Tor aus Sand es den Weg zu einem Raum mit drei Nischen freigibt.

Die Wahl

Wissen wurde dargebracht.
Doch nun hilft kein Wissen bei der Wahl.

Nachdem alle Hindernisse überwunden sind, werden die Charaktere in den Nischen werden folgende Dinge finden:

† ein kristallenes Schild das mit roten Adern durchdrungen ist

Das Schild ist sehr leicht und kann, wenn die Waffe eines Gegners dagegen trifft, diese wie Glas zerspringen lassen, solange sie aus völlig toten Materialien wie Stein oder Stahl besteht. Waffen aus lebendem oder einstig lebendem Material wie Holz oder Knochen bleiben davon unberührt. Es ist ein Wurf auf Geschick + Nahkampf (Schwierigkeit 6) nötig, um das Schild zum Abblocken des Gegnerischen Schlages einzusetzen. Hat man auch nur einen Erfolg, wurde der Schlag erfolgreich abgeblockt und unter Umständen zerbricht die Gegnerische Waffe. Doch auch der Schild ist sehr zerbrechlich. Sobald eine Waffe 5 oder mehr Stufen Schaden verursachen wurde, zerbricht auch der Schild. Außerdem schwärzt sich der Kristall, sobald er von Sonnenlicht oder Feuer berührt wird verliert für eine Woche, während die

Schwärzung zurückgeht, seine Wirkung. Sobald der Schild Feuer oder Sonnenlicht länger als 5 Runden ausgesetzt ist, zerfällt er zu Asche.

† eine Glasphiole, gefüllt mit ca. 100 ml rötlicher Flüssigkeit

In der Phiole befinden sich 3 verschiedene Tropfen Blut. Es handelt sich um das Blut einer Fee, das Blut eines Wolfings und das Blut eines Ahnen. Ein Vampir, der diese Phiole leert, erhält 10 Blutpunkte, verfügt, bis der letzte Punkt dieses Blutes verbraucht ist über 1 zusätzlichen Punkt in Geschwindigkeit, Seelenstärke und Stärke (oder erhält 1 Punkt, sollte er die Disziplinen nicht beherrschen) und ist ebenso lange immun gegen jede geistesmanipulierende Kraft. Dafür jedoch erhöht sich die Schwierigkeit aller Tugendwürfe außer Gewissen/Überzeugung um 2.

† eine hölzerne Schnitzerei die einen stilisierten Stein darstellt, wobei das Holz rötlich verfärbt ist

Hierbei handelt es sich um das richtige Artefakt der Rose, welches die Charaktere dem Nosferatu beschaffen sollen.

Wird auch nur ein Gegenstand berührt, sind die anderen unerreichbar und verblassen wie Illusionen. Und erst dann ist der Eingang wieder passierbar.

Die Nacht des Artefakts

Tragen die Charaktere nun alle drei Artefakte bei sich, spüren sie wahrscheinlich die gebündelte Kraft von beiden. Diese Wirkung tritt ein wenn man sich den Artefakten näher als 10 m kommt, und endet erst wieder, wenn man sich weiter als 1 km von ihnen entfernt. Jeder Vampir der 12. oder niederer Generation wird davon betroffen sein.

12. Generation: der Vampir fühlt sich schwach (1 Würfel Abzug bei allen körperlichen Handlungen)

11. Generation: der Vampir fühlt sich schwach und leidet an bohrenden Kopfschmerzen (2 Würfel Abzug bei allen körperlichen und geistigen Handlungen)

10. Generation: der Vampir fühlt sich sehr schwach, empfindet starken Kopfschmerz und wirkt kränklich (3 Würfel Abzug bei allen körperlichen und geistigen, 2 Würfel Abzug bei allen gesellschaftlichen Handlungen)

9. Generation: der Vampir fühlt sich aufgezehrt und krank (4 Würfel Abzug bei allen Handlungen)

8. Generation: der Vampir scheint von innen zu verbrennen und wirkt völlig krank (6 Würfel Abzug bei allen Handlungen)

7. bis 4. Generation: der Vampir fühlt sich kurzzeitig als stünde er in Flammen und fällt nach einigen Augenblicken in Starre, bis er den Wirkungsradius verläßt.

3. bis 1. Generation: Jeder soll sich selbst überlegen, was niederen Generationen widerfährt, sollte es denn tatsächlich nötig werden...



Epilog

Blut ist dicker als Wasser

Pflicht

Bei Erfolg sind die Charaktere nun im Besitz von 3 Artefakten und können nun sogleich zurückkehren, zu dem Ort, wo sie stets ihre Anweisungen erhalten. Dann kann auch schon mit dem nächsten Akt begonnen werden.

Erneut wird ihr Status von den Geschehnissen nicht verändert, solange sie nichts tun, das ihn sinken lassen würde.

Versagen

Auch in diesem Akt gilt nach wie vor, wenn sie versagen erlitten die Charaktere entweder den endgültigen Tod oder sind nun in Besitz des falschen Artefakts. Dann wird die Dame die richtigen Artefakte in ihrem Besitz einfordern und sie fortschicken. Damit endet diese Chronik.

Haben sie nur einen falschen Gegenstand genommen, sind sie immerhin nicht ganz leer ausgegangen, denn dieser gehört nun ihnen.

Lug und Betrug

Ebenso, wie es unmöglich war den Nosferatu zu täuschen, so wird ihnen das auch bei der Frau nicht gelingen können. Haben sie das falsche Artefakt gewählt oder versuchen ihr irgendetwas anderes als das echte Artefakt unterzububeln wird sie es feststellen und sehr ungehalten reagieren. Auch hier endet die Chronik. Unter Umständen sogar das Unleben der Charaktere.

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:

- † 5 für das Vordringen bis zum Raum mit den 3 Nischen
- † 1 für das Treffen der richtigen Wahl
- † 2 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 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



Ich, Garganus III, spüre wie das Ende naht. Ich kann es spüren, es riechen. Dennoch, ich werde meine Aufgabe zu Ende bringen, denn das ist überhaupt der Grund meines Lebens.

Wer nun diese Zeilen liest, der sollte sich hüten auf die Suche nach dem Artefakt der Rose zu gehen, denn es wird ihm wenig Freunde bringen. Doch all jene die sich durch meine Warnung nicht abhalten lassen, sollten wissen, die Suche ist hart und wird viel von ihnen fordern. Wahrscheinlich zu viel!

Nach Westen geht der Weg, zwischen den Angeln der Welt
So daß man das ewige Meer nun schaut.

Hier im Land des schwarzen Blutes,
Die Menschen, gezeichnet als ewige Diener.

Hier ist der Eingang des Tempels gelegen.
Ein Gott, so alt und vergessen, daß es niemals Mythen gab.

Erst wenn Finsternis erwacht,
Kann man die Macht verlangen.

Blut ebnet Wege, doch das Leben fließt dahin,
Es öffnen sich Pforte in das Paradies der ewig Verfluchten.

Drei Hallen, eine aus Gold.
Der Weg für jene, die dies suchen.

Drei Hallen, eine aus Stahl.
Der Weg für jene, die dies suchen.

Drei Hallen, eine aus Fels.
Für jene, die dies suchen.

Gold schafft Macht, Stahl schafft Kraft, Fels schafft Dauer.
Selten halten die Rechten dies in Händen.

Die Entscheidung trifft der Sucher, doch die Wahl das Leben.
Nur ein Weg führt weiter, die andren ins Verderben.

Siegt nun über totes Leben, stirbt aber wenn ihr lebt.
Denn diese Gabe gilt den einzig wahren.

Wieder weiter, immer weiter, doch nur Wissen ebnet den Weg.
Was war der Anfang, was wird das Ende sein?

Wer herrscht zu beidem, wer herrscht allein?
Zeichen im Sand öffnen den Pfad.

Wissen wurde dargebracht.
Doch nun hilft kein Wissen bei der Wahl.



Vampire



4. Akt - Der Dämon des Ostens

Prolog

Erneut erwartet ihr auf dem jüdischen Friedhof eure nun hoffentlich letzten Anweisungen, die euch zu dem, wie ihr erwartet, letzten Artefakt zu führen. Die Schatten umschließen die dunklen Grabsteine und scheinen auf der bröckelnden Kappellenmauer ein seltsames Spiel des Wahnsinns zu treiben, als die hochgewachsene Frau vor euch tritt, euch abschätzig mustert und dann herablassend meint:

„Wie überaus faszinierend. Es scheint euch tatsächlich gelungen zu sein. Das hatte ich nun kaum erwartet. Doch egal, um so besser. Die Freunde des alten Narren wollen einfach keine Rube geben, daher werde ich euch nun auf eure nächste Suche schicken.“

Ihre Augen, wie zwei Tümpel aus der Essenz der Nacht, scheinen sich durch eure Leiber hindurch genau in eure Gedanken zu bohren, während sie jenen einzelnen von euch kurz anblickt und bei jedem ein kaltes, aber zufriedenes Lächeln auf ihr zartes Gesicht zaubert.

„Diese Letzte Reise führt euch, wie ihr sicher schon erwartet, gen Osten. Wobin genau, darüber müßt ihr euch schon selbst Gedanken machen, aber seit einigen Jahrhunderten geschehen im Osten seltsame

Dinge. Daber wäre es wohl in eurem Interesse wenn ihr, solltet ihr die westliche Welt verlassen, eure Schritte auf sorgfältigste abwägt. Nur wenige Kainkinder kehren aus dem Land der aufgehenden Sonne wieder. Doch kreischt nicht um Hilfe, die ich euch niemals gewähren werde. Die Artefakte sind wichtig für mich, ihr jedoch seid nichts als Nützliche Gesichter, die ich in ein paar Jahren vergessen haben werde.“

Glockenhell ertönt ihr Lachen, dennoch, lieber würdet ihr das abartige Krächzen des Nosferatu hören, denn dieses Lachen besitzt nichts, was man angenehm nennen kann. Statt dessen spürt ihr, wie sich in euch etwas verkrampft und nur noch diesen Ort verlassen will. Dennoch, eure klammen Finger schließen sich um das letzte Pergament und nehmen es, während das Lachen plötzlich das einzige ist, was von der schönen, aber abstoßenden Frau zurückgeblieben ist.

Dieses verklingende Lachen eines Alptrahms, ihr atemberaubender Duft und der knorrige an die Kirchenmauer gelehnte Stock, erinnern euch an eure Aufgabe und dennoch fragt ihr euch, ob es gut ist, mit einem Teufel zu paktieren, der mehr als nur die Seele will.

Eschium

Was geschehen soll

Das Ziel ist nun nah, da sich die Charaktere nun wohl auf die Suche nach dem vierten und letzten Artefakt machen. Viele Teile des Rätsels sind nichtmehr schwer zu lösen, da das Schema gleich bleibt, aber die Gefahr sollte man nicht unterschätzen. Doch ist das erst geschehen, werden sie erfahren, ob sie der Dame trauen können. Auch der Lohn ist nun kein fernes Ziel mehr.

Die Reise wird sie nun nach Osten führen, zu den Gilbert Inseln, was wieder eine teure und zeitaufwendige Reise werden wird, aber hoffentlich war sie den Preis auch wert.

Das Pergament

Sie sind mir auf der Fährte und ich weiß, eine neuerliche Flucht ist sinnlos. Darum werde ich nun diese letzten Feilen schreiben, auf daß jeder wisse: Gargannus III hat existiert und er war jener der die Artefakte der Rose fand. Und er war es auch, der sie vor den Spielmeistern des Oschifad verbarg, die wohl kaum mehr begehren, als diese zu vernichten.

Doch nun, Suchender, sei gewarnt! Dein Leben ist vergangen, doch dein Tod noch fern. Dennoch, folgst du den Artefakten, mußt du dich beidem stellen, und nur wenigen ist es vergönnt, ihre Ziele zu erreichen.

Stets östlich, in der Mitte der Welt.

Dort ist der Ort wo der Dämon gebannt.

Felsnadeln ragen aus dem Meer.

Die Rechte muß man finden.

Doch das Blut öffnet Pforten,

Das Leben geht dahin.

Ist der rechte Fels gefunden, liegt das Verderben nah.

Denn nachts, wenn die Sterne strahlen, ist die Stunde des Donners.

Zur Seite des Herzens, der falsche Weg, der dich nie ans Ziel wird bringen.

Die andre Seite schießt dich ins Verderben.

Zwei Pfade, die den Tod verheißen.

Nur wer seine Mitte hat gefunden, geht den einzig wahren Weg.

Schwer zu finden, schwer zu durchschreiten.

Das Vermächtnis des Ersten ist der Schlüssel!

Fesseln gesprengt, muß man sich dem letzten stellen.

Der Dämon der tausend Jahre, nun erwacht, doch tot!

Nur wer ohne Zögern den Sieg erreicht,

Der ist es wert, das Gesuchte zu erhalten.

Schwer die Wahl, doch ohne Hilfe.

Muß der Suchende selbst entscheiden.



Dem Rätsel auf der Spur

Wieder haben sie das lateinisch verfaßte Originalmanuskript und eine Übersetzung in Händen.

Dieses letzte Rätsel dürfte sich nicht als außergewöhnlich schwierig zu lösen erweisen:

Zur Mitte der Welt

Stets östlich, in der Mitte der Welt.
Dort ist der Ort wo der Dämon gebannt.
Felsnadeln ragen aus dem Meer.
Die Rechte muß man finden.

Immer nach Osten müssen sie zu den Gilbert Inseln. Genauer gesagt zu dieser, die im Jahre 1400 am östlichsten und genau auf dem Äquator lag, was sich aber mit ein wenig Recherche genau sagen läßt.

In den Fels

Doch das Blut öffnet Pforten,
Das Leben geht dahin.
Ist der rechte Fels gefunden, liegt das Verderben nah.
Denn nachts, wenn die Sterne strahlen, ist die Stunde des Donners.

Wie immer gilt nun auch, daß das Blut eines lebenden Wesens auf die nackte Erde vergossen werden muß. Und das selbstverständlich zu nächstlicher Stunde, sonst wird das Tor sich niemals öffnen. Doch haben sie es getan, wird der Fels aufreißen und einen steil in die Tiefe führenden Pfad enthüllen.

Durch die Kette

Zur Seite des Herzens, der falsche Weg, der dich nie ans Ziel wird bringen.
Die andre Seite schickt dich ins Verderben.
Zwei Pfade, die den Tod verheißen.
Nur wer seine Mitte hat gefunden, geht den einzig wahren Weg.
Schwer zu finden, schwer zu durchschreiten.
Das Vermächtnis des Ersten ist der Schlüssel!

Folgen die Charaktere diesem Gang in die Tiefe, gabelt sich dieser nach einiger Zeit in zwei Richtungen, genau entgegengesetzt zueinander. Genau in der Mitte zwischen den beiden Gängen befindet sich ein kleiner Spalt im Fels, der jedoch natürlich und nicht künstlich angelegt erscheint.

† Der linke Gang führt in eine Halle, die sich, wenn sie betreten wurde, langsam mit Lava füllt. Es ist kein Entkommen mehr möglich, da der Gang, aus dem man kommt, von einer gewaltigen Steinwand verschlossen wird. Das arme darin gefangene Opfer wird eines schrecklichen Todes sterben.

† Der rechte Gang führt in einen Raum, der ebenfalls plötzlich versiegelt wird und durch dessen Decke man einen kleinen Riß sieht, der ins Meer hinaus weist. Dennoch er liegt zu hoch, als das Wasser eindringen könnte. Allerdings wird die Sonne jeden Morgen durch diesen Spalt scheinen und es gibt keine Möglichkeit, sich vor ihr zu schützen.

Um weiterzukommen, muß vampirische Vitæ in den kleinen Spalt zwischen den beiden Gängen gegossen werden. Dann erst öffnet sich der Spalt zu einem dritte Gang, der geradeaus weiterführt und in eine Halle mündet.

Ein Dämon

Fesseln gesprengt, muß man sich dem letzten stellen.
Der Dämon der tausend Jahre, nun erwacht, doch tot!
Nur wer ohne Zögern den Sieg erreicht,
Der ist es wert, das Gesuchte zu erhalten.

In dieser Halle sitzt ein Dämon auf einem gewaltigen Basaltthron. Er ist an die vier Meter groß, bedeckt von schwarzer, öliger Haut und mit einem dornigen Schwanz bewährt. Allein der Blick auf diese Kreatur macht deutlich, wie gefährlich sie ist. Nähert man sich dem Dämon bis auf 3 Meter öffnet er die Augen und der Eingang wird von einer gigantischen Tür aus Fels verschlossen.

„Nun, ihr seid nicht die Ersten die kamen, und ihr seid nicht die ersten, die nicht mehr gehen werden!“

Mit diesen Worten erhebt sich der Dämon und greift an, was die Charaktere zwingt, sich ihm im Kampf zu stellen, was durchaus ihr Ende bedeuten kann.

Erst wenn der Dämon besiegt wurde, öffnet sich der Weg zu dem Raum mit den drei Nischen. Der tote Körper jedoch wird sich wieder erheben, und zu seinem Thron zurückkehren, als wäre nichts geschehen.

Die Werte des Dämons sind auf Seite 22 unter *Dramatis Personae* zu finden.

Die Wahl

Schwer die Wahl, doch ohne Hilfe.
Muß der Suchende selbst entscheiden.

Nachdem alle Hindernisse überwunden sind, werden die Charaktere in den Nischen werden folgende Dinge finden:

† ein kristallener Brustharnisch der mit roten Adern durchdrungen ist

Der Harnisch verleiht dem Träger eine einzigartige Rüstung (Schlag-schaden: 4, Nahkampfwaffen: 3, Schußwaffen: 2, Behinderung: 0). Es wird automatisch soviel Schaden von der Rüstung absorbiert, der Träger muß nur gegen eventuellen überzähligen Schaden Widerstandsfähigkeit würfeln. Wird jedoch jemals mehr als 8 Schaden egal welcher Art vor dem Absorbieren des Trägers und der Rüstung verursacht, zerbricht der Harnisch. Außerdem schwärzt er sich bei der Berührung



von Feuer und Sonnenlicht und während einer Woche, in welcher die Schwärze zurückgeht, hat er keinerlei Wirkung. Sollte er jemals länger als 5 Runden Feuer oder Sonnenlicht ausgesetzt sein, wird er zu Staub zerfallen.

† eine Glasphiole, gefüllt mit ca. 100 ml rötlicher Flüssigkeit

In der Phiole befinden sich 3 verschiedene Tropfen Blut. Es handelt sich um das Blut einer Fee, das Blut eines Wolfings und das Blut eines Ahnen. Ein Vampir, der diese Phiole leert, erhält 10 Blutpunkte, verfügt, bis der letzte Punkt dieses Blutes verbraucht ist über 1 zusätzlichen Punkt in Geschwindigkeit, Seelenstärke und Stärke (oder erhält 1 Punkt, sollte er die Disziplinen nicht beherrschen) und ist ebenso lange immun gegen jede geistesmanipulierende Kraft. Dafür jedoch erhöht sich die Schwierigkeit aller Tugendwürfe außer Gewissen/Überzeugung um 2.

† eine hölzerne Schnitzerei die einen stilisierten Tornado darstellt, wobei das Holz rötlich verfärbt ist

Hierbei handelt es sich um das richtige Artefakt der Rose, welches die Charaktere dem Nosferatu beschaffen sollen.

Wird auch nur ein Gegenstand berührt, sind die anderen unerreichbar und verlassen wie Illusionen. Und erst dann ist der Eingang wieder passierbar.

Die Macht des Artefakts

Tragen die Charaktere nun alle Artefakte bei sich, spüren sie wahrscheinlich die gebündelte Kraft von beiden. Diese

Wirkung tritt ein wenn man sich den Artefakten näher als 10 m kommt, und endet erst wieder, wenn man sich weiter als 1 km von ihnen entfernt. Jeder Vampir der 15. oder niedrigerer Generation wird davon betroffen sein.

15. Generation: der Vampir fühlt sich schwach (1 Würfel Abzug bei allen körperlichen Handlungen)

14. Generation: der Vampir fühlt sich schwach und leidet an bohrenden Kopfschmerzen (2 Würfel Abzug bei allen körperlichen und geistigen Handlungen)

13. Generation: der Vampir fühlt sich sehr schwach, empfindet starken Kopfschmerz und wirkt kränzlich (3 Würfel Abzug bei allen körperlichen und geistigen, 2 Würfel Abzug bei allen gesellschaftlichen Handlungen)

12. Generation: der Vampir fühlt sich aufgezehrt und krank (4 Würfel Abzug bei allen Handlungen)

11. Generation: der Vampir scheint von innen zu verbrennen und wirkt völlig krank (6 Würfel Abzug bei allen Handlungen)

10. bis 4. Generation: der Vampir fühlt sich kurzzeitig als stünde er in Flammen und fällt nach einigen Augenblicken in Starre, bis er den Wirkungsradius verläßt.

3. bis 1. Generation: Jeder soll sich selbst überlegen, was niederen Generationen widerfährt, sollte es denn *tatsächlich* nötig werden...

Epilog

Blut ist sicher als Wasser

Pflicht

Nun ist es an der Zeit, daß sie der Dame alle vier Artefakte übergeben. Sie selbst wird sie jedoch nicht entgegennehmen, und auch einen respektvollen Abstand zu diesen einhalten. Statt dessen wir einer ihrer Diener die Artefakte an sich nehmen und damit den Friedhof verlassen. Dann erst erhalten die Charaktere tatsächlich den ihnen angebotenen Lohn.

Sie dürfen einen Wunsch äußern. Doch dieser sollte sich in Grenzen halten. Es wird weder Diablerie noch ein Statusaufstieg gewährt. Doch sie wird anbieten einen Lehrer für zwei der häufigeren Disziplinen aufzutreiben, falls die Charaktere das wünschen. Außerdem kann sie ihnen auch ein Vermögen (bis zu 5 Mio. Euro) gewähren oder sogar einige magische Schriften. Hier ist der Meister recht frei in seinen Möglichkeiten.

Versagen

Auch in diesem Akt gilt nach wie vor, wenn sie versagen erlitten die Charaktere entweder den endgültigen Tod oder sind nun in Besitz des falschen Artefakts. Dann wird die

Dame die bisherigen richtigen Artefakt in ihrem Besitz einfordern und sie fortschicken. Damit endet diese Chronik.

Haben sie nur einen falschen Gegenstand genommen, sind sie immerhin nicht ganz leer ausgegangen, denn dieser gehört nun ihnen.

Lug und Betrug

Noch immer sollte die Vampirin nicht getäuscht werden, denn das beendet die Chronik, vielleicht gar das Unleben der Charaktere.

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:

† 5 für das Vordringen bis zum Raum mit den 3 Nischen

† 1 für das Treffen der richtigen Wahl

† 2 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 oder 1 um 2 Punkte gesteigert werden:

- † Auspex bis 5
- † Beherrschung bis 5
- † Geschwindigkeit bis 5
- † Gestaltwandel bis 5
- † Irrsinn bis 5
- † Präsenz bis 5
- † Seelenstärke bis 5
- † Stärke bis 5
- † Tierhaftigkeit bis 5
- † Verdunkelung bis 5
- † Disziplinen, welche der Charakter bereits auf 5 besitzt, dürfen gesteigert werden

Dramatis Personae

DER DÄMON DER TAUSEND JAHRE

in 4 m großer gehörnter Dämon mit schwarzer öliger Haut und einem stachelbewährten Schwanz. Er ist der menschlichen Sprache nicht mächtig und wird wie ein Berserker kämpfen.

Körperkraft	●●●●●●●●○○	Wahrnehmung	●●○○○
Geschick	●●○○○	Intelligenz	●●○○○
Widerstandsfähigkeit	●●●●●●●●○○	Geistesschärfe	●●○○○
Aufmerksamkeit	●●○○○		
Ausweichen	●○○○○		
Einschüchtern	●●●●●		
Handgemenge	●●●●○		
Willenskraft	●●●●●●●●●●		
Gesundheit	OK OK OK -1 -1 -1 -2 -2 -5 -5 Außer Gefecht		
WAFEN	Schaden	RW	SF
Klauen	KK +1 (SH)		
Stachelschwanz	KK +2 (T)		
		RÜSTUNG	
		Schlag: 2	Nahkampf: 1
			Schußwaffen: 1



Ich, Gargannus III, spüre wie das Ende naht. Ich kann es spüren, es riechen. Dennoch, ich werde meine Aufgabe zu Ende bringen, denn das ist überhaupt der Grund meines Lebens.

Wer nun diese Zeilen liest, der sollte sich hüten auf die Suche nach dem Artefakt der Rose zu gehen, denn es wird ihm wenig Freunde bringen. Doch all jene die sich durch meine Warnung nicht abhalten lassen, sollten wissen, die Suche ist hart und wird viel von ihnen fordern. Wahrscheinlich zu viel!

Stets östlich, in der Mitte der Welt.

Dort ist der Ort wo der Dämon gebannt.

Felsnadeln ragen aus dem Meer.

Die Rechte muß man finden.

Doch das Blut öffnet Pforten,

Das Leben geht dahin.

Ist der rechte Fels gefunden, liegt das Verderben nah.

Denn nachts, wenn die Sterne strahlen, ist die Stunde des Donners.

Zur Seite des Herzens, der falsche Weg, der dich nie ans Ziel wird bringen.

Die andre Seite schickt dich ins Verderben.

Zwei Plade, die den Tod verheißen.

Nur wer seine Mitte hat gefunden, geht den einzig wahren Weg.

Schwer zu finden, schwer zu durchschreiten.

Das Vermächtnis des Ersten ist der Schlüssel!

Fesseln gesprengt, muß man sich dem letzten stellen.

Der Dämon der tausend Jahre, nun erwacht, doch tot!

Nur wer ohne Zögern den Sieg erreicht,

Der ist es wert, das Gesuchte zu erhalten.

Schwer die Wahl, doch ohne Hilfe.

Muß der Suchende selbst entscheiden.



5. Akt - Der Schmerz der Toten

Prolog

Schmerzlich langsam verstreichen die wenigen Minuten, welche die Sonne benötigt, endlich gänzlich hinter dem Horizont zu versinken. Wie alle Untoten, die durch die verglühende Scheibe noch an ihre Zufluchten gefesselt sind, selbst wenn sie die Trägheit des Tages bereits abschütteln konnten, ist diese kurze Zeit eine ganz besondere. Erfüllt von den Erwartungen auf die Erlebnisse, welche die baldige Nacht mit sich bringen wird. Der Hunger und das tief im Innern lauende Tier, das euch drängt, endlich Beute zu schlagen, tun ihr übriges.

Doch als euer Blick auf die schwer verrammelte Tür fällt, die euch tagsüber vor allzu neugierigen Augen, den brennenden Strahlen der Sonne und den nie ruhenden Pflöcken diverser Hexenjäger schützen sollte, halte ganz offensichtlich ihren Dienst versagt. Das hochgelobte Stanley-Sicherheitsschloß hat-

te nicht verhindern können, das einige wuchtige Hammerschläge Schließbolzen und Riegel zerschmettert hatten.

Schrecklich durchzuckt euch die Vorstellung, was ein oder mehrere ungebetene Besucher während eures hilflosen Schlafes hier halten anrichten können. Doch dies ist noch nicht einmal der einzige Schrecken, der euch überkommt.

Ein Blick auf die Uhr offenbart euch, was die schwer verständlichen Gefühle euch längst sagten. Es ist nicht nur ein Tag vergangen, seid ihr euch zum Schlafen niederlegtet. Drei Tage lang habt ihr durchgehend geruht, anstatt wie üblich jeden Abend zu erwachen.

Wer, oder besser wohl auch was, mag dafür verantwortlich sein?

Erstes

Was geschehen ist

Die Zuflucht der Gruppe wurde von zwei Ghulen aufgebrochen. In einer transportablen und lichtundurchlässigen Kiste brachten sie einen Jünger des Set mit sich, der sich lange genug aus dem Tagschlaf emporkämpfen konnte, um mit Hilfe seiner setitischen Hexerei den Schlaf der hilflosen Charaktere über zwei Nächte hinaus zu verlängern. Danach hatte er zwei Nächte unter dem Neumondzeit, in denen die Charaktere ihm hilflos ausgeliefert waren.

Dies mußte geschehen, damit der Setit das Herz des vermeintlichen Anführers des Klüngels mit seiner enormen Begabung in der Disziplin Serpentis herausnehmen konnte. Und dieses Ritual kann nur in einer Neumondnacht gelingen. Mit diesem Herz in Besitz verließ er die Zuflucht wieder.

Sarkara, so der Name des Jünger des Set, tat dies, damit sein Meister, Sargon, sich der Loyalität der Gruppe sicher sein kann.

Was geschehen soll

Das offensichtliche Ziel der Setiten ist es, den Prinzen dieser Stadt zu vernichten, und dafür wollen sie die Charaktere als Marionetten benutzen. Doch der geplante Anschlag ist eigentlich nicht mehr, als der Versuch, die Unfähigkeit des Prinzen zu betonen, damit der Rat der Erstgeborenen die Wahl eines neuen Prinzen überlege. Natürlich wäre der

Tot des Prinzen in dieser Sache nicht von Nachteil, doch die Setiten erwägen den Erfolg der jungen Charaktere nicht ernsthaft.

Durch diese Scharade wollen sie erreichen, daß Lagiban Scorghr das Amt des Prinzen übernimmt, ein Vampir, der recht geringen Einfluß im Rat hat, jedoch, so hoffen die Setiten, in den Augen der Erstgeborenen eine gute Gallionsfigur abgeben würde. Eukleban Nigarr, ein Setit, dem es gelungen ist, Scorghr zu vernichten und dessen Platz einzunehmen, soll so in eine sehr vorteilhafte Stellung gehoben werden, um so den Jüngern des Seth eine erste Position in dieser Stadt zu ermöglichen.

Denn Sargon, der all dies in die Wege leitet, hofft in der Stadt neuen Einfluß zu gewinnen, nachdem die Camarilla der Stadt, in der er zuvor seine Zuflucht hatte, beschloß, jedem Angehörigen der neutralen Clans den Zutritt zu verbieten.

Dieser ganzen Sache stellt sich nur Holger David in den Weg, der neben Nigarr alias Scorghr der aussichtsreichste Kandidat für das Amt des Prinzen wäre. Im Laufe der Ereignisse, soll jedoch auch dieser Kainit ausgeschaltet werden.

Zweite und Dritte

Sargon hält sich zurück, bleibt völlig im Hintergrund, während Sarkara, der Setit, der einem der ihren sein Herz raubte, die Charaktere erneut aufsucht und ihnen ihren Auftrag mitteilt, den Prinzen zu vernichten. Er wird, sollte man



seine Drohungen nicht beachten, das Opfer seiner Herzoperation seine Macht über es spüren lassen, indem er es einfach gelegentlich pflockt, bis dieser törichte Widerstand überwunden ist.

Außerdem wird er ihnen mitteilen, daß nur er das Herz wieder zurück in den Leib bringen kann, um jede Motivation, ihn zu vernichten, im Keime zu ersticken.

Mord und Gotschlag

Die Charaktere haben in diesem Akt ziemlich große Freiheiten. Sie können den Forderungen des Setiten folge leisten und versuchen den Prinzen zu eliminieren, wobei sie sich jedoch sehr geschickt anstellen müssen, damit sie nicht erwisch werden, was ohne Zweifel eine Blutjagd zur Folge hätte.

Dabei müssen sie auch noch, wenn ihnen das erst gelungen ist, feststellen, daß der Setit sie auch noch zwingen wird, Holger David zu eliminieren, ehe er das Herz zurückgeben wird. Dies ist noch schwieriger, da dieser auf Anschläge vorbereitet sein wird und mächtige Verbündete besitzt.

Die Werte von Benjamin Storkov, dem Prinzen, und Holger David sind auf der nächsten Seite unter *Dramatis Personae* zu finden.

Doppelte Scharade

Ebenso ist es auch möglich, dem Setiten glauben zu machen, für ihn zu arbeiten, sich aber mit dem Prinzen oder mit Holger David zu verbünden und sich damit mächtige Verbündete zu schaffen. Gefährlich ist dabei jedoch, daß

der Setit in Besitz des Herzens ist und erst von diesem Verrat erfahren darf, wenn es zu spät ist, dem Opfer seiner Tat noch zu schaden. Doch dieses Druckmittel ist auch die größte Schwäche im Plan des Sargon, denn so könne die Charaktere beweisen, daß tatsächlich die Setiten hinter allem stecken, denn wer sonst könnte einem Kainskind das Herz rauben.

Der Setit wird bei einer Konfrontation auf jeden Fall einen Kampf riskieren, wenn der Sieg ihm sicher erscheint oder ihm die Flucht unmöglich gemacht wird, wobei die Charaktere darauf achten müssen ihn nicht zu vernichten, sondern nur zu besiegen, damit sie das Herz überhaupt jemals finden können.

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

Hand aufs Herz

Das Wiedererlangen des Herzens ist nicht unbedingt die einfachste Aufgabe.

Taten die Charaktere das, was der Setit von ihnen verlangte, wird er sein Versprechen jedoch erfüllen und das Herz herausgeben, es jedoch nicht zurück in den Körper bringen, denn die Übergabe dient nur einem einzigen Zweck: Die Charaktere endgültig zu vernichten, um jeden Mitwisser dieser Intrige beseitigt zu wissen.

Verrietten sie jedoch den Setiten, müssen die Kainskinder den Aufenthaltsort des Herzens erst noch herausfinden, wobei sie delicate Folter anwenden oder enormes Geschick im Umgang mit Worten beweisen müssen.

Egal, wie es geschieht, der Charakter wird sein Herz nicht wieder in seinen Leib zurückbekommen.

Epilog

Feind gemacht. Und diesen mächtigen Setiten sollte man nicht unterschätzen.

Blut ist sicher als Wasser

Pflicht

Kommt ihr Mord am Prinzen und an Holger David heraus, wird eine Blutjagd nach den Charakteren ausgerufen und selbst wenn sie überleben, werden sie diese Stadt nicht wieder betreten können.

Gelingt es ihnen jedoch ihre Beteiligung zu verschleiern, könnten sie ungeschoren davonkommen.

Versagen

Nicht gut! Ein Setit hat das Herz eines Klüngelmitgliedes und wird ein Versagen nicht dulden. Er hat schließlich alle Trümpe in der Hand.

Lug und Betrug

Der Prinz beziehungsweise Holger David, je nachdem, an wen sie herangetreten sind, wird ihnen einen großen Gefallen schuldig sein, dafür haben sie sich jedoch Saragon zum

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 das Vernichten des Prinzen
- † 2 für das Vernichten von Holger David
- † 4 für das Ausspielen der Setiten
- † 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 Attribut um 1 Punkt

† 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:

† Benjamin Storkov (kleiner Gefallen): Auspex bis 2, Beherrschung bis 3 und Präsenz bis 3

† Benjamin Storkov (großer Gefallen): Auspex bis 3, Beherrschung bis 4 und Präsenz bis 5

† Holger David (kleiner Gefallen): Auspex bis 2, Geschwindigkeit bis 1 und Präsenz bis 3

† Holger David (großer Gefallen): Auspex bis 3, Präsenz bis 4 und Verdunkelung bis 1

† Körperliche Disziplinen dürfen bei Anwendung gesteigert werden

† Disziplinen, welche der Charakter bereits auf 5 besitzt, dürfen ge-steigert werden

Dramatis Personae

Benjamin Storkov

Der Prinz der Stadt ist ein mächtiger Mann, der von den Erstgeborenen unterstützt wird.

Clan: Ventrue Kuß: 1741
Erzeuger: Franz de Duprise sieht aus wie: 35

Generation: 8
Schwäche: Trinkt nur von Einzelkindern

Körperkraft	●●●○
Geschick	●●●○
Widerstandsfähigkeit	●●●●
Aufmerksamkeit	●●●○
Ausdruck	●●●○
Ausflüchte	●●●○
Einschüchtern	●●●○
Führungsqualitäten	●●●●
Menschlichkeit	●●●●●○
Blutpunkte	15

Charisma	●●●○
Manipulation	●●●○
Erscheinungsbild	●●●○
Etikette	●●●○
Heimlichkeit	●○○○
Nahkampf	●○○○
Vortrag	●●○○
Willenskraft	●●●●●○

Wahrnehmung	●●●○
Intelligenz	●●●○
Geistesschärfe	●●○○
Akademisches Wissen	●○○○
Finanzen	●●○○
Gesetzeskenntnis	●●○○
Linguistik	●○○○
Verwaltung	●●●●
Gewissen	●●○○
Selbstbeherrschung	●●○○
Mut	●●○○

Disziplinen	
Beherrschung	●●●○
Präsenz	●●●○
Seelenstärke	●●○○
Auspex	●○○○

Plade

Rituale

Shje

Holger David

Ein politisch versiertes Kainskind der Stadt, jedoch nicht annähernd mächtig genug, um sich einen Platz unter den Erstgeborenen sichern zu können. Dennoch hat er Fürsprecher unter ihnen, die ihn sicher gerne als Prinz sehen würden.

Clan: Toreador Kuß: 1802
Erzeuger: Natalia Burocha sieht aus wie: 22

Generation: 9

Körperkraft	●●○○
Geschick	●●○○
Widerstandsfähigkeit	●●○○
Aufmerksamkeit	●●○○
Ausdruck	●●○○
Ausflüchte	●●○○
Einschüchtern	●●○○
Führungsqualitäten	●●○○
Menschlichkeit	●●●●●○
Blutpunkte	14

Charisma	●●●○
Manipulation	●●○○
Erscheinungsbild	●●○○
Etikette	●●○○
Heimlichkeit	●○○○
Nahkampf	●○○○
Vortrag	●●○○
Willenskraft	●●●●●○

Wahrnehmung	●●●○
Intelligenz	●●○○
Geistesschärfe	●●○○
Akademisches Wissen	●●○○
Finanzen	●○○○
Gesetzeskenntnis	●○○○
Linguistik	●○○○
Verwaltung	●●○○
Gewissen	●●○○
Selbstbeherrschung	●●○○
Mut	●○○○

Disziplinen	
Auspex	●●○○
Geschwindigkeit	●○○○
Präsenz	●●○○
Verdunkelung	●○○○

Plade

Rituale

Shje

Sarkana

Zwar ein relativ junger Setit, doch enorm bewandert in der Kunst des Serpentis und seinem Meister sehr treu ergeben, wenn auch nicht an ihn blutgebunden.

Clan: Jünger des Set Kuß: 1955
Erzeuger: Sargon sieht aus wie: 29

Generation: 10

Körperkraft	●●○○
Geschick	●●○○
Widerstandsfähigkeit	●●○○
Aufmerksamkeit	●●○○
Ausweichen	●●○○
Einschüchtern	●●○○
Führungsqualitäten	●●○○
Handgemenge	●●○○
Pfad des Typhon	●●●●●○
Blutpunkte	13

Charisma	●●○○
Manipulation	●○○○
Erscheinungsbild	●●○○
Fahren	●○○○
Heimlichkeit	●○○○
Nahkampf	●○○○
Schusswaffen	●○○○
Vortrag	●○○○
Willenskraft	●●●●●○

Wahrnehmung	●●●○
Intelligenz	●●○○
Geistesschärfe	●●○○
Akademisches Wissen	●●○○
Gesetzeskenntnis	●○○○
Linguistik	●○○○
Medizin	●○○○
Okkultismus	●○○○
Überzeugung	●●○○
Selbstbeherrschung	●●○○
Mut	●●○○

Disziplinen	
Präsenz	●○○○
Serpentis	●●○○
Verdunkelung	●○○○
Setitische Hexerei	●○○○

Plade

Rituale

Shje



Vampire



6. Akt - Ewiger Schrei

Prolog

Grau wölbt sich der nächtliche Himmel über eurer Zuflucht, während ihr euch, in Erwartung des baldigen Sonnenaufgangs, die Zeit mit dem Erzählen eurer Abenteuer vertreibt.

Stumpf dröhnt der Verkehr durch die regennassen Straßen, grell erhellen die kalten Lichter geschmackloser Neonreklame die schwarzen, fast schon unnatürlichen Häuserschluchten und doch umgarnen die Geschichten eure Sinne mit dem Bild romantischer Mondspaziergänge, abenteuerlicher Erkundungen durch finsterner Höhlen und dem Rausch des Einzigartigen. Denn welcher Mensch könnte von sich behaupten, solches erlebt zu haben, sogar die wenigsten Vampire können solche Erfahrungen vorweisen. Und eure gespannten Zuhörer werden nicht minder in den Bann des Abenteuers gerissen, in diesen letzten Minuten vor dem Aufgehen der brennenden, alles erhellenden Sonne, die den Schleier des Geheimnisses von allem zu reißen vermag, worauf sie scheint.

Quietschende Reifen unterbrechen eure Erzählungen und als der gequälte Motor in unmittelbarer Nähe erlischt, wird auch der

letzte von euch aus seinen Vorstellungen gerissen. Die Bilder wütender Hexenjäger oder äxtleschwingende Ghule des Prinzen beginnen sich in eurem Kopf zu überschlagen, während sich ein jeder eine sichere Position sucht und seine Waffen bereithält. So kurz vor dem hereinbrechenden Licht des Morgens ist jede Störung unerwünscht und als wütende Schläge die Tür erschüttern wißt ihr, daß das kein Besuch aus Höflichkeit ist.

Wildes Feuer rast durch eure Adern und das Wissen um die nahende Vernichtung reißt euch aus der Lethargie, welche die kommende Sonne stets mit sich zu bringen pflegt.

Als die verstärkte Tür schließlich den kraftvollen Hammerschlägen nachgibt und scheppernd ein Stück in das Zimmer geschleudert wird, blickt ihr in die unheilverheißenden Mündungen zweier Schrotflinten, und hinter diesen könnt ihr mindestens fünf muskelbepackte Männer ausmachen, deren Schwerter und Pflöcke jeden letzten Zweifel auf die Absicht jener Eindringlinge zerstreuen.

Gedächtnis

Was geschehen soll

Geniviève, die Tzimiske, die den Nosferatu vernichtete und den Charakteren an seiner statt den Auftrag gab, ihr die Artefakte der Rose zu beschaffen, war über das höchste ungehalten, als sie feststellen mußte, daß diese für sie praktisch wertlos waren. Ursprünglich hatte sie gehofft diese Artefakte im Kampf gegen das nahende Gehenna zu verwenden.

In den ‚Vergessenen Sagen‘ wurde berichtet, diese Artefakte hätten die Macht, die Vorsintflutlichen in die Knie zu zwingen. Nicht erwähnt wurde die Tatsache, daß man kein Vorsintflutlicher sein mußte, um die vernichtende Kraft der Artefakte zu spüren. Je niedriger die Generation, um so mehr wird man von den Artefakten beeinflusst.

In ihrem Zorn mutmaßte Geniviève, die von ihr ausgesandten Vampire hätten ihr bewußt die falschen Artefakte gebracht, in der Hoffnung, sie genügend zu schwächen, um sie hintergehen zu können. Und nun, auf Vergeltung sinnend, schickt sie ihre Ghule los, um das lästige Pack zu vernichten, das zum einen, von den Artefakten weiß und zum anderen versuchte, sie zu hintergehen.

Wallendes Blut

Die fünf Ghule sind ausgesandt worden, um das Klüngel zu vernichten, und es wurde ihnen aufgetragen jeden zu zerstören, der von den Artefakten wissen könnte. Sie alle werden von Geniviève durch Blutsbänder und Beherrschung dermaßen kontrolliert, daß sie ohne zu zögern in den Tod gehen, um ihren Auftrag zu erfüllen. Doch sind sie dabei eher von Sturheit denn von taktischen Beweggründen geleitet. Sie leeren sofort die beiden Schrotflinten und stürmen dann schreiend, Pflöcke und Schwerter schwingend in die Zuflucht. Doch so früh am Morgen stellen sie sehr wohl eine Gefahr dar, schließlich bleiben den Charakteren nur wenige Augenblicke, ehe sie der Tagschlaf in seine ermüdenden Klauen nehmen wird.

Der Stuch des Morgens

Der Überfall der Ghule ist nicht ohne Grund so früh am Morgen. Sie wollen die Kainskinder geschwächt und vielleicht sogar schon schlafend überraschen. Sie sind nur deswegen so früh erschienen, um keine allzugroße Aufmerksamkeit zu erregen, wie sie es am helllichten Tag mit Sicherheit täten.



Je höher die Menschlichkeit eines Charakters, desto länger kann er wach bleiben und desto weniger wird sein maximaler Würfelvorrat, sollte ihn die Müdigkeit doch ereilen, reduziert.

Menschlichkeit 10 – 8: noch 1 Stunde

Menschlichkeit 7: noch 30 Minuten

Menschlichkeit 6: noch 10 Minuten

Menschlichkeit 5: noch 2 oder 3 Runden

Menschlichkeit 4 – 1: Diese Kainskinder leiden bereits zu Beginn des Kampfes unter den Einschränkungen, die der Tag mit sich bringt.

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

Die Spur

Einer dieser Ghule trägt einen absonderlich anmutenden Ring mit dem Symbol einer nach oben gestreckten Hand, deren Finger zu Blätter treibenden Ästen werden. Der Ring ist aus einem seltsamen silbergrauen Material, jede Faser dünn wie ein Haar, aber unzählige male verflochten. Der gesamte Ring ist von einer seltsamen, nicht unangenehmen Wärme durchdrungen, und scheint leicht zu pulsieren.

Dieser Ring ist der einzige Hinweis auf den Urheber des feigen Überfalls, den sie finden können, denn die Ghule tragen ansonsten nichts persönliches bei sich, erst recht nichts, was auf ihr Identität oder gar auf die ihres Domitors schließen ließe.

Der Ring

Dieser Ring ist mit Hilfe der Disziplin Fleischformen erschaffen worden. Ursprünglich handelte es sich um einen ungehorsamen Diener der Tzimisce, ihren Ghul Rospà. Um ein Exempel zu statuieren wurde dieser vor den Augen der anderen von Geniviève solange verformt und verflochten, bis er schließlich die Gestalt dieses Ring besaß. Die Tzimisce benötigte acht Jahre, um diesen Ring zu vollenden, den seit jener Zeit stets der Anführer ihrer Ghule trägt.

Wer immer sich diesen Ring ansteckt, den beißt dieser in den Finger und trinkt einige Tropfen Blut, um sich am Leben zu erhalten. Man kann diesen Ring nurnoch entfernen, wenn man sich den Finger abtrennt. Außerdem hört der Träger beständig die gequälten Schreie des noch immer lebenden Rospà.

unerwartete Spur

Sollte einer der Charaktere den Ring an sich nehmen, wird er ein seltsames Flüstern vernehmen, das er jedoch nicht verstehen kann. Erst wenn der Ring angesteckt wurde, kann er sich mit dem verwandelten Rospà verständigen, wobei versuchen muß, längere Zeit dessen gequälten

Schreien zu lauschen. Wenn das gelungen ist beginnt Rospà dem Vampir alles mögliche zu versprechen, solange er ihm nur hilft, ihn von seinen Qualen zu erlösen. Dies jedoch ist nur möglich, wenn Geniviève oder ein anderer Vampir mit einer ausreichenden Befähigung in der Disziplin Fleischformen Rospà zu einer sterblichen Gestalt verhilft, die dann vernichtet werden kann. Wird der Ring einfach so zerstört, lebt der Ghul in den Überresten mit unendlicher Qual weiter.

Zeugen des Kampfes

Wenn die Vampire den Wünschen des Rings folgen können sie mit dessen Hilfe die gut verborgene Zuflucht der Tzimisce finden und an den diversen Fallen vorbeikommen, ohne dadurch in Mitleidenschaft gezogen zu werden. Eine Suche nach Genivièves Zuflucht ist auch ohne Rospà möglich, aber dann müssen die Charaktere mit Auspex der Spur der Ghule folgen, was nicht leicht wird. Und der Meister sollte dann das Eindringen in die Zuflucht der Tzimisce äußerst gefährlich gestalten.

Geniviève hat ihre Zuflucht in einem der weniger dicht besiedelten Stadtteile und man muß erst in ein verlassenes und abgesperrtes Fabrikgelände eindringen, um die unterirdisch angelegte Behausung zu finden. Bereits im inneren Fabrikgelände sind gehulte Hunde und böartige Fallen, wobei Rospà jedoch einen sicheren Weg kennt und das Kommando, welches die Hunde dazu bringt, die Fremden friedlich passieren zu lassen.

Doch kaum sind sie dort angekommen, werden sie Zeugen, wie eine wildfremde Vampirin, die in dieser Stadt noch nie gesehen wurde, in das Haus eindringt. Sämtliche Ghule, einige von ihnen scheinen seltsam entstellt und kämpfen mit mörderischem Wahnsinn, werden von dieser Untoten mit beängstigender Leichtigkeit und Geschwindigkeit regelrecht zerschnitten.

Doch dann wird diese Vampirin auf Geniviève treffen und in dieser wird sie eine ebenbürtige Gegnerin finden. Mit ihrer Disziplin Fleischformen wird sich die Tzimisce in ein schreckliches Monster verwandeln und minutenlang wird dieser Kampf ohne sichtliche Überlegenheit auf der einen oder der anderen Seite toben. Dabei werden beide Kainiten ihre schrecklichsten Disziplinen und Waffe benutzen, was bedeutet, daß bald Blut und Fleischreste, die sie sich aus den Körpern reißen und Schneiden durch die Gegen fliegen.

Natürlich können die Charaktere nun Partei ergreifen. Und alles spricht dafür, daß sie sich auf Seiten der unbekannten Vampirin schlagen werden, immerhin versuchte Geniviève sie vernichten zu lassen. Dies wird die Angreiferin mit Sicherheit honorieren.

Doch auch wenn sie das nicht tun, wird die Unbekannte schließlich obsiegen. Nach einem langen harten Kampf wird sie den Sieg davontragen, bricht dann jedoch erschöpft neben den traurigen Überresten der Tzimisce zusammen.



Epilog

Blut ist sicher als Wasser

Pflicht

Zwar gibt es keine Pflicht, welche die Charaktere erfüllen müßten, doch wenn sie ihre Rache befriedigten und somit entweder der fremden Vampirin halfen oder ihr zumindest nicht im Weg standen, wird diese sie vielleicht für wert befinden, ein gewisses Maß an Freundschaft genießen zu dürfen.

Versagen

Versagen könnten die Charaktere nur bei dem Angriff der Ghule und das Ergebnis wird der endgültige Tod sein. Schluß! Aus! Basta!

Lug und Betrug

Schlägt das Klüngel sich, aus welchen seltsamen Gründen auch immer, auf Seiten von Geniviève, haben sie einen schrecklichen Fehler begangen. Egal welche Vampirin den titanischen Kampf gewinnen wird, die Siegerin wird das Klüngel zerfetzen.

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 den Kampf gegen die Ghule
- † 2 für die Hilfe an dem Ring
- † 2 für Hilfe beim Kampf der beiden Vampirinnen
- † 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:
 - ✦ Körperliche Disziplinen dürfen bei Anwendung gesteigert werden
 - ✦ Disziplinen, welche der Charakter bereits auf 5 besitzt, dürfen gesteigert werden

Dramatis Personae

Genivièves Ghule

Durch Blutsbande und Beherrschung zu absolutem Gehorsam gezwungen, werden diese fünf Ghule eher sterben, denn zurückweichen.

Alter: 50		sieht aus wie: 22		Domitor:		Geniviève	
Körperkraft		●●●●○		Charisma		●○○○○	
Geschick		●●●●○		Manipulation		●○○○○	
Widerstandsfähigkeit		●●●●○		Erscheinungsbild		●○○○○	
Aufmerksamkeit		●●●○○		Heimlichkeit		●○○○○	
Ausweichen		●●○○○		Nahkampf		●●●○○	
Einschüchtern		●●●○○		Schußwaffen		●●●○○	
Handgemenge		●●○○○		Sicherheit		●●○○○	
Menschlichkeit		●●●○○○○○○○		Willenskraft		●●●●●○○○○○	
Blutpunkte		3				Gewissen	
						Selbstbeherrschung	
						Mut	
Disziplinen				Pfade		Rituale	
Stärke		●○○○○					
Seelenstärke		●○○○○					
Waffen		Schaden		RW		Rüstung	
		KK +3 (T)		SF			
Schwert				M		Schlag: 0	
Schrotflinte (Benelli M3 Super 90)		8		7		Nahkampf: 0	
		20		M		Schußwaffen: 0	
		3				Behinderung: 0	



Vampire



7. Akt - Der Atem eines Dunklen Gottes

Prolog

Ein stumpfer Laut, als klopfe man gegen einen verrotten Stamm erfüllt das große Zimmer, während der massige Körper der einstig wunderschönen Tzimisce zusammenfällt und sich innerhalb weniger Augenblicke in einen leichten Aschehaufen verwandelt, der von der frischen Brise, die durch die aufgebrochene Tür weht, schnell zerstreut wird.

„Ich kann den Haß in euren Augen noch immer lodern sehen, und glaubt mir, nichts kann mir mehr Freude bereiten. Doch begreift, trotz all eurer Entschlossenheit, gegen diesen Dämon bättet ihr nie und nimmer bestehen können. Der Seelenfresser hatte das, was einst ein Vampir war, im absoluten Würgegriff, und gegen die geballte Macht einer Tzimisce der fünften Generation die so gänzlich vom Seelenfresser durchgesetzt war, bättet ihr euer Unleben geopfert, ohne ihr besondere Mühe zu bereiten.

Doch trotz eurer Jugend und Unerfahrenheit wurdet ihr in Geschehnisse hineingezogen, die die Welt in ihren Angeln erschüttern könnten. Gebenna steht bevor, der Blutmond wird schon bald diese Erde in Finsternis tauchen und nicht wenige sind auf der Suche nach dem Kind, das das Mal der Mondsichel trägt.

Ich werde euch jetzt fragen und zwar nur ein einziges Mal: Wollt ihr mir folgen, in einen Unleben, das eure Grenzen sprengen wird?

Ihr werdet Geheimnisse erfahren, die wir seit Jahrtausenden nur den wenigsten Auserwählten enthüllen. Aber die Seelenfresser zerreißen un-

sere Reiben, je näher Gebenna rückt, desto schwieriger wird es brauchbare Mitglieder der Schwarzen Hand zu finden, die es wert sind, unseren Kreuzzug zu unterstützen.

Aber bevor ihr antwortet, bedenkt die Folgen!

Niemand darf jemals erfahren, daß ihr Mitglieder der schwarzen Hand seid! Niemals dürft ihr die euch enthüllten Geheimnisse anderen preisgeben! Nie dürft ihr euch den Zielen der Tal'mahe'Ra entgegenstellen, sondern müßt diesen mit all euren Fähigkeiten dienen!

Aber seid gewiß, das Tun der Schwarzen Hand hat wenig gemein mit den schwächlichen Schachzügen der närrischen Ahnen, die die Camarilla oder den Sabbat anzuführen glauben. Wenn ihr mein Angebot annehmt, dann trifft mich gen Mitternacht am Belvedere. Ich werde nicht warten. Seid ihr nicht pünktlich ist eure Chance vertan. Wir fragen niemals ein zweites Mal!“

Trotz ihrer Erschöpfung und ihres offensichtlichen Blutmangels dreht die Frau sich entschlossen, aber ohne Hast um und verläßt festen Schrittes das Haus, das schwarze Haar im Wind hinter ihr her flattern und das Schwert unterborgen am Gürtel.

Erst unter dem Türrahmen dreht sie sich noch einmal kurz um und in ihren vorher entschlossenen und festen Augen blitzt es kurz auf.

„Entscheidet euch klug, und bedenkt die Folgen! Wir fragen stets nur ein einziges Mal, denkt besser darüber nach, warum!“

Epilog

Was geschehen ist

Die Tal'mahe'Ra ist natürlich genaustens über die Ereignisse der letzten Jahre informiert und hat die Gruppe mit Interesse beobachtet. Sie ist sich sehr wohl bewußt, daß die jungen Vampire Schätze von besonderer Bedeutung zutage förderten, welche genaue Macht die Artefakte jedoch besitzten, war ihr bis vor kurzem noch unbekannt.

Anfangs ließ die Tal'mahe'Ra den Nosferatu noch in Frieden, weil sie wußte, daß dieser geradezu fanatisch hinter der Camarilla stand und somit einen geringen Risikofaktor darstellte. Als es jedoch zu einem Wechsel der Seiten kam und Geniviève plötzlich die treibende Kraft wurde, sah sich die Hand zum Einschreiten gezwungen. Das einzige was sie zurückhielt, die Gruppe, die Tzimisce und alle sonstig Beteiligten still und leise liquidieren zu lassen, war die Tatsache, daß die Tal'mahe'Ra nicht wußte, welche Bedeutung die Artefakte tatsächlich besaßen.

Nun, nachdem endlich zwei Rawis in den alten Chroniken die Schriften des Garganus III gefunden hatten, erhob sich die Tal'mahe'Ra mit einem Schrei der Empörung. Diese verfaulenden Ahnen der Camarilla und des Sabbat wollten Gehenna verhindern, indem sie die Vorsintflutlichen niederzuwalzen gedachten mit der mystischen Macht, die Kain diesen Artefakten gegeben hat.

Sofort wurde ein Kamut gebildet, das den Auftrag hatte, Geniviève zu vernichten. Natürlich wurde den Vampiren Vorsicht angeraten, damit die Gruppe erst noch das letzte der Artefakte bringen konnte. Also verfolgte das Kamut die Vampire, hielt sich in deren Nähe auf, bis sie das letzte der Artefakte an Geniviève weitergegeben hatten.

So auf die Gruppe aufmerksam gemacht und weil sie sich als tapfer erwiesen hatten, fädelte die Tal'mahe'Ra die kleine Machtverschiebung an, um die Reaktion der Gruppe zu beobachten.

Weit mehr als diese Reaktion erfreute die Hand jedoch die Tatsache, daß sie später, gänzlich aus eigenem Antrieb versuchten Geniviève zu vernichten, nicht einfach nur aus



Gier, wie viele Vampire handeln, sondern, um sie für ihr Verbrechen an ihrem Ghuldiener Rospà zu bestrafen.

Mira, eine Tzimisce des Alten Landes, eine fanatische Schattenkreuzritterin, die es als ihre Pflicht ansieht, alle Vampire, insbesondere Tzimisce, zu vernichten, die vom Seelenfresser infiziert wurden, wurde beauftragt, Geniviève zu vernichten, bevor die Gruppe die Tzimisce erreichen konnten, da sie dieser mächtigen Kainitin hoffnungslos unterlegen wären.

Was geschehen soll

Die Charaktere sollen in die Reihen der Tal'mahe'Ra aufgenommen werden, um der Sekte zu dienen. Weigern sie sich, werden sie von den Agenten der Schwarzen Hand vernichtet.

Um sich jedoch endgültig zu beweisen, werden sie die Artefakte wiederbeschaffen müssen, denn auch wenn Geniviève tot und vernichtet ist, ist die Gefahr noch nicht gebannt.

Das Kalmut

Mira, die Tzimisce des Alten Landes wird die Charaktere am Belvedere erwarten und kein Zuspätkommen tolerieren. Erscheint die Gruppe nicht, wird das ausgesendete Kalmut noch in der selben Nacht jeden einzelnen der jungen Vampire vernichten.

Erscheint die Gruppe rechtzeitig, dann wird Mira sie zu einem schäbigen Viertel der Stadt führen und sie den drei anderen Mitgliedern des Kalmuts vorstellen, die dort warten.

Dies sind:

† Sir Edmund Belfroid, ein stiller aber stets aufmerksamer Beobachter. Ein Wahrer Brujah und einer der beiden Rawis, die die Schriften Garganus gefunden hatten. Er ist dem Kalmut beigetreten, damit er die Artefakte so präpariere, daß sie den Vampiren der Tal'mahe'Ra nicht weiter schaden, solange sie nach Enoch unterwegs sind.

† Gorgon, ein Assamit *antitribu*, neben Mira ein ausführendes Organ des Kalmuts, damit beauftragt, weitere Mitwisser der ganzen unangenehmen Angelegenheit zu beenden.

† Pileaus, ein Nosferatu *antitribu*, dessen Aufgabe darin besteht, das gesamte Ausmaß der Machenschaften Genivièves und ihrer Lakaien in Erfahrung zu bringen. Des weiteren ist es seine Aufgabe, herauszufinden, ob hinter Geniviève noch ein weiterer lenkender Schatten steht.

Blut ist nicht gleich Blut

Die Reaktion des Kalmuts auf die unterschiedlichen Clans:

Assamiten: „Wir schätzen die Assamiten wegen ihrer Kraft und ihrer Entschlossenheit und eine lange Zeit waren die Assamiten unsere tapfersten und ärgsten Feinde, die die Ehre hoch einschätzen. Ihr habt euer reines Blut beschmutzt indem ihr

Amaranth als euer Erbe betrachtet. Es ist selten, daß wir Assamiten gestatten der Tal'mahe'Ra beizutreten, und das auch nur, wenn sie ihrem verwerflichen Pfad des Blutes abschwören. Bist du bereit dazu?“

Jeder Angehörige des Clans der Assamiten wird von den Mitgliedern der Schwarzen Hand gemieden und mit Vorurteilen betrachtet werden, immerhin trägt er die Todsünde in seinem Blut. Man wird ihm jedoch jede Hilfe geben, um dem Pfad des Blutes abschwören zu können.

Ravnos: „Ravnos? Von diesen Hunden bleiben normalerweise nicht einmal Aschehäufen zurück, wenn sie es wagen, den Weg der Hand zu kreuzen, doch du hast großes geleistet. Wenn deine Begleiter bereit sind, für deine Ehre zu bürgen und wenn du dem Pfad des Paradox nicht folgst, dann ist die Tal'mahe'Ra bereit in dieser denkwürdigen Nacht eine Ausnahme zu machen. Aber du wirst dich beweisen müssen!“

Nur wenn der Angehörige der Ravnos dem Pfad des Paradox entsagt, wird man ihn überhaupt diese Nacht überstehen lassen. Zudem wird er stetig mit mißtrauischen Augen betrachtet werden, immerhin trägt er das Blut der Diebe in sich.

Toreador: „Kinder reinen Blutes. Die Schwarze Hand achtet die Toreador, denn sie sehen mehr als nur die unzähligen Gespinste der Intrigen. Sie waren es, die den Sterblichen immer wieder halfen weiter voranzukommen. Von fast allen als Schwächlinge verachtet, weiß die Tal'mahe'Ra jedoch, daß die Toreador uns eine innere Stärke geben, die wir so kurz vor Gehenna dringend benötigen. Komm in unsere Reihen und diene der Hand!“

Jeder Toreador darf sich besonderer Wertschätzung unter den Mitgliedern der Schwarzen Hand sicher sein, immerhin steht dieser Clan hoch in der Gunst der Tal'mahe'Ra.

Andere Clans oder Blutlinien: Hier muß der Meister selbst einschätzen, wie er sie begrüßen wird. Die Charaktere werden zwar auf jeden Fall akzeptiert werden, jedoch nicht unbedingt ohne Vorurteile.

Ein Hauch von Wahrheit

Die Gruppe wird noch einmal ermahnt, daß alle Geheimnisse, die sie erfahren auf keinen Fall ein weiteres Ohr erreichen dürfen. Dann werden sie oberflächlich in die Praktiken und die Geschichte der Tal'mahe'Ra eingewiesen. Besonders das verderbliche Fleischformen, Auswuchs des Seelenfressers, wird besonders betont und die Gefahr die dahinter steckt. Schließlich spricht Sir Edmund Belfroid zu der Gruppe:

„Wir beobachteten euch seit jetzt fast einem Jahr und nun ist die Zeit gekommen, daß ihr euch der Sekte als wert beweist. Ihr wißt von den Artefakten der Rose, jenen mystischen Gegenständen, die ihr der verderbten Geniviève übergeben habt? Macht den Schaden, den ihr angerichtet habt wieder gut!“

Wenn diese Artefakte in die falschen Hände gelangen wird Gehenna wirklich zu dem Massaker, welches das Buch Nod uns beschreibt. Blut wird durch die Straßen rinne, wie Wasser und die Vorsintflutlichen werden in ihrem Zorn alles vernichten. Und



schließlich, an jenem Tag, an dem Kain die Stadt Gehenna aufrufen wird, wird die Erde in ihrer eigenen Asche begraben werden.

Das darf nicht geschehen. So darf Gehenna nicht wüten. Bringt uns diese Artefakte, auf daß die Menschheit noch eine Zukunft besitzt! Auf daß ihr noch eine Zukunft besitzt. Denn sieht Kain sein seine Schöpfung in den unreifen Händen eines verrückten Vampirs, der ihn so zu vernichten trachtet, wird er seinen Zorn entfalten und selbst die Schwarze Hand, die treuen Diener der Vorsintflutlichen, werden davor nicht sicher sein.“

Seelenfresser

Die Artefakte hat Geniviève tief in die Gewölbe unter ihrer Zuflucht gebracht, werden sie von Mira instruiert. Doch dort unten wüten die Seelenfresser. Bei dieser Prüfung werden sie von dem Kalmut beobachtet, erhalten jedoch keinerlei Unterstützung.

Das Haus ist auf drei separaten Kellern aufgebaut. Der erste, ein normaler neuzeitlicher Keller hat nur etliche industrielle Lagerstätten und leere Räume zu bieten. Neben den verfallenen Einrichtungen der früher hier existierenden Firma befindet sich dort unten eine Werkstatt mit allerlei Werkzeug, vier Abstellräumen die fast gänzlich mit irgendwelchem nutzlosen Gerümpel gefüllt sind.

Der Keller darunter, einst Teil eines Herrenhauses, das im Krieg zerbombt wurde und an dessen Stelle diese Fabrik errichtet wurde, ist mindestens 100 Jahre alt und ent-

spricht einem alten Tonnengewölbe. Zwar sollte hier eigentlich nichts eingelagert sein, dennoch können die Charaktere Weinfässer und -flaschen finden, jedoch ausnahmslos erlesene Jahrgänge. (Schwer zu erkennen für einen Vampir, der sich darin nicht bestens auskennt.)

Hier jedoch bevölkern weit mehr Seelenfresser und Ghule die verzweigten Räume und Gänge, die bereits über das eigentliche Anwesen herausragen.

Das letzte, tiefe Gewölbe schließlich ist in Wirklichkeit eine natürliche Höhle, die tief unter der Oberfläche liegt. Erhellte wird dieses Höhlensystem praktisch nur von einem fernen grünlichen Glühen, zu dem sie ein langer Gang führt. Dieses Glühen entstammt einem tiefen unterirdischen Baalsfeuer (ein radioaktiver Kristall, der in einem intensiven Grün leuchtet), um das etliche Seelenfresser, Fomori und sogar zwei Tänzer der Schwarzen Spirale (verderbte Werwölfe) wild kreischend herumtanzen. Die Artefakte sind in einem perfekten Muster um das Baalsfeuer herum angeordnet.

Es beginnt ein schrecklicher wilder Kampf gegen die finsternen Kreaturen. Insgesamt befinden sich in dieser Höhle 6 Seelenfresser, 4 Fomori und ein Rudel aus 3 Tänzern der Schwarzen Spirale, die allesamt besiegt werden müssen, um an die Artefakte herankommen zu können.

Die Werte der Seelenfresser, Fomori und Tänzer der Schwarzen Spirale sind auf der nächsten Seite unter *Dramatis Personae* zu finden.

Epilog

Blut ist sicher als Wasser

Pflicht

Sollten die Vampire siegreich sein, können sie die Artefakte an sich nehmen und das Haus wieder verlassen. Das Kalmut wird sie anerkennen und nach Enoch bringen, wo sie dem Tribunal vorgestellt, für ihre heldenhafte Tat geehrt und schließlich als Kalmut in die Reihen der Tal'mahe'Ra eingehen werden.

Versagen

Versagen ist gleichbedeutend mit dem endgültigen Tod für die Glücklichen und der langsamen Folter für die Unglücklichen.

Lug und Betrug

Wie das zutreffen soll ist fraglich, doch dann muß der Meister selbst entscheiden was geschieht. Grundsätzlich betrügt man die Tal'mahe'Ra nicht ungestraft.

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 den Sieg über die Seelenfresser
- † 4 für den Sieg über die Fomorer
- † 5 für den Sieg über die Tänzer der Schwarzen Spirale
- † 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 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:

- ♦ Mira: Auspex bis 4, Beherrschung bis 3, Tierhaftigkeit bis 5 und Geschwindigkeit bis 1



- † Sir Edmund Belfroid: Präsenz bis 4, Stärke bis 1 und Gestaltwandel bis 3
- † Gorgon: Geschwindigkeit bis 1, Quietus bis 2, Verdunkelung bis 4 und Gestaltwandel bis 2
- † Pileaus: Stärke bis 1, Tierhaftigkeit bis 4, Verdunkelung bis 5 und Auspex bis 3
- † Körperliche Disziplinen dürfen bei Anwendung gesteigert werden
- † Disziplinen, welche der Charakter bereits auf 5 besitzt, dürfen gesteigert werden

Dramatis Personae

WATSCHLER

Dieser Mensch ist gestorben, bevor der Seelenfresser die Kontrolle völlig übernehmen konnte und hat nun Probleme die Gestalt aufrecht zu erhalten. Die Haut und Gliedmaßen verflüssigen sich immer wieder, nur um sich danach neu auszubilden.

Körperkraft	●●●○○	Wahrnehmung	●●●○○
Geschick	●●○○○	Intelligenz	●○○○○
Widerstandsfähigkeit	●●●●●	Geistesschärfe	●○○○○
Aufmerksamkeit	●○○○○	Heimlichkeit	●●○○○
Ausweichen	●●○○○		
Handgemenge	●●●○○		
Sportlichkeit	●○○○○		
Willenskraft	●●●○○ ○○○○○		
DISZIPLINEN			
Fleischformen	●●●○○		
Seelenstärke	●●○○○		
Stärke	●●○○○		

kämpfender Fomorer

Der Krieger unter den Fomoren. Er ist bullig, groß und sein Körper weißt einige schreckliche Deformationen und andere Zeichen der verdrehten Gunst des Wyrms auf. Dennoch kann er sich durch weite Kleidung und in dunklen Ecken, als sehr unangenehmer Mensch durchgehen, was jedoch nur selten der Fall ist.

Körperkraft	●●●○○	Charisma	●○○○○	Wahrnehmung	●●○○○
Geschick	●●○○○	Manipulation	●●○○○	Intelligenz	●●○○○
Widerstandsfähigkeit	●●○○○	Erscheinungsbild	●●○○○	Geistesschärfe	●●●○○
Aufmerksamkeit	●●○○○	Heimlichkeit	●○○○○	Linguistik	●○○○○
Ausweichen	●●○○○	Nahkampfaffen	●●○○○	Medizin	●●○○○
Einschüchtern	●●○○○	Schußwaffen	●●●○○	Okkultismus	●○○○○
Handgemenge	●●○○○				
Sportlichkeit	●●○○○				
Willenskraft	●●●●● ●○○○○	Zorn	●●●●● ○○○○○	Alter	28

Kraft		Beschreibung								
Berserker		Der Fomorer besitzt 5 Zornpunkte, die er wie ein Garou einsetzen kann, kann jedoch auch in Raserei fallen.								
Immun gegen Delirium		Erklärt sich ja wohl von selbst!								
Gepanzerte Haut		Diese Kraft verleiht dem Fomorer ledrige, schuppige oder chitinartige Haut und somit einen natürlichen Rüstungsschutz von 3.								
Waffen		Schaden	RW	SF	M	V	Rüstung Gepanzerte Haut			
		KK +2 (S)					Schlag: 3	Nahkampf: 3	Schußwaffen: 3	Behinderung: 0
Kette										
Revolver (Freedom Arms Casull)		7	40	1	5	M				
Schrotflinte (Benelli M3 Super 90)		8	20	3	7	M				

Tänzer der Schwarzen Spirale

Vom Wahnsinn gezeichnete Wolflinge, die jedoch kämpfen wie Berserker.

Körperkraft	●●●○○ (5, 7, 6, 5)	Charisma	●●○○○	Wahrnehmung	●●●○○
Geschick	●●○○○ (3, 4, 5, 5)	Manipulation	●●○○○ (1, 0, 0, 0)	Intelligenz	●●○○○
Widerstandsfähigkeit	●●●●● (6, 7, 7, 6)	Erscheinungsbild	●●○○○ (0, 0, 2, 2)	Geistesschärfe	●●●●○
Aufmerksamkeit	●●●○○	Heimlichkeit	●○○○○	Enigmas	●●○○○
Ausweichen	●●○○○	Nahkampf	●●○○○	Medizin	●○○○○
Einschüchtern	●●○○○	Tierkunde	●●○○○	Okkultismus	●●○○○
Handgemenge	●●○○○	Überleben	●●●○○	Rituale	●●○○○
Instinkt	●●○○○				
Sportlichkeit	●●○○○				
Zorn	●●●●● ●○○○○	Brut	Metis	Rang	2
Gnosis	●●●●● ○○○○○	Vorzeichen	Galliard	Alter	17
Willenskraft	●●●●● ●○○○○	Stamm	Tänzer der Schwarzen Spirale	Totem	Ziegenmelker

Der Ziegenmelker kann leicht Garou ausfindig machen, die dabei sind, den Kampf gegen Harano zu verlieren und somit bereit sind, das zerschmetterte Labyrinth zu betreten. Er verlangt, daß seine Bastarde zweimal im Jahr eine Versammlung ihm zu Ehren abhalten (was oft die Opeferung von waidwunden Menschen oder das Schicken eines Garou in das zerschmetterte Labyrinth beinhaltet) und es ist ihnen verboten Vögeln Schaden zuzufügen.

Gabe	Stufe	Herkunft	Fetische/Talens	Stufe	Gnosis
Elemente erschaffen	1	Metis	Lurfs Gedärm	3	6
Geistige Verständigung	1	Galliard	Dieses Amulett, das einem Knoten fadendünner Würmer ähnelt, ist in Wirklichkeit das Gedärm eines ehemaligen Tänzers, das etliche Male verknotet und dann zu einem Umhänger geknüpft wurde. Dieses Amulett gibt dem Tänzer nach der Aktivierung die Möglichkeit seinen Gegner mit purer Säure anzukotzen.		
Giftklauen	1	Schwarze Spirale	Die Säure verursacht 2 Stufen schwer heilbaren Schaden bei einem Treffer und für 2 weitere Runden 1 Stufe schwer heilbaren Schaden pro Runde, wenn die Säure nicht abgewischt wird, was mindestens eine Handlung kostet.		
Verhüllen	1	Schwarze Spirale			
Fluch des Hasses	2	Metis			
Ruf des Wyrms	2	Galliard			
Wyrmhaut	2	Schwarze Spirale			
			Riten	Stufe	
			Ritus der Talismanzueignung	1	
			Ritus des Überlebenden	1	
			Ritus der heiligen Tätowierung	2	



8. Akt - Der Pfad der Finsternis

Prolog

Der grimmige Gesichtsausdruck des Vampirs zeigt euch deutlich, wie wenig er von euren bisherigen Leistungen beeindruckt ist. Ganz im Gegenteil, er scheint vielmehr sehr von eurer prinzipiellen Unfähigkeit überzeugt zu sein. Und doch scheint er nun gezwungen, sich auf euch zu verlassen, denn mit einem vernichtenden Blick und verzogenem Mund übergibt er das kleine Paket einem von euch und meint verärgert:

„Es bleibt mir kaum eine andere Wahl, als euch loszuschicken, um diese Aufgabe zu erfüllen. Einer der Seraphen scheint euch großen Vertrauen entgegenzubringen, doch ich will euch warnen. Jene, denen ein Seraph vertraut, steht im Zentrum seiner Aufmerksamkeit. Man sollte sich zu solchen Zeiten keine Fehler erlauben, denn so sehr ihr unserer Sekte in den letzten Tagen von Nutzen wart, so leicht kann sich euer Nutzen ins Gegenteil verkehren. Vergesst niemals, ihr seid noch jung und habt euch uns noch nicht wirklich bewiesen!“

Kräftige Finger ziehen einen zusammengefallenen Plan aus der Jackentasche und überreichen auch diesen an euch.

„Ihr müßt dieses Paket nach Frankreich bringen! Nach Paris um genauer zu sein. Dort übergibt ihr es an einen Mann Namens Beljuéré. Damit etwas von Anfang an klargestellt ist, ich werde es nicht dulden,

wenn jemand anderes dieses Paket erhält oder wenn ihr sonstwie scheitert. Ihr seid mir für den sicheren Transport verantwortlich. Andererseits braucht ihr dafür praktisch keine Mittel und Wege scheuen euer Ziel zu erreichen, solange ihr euch nur an die Richtlinien der Tal'mabe'Ra haltet. Nur vom Benutzen eines Flugzeuges rate ich euch ab, denn uns ist bekannt, daß einige menschliche Institutionen aus irgendeinem unerklärlichen Grund eine große Anzahl Flughäfen mit einem Gerät überwachen, daß in der Lage sein soll, uns als Vampire zu entlarven. Vermeidet das, bis wir das Problem lösen konnten!

Und nun ist es besser, ihr bereitet euch auf eure Reise vor, denn auch wenn niemand außerhalb der Sekte von eurer Aufgabe wissen kann, müssen wir befürchten, daß es dennoch jemanden geben wird, der euch das Paket wird entreißen wollen.“

Wieder richteten sich die grimmigen Augen auf einen jeden von euch, ehe er langsam und mit wohlüberlegten Worten fortfährt.

„Ihr ist jedes Handeln gestattet, um euer Ziel und Beluéré sicher zu erreichen, doch vergesst niemals, daß ihr gleichzeitig die Existenz der Tal'mabe'Ra vor jedem anderen geheimzubalten habt.

Und nun geht, bevor ich meinen Sinn für Humor verliere. Und wagt es nicht zu versagen!“

Edictum

Was geschehen soll

Die Charaktere müssen das Paket, daß vier Phiolen, jeweils gefüllt mit einem einzigen Blutstropfen, nach Paris bringen. Und auf diesem Wege werden sie so manches Hindernis überwinden müssen, ehe sie ihr Ziele erreichen können.

Dabei darf das Paket keinesfalls beschädigt werden, oder gar in die falschen Hände fallen, sonst wird es ihnen schlecht ergehen.

Das Paket

Das Blut, das die Hand aus den vier Artefakten hatte extrahieren können, wurde in acht Phiolen gesammelt, jeweils vier für den einen Tropfen des Blutes Kains in jedem Artefakt und vier für das Blut, das man für das Liliths hält.

Das Kainsblut bewahrt die Schwarze Hand auf, um damit Vampire entweder zu belohnen oder zu bestrafen (trinkt man einen der Tropfen, senkt sich die Generation um 2 Stufen bis zu einem Mindestwert von 5, man erhält jedoch, unabhängig der Generation oder des Alters, den

,Durst der Ahnen'). Das Blut der Lilith jedoch soll nach Paris gebracht werden, zum einen weil dort ein herausragender Thaumaturg der Tal'mahe'Ra residiert und zum anderen, weil die Anhänger des Pfades der Lilith, die ebenfalls in Paris ihre Bastion haben, das Blut gerne in ihren eigenen Archiven sehen würden.

Doch es kam zu Uneinigkeiten, da die Anhänger des Pfades des Kain davon überzeugt sind, das was man momentan für das Blut der Lilith hält sei nichts anderes als thaumaturgisch verändertes Kainsblut.

Auf der Reise

Die Reise sollte mit dem Auto weniger als vier Nächte dauern, vor allem wenn man Autobahnen und Schnellstraßen benutzt. Doch ist das alles der Gruppe freigestellt. Die Schwarze Hand kann ihnen praktisch alles geben, was sie für die Vorbereitung ihrer Reise zu brauchen glauben (Waffen, Munition, Karten, etc.).

Unterwegs kann es zu folgenden Begebenheiten kommen:



Unfall

Ein Autounfall trug sich noch innerhalb Deutschlands auf der Autobahn zu. Eine Polizeisperre rät den Vampiren, die Umleitung zu fahren, sie würden dadurch lediglich ein paar Stunden verlieren.

Weigern sie sich oder wollen sie die Wahrheit der Aussage prüfen, werden sie feststellen, daß es tatsächlich einen Autounfall gab. Ein brennender Laster liegt quer über der Fahrbahn, und hat unter sich drei Autos begraben. Man kann, wenn man lauscht sogar noch die Schreie eines Verwundeten hören. Drei Polizeiwagen stehen in der Nähe, die die Autobahn freihalten, jedoch gibt es kein einziges Rettungsfahrzeug in der Nähe. Auf Anfrage gibt ein Polizist zu, daß sie nicht verstehen, warum die Feuerwehr und der Krankenwagen so lange brauchen, vor allem, da sie den Verletzten wegen des Flammeninfernos nicht ohne Schutz und Schweißbrenner helfen können.

Dieser Unfall hat sich ganz normal zugetragen, es gibt nichts mystisches. Warten die Charaktere noch eine Viertelstunde rücken die Feuerwehrleute endlich an und nur zwei Minuten später der Krankenwagen. Dennoch werden bis dahin das junge Pärchen in dem einen zerquetschten Auto gestorben sein. Bei lebendigem Leibe verbrannt.

Versuchen die Charaktere zu helfen müssen sie ihren Röttschreck unterdrücken und sich erst einmal bis zu dem Auto vorarbeiten. Es ist eine Körperkraft von mindestens 6 erforderlich, um die beiden aus dem Fahrzeug zu befreien, doch die Gefahr durch den brennenden Laster ist enorm.

Verleithung

Nehmen die Charaktere den Rat des Polizisten an, werden sie auf eine kleine Nebenstraße geleitet, die dem Ansturm des ganzen Verkehrs jedoch lange nicht gewachsen ist. Allerdings schon nach zehn Minuten Stau erreichen die Charaktere eine Möglichkeit die Straße zu verlassen und einen Weg einzuschlagen, der praktisch nicht mehr ist als ein Feldweg durch den Wald.

Dieser Pfad führt sie direkt in einen Wald hinein. Zwar ist der Weg selbst eine Abkürzung und sie würden in nur zwei Stunden wieder auf die Autobahn kommen, doch er führt nahe am Rand des Gebietes einer Septe aus Nachfahren des Fenris vorbei. Schon nach wenigen Kilometern sehen die Charaktere einen Mann auf dem Weg stehen, der ihnen bedeutet anzuhalten. Tun sie das, wird er noch brüllen: „*Euer Leichtsinn wird euer Verderben sein!*“ Daraufhin brechen aus dem Wald vier Wölfe und zwei schreckliche Mischkreaturen hervor.

Einen Kampf werden die Charaktere kaum überleben, denn die Garou sind zu siebt und wahrlich geschult im Kampf. Also liegt ihr einziges Heil in der Flucht. Mit dem Wagen kann das durchaus gelingen.

Jedoch haben die Werwölfe nur einige hundert Meter weiter die Straße mit zwei Baumstämmen gesperrt und unter dem Laub lange Dornen verborgen, so daß mindestens ein Reifen platzt. Nun müssen die Vampire zu Fuß durch den Wald flüchten, ein nicht ganz einfaches Unterfangen mit einem guten halben Dutzend Werwölfen auf den Fersen, die hier zu Hause sind, Spaß an der Jagd haben und auch sonst alle Vorteile auf ihrer Seite wissen.

Die Werwölfe hetzen die Vampire durch den ganzen Wald und machen sich einen Spaß daraus, einen nach dem anderen aus der Gruppe herauszupicken, wenn das Kalmut nicht schnell genug fliehen oder sich verbergen kann.

Die einzige Chance, die ein Vampir, der erwischt wurde, hat, ist die Tatsache, daß die Wolflinge zwar wissen, daß sie in ihm etwas unnatürliches und in ihren Augen abstoßend Böses vor sich haben, jedoch ansonsten keinerlei Ahnung von Vampiren haben. Wenn er sich also nach ein paar Klauenhieben einfach tot stellt (was wegen fehlender Lebenszeichen sehr einfach sein sollte), werden die Wolflinge von ihm ablassen, im festen Glauben ihn vernichtet zu haben.

Stau

Folgen die Charaktere nicht dem Feldweg, werden sie wohl oder übel den Stau ausschwitzen müssen. Und dieser, der sich praktisch überhaupt nicht bewegt, bringt die Vampire recht hilflos direkt in den nächsten Morgen. Der Wald liegt bereits weit hinter ihnen, jedoch nur etwa 500 Meter entfernt ist eine kleinere Stadt, die sich praktisch um die Tankstelle herum entwickelt hat. Dort sollte es ein leichtes sein, Unterschlupf für den Tag zu finden.

Es gibt hier praktisch keine Gasthäuser und die Einwohner sind mürrisch, vertrauen keinem Fremden und wollen allein bleiben. Nur ein Gastwirt ist bereit die Gruppe aufzunehmen und geht auch auf Sonderwünsche ein (verramelte Fenster etc.). Doch tagsüber tauchen plötzlich der Wirt und acht weitere Dörfler (enge Vertraute des Wirts) auf, setzen den Vampiren Pflöcke ans Herz und drohen die Fenster aufzureißen, wenn sie nicht selbst zu Vampiren gemacht werden.

Sie haben keine wirkliche Ahnung vom Vampirismus und werden alles glauben, wenn die Gruppe es glaubhaft erzählt, solange es sich wenigstens etwas mit den Mythen, die aus Legenden und dem Fernsehen bekannt sind, deckt.

Grenzübergang

Die Gruppe wird aus der Schlange von wartenden Wagen herausgepickt und sie müssen ihre Ausweise vorzeigen während der Wagen durchsucht wird. Viele Fragen werden gestellt und man sucht tatsächlich solange bis das Paket gefunden wurde. Dann werden die Vampire als Schmuggler bezeichnet und verhaftet werden.

Eine Flucht sollte einfach sein, bedenkt man die Macht von Kainskindern, gelingt es ihnen jedoch nicht zu fliehen, werden sie in einen Keller gebracht. Dort werden die Zollbeamten die Charaktere allein lassen und statt dessen ein Tzimisce den Raum betreten und sich ihnen vorstellen. Doch schon bald wird klar, was er wirklich will: Die Preisgabe all ihren Wissens über die Tal'mahe'Ra und die Vorsintflutlichen.

Wie sich die Kainskinder aus dieser Situation befreien sei ihre Sache, aber es sollte gut überdacht und noch besser ausgespielt sein.



Vorstadt von Paris

Die Vampire suchen sich eine Unterkunft. Kündigen sie sich an, wird der Prinz seine Macht ausspielen, sie als Anarchen beleidigen und macht deutlich, daß er sie so schnell wie irgend möglich aus seiner Stadt heraushaben will. Dennoch wird er sie als Gäste akzeptieren.

Kündigen sie sich nicht an werden die Geißeln sie aufspüren und vor den Prinzen schleppen. Hier residiert die Camarilla und das sollte den Charakteren deutlich gemacht werden!

Die Übergabe

Sind die Charaktere schließlich in Paris angekommen, wird alles weitere nach Plan verlaufen. Beljureré wird sie wie vereinbart antreffen, das Paket entgegennehmen und ihnen alles Gute für die Rückreise wünschen.

Doch auch diese sollte nicht mehr allzu schwierig werden.

Epilog

Blut ist sicher als Wasser

Pflicht

Die Charaktere konnten das Paket unversehrt nach Paris bringen. Ihre Pflicht ist erfüllt und ihr Ansehen in der Wahren Hand steigt beträchtlich.

Versagen

Versagen die Charaktere jedoch, dann haben sie schlimmes zu erwarten, denn dieses Blut, welches sie transportierten, war von unschätzbarem Wert für die Tal'mahe'Ra. Um eine Bestrafung werden die Charaktere also keinesfalls herumkommen.

Lug und Betrug

Wie das zutreffen soll ist fraglich, doch dann muß der Meister selbst entscheiden was geschieht. Grundsätzlich betrügt man die Tal'mahe'Ra nicht ungestraft.

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 pro überstandenes Hindernis

† 3 für das Erfolgreiche Übergeben des Pakets

† 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:

♦ Die Tal'mahe'Ra kann den Charakteren Anleitung für jede bekannt Disziplin außer Schimären und Fleischformen jeweils bis 5 geben

♦ Körperliche Disziplinen dürfen bei Anwendung gesteigert werden

♦ Disziplinen, welche der Charakter bereits auf 5 besitzt, dürfen gesteigert werden



Vampire



9. Akt - Liliths Vermächtnis

Prolog

Blicklos schwebt das Auge des fahlen Mondes über der verdreckten Stadt. Schwarze Wolken verdunkeln das schwache Licht von Zeit zu Zeit und überlassen die feuchten Straßen der brennenden Beleuchtung der wenigen noch funktionierenden Straßenlaternen.

Und doch ist es ein blasser Strahl des fernen Mondes, der die verhüllte Gestalt erleuchtet und euer Augenmerk darauf lenkt. Klein, etwas untersetzt und in einen dunklen Regenmantel gehüllt, kommt sie direkt auf euch zu, und dennoch fällt es euch schwer sie weiter im Zentrum eurer Aufmerksamkeit zu halten, selbst als der Mann, als der sich die Gestalt entpuppt, euch direkt anspricht.

„Seid mir gegrüßt, Freunde. Aus sicherer Quelle weiß ich, daß es euch an Hilfe mangelt, einer besonderen Art von Hilfe.“

Mit einem kalten Lächeln legt er wie zum Schwur die Hand aufs Herz.

„Und bei dieser Herzensangelegenheit will ich euch gern meine Unterstützung anbieten, für eine kleine... Gegenleistung.“

Wieder verunziert ein blasses Lächeln die Züge des Fremden.

„Alles was ich von euch als Gegenleistung verlangen würde, wären vier Tropfen Blut. Das Blut aus den Artefakten, von deren Existenz ich durchaus weiß. Hier bitte, meine Karte. Ruft einfach diese Nummer an, wenn ihr euch entschieden habt dem Ruf des Herzens zu folgen. Nun denn, bis dann, meine Freunde.“

Und vergeßt nie, daß wir die Fähigkeit besitzen, verlorene Herzen zu beeinflussen, solange man sie nicht am rechten Fleck trägt.“

Die mit goldenen Mustern verzierte Karte zeigt eine verworrene Schlange und eine einzige Telefonnummer, keinen Namen oder irgendeine Adresse.

Als euer Blick wieder den seltsamen Mann sucht, findet ihr nur wieder die leeren regennassen Straßen vor.

Erstbuch

Was geschehen soll

Das Blut aus den Artefakten. Vier Tropfen waren das Blut Kains. Die anderen vier? Niemand weiß ob dieses Blut tatsächlich von Lilith stammt, doch allein die Möglichkeit läßt alle aufmerksam werden.

Die Setiten wollen das Blut wegen der darin vielleicht verborgenen Macht. Die Lilinen innerhalb der Tal'mahe'Ra wollen das Blut ganz einfach weil sie Lilinen sind. Gleiches gilt für die anderen Kulte der Lilith, die alsbald von den Lilinen davon erfahren werden.

Es wird die Aufgabe der Charaktere sein, einer dieser Gruppierungen beizustehen.

Nacht um Nacht

Kaum ist der Prolog verdaut, wird eine zweite Gestalt aus dem Dunkel treten, und den Charakteren ihre Aufwartung machen. Es sollten nicht weniger als zwei Stunden und nicht mehr als eine Halbe Nacht zwischen den beiden Begegnungen liegen.

Dieser Mann ist ein Liline, der die Charaktere durch Täuschung dazu bewegen will, ihm das Blut zu beschaffen.

Ein Greifen im Dunkel

Schwarz verdunkeln die finsternen Häuser das wenige Licht der Straße, klamm zieht die feuchtkalte Luft zwischen den Fassaden hindurch. Der euch gegenüberstehende Mann mit dem ernstesten Gesicht scheint sich sichtlich unwohl zu fühlen.

„Guten Abend, meine Herren!“

Wie Sie wissen sollten, ist mein Anliegen an Sie von größter Wichtigkeit. Sie haben als einige wenige Kenntnis vom Blute Liliths, das einer der Seraphen für sich beansprucht. Und wie Ihnen natürlich bekannt ist, ist das Blut Liliths von größter Bedeutung für die Tal'mahe'Ra. Es kann diesem einen nicht gestattet werden, unser aller Erbe und Zukunft für sich zu beanspruchen. Ich wende mich an euch, denn mir und meinen Gefährten sind die Hände gebunden. Doch ich kann euch hohes Ansehen in der Tal'mahe'Ra garantieren, wenn ihr das Blut wieder den rechtmäßigen Besitzern übergebt.

Ihr könnt mich unter dieser Nummer erreichen.“

Euch hastig eine zerknitterte Karte in die Hand drückend bedankt sich der Herr noch einmal murmelnd und verschwindet in der Dunkelheit.



Steler Tropfen

Die Charaktere sitzen nun in einer äußerst prekären Situation und wissen dies wahrscheinlich noch nicht einmal.

† Beschaffen sie das Blut für den Setiten, wird dieser sie angreifen. Dafür jedoch wird die Tal'mahe'Ra von diesem Verrat erfahren und die Charaktere jagen.

† Beschaffen sie das Blut für den Lilinen, wird dieser ebenfalls versuchen, sie zu vernichten. Und auch dieser Verrat wird von der Wahren Hand erkannt werden und sie wird die Verräter jagen.

Letztendlich ist dieser Akt etwas unfair, denn egal was die Charaktere tun werden, es wird ihnen als Verrat an der Hand ausgelegt werden.

Raub

Zuallererst müssen die Charaktere, wollen sie das Blut erhalten, nach Enoch, was sie mit Hilfe des Lilinen leicht schaffen sollten. Dort angekommen, müssen sie sich nach der Wohnstatt des Seraphen erkunden, und auch hier stoßen sie stets auf hilfreiche Auskunft.

Schwierig wird es erst, wenn sie dann vor der Tür zu den Räumlichkeiten des Seraphen stehen, denn zum einen ist diese abgeschlossen, und zum anderen befindet sich dahinter ein Vampir, der Vertraute des Seraphen, und fünf seiner Ghule, allesamt an diesen blutsgebunden und sie würden für ihn ihr Leben geben.

Dringen die Charaktere in diese Räumlichkeiten ein, werden sie auf alle Fälle entdeckt und festgehalten. Die Diener des Seraphen werden sie jedoch als Entdecker der Artefakte erkennen und keine Strafe folgen lassen. Schließlich ist der Seraph in Westamerika unterwegs und sie sind nur hier, weil sie keine anderen Aufgaben haben.

Greifen die Charaktere sie jedoch an, wird es einen Kampf geben, der solange andauert bis eine der Seiten vernichtet wurde. Weiterhin werden die Charaktere, sollten sie überleben, von der Schwarzen Hand vernichtet.

Klopfen die Charaktere ganz einfach, werden sie freundlichst aufgenommen, man lädt sie zu einigen Kelchen Vitæ ein und die Diener werden viele Fragen beantworten. So können die Charaktere in Erfahrung bringen, daß die Phiolen mit dem Blute Liliths nicht in Enoch sind, sondern der Seraph sie einem treuen Diener namens Elnarr anvertraute.

Durch weiteres Fragen erhalten die Vampire Auskunft darüber, wie sie Elnarr finden können, der sich stets in Berlin aufhält und dort als Ventrue zum Rat der Erstgeborenen des westlichen Prinzen gehört und so die Entwicklung der für die beiden Prinzen Berlins noch immer geteilten Stadt lenken soll. Sein dort gebräuchlicher Name sei Günther Steeger, der Finanzverwalter der Stadt.

Dringen die Charaktere noch tiefer in die recht wohlgelaunten Diener erfahren sie, daß Elnarr sich jedoch weit mehr seiner sterblichen Geliebten Nirenda von Weißenberg widmet als seiner Aufgabe als Handlanger der Tal'mahe'Ra. Er besucht sie praktisch jede Nacht, führt sie in die teuersten Lokale und erfüllt ihr praktisch jeden Wunsch.

Eine fremde Stadt

Es ist für die Charaktere ein Leichtes nach Berlin zu kommen, sie müssen nur jemanden darum bitten, der ihnen, auf Wunsch, sogar einen magischen Talisman aushändigt, der ihnen die Rückkehr nach Enoch ermöglicht.

Ganz gleich jedoch, wie sie nach Berlin kommen, es ist nicht schwer Elnarr oder Nirenda zu finden. Weit schwieriger ist es jedoch an das Blut zu kommen. Elnarr ist der einzige der dessen Versteck kennt und er ist äußerst mißtrauisch.

Nirenda dagegen ist gerade zu schmerzhaft naiv, furchtbar hilfsbereit und etwas dümmlich, aber wahrhaft eine Augenweide und ihre Familie war einst von hohem Adel. Gelingt es den Charakteren diese Frau durch Überreden, Belügen, Beherrschen oder andersgearteter Täuschung dazu zu bringen, wird sie Elnarr bitten, ihr das Blut zu geben und dieser wird dem Wunsch auch nachkommen, wird ihr das Blut zeigen, jedoch auf keinen Fall aushändigen.

Jetzt ist es den Charakteren jedoch möglich dem Vampir entweder zurück zum Versteck des Blutes zu folgen, oder ihn zu überfallen. Beides ist nicht leicht, wobei jedoch die Verfolgung das erstrebenswertere Mittel zum Zweck sein sollte, da Elnarr nicht über Auspex verfügt, sich jedoch sehr paranoid verhält, solange er die Phiolen bei sich trägt.

Wird er überfallen, wird er sich mit allen ihm zur Verfügung stehenden Mitteln wehren, so auch die Disziplinen der Beherrschung und Präsenz und Verdunkelung nutzen, um zu entkommen und die Charaktere verfolgen und vernichten zu lassen. Gelingt es dennoch ihn zu töten, wird die Schwarze Hand alles andere als begeistert über den Verlust ihres Spions sein und auch die Camarilla wird den Mord aufzuklären versuchen.

Das Versteck entpuppt sich als alte gotische Kirche. Elnarr versteckt die Phiolen in den weit älteren Katakomben unter dem Bauwerk, nutzt jedoch keine thaumaturgischen Rituale um sie zu verbergen oder zu schützen. Man muß einfach nur den versteckten Mechanismus an der Wand neben einer der Grabnischen finden, um in Besitz der Phiolen zu gelangen.

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

Die Übergabe

Dem Setiten

Wollen sie das Blut dem Setiten überreichen, wird dieser sich am Telefon melden und einen Übergabeplatz in der Nähe der Charaktere ausmachen. Er wird dort auch erscheinen, jedoch nicht allein. Im Wissen, daß die Charaktere mit ihrer Tat gegen die Tal'mahe'Ra handelten, wird er zwei Begleiter mitbringen und so versuchen die Charaktere zu vernichten.

Alle drei Setiten sind sehr stark und kämpfen mit allen Mitteln. Jedoch sollte es für die Charaktere keine Hoffnung mehr geben, wird ein Mann auftauchen nur mit einem Schwert bewaffnet und sich den Setiten in den Weg stellen. Ohne irgendeine Art von Disziplinen anzuwenden wird er gegen sie Kämpfen und besiegen. Danach wird er



verschwinden, ohne den Charakteren sein Gesicht gezeigt zu haben.

Dem Lilinen

Wird das Blut an den Lilinen gegeben, wird auch dieser sich melden, ebenfalls ein Treffen in der Nähe vorschlagen. Dieses Szenario spielt sich wie die Begegnung mit den Setiten ab, nur daß der Liline vor dem Kampf noch sein Bedauern

über seine Pflicht äußert. Dann aber wird es für die Charaktere keine Gnade geben. Aber auch hier wird plötzlich kurz vor dem Ende der Charaktere der Fremde auftauchen, die Lilinen mit dem Schwert vernichten und verschwinden.

Kaum ist der Fremde verschwunden zerbricht plötzlich der Talisman, sollten sie einen erhalten haben. Und sie werden auf einen roten Sandstein aufmerksam auf dem folgende Worte zu lesen sind: „Hütet euch, Kinder! Sie alle werden euch jagen, denn ihr tragt die Zukunft unserer Art bei euch. Und sie ahnen es!“

Epilog

Blut ist tiefer als Wasser

Wie soll hier von *Pflicht*, *Versagen* oder *Lug und Betrug* unterschieden werden? In diesem Akt sind die Charaktere Spielzeuge des Schicksals, denn was auch immer sie tun, sie werden verlieren.

Doch der nächste Akt mag zeigen, was die Zukunft ihnen bringt.

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:

- † 6 für das Beschaffen des Blutes
- † 3 für besondere Ideen
- † 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 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

Sharr

Ein pflichtbewußter Anhänger der Tal'mahe'Ra, der lediglich eine Schwäche für seine sterbliche Liebe zeigt.

Clan:	Malkavianer	Kuß:	1216	Generation:	7
Erzeuger:	Franz de Duprise	sieht aus wie:	53	Geistesstörung:	Paranoia
Körperkraft	●●●○○	Charisma	●●●○○	Wahrnehmung	●●●○○
Geschick	●●○○○	Manipulation	●●●○○	Intelligenz	●●●○○
Widerstandsfähigkeit	●●●○○	Erscheinungsbild	●●●○○	Geistesschärfe	●●●○○
Aufmerksamkeit	●●●○○	Etikette	●●●○○	Akademisches Wissen	●●○○○
Ausdruck	●●●○○	Heimlichkeit	●●○○○	Finanzen	●●○○○
Ausflüchte	●●●○○	Nahkampf	●●○○○	Gesetzeskenntnis	●●○○○
Einschüchtern	●●●○○	Vortrag	●●○○○	Linguistik	●●○○○
Führungsqualitäten	●●●○○			Verwaltung	●●○○○
Menschlichkeit	●●●○○○○○○○	Willenskraft	●●●●●●●○○○	Gewissen	●●○○○
Blutpunkte	20			Selbstbeherrschung	●●○○○
				Mut	●●○○○
Disziplinen Irrsinn Verdunkelung Präsenz Seelenstärke Pläne Rituale Shje					



Vampire



10. Akt - Spielball der Nacht

Prolog

Nun, im Besitz des echten Blutes aus den Artefakten, enttäuscht von den hohlen Versprechungen des Seliten und verraten von den anderen Vampiren steht ihr zwischen allen Fronten.

Die Tal'mahe'Ra, erschüttert von dem inneren Zwist der Anhänger des Pfades Kains und denen Liliths, muß alle Kräfte aufbieten, um nicht zu zerfallen. Sabbat und Camarilla werden in wilden Kämpfen gegeneinander gehetzt, um die Schwäche der Schwarzen Hand zu verschleiern und ihre Vernichtung zu verhindern.

Und all das liegt begründet in den vier geheimnisvollen Tropfen Blut, die sich in euren Händen befinden. Wo auch immer ihr in eurer Vorsicht nachlaßt, stehen Kainiten bereit, euch zu zerfleischen, nur um an das Blut heranzukommen, oder einfach weil ihre Ahnen sie als Tötungswerkzeuge in euren Weg werfen.

Eure alten Freunde sind verschollen oder vernichtet, eure Verbindungen zur Gesellschaft Sterblicher starben aufgrund gräßlicher Gewaltverbrechen, die sich in einer Welle der Gewalt durch die gesamte Welt zieht.

Aber trotz all der Widrigkeiten seid ihr, bis auf einige kleine Scharmützel, von dieser Orgie des Verderbens ausgenommen. Und doch wißt ihr, daß ihr nur im Auge des Orkans steht. Ein falscher Schritt und all das Unheil wird mit ungebremsster Macht über euch hereinbrechen.

Weit schlimmer aber, als die überall drohende Gefahr ist das Wissen, nicht allein zu sein. So perfekt eure Tarnung auch sein mag, so absolut euer Untertauchen auch bewerkstelligt wurde, folgt euch jemand auf eurem Weg durch die Finsternis.

Erstbuch

Was geschehen soll

Nachdem es gelungen ist das Blut aus dem Versteck Elnarrs zu entwenden und beide Versuche der Übergabe durch die hinterhältigen Absichten der Handelspartner verdorben wurde befinden sich die Charaktere notgedrungen auf der Flucht. Die Tal'mahe'Ra beschuldigt sie des Verrates, die Lilinen verfolgen sie wegen des Blutes und auch sonst ist jeder Kainit hinter ihnen her, sei es aufgrund von Falschinformationen oder aus persönlichen Begierden.

Und diese Flucht steigert sich langsam zu dem gewaltigen Ende der Chronik hin.

Ohne Hoffnung

Jeder Versuch mit Freunden aus früheren Tagen zusammenzutreffen ist vergebliche Liebesmüh. Stets wird die einzige Antwort die Nachricht sein, daß die betreffende Person verschollen oder unglücklich verstorben ist.

Besonders wertgeschätzte Bekannte werden vielleicht noch die Charaktere um Hilfe bitten, doch diese werden allerhöchstens Zeugen, wie die Freunde recht unfreiwillig dahin scheiden.

Wo immer die Charaktere auftauchen und auch nur im geringsten Maße unvorsichtig sind, wird eine Blutjagd oder Gotcha-Partie ausgerufen werden. Das einzige was sie im-

mer wieder rettet, ist die Tatsache, daß sie immer rechtzeitig gewarnt werden.

Diese Warnung erfolgen durch zusammengefaltete Papierblätter, mit der Warnung, dem gutgemeinten Rat die Stadt schleunigst zu verlassen und sich demnächst vorsichtiger zu verhalten. Zu diesen Warnungen überkommt die Charaktere immer öfter das Gefühl beobachtet und verfolgt zu werden.

Die Entscheidung

Die Entscheidung schließlich findet in einem kleinen, völlig unwichtigen Dorf statt. Fliehend kommen die Charaktere in dieses Dorf und müssen sich vor dem drohenden Sonnenaufgang in Sicherheit bringen.

Wie ihre Zuflucht auch aussehen mag, sie werden dort am nächsten Abend eine Nachricht entdecken, in der steht:

„Teure Freunde, ich kann euren Schmerz verstehen, besonders den Verlust eure Lieben, doch leider war es mir unmöglich, etwas dagegen zu unternehmen. Euch jedoch kann ich helfen, wenn ihr es mir erlaubt. Trefft mich zu Mitternacht in der Kapelle, wenn ihr eurem Schicksal zu entkommen sucht!“

Die Kapelle steht in der Mitte, des nachts gänzlich ruhigen Dorfes. Nur in einem kleinen Gebäude daneben brennt Licht. Der Pfarrer ist selbst spät in der Nacht noch auf, um seine Predigt für den Morgen vorzubereiten. Natürlich ist die Kapelle nicht abgeschlossen und im Inneren erwartet sie eine Frau, gänzlich in wallende Gewänder gekleidet.



„Wie ich sehe, seid ihr gekommen. Und ich hoffe, ich kann euch euren Wunsch nach Ruhe erfüllen. Denn wißt ihr liegt mir besonders am Herzen, habt ihr doch mein Blut aus den falschen Händen entwendet, um es mir nun zu übergeben!“

Noch bevor die Charaktere sich entscheiden können wird plötzlich die Kapellentür aufgestoßen und ein Mann kommt herein, der in Gestalt und Kleidung sehr große Ähnlichkeit mit dem helfenden Fremden gemein hat.

„Nein, gebt ihr auf keinen Fall das Blut! Sie wird alles vernichten!“

Ein Stueckchen Ewigkeit

Seelenfresser

Die Frau heißt mit Namen Sereia und ist eine Vampirin der 4. Generation vom Clan der Tzimisce. Sie begehrt das Blut, um sich selbst noch mehr Macht zu verleihen. Sie war es, die den Nosferatu dazu bewegte die Charaktere die vier Artefakte der Rose suchen zu lassen, und stand auch hinter Geniviève, als der Nosferatu zu zögerlich war und sich als schlechte Schachfigur erwies. Also ersetzte sie ihn durch ein impulsives leichter zu lenkendes Kainskind ihres eigenen Clans.

Erhält sie das Blut, wird sie es trinken und zu einem erschreckenden Wesen werden, nicht mehr Vampir, sondern etwas unglaublich Fremdes, da das Fleischformen in ihr durch das unglaublich mächtige Blut gedeiht und sie dem Seelenfresser völlig ausliefert.

Sofort wird der Mann sich auf sie stürzen und im Kampf der beiden, wird das Dorf, die Charaktere und alle Bewohner in Asche aufgehen. Die Charaktere werden nur noch erkennen, daß die fremdartige Kreatur sich aus den Trümmern erhebt, den zerfallenden Leib des Mannes hinfortwirft und sich, Kain und seine Brut verfluchend, auf sie stürzt, um sie endgültig zu vernichten.

Gehenna

Der Mann ist Irad, der Vampir der 2. Generation und er versucht, die Frau aufzuhalten, doch wenn es ihm gelingt, das Blut der Lilith zu erlangen, wird er es zu sich nehmen um damit, da er für einen Moment über göttliche Kräfte verfügt, Kain zu erwecken, daß er sein eigenes Gehenna vorantreiben kann. Die Charaktere werden nicht vernichtet, doch sie werden von Irad in den Sekunden seines Vergehens davon informiert, daß Kain, der den Kindern seiner Kinder fast nur Haß entgegenbringt, die gesamte Rasse der Vampire vernichten wird, um die Schuld, die sie auf seine Schultern geladen haben, zu tilgen.

Apotheose

Beide Motivationen können von den Charakteren im Streitgespräch erfahren werden, und sie können auch er-

fahren, welches die einzige Möglichkeit ist, das Blut der Lilith zu vernichten.

„Wer das Blut Liliths und das Blut Kains in sich vereint, der kann für einen Augenblick ein Gott sein. Ein Gott der alles verändern kann, dem alles möglich ist. Ein einziges mal. Und doch wird es sein Leben kosten. Wer vom Blute Liliths trinkt ist für einen Augenblick ein Gott oder für immer ein Teufel!“

Das mystisch veränderte Blut der Lilith muß wieder mit dem mystisch veränderten Blute Kains zusammengeführt werden. Vereint sich beides Blut wieder miteinander, wird das Gefäß des Blutes erneut zu einem Artefakt der Rose.

Damit dies geschehen kann, muß einer der Charaktere, der das Blut Kains trank, die Phiolen trinken, damit sein Leib zum Artefakt der Rose würde.

Im Moment des Trinkens, verfügt der Charakter über Macht, unglaubliche Macht. Er hat einen einzigen Wunsch frei, ein Wunsch, der als Preis sein Leben kostet, doch der Wunsch ist unbegrenzt! So könnte er zum Beispiel einen Vampir, der ihm nahesteht und der sein Unleben verabscheut, wieder zum Menschen machen, oder es eine Stunde lang Feuer und Schwefel regnen lassen.

Das Ende

Hat der Charakter das Blut der Lilith getrunken, wird sein Körper im Augenblick der Vereinigung des Blutes von Kain und Lilith vergehen, mit ihm aber auch die Vampirin der 4. Generation. Irad und der Rest des Klüngels jedoch können dank der Macht des Vampirs der 2. Generation überleben, und sehen mit an, wie sich der Körper des Vampirs in eine einzige gigantische Flamme verwandelt und das Dorf, samt aller Einwohner verzehrt. Irad ist nicht unbedingt glücklich über die Entwicklung der Dinge, wird die Tapferkeit des Vampirs jedoch über alle Maßen würdigen.

„Ein Kind das es wert gewesen wäre, vor dem Schicksal Gehennas gerettet zu werden. Ein Kind, das sich selbst opferte, um die Welt zu retten. Wer die Unendlichkeit aufgibt, nur um seine hohen Ideale zu bewahren, der hat es verdient beachtet zu werden.“

Hört mir genau zu, Begleiter und Freunde des einen, der sich opferte, um seine Welt zu retten, die ihm doch alles genommen hat! Gehenna wird kommen! Die Kinder Zillahs, meiner Schwester, werden erwachen und dann, wenn sie ihren Wahn beendet haben, wird auch Kain sich aus seinem langen Schlaf erheben, um unter diese, seiner Kinder sein eigenes Gericht zu bringen und sein Urteil über jeden Untoten zu sprechen. Mächte werden erscheinen, die ihr euch in euren kühnsten Träumen nicht vorzustellen vermögt.

Das Blut des Kains, das Blut der Lilith, beides ist nun gänzlich vernichtet. Niemand vermag diese Zukunft mehr zu ändern. Doch seid gewiß, ich Irad der Starke, das zweite Kind Kains, werde euren Begleiter, der sich opferte, in allen Ehren halten. Und solltet ihr tatsächlich solange überleben, auf daß Kain selbst über euch Gericht sitzt, werde ich zu seiner rechten stehen und das Opfer eures Freundes wird nicht vergebens sein.“



Epilog

Blut ist sicher als Wasser

Dies ist das Ende.

Theoretisch hat ein Teil der Charaktere wahrscheinlich überlebt, doch ob diese Vampire noch spielbar sind, ist die andere Frage.

Was stellt man einem Klüngel gegenüber, das Irad begegnete?

Wie lockt man Untote aus ihrer Zuflucht, die bereits die Welt gerettet haben?

Außerdem, wer weiß, was sich der Charakter, der sich opferte, gewünscht hat? Denn in dieser Chronik ist alles möglich.

Der Preis der Nacht

Hier wird keine Summe an Erfahrung genannt, die die Charaktere erhalten.

Jeder Meister muß mit sich ausmachen, was sie erhalten sollten, doch wenn er sie weiterspielen lassen möchte, sollte dieser Akt seine Spuren hinterlassen haben.

Und ihre Erfahrung ist sicher um einiges gewachsen.

Steigern

Wie immer der Meister es wünscht, wenn er eine Weiterführung der Charaktere in Betracht sieht.

Doch gerade bei dem Erlernen von Disziplinen sollte dann auch nicht geknausert werden.



Vampire



Om̃is Dramatis Personae

Der Dämon der tausend Jahre	22	Watschler	36
Benjamin Storkov	27	kämpfender Fomorer	36
Holger David	27	Tänzer der Schwarzen Spirale	36
Sarkara	27	Elnarr	43
Geniviéves Ghule	31		