M. D. Vampires

Der 2nd-System-Meister

4. November 2005

Vorweg

Die Idee zu diesem Abenteuer entstand nach dem Sehen von *Blade II*. Der Film taugt meines Erachtens nicht viel. Ich frage mich immer wieder, wie es ausgerechnet Wesley Snipes gelingt, einen dermaßen farblosen Charakter zu spielen... Aber der Film hat etwas, das nähere Betrachtung verdient: Das Bloodpack. Eine Truppe von Vampiren, die dazu trainiert sind, Blade zu killen, und die aus verschiedenen Gründen mit ihm zusammen arbeiten müssen. Obwohl sie als Nebencharaktere bei weitem zu wenig beleuchtet werden, gibt jeder einzelne von ihnen mehr her als der sogenannte Held.

BARBAYAT, der ich in gewisser Hinsicht verdanke, den Streifen überhaupt gesehen zu haben, stimmte mir in Punkt Hauptcharakter zu. Wir beide waren der Ansicht, daß sich aus dem Bloodpack eine ganze Menge machen ließe. Wie sich später zeigte, gingen unsere Meinungen dazu etwas auseinander; ihr schwebte wohl „frohes Herumalbern mit coolen Hormonpushern[1]" vor. Dazu kamen sie mir aber etwas zu schade vor, und ich bemühte mich, eine brauchbare Rahmenhandlung zu finden.

Unglücklicher Weise verzögerte sich das Leiten, weil ich krank wurde. Das tat dem Abenteuer (und meiner Laune...) nicht besonders gut. Ich entdeckte, daß meine dolle Handlung eigentlich nicht sonderlich dolle war; tatsächlich erinnerte sie mich beim zweiten Lesen doch extrem an den Film. Also versuchte ich, zu retten, was vermutlich nicht zu retten nötig war. Ich setzte einen Haufen Handouts dazu, kam vom 100sten ins 1000ste bei dem Gedanken, was die Charaktere alles an Informationen anfordern könnten und ärgerte mich immer mehr darüber. Dabei wäre das vermutlich nicht nötig gewesen: Die Charaktere des Bloodpacks, die ich mit ein wenig mehr Tiefe und Hintergrund versehen hatte, und die der dem Film JOHN CARPENTER'S *Vampires* entnommenen Slayer hätten vermutlich schon ausgereicht. Das ganze endete damit, daß ich das Abenteuer erst einmal in die Ecke warf und mich mit Call of Cthulhu beschäftigte.

Nach einiger Zeit hatte ich dann auch genug Abstand, um das Zeugs nochmal durchzusehen. Ich ergänzte die Sachen, die noch fehlten, tippte sogar noch ein weiteres Handout und erklärte das Ganze für fertig. Nun... das Abenteuer ist immer noch nicht wirklich *gut*, es ist mehr Action als

[1] diese Aussage stammte von ihr...

Horror, aber alles in allem ist der Plot nicht so dünn, wie er mir erschien. Hoffen wir, daß es den Spielern ebenfalls gefällt.

DER 2ND.-SYSTEM-MEISTER

Einleitung

Dieses ist ein Chill-Abenteuer für drei bis fünf Spieler im Bereich von 100 bis 120 CEP. Es ist ein FanFic-Abenteuer und wurde im Totaly Pulped Chill Universum angesiedelt. Es funktioniert in jedem reinen S.A.V.E.-Universum, so lange dort das Auftauchen verschiedener aus Filmen bekannter Gestalten tolleriert wird. Handlungsort sind Los Angeles und Mexiko in der heutigen Zeit.

Materialien

Um ein Chill-Szenario zu spielen, sind vor allem die Regeln [4, 11, 2] nötig. Daneben ist es sehr empfehlenswert, sich vorher die Filme *Blade II* [10] und *Vampires* [1] abzusehen. Dadurch sollte es einfacher werden, ein Gespür für die Charaktere und ihre Motivationen zu bekommen. Um etwas mehr über die Hintergründe der MDVs zu erfahren, empfielt sich der zweite Teil des Animes *M.D. Geist* [6]. Der ist aber nicht wirklich nötig.

Sehr nützlich könnte das Quellenbuch *Vampires* [8] sein, da hier verschiedene Vampire genauer beschrieben und genauen Spielwerte angegeben werden. Es ist jedoch möglich, das Abenteuer auch so zu leiten. Dazu ist es erforderlich, sich bei eventuellen Gegnern und Kontaktpersonen auf die Vampirarten zu beschränken, die im Anhang ausreichend erklärt wurden.

Charaktere

In diesem Szenario ist Kampfkraft zweitrangig. Diplomatisches Geschick, Ermittlungsarbeiten und Computerecherchen bringen die Charaktere eher ans Ziel. Alle Charaktere sollten Mitarbeiter von S.A.V.E. sein. Ihre eigentlichen Berufe sind egal.

Besonders wichtig sind in diesem Abenteuer die Kontakte der Charaktere; Wissenschaftler, hochstehende Politiker, Angehörige von CIA, Militär oder NSA können sich als wirklich kriegsentscheidend erweisen. Sollte das nicht möglich sein, so wären Kontakte, die über solche Kontakte verfügen, ein brauchbarer Ersatz.

Disziplinen der Kunst können das Leben der Charaktere einfacher (und das des Spielleiters schwerer…) machen. Es gibt jedoch keine Disziplin, deren Vorhandensein besonders an- oder abgeraten werden muß.

Das Szenario

In diesem Szenario geht es darum, daß der Vampir Eli Damaskinos versucht, mit Hilfe Dr. Arnold Brestons eine Art von unzerstörbaren Vampiren zu erzeugen. Da ihm die Slayer dabei in die Quere kommen, sorgt er dafür, daß das ihm zugehörige Bloodpack die Slayer um Hilfe bittet. Da das Bloodpack natürlich nicht direkt mit den Slayern kooperieren kann, werden die Charaktere dazwischen geschaltet.

Neben der Neutralisierung Dr. Brestons ist das Ausbalancieren der beiden Teams, deren Fähigkeiten bei weitem über denen der Charaktere liegen, die Hauptaufgabe des Szenarios. Es lebt vor allem von der Darstellung der Nichtspielercharaktere.

Inhaltsverzeichnis

Kapitel 1

Wie alles beginnt…

Bevor die eigentliche Handlung beginnt, bekommen die Charaktere bereits erste Anzeichen einer nahen Bedrohung mit. Es beginnt damit, daß Dereck bei einer der morgendlichen Zusammenkünfte tief trauernd vom Tod der Mitarbeiterin RACHEL CORRIGAN, MD berichtet. Die langjährige 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈.-Agentin war nach Mexiko geflogen, um dem dortigen Haupthaus bei einer Untersuchung beizustehen. Dieses 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈.-Quartier wurde jedoch kurze Zeit später von einer Truppe Vampire vernichtet. Über die weiteren Vorkommnisse weiß keiner genaueres, aber Dereck gibt an, eine Spezialeinheit für Vampirfälle darauf angesetzt zu haben.

Wenig später kommt es in einer Lagerhalle in LA zu einem folgenschweren Zwischenfall. Dort treffen vier Vampire des Bloodpacks auf drei Mitarbeiter von 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈.. Ein wenig angeberisch, wie sie sind, stürmen drei davon auf die 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈.-Agenten zu und werden ohne Umschweif niedergeballert. Der vierte Vampir geht ein wenig geschickter vor und offenbart den Agenten, daß sie eigentlich gekommen seien, um über eine mögliche Zusammenarbeit zu diskutieren…

Durch dieses Ereignis kommen nun auch die Charaktere ins Spiel; sowohl mit den Vampiren als auch mit den Slayers wird ein Treffen arrangiert, und Dereck vertritt die Ansicht, es sei besser, wenn sie dabei seien. Er erklärt das damit, daß die Vampire nicht bereit seien, irgend etwas mit den drei Agenten zusammen zu unternehmen, die ihre Mit-Vampire weggeputzt hätten.

1.1 Das erste Treffen mit dem Bloodpack

Das Treffen wird auf neutralem Grund ausgetragen, nämlich in einem Apartment in einem Stundenhotel. Neben dem steht eine kleine Kirche, so daß sich die Charaktere keine Sorgen um Vampirattacken machen müssen.

Zu dem Treffen erscheinen Nyssa und Asad. Dereck bringt neben den Charakteren Nick mit.

Die Vampire erzählen, daß sie Probleme mit Vampiren haben, die durch die Gegend ziehen und wahllos Menschen und Vampire töten. Keiner wisse so genau, woher sie stammten, aber es stehe fest, daß sie ausgesprochen mächtig seien. Es sei bislang noch niemandem gelungen, sie zu besiegen — abgesehen von den Slayern. Sie bieten 𝔖.𝔄.𝔅.𝔈. daher eine Zusammenarbeit an. In einem Nebensatz läßt Asad dann auch einfließen, daß der Verdacht bestehe, diese Vampire seien auch für die Massaker in Mexiko verantwortlich. Die Tatsache, daß sich ihr Auftreten in LA häufe, spricht ihrer Ansicht nach dafür, daß hier der Ursprung zu suchen sei.

Die Idee des Packs ist nun eine Zusammenarbeit: Das Bloodpack macht die Vampire ausfindig und versucht, ein wenig über die Hintergründe heraus zu bekommen, und die Slayer erledigen die Vampire. Dereck wendet ein, daß er über sämtliche Ergebnisse informiert werden möchte. Am Ende einigen beide Seiten darauf, alle Informationen zu teilen. (Natürlich denkt keine Seite daran, wirklich *alle* Informationen zu teilen.)

Dann kommt jedoch das eigentliche Problem ins Spiel: 𝔖.𝔄.𝔅.𝔈. möchte natürlich genau wissen, was die Vampire anstellen, und irgend jemand muß die Informationen ja auch an die Slayer weiterleiten. Dies soll nach Derecks Willen die Aufgabe der Charaktere sein. Ein weiteres Problem besteht darin, daß die Slayer unter gar keinen Umständen wissen sollten, mit wem sie da zusammenarbeiten.

Folgende Informationen können bei geschicktem Nachhaken von Nyssa und Asad eingeholt werden:

- Das Bloodpack ist eine Elitetruppe der Vampire, die für den Kampf gegen infiziente Vampire gebildet und später auch für den Kampf gegen irgend welche Vampirjäger eingesetzt wurde.
- Das Bloodpack besteht zur Zeit nur aus 8 Personen.
- Der Begründer des Bloodpacks ist Eli Damaskinos.
- Bei den Vampiren hat wirklich keiner eine Ahnung, wo diese neuen Vampire herkommen. Alles, was bekannt ist, ist, daß sie nicht infizient sind. Sie tauchen auf, machen Ärger und töten dann in dem anfolgenden Streit wahllos alles, was ihnen in die Quere kommt. Sie saugen nur selten Blut.

Am Ende des Treffens wird ein weiteres Treffen, diesesmal eines der Charaktere mit dem kompletten Bloodpack, in einer Werkstatt in der Mitte von LA vereinbart. Es soll noch am gleichen Tag um 23 Uhr stattfinden.

1.2 Das Treffen mit den Slayern

Von den Slayern sind lediglich ihr Anführer Jack Crow und Pater Adam Guiteau erschienen. Insbesondere Mr. Crow macht keinen Hehl daraus, was er davon hält, aus Mexiko zurückbeordert worden zu sein. („Mein Name ist Crow. Meine Freunde nennen mich Jack." „Gut, Jack..." „Für Sie, *Mr.* Rayne, bin ich Mr. Crow!") Der Padre sieht das alles etwas lockerer und beruhigt ihn dann auch. Beide sehen durchaus ein, daß die neuartigen Vampire eine ernstzunehmende Bedrohung und ihre Anwesenheit hier von großer Wichtigkeit ist.

Danach schildern die beiden ihre Erlebnisse in Mexiko. Viel gibt es da nicht zu sagen; sie haben das 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈.-Haus vollkommen verwüstet vorgefunden und wurden dann von einigen ehemaligen Mitarbeitern, die es sich im Keller bequem gemacht hatten, angegriffen. Die Beseitigung gestaltete sich etwas schwieriger, weil das Gebäude sehr verwinkelt und die Vampire doch recht Ortskundig waren. Gegen Abend war der letzte vernichtet, und dann tauchte auch schon der Nachschlag in Gestalt von drei Vampiren in mexikanischer Militäruniform auf. Trotz Flammenwerfern, Weihwasser und verschiedenen anderen Dingen dauerte es eine halbe Stunde, bis sie als Vernichtet angesehen werden konnten; das war, nachdem ihre Körper zerstückelt, verbrannt und mit einer Planierraupe nochmals plattgefahren worden waren. (Nach diesen Worten klatscht Jack einen Beutel mit Asche auf den Tisch, den Dereck gefälligst untersuchen soll.)

Aus den beiden Slayern läßt sich mit geschicktem Fragen folgendes herausholen:

- Zur Zeit besteht das Team aus acht Personen, Jack Crow, dem Padre, einem Mechaniker und Fahrer, einem Computerexperten und vier „normalen" Slayern.
- Von Rachel wurde bei der ganzen Aktion nichts gesehen, ob sie lebt, tot oder Vampir ist wissen die Slayer nicht.
- Es war leider nicht möglich, die Soldatenvampire zu identifizieren, denn als sie still genug für so etwas hielten war nichts mehr für die Identifikation übrig.
- Die Vampire im 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈.-Hauptquartier waren normal, vergleichbar mit den normalen *Vampyris Mexiconis*, während die Soldatenvampire vollkommen anders waren.
- Bei den letztgenannten Vampiren schien es so, als würden sie wären des Kampfes trotz Treffer und Verletzungen stärker.

Vom Bloodpack erwähnt Dereck nichts. Er besteht darauf, Kontakt zu den Slayern durch die Charaktere zu halten. Jack Crow ist das recht, so lange sie nicht im Wege sind. Er schlägt vor, sich am nächsten Tag gegen 13 Uhr im Hotel *Porky's Hut* zu treffen. Dann sollten nämlich die restlichen Slayer ebenfalls erscheinen.

1.3 Und eine letzte Vorbesprechung

Natürlich will Dereck die Charaktere ebenfalls noch mal instruieren. Er macht ihnen die Wichtigkeit dieser Operation bewußt; diese Vampire seien doch eine recht große Gefahr, und es sei natürlich von größtem Interesse, heraus zu finden, wo sie her seien. Mit anderen Worten: Neben ihrem Dienst als Boten dürfen die Charaktere auch versuchen, diesen Dingen auf die Spur zu kommen. (Dereck geht davon aus, daß durch die Verbindung von S.A.V.E.-Informationen, den Dingen, die sich bei den Slayern und denen, die sich bei den Vampiren ereignen schließlich ein Muster entsteht; und da die Charaktere all diese Informationsquellen zu Verfügung haben, liegt es nahe, sie mit diesem Auftrag zu betreuen.) Irgend welche weiterhelfenden Informationen hat er allerdings nicht parat.

Nach der Besprechung bittet er den Charakter, der den verläßlichsten Eindruck macht, zu einem Gespräch unter vier Augen. Diesem vertraut er an, daß er den Vampiren überhaupt nicht über den Weg traut und gerne über alle Aktionen der Charaktere informiert sein möchte. Daher läßt er dem Charakter ein Mikrophon ins Ohr einsetzen. Das Ding ist äußerlich nicht zu sehen und wird durch den körpereigenen Strom des Wirts gespeist. (Bei der heutigen Technik sind solche Dinge möglich, ohne gleich die Science Fiction zu bemühen!)

Kapitel 2

Die Handlung

Tja, um was geht es denn nun tatsächlich bei diesem Abenteuer? Vermutlich wird es dem aufmerksamen Leser schwer fallen, an zu nehmen, daß die Vampire nur aus reiner Menschenfreundlichkeit mit 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈.zusammen arbeiten…

Tatsächlich geht es den Vampiren und ganz besonders ihrem Anführer Eli Damaskinos darum, die Slayer zunächst von Mexiko weg zu locken und sie später dann aufzureiben. Doch beginnen wir am Anfang:

2.1 Vorgeschichte

Vor etwa vier Jahren machte der Wissenschaftler Dr. Arnold Breston eine erstaunliche Entdeckung. Er beschäftigte sich zu diesem Zeitpunkt mit Forschungen für das Militär. Dabei ging es darum, einen optimalen Soldaten zu entwickeln. Die Forschungen gingen von einer Überlieferung aus, in welcher ein extrem gefährlicher Soldat namens *Geist* eine Rolle spielte. Neben einer sehr hohen Stärke und Konstitution sollten diese Soldaten auch über einen gewissen Selbstheilungseffekt verfügen [6].

Breston entdeckte die Existenz des Übernatürlichen. Für 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈. wäre dies nichts neues gewesen, doch in seinem Fall hatte das ungewöhnliche Folgen: Der Doktor fand heraus, daß Vampire bereits eine ganze Reihe der von ihm gesuchten Eigenschaften mit sich brachten.

Zu seinem großen Leidwesen wurde das Projekt dann jedoch aufgegeben; es war zu teuer, und anscheinend waren selbst dem Militär die Ideen des Doktors zu extrem.

In dieser Zeit trat Eli Damaskinos an ihn heran. Auch er war nicht besonders glücklich, hatten doch Jack Crow und seine Slayer kurze Zeit zuvor den Obervampir Valeck getötet [1] und somit bewiesen, daß selbst ausgesprochen starke Vampire am Ende gegen die Menschen verlieren. Da Valeck zudem eine der wenigen Hoffnungen Elis gewesen war, auch bei Tageslicht zu existieren, war seine Laune wirklich ausgesprochen schlecht.

Diese beiden Misantrophen taten sich zusammen: Eli stellte Vampire und Menschen für die Forschungen, und Breston versuchte sich an der Entwicklung von M.D.V.s, *Most Dangerous Vampires*.

Die Forschungen gestalteten sich schwierig; Damaskinos wollte auf keinen Fall, daß andere Vampire von ihnen erfuhren (da sie zu Recht hätten davon ausgehen können, daß er sich damit eine absolute Vormachtstellung sichern wolle), und auch das Forschungsgebiet ansich bot so manche Überraschung. Doch der Vampirlord verlor nie die Geduld, machte nie den Fehler, Ergebnisse zu erzwingen, denn er wußte, daß sein Partner ein Fanatiker war. Und als Vampir hatte er Zeit.

Vor etwa einem habe Jahr kam es dann zu dem erhofften Durchbruch; kleine Schwächen gab es noch, doch Arnold Breston war zuversichtlich, auch diese auszumerzen. Doch jetzt brauchte er große Mengen an Menschen und an Vampiren. Damaskinos entschloß sich, alles auf eine Karte zu setzen; er zwackte einige wenige Soldaten des Bloodpacks ab und meldete sie als angeblich verstorben. Mit diesen wenigen erzeugte er in Militärkasernen in Mexiko weiter Vampire. Diese wiederum nutzte er, um weitere Kasernen und Einheiten bei Seite zu schaffen. Da die mexikanische Regierung diverse andere Probleme hat, ist ihr das bisher nicht aufgefallen.

Doch dann änderte sich die Situation erheblich: Rachel Corrigan fuhr nach Mexiko, um dem dortigen S.A.V.E.-Quartier bei der Untersuchung dieser Vorkommnisse behilflich zu sein. Dabei kam sie den Vampiren dort zu nahe, und daher wurde sie zusammen mit dem restlichen S.A.V.E.-Team niedergemacht. (Nun. . . zumindest ist sie verschwunden. Ob sie noch lebt oder nicht ist erst einmal unklar.)

Dies führte dazu, daß Dereck die Slayer los schickte — er selbst war leider nicht in der Lage, das Haus zu verlassen (er leidet an verschiedenen Verletzungen aus seinem letzten Auftrag).

Jack Crows Truppe war ausgesprochen effizient: sie schafften es tatsächlich, die verantwortlichen Vampire zu erledigen. Rachel ging ihnen dabei durch die Lappen, weil dann einige der gerade „fertigestellten" MDVs auftauchten. Unter größten Anstrengungen gelang es dem Team, auch diese zu erledigen.

Da nun aber in Mexiko nach wie vor das Forschungslabor steht und Dr. Breston dort weitere MDVs züchtet, wollte Damaskinos natürlich nicht, daß die Slayer dort ihr Unwesen trieben. Daher heckte er einen, wie er fand, schlauen Plan aus.

Er orderte einige MDVs nach LA und sorgte dafür, daß sie sich ausreichend daneben benahmen, um ihm selbst und anderen Vampiren hinderlich zu sein. Dann orderte er das Bloodpack, um die MDVs los zu werden. Er hatte sich nicht verrechnet, nachdem einige der Bloodpack-Vampire draufgegangen waren, kamen Asad und Nyssa auf den Gedanken, sich Verbündete zu suchen. Und die einzigen, die bislang jemals MDVs vernichtet hatten, waren die Slayer.

2.2 Der Stand der Dinge

Die Situation nach dem furiosen Anfang stellt sich wie folgend dar: Das Bloodpack arbeitet daran, die Ursache der MDVs zu finden, unterstützt durch 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈. Die Slayer sind unterwegs, um die MDVs in LA zu erledigen, geleitet durch Hinweise des Bloodpacks und eigenen Forschungen. Dabei nehmen sie auch noch diverse andere Vampire ab. Dr. Breston sitzt zunächst in Mexiko und stellt weitere MDVs her. Dabei forscht er auch an den letzten kleinen Problemen dieser Vampire. 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈. arbeitet insgeheim daran, ebenfalls die Ursache des Ganzen zu ergründen.

Nun dürfen nach Ansicht des Bloodpacks die Slayer unter gar keinen Umständen erfahren, daß sie mit ihnen zusammen arbeiten; es ist ungewiß, wie ein solches Kräftemessen ausgehen würde, und letzten Endes ist dafür keine Zeit; die MDVs gehen vor.

2.3 Die weitere Handlung

Natürlich hängt ein Großteil der weiteren Entwicklung von den Charakteren ab. Eine reihe von Ereignissen stehen jedoch verhältnismäßig fest und treffen in der hier angeführten Reinfolge auf.

Das erste Ereignis ist das nächste Treffen mit dem Bloodpack (siehe Kapitel 3.1, S. 11). Das findet am Abend statt und beinhaltet den Besuch in einer Vampirdisco. Im Verlaufe dieses Ereignisses bekommen die Charaktere auch MDVs zu Gesicht. Zudem kommt es zu einer kurzen Szene, bei aus der ersichtlich wird, daß offenbar ein ehemaliges Bloodpack-Mitglied etwas damit zu tun hat. Weitere Informationen über die MDVs gibt es jedoch nicht. Immerhin läßt sich heraus finden, mit welchen Vampiren dieser Vampir zusammen war. Das sind alles Vampire eines Nestes, und desen Standpunkt wird den Charakteren für die Slayer mitgegeben.

Das Treffen mit den Slayern ist dann das zweite Ereignis (siehe Kapitel 3.2, S. 13). Nach einem allgemeinen Kennenlernen geht es dann los, um das von den Charakteren angegebene Nest auszuheben. Die Charaktere könnten unter Umständen die Daten der Slayer überprüfen und heraus finden, daß das entsprechende Bloodpack-Mitglied keineswegs von den Slayern erledigt wurde. Der fragliche Vampir befindet sich tatsächlich in dem Nest; hier könnte den Charakteren auffallen, daß er eine Marke trägt.

Am Abend geht es dann erneut mit dem Bloodpack in die Vampir-Disco (siehe Kapitel 3.3, S. 15). Dabei wird eine Gruppe verdächtiger Vampire beim Betreten beobachtet. Die Anzahl der vermuteten Gegner (auch aufgrund der Marken zu ermitteln. . .) beträgt etwa 20. Die Vampire ziehen es jedoch angesichts des Bloodpacks erst einmal vor, sich zu verstecken. Aus der Tatsache, daß die Disco keine unbewachten Ausgänge hat, läßt sich der Schluß ziehen, daß sie irgend wo im Gebäude verborgen sind. In der Nacht finden sie sich jedoch nicht mehr an, daher wird beschlossen, die Slayer auf die Disco loszulassen.

Der Discogang der Slayer (siehe Kapitel 3.4, S. 16) ist mancherlei Beziehung recht wichtig: Es zeigt zum einen, daß die MDVs in der Disco offenbar gewarnt worden sind, und zum anderen, daß die MDVs fast alle aus Mexiko stammen.

Von diesem Punkt aus wird die Handlung etwas unübersichtlicher, da nicht abzusehen ist, wie die Charaktere weiter vorgehen. Die Slayer halten je nach Einsatz der Charaktere das ganze für Verrat von ihrer oder 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈.s Seite und wollen wissen, woher die Informationen stammen. Das Bloodpack seinerseits kann mit diesen Informationen gar nichts anfangen, da der einzige, der von dieser Aktion wußte, Eli Damaskinos war.

Glücklicher Weise gibt es zu diesem Zeitpunkt bereits eine Reihe von Spuren (siehe Kapitel 3.5, S. 17). Die Charaktere können diesen an sehr verschiedenen Stellen unter Zuhilfenahme beider Parteien nachgehen. Dabei wird der Ausdruck *MDS* ebenso auftauchen wie der Name *Dr. Breston*. Es sollte möglich sein, daraus die nötigen Informationen zu ziehen, um die Herkunft der MDVs und Mexiko als derzeitigen Aufenthaltsort Dr. Brestons zu identifizieren. Es bleibt das Problem, ihn in Mexiko zu finden.

Vermutlich wird den Charakteren spätestens an diesem Punkt eindeutig klar sein, daß Damaskinos auf irgend eine Weise in die Vorfälle verwickelt sein muß. Bedauerlicher Weise wird das Bloodpack diese Wahrheit nicht akzeptieren. Doch die letzte Information, um Breston zu finden, steckt in Damaskinos Niederlassung in LA. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, da dran zu kommen.

Eine besteht darin, das Bloodpack so lange zu nerven, bis sie sie zu Damaskinos bringen. Da können sie ihn dann direkt mit ihrem Verdacht konfrontieren (falls Nyssa das nicht macht). Der Vampir behauptet in jeden Fall, all diese Behauptungen seien Blödsinn. Eine Erklärung bietet er jedoch auch nicht an. Und 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈. schickt eine kleine, schlagkräftige Einsatztruppe, die seine Niederlassung zerlegt. In dem ausbrechenden Chaos tauchen einige eindeutig zu ihm gehörige MDVs auf. Nach diesem Beweis ist das Bloodpack bereit, den Charakteren zu helfen, und sie besorgen die Informationen (diese Möglichkeit wird in Kapitel 3.6, S. 18 behandelt).

Eine andere Möglichkeit besteht darin, das Bloodpack soweit zu verfolgen, bis die Niederlassung lokalisiert ist. Danach ist es möglich, unentdeckt einzudringen und die Informationen heraus zu holen. Dies ist allerdings sehr, sehr schwer (und wird in Kapitel 3.7, S. 19 behandelt). Das selbe Kapitel kann benutzt werden, falls die Charaktere irgend einen Dreh finden, das Bloodpack vollkommen zu überzeugen und somit mit ihm gemeinsam eindringt, um die Informationen zu holen. In beiden Fällen wird 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈. den Laden irgend wann, nachdem die Charaktere weg sind, dicht machen.

Möglicher Weise gelingt den Charakteren auch irgend etwas anderes; mit den verfügbaren Daten sollte es Ihnen gelingen, auf solche Eventualitäten eingehen zu können.

Sobald die Informationen vorliegen, können die Charaktere zusammen mit den Slayern (und eventuell sogar mit dem Bloodpack, es gibt gute Gründe, das zu tun) 'gen Mexiko fahren und sich mit Dr. Breston auseinander setzen (siehe Kapitel 3.8, S. 19).

2.4 Weitere Anmerkungen

Wie aus dem oben gezeigten Abriß deutlich werde kann, ist dieses Abenteuer verhältnismäßig simpel und sicher. Die verschiedenen Stationen werden in irgend einer Art und Weise abgeklappert und führen unweigerlich zum Ende. Um für die Spieler kein Gefühl der „Flachheit" aufkommen zu lassen, sollten verschiedene Sachen beachtet werden:

1. Das Abenteuer ist in erster Linie ein Fanfic-Abenteuer. Es steht und fällt mit den aus Filmen übernommenen Charakteren. Aus deren Beschreibungen lassen sich Nebenplots bauen (etwa Snowman, der sich gelegentlich in die Oper absetzt, oder Vincent, der anfängt, in seiner Freizeit irgend etwas ganz dolles zu bauen).

2. Sicherlich sind die Ermittlungen nicht wirklich schwer. Das sollte den Spielern aber nicht so klar werden. Ein wenig Laufarbeit und eigenartige Gestalten unterwegs schaden sicherlich nicht.

3. Es gibt immer noch Möglichkeiten, das Abenteuer zu versieben. Die einfachste besteht darin, daß die Charaktere dabei sterben. Aufgrund der vielen Kampfsituationen ist das nicht so unwahrscheinlich, wenn sie es dumm anstellen.

4. Ein sicherlich großer Reiz des Abenteuers liegt in dem Ausbalancieren der Slayer und des Bloodpacks. Möglicher Weise können die Charaktere beide Parteien zu einer Zusammenarbeit bringen.

Werden diese Punkte beachtet, sollte das Abenteuer für alle Beteiligten eine wirklich erfreuliche Sache sein. Und falls einige der Nichtspielercharaktere überleben, können sie durchaus in späteren Szenerien auftauchen. . . (Es soll ja auch noch einen dritten Blöde-Film geben!)

Kapitel 3

Ereignisse

Einige Ereignisse stehen fest, an denen können die Charaktere auch nicht viel ändern. Sie können jedoch Einfluß darauf nehmen, wie sie im einzelnen verlaufen.

3.1 Das zweite Treffen mit dem Bloodpack

Bei diesem Ereignis lernen die Charaktere vor allem das Bloodpack kennen und kriegen erstmalig einen MDV zu Gesicht. Das gesammte Ereignis lebt und stirbt mit der Darstellung des Bloodpacks. Alles in allem dauert diese Episode etwa 6 Stunden, von 23 Uhr bis 5 Uhr morgens.

3.1.1 Die ganze Familie

Das zweite Treffen findet in einer kleinen Werkstatt in der Mitte von LA statt. Den Besitzer haben Chupa und Reinhard getötet, die Leiche liegt auf dem Boden. Das komplette Bloodpack ist anwesend. Nyssa stellt ihre Kollegen kurz vor, es wird erwartet, daß die Charaktere das gleiche tun. An diese kurze Begrüßung schließt sich eine kurze Lagebesprechung an. Das Bloodpack legt alle Karten auf den Tisch, die es hat; das sind aber auch nicht mehr, als Nyssa und Asad bereits bekannt gegeben haben. Die Charaktere dürften auch nicht sehr viel mehr wissen. Diese Besprechung ist eine hervorragende Gelegenheit, die Charakterzüge der einzelnen Vampire zur Geltung zu bringen; sie sind auf ihrem Gebiet gut, alt und sehen (zumindest in einigen Fällen) auf die Charaktere herab. Und daraus machen sie keinen Hehl.

Nach dieser Besprechung verkündet Nyssa, daß es eigentlich nur eine Möglichkeit gäbe, den unbekannten Gegnern auf die Spur zu kommen; da sie sich ja an Orten herum trieben, an denen andere Vampire versuchen Spaß zu haben, sei der Besuch der örtlichen Vampirdiscotheque wohl die richtige Methode. Alsbald bricht das Bloodpack (mit den Charakteren) auf, um die Disco zu besuchen. Vorher breitet Nyssa noch die Grundrisse aus. Auf Rückfragen gibt sie an, diese stammen von ihrem „Vater“ Damaskinos. (Woher der sie hat, weiß sie allerdings nicht.) An dieser Stelle können die Spieler die Pläne aus Anhang A.5, S. 86f. bekommen. Die Beschreibung der Disco findet sich in Kapitel 4.1, S. 21ff.

Das gesammte Treffen bis zur Losfahrt sollte etwa 1 Stunde dauern.

3.1.2 In der Disco

Diese gesammte Szene lebt von der Stimmung der Disco; für S.A.V.E. ist es vermutlich unbegreiflich, wie eine solche Einrichtung direkt vor ihrer Nase existieren kann. Vampire sitzen vollkommen offen als solche zu erkennen herum, dazwischen hin und wieder ahnungslose Menschen, welche die Disco sicherlich nicht verlassen werden. Und dann hängen an den Wänden häufig irgend welche armen anderen Menschen (sowohl bekleidet als auch unbekleidet) und dienen der freien Ernährung und Unterhaltung. Da ein Menschenleben hier nichts zählt, empfiehlt Asad den Charakteren, sich nur in Begleitung mindestens eines Bloodpack-Mitgliedes zu bewegen. (Nun... Priest und Reinhard könnten durchaus auf den Gedanken kommen, ihre Schützlinge zu „verlieren“.)

Nach etwa zwei Stunden ergebnisloser Suche (in der sich sowohl das Bloodpack als auch die Charaktere eine grobe Übersicht über das Gebäude verschafft haben) wird Varlaine hinausgeschickt, um einen der Ausgänge von Außen zu bewachen; die anderen beiden werden vorübergehend dicht gemacht. Im Sinne der nachfolgenden Handlung wäre es sinnvoll, wenn einer der Charaktere die Vampirin begleitet.

3.1.3 Ärger auf dem Parkplatz

Irgend wann trifft ein zufällig zu bestimmendes Team auf zwei Vampire, die dem Bloodpack wohl als Feindlich bekannt sind. Sie sehen beide aus wie Soldaten der mexikanischen Armee, sogar in Uniform. Sie tragen lediglich ihre Armeemesser bei sich und brechen einen furchtbaren Kampf vom Zaun. Nachdem mehrere unbeteiligte Vampire draufgegangen sind, ertönt von einem dritten Vampir (der sich bis dahin verborgen gehalten hat) ein Befehl und alle drei verziehen sich.

Natürlich werden der draußen sitzende Charakter und Varlaine darüber informiert. Varlaine weist den Menschen an, im Auto zu warten, wärend sie die Flüchtigen aufhält. (Dies geschieht nicht etwa nur aus Eigenüberschätzung, sondern weil Varlaine wirklich etwas gegen das baldige Sterben ihres Verbündeten hat. Es sei denn natürlich, der Charakter hat sich ihr gegenüber besonders unfreundlich benommen.)

Bei dem dritten Vampir handelt es sich um ein ehemaliges Bloodpack-Mitglied namens *Marc Vondrell*. Er ist etwa 1,70 Meter groß und von kräftiger Statur. Er trägt Jeans, einen dunkelgrünen Pullover, Armeestiefel und eine Uzi. Nach Aussagen des Bloodpacks wurde er bei einer Einzelmission durch die Slayer vernichtet. Varlaine ist auch höchst erstaunt, ihn zu sehen, und vergißt ganz, ihn sich vom Hals zu halten. Falls der Charakter an dieser Stelle nicht eingreift, ist sie danach erledigt. (Möglichkeiten wären etwa, ihn mit Dämonenblut zu beschießen; das hätte zwar nicht die erwünschte Wirkung, würde ihn aber aufhalten. Eine bessere Möglichkeit wäre, ihn mit dem Auto zu rammen.)

Das Verhalten der Charaktere an dieser Stelle kann maßgeblich für das weitere Verhalten der Vampire ihnen gegenüber sein. Hier ist es auf jeden Fall möglich, sich die Loyalität von Lighthammer und Verlaine zu sichern; eine Sache, die bei späteren Unternehmungen ausgesprochen wichtig sein kann.

3.1.4 Nachspiel

Nachdem die MDVs weg sind, geht's zurück in die Disco. Das Bloodpack (und vielleicht auch die Charaktere) finden heraus, mit welchen Vampiren Vondrell zusammen war. Die „Adresse" dieser Gestalten, ein Rudel Sunnydale-Vampire, geht an die Charaktere; schließlich sollen die Slayer auch etwas zu tun haben! Danach wird ein weiteres Treffen für den nächsten Tag, 23 Uhr, anberaumt.

Genaueres Nachbohren betreffs Marc ergibt, daß dieser zusammen mit drei anderen vor einem Jahr in Cleeveland von den Slayern vernichtet worden ist. Vom aktuellen Bloodpack war niemand dabei, sie haben das von anderen Vampiren erfahren. Die sind inzwischen aber alle hinüber.[1]

Die Flucht der MDVs und die anschließenden Ermittlungen verbrauchen ebenfalls ungefähr zwei Stunden.

3.2 Das zweite Treffen mit den Slayern

Ebenso wie das vorangegangene Ereignis geht es in diesem hier darum, die Nichtspielercharaktere — in diesem Fall die Slayer — vorzustellen. Des weiteren ergibt sich die erste Gelegenheit, Spuren aufzunehmen. Sie bietet sich in Form der Halsmarke Marc Vondrells.

Vermutlich werden die Charaktere froh sein, daß das Treffen erst für 12 Uhr anberaumt wurde; sie dürften ansonsten doch reichlich wenig Schlaf bekommen. (Auch so wird es nicht viel sein, da sie frühstens um 6 zu Hause sind und spätestens eine Stunde vor Aufbruch aufstehen sollten.) Dieses Ereignis dauert etwa vier Stunden.

[1] Die wußten es auch nicht aus erster Hand, sondern durch Damaskinos.

3.2.1 Noch eine Familie

Zeitgleich mit den Charakteren treffen die restlichen Slayer außer Vincent und Nathan ein. Sie sind mit dem Flugzeug gekommen, weil sie die lange Autofahrt gescheut haben. Jack bittet sie alle und die Charaktere in die obere Loge, wo sie sich ihrem Charakter entsprechend vorstellen. Kurz, nachdem das passiert ist, klingelt das Telephon; Vincent und Nathan stehen beim Hauptgebäude des IFPI[2], etwa drei Straßen weiter. Sie benötigen noch weitere Teile und daher jemanden, der sich in LA auskennt. Jack bittet einen oder zwei der Charaktere, sich darum zu kümmern. (Mindestens die Hälfte sollte bei den Slayern bleiben.) Der Rest bespricht den heutigen Auftrag — das Ausheben eines Vampirnestes, dessen Adresse die Charaktere haben. Da soll es angeblich Informationen über die neuen Vampire geben.

Bringen Sie die Charaktere ruhig ins Schwitzen, wenn die Slayer wissen wollen, woher die Information stammt! Zu ihrem Glück sind die Personen, die am ehesten Verdacht schöpfen könnten, ja nicht da. . .

Vincent und Nathan kaufen noch eine ganze Reihe Kram zum Aufpolieren ihrer Hardware ein. Hier ergibt sich bereits Gelegenheit, einen Überblick über die technischen Möglichkeiten der beiden Truppentechniker zu bekommen.

Sobald sie zu den Slayern stoßen, werden sie über den Einsatzplan informiert. Alle gemeinsam machen sich dann auf den Weg. Unterwegs wird noch kurz beleuchtet, wo das Nest denn liegt, nämlich in einer kleinen Vorstadt. Die Charaktere sollten sich schon mal Gedanken machen, wie sie die ganze Operation tarnen können. . . Das alles sollte maximal eine Stunde dauern.

3.2.2 Das Nest

Das Nest liegt in einer der Vorstädte von Los Angeles. Es befindet sich in einem kleinen Reihenhaus. Das macht die Sache natürlich nicht gerade einfach. Falls die Charaktere auf keinen sinnvollen Gedanken gekommen sind, veranlaßt Dr. Bradford eine kurzfristige Evakuierung des Gebietes durch die Gesundheitsbehörde, weil deren Übergeordnete Behörde angeblich Wasserverunreinigungen festgestellt habe. . . Die Evakuierung dauert ungefähr eine Stunde, um 14 Uhr können die Slayer in Aktion treten.

Das Vorgehen ist denkbar einfach: Die Truppegeht hinein und sucht die Vampire. Die haben sich alle zehn, denn so viele sind es, im Keller niedergelassen. Eine kurze Analyse ergibt, daß es sich um Sunnydale-Vampire handelt. Daher ist das übliche Procedere (ins Sonnenlicht zerren) nicht erforderlich, ein Pflock reicht.

Bedauerlicher Weise ist Marc ebenfalls dabei — und der läßt sich nur durch Sonnenlicht erledigen! Hier dürften die Charaktere zum ersten Mal

[2]institute for practical informatic, Institut für praktische Informatik

einen MDV in Aktion erleben (näheres dazu siehe Kapitel 5.7, S. 66). Geben Sie ihnen ruhig Gelegenheit, sich ebenfalls heldenhaft zu verhalten; gegen Ende sollte es gelingen, Vondrell zu erledigen. Erwähnen Sie ruhig mehrmals die Marke an seinem Hals. Es sollte gelingen, sie ihm abzunehmen. Da drauf steht *M.D.Vondrell*.

3.2.3 Nachlese

Die Slayer haben Marc Vondrell noch nie gesehen. Um genau zu sein waren sie auch die letzten drei Jahre nicht in Cleeveland. Aus den Vampiren sind keine Informationen zu bekommen (sollten tatsächlich welche nicht sofort exekutiert werden). Vondrell fragte sie, ob er bei ihnen mit den Tag überstehen könnte, und sie hatten nichts dagegen.

Vermutlich werden die Charaktere zu müde sein, um sich weitere Gedanken darüber machen zu wollen; zumal um 23 Uhr wieder ein Treffen mit dem Bloodpack ansteht.

Sollten die Charaktere bereits anfangen, Nachforschungen anzustellen, dann können sie auf die Informationen aus 3.5, S. 17 zurückgreifen.

3.3 Und nochmals in der Disco

Das nächste Treffen mit den Bloodpack beginnt wieder in der Werkstatt. Immerhin wurde die Leiche inzwischen weggeschafft. Natürlich will das Bloodpack wissen, wie die Aktion der Slayer gelaufen ist. Mit der Plakette können sie auch nichts anfangen.

So bleibt nicht viel anderes übrig, als erneut zur Disco zu fahren. Und die Gruppe kommt auch rechtzeitig an, um zu sehen, wie eine Truppe mexikanischer Soldaten im Komplex verschwindet.

Nyssa beschließt, die Disco vorsichtig zu durchsuchen. Wiederum bekommt jeder Charakter einen Vampir zugewiesen. Falls sich irgendwelche Charaktere sträflich unvorsichtig verhalten, können Sie ruhig den entsprechenden Begleiter durch einen der MDVs abnehmen lassen. Soll der Charakter sehen, wie er durchkommt.

Davon abgesehen ergibt die Untersuchung. . . nichts! Die MDVs wußten schließlich (durch Damaskinos), daß das Bloodpack auf ihrer Spur ist und haben sich entsprechend versteckt. Genügen Möglichkeiten gibt es ja — immerhin stehen *ihnen* alle Informationen über die Disco zur Verfügung! Das einzige, was auf jeden Fall klar wird, ist, daß sich mindestens 20 Vampire in mexikanischen Armeeklamotten und von mexikanischem Aussehen in der Disco befinden, die offenbar von einen auf den anderen Moment verschwinden konnten. Sie alle tragen diese komischen Marken.

Da sich die MDVs nicht anfinden wird beschlossen, einfach die Ausgänge der Disco zu bewachen. Falls einer auftaucht, soll er lediglich verfolgt werden. Da sich bis kurz vor Sonnenaufgang nichts tut, müssen sie also darin übernachten. Da es sich bei ihnen um insgesamt mindestens 20 Stück handelt, beschließt Nyssa schweren Herzens, die Slayer auf die Disco loszulassen. Das bedeutet zwar das Ende diverser Vampire, die nichts damit zu tun haben, doch wenn sich wirklich eine dermaßen große Schar von Vampiren darin verbirgt, dann muß das schon eine Art Zentrum sein. Die Wahrscheinlichkeit, dadurch an Informationen zu kommen, ist einfach zu groß.

Selbstverständlich meldet Nyssa ihren Beschluß an Damaskinos, und ebenso selbstverständlich teilt sie das den Charakteren nicht mit. Als letztes wird vereinbart, daß sich die Charaktere über einen Telefondienst melden, sobald es etwas neues gibt. Falls das nicht der Fall ist, sollen sie das Bloodpack auf jeden Fall in zwei Tagen um 23 Uhr in der besagten Werkstatt treffen.

3.4 Die Disco zum dritten

Dieses Ereignis gestaltet sich ein wenig schwierig — zum Einen sollten die Charaktere den Slayern so viele Informationen wie nur irgend wie möglich geben, zum anderen darf nicht zu offensichtlich werden, woher die Informationen stammen. Angesichts der Tatsache, daß die Slayer erst gegen Mittag von der Disco erfahren, besteht großer Anlaß zur Eile. Spätestens um 22 Uhr ist es dunkel genug, daß Vampire sich frei bewegen können.

De Facto gestaltet sich die ganze Aktion als riesiges Debakel; Damaskinos hoffte, die Slayer ein für alle mal los zu werden und sagte den MDVs Bescheid. Und die haben sich natürlich vorbereitet.

Normaler Weise haben die Slayer keine Ahnung von den Raumaufteilungen, so daß es kein Problem sein dürfte, Hinterhalte zu organisieren. Dazu kommen die Waffen in den Bars; die Charaktere wissen zwar davon, doch ob sie diese Information unverfänglich weiter leiten können, sei einmal dahingestellt.

Je nachdem, wie geschickt sich die Charaktere einbringen, wird das ganze Fatal oder nur leicht übel. Bedenken Sie, daß die MDVs über militärisches Wissen verfügen, und daß sie die etwa 40 anderen Vampire (vor allem Sunnydalis und Mexiconis) hemmungslos opfern. Im schlimmsten Fall, wenn die Charaktere nur den Standort nennen und sich nicht weiter beteiligen, überleben nur Jack Crow, Pater Guiteau, Nathan Bradford und Vincent Konefke. (Letztere vor allem, weil sie im Wagen sitzen.) Für alle anderen wird zwei mal mit W100 gewürfelt; liegt das Ergebnis des zweiten Wurfes nicht über dem des ersten, hat es den Slayer erwischt! Falls die Charaktere mit hineingehen, müssen Sie sich als Spieleiter ein wenig mehr Mühe machen und das Ergebnis den Spielerbemühungen angleichen.

Das der gesammte Auftrag eine einzige Falle war, dürfte wirklich jedem klar sein; die Charaktere werden danach gehörig in Erklärungsnotstand kommen. Sie können zwar auf Dereck verweisen, doch falls sie bei der ganzen Aktion nicht 110% Einsatz gezeigt haben, wird niemand aus dem Slayer-Team ihnen noch trauen. Von da an werden sie zudem von den Slayern überwacht.

Abgesehen von den Kampffähigkeiten der Vampire ist die Erkenntnis, daß alle eine M.D.-Marke tragen und offenbar der mexikanischen Armee entstammen der einzige Hinweis, den es hier gibt.

3.5 Spuren

Vermutlich haben die Charaktere es nach diesen Ereignissen nicht sonderlich Eilig, das Bloodpack zu rufen. Nachdem sie sich erst einmal ausgeschlafen haben, werden sie hoffentlich ihre Spuren sichten. Folgendes hat sich angesammelt:

- Alle neuen Vampire scheinen aus Mexiko zu stammen — abgesehen von einem, der früher beim Bloodpack war und dort als durch die Slayers getötet galt, wobei das nicht stimmt.
- Die Slayer wurden letzten Endes vom Bloodpack aus Mexiko abberufen.
- Die Vampire tragen alle M.D.-Marken
- Die Vampire verfügen samt und sonder über *ausgezeichnete* Kampf- und Regenerationskräfte, Magie hat noch keiner eingesetzt.
- Irgend jemand hat die Vampire vor dem Anrücken der Slayer gewarnt.

So erstaunlich das aussehen mag, letzten Endes sind das nur zwei Ergebnisse, die sich daraus ziehen lassen: Zum einen ein starker Verdacht gegen das Bloodpack oder Damaskinos, zum anderen die Geschichte des M.D.Geist und — in direkter Folge davon — das *Project MDS* der US-Army.

Ersterer liegt vermutlich auf der Hand; sobald ein Charakter sich daran macht, Informationen über die Disco einzuholen, stößt er auf Damaskinos Firma. Da Damaskinos bei 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈. bekannt ist, gibt es dort bereits starke Vermutungen, daß diese Firma tatsächlich ihm gehört.

Bei der zweiten Spur liegt die Sache etwas anders: Wenn die Charaktere die richtigen Schlagworte einsetzen, ergibt ein Wurf auf Journalismus, Ermittlung oder Computer das richtige Ergebnis. Normalerweise ist ein kritischer Erfolg nötig, doch falls die Charaktere auf die richtigen Eingrenzungen und Ergänzungen kommen (zum Beispiel die Suchbegriffe `M.D.*`, `Regeneration`, `Krieg`, `Kampf`) können Sie das auf einen M, bei wirklich genialen Ideen sogar auf L senken. Als Ergebnis bekommt der Sucher als erstes einen Ausruck der Geschichte des *M.D.Geist* (siehe Anhang A.6, S. 88) zu Gesicht. In diesem zusammenhang fällt auch der Ausdruck *MDS*.

Eine Suche nach `MDS` ergibt leider nur einen kurzen Verweis: Er taucht kurz auf einer Kostenliste des Außenministeriums auf, in Form von `Pentagon: Project MDS, $75,000`.

Informationen über das amerikanische MDS-Projekt unterliegen der höchsten Sicherheitsstufe; diese Experimente würden selbst in der amerikanischen Bevölkerung nicht auf Verständnis stoßen. Aus diesem Grund sind massive Regierungskontakte (Militär, CIA, NSA. . .) nötig, um irgend etwas davon zu erfahren. Gestalten Sie die Suche ruhig spannend; letzten Endes sollte es jedoch gelingen, irgend einen äußerst anonymen Kontaktmenschen in irgend einer anonymen Tiefgarage aufzutun, der mit dem Gewünschten dienen kann. . .

Die Informationen sind ausgesprochen spärlich: Das amerikanische Militär versuchte, MDS zu reproduzieren. Die Leitung des Projektes hatte ein gewisser Arnold Breston. Seine Ideen waren es vor allem, die das Geschehen voranbrachten. Die wurden dann vor etwa 4 Jahren dermaßen absonderlich, daß eine Zwangseinweisung in eine psychiatrische Anstalt überlegt wurde. Einen Untersuchungsbericht ist ebenfalls dabei (siehe Anhang A.7, S. 90). Aus Kostengründen und weil der Miliärführung das alles zu extrem wurde endete das Ganze lediglich mit der Einstellung des Projekts und Entlassung Brestons.

Nachforschungen über Breston ergeben seinen Lebensweg und die Tatsache, daß er zwei Monate nach Beendigung seiner Arbeit für das Militär spurlos verschwunden ist. Der einzige Hinweis, den es gibt, besteht in einer Flugbuchung nach Russland.

Falls ein Charakter darauf kommt, den Kontostand des Doktors zu überprüfen (seine Bankverbindung ist beim Militär bekannt, und die Änderungen werden bei der Bank niemals gelöscht), stößt er auf den einzigen Fehler, den Damaskinos begangen hat: Der Doktor empfing kurze Zeit vor seinem Abflug einen recht hohen Betrag durch NETRAD, der selben Firma, der auch die Disco gehört. Dieses ist der einzige verwertbare Hinweis auf eine Verbindung beider Personen.

3.6 Zu Besuch bei Damaskinos

Dieses Ereignis trifft genau dann ein, wenn die Charaktere das Bloodpack soweit bringen, ihre Vorwürfe gegen Eli Damaskinos vor eben jenem vorzubringen.

Die Niederlassung wird in Kapitel 4.2, S. 30 beschrieben. Da die Charaktere in Begleitung des Bloodpacks kommen, können sie ungehindert in dem Fahrstuhl bis ins Penthouse hoch fahren. Nach eingehender Untersuchung (nein, der Sender wird *nicht* entdeckt) führen zwei Vampire sie in

Damaskinos Besprechungszimmer.

Damaskinos erweist sich als ausgesprochen zugeknöpft. Er behauptet, alles habe nichts mit ihm zu tun, sieht sich aber nicht bemüßigt, eine Erklärung abzugeben.

Irgend wann in der Mitte des Gespräches erscheinen einige 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈.-Agenten vor dem Haus. Die fahren bis in den Vampirwächterstock und metzeln sich an verschiedene Eckpunkte. Dann teilen sie den restlichen Vampiren mit, sie hätten genügend Bomben gelegt, um das Stockwerk zu eliminieren. (Das ist auch richtig.) Die gar nicht dummen Vampire ergreifen daraufhin die Flucht.

Das ist dann der Moment, in dem einige MDVs auftauchen. Auf Befehl Damaskinos fahren sie nach Unten (und werden gebührend empfangen... Der Sender ist ja immer noch aktiv!). Das Bloodpack läuft daraufhin über und kämpft sich mit den Charakteren zum Arbeitszimmer durch. Damaskinos macht sich auf bewährte Vampirart aus dem Staube, Zauber genug beherrscht er ja.

3.7 Einbruch bei Damaskinos

Sollten Ihre Charaktere wirklich einen Einbruch planen, sind folgende Dinge zu bemerken: Da befindet sich ein Stockwerk mit Vampiren zwischen ihnen und Damaskinos. Des weiteren müssen sie das Bloodpack bespitzeln, und das dürfte auch nicht einfach sein. Andere Methoden, an Damaskinos Niederlassung zu kommen, gibt es nicht. Sobald die Charaktere im Penthouse sind, bleibt noch Damaskinos selbst. Er ist ein uralter Hochvampir, das wahrscheinlichste ist, daß er sich über dieses unverhofft Frühstück freut! Wenn Sie gnädig sind, lassen sie die 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈.-Einsatztruppe auftauchen, um ein oder zwei Charaktere zu retten!

3.8 Mexikanisches Finale

Schließlich sollten die Charaktere ihre Zielkoordinaten in den Händen halten. Doch was nun? Schön einfach wäre es, einfach eine möglichst schwere Bombe abzuwerfen, doch um einen muß bezweifelt werden, daß damit wirklich alles erwischt wird, und zum anderen besteht die Möglichkeit, dabei mehrere gefangene Menschen zu töten. So stellt sich die Frage nach dem Vorgehen.

Eine Möglichkeit besteht darin, ein Team von 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈.-Agenten mitzunehmen und das Labor einfach zu stürmen. Das dürfte allerdings eine ganze Reihe von Toten bedeuten (auch wenn die Gefangenen nichts abbekämen). Eine andere Möglichkeit bestünde im Bloodpack; selbiges ist Dr. Breston ja als Damaskinos Truppe bekannt. Er würde sich zwar wundern, daß sie eingeweiht wurden, aber damit wären wenigstens schon einmal ein paar Verbündete im Labor. (Und innerhalb der Laborumgebung können sie auch bei Tag agieren.)

Eine dritte Möglichkeit bestünde in der Alarmierung der Regierung (egal ob Mexiko oder USA). Das käme allerdings entweder dem Stürmen oder der Bombe gleich, nur daß eventuelle Ergebnisse damit bei der jeweiligen Regierung lägen.

Was auch immer die Charaktere sich ausdenken, beachten Sie, daß Arnold Breston durchaus über einiges an Intelligenz verfügt. Zudem verfügt er über die Möglichkeit, das Labor unter Starkstrom zu setzen (siehe Kapitel 4.3.1, S. 33). Als ausgesprochen nützlich könnte sich für die Charaktere seine andere Sicherheitsmaßnahme, das Öffnen der Hallen, erweisen (siehe Kapitel 4.3.1, S. 34).

Letzten Endes sollte es jedoch nicht zu schwer werden; Alles in Allem wäre es doch ausgesprochen deprimierend, wenn sich die Charaktere durch das ganze Abenteuer gewurschtelt hätten, nur um dann den Endkampf zu versieben…

Kapitel 4

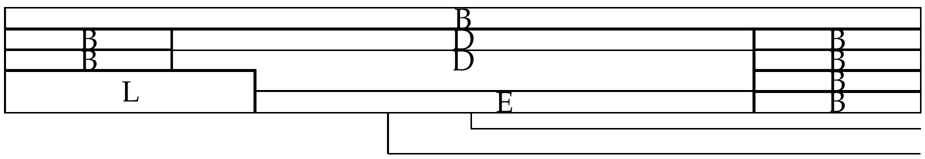
Wichtige Plätze

In diesem Kapitel finden sich alle wichtigen Orte, an denen sich die Charaktere herumtreiben können. Im Einzelnen sind das die Vampir-Discotheque, die Niederlassung Eli Damaskinos in LA und das Forschungslabor Dr. Brestons in Mexiko.

4.1 Die Vampir-Discotheque

Die Discotheque wurde in einem mit Bürohäusern und Lagerhallen vollgestopften Teils Los Angeles angelegt. Das Prinzip ist simpel: Ein großer Büro-Block mit einer Lagerhalle beinhaltet nur eine „Hülle“ aus Büros, der Kern wird durch die Disco gestellt. Es gibt keinen Zugang von den normalen Räumen zur Disco. Sie ist lediglich durch drei Gänge erreichbar. Diese beginnen jeweils zwei Straßen weiter in kleinen, unauffälligen Lagerhallen, deren Vorplätze sich auch durch U-Bahnstationen erreichen lassen.

Die Disco selbst erstreckt sich auf vier Stockwerken: Dem Eingangsbereich im Erdgeschoß (in dieser Etage lagern auch Vorräte), dem Hauptteil (welcher im ersten Stock beginnt und sich über zwei Stockwerke erstreckt), einer Art Loge auf Höhe des dritten Stocks und noch einem abgetrennten vierten Stockwerk, welches neben Treppen auch große Löcher in das



B:	Büroräume	**D:**	Discobereich
L:	Lagerhalle	**E:**	Eingangsbereich

Abbildung 4.1: Die Vampir-Disco im Querschnitt

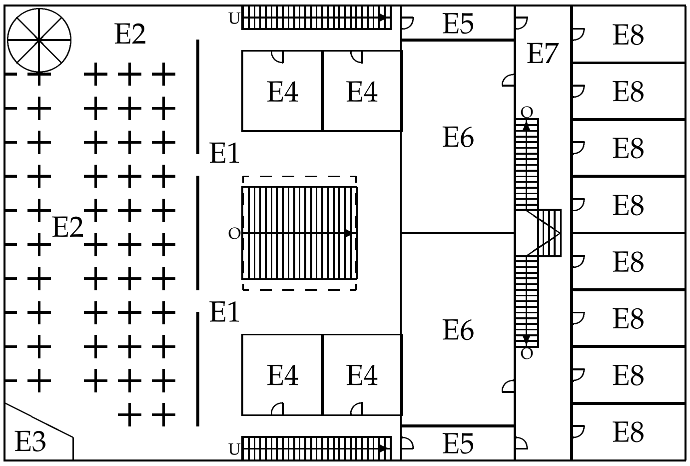


Abbildung 4.2: Die Vampirdisco — Erd- bzw. Eingangsgeschoß

Hauptgeschoß aufweist. (Für eine Übersicht im Querschnitt siehe Abbildung 4.1, S. 21.) Die Lagerhalle und die Büroräume sind nicht weiter von Interesse, daher werden sie hier auch nicht beschrieben.

Gegründet wurde der ganze Laden vor etwa 8 Jahren von drei erfinderischen Vampiren namens Smicks, Brand und Hogens. Allen dreien ist gemein, daß sie noch nicht besonders alt sind. Sie suchten sich einen Schutzherren zur Finanzierung und fanden ihn in Eli Damaskinos; der dachte sich, es könne ja nichts schaden, zum Einen verschiedene Sicherungsmaßnahmen erst einmal dort auszuprobieren und zum anderen einen besseren Blick auf die jüngere Vampirszene zu bekommen.

Das Gebäude gehört zu einer kleinen, amerikanischen Firma namens *NETRAD Company* (das steht für *National Electronic Trash Recycling And Dispose Company*). Selbige beschäftigt sich mit dem Einsammeln und Entsorgen von Elektroschrott. Selbiger wird meistens aufgearbeitet, geflickt und in osteuropäische Länder verschoben. Da verwundert es nicht, daß viele dieser Geschäfte über die Firma *RRDC* (siehe Kapitel 5.3, S. 62) laufen — und die über verschiedene Scheinfirmen 70% der NETRAD-Aktien inne hat. Ein M-Erfolg auf *Computer*, *Journalismus* oder *Ermittlung* fördert das zu Tage.

4.1.1 Der Eingangsbereich

Der Eingangsbereich befindet sich auf Höhe des Erdgeschosses. Er wird durch drei Gänge erreicht besteht im wesentlichen aus drei Teilen: Dem Eingangsteil, dem Vorratsteil und einem Aufenthaltsteil mit Bar. Bei Durchsuchungen werden sich die Charaktere vermutlich vor allem darauf stürzen; doch dieses Stockwerk hat keine Verstecke zu bieten. Die Deckenhöhe des gesamten Stockwerkes liegt bei 2 Metern.

E1, Eingangsraum: Die Disco wird über drei Gänge erreicht, die an einer 10 Meter langen und 8 Meter breiten Treppe enden. Die Treppe führt hoch in einen mit grauen Felsplatten ausgekleideten, durch in einige Ritzen eingebaute Hallogenstrahler erleuchteten Raum. Um das Treppenloch wurde auf den drei offenen Seiten ein stählernes Geländer angebracht. Auf jeder Seite des Loches sind 4 Meter Platz. Hier stehen meistens zwei Türsteher (siehe Kapitel 5.5, S. 63). Auf der der Treppe gegenüber liegenden Seite befinden sich zwei jeweils zwei Meter breite Tore in der Wand. Diese führen in den Aufenthaltsraum. Des weiteren gehen an dieser Wand in beide Richtungen vier Meter breite Gänge weiter. Sie enden an Treppen in den ersten Stock oder Türen zu den Schleusen in den Vorratsraum. In den Ecken findet sich jeweils ein weiterer, drei Meter breite Durchgang in den Aufenthaltsraum.

Sowohl die Haupttreppe als auch die Treppen in den ersten Stock sind aus poliertem Holz.

E2, Aufenthaltsraum: Der Aufenthaltsraum ist mit 17×40 Metern ziemlich groß. Er kann über die fünf Zugänge aus dem Eingangsraum oder eine Wendeltreppe nach Oben in seiner linken, hinteren Ecke erreicht werden. Den Hauptteil des Raumes machen die vielen kleinen Nischen aus, die durch das aufstellen hölzerner Trennelemente erzeugt wurden.Die Trennelemente gehen nicht bis zur Decke, es bleiben etwa 35 cm frei. Die Decke des Raumes und die Wände sind mit dunklem Tuch verhangen, die Beleuchtung stammt von den vielen Kerzen in den Nischen. In der linken, vorderen Ecke befindet sich eine Bar.

E3, Bar: Der Tresen ist ziemlich groß und steht im Aufenthaltsraum. Er wurde aus Holz gefertigt. Hier tun immer mindestens drei hübsche Vampiretten Dienst. An Getränken gibt es (neben Blut) jede Menge herkömmlicher Alkoholika sowie alle gängigen Drogen. Unter dem Tresen ist eine Flinte mit Phosphor-Geschossen versteckt. Neben den für eine Theke typischen Dingen findet sich hier auch eine Herdplatte, ein Sortiment an Schlachtmessern und ein Safe. Im Schnitt enthält die Kasse 200 – 400 $.

E4, Wach- und Kontrollräume: In den vier 7×7 Meter großen Räumen finden sich meistens vier Wachen und zwei oder drei weitere Vampire. Es finden sich Kontrollpulte an den Wänden und einige Monitore, über die alle möglichen Punkte inner- und außerhalb der Disco beobachtet werden. Dazu kommen einige magische Melde- und Abschirmsysteme, teilweise extra zum Fernhalten von 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈. gedacht. Der Verwendung entsprechend sind die Wände einfach weiß gestrichen, als Lampen dienen Leuchtstoffröhren an der Decke.

E5, Schleuse: Bei den Schleusen handelt es sich um zwei jeweils 3×10 Meter große Räume mit Türen an beiden schmalen Enden. Die Wände sind — ebenso wie die Türen — aus blankem Metall. In der Decke befinden sich Leuchtstoffröhren.

In den Wänden befinden sich mehrere Detektoren, es gibt zudem die Möglichkeit, den Raum mit einem für Vampire (und selbstverständlich auch Menschen) vernichtenden Gas zu füllen. (𝔖.𝔄.𝔙.𝔈. würde *wirklich* gerne wissen, was das für ein Gas ist. . .) Normaler Weise sind die Vorkehrungen hier eher lax, doch seid dem die MDVs für Ärger sorgen, stehen hier stets vier Vampirwächter bereit.

E6, Lagerräume: In diesen beiden 10×17 Meter großen, mit einfachen Steinen gemauerten Räumen findet sich alles, was das Vampirherz außer Blut begehrt: Drogen, verschiedene erlesene Speisen, Getränke und ähnliches; wer da noch glaubt, Vampire ernährten sich ausschließlich von Blut, sieht sich hier eines besseren belehrt. (Und Dracula zum Trotze gibt's hier auch hervorragenden Wein!) Die Beleuchtung stammt von mehreren nackten Glühbirnen.

E7, Versorgungskorridor: In diesem 5×20 Meter großen Korridor sind die beiden nach unten zusammenlaufenden Treppen in den ersten Stock sicherlich das auffälligste Merkmal. Insbesondere, weil sie auf den obersten zwei Metern durch Röhren gehen, die ungefähr die gleichen Merkmale aufweisen wie die Schleuse. Zudem lassen sich die Treppenlöcher mit Stahlplatten verriegeln.

Der Raum ansich ist weiß gestrichen, einige Lampen an der Decke spenden Licht. Auf der einen Seite gehen vier Türen in die Lagerräume und Schleusen, auf der anderen Seite finden sich acht dicke Stahltüren, hinter denen sich Zellen befinden.

E8, Zellen: In den 8 jeweils 5×10 Meter großen Zellen finden sich Ausreißer, Tramps, Gammler und Leute, die anderweitig abhanden gekommen sind. Jährlich verschwinden in Los Angeles an die tausend Personen; die, denen das Glück fehlt, landen hier. Doch meistens nicht für sonderlich lange. . .

Eine Übersicht über das erste Stockwerk findet sich in Abbildung 4.2 auf Seite 22.

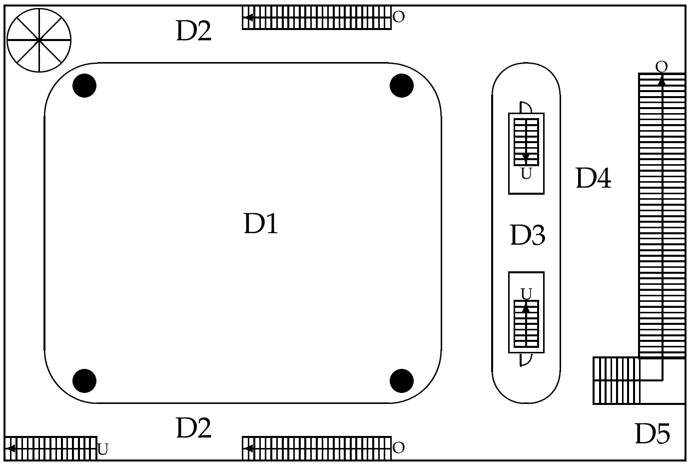


Abbildung 4.3: Die Vampirdisco — Erster Stock bzw. Tanzwfläche

4.1.2 Der Discobereich

Verglichen mit dem Eingang ist der erste Stock recht simpel gehalten: Er besteht im Wesentlichen aus einem Hauptraum. Im linken Teil befindet sich die Tanzfläche, umgeben von einigen Tischen und Sitzgelegenheiten. Der rechte Teil wird durch eine lange Bar abgetrennt, dahinter befinden sich weitere Tische und Sitzgelegenheiten. Dieser Teil der Disco erstreckt sich über zwei Stockwerke, daher beträgt die Deckenhöhe ungefähr fünf Meter. Alle Wände sind mit blutrotbraunen Backsteinen verklinkert.

D1, Tanzfläche: Die Tanzfläche mißt ungefähr 35×30 Meter. Ihr Boden ist mit Obsidian gefließt. Unter den halbdurchsichtigen Fliesen befinden sich an einigen Stellen extra helle Strahler (welche dann als gedämpftes, dunkelblaues Licht durchschimmern). An den Ecken stehen Säulen. In den Säulen sind die Lautsprecher und Vorrichtungen zum Einnebeln der Fläche angebracht. An der Decke befinden sich verschiedene Lichtorgeln. Ungefähr über der Mitte der Fläche gibt es ein Loch in den dritten Stock. Die Fläche ist durch einen halbhohen, an vielen Stellen durchbrochenen Steinzaun vom Umlauf abgetrennt.

Wichtig ist vor allem, daß die zwei Meter durchmessenden Säulen einen zumindest dem Bloodpack unbekannten Platz enthalten, indem sich ein MDV verstecken kann.

D2, Umlauf: Um die Tanzfläche herum stehen Tische mit Stühlen. Dort finden sich auch die aus dem Eingangsteil kommenden Treppen und die

Wendeltreppe. Letztere führt weiter nach oben. Außerdem gibt es eine Treppe, die auf die Ballustrade führt. Die Beleuchtung stammt von kleinen Halogenstrahlern, die in der Mauer verborgen sind und deren Licht durch kleine Löcher scheint. An den Wänden hängen außerdem eine Reihe von Ketten, an die gelegentlich (lebende) Menschen gehängt werden. In regelmäßigen Abständen finden sich hier kleine Becken mit Wasser.

D3, Bar: Die Bar trennt den hinteren Teil von der Tanzfläche ab. Sie ist 6 Meter breit und 30 Meter lang, oval und bis zur Höhe der Ausgabe (etwa 1,20 Meter) gemauert, darauf sitzt eine Art Fachwerkoberteil, oben drauf findet sich ein geziegeltes Dach.[1] Die Bar ist ebenso gut sortiert, wie die im unten gelegenen Aufenthaltsraum. Im Gegensatz zu der kann hier jedoch auch Essen bezogen werden. Gelegentlich werden auch Menschen von hier in die Menge gestoßen. Es bedienen meistens vier hübsche Vampiretten und ein Vampir. Unter der Theke sind insgesamt fünf Flinten mit Phosphor-Geschossen versteckt. Es gibt zwei Verschläge, in denen sich die Treppen in den Versorgungskorridor E7 befinden. Sie verfügen über die gleichen Sicherungsmöglichkeiten wie die Schleusen E5, hier sitzt jedoch nur jeweils ein Vampir und langweilt sich. In den Kassen finden sich meistens insgesamt 300 – 900$.

D4, hinterer Teil: Im hinteren Teil befinden sich im wesentlichen aus Tischen und Stühlen und einer sehr breiten Treppe, die in den dritten Stock führt. Diese Treppe hat kein Geländer und ist geschlossen. (Unter ihr befindet sich ein Geheimraum, aber da weiß weder das Bloodpack noch die große Masse der Besucher etwas von.) Die Beleuchtung stammt von einem Loch in den dritten Stock und den Kerzen auf den Tischen.

D5, einzelner Tisch: Nun, ein schwerer Tisch, nicht mehr. Allerdings kann er sehr leicht zur Seite gerückt werden. Dann ist es möglich, einen kleinen Geheimraum unter der Treppe zu erreichen.

Eine Übersicht über den ersten Stock findet sich in Abbildung 4.3 auf Seite 25.

4.1.3 Die Ballustrade

Die Ballustrade der Discotheque ist in Höhe des zweiten Stocks gelegen. Die Wände sind vertäfelt, die gesammte Wand zur Tanzfläche hin wird durch die kombinierte Bar-DJ-Station eingenommen. Die Beleuchtung erfolgt über kleine Lampen an den Wänden.

[1] Wer Hamburg kennt, fühlt sich vielleicht an die Imbißbuden am Rathaus erinnert. . .

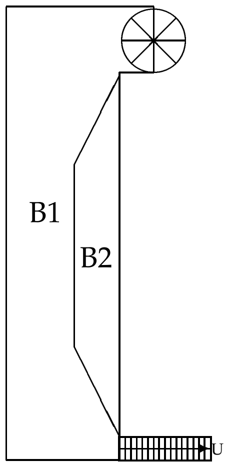


Abbildung 4.4: Die Vampirdisco — Zweiter Stock bzw. Ballustrade

B1, Hauptraum: Hier stehen vor allem Tische und Stühle. Erreicht werden kann die Ballustrade über die noch weiter nach Oben führende Wendeltreppe und die nach unten führende Treppe an der unteren Wand.

B2, DJ-Station und Bar: Diese Bar wurde aus Metall gefertigt. Sie beinhaltet lediglich Getränke. Der DJ hat einen guten Überblick über die Tanzfläche und vier CD-Player, drei Plattenspieler und die dazugehörigen Mischpulte zu Verfügung. Seine Auswahl besteht vor allem aus Techno und Neo-Folk. Sowohl der DJ als auch der Barkeeper haben eine Phosphorflinte unter ihrem Tresen.

Eine Übersicht der Ballustrade findet sich in Abbildung 4.4 auf Seite 27.

4.1.4 Das Obergeschoß

Das Obergeschoss der Vampirdiscotheque erfüllt mehrere Zwecke: Zum einen handelt es sich bei ihm um eine Art Spielcasino, zum anderen gibt es hier eine ganze Reihe von Hinterzimmern, die jede Gast nach Belieben nutzen kann. Außerdem befindet sich hier das Büro der Leitung und der gesammte technische Apparat der Disco.

O1, linker Spielsalon: Der große Raum hat einen grünen Filztepich und holzvertäfelte Wände. An den Wänden finden sich dezente Glühlampen. Neben der das gesammte Gebäude durchziehenden Wendeltreppe gibt es diverse Türen in Hinter- und Verwaltungszimmer. In diesem Raum stehen mehrere Spieltische, vorwiegend Roulette und ähn-

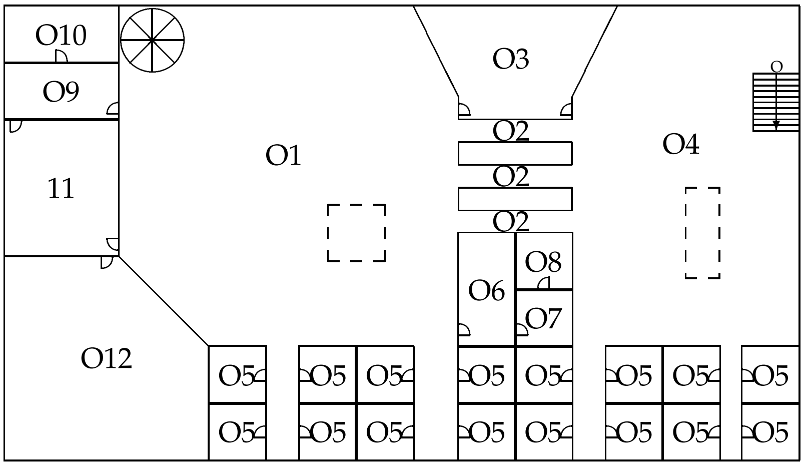


Abbildung 4.5: Die Vampirdisco — Obergeschoss

liches. Im Boden befindet sich ein mit Geländer versehenes Loch zur Tanzfläche.

O2, Spielautomaten: Den Durchgang zwischen den beiden Spielsälen bilden drei zwei Meter breite und zehn Meter lange Durchbrüche. In diesen befinden sich jede Menge verschiedener Spielautomaten.

O3, Bar: Die fast Trapezförmige Bar (10 zu 18 Metern, 10 Meter Breite) hat das selbe Sortiment wie alle anderen. Sie ist im Stile eines englischen Pubs gehalten, mit schweren, hölzernen Tischen und dezenter Beleuchtung durch Gaslampenimitate. Dem Bloodpack unbekannt ist die Tatsache, daß es möglich ist, sich unter der Theke in einer Art doppelter Thekenwand zu verstecken.

O4, rechter Spielsalon: Die Ausstattung ist identisch mit der des linken Spielsalons (O1). Hier stehen jedoch vorwiegend Kartenspieltische. Es gibt ein mit Geländer umgebenes Loch zum darunter liegenden Raum und eine Treppe in selbigen.

O5, Hinterzimmer: Die hinterzimmer werden meistens für etwas exklusivere Kartenspielrunden oder Geschäftsbesprechungen genutzt. Falls kein Schild an der Tür hängt, kann jeder die Zimmer betreten, ansonsten gilt das als ausgesprochen unfein. Die Zimmer sind alle 5×5 Meter groß. Sie beinhalten einen Tisch (meistens rund) mit einer variablen Anzahl von Stühlen. Erhellt werden sie durch von der Decke hängenden Lampen (nicht all zu hell), die Wände sind mit allerlei

Kram (Regalen mit Büchern, Schrankimitationen, Bast, alte Plakate aus den 50er Jahren. . .) dekoriert, sie wirken fast immer wie irgend einem Gangsterfilm entsprungen.

O6, Administrationszentrum: Das Herzstück der Discoverwaltung befindet sich in einem 5×10 Meter großen Raum. Hier stehen mehrere Schreibtische mit Computern, an denen 10 eifrige Mitarbeiter zum Einen alle Informationen aus dem Casino, zum anderen alle anderen wichtigen geschäftsentscheidenden Dinge auswerten, bewerten und verarbeiten. Die Wände sind nüchtern weiß, an den Decken befinden sich Leuchtstoffröhren. Auf einer Seite befindet sich eine Tür in den linken Spielsalon, gegenüberliegend eine zum Vorzimmer des Chefs.

O7, Vorzimmer: Das Vorzimmer des Chefs ist 5×5 Meter groß. Es hat einen dunkelblauen Filzteppich und eine runde Lampe an der Decke. Die Wände sind beige gestrichen und mit Bücherregalen versehen. Der Raum wird durch eine Art Tresen geteilt. Auf der einen Seite stehen vier Stühle für eventuell Wartende, auf der anderen Seite tut eine Vampirette Chefsekretärinnendienst. Auch hier steht ein Computer. Auf der Seite der Sekretärin befindet sich eine dicke, schallgedämpfte Tür zum Chefzimmer.

O8, Chefzimmer: Das Chefzimmer ist wirklich prunkvoll eingerichtet: Die Wände des 5×5 Meter messenden Raumes sind mit Bronzetapeten ausgestattet, das Licht stammt von geschickt versteckten Leuchten, und an den Wänden stehen und hängen Schränke, eine kleine Bar und zwei große Bilder von H.R. Giger. (Nein, keine Kopien!) In der Mitte befindet sich ein großer Schreibtisch, an dem drei Personen Platz haben. (Auch wenn von den drei Vampiren meistens nur einer da ist.) Dem Bloodpack unbekannt ist die Tatsache, daß die Schränke doppelte Wände haben und sich dort bis zu fünf Personen verstecken können.

O9, Personalspinte: In diesem 5×10 Meter großen, mit grauer Raufasertapete, Linoliumboden und Leuchtstoffröhren ausgestatteten Raum haben die Angestellten der Discotheque ihre Schränke. Diese sind aus Metal, etwa 40 cm breit und einen halben Meter tief. Darin Hängt ihre Kleidung, Werkzeug und was immer sie für ihre Aufgabe benötigen. Natürlich brauchen Sekretärinnen und Rausschmeißer keine extra-Spinte, da sie meistens ihre normal Kleidung anbehalten und insbesondere die Rausschmeißer ihr „Werkzeug“ immer dabei haben (oder sich einfach Eisenstangen aus dem Lagerraum O12 holen). Auch in diesem Raum gibt es einige Stellen, an denen sich ein Vampir verstecken kann.

O10, Personalaufenthaltsraum: In diesem Raum verbringen Angestellte, die gerade nichts zu tun haben, ihre freie Zeit. Auch er ist 5×10 Meter groß. An der hinteren, der Tür gegenüber gelegenen Wand hängen ein paar Ketten, mit denen gelegentlich gefangene Menschen als „Arbeitsessen“ befestigt werden. Die Wände sind weiß tapeziert, die Beleuchtung durch runde Lampen realisiert. Der Boden ist mit Linolium belegt. Es stehen eine Reihe von Tische mit Stühlen herum.

O11, technische Apparaturen: In diesem 10×12 Meter großen Raum stehen mehrere Lichtpulte, Spannungsregler und Transformatoren herum. Sie dienen der elektrischen Versorgung des gesammten Komplexes. Vampire müssen sich naturgemäß nur sehr wenige Sorgen um Stromschläge machen; daher sind die Geräte wenig gesichert, ein menschlicher Techniker würde vermutlich die Hände über den Kopf zusammenschlagen und sich weigern, hier zu arbeiten...

Wer immer den Raum konzipiert hat, hat offenbar wenig nachgedacht und alles, was er irgend wann mal brauchte, hierhinverlagert und verdrahtet. Entsprechend können sich auch hier wunderbar einige Vampire verstecken.

O12, technische Apparaturen und Lager: Neben diversen aus dem angrenzenden Raum herübergelegten (größtenteils blanken...) Kabeln und mehreren Pulten liegen hier Unmengen an technischem Gerät und Ersatzteilen für die Einrichtung der Disco. Falls Sie den Charakteren irgend etwas zuspielen wollen, dann ist dies der richtige Ort, um es unterzubringen. Waffen liegen hier allerdings keine.[2]

4.2 Die Niederlassung Eli Damaskinos

Eli Damaskinos Niederlassung in LA ist — verglichen mit seinen richtigen Schlössern in Russland — eher bescheiden. Sie befindet sich im Penthouse eines Hochhauses, mitten im vermögendsten Viertel von LA. Da Damaskinos nur sehr selten hier ist (nämlich nur, um sich um die MDVs zu kümmern), stört ihn der fehlende Luxus nicht. Tatsächlich hat er alle wichtigen Dinge auf 15×15 Meter verteilt. Allerdings sollte nicht verschwiegen werden, daß sich in dem Stockwerk darunter eine ganze Wacharmee von Vampiren aufhält. Ein Grundriß des Penthouses findet sich in Abbildung 4.6, S. 31.

P1, Aufzug: Der Aufzug ist 2×3 Meter groß und mit Holz ausgekleidet. Er ist des weiteren vollkommen Ausbruchsicher und öffnet sich nur zu einer Seite hin. In der Decke sind ein paar Düsen versteckt, durch die Gas in das innere der Kabine geleitet werden kann.

[2] Obschon sich sicher einige der Werkzeuge und Ersatzteile als solche verwenden lassen.

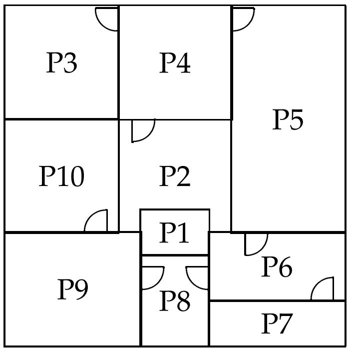


Abbildung 4.6: Die Niederlassung Damaskinos in LA

P2, Eingangsraum: Der Eingangsraum ist 5×5 Meter groß und hellen tapeziert. Das Licht stammt von zwei kleinen Kronleuchtern. Im Raum stehen mindestens zwei, meistens aber vier Vampire und halten Wache. Neben der Tür der dem Aufzug gegenüberliegenden Wand befindet sich ein kleiner Tresen mit Pförtner.

P3, Gästezimmer: Das 5×5 Meter messende Gästezimmer beinhaltet zwei sehr, sehr komfortable Etagenbeten. Daneben gibt es einen Schrank und einen Tisch sowie einen Kühlschrank mit Getränken und einen Behälter mit stets körperwarmen Blut. Die Wände sind vertäfelt, das Licht stammt von mehreren kleinen an die Decke gerichteten Strahlern, die im Fußboden direkt neben den Wänden angebracht sind. Zur Zeit sind vier MDVs im Gästezimmer untergebracht.

P4, Sicherheitsschleuse: Der Raum gleicht dem vorhergegangenen, nur befinden sich hier keine Betten, sondern vier Wachvampire.

P5, Geschäftszimmer: Das Geschäftszimmer ist 5×10 Meter groß und enthält vor allem einen großen Tisch mit vielen Stühlen. Wand und Beleuchtung entsprechen P3. Damaskinos hält hier Besprechungen und Essen ab. Die Charaktere werden höchstwahrscheinlich hierher gebracht werden.

P6, Küche: Der Ausdruck ist vielleicht ein wenig irreführend. Hier tut ein Vampir mit allen möglichen und unmöglichen Gegenständen Dienst. Es ist seine Aufgabe, Gefangene aus der Zelle P7 so behandeln, daß ihr Blut sich lange hält oder eine bestimmte Geschmacksnote erhält.. Gelegentlich richtet er auch normales Essen an, doch dies kommt eher selten vor. Der Raum ist 6×3 Meter groß und grau tapeziert. Er wird durch eine Neonleuchte erhellt.

P7, Zelle: Die Zelle ist 6×2 Meter groß und enthält immer mindestens drei Menschen. Sie ist grau tapeziert und wird nicht erleuchtet.

P8, Schlafraum: In diesem 3×4 Meter großen Raum sind alle Wände mit dunklen Tüchern verhangen. Licht wird durch hinter den Tüchern verborgene Lampen gespendet. Der ganze Raum wird von einem großen Himmelbett ausgefüllt. Eine Untersuchung des Bettes fördert verschiedene Schußwaffen zu Tage.

P9, Arbeitszimmer: Der Raum ist ebenso ausgestattet wie das Gästezimmer P3. Er ist 5×6 Meter groß. Hier finden sich verschiedene Regale und ein Schreibtisch. In diesem Schreibtisch finden sich vor allem ein Schriftverkehr mit Dr. Breston, den Damaskinos vor allem aufbewahrt hat, weil er sich die ganzen technischen Begriffe trotz seines Alters und seiner unbestreitbaren Intelligenz nicht merken kann. Wichtig ist vor allem der *Botenpack*, den offenbar ein Vampir in nächster Zeit zu Breston bringen sollte. Neben einigen Beobachtungen der örtlichen MDVs enthält er eine Karte für den Botenvampir, und da ist auch Brestons Aufenthaltsort eingezeichnet.

P10, Bad: Der ganze 5×5 Meter große Raum ist weiß gefließt, die Beleuchtung stammt von kleinen Strahlern in der Decke. Neben einer Toilette findet sich hier auch eine luxuriöse Badewanne und eine Dusche. Beide spenden jedoch kein Wasser, sondern Blut.

4.3 Das Forschungslabor in Mexiko

In diesem Komplex erarbeitet Dr. Arnold Breston seine MDVs. Außer ihm und Eli Damaskinos gibt es lediglich 12 Wächter, die wissen, wo sich das Gebiet befindet, und die stehen Breston loyal gegenüber (siehe Kapitel 5.6, S. 65).

4.3.1 Räumlichkeiten

Der gesammte Laborkomplex erstreckt sich über 52×47 Meter, also etwa 330 m^2. Er ist von der Aufteilung recht einfach gehalten: Es gibt zwei Arme, an denen sich Schlafstellen für Vampire befinden, einen Kellerteil mit dem Laboratorium und Zellen für Menschen und einen kleinen Wohntrackt für Dr. Breston und mehreren Assistenten und Wächtern.

Das Obergeschoss wurde aus Aluminiumplatten gebaut. Entsprechend sehen auch die Korridore aus. Alle Wände sind aus blankem Metall, beleuchtet wird das ganze durch Neon-Röhren. Eine Ausnahme sind die Hallen für die Vampire. Das Untergschoss wurde ebenfalls mit Aluminium ausgekleidet, ist aber zudem Steinummantelt.

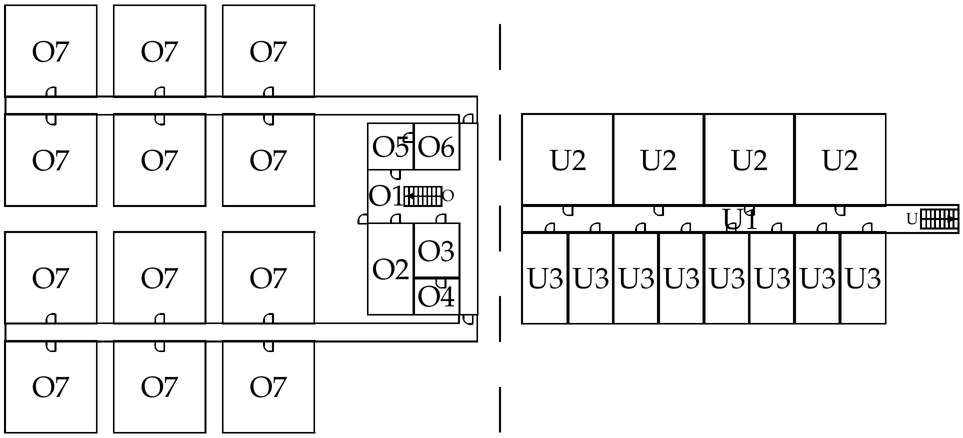


Abbildung 4.7: Das Labor in Mexiko, links ober-, rechts unterirdischer Teil

O1, Korridor: Abgesehen von den extra gesicherten Türen zu den Hallen gibt es nichts besonderes.

O2, Schlafraum der Soldaten: Der 5×10 Meter große Raum bietet fünf menschlichen Wachen Raum. Entsprechend stehen hier vier dreifach-Betten (obwohl sie niemals alle gleichzeitig belegt sind) und 12 Spinde. Dazu kommen zwei kleine Tische und insgesamt sechs Stühle. Außerdem gibt es, abgetrennt, zwei Duschen und zwei Toiletten.

O3, Speiseraum: In dem etwa 5×6 Meter großen Raum mit der Essensausgabe zur Küche hin findet sich nur ein Tisch mit zwei Bänken.

O4, Küche: Die etwa 5×4 Meter große Küche bietet einen großen Ofen und einen großen Herd. Einige Töpfe stehen herum. Außerdem ein geräumiger Kühlschrank, der die Verpflegung für eine Woche beinhaltet.

O5, Dr. Brestons Zimmer: Dr. Breston bewohnt ein etwa 5×5 Meter großes Zimmer. Im Gegensatz zu allen anderen Räumen läßt dieser sich abriegeln. Er stellt des weiteren einen Faraday'schen Käfig dar. Als Sicherung vor den Vampiren (oder den Wachen) kann Breston das gesammte Gebäude unter Starkstrom stellen, stark genug, um selbst Vampire zu rösten. Allerdings wären in diesem Falle die technischen Geräte seiner Anlage auch hinüber.

Der Raum beinhaltet ein Bett, einen Schreibtisch, eine eigene Toilette, eine eigene Dusche und mehrere Computer und Monitore. Auf den Monitoren sind die verschiedenen Hallen zu sehen, die Computer (die übrigens geclustert[3] sind) werden von ihm für Auswertun-

[3] sozusagen zu einem mit mehreren Prozessoren zusammengeschlossen

gen und Abschätzungen im Sinne seiner Forschungen genutzt (siehe 4.3.3, S. 35). Es bedarf mindestens eines B-Erfolges auf *Computer*, um sich hier einzuhacken, und mindestens eines weiteren B-Erfolges, um zu verstehen, wie die Rechner zusammenhängen, es sei denn, der Spieler kann nachweisen, daß sein Charakter bereits mit Clustern gearbeitet hat.

Auf dem Schreibtisch liegen verschiedene Briefe von Damaskinos. Dieser berichtet darin vom Verhalten der Vampire in LA. Daneben stapeln sich verschiedene Bücher. Es sind im einzelnen zwei Lexika der Medizin, eine Abhandlung Darwins und ein Ausdruck der Geschichte MD Geists. Dazu kommen zwei sehr seltene Bücher über rituelle Magie, der *Codex Transforgamorphus* und dem *Ab Atrum Lux* (siehe 4.3.3, S. 36).

O6, Labor: In Brestons ganz besonderem Speziallabor findet sich eine Liege mit diversen Gerätschaften drum herum. Hier führt Breston die letzten Endforschungen durch. An den Wänden finden sich diverse Tafeln mit Notizen. Wer nicht mindestens einen Meister in Medizin und ritueller Magie hat, kann damit nicht viel anfangen, alle anderen können zumindest ahnen, daß es um eine verquickung von Vampiren mit Menschen mit irgend welchen magischen Elementen geht, und das dabei bestimmte Hirnbereiche stimuliert, andere aber zurückgebildet werden. Ein Meister in Computer offenbart, daß einige der MDVs wohl auch über elektronische Hirnstimulatoren verfügen.

In diesem Labor findet sich auch Dr. Brestons Forschungskladde (siehe 4.3.3, S. 36).

O7, Halle: Die 10×10 Meter großen Hallen bestehen nur bis in eine Höhe von 1,20 Metern aus Aluminium. Danach folgt eine Konstruktion aus nur bedingt Licht durchlassendem Plexiglas und Aluminiumstreben. Das Plexiglas sorgt dafür, daß Vampire auch am Mittag in den Hallen sicher sind. Und das ist gut so, denn alle Hallen enthalten 24 jeweils $2 \times 1,2$ Meter große Liegen, in sechs Vierergruppen arrangiert. Auf jeder Liege liegt ein MDV, an seinem Fußende ein Patientenblatt mit dem Stand seiner Entwicklung. Jeder MDV ist durch mehrere Metallbänder und einen Halsreif gesichert. Der Halsreif ist explosiv und läßt sich von Dr. Breston sprengen. Die Ladung ist so verheerend, daß vom Körper des Vampires nichts übrig bleibt.

Die Abdeckungen der Hallen lassen sich durch eine Fernsteuerung vernichten. Die Fernsteuerung hat Dr. Breston als Sicherheitsmaßnahme stets bei sich.

U1, Korridor: Ein 48 Meter langer und drei Meter breiter Korridor mit Leuchtstoffröhren an der Decke.

U2, Laboratorien: In diesen vier jeweils 10×10 Meter großen Laborhallen finden die „Feldforschuneg“ statt. Die Hallen sind vollgestopft mit allem möglichen und unmöglichen Krempel. Eine der Hallen beinhaltet sogar eine kleine Kampfarena, um das Reaktionsvermögen und die Kampfkraft der MDVs zu testen. Die Rechner sind alle mit Brestons Hauptrechner verbunden. Auch hier liegen jede Menge Aufzeichnungen verstreut, sie gehen jedoch nicht über das hinaus, was Breston in seiner Hauptkladde hat.

U3, Zellen: In den acht jeweils 5×10 Meter großen, nicht beleuchteten Zellen befinden sich zur Zeit insgesamt etwa 100 gefangene Menschen.

Ein Grundriß findet sich in Abbildung 4.7, S. 33.

4.3.2 Tagesablauf und Sicherungsvorkehrungen

Der Tagesablauf im Labor ist verhältnismäßig simpel: Die 12 Soldaten arbeiten in zwei Schichten zu je sechs Personen. Die Schichten gehen von 6 bis 14 und von 14 bis 22 Uhr. In dieser Zeit machen die Soldaten alle viertel Stunde einen Erkundungsgang um das Gelände. Alle zwei Stunden ist ein längerer Gang mit Kontrolle aller Zellen fällig. Dazu kommen gelegentliche Aufträge von Dr. Breston, wenn er etwa einen Gefangenen oder einen Vampir benötigt. Außerdem muß sich einer von ihnen als Koch betätigen. Beiden Schichten ist es überlassen, wie sie ihre freie Zeit verbringen. Gelegentlich holen sie sich dazu eine Gefangene aus den Kellerzellen.

Nachts werden die Patrolien von den MDVs der rechten, vordersten Halle übernommen. (Für die Halsringe dieser 24 MDVs haben die Wächter ebenfalls Auslöser.)

Dr. Breston arbeitet ziemlich unregelmäßig. Es kann vorkommen, daß er bis zu 72 Stunden am Stück durcharbeitet, doch wenn nichts außergewöhnliches anliegt, beginnt er seine Arbeit um fünf Uhr morgens und beendet sie gegen Mitternacht.

An Sicherheitsvorkehrungen für seine eigene Person hat er vor allem die 12 Wächter. Dazu kommen die Möglichkeiten, das Haupthaus unter Starkstrom zu stellen, einen MDV in Sichtweite (maximal 20 Meter und unbedingter Sichtkontakt) durch die Fernsteuerung zu eliminieren und die Fernbedienung, um die Hallendächer bei Tag zu öffnen.

4.3.3 Forschungsergebnisse und andere Schriftstücke

Natürlich hat Arnold Breston eine ganze Reihe von Schriftstücken und Forschungsergebnissen bei sich liegen.

Die Daten aus den Computern: Allen Anschein nach hat Dr. Breston an Menschen und Vampiren verschiedene Experimente vorgenommen, die neben der Bestrahlung mit β- und γ-Strahlung auch rituelle Magie und elektrische Impulse beinhaltete. In verschiedenen Testumgebungen wurden danach Messungen vorgenommen, deren Ergebnisse alle direkt in die verschiedenen Computer übertragen wurden. Aufgrund der gesammelten Daten ließ der Professor seine kleine Rechnerfarm alle möglichen Entwicklungen abschätzen und vorberechnen, etwa eine Abschätzung von Nutzen der Veränderung bestimmter Gliedmaßen gegenüber dem voraussichtlichen Eintreten eines Schadens an anderer Stelle. In seinen Rechner finden sich alle möglichen Daten, Diagramme und Simulationen dazu. Sie können als wichtige Ergänzung der Kladde dienen.

Die Forschungskladde: Hier hat Arnold Breston akribisch, wie es sich für einen Wissenschaftler gehört, niedergeschrieben, was er wann herausgefunden und verwertet hat. Selbst jemand, der über alle Fähigkeiten Brestons verfügt, würde mehrere Jahre benötigen, um diese Kladde durchzuarbeiten. Offenbar ist es Breston tatsächlich gelungen, durch gezielte Bestrahlungen mit β- und γ-Strahlungen und Injektionen bestimmter Hirnzellenkulturen in die Hirne von Vampiren eine dem MD Geist ähnliche Existenz zu schaffen. Die Hirnzelleninjektionen sorgten dabei vor allem über das taktische Wissen und die Kampffähigkeiten. Eine starke rituell-magische Komponente ist ebenfalls vorhanden.

S.A.V.E. fände das Alles ausgesprochen interessant, hielte es aber für wichtiger, daß sie keinem Vampir in die Hände fielen; während die Ergebnisse einem Menschen nicht viel nutzten, könnte ein Vampir durchaus auf den Gedanken kommen, etwas ähnliches zu versuchen. Das Bloodpack hingegen fände sie ebenfalls interessant, würde sie aber ebenfalls eher vernichten als nutzen; immerhin sind sie zur Zeit das Elite-Team, und es ist nicht in ihrem Sinne, diese Position aufzugeben.

De Transphorgarmorpho: Dies ist ein sehr altes, in ausgesprochen krudem Latein geschriebenes Werk über die Verformung von lebender und toter Materie. Es wurde im Jahre 1647 von einem Gutsherrn verfaßt, der die Sitten und Gebräuche verschiedener Indianer- und Negerstämme studierte. Er nahm dazu auch alle möglichen Forschungen vor. Das Buch ist handgeschrieben, etwa 1800 Seiten dick und mit einem sehr schweren Ledereinband versehen. Es ist wohl unnötig zu betonen, wie sehr sich S.A.V.E. darüber freuen würde. Das Bloodpack hat keine Verwendung dafür.

Ab Atrum Lux: Grob übersetzt besagt dieser Titel *Aus Dunklem Licht*. Auch dieses Buch ist ausgesprochen alt; es wurde im Jahre 1597 von einem

Vampir namens *Tusculum* (siehe Anhang A.8, S. 92) in bestem Hochlatein geschrieben. Selbiger beleuchtet die rituelle Magie vom Standpunkt eines Vampires. Er legt dar, wie ein Vampir rituelle Magie erlernen und wie er seine eigenen Fähigkeiten des dunklen Pfades nutzen kann, um sie zu verstärken. So beinhalten einige seiner Ergebnisse eindeutige Anleitungen, mit deren Hilfe es möglich ist, das Ritual auf Kosten des Lebens eines (menschlichen) Opfers durchzuführen — ohne, daß es den Vampir sonderlich viel kostete. Das Buch hat etwa 700 sehr klein beschriebene Seiten und ist in zwei schwarze Stahlplatten eingebunden.

Da dieses Buch ein Meilenpfeiler auf dem Gebiet des Verständnisses der rituellen Magie darstellt ist 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈. *sehr* daran interessiert. Schwerer noch wiegt die Tatsache, daß es nicht in ihrem Sinne liegen kann, dieses Buch irgend einem Vampir zugänglich zu machen. Das Bloodpack und besonders Asad ist natürlich ebenfalls *brennend* an diesem Wälzer interessiert.

Kapitel 5

Vorkommende Nichtspielercharaktere

In diesem Kapitel finden sich alle Charaktere und Personen, mit denen die Charaktere zu tun bekommen können. Dazu kommen die Werte potentieller Gegner und eine Beschreibung der MDVs.

5.1 Das Bloodpack

Diese Vampirgruppe entstammte ursprünglich dem ansonsten recht wenig bemerkenswerten Film *Blade II* [10]. Die meiste Arbeit wurde mir netter Weise von BARBAYAT abgenommen, denn ehrlich gesagt finde ich den Film nicht so dolle, daß ich ihn mehr als einmal sehen müßte.

Der Hauptzweck des Bloodpacks ist es, infiziente Vampire zu bekämpfen; Eli Damaskinos erkannte seinerzeit ganz richtig, daß diese Vampire über Kurz oder Lang eine ernst zu nehmende Bedrohung für andere Vampire darstellen. Daher gründete er das Eliteteam und übergab die Leitung seiner ihm vollkommen loyalen Adoptiv-Tochter Nyssa. Später nutzte er das Team auch, um politische Gegner zu eliminieren und 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈.-Agenten auszuschalten.[1] Zur Zeit besteht das Pack nur aus den Vampiren Nyssa, Asad, Reinhard, Snowman, Chupa, Priest, Lighthammer und Varlaine.

Alle Vampiren des Bloodpacks können nicht durch infiziente Vampire angesteckt werden. Dieses wurde durch ein hochkomplexes Ritual erreicht, welches ihnen jedoch als Nebenwirkung *sämtliche* Befähigung zur Magie genommen hat. In Hinsicht auf Regeneration und Sonnenlicht sind *alle* Vampire wie Hochvampire mit Regeneration 1W8 zu behandeln, so lange sie über Wundboxen verfügen. Sind die alle weg, ist es der Vampir auch! (Diese Tatsache ist für 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈. von *ganz besonderem* Interesse!)

[1] Während letzteres eine anerkannte Tätigkeit darstellt, durfte das Bloodpack selbst von den Gründen der erstgenannten Aktion nichts wissen.

5.1.1 Nyssa

Größe:	170 cm
Geschlecht:	weiblich
Gewicht:	52 kg
Alter:	22 / 243
Hautfarbe	gelblich
Aussehen:	athletisch, attraktiv
Herkunft:	Chile
Haare:	schulterlang, schwarz
Geburtsjahr:	1736
Augenfarbe:	schwarz-braun
Todesjahr:	1758
Erzeuger:	Eli Damaskinos

Besondere Merkmale: Zwei kleine Punkte innen über den Augenbrauen

Nyssa stammt aus Chile. Eli Damaskinos wählte sie bereits in ihrer frühsten Kindheit als seine „Tochter" aus. Nachdem er ihre Familie hatte töten lassen adoptierte er sie und bereitete sie etwa 20 Jahre lang auf das Leben als Vampirin vor, ehe er sie im Alter von 22 umwandelte.

Neben Damaskinos war vor allem Asad für ihre Ausbildung verantwortlich. Somit kann er neben Damaskinos als ihr Mentor betrachtet werden. Er ist noch heute ihr engster Vertrauter, Freund und Ratgeber.

Durch ihre Erziehung bestimmen die Treue zur Familie und insbesondere zu ihrem Erzeuger den Großteil ihres Weltbildes. Die Probleme einiger anderer Vampire, wie etwa der Zweifel an der Berechtigung ihrer Existenz oder der Drang, ihre Überlegenheit gegenüber Menschen und niederen Vampiren zeigen zu müssen, sind ihr dadurch ebenfalls fremd. Sie steht Menschen und S.A.V.E. eher neugierig gegenüber; zwar wähnt sie sich überlegen, hält es für gefährlich, sich zu sehr darauf zu verlassen.

Bevorzugte Waffen: Nyssa kämpft beidhändig und bevorzugt ihre beiden gebogene Schwerter. Durch ihr intensives Martial Arts Training vereineinhalbfacht sich die Zahl ihrer Attacken (mit Schwertern also auf insgesamt drei pro Runde). Des weiteren hat sie ein Gewehr.

Werte:

GEW:	110	WNM:	105	STA:	120	WKR:	75	Init:	11
GES:	100	PER:	80	STR:	95	EWS:	120	Bw:	160

Wundboxen (53): □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Fertigkeiten: Antiqu.kunde (S, 120%), Astrologie (S, 115%), Cello (S,101%), Buchhaltung (L, 120%), Englisch (M, 140%), Geschichte (M, 120%), Gewehr (L, 130%), Heimlichkeit (L, 137%), Klettern (L, 137%), Kung-Fu (Erste Schule: M, 145%, Zweite Schule: L, 125%), Mechanik (L, 132%), Pistole (S, 115%), Reiten (S,118%), Russisch (Muttersprache[2]), Scharfe Hiebwaffen (M, 157%), Schlichten (M, 145%), Schwerter (M, 157%), Tanzen (L, 116%)

5.1.2 Asad

Größe:	178 cm
Geschlecht:	männlich
Gewicht:	68 kg
Alter:	31 / 304
Hautfarbe:	sehr dunkel braun
Statur:	athletisch, muskulös
Herkunft:	Ägypten
Haare:	sehr kurz, schwarz, Bart
Geburtsjahr:	1667
Augenfarbe:	gelb
Todesjahr:	1698
Erzeuger:	Ein unbekannter Arsch
Besondere Merkmale:	Trägt zwei goldene Ohrringe (kleine Kreolen)

Asads Mutter lebte als persische Sklavin in Ägypten. Trotzdem nahm sein (ägyptischer) Vater ihn an Sohnesstatt an. Der junge Mann bekam die bestmögliche Bildung, und als er 31 Jahre alt war widtmete er sich dem Studium alter Schriftrollen. Wie es der Zufall wollte, waren auch einige Agenten des Übernatürlichen hinter diesen Rollen her, und eines Nachts erschien ein Vampir bei ihm. Asad tauschte die Schriftrolle gegen sein Leben ein, doch der Vampir nahm das nicht so genau. . .

Falls der Vampir, dessen Namen der Ägypter niemals erfuhr, gehofft hatte, bei ihm Leiden auszulösen, wäre er sicherlich enttäuscht gewesen; Asad arrangierte sich mit der neuen Situation ganz gut. Er ließ sich jedoch mehrere Jahre ziellos treiben, immer auf der Suche nach einer Möglichkeit, seinen „Zustand“ sinnvoll und für ihn befriedigend zu nutzen.

In dieser Zeit trat Eli Damaskinos an ihn heran und nahm ihn in seine Vampirfamilie auf. Es war seine Idee, daß Asad sich sowohl in seinen alten Forschungsgebieten als auch in der Kunst des Kampfes weiterbilden sollte.

Diese Aufgaben erwiesen sich bald als idealer Lebensinhalt dieses jungen Vampires; er stellte fest, daß er durch seine Unsterblichkeit auf beiden Gebieten Dinge miterleben und bewirken konnte, die einem Menschen nicht offenstanden. Aus diesem Grund steht er Damaskinos als dem Mann, der seinem Leben wieder Sinn gab, ausgesprochen loyal gegenüber.

Seine umfangreiche Bildung qualifizierten ihn zum idealen Lehrer der kleinen Nyssa. Er verbrachte sehr viel Zeit mit ihrem Unterricht, in dieser Beziehung ist er vermutlich eher ihr Mentor als ihr „Vater“ Eli. Er schätzt

[2]Sie hat seid ihrem zweiten Lebensjahr kein Chilenisch mehr gesprochen

sie jetzt, wo sie sich zu einem besonnenen Vampir entwickelt hat, sowohl als Anführerin als auch als Person und Freundin sehr.

Asad überlegt stets, ehe er etwas tut. „Niedere“ Lebensformen gibt es für ihn weder auf der Seite des Natürlichen, noch des Übernatürlichen.

Bevorzugte Waffen: Asad kann mit jeder beliebigen Feuerwaffe umgehen. Nur mit den automatischen hat er sich noch nicht ganz so lange beschäftigt. Wenn er die Wahl hat, benutzt er entweder einen Katana oder zwei leichte Pistolen. Er hat durch sein hervorragendes Kung-Fu-Training die doppelte Angriffszahl (mit den Pistolen also bis zu 16 Schüsse, mit dem Schwert immerhin zwei Schläge pro Runde).

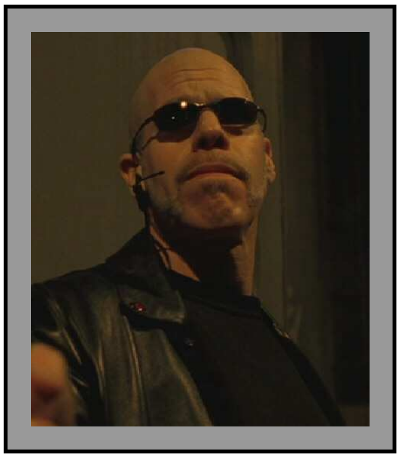
Werte:

GEW:	100	WNM:	110	STA:	125	WKR:	90	Init:	10
GES:	100	PER:	60	STR:	100	EWS:	130	Bw:	150

Wundboxen (56): □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Fertigkeiten: Ägyptisch (Mutterspr.), Alle Naturwissensch. (L, 130%), Antiqu.kunde (M, 160%), Archäologie (M, 150%), Astrologie (L, 130%), Autofahren (L, 135%), Autom. Waffen (L, 130%), Elektronik (L, 135%), Englisch (M, 130%), Geschichte (M, 150%), Gewehr (M, 150%), Heimlichkeit (L, 143%), Jede Nahkampfwaffe (M, 150%), Klettern (L, 137%), Kung-Fu (Erste Schule: M, 147%, Zweite Schule: M, 147%), Kunstverst. (L, 130%), Mechanik (L, 135%), Pistole (M, 150%), Tanzen (L, 116%), Zeichenspr. (L, 130%)

5.1.3 Dieter Reinhard



Größe:	188 cm
Geschlecht:	männlich
Gewicht:	86 kg
Alter:	40 / 169
Hautfarbe:	sehr dunkel braun
Statur:	muskulös, durchtrainiert
Herkunft:	Deutschland
Haare:	fast keine, blond, Bart
Geburtsjahr:	1795
Augenfarbe:	gelb
Todesjahr:	1835
Erzeuger:	Elsa von Pechstein

Besondere Merkmale: Trägt auch in dunklen Räumen eine Sonnenbrille

Dieter Reinhard wurde Ende des achtzehnten Jahrhunderts in Deutschland geboren. Von Kind auf lernte er, daß das einzige Recht das des Stärkeren ist. Also wurde er so schnell es ihm möglich war Söldner. Er war da erfolgreich, bis er die alpine Vampirin Baronin Elsa von Pechstein traf. Diese zeigte ihm, daß es neben reiner Stärke auch soziale Macht gibt. Dann machte sie ihn zum Vampir und ihrem Leibwächter. Als solcher war es seine Pflicht, sich mit den neusten Waffentechnologien vertraut zu halten.

Anfang des zwanzigsten Jahrhunderts wurde Elsa von einem infizienten Vampir angesteckt. Daraufhin wurde ihr Vorgehen schlampiger und auffälliger, so daß sie 1920 von einem Sonderkommando 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈.s vernichtet wurde. Reinhard zog danach mehrere Jahre rachsüchtig durch Deutschland und erledigte mehrere 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈.-Teams im Alleingang. Dann wurde er von einem Vertrauten Damaskinos für das Bloodpack angeheuert.

Aufgrund seines Werdeganges ist er sehr von seinem Können überzeugt und verachtet „niedere“ Vampire oder gar Sterbliche. Im Bloodpack erkennt er Nyssas (und Asads) Autorität stets an, spielt sich aber gerne als Boß auf. Störend ist sein ausgeprägter Sadismus, gepaart mit mustergültiger Gründlichkeit. Er quält eher einen Gegner langsam zu Tode, als einem gleichzeitig bedrohten Kameraden zu helfen.

Bevorzugte Waffen: Dieter bevorzugt schlagkräftige Feuerwaffen. Für „Nachbearbeitung“ greift er auf sein treues Messer zurück.

Werte:

GEW:	90	WNM:	100	STA:	140	WKR:	90	Init:	9
GES:	70	PER:	30	STR:	115	EWS:	110	Bw:	140

Wundboxen (64): □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Fertigkeiten: Armbrust (M, 142%), Automatische Waffen (M, 120%), Boxen (S, 117%), Deutsch (Muttersprache), Englisch (L, 125%), Gewehr (M, 120%), Heraldik (L, 115%), Klettern (S, 126%), Macheten (L, 132%), Messer (L, 132%), Pistole (M, 120%), Schwert (M, 152%), Sprengtechnik (S, 100%), Stumpfe Hiebwaffen (L, 132%), Überleben (L, 141%)

5.1.4 Snowman

Größe:	172 cm
Geschlecht:	männlich
Gewicht:	64 kg
Alter:	28 / 222
Hautfarbe:	gelb
Statur:	hager
Herkunft:	China
Haare:	schwarz, kurz
Geburtsjahr:	1751
Augenfarbe:	gelb
Todesjahr:	1779
Erzeuger:	Fjon-Tang Lin

Besondere Merkmale: Er ist stumm

Snowman, dessen richtiger Namen nicht bekannt ist, wuchs in japanischer Sklaverei auf. Eines Tages kaufte ihn der Vampir Fjon-Tang Lin und beschloß, ihn zu einem seiner besonderen Kämpfer zu machen. Er ließ dem Jungen die Zunge herausreißen, damit dieser die Geheimnisse seines Meisters niemandem erzählen konnte und bildete ihn in 15 harten Jahren zu einem Kung-Fu-Kämpfer der Spitzenklasse aus. Als Snowman 22 Jahre alt war, wurde er von seinem Meister zum Vampir gemacht. Danach stellte sich heraus, daß Lin es mit der Ausbildung übertrieben hatte, denn sein ehemaliger Sklave vernichtete ihn im Zweikampf.

Der noch junge Vampir wußte danach nicht viel mit sich anzufangen, daher ließ er sich eine ganze Weile treiben. Schließlich verdingte er sich den Triaden als Lohnkiller. Insbesondere in neuerer Zeit gewöhnte er es sich an, etwas Schnee auf seine besiegten Opfer zu werfen — daher stammt auch sein Name. Etwas anderes als Kampf interessiert ihn nicht; er hat andere Dinge probiert, kam damit aber nicht zurecht.

Der Wechsel kam, als er bei einem seiner Aufträge Asad begegnete. Dieser erkannte sein Potential. Die beiden Vampire verstanden sich trotz ihrer in mancher Beziehung sehr verschiedenen Weltanschauung recht gut und wurden sogar Freunde. Asad rettete Snowman sogar einige Male das Leben, und Snowman schloß sich darauf hin dem Bloodpack an.

Neben Asad, dem seine unerschütterliche Loyalität gilt, hat Snowman keine Freunde. Er akzeptiert jeden, der eine Sache (egal welche) wirklich hingebungsvoll pflegt, beherrscht und nicht damit angibt; daher erkennt er Nyssa als Anführerin an. Eine vollkommen andere Ansicht hat er von Reinhard, den er für einen Dummkopf, und dem Rest des Teams, den er für kindisch hält. Auch Eli Damaskinos wird von ihm nicht geschätzt, aber in Gesellschaft anderer äußert er sich nicht dazu. Vielleicht ist es diese Einstellung, die ihn Lebende und Untote vollkommen gleich behandeln läßt.

Der Vampir hat jüngst neben dem Kampf eine weitere Leidenschaft entdeckt, nämlich klassische Musik. Er besucht gerne Opfern und Konzerte. Außer Asad weiß keiner aus dem Pack davon, doch Snowman macht aus seinen Konzertbesuchen keinen Geheminis.

Bevorzugte Waffen: Snowman bevorzugt seine beiden leicht gebogenen Schwerter und den waffenlosen Kampf. Falls die Situation es erfordert, greift er zu zwei Pistolen. Er verdoppelt seine Angriffe ebenso wie Asad.

Werte:

GEW:	100	WNM:	100	STA:	130	WKR:	40	Init:	10
GES:	100	PER:	40	STR:	90	EWS:	100	Bw:	150

Wundboxen (54): □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Fertigkeiten: Englisch (L, 100%), Japanisch (M, 120%), Kung-Fu (Erste Schule: M, 135%, Zweite Schule: M, 135%), Kunstverständnis (Ausrichtung: Musik, L, 100%), Mandarin (Muttersprache), Messer (Kampf: M, 145%, Wurf: M, 145%), Schwert (M, 145%), Pistole (M, 150%), Zeichensprache (M, 130%)

5.1.5 Chupa

Größe:	187 cm
Geschlecht:	männlich
Gewicht:	101 kg
Alter:	31 / 134
Hautfarbe:	weiß
Statur:	sehr kräftig
Herkunft:	Holland
Haare:	Hell/Dunkelblond, Bart
Geburtsjahr:	1836
Augenfarbe:	dunkelblau
Todesjahr:	1867
Erzeuger:	Swampbite
Besondere Merkmale:	Trägt ein Kettenhemd

Chupa wuchs als Sohn eines holländischen Händlers auf. Da es als solcher nichts zu gewinnen gab, fuhr er nach Amerika hinüber. In den Jahren 1861 – 1865 wirkte er im amerikanischen Bürgerkrieg fleißig auf Seiten der Südstaaten mit. Nachdem diese den Krieg verloren hatten, mußte er zunächst eine Weile als Gefangener in einem Straflager der Union verbringen. Nach drei Monaten gelang ihm die Flucht, und er tauchte in den Sümpfen Lousiannas unter. Dort traf er auf einen Vampir, der sich selbst als *Swampbite* bezeichnete, und der zu den Hochvampiren gehörte.

Chupas ursprüngliche Fehler, nämlich eine leichte Selbstüberschätzung und die Neigung, auf vermeintlichen Konkurrenten oder Untergebenen herumzuhacken, wurden durch die vampirisierung noch verstärkt. Doch durch die Bekanntschaft mit Swampbite gesellte sich eine fein Selbstironie dazu, welche jedoch nicht all zu offensichtlich ist. Das sollte jedoch nicht darüber hinweg täuschen, daß er sich Menschen und „minderen“ Vampiren ziemlich verächtlich begegnet.

Chupa verließ die Sümpfe und kam nach New York. Er verdiente sich für verschiedene Gangsterbanden als Schlächter und bemühte sich stets, auf dem neusten Stand der Technik zu bleiben; denn die Bedeutung einer schweren Waffe war ihm bereits im Bürgerkrieg klar.

Vor wenigen Jahren traf er Priest und arbeitete eine Weile mit ihm zusammen, ehe beide gemeinsam für das Bloodpack angeheuert wurden. Beide sehen in Reinhard einen Seelenverwandten, sie sind jedoch einsichtig genug, um Nyssa und Asads taktisches Können und ihre daraus entstehende Autorität anzuerkennen.

Neben seinem Job verbringt Chupa sehr viel Zeit vor dem Fernsehen. Er sieht in erster Linie Cartoons. Was er daran findet, ist nicht bekannt, doch sein Wortschatz läßt darauf schließen, daß er sie zum Sammeln von

Schimpfworten und Redewendungen benutzt.

Bevorzugte Waffen: Chupa kann zwar mit Pistolen umgehen, er bevorzugt jedoch schwere, automatische Pistolen, meistens Gurtmuni gespeist. Für den Nahkampf greift er auf Messer zurück.

Werte:

GEW:	80	WNM:	80	STA:	110	WKR:	60	Init:	8
GES:	100	PER:	30	STR:	105	EWS:	110	Bw:	130

Wundboxen (53): □□□

Fertigkeiten: Autofahren (S, 105%), Automatische Waffen (M, 150%), Boxen (M, 142%), Einschüchtern (M, 80%), Englisch (M, 70%), Holländisch (Muttersprache), Machete (M, 142%), Messer (M, 142%), Pistole (L, 130%), Überleben (M, 139%)

5.1.6 Priest

Größe:	184 cm
Geschlecht:	männlich
Gewicht:	84 kg
Alter:	32 / 90
Hautfarbe:	weiß
Statur:	schlank
Herkunft:	Schottland
Haare:	Rot, lang, gelockt
Geburtsjahr:	1880
Augenfarbe:	dunkelgrün
Todesjahr:	1912
Erzeuger:	Ted McLochlan

Besondere Merkmale: Trägt stets eine Sonnenbrille

Der Vampir, der sich heute Priest nennt, stammt aus der sehr traditionsbewußten, schottischen Familie McLochlan. Schon sein Urgroßvater war Vampir, später sein Großvater, dann sein Vater, und nun ist er es. Er wuchs in dem Bewußtsein auf, irgend wann ein mächtiger Vampir zu sein, und die Ebene des weichlichen, sterblichen Menschens hinter sich zu lassen.

Um sich von seiner Familie abzusetzen und etwas Eigenes zu schaffen zog er nach Süd-Amerika. Mit äußerster Mißgunst betrachtete er die meisten der dort lebenden Vampire, etwa den typischen *Vampyrus Sunnydalis* oder den *Vampyrus Mexiconis*. In einem Anfall leichten Größenwahns begann er, solche „unwerte“ Vampire zu vernichten. Da er zu jener Zeit priesterliche Gewänder trug, bekam er bald den Namen Priest. Dann erschien ein Hochvampir und machte ihm klar, was er von diesem Verhalten dachte. Danach brachte er den Schoten nach Nord-Amerika.

Da Priest nicht wußte, was er tun sollte, begann er, für Eli Damaskinos zu arbeiten. Er zeichnete sich durch eine unglaubliche Skrupellosigkeit und erstaunliches Kampfgeschick aus, insbesondere mit seiner bevorzugten 9mm Halbautomatik.

Mitte der 70er Jahre traf er auf Chupa, und erstaunlicher Weise verstanden die beiden sich auf Anhieb. Sie erledigten gemeinsam eine ganze Reihe von Aufträgen, bis sie dann für das Bloodpack rekrutiert wurden. Beide sehen in Reinhard einen Seelenverwandten, sie sind jedoch einsichtig genug, um Nyssa und Asads taktisches Können und ihre daraus entstehende Autorität anzuerkennen.

Priest verbringt sehr viel Zeit damit, über Evolutionstheorie und Philosophie, insbesondere Darwin, nachzudenken. Er hat auch schon unzählige Seiten zu diesem Thema geschrieben. Er ist sich noch nicht sicher, welches Wesen nun niedriger einzusetzen ist — der sterbliche Mensch, der sich ja eventuell noch entwickeln kann, oder ein niederer Vampir, bei dem jede Aussicht auf Verbesserung vergebens ist.

Bevorzugte Waffen: Priest benutzt nur seine treue 9mm, eine Sonderausführung aus Irland. Er hat sich auf diese Waffe voll und ganz spezialisiert. Im Nahkampf boxt er mit einem stachelbewerten Handschuh.

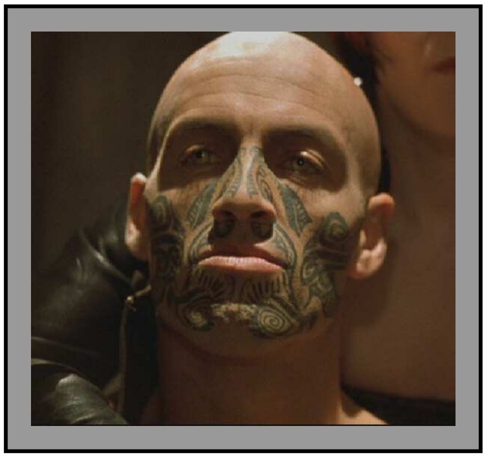
Werte:

GEW:	90	WNM:	90	STA:	80	WKR:	40	Init:	9
GES:	110	PER:	30	STR:	80	EWS:	100	Bw:	140

Wundboxen (40): □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□

Fertigkeiten: Autofahren (S, 115%), Boxen (M, 135%), Englisch (Muttersprache), Irenpistole (Spezialist+M, 170%), Kalligraphie (S, 115%), Messer (L, 115%), Philosophie (L, 95%), Pistole (M, 160%)

5.1.7 Lighthammer



Größe:	198 cm
Geschlecht:	männlich
Gewicht:	110 kg
Alter:	28 / 182
Hautfarbe:	weiß
Statur:	durchtrainiert
Herkunft:	Russland
Haare:	welche?
Geburtsjahr:	1791
Augenfarbe:	gelb
Todesjahr:	1819
Erzeuger:	Nalev Zachkov

Besondere Merkmale: Hängt ständig mit Varlaine zusammen.

Lighthammer wurde Ende des 18 Jahrhunderts in Russland geboren. Er war der Sohn eines Leibeigenen und als solcher ebenfalls Leibeigener. Als er groß genug war, ergriff er die Flucht und schloß sich einer Räuberbande an. Schon nach kurzer Zeit schwang er sich zu deren Anführer auf. Als Zeichen seines Status ließ er sich ganzkörpertätowieren. Im Kampf trat er meistens ohne Oberkörperbekleidung auf, und sein Erscheinen reichte nach einiger Zeit aus, um seine Gegner zu demoralisieren. Zuzüglich seiner ihm seinen Namen gebenden Lieblingswaffe und seiner bald sprichwörtlichen Grausamkeit und Wildheit ist das nicht verwunderlich.

Eines Nachts überfiel seine Horde die Kutsche des russischen Vampires Nalev Zachkov. Selbiger beschwor einige Wölfe und metzelte zusammen mit seinem nicht minder vampirischen Kutscher die gesamte Bande nieder. Der einzige, der es schaffte, dem Ansturm längere Zeit stand zu halten und noch kämpfte, nach dem der letzte seiner Leute (auf der Flucht) gefallen war, war eben Lighthammer.

Das beeindruckte Zachkov, und er beschloß, den jungen Lighthammer zum Vampir zu machen. Er saugte ihn aus, transformierte ihn und nagelte ihn an einen Baum. Er dachte sich, der Junge könne entweder sterben, dann sei es nicht schade um ihn, oder sich erholen, dann sei er geeignet.

Die Tatsache, das Lighthammer wenige Monate nach diesem Vorfall in Zachkovs Schloß auftauchte, den älteren Vampir mit seinem Hammer niederstreckte, nach draußen schleifte und an einen Baum nagelte, läßt darauf schließen, daß er geeignet war.

Eine Zeit lang lebte der junge Vampir auf Zachkovs Schloß, ganz im Stile seines Vorgängers. Dann erschien Eli Damaskinos, seinerzeit häufiger Gast Zachkovs. Er wiederum fand die ganze Sache höchst unterhaltsam und nahm Lighthammer in seinen Dienst. Seid dieser Zeit arbeitet der Hüne für ihn.

Mitte des 19 Jahrhunderts begegnete er Varlaine in Rußland. Ebenso wie er von ihr, war auch sie von ihm fasziniert, und so machte er sie zur Vampirin. Ihre gegenseitige Anziehung hat bis heute nicht nachgelassen.

Lighthammer spricht nicht viel. Ihm sind Menschen und deren Probleme ausgesprochen egal. Sie interessieren ihn nur in so fern, als daß sie zu seiner Ernährung beitragen. Er vertritt jedoch die Ansicht, daß Menschen wegen ihres Wertes geschützt werden sollten; infizierte Vampire oder Vampire, die für eine gesteigerte Aufmerksamkeit der Menschen den Vampiren gegenüber führen, sind ihm ein Greuel.

Bevorzugte Waffe: Lighthammer kämpft immer mit seinem Hammer.

Werte:

GEW:	80	WNM:	70	STA:	100	WKR:	80	Init:	8
GES:	80	PER:	40	STR:	120	EWS:	100	Bw:	130

Wundboxen (54): □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Fertigkeiten: Boxen (M, 150%), Einschüchtern (M, 90%), Englisch (M, 125%), Hammer (M, 150%), Messer (L, 130%), Pistole (S, 95%), Russisch (Muttersprache), Sprengtechnik (M, 125%), Überleben (M, 144%)

5.1.8 Varlaine

Größe:	170 cm
Geschlecht:	weiblich
Gewicht:	75 kg
Alter:	25 / 160
Hautfarbe:	weiß
Statur:	weiblich
Herkunft:	Russland
Haare:	Rot mit schwarzen Spitzen
Geburtsjahr:	1816
Augenfarbe:	dunkelblau
Todesjahr:	1841
Erzeuger:	Lighthammer

Besondere Merkmale: Hängt ständig mit Lighthammer zusammen

Varlaine wurde zu Beginn des 19. Jahrhunderts als Tochter einer Hure in Moscow geboren. Deren Zuhälter zwang sie, ebenfalls anzuschaffen. Dabei traf sie auf Lighthammer. Beide waren von einander fasziniert, und so führte eines zum anderen. Nachdem sie ihren Zuhälter getötet hatte, schloß sie sich ihrem „Vater" an. Durch intensives Training war sie bald so weit, daß sie ihn bei seiner Arbeit im Bloodpack unterstützen konnte.

Menschen gegenüber hat sei eine äußerst gleichgültige Einstellung. Ihrer Ansicht nach ist es möglich, mit einigen viel Spaß zu haben, wie mit Vampiren auch, doch viel zu erwarten ist von ihnen nicht.

Bevorzugte Waffe: Varlaine hat mit der Zeit festgestellt, daß ein Gegner am sichersten bekämpft werden kann, wenn er weiter weg ist. Sie bevorzugt daher ein Scharfschußgewehr.

Werte:

GEW:	70	WNM:	60	STA:	80	WKR:	30	Init:	7
GES:	85	PER:	45	STR:	90	EWS:	80	Bw:	120

Wundboxen (42): □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□

Fertigkeiten: Bogen (M,137%), Boxen (M, 130%), Englisch (M, 95%), Messer (Kampf: L, 110%, Wurf: M, 137%), Pistole (L, 115%), Russisch (Muttersprache), Savoire-Fair (L, 75%), Überleben (M, 117%)

5.1.9 Ausrüstung

Dem Bloodpack stehen eine Reihe von Dingen zur Verfügung, die ein normaler S.A.V.E.-Agent sicherlich nicht so ohne weiteres bekommen würde.

Es folgt eine kurze Auflistung der wichtigsten Dinge:

Einsatzwagen: Ein schwerer, gepanzerter Kastenwagen. Die Scheiben lassen sich bis zur Lichtundurchlässigkeit verdunkeln. Der hintere Teil, der sich von Innen und Außen öffnen, aber nur von Innen ver- und entriegeln läßt, beinhaltet zwei Sitzbänke und Waffenhalterungen.

Spezialmunition: Auch 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈. besitzt inzwischen Munition gegen Vampire, aber die von Vampiren entwickelte Munition ist natürlich besser auf die Vernichtung von Vampiren abgestimmt. Es handelt sich um kleine Sprengköpfe, die wahlweise eine Silbersalzlösung im Körper des Getroffenen verbreiten oder durch eine Kalium-Magnesium-Verbindung zu einem prompten Abbrennen führen.

Waffen: Neben den bei den Vampiren als bevorzugte Waffe angegebenen Verteidigungsgegenständen steht dem Bloodpack jede Art der Handfeuerwaffe, der Nahkampfwaffe und das meiste militärische Zubehör zur Verfügung. Größeres als Maschienenpistolen jedoch nicht. Auch Flammenwerfe wegen der schlechten Handhabung nicht.

Headsets: Die Vampire verfügen auch über moderne Technik: Für jeden steht ein ultraleichtes Headset zur Verfügung, welches auf einer sehr geheimen (und eigentlich *nicht* für 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈. bestimmten) Frequenz senden. Das Bloodpack wird sich bei entsprechenden Anfragen zwar etwas zieren, den Charakteren aufgrund guter Argumente welche überlassen. Sobald die sie nicht mehr brauchen, werden sie freundlich, aber bestimmt, zur Abgabe aufgefordert.

Geld: Natürlich hat das Bloodpack kein Geld; sollten sie wirklich welches brauchen, rauben sie einen Kiosk aus.

Versorgungspacks: Erstaunlich, aber war: Die Vampire verfügen über eine Reihe von Med-Kids für Vampire. Diese sind magisch und ermöglichen die Regeneration von Schäden durch für Vampire tödliche Waffen. (𝔖.𝔄.𝔙.𝔈. würde einiges dafür geben, ein solches Medpack in die Finger zu bekommen. . .)

5.2 Die Slayer

Die Idee zu dieser Truppe entstammt John Carpenters grandiosem Streifen *Vampires* [1]. Da von dem Team aber nur zwei Personen übrig geblieben sind, mußte ich ein paar neue dazu suchen. Die ersten vier Neulinge entstammen der Serie *Sleepwalkers* [5], die letzten dem Film *From Dusk till Dawn* [7]. Es wurden nur die groben Charakterzüge und das Aussehen übernommen, der Rest ist ihrer neuen Aufgabe angepaßt.

Das Team wurde vor einigen Jahren vom Vatikan zur Vernichtung von Vampiren ins Leben gerufen. Die meist Zeit hatten sie nur mit *Vampyris Mexiconis* und *Vampyris Sunnydalis* zu tun, doch dann mischte sich ein Hochvampir namens Valek ein [1].

Durch diese Ereignisse wand sich Crow von der Kirche ab. Statt dessen schloß er sich 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈. an. Hier wurde sein neues Team wesentlich erfolgreicher, was unter anderem an der Ergänzung eines Computerspezialisten lag. Seid dieser Zeit vernichten die Slayer auch mächtige Vampire mit großem Erfolg.

5.2.1 Jack Crow

Größe:	180 cm
Geschlecht:	männlich
Gewicht:	78 kg
Alter:	54
Hautfarbe:	weiß
Statur:	durchtrainiert
Herkunft:	Amerika
Haare:	graubraun
Geburtsjahr:	1947
Augenfarbe:	dunkelbraun
Aufgabe:	Anführer

Besondere Merkmale:

Der unumstrittene Anführer der Slayer wurde in einem kleinen Städtchen der USA geboren. Im frühen Alter machte er bereits Erfahrungen mit Vampiren, als nämlich ein Vampyrus Mexiconis seinen Vater biß. Der alte Crow hielt diese Tatsache drei Tage lang geheim, dann fiel er über seine Familie her. Jack vernichtete erst seinen Vater und danach seine infizierte Familie.

Der Jugendliche begann danach einen Kreuzzug gegen die Vampire. Das fiel alsbald der Kirche auf, und diese adoptierte ihn. Sie bildete ihn aus und verschaffte ihm die Mittel, um sich ein Anti-Vampir-Team aufzubauen.

Nach seinem Überlauf zu 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈. verbrachte er seine Zeit damit, sich alle möglichen Informationen zu Vampiren zu beschaffen. Er arbeitet nur selten auf Anweisung von 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈., vielmehr spüren er und seine Leute selbsttätig Vampire auf und eliminieren sie. Das Konzept eines Vampires, der nicht auf Böses aus ist, ist Crow vollkommen fremd. Zu früheren Zeiten ging er, um seinen Kreuzzug durchzusetzen, über Leichen, doch inzwischen versucht er zumindest, an beteiligte Menschen zu denken. Zum Durchsetzen seiner Ziele ist ihm nach wie vor jedes Mittel recht.

Andere Menschen als sein Team sieht er als zu beschützende Schafe an; von Zeit zu Zeit belustigen ihre Sorgen und Probleme ihn, da er sich kein größeres Problem als die Bedrohung durch Vampire vorstellen kann. Andere S.A.V.E.-Mitarbeiter sieht er mit einer gewissen Achtung; er erkennt ihr Wirken durchaus an, beurteilt sie aber nach ihren geleisteten Taten.

Werte:

GEW:	75	WNM:	75	STA:	50	WKR:	80	Init:	8
GES:	70	PER:	55	STR:	50	GLK:	70	Bw:	125

Wundboxen (25): □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Fertigkeiten: Administration (S, 92%), Armbrust (M, 110%), Ausweichen (M, 122%), Autofahren (S, 87%), Automatische Waffen (L, 100%), Boxen (M, 112%), Einschüchtern (L, 85%), Englisch (Muttersprache), Erste Hilfe (S, 83%), Gesetzeskenntnisse (S, 85%), Gewehr (L, 100%), Hebräisch (S, 92%), Latein (S, 92%), Messer (M, 112%), Pistole (M, 120%), Schwimmen (S, 65%), Speer (Kampf: M, 122%, Geworfen: S, 75%), Überleben (M, 115%)
Disziplinen: Erspüren des Übernatürlichen (50%)

5.2.2 Padre Adam Guiteau

Größe:	170 cm
Geschlecht:	männlich
Gewicht:	67 kg
Alter:	31
Hautfarbe:	weiß
Statur:	schlank
Herkunft:	Kannada
Haare:	braun, Bart
Geburtsjahr:	1970
Augenfarbe:	blau
Aufgabe:	Geistiger Beistand

Besondere Merkmale: Er ist Priester, reicht das nicht?

Adam Guiteau wurde zu Beginn der 70er Jahre als Sohn zweier ausgesprochen gläubiger, französischsprachiger Kanadier geboren. Er besuchte eine Klosterschule, studierte Theologie und wurde nach seinem Abschluß Priester. Durch Fleiß und Geschick schaffte er es nach kurzer Zeit in den Vatikan. Dort arbeitete vor allem für den einflußreichen Kardinal Alba.

Von Beginn an war Pater Guiteau ein begeisterter Anhänger der Slayer. Er konnte sein Glück kaum fassen, als er von Alba als Spitzel zu ausgerechnet Jack Crows Einheit versetzt wurde. Trotz der anfänglichen Differenzen wurden die beiden Männer neben guten Kollegen auch Freunde.

Guiteau, der inzwischen neben dem Kreuz auch verschiedene weltliche

Waffen beherrscht, ist nach wie vor ein Priester des katholischen Glaubens. Er vertritt die Grundsätze der Kirche, notfalls auch gegen Jack. Er ist jedoch nicht so verblendet, daß er seinen Glauben zwischen sich und seine Pflichterfüllung geraten ließe. Er bemüht sich, in allen Menschen das beste zu sehen. S.A.V.E. sieht er als eine ausgesprochen segensreiche Einrichtung, nachdem der Vatikan in seiner Aufgabe versagt und bedauerlicher weise nicht wieder hergestellt worden ist. Dem Übernatürlichen gegenüber kennt er keine Gnade.

Werte:

GEW:	60	WNM:	60	STA:	40	WKR:	50	Init:	6
GES:	65	PER:	60	STR:	30	GLK:	50	Bw:	110

Wundboxen (18): □□□□□□□□□□□□□□□□□□

Fertigkeiten: Administration (L, 85%), Antiq.kunde (S, 70%), Armbrust (S, 62%), Boxen (L, 75%), Englisch (M, 105%), Erste Hilfe (L, 84%), Französisch (Mutterspr.), Fußball (L, 83%), Geschichte (M, 105%), Gesetzeskenntnisse (L, 85%), Gewehr (L, 80%), Griechisch (M, 105%), Hebräisch (M, 105%), Latein (M, 105%), Legenden / Überlieferung (L, 85%), Messer (S, 60%), Pistole (S, 80%), Religionswissenschaften (M, 105%)

Disziplinen: Erspüren des Übernatürlichen (43%)

5.2.3 Nathan Bradford

Größe:	180 cm
Geschlecht:	männlich
Gewicht:	77 kg
Alter:	45
Hautfarbe:	weiß
Statur:	schlank
Herkunft:	Kannada
Haare:	Sandblond
Geburtsjahr:	1956
Augenfarbe:	blau
Aufgabe:	Computerexperte

Besondere Merkmale: Hat stets ein Headset auf

Der mehrfache Doktor wurde in Montreal geboren, zog jedoch schon bald nach Chicago um. Er absolvierte seine Schulzeit mit hervorragenden Noten und begann dann ein Studium der Elektrotechnik. Schon während der Schulzeit und auch während des Studiums beschäftigte er sich mit Computertechnik. Da seine Familie arm war, verdiente er sich seinen Lebensunterhalt durch Rechnerwartungen und Programmierarbeiten. Dies erledigte er vor allem mit seinem Freund Vincent zusammen. Kurz bevor er promovierte nahm er eine Auszeit und half an der Entwicklung der `bash` sowie bei den meisten wichtigen Arbeiten in Berkeley. Später kam ihm der Gedanke, seine begonnene Doktorarbeit zu überarbeiten und abzugeben. Seid dieser Zeit hat er einen Doktor in Elektrotechnik.

Während seiner Arbeiten für Prentice Hall riet ihm jemand, seine verschiedenen Erkenntnisse einfach mal aufzuschreiben und bei der Universität von Berkeley einzureichen. Dadurch erhielt er einen Doktor in Informatik. Gleiches geschah später mit Allgemeinmedizin und Astrophysik.

Diese normalen Dinge begannen bald, Dr. Dr. Dr. Dr. Bradford zu langweilen. Er und sein immer noch treuer Kumpane Vincent suchten eine Anstellung bei dem FBI zur Verbrechensbekämpfung. Von dort ging es weiter zum CIA, und nachdem sie dort über einige Akten betreffs des Übernatürliche gestolpert waren, heuerten sie bei S.A.V.E. an. Doch auch da blieben sie nicht lange, denn zu diesem Zeitpunkt brauchte Jack Crow dringen Leute wie sie, und er machte ein besseres Angebot.

Nathan sieht sich selbst nicht unbedingt als Wunderkind, das er ist. Er meint, diese Dinge seien ihm einfach leicht gefallen, dafür könne er keinen Nagel mit einem Hammer einschlagen; die meisten Menschen, die mit ihm sprechen, können gar nicht fassen, daß *er* all diese Dinge getan hat.

Werte:

GEW:	30	WNM:	70	STA:	30	WKR:	70	Init:	3
GES:	60	PER:	45	STR:	30	GLK:	50	Bw:	80

Wundboxen (15): □□□□□□□□□□□□□□□

Fertigkeiten: Administration (L, 100%), Allgemeinmedizin (M, 107%), Astrophysik (M, 120%), Autofahren (S, 80%), Computer (M, 120%), Elektronik (M, 115%), Englisch (Muttersprache), Ermittlung (L, 80%), Pistole (S, 75%)
Disziplinen: Erspüren des Übernatürlichen (28%)

5.2.4 Vincent Konefke

Größe:	198 cm
Geschlecht:	männlich
Gewicht:	102 kg
Alter:	32
Hautfarbe:	weiß
Statur:	etwas rundlich
Herkunft:	Nord-Amerika
Haare:	Dunkelblond, Bart
Geburtsjahr:	1969
Augenfarbe:	grün
Aufgabe:	Mechaniker und Fahrer

Besondere Merkmale: Hat immer einen Comic dabei

Vincent Konefke wurde Ende der 60er in Illinois geboren. Er wuchs recht ereignislos. Sein Interesse für Technik und Autos brachte ihn zum Studium des Maschienenbaus, wo er Nathan Bradford begegnete. Die beiden verstanden sich trotz des Altersunterschiedes und wurden bald sehr gute Freunde. Bei ihrem dann gegründeten Computernotdienst kümmerte sich Vincent vorallem um die Hardware. Als sein Freund seine Auszeit nahm, arbeitete er als Lastwagenfahrer und -mechaniker. Er schloß sein Studium und ein zusätzliches der Physik ab, promovierte jedoch nicht.

Die beiden Männer verloren sich nicht aus den Augen, und später, in den 80ern, arbeiteten sie wieder an verschiedenen Projekten zusammen. Als letztes arbeiteten sie für eine Reihe von Staatsdiensten, ehe sie erst zu S.A.V.E., dann zu den Slayern kamen.

Vincents Aufgabe ist das Fahren und Warten. Es gibt praktisch kein Fahrzeug oder technisches Gerät, das er nicht in Gang bekommt. Der Hüne ansich ist ausgesprochen friedfertig. Er ließt Comics und hat eine Sammlung von Actionfiguren im Einsatzwagen. Er ist eigentlich zu jedem nett.

Werte:

GEW:	25	WNM:	65	STA:	40	WKR:	30	Init:	3
GES:	70	PER:	30	STR:	40	GLK:	60	Bw:	75

Wundboxen (20): □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Fertigkeiten: Auto fahren (M, 123%), Boxen (S, 48%), Computer (L, 73%), Elektronik (L, 103%), Englisch (Muttersprache), Klempner (L, 103%), Malen / Zeichnen (S, 103%), Mechanik (M, 123%), Motorrad fahren (M, 123%), Physik (M, 93%), Pilot (L, 83%)

Disziplinen: Erspüren des Übernatürlichen (31%)

5.2.5 Ben Costigan

Größe:	180 cm
Geschlecht:	männlich
Gewicht:	82 kg
Alter:	34
Hautfarbe:	schwarz
Statur:	durchtrainiert
Herkunft:	Nord-Amerika
Haare:	Schwarz
Geburtsjahr:	1967
Augenfarbe:	dunkelblau
Aufgabe:	Slayer

Besondere Merkmale: Bevorzugt einen Ledermantel

Ben Costigan wurde in Harlem geboren. Er verbrachte die ersten Jahre seines Lebens damit, sich gegen Gangs, Dealer und Polizisten zur Wehr zu setzen. Dann meldete er sich bei der Armee. Aufgrund seiner Zähigkeit, seiner Ausdauer und seiner Kampfkraft wurde er bald zu den Navy S.E.A.L.s befördert. Nachdem er dort mehrere Jahre Dienst getan hatte, beschloß er nach einem besonders harten Kampfeinsatz, etwas in seinem Leben zu ändern. Er ließ sich in die Ausbildung versetzen und gründete eine Familie, bestehend aus seiner Frau Mary und seiner Tochter Sue.

Eines Morgens wachte er auf und fand seine Frau und seine Tochter ermordet vor, ihre Leichen über das ganze Haus verteilt. Eine Untersuchung ergab, daß sie mit einem Navy-Messer getötet worden waren. Als Hauptverdächtiger kam nur Ben in Frage. Da einige anderen Angehörige seiner Einheit ausgelöst durch Kriegstraumata ähnliches getan hatten, lag der Verdacht nahe.

Jack Crow und der gerade neu dazugekommene Nathan Bradford fanden heraus, daß es tatsächlich ein chinesischer Vampir gewesen war, dessen Vater von Ben im Zuge eines Auftrages getötet worden war. Es gelang ihnen, die Unschuld Costigans herauszustellen und den Vampir zu vernichten. Seid dieser Zeit gehört der Schwarze zum Team.

Durch die Zusammenarbeit der Slayer mit S.A.V.E. lernte er darüber hinaus die Unkörperliche Schule der Kunst. Seine als erstes erlernte Fähigkeit *Verlassen des Körpers* machte ihn zum idealen Kundschafter für das Slayer-Team. Seid etwa zwei Jahren experimentiert er mit der *Körperlosen Attacke*, mußte jedoch feststellen, daß sie gegen Vampire nicht so effektiv wie das Sortiment der Slayer ist. Sèance ist für ihn Neugebiet, er ist sichnoch nicht sicher, ob es ihm etwas bringt. Er ist zusammen mit Sex Machine der einzige, der etwas aus der Kunst beherrscht.

Ben ist ein ruhiger, etwas melancholisch wirkender Mann. Er ließt in seiner Freizeit Poesie, wenn er nicht trainiert. Er ist leidenschaftlicher Boxer und ein guter Schütze. Er würde niemals einem Unschuldigen etwas zu leide tun, selbst das Töten von Vampiren ist inzwischen eine rein „geschäftliche“ Sache für ihn. Einen werlosen Vampir, der ihn nicht angreift, würde er im Normalfall nicht vernichten.

Werte:

GEW:	60	WNM:	60	STA:	80	WKR:	30	Init:	6
GES:	50	PER:	30	STR:	50	GLK:	30	Bw:	110

Wundboxen (33): □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Fertigkeiten: Armbrust (M, 100%), Auto fahren (S, 70%) Automatische Waffen (M, 100%), Boxen (M, 105%), Englisch (Muttersprache), Erste Hilfe (S, 68%), Flagg-Alphabet (S, 62%), Heimlichkeit (L, 80%), Literaturkenntnisse (S, 60%), Machete (M, 105%), Messer (M, 105%), Militärverhalten (L, 87%), Motorrad fahren (M, 85%), Pistole (M, 100%), Schwimmen (M, 130%), Überleben (M, 100%)

Disziplinen: Erspüren des Übernatürlichen (15%), Körperlose Attacke (L, 77%), Sèance (S, 62%), Verlassen des Körpers (M, 97%)

5.2.6 Steve Turner

Größe:	171 cm
Geschlecht:	männlich
Gewicht:	70 kg
Alter:	32
Hautfarbe:	weiß
Statur:	durchtrainiert
Herkunft:	Nord-Amerika
Haare:	Blond
Geburtsjahr:	1969
Augenfarbe:	Blau
Aufgabe:	Slayer

Besondere Merkmale: Kleiner Ohrring

Steve Turner wurde Ende der 60er Jahre in einem Vorort von Chicago geboren. Er hatte eine sehr glückliche Kindheit, und als er mit der Schule fertig war, ging er zum Militär. Dort gefiel es ihm gut, und so wurde er Berufssoldat. Er zeichnete sich bei diversen Einsätzen aus, wurde jedoch niemals befördert. Das lag vor allem an seinen schweren Problemen mit Authoritätspersonen.

In den 90er Jahren wurde er wegen einiger grober Insubordinationen entlassen. Aufgrund seiner diversen Verdienste geschah dies nicht unehrenhaft. Da er nichts anderes als Soldat gelernt hatte, schloß er sich einer kleinen Söldnertruppe an. Bei denen gefiel es ihm nicht sonderlich gut, da sie für Geld eigentlich alles machten.

In dieser Zeit begegnete er einigen 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈.-Mitarbeitern, die gerade an einem Fall im Militärumfeld arbeiteten. Diese zogen — eher durch Zufall — ihn zu Rate, um das Militärwesen besser zu verstehen. Bei diesen Ermittlungen stellte sich heraus, daß auch Steve über die Fähigkeit, das Übernatürliche zu erspüren, verfügt.

Da 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈. selbst keine Verwendung für ihn hatte, wurde er an Jack Crow weitervermittelt. Erstaunlicher Weise kamen die beiden Männer ausgesprochen gut mit einander aus, so daß Turner schließlich blieb.

Steve Turner ist ein fröhlicher Mann, der nichts im Leben wirklich ernst zu nehmen scheint. Er liebt schlechte Witze und gutes Essen ebenso wie Dosenbier, schöne Frauen und gut gemachte Kriegsfilme. Auch einer zünftigen Schlägerei ist er nicht abgeneigt.

Werte:

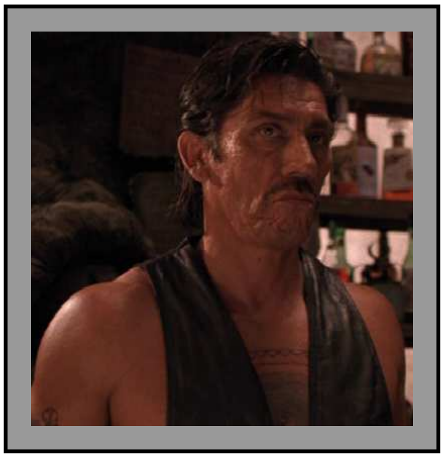
GEW:	65	WNM:	55	STA:	60	WKR:	50	Init:	7
GES:	50	PER:	40	STR:	55	GLK:	60	Bw:	115

Wundboxen (29): □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Fertigkeiten: Armbrust (S, 68%), Auto fahren (L, 83%), Automatische Waf-

fen (M, 100%), Boxen (M, 110%), Charm (L, 70%), Englisch (Muttersprache), Erste Hilfe (L, 84%), Heimlichkeit (S, 75%), Machete (M, 110%), Messer (S, 75%), Militärverhalten (S, 73%), Motorrad fahren (L, 83%), Pistole (M, 100%), Schwimmen (S, 75%), Überleben (M, 116%)
Disziplinen: Erspüren des Übernatürlichen (11%)

5.2.7 Charlez „Razor Charlie“ Ramirez



Größe:	184 cm
Geschlecht:	männlich
Gewicht:	87 kg
Alter:	57
Hautfarbe:	gelb
Statur:	durchtrainiert
Herkunft:	Mexiko
Haare:	Braun
Geburtsjahr:	1944
Augenfarbe:	Grün
Aufgabe:	Slayer

Besondere Merkmale: Sehr viele Gang-Tatoos

Charlez Ramirez wurde Mitte der 40er Jahre in Mexiko geboren. Er und sein Bruder Wallace hatte während ihrer Jugend große Probleme mit dem Gesetz. Sie gehörten einer Bande an, nahmen Drogen und stahlen. Während Wallace zu diesen Verbrechen auch noch diverse Vergewaltigungen addierte, schaffte Charlez in den 50ern den Absprung, arbeitete mehrere Jahre als Berufsboxer, später als Boxtrainer.

In den 70ern kam er einem Vampir auf die Spur, der als Boxer auftrat und aufgrund seiner Fähigkeiten immer gewann. Nachdem Charlie herausgefunden hatte, was der Kerl eigentlich war, brach sein mexikanisches Temperament durch und er vernichtete den Boxer mit einem Stuhlbein. Danach war nichts mehr wie vorher; Ramirez suchte sich ein paar Schläger und machte — ähnlich wie Jack Crow — eine Slayer-Truppe auf. Er besaß sogar genügend Geschäftssinn, sich vom Vatikan sponsoren zu lassen.

Als dann während der Angelegenheit um Valeck sein Team bis auf ihn ausgelöscht wurde, dachte er kurz daran, aufzuhören. Er entschied sich dagegen. Nachdem er Jack Crow getroffen hatte, erklärte er sich bereit, unter dessen Kommando zu arbeiten. Crow ist der einzige Mensch, von dem er Befehle annimmt.

Eine recht merkwürdige Verbindung scheint er zu Padre Guiteau zu haben. Auch ihn achtet er, und er duldet nicht, daß jemand abfällige Bemerkungen über den Padre oder dessen Gottesdienst macht. Und wer während eines Gebetes rülpst, sollte sich besser seine Knochen numerieren...

Razor Charlie ist ein rauher Geselle. Er trinkt gern, und Frauen sind seines Erachtens nur dazu da, um den Männern Entspannung zu bieten. Wer mit ihm trinkt, kann sich seines Wohlwollen sicher sein, doch echten Respekt kann sich nur verdienen, wer hart kämpft (oder ihm selbst auf die Nase haut).

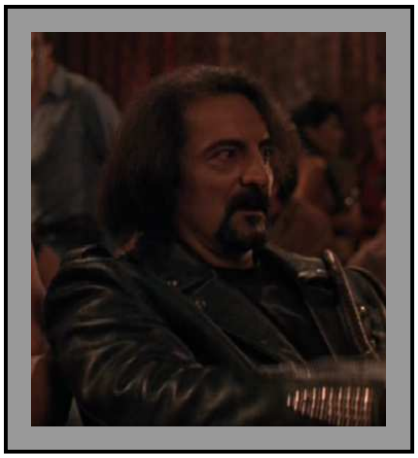
Werte:

GEW:	70	WNM:	65	STA:	70	WKR:	30	Init:	7
GES:	45	PER:	40	STR:	65	GLK:	20	Bw:	120

Wundboxen (34): ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
☐☐

Fertigkeiten: Armbrust (S, 68%), Auto fahren (S, 70%), Boxen (M, 117%), Englisch (M, 97%), Kette (M, 117%), Messer (M, 117%), Motorrad fahren (S, 70%), Pistole (M, 95%), Spanisch (Muttersprache), Überleben (M, 100%)
Disziplinen: Erspüren des Übernatürlichen (36%)

5.2.8 Nico „Sex Machine" Prewst



Größe:	168 cm
Geschlecht:	männlich
Gewicht:	74 kg
Alter:	55
Hautfarbe:	weiß
Statur:	stämmig
Herkunft:	Nord Amerika
Haare:	Schwarz
Geburtsjahr:	1946
Augenfarbe:	Braun
Aufgabe:	Slayer

Besondere Merkmale: Hat einen „Schwanz-Revolver"

Sex Machine, der mit bürgerlichem Namen Nico Prewst heißt, wuchs in einer mittelständigen Familie in Pitsburg auf. Er entwickelte sich zu einem Rocker, der auf seinem Motorrad von Konzert zu Konzert fuhr. Wenn er knapp bei Kasse war, übernahm er jede Arbeit, die er bekommen konnte. In den 70ern erledigte er in Europa einen Auftrag für Dereck Rayne (und somit 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈.). Dabei ging es um Ausgrabungen, Formeln und Geister. Am Ende hatte sich irgend etwas in ihm verändert. Er legte sich eine Reihe von Waffen zu und begann, die Agenten des Übernatürlichen zu jagen. Dabei schien ihm irgend etwas behilflich zu sein, denn er tauchte immer zur rechten Zeit auf. Als eine Horde von Zombies das Konzert der Schwarzrocker Black Sabbath stürmen wollten, war er da und schickte sie zur Hölle. Danach soff er bis zum Morgen mit der Band. Als mehrere Vampire ein Love-Peace-and-Unity-Festival in Arizona stürmen wollten, erschien er, legte erst die ganzen Hippyschnecken flach und die Vampire danach um. Die Liste ließe sich noch weiter fortsetzen. Die Erklärung dafür ist recht einfach: Sex Machine beherrscht die Kommunikative Schule der Kunst.

Doch eines Tages verrechnete er sich. Unversehens sah er sich einigen Dämonen gegenüber, die ihm nicht nur Haus-, sondern Wolkenkratzerhoch überlegen waren. Es gelang ihm immerhin so lange durch zu halten, bis ein 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈.-Team erschien und ihn rettete. Er überlegte danach, 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈. beizutreten. Dann jedoch traf er Jack Crow und fand diese Möglichkeit erheblich reizvoller.

Der unerschrockene Kämpfer gegen das Übernatürliche hat neben seinem wirklich exotischen Gürtel (der von Vincent Konefke gebaut wurde und auf einer 22er Automatic basiert[3]) einen weiteren Vorteil: Er ist Beidhänder. Wenn er kämpft, dann meistens mit der Peitsche und einer Pistole.

Sex Machine ist ein umgänglicher Geselle. Er feiert gerne und ist auch gelegentlichen Schlägereien nicht abgeneigt. So lange er nicht gezwungen wird, sich stundenlang die Kelly-Family anzuhören, ist seine gute Laune nicht auszutreiben.

Werte:

GEW:	50	WNM:	60	STA:	50	WKR:	60	Init:	7
GES:	70	PER:	60	STR:	60	GLK:	50	Bw:	120

Wundboxen (28): □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Fertigkeiten: Auto fahren (S, 95%), Boxen (M, 105%), Englisch (Muttersprache), Ermittlung (L, 83%), Messer (M, 105%), Motorrad fahren (L, 95%), Peitsche (M, 110%), Pistole (M, 120%), „Schwanzrevolver“ (L, 63%)

Disziplinen: Erspüren des Übernatürlichen (40%), Telepathische Empathie (L, 70%), Telepathisches Senden (S, 55%), Vorhersagender Traum (M, 90%)

5.2.9 Ausrüstung

Auch den Slayern stehen eine Reihe von Materialien zur Verfügung. Im Gegensatz zum Bloodpack haben sie überhaupt keine Probleme damit, diese zu teilen, solange sie die nicht gerade selbst brauchen. Auch hier folgt eine Auflistung der wichtigsten Sachen:

Fahrzeuge: Das Bloodpack verfügt über drei Fahrzeuge: Den meistens von Jack Crow und dem Padre genutzten Jeep, einen von Mr. Konefke gefahrenen Kastenwagen, und eine Harley Davidson. Letzter gehört allerdings Sex Machine, der sie auch immer fährt. Der Kastenwagen ist gepanzert und enthält neben Halterungen für die Waffen und

[3]Der Grundwert für diese exotische Waffe beträgt $\frac{GEW+GLK}{3}$; ist eben doch eher was zum gut aussehen...

zwei Sitzbänken auch einen Internet-SAT-Anschluß, eine Ausklappbare Werkbank und verschiedene Ortungsgeräte.

Computeranlage: Die von Vincent Konefke und Nathan Bradford gebaute Computeranlage gehört zu den besten, die es weltweit gibt. (Auch wenn dem Slayer-Team das sicherlich unbekannt und auch ziemlich egal ist.) Jegliche Proben, die an diesem Gerät abgelegt werden, sind um 30% erleichtert. Um sich in das System einzuhacken, ist ein KO-Erfolg auf achtel des Wertes nötig — falls vorher diverse Daten gesammelt wurden...

Waffen: Auch die Slayer verfügen über ein reichhaltiges Arsenal an Waffen. Die Auswahl ist identisch mit der des Bloodpacks (siehe 5.1.9, S. 50). Ihre spezielle Munition basiert ebenfalls auf Sprengköpfe und Chemie und ist nicht ganz so effektiv. Sie wirkt aber ebenfalls. In kurzer Zeit soll die Munition durch Dämonenblut ergänzt werden.

Geld: Natürlich verfügen die Slayer über Geld. Sogar über sehr viel. Es gehört aber schon sehr viel dazu, dieses von ihnen zu bekommen, etwa ein kritischer Erfolg auf Überzeugen.

Headsets: Die Slayer verfügen über sehr gute Headsets, die neben den normalen Funkaktivitäten auch mit einem Handy verbunden werden können.

Med-Kits: Im Kastenwagen befinden sich einige Erste Hilfe Kästen.

5.3 Eli Damaskinos

Eli Damaskinos ist ein echter, alter, russischer Hochvampir. Er ist etwa 1,80 Meter groß und hat weiße, kurze Haare und wässerig blaue Augen. Sein Körper macht auf den ersten Blick einen irgend wie weichen Eindruck, doch das täuscht. Er verfügt über enorme körperliche Kräfte, und auch seine magische Fähigkeiten sind nicht zu unterschätzen.

Die Anfänge Damaskinos liegen — wie bei den meisten älteren und somit automatisch mächtigen Hochvampiren — im Dunkeln. Fest steht, daß er seine Dynastie in Russland mindestens seid 700 Jahren führt. Gerüchten zu Folge soll er einer der Vertrauten des Vampirkönigs Kain gewesen sein.

Damaskinos verstand es bislang immer, sich einen Platz unter den Leuten zu sichern, die entweder über Macht oder Einfluß verfügen, sei es als russischer Fürst, sei es als Industrieller. Zur Zeit hat er wohl seine Finger in vielen Geschäften der russischen Mafia. Auf der Seite des Übernatürlichen ist er ein ebenfalls sehr mächtiger Führer, er befürwortete als erstes Absprachen der mächtigsten Vampirgesellschaften.

So mag es verwundern, daß Damaskinos sich auf die Angelegenheit mit den MDVs eingelassen hat; der Grund liegt gewisser Maßen in Kains Tod begründet. Damaskinos gehörte schon immer zu den Vampiren, die sich auf Grund ihres Wesens für berufen fühlten, die Welt zu lenken, aber Kains Gegenwart und sein Plan für die Menschheit sprachen eindeutig dagegen. Doch nun ist Kain weg, und Damaskinos beschloß, etwas gegen die Vormachtstellung der Menschen zu tun. Dabei stieß er zu seinem großen Mißvergnügen auf zwei Probleme: Erstens konnte er sich nicht überlegen fühlen, so lange er durch Sonne verwundbar war, und zweitens wurden viele seiner Pläne durch eine ausgesprochen nervige Organisation namens 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈. durchkreuzt...

Das Zusammentreffen mit Dr. Breston erschien ihm daher als reiner Wink des Schicksals; hier traf er das erste mal auf einen *Menschen*, dessen geistige Überlegenheit er ohne Zögern anerkannte. Durch Fanatismus und Menschenhaß waren sich beiden nicht unähnlich. Somit rollte Operation MDV an.

Um seine Aktivitäten in Amerika besser zu tarnen, gründete er die *Russian RISC Developement Comany (RRDC)*. Diese Firma ist auf Computerentwicklung spezialisiert. Dabei beschränken sie sich auf RISC-basierte[4] Prozessoren. Dafür gab es lange Zeit sehr wenige Abnehmer, da ihre Rechner zwar ausgesprochen stabil (und das selbst unter grauslichen Bedingungen), aber nicht sehr schnell liefen, doch das störte nicht weiter; der Hauptkundenkreis war die russische Industrie, die genau solche Rechner gut gebrauchen konnte. Auf diese Weise erklärte sich für eventuell neugierige Schnüffler der rege Kontakt mit Rußland.

RRDC ist keine große oder bedeutende Firma. Eine Analyse (*Administration* oder *Buchhaltung*, Grundzeit 8 Stunden) ergibt, daß sie eigentlich nicht über das Kapital verfügt, um diverse kleine Scheinfirmen zu halten (was sie tut) oder auch nur zu funktionieren. Die Quelle des Geldes liegt jedoch in Russland verborgen (und ist nicht nachvollziehbar).

Werte:

GEW:	100	WNM:	90	STA:	90	WKR:	110	Init:	10
GES:	110	PER:	90	STR:	130	EWS:	140	Bw:	150

Fertigkeiten: Es ist davon auszugehen, das Damaskinos in allen wichtigen Dingen des Lebens hervorragende Werte hat... Für den wirklich unwahrscheinlichen Fall, daß er kämpfen muß, benutzt er ein einhändiges Schwert (M, 165%).

Disziplinen des Bösen Weges: Neben den typischen Dingen wie Schwarm, Minion und so weiter kann sich Damaskinos kostenfrei in Nebel verwandeln. Er beherrscht keine direkten Angriffs- oder Kontrollzauber.

[4]Das RISC-Konzept entspricht den Prozessoren in Macintosh's, Ataris oder Amigas. PCs verwenden CISC-Prozessoren.

5.4 Dr. Arnold Breston

Arnold Breston wurde 1937 in Arizona geboren. Er besuchte eine Privatschule und studierte danach Humangenetik. Dieses Studium ergänzte er durch Waffentechnik, Chemie und Elektrotechnik. Seines Erachtens waren all diese Dinge nötig, um die perfekte Kampfmaschiene zu erschaffen. Es war nur eine Frage der Zeit, bis er sich dem Militär anschloß.

Beim Militär stolperte er über die Legende des Soldaten Geist, der angeblich die perfekte Kampfmaschiene sei. Er wurde mit einer Reproduktion dieses Soldaten beauftragt. Der Rest wurde bereits im Kapitel 2.1, S. 5 geklärt. Erstaunlicher Weise steht er Damaskinos *wirklich* loyal gegenüber. (Ebenso erstaunlich ist es, daß Damaskinos ihm gegenüber auch loyal ist!)

Breston ist 1,65 Meter groß und grauhaarig. Seine Augen sind blau. Er trägt meistens eine verwaschene, fleckige Jeans, ein fleckiges Hemd und einen Arztkittel. Trotz seines unbestreibaren Genies ist er etwas wahnsinnig; er hat sich irgendwann in die Idee des MDVs verbissen, und nun ist es sein Ziel, die Erde mit Kampf und Todschlag zu überziehen. Er gerät nie in Zorn, überhaupt scheinen ihm heftige Gefühlsregungen fremd zu sein.

Werte:

GEW:	20	WNM:	80	STA:	40	WKR:	90	Init:	2
GES:	70	PER:	30	STR:	30	GLK:	20	Bw:	70

Wundboxen (18): □□□□□□□□□□□□□

Fertigkeiten: Allgemeinmedizin (M, 120%), Autofahren (S, 90%), Biologie (M, 135%), Chirurgie (M, 120), Computer (L, 115%), Elektronik (M, 135%), Englisch (Muttersprache), Humangenetik (M, 120%), Latein (M, 135), Okkultismus (M, 113%), Physik (M, 135%), Rituelle Magie (M, 113%)
Disziplinen: Erspüren des Übernatürlichen (41%)

5.5 Die Vampire in der Disco

Die Disco ist meistens mit einem der Geschäftsführer, etwa hundert Angestellten und rund eintausend Gästen gefüllt.

5.5.1 Die Geschäftsführer

Zu den Herren Smicks, Brand und Hogens ist zu bemerken, daß sie alle etwa 100 Jahre alt sind, also für Vampire noch recht jung. Sie kannten sich bereits zu Lebzeiten. Sie waren alle im gleichen Alter, und sie kamen mit wenigen Jahren Verschiebung ums Leben. Ihnen ist gemein, daß sie sich der modernen Zeit bestens angepaßt haben. Sie sind sehr stolz auf ihre Disco und absolut loyal zu einander. Menschen stehen sie mit einer Einstellung gegenüber, die einem alpinen Vampir zur Ehre gereichen würde.

Ted Smicks: Ted erscheint als junger Mann ende 20. Er ist blond, schlank, hat blaue Augen und wirkt immer ziemlich geschniegelt. Er bevorzugt hellbraune Kleidung. Er gehört der Gattung SUNNYDALIS SUPERIOR an.

Werte:

GEW:	81	WNM:	96	STA:	106	WKR:	80	Init:	8
GES:	52	PER:	64	STR:	122	EWS:	90	Bw:	131

Kampffertigkeiten: Ausweichen (L, 125%), Ringen (L, 131%)
Wundboxen sind nicht für ihn erforderlich (siehe Anhang B.8, S. 101).

Frank Brand: Frank erscheint als etwas dicklicher Anfangdreißiger. Er hat trotz seiner Jugend bereits den Ansatz einer Glatze. Sein Haar ist braun, seine Augen grün, er bevorzugt graue, langweilige Anzüge und schreiend bunte Krawatten. Er gehört der Gattung MEXICONIS an.

Werte:

GEW:	43	WNM:	89	STA:	122	WKR:	49	Init:	4
GES:	49	PER:	60	STR:	157	EWS:	80	Bw:	93

Wundoboxen (69): □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
□□

Kampffertigkeiten: Pistole (S, 64%), Ringen (L, 130%)

Fred Hogens: Fred wirkt ebenfalls wie ein Anfangdreißiger, im Gegensatz zu seinem Geschäftspartner hat er einen ausgesprochen durchtrainierten Körper. Er hat rote Haare und grüne Augen. Als Kleidung bevorzugt er lässige, modebewußte Zweiteiler. Auch er gehört der Gattung MEXICONIS an.

Werte:

GEW:	60	WNM:	92	STA:	111	WKR:	44	Init:	6
GES:	60	PER:	39	STR:	130	EWS:	80	Bw:	130

Wundoboxen (60): □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Kampffertigkeiten: Messer (L, 115%), Ringen (L, 115%), Sportgewehr (L, 106%)

Von den drei Geschäftsführer ist für gewöhnlich nur einer pro Abend anwesend. Wo sich die anderen herumtreiben, ist nicht bekannt. Manchmal sind sie ebenfalls in der Disco anzutreffen, vor allem im Spielcasino.

5.5.2 Die Angestellten

In der Disco arbeiten 40 Vampire als Wächter und Rausschmeißer. 20 weitere arbeiten in der Technik. 10 Vampire sind in der Registratur beschäftigt.

Dazu kommen ein DJ, 20 Barbedinungen und etwa 20 Cropiers. Als einfache Wächter werden vor allem MEXICONIS und SUNNYDALIS beschäftigt, die magischen Sicherungen übernehmen vorwiegend CAPATENSIS, es sind jedoch auch AMERICANIS und und sogar ein Hochvampir dabei. Die Werte könne bei Bedarf aus dem Anhang genommen werden.

5.5.3 Die Gäste

In der Disco tummelt sich so ziemlich alles, was es an Vampiren in Amerika gibt; die Tanzfläche wird in erster Linie von den SUNNYDALIS beherrscht, doch auch da gibt es andere. Die SUNNYDALIS und die MEXICONIS stellen die klare Mehrheit, doch auch CARPATHENIS und AMERICANIS finden sich in erstaunlicher Masse.

5.6 Die Wächter in Dr. Brestons Labor

Bei den 12 Wächtern in Dr. Brestons Labor handelt es sich gewissermaßen ebenfalls um Experimente von ihm. Jeder von ihnen befand sich in einer Spezialeinheit zum Einsatz in Krisengebieten. Während ihrer Zeit beim Militär sorgte Dr. Breston dafür, daß sie mit bestimmten Medikamenten behandelt wurden. Diese hatten zur Folge, daß in ihrem späteren Leben Flashbacks ausgelöst wurden, meistens verbunden mit lang anhaltenden Sinnestrübungen. Der Effekt war stets der gleiche, die Soldaten liefen Amok. Sie wurden, da es keinen anderen Weg gab, von der Militärpolizei zusammengeschossen, jedoch nicht getötet.

Dr. Breston erschien an ihren Krankenbetten und erklärte, es stände in seiner Macht, sie von ihren Flashbacks zu heilen und ihnen gleichzeitig das Gefängnis zu ersparen, wen sie in Zukunft für ihn arbeiten und Experimente mit sich machen liesen. Alle 12 gingen darauf ein.

Breston kurierte ihre Flashbacks und brachte sie wieder auf die Beine. Mehr als das, durch geschickten Einsatz verschiedener Drogen steigerte er ihre Kampfkraft, vor allem durch Endorphinmanipulationen. Der Haupteffekt liegt darin, daß diese Soldaten nicht das Bewußtsein verlieren, sondern kämpfen, bis sie sterben. Auch die Reflexe und die Stärke konnten durch diese Kur gesteigert werden. Als Nachteil sanken die sozialen, interessanter Weise nicht die intelektuellen Fähigkeiten bei gleichzeitigem Steigen des Testosteron-Spiegels.

Die Männer haben keine Ahnung von den genauen Auswirkungen ihrer Medikamente. Sie stehen Dr. Breston loyal gegenüber.

Die Wächter tragen alle abzeichenlose Uniformen der US Army. Ihre Kampfausrüstung besteht aus einer Maschinenpistole, einem Scharfschußgewehr, zwei Pistolen und einem Kampfmesser. Sie alle sind zwischen 1,80 und 2 Metern groß und ausgesprochen durchtrainiert.

Werte:

GEW:	70	WNM:	50	STA:	80	WKR:	10	Init:	7
GES:	60	PER:	20	STR:	80	GLK:	20	Bw:	110

Wundboxen (40):

1: □□
2: □□
3: □□
4: □□
5: □□
6: □□
8: □□
9: □□
10: □□
11: □□
12: □□

Fertigkeiten: Automatische Waffen (M, 110%), Ringen (M, 125%), Gewehr (M, 110%), Messer (M, 125%), Pistole (M, 110%)

5.7 Die *Most Dangerous Vampires*

Was Dr. Breston genau mit diesen Kreaturen angestellt hat, wird wohl sein Geheimnis bleiben. Fest steht, daß sie bioelelektrische Elemente beinhalten. Dazu kommt eine ganze Menge Chemie, verschiedenes Körpergewebe und ein Haufen ritueller Magie.

Die MDVs haben durch Kampfhandlung eine extreme Regeneration, ihr Reaktionsvermögen und ihre Schnelligkeit sind ebenso wie ihre Stärke enorm. Außerdem können sie mit jeder beliebigen Nah- oder Fernkampfwaffe umgehen und beherrschen eine Abart des Ju-Jutsus.

Ihr einzige Nachteil ist ihre psychische Instabilität; sie können offenbar nicht über längere Zeit friedlich sein. Des weiteren werden sie nach wie vor von Sonnenlicht vernichtet.

Falls ein MDV bei Tag angetroffen wird, ist es das sicherste, ihn der Sonne auszusetzen; anderenfalls hilft nur eine gigantische Materiaschlacht, bei welcher selbst „normale“ Vampire leicht den kürzeren ziehen können. Nach ihrer Vernichtung gehen die MDVs in ein kurzes, heftiges, extrem heißes, blaues Feuer auf, es bleibt lediglich ein wenig Asche übrg.

Eine besonders interessante Reaktion stellt sich bei der Injektion von Dämonenblut ein: Da sozusagen im gesammten Körper des Vampires Kämpfe ausbrechen, wird er stärker und für einen Moment unverwundbar. Glücklicher Weise hält dieser Zustand je nach Dosis maximal 30 Sekunden an; die um 20% gesteigerte Stärke bleibt jedoch, ebenso die „Verunstaltung“ durch plötzlich hervorgetretene Muskeln. Es ist *nicht* möglich, den MDV durch eine Überdosis zu vernichten.

Werte:

GEW:	140	WNM:	110	STA:	120	WKR:	10	Init:	14
GES:	110	PER:	10	STR:	110	EWS:	120	Bw:	160

Fertigkeiten: jede Art von Nahkampfwaffe (M, %), jede Art von Fernkampfwaffe (M, 160%), Ju-Jutsu (M, 142%)

Der Vampir regeneriert in jeder Runde, in der er eine Kampfhandlung ausführt, 1W8+7 Wundboxen. Er verliert kein Stamina. Sein waffenloser Angriff hat doppelten Schaden. Der MDV hat eineinhalbfache Handlungszahl.

Hier folgen 12 Wundboxraster. Es bleibt zu hoffen, daß die Charaktere sich nicht einmal mit einem wirklich herumschlagen müssen. . .

1: □□□□□□□□
□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□

2: □□□□□□□□
□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□

3: □□□□□□□□
□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□

4: □□□□□□□□
□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□

5: □□□□□□□□
□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□

6: □□□□□□□□
□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□

7: □□□□□□□□
□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□

8: □□□□□□□□
□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□

9: □□□□□□□□
□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□

10: □□□□□□□□
□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□

11: □□□□□□□□
□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□

12: □□□□□□□□
□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□

Kapitel 6

Das Ende

Mit der Neutralisierung Dr. Brestons endet das Abenteuer. Die Slayer gehen wieder auf Tour, um die letzten MDVs in Mexiko zu erwischen. Das Bloodpack taucht wieder unter. Ob eine der beiden Parteien den Charakteren später als Ansprechpartner zu Verfügung stehen, hängt von deren Verhalten während des Abenteuers ab. Ebenfalls ungewiß ist, was aus dem Bloodpack nach der mit Sicherheit durch 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈. erfolgenden Eliminierung von Eli Damaskinos wird.

Tja, hoffentlich haben die Charaktere das Abenteuer geschafft und überlebt. Wenn sie zudem auch noch viel Spaß gehabt und Sie als Spielleiter nicht zu sehr in die Verzweiflung getrieben haben, kann dieser Abend durchaus als Erfolg gewertet werden. Es bleibt die Endabrechnung:

Überleben des Abenteuers: 1 CEP

Identifikation Damaskinos als Drahtzieher: Bis zu 2 CEP je nach Beteiligung des Charakters.

Erfolgreiche Vermittlung zwischen Bloodpack und Slayern: 1 CEP, falls die Slayer nicht zu früh erfahren, für wen sie arbeiten, einen zusätzlichen, falls die beiden Gruppen zur Kooperation gebracht werden.

Sterbende NPCs: Pro durch Schuld eines Charakters gestorbenen Vampir oder Slayer wird ein CEP abgezogen.

Einsatz während des mexikanischen Finales: 1 CEP falls sich ein Charakter sinnvoll einbringt. Bei ausgemachtem Unfug kann der auch abgezogen werden.

Zu diesen CEP kommen natürlich die generellen CEP für gutes Rollenspiel und besonders Spielspäs oder -handlung fördernde Aktionen.

Das Szenario biete durchaus Stoff für Fortsetzungen; da ist derungeklärte Status des Bloodpacks; unter Umständen haben sich die Charaktere ja auch so daneben benommen, daß sie deren Rache zu fürchten haben. Auch Dr. Breston muß nicht unbedingt sterben. Und dann ist das noch die Überlieferung des Soldaten *Geist*… jede Menge Dinge, die einen weiteren Chill-Abend gestalten können!

Anhang A

Materialien für die Spieler

In diesem Anhang finden sich Dinge, die an die Charaktere ausgehändigt werden können und sollen. Das wären etwa die Grundrisse der Disco, 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈.-Unterlagen und ein paar Schriftstücke.

A.1 S.A.V.E.-Materialien: Dämonenblut

Dämonenblut

Im Folgenden findet sich der letzte zusammenfassende Rundbrief der mit Dämonenblut befaßten Arbeitsgruppe. Genauere Informationen können bei entsprechender Klassifikation dem Forschungsbericht Dr. Dr. Lesslie-Ann Daltons im S.A.V.E.-HQ LA entnommen werden.

To: Forschungsgruppe Vampire, Abteilung Dämonenblut
From: Dr. Dereck Rayne, SAVE-HQ LA, Hausvorstand

Verehrte Damen und Herren,
ich fasse hiermit zusammen, was die Arbeiten der Forschungsgruppe Dämonenblut, und ich möchte nochmals darauf verweisen, daß die Leitung sich in meinem Haus befindet, betreffs Vampire ergeben hat:

Zunächst haben Feldforschungen ergeben, daß Dämonenblut gegen die Klasse der Hochvampire keineswegs tödlich ist. Es verlangsamt ihre Regeneration, und es zersetzt einen Teil ihres Körpers, doch sobald sie sich zurückgezogen haben, können sie das regenerieren. Die einzige Hochvampirin, die bislang mit Dämonenblut vernichtet wurde, war eine gewisse Maryl Stevok. Nachvorschungen haben ergeben, daß das Team (welches übrigens auch aus meinem Haus stammte) verhältnismäßig viel Glück gehabt hat; diese Hochvampirin hatte sich vor einigen Jahren mit einigen Dämonen angelegt und wurde dadurch einiger ihrer Kräfte beraubt.

Was Kain angeht, haben wir inzwischen einen verfizierten Bericht, daß nicht das Dämonenblut, sondern Sonnenlicht und ein durch billigsten Fusel entzündetes Feuer zu seinem Ende geführt haben. Wobei das Sonnenlicht wohl den Ausschlag gegeben haben dürfte.

Über die verhehrende Wirkung des Mittels gegen Vampire vom Typ Sunydalis hatte ich bereits an anderer Stelle berichtet. Neu ist die von Mr. Crow eingebrachte Erfahrung, daß es auch auf Vampire vom Typ Mexiconis tödlich wirkt.

Unser Haupthaus in Rumänien vermeldet, daß schwache Vampire vom Typ Carpatensis ebenfalls daran eingehen, wenn auch sehr langsam. Es muß bezweifelt werden, daß ein alter karpatischer Vampir (etwa Dracula oder Elizabeth Bathory) durch das Zeug zu stoppen ist.

Aus Deutschland erreichte und die Kunde, daß erneut Kontakt zum alpinen Vampir ANTON GARNIER aufgenommen wurde. Auch gegen diesen scheint das Mittel nur eingeschränkt zu wirken -- ebenfalls wie der Eiszapfen durchs Herz lähmt es ihn nur. Ich muß die traurigen Gerüchte um GARNIER leider bestätigen: Er existiert noch und ist den deutschen Kollegen erneut entgangen. Ich schätze, ich werde mich früher oder später mal selbst damit beschäftigen müssen. Womit ich nicht sagen möchte, daß das deutsche Team nicht gut sei, aber meine Leute sind eben Profies.

Allen Kollegen und Agenten ein frohes neues Jahr!
Dereck Rayne, L.A.

A.2 S.A.V.E.-Materialien: Vampire

Vampire

Über Vampire ist S.A.V.E. eine Menge bekannt, doch vermutlich nur ein Bruchteil dessen, was gesagt werden könnte. Allen uns bekannten Vampirarten ist gemein, daß sie sich von Blut ernähren. Sie alle verfügen über ausgezeichnete Nachtsicht und eine höhere Stärke als ein normale Mensch. Meistens sind sie nur sehr schwer zu vernichten. In einigen Fällen kommen magische Begabungen dazu.

Im Folgenden finden sich kurze Zusammenfassungen der bekanntesten Vampirarten. In Fällen, wo lediglich kurze Augenzeugenberichte vorliegen, wurden selbige angefügt. Zu den meisten Arten liegen auch ausführliche Berichte vor, diese wurden aber noch nicht in das elektronische Datenarchiv übernommen.

Vampyrus Procērus vel Optimus

Über diese Vampirart ist uns so gut wie nichts bekannt. Sie tauchen vor allem in Legenden und Überlieferungen auf. Anscheinend stehen sie am Anfang aller Vampire. Falls die Gerüchte stimmen, war es der Hochvampir Kain, welcher als erster die Vampire erschuf. Ob selbiger irgend etwas mit dem biblischen Kain zu tun hat, ist bis heute ungeklärt.

Es spricht von einer gewissen Ironie, daß ausgerechnet Kain der einzige uns bekannte Hochvampir ist, der von einem Menschen vernichtet wurde. Leider sind uns genauere Einzelheiten nicht bekannt.

Es folgt ein Augenzeugenbricht; Prof. Menning hatte die Gelegenheit, einer Hochvampirin zu begegnen und gehört zu den wenigen, die davon berichten können.

Unser Kontaktmann, der bereits beschriebene Karn Woolys, hatte tatsächlich das Wunder bewirkt und sich mit unserer Hilfe Dank medizinischer Kniffe in etwas verwandelt, was als Vampir durchgehen konnte. Wie er nun den Kontakt zu der Hochvampirin hergestellt hatte, weiß ich nicht. Auf jeden Fall trafen wir sie auf dem Flachdach eines Hauses im Industrieviertel von LA. Sie war von schlankem Wuchs, etwa 1,65 groß und rothaarig. Ihre Kleidung erinnerte an das Outfit jüngerer Frauen, die sich ins Nachtleben stürzen wollen. Ihr äußeres Alter schien Mitte 20 zu liegen.

„So, so... Du gehörst also zu unserer Anführerin Cornja!" begrüßte sie ihn. „Es ist nett von dir, zu deinem Einstand gleich ein paar Geschenke mitzubringen!" Sie leckte sich über die Lippen und sah zu uns.

„Die sind nicht für dich!" antwortete Karn bestimmt. „Wo kann ich meine Erzeugerin finden?"

Sie sah ihn geringschätzig an und nannte die Adresse. Dann fragte sie, ob er sie auf ihrem nächtlichen Streifzug begleiten wolle. Karn sagte, er müsse noch einige Dinge erledigen. „Willst du mich nicht begleiten?" erkundigte er sich. „Bevor die Sonne aufgeht, finden wir bestimmt noch ein williges Opfer."

„Nein, danke." erwiderte sie mit einem hochmütigem Lächeln. „Ich denke, ich werde mich in Nebel verwandeln und durch die Stadt ziehen. Vielleicht werde ich in die Unterleiber schwangerer Frauen kriechen und das Blut ihrer Ungeborenen trinken." Mit diesen Worten verschränte sie die Arme und verwandelte sich vor unseren Augen in Nebel, der alsbald davon wehte.

Leider versäumte es das Team, sich mit weiteren Informationen zu rüsten. Abgesehen von Mennings, der bei dem Angriff auf Cornja wegen einer Fischvergiftung ausfiel, überlebte keiner der Agenten das Desaster.

Das einzige, was wir somit über Hochvampire wissen, ist, daß sie sich durch Sonnenlicht und sonst nichts vernichten lassen. Zudem scheinen sie sogar in Nebelform Blut saugen zu können. Die Legenden besagen weiter, daß ein Hochvampir einen *beliebigen* anderen Vampir erschaffen kann.

Vampyrus Alpinis

Der bekannteste Vertreter der alpinen Vampire ist Baron Anton Garnier. Aus den wenigen Malen, die ein S.A.V.E.-Agent mit ihm zu tun hatte, stammt unser komplettes Wissen über die Alpinis. Ein vollständiger Bericht sowie Augenzeugenberichte finden sich im Londonner Hauptquartier. Unsere einzigen verläßlichen Informationen bestehen darin, daß sich diese Vampire durch das Durchbohren ihres Herzens mit einem Eiszapfen lähmen lassen. Sie sind dann jedoch nach wie vor in der Lage, Magie zu wirken.

Vampyrus Americanis

Von diesem Vampir wissen wir nur aus einem recht obskurem Dokument, dem Tagebuch eines Colonells NATHANAEL HILL. Es stammt aus der Bürgerkriegszeit und beschreibt einen Vampir namens EZRA CABOT. Das Schriftstück liegt im S.A.V.E.-HQ von Boston. Demnach ist zumindest CABOT ein ausgesprochen mächtiger Vampir, der seine Gestalt möglicher Weise in verschiedene Formen bringen kann. Ob von ihm auf alle AMERICANIS geschlossen werden kann, ist leider nicht bekannt.

VAMPYRUS CARPATENSIS

Über diese bekannteste der Vampirarten ist durch die in London liegenden Dokumentationen zu DRACULA und ELIZABETH BATHORY eine ganze Menge bekannt. Diese beiden Exemplare gelten jedoch als ausgesprochen mächtig, so daß sie wohl kaum als typische Vertreter dieser Art, welche inzwischen in ganz Europa anzutreffen ist, gelten können. Über die *normalen* CARPATENSIS wissen wir, daß sie durch Sonnenlicht sterben, das Durchbohren ihrer Herzen mit einem Holzpflock zu einer Lähmung führt und sie Probleme mit Kreuzen und fließendem Wasser haben. Ihre endgültige Zerstörung geschieht durch Separation des Kopfes und anschließendes Füllen ihres Mundraumes mit Knoblauch. Im S.A.V.E-HQ zu Bukarest finden sich weitere Informationen.

Bemerkenswert mag noch sein, daß sich diese Vampirart auch unter anderen Namen, etwa *Schottischer* oder *Französischer Vampir*, ausgebreitet hat.

VAMPYRUS SIBIRIS

Dem CARPATENSIS eng verwandt, wohl aber mit anderen Kräften ausgestattet, ist der sibirische Vampir. Es ist vor allem dem Bericht unseres Agenten MARTIN HOOVER zu verdanken, daß wir überhaupt etwas über ihn wissen. Der vollständige Bericht liegt in Boston. Hier findet sich lediglich der Schlußteil, in dem HOOVER von der letzten Auseinandersetzung mit dem Vampir berichtet. Davor berichtet Hoover wie er, seine Kollegen CATHRINE HARKWOOD, NORMAN JOVLETT und DR. OLLIVER MENDEZ Gerüchten nachgingen, denen zur Folge seid dem Einzug eines sibirischen Fürsten in ein altes Landhaus in der Kleinstadt BOURKESVILLE (Texas) eine Reihe von Einwohnern an Blutmangel starben. Der Bericht schildert, wie sie den Fürsten kennenlernten und zunächst fälschlich als CARPATENSIS identifiziert, wie

insbesondere MS. HARKWOOD nahezu besessen von der Observation des Vampires wurde und sogar alleine nachts das Haus beobachtete. Das HOOVER und seinen Kollegen das nicht eigenartig erschien, muß an der Magie des Vampires gelegen haben.
Der Ausschnitt setzt ein, nachdem die vier Agenten das Anwesen erreicht haben.

Zu viert standen wir vor dem Anwesen. Da wir aus den S.A.V.E.-Archiven wußten, daß der CARPATENSIS *durch Knoblauch aufgehalten werden konnte, hatten wir uns mit eben solchen Kränzen behängt. Olliver meinte, es sei Zeit, hinein zu gehen. Norman sagte, wir sollten vorgehen, er würde das Haus sichern. Cathrine schien damit nicht einverstanden, doch da Olliver und ich zustimmten, widersprach sie nicht.*

Wir trafen den Fürsten in der durch Kerzen beleuchteten Eingangshalle an. Mir viel auf, daß es in dem Raum recht kalt war, höchstens 10 Grad Celsius.

Olliver stürmte auf ihn los und rammte ihm seinen Pflock ins Herz. Zu unserem großen Entsetzen lähmte das den Vampir nicht; er ergriff Dr. Mendez bei der Kehle, und ehe wir eingreifen konnten, hatte er ihn bereits getötet.

Ich ergriff mein Kruzifix und ging langsam auf den Vampir zu. Er schreckte zurück, also wirkte wenigstens diese Waffe. In diesem Moment erhielt ich einen Schlag in den Nacken. Später erfuhr ich, daß Cathrine ihn mit einer Vase geführt hatte. Ich brach zusammen und blieb gelähmt liegen, konnte aber die Geschehnisse vor mir weiter beobachten.

Als nächstes stürmte Norman herein. Er hatte das Schwert dabei, welches wir zum Abtrennen des Kopfes mitgebracht hatten. Der Vampir machte eine Handbewegung, und die Knoblauchkränze um unsere Hälse zogen sich zusammen. Mir wurde schwarz vor Augen. Als ich wieder zu mir kam, sah ich das Haus um mich herum brennen. Ich erfuhr später, daß Norman im Kampf mit Cathrine die Kerzenhalter umgeworfen hatte. Der Vampir hatte sich in Nebel verwandelt, doch durch die gesicherten Fenster konnte er nicht entweichen. Als die Temperatur einen bestimmten Punkt überschritten hatte, materialisierte er sich. Gleichzeitig viel sein Beherrschungszauber von unserer Kollegin ab. Ich sah, wie sie und Norman den anscheinend wehrlosen Vampir in *eine Ecke drängten und enthaupteten. Danach griffen sie mich, den Kopf des Fürsten und den Körper unseres beklagenswerten Freundes und verließen das brennende Haus. Draußen füllten wir den Mund des Kopfes mit Knoblauch, woraufhin er zu Staub zerfiel. Bleibt zu sagen, daß Olliver Mendez nicht wieder auferstand.*

Offenbar benötigt diese Vampirart eine bestimmte Temperatur, um Magie wirken zu können. Des weiteren scheint sie immun gegen Holzpflöcke zu sein. Ihre Vernichtung hingegen gleicht der des CARPATENSIS.

VAMPYRUS MEXICONIS

Der mexikanische Vampir gehört zu den Vampirarten, die nicht in der Lage zu sein scheinen, Magie zu wirken. Sie unterschieden sich vom Menschen vor allem durch ihre höhere Stärke. Zudem sind sie ausgesprochen zäh. Sie stellen einen großen Teil der Vampire in Amerika, doch angeblich wurden sie auch in Russland und Europa gesichtet.

S.A.V.E. sind sie in zweierlei Weise bekannt; einmal als normale Vampire, die durch die Gegend ziehen und Blut saugen (eine Bedrohung, die sich meistens recht schnell beseitigen läßt), und einmal als Gruppe, die von einem mächtigerem Vampir angeführt wird. Als solche geht die größte Gefahr von ihnen aus, gerade in Süd-Amerika gibt es ganze Landstriche, die von diesen Gruppen entvölkert wurden.

Der erste Bericht beschäftigt sich mit einer solchen Gruppe. Ihr Nest wurde von den SLAYERN aufgespürt und vernichtet. Der Anführer der SLAYER lehnte es ab, einen Bericht zu verfassen, aber einer seiner Mitarbeiter, CHARLEZ RAMIREZ, erklärte sich freundlicher Weise bereit dazu:

Tja, da waren wir also... Da unsere vier Kollegen und die beiden Techniker immer noch in Juta waren, mußten wir uns eben zu viert der Brut annehmen. Jack hatte einen Wagen mit Winde aufgetrieben,und so fuhren wir zu dem fraglichen Haus. Wir machten Streichholzziehen, und der Padre verlor; also mußte er draußen bleiben und die Winde bedienen.

In das Haus zu kommen war recht einfach. Der erste Vampir sprang uns an, direkt in Jacks Haken hinein. Er zappelte etwas, doch dann sprang die Winde an und zog ihn hinaus. Doch dann wurde es kitzlig; der nächste

Vampir sprang mich an, und nur mit äußerster Anstrengung gelang es mir, ihn auf den Harpunenhaken zu bekommmen. Als er auf dem Weg nach draußen war, krallte er sich an einer Tür fest. Ich trat so lange gegen seine Hand, bis sie abbrach. In diesem Moment attakkierte mich einer dieser Bastarde von hinten, wohl mit einer Axt. Glücklicher Weise war Sex Machine auf Draht und stoppte das Biest mit seiner Peitsche. Als ich mich um wand, sah ich, daß es eine Frau war. Sie hatte sich nun an Sex Machine geklammert. Der hatte ihr zwar einen Pflock in den Kopf gedroschen, doch sie umklammerte ihn und versuchte ihren Vampirkuß

Offenbar hielt mein Freund nichts von der Zärtlichkeit dieser Schnepfe, denn er klappte seinen Schwanzrevolver aus und pumpte ihren Unterleib mit Blei voll. Schätze, zu Lebzeiten ist die Alte nicht so gefickt worden. Jedenfalls ließ sie los, und wir schossen so lange auf sie ein, bis sie sich nicht mehr rührte. Dann warfen wir den Körper nach draußen.

Das Spielchen ging noch eine Weile munter so weiter, bis wir am Ende einen Vampir trafen, der sein Gesicht zu einer Monstermaske verzog. Aus der Tatsache, daß die restlichen Vampire versuchten, ihn zu schützen, schlossen wir, es müsse sich um den Meister des Nestes, vermutlich einen SUNNYDALIS SUPERIOR*, handeln. Sex Machine und ich hielten die anderen Vampire fern, während Jack den Bastard pfählte. Danach war es ein Leichtes, den demoralisierten Rest zu beseitigen.*

Bei den anderen Unterlagen dazu handelt es sich um drei Tagebucheinträge. Das Buch gehört einer gewissen MONICA CELLWICK. Sie wurde offenbar eines Abends Zeuge, wie der Vampir eine Freundin von ihr abschleppte und wäre am darauffolgenden Abend fast selbst ein Opfer geworden. Aus Angst lief sie (mit dem Tagebuch) von zu Hause weg und rannte einem S.A.V.E.-Team über den Weg. Selbiges eliminierte den Vampir.

Freitag, 4. Februar 2000

Liebes Tagebuch. Heute ist etwas eigenartiges geschehen. Im Fuggus, der Disco, die wir immer besuchen, hat Katja so nen Typen aufgegabelt. Er war muskulöß, hatte dunkle Haare und sehr sonnengebräunte Haut. Er wirkte wie Anfang 40, daher wunderte es mich, daß er sich für eine 16jährige interessierte. Doch schon nach kurzer Zeit küßte er ihren Nacken ab. Und ihr *schien es zu gefallen, und daß, obwohl sie doch immer sagt, wie eklig sie so was und alte Säcke überhaupt findet. Und am Ende zog sie mit ihm ab, ohne sich um uns andere zu kümmern. Und Frank war darüber so besorgt, daß ich im Laufe des restlichen Abends kein Wort mehr mit ihm reden konnte. Na ja, morgen werde ich sie mir mal vornehmen; sie soll sich gefälligst dafür entschuldigen!!!*

Samstag, 5. Februar 2000

Liebes Tagebuch. Ich weiß nicht, was alles passiert ist, und was ich jetzt tun soll. Gegen Mittag fand man Katjas Leiche in einem Müllcontainer unweit der Disco. Ich war völlig fertig. natürlich erzählte ich den Bullen von Katja Bekannten. Abends traf ich mich mit meinen Freunden. Meine Eltern hatten es mir verboten, aber ich bin durchs Fenster weg. Ich hielt es alleine einfach nicht aus. Wir gingen dann zusammen zum Fuggus. Und der Typ, der Typ war wieder da! Frank und Timothy gingen auf ihn los, doch er schlug ihre Köpfe gegen eine Wand und... Ich will nicht daran denken!! Dann kamen die Security-Leute, und auch die konnten ihm nichts. Er steckte zwei Schüsse ein, doch sein Fleisch schien nachzuwachsen. Dann entdeckte er Linda und mich. Er sprang heran und biß Linda in den Hals. Ich ergriff die Flucht, aber ich weiß, daß er mich verfolgt hat. Was soll ich bloß tun? Das beste wird sein, ich hau ab. Dann sind meine Eltern nicht in Gefahr. Außerdem findet er mich hier am ehesten.

Sonntag, 6. Februar 2000

Liebes Tagebuch. Ich weiß nicht, wo ich beginnen soll. Ich bin wieder zu Hause, und der Kerl ist tot. Gerade, als ich das Haus verließ, sah ich ihn auftauchen. Ich rannte weg und in meiner Panik direkt auf die Autostraße. Ich hörte einen Wagen bremsen und bekam noch einen leichten Stoß ab. Der warf ich zu Boden. Der Kerl stürzte heran. Dann ratterten Maschienenpistolen, und zwar so lange, bis er am Boden lag. Merkwürdiger Weise blutete er nicht. Ein Mann stieg aus dem Auto und untersuchte mich. Er hob mich hoch und legte mich auf die Rückbank. Ein anderer schnappte sich den Körper des Mannes und band ihn hinten an den Wagen an. Ich wollte wissen, ob wir nicht die Polizei holen müsten, und ob der Mann wirklich tot sei und wo wir hinführen. Der Mann, der mich ins Auto gebracht hatte, *sagte, daß sei nicht nötig, der Mann sei noch nicht ganz tot, aber bald, und sie brächten mich erst einmal in Sicherheit, weil sie noch ein paar Fragen hätten. Unterwegs stellten sich die beiden Männer als Nick und Chips vor. Die Fahrerin knurrte etwas, was wie Tiny oder so ähnlich klang. Chips stank etwas nach Schnaps, aber Nick ist süß. Angekommen bei einer Villa brachte mich Nick zu einem oberlehrerhaften Typen, der hier wohl das Sagen hatte und sich als Dr. Dereck Rayne vorstellte. Er stellte mir alle möglichen Fragen und erinnerte mich da noch mehr an einen Lehrer. Er erlaubte mir, in der Villa zu übernachten. Als ich am nächsten Morgen das Haus verließ, sah ich Chips und Nick neben dem toten Typen stehen. Sie hatten ihn mit großen Nägeln an ein Brett genagelt und warteten offenbar auf den Sonnenaufgang. Ich schnappte ein paar Gesprächsfetzen auf. Anscheinend fand Nick es ungehörig, Marshmellows über Feuer zu rösten. In dem Moment ging die Sonne auf, und die Leiche begann zu schreien. Dann schlugen plötzlich Flammen aus ihr, und in nicht einmal einer Minute verbrannte sie zu Asche. Dann entdeckten sie mich und sagten, ich solle keinem davon erzählen. Na ja, außer dir, mein Tagebuch, wird mir das sowieso keiner glauben. Nick brachte mich dann nach Hause. Er redete mit meinen Eltern. Ich weiß nicht, was er ihnen erzählt hat, aber sie waren danach echt ok. Ob ich ihn wohl jemals wiedersehen werde?*

Auch in diesem Fall wird von der enormen Kraft des Vampires berichtet. Es ist bislang nicht geklärt, warum er plötzlich Amok gelaufen ist. Nach allem, was wir wissen, ist das nicht unbedingt typisch für ihn.

VAMPYRUS SUNNYDALIS

Dank der ausgesprochen intensiven Erfahrung unseres Außenmitarbeiters RUPERT GILES haben wir recht detailierte Kenntnisse von dieser Vampirart. Diverse Augenzeugenberichte sowie eine Unmenge von Ergänzungen, Sonderfällen und Abarten findet sich in seinen Unterlagen in SUNNYDALE. Mr. GILES nach wurden die SUNNYDALIS von einem sehr mächtigen Vampir, der sich selbst als DER MEISTER bezeichnete, erschaffen. Sie entstehen durch Dämonen, die sich in menschlichen Wirtskörpern einnisten und diese mit all ihren Erinnerung übernehmen. Sie können durch Durchbohren des Herzes oder Separation des Kopfes vernichtet werden. Ebenso wirkt Sonnenlicht absolut tödlich. Sie sind nicht in der Lage, Magie zu wirken. Wenn all diese Informationen stimmen, sind die SUNNYDALIS die einzigen Vampire, deren Existenz auf andere Kreaturen des Übernatürlichen, nämlich Dämonen, zurückzuführen ist. Diese Sonderstellung mag sich auch darin äußern, daß die SUNNYDALIS als einzige Art bei ihren Angriffen ihr Gesicht zu einer Monsterfratze verziehen. Daneben erklärt es auch die verschiedenen Unterarten.

Deren gibt es nach GILES drei: Den VAMPYRUS SUNNYDALIS SUBCRESCENS, den normalen VAMPYRUS SUNNYDALIS und den VAMPYRUS SUNNYDALIS SUPERIOR. Bei dem ersten hat der Dämon die vollkommene Kontrolle, vom Wirt ist nichts übrig geblieben. Diese Dämonen sind ausnehmend dumm, haben ihre Maske stets auf und können sich in fledermausartige Wesen verwandeln. Ihr Körper ist nicht sonderlich stabil. Die zweite, sozusagen normale Art konnte eine Reihe von Verhaltensmustern des Wirts (insbesondere dessen Erinnerungen) übernehmen. Diese Art neigt dazu, sich von ihrem Blutdurst leiten zu lassen, verfügt aber über menschliche Intelligenz. Die letzte Art stellt die größte Gefahr dar. Hier ist es Mensch und Dämon gelungen, eine vollkommene Symbiose einzugehen. Sie bilden eine Einheit, deren Persöhnlichkeit ein Mittelding zwischen Dämon und Mensch ist. Diese Art kann wahre Helden, aber auch gefährliche Bedrohungen stellen.

VAMPYRUS SERVUS TRANSYLVANICUS

Die S.A.V.E.-Agenten DALTON, BRANDON, GOLDWYN und KOCH hatten das zweifelhafte Vergnügen, auf diese verhältnismäßig schwache Vampirart zu treffen. Aufgrund ihrer akuten Notsituation konnte sie sich nicht eingehender mit ihm beschäftigen und vernichteten ihn so schnell wie irgend möglich. Der Körper des Wesens zerfiel zu Staub, ehe sie ihn näher analysieren konnten. Auch wenn dieses Ergebnis etwas enttäuschend klingen mag, so sollte nicht vergessen werden, daß es die Vernichtbarkeit dieser Art mit gewöhnlichen Waffen belegt.

Gesichert ist in jedem Fall das Aussehen: TRANSYLVANICUS hat eine grüne Haut und einen Kopf, der eher an den eines Krokodiles erinnert. Seine Saugzähne sind feststehend. Seine Kleidung bestand aus einem sackartigen Etwas, um seinen Hals trug er einen Ring.

Der *äußerst* freie Mitarbeiter JOHN CONSTANTINE ergänzte diese Informationen. Durch ihn wissen wir, daß diese Art aus Transylvanien stammt und für gewöhnlich irgend einem mächtigerem Wesen (welches keineswegs ein Vampir sein muß) dient. Ebenfals durch ihn wissen wir, daß der Ring den Status als Diener kenzeichnen soll.

A.3 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈.-Materialien: Das Bloodpack

Bloodpack

Über das sogenannte BLOODPACK ist S.A.V.E. sehr wenig bekannt. Angeblich tauchte es erstmals im Jahre 1950 auf. Es scheint sich aus höheren Vampiren zu rekrutieren. Ihnen allen ist eine besondere Begabung im Umgang mit Waffen gemein. Ihre Ziele sind nicht bekannt: Zum Einen scheinen sie jegliche Art von Vampirjägern zu bekämpfen, zum Anderen sollen sie auch Vampire angegriffen haben.

Es ist allgemein bekannt, daß es unter den einzelnen Vampiren (besonders in der *Oberschicht*, wenn sie so genannt werden kann) heftige Machtkämpfe gibt. Bislang ließ sich für uns nicht klar ersehen, ob das BLOODPACK die Privatarmee eines mächtigen Vampires ist. Das mag an unseren unzureichenden Informationen liegen.

Das BLOODPACK operiert, soweit wir das beurteilen können, Weltweit.

Mysteriös erscheint uns der Ausspruch eines Vampires, welcher sich bitterlich über S.A.V.E. beklagte und anmerkte, daß BLOODPACK schütze die Menschen in mancherlei Hinsicht wesentlich besser als es S.A.V.E., die SLAYER oder DER RAT täten.[1] Andererseits sind die Aussprüche eines Vampires wohl kaum ausschlaggebend.

Laut den SLAYERN gibt es so etwas wie das BLOODPACK nicht; sie hätten mit der Zeit bereits darauf stoßen müssen, doch nach ihren Aussagen sei das nicht der Fall gewesen. Vampire, die dermaßen kampfstark seien wie das legendäre BLOODPACK, gäbe es nicht.

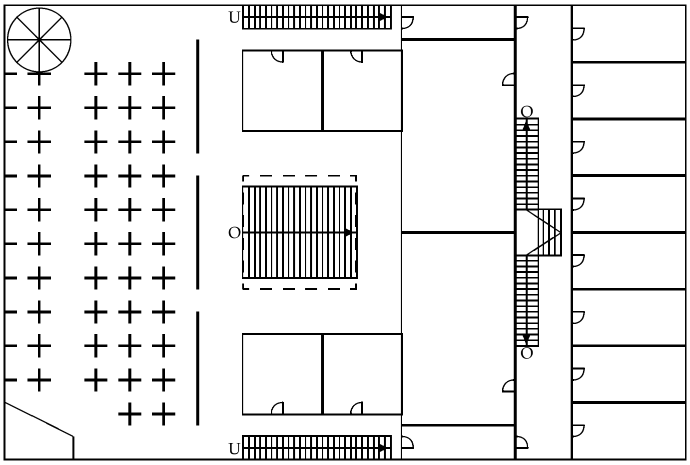
[1] Neuerliche Untersuchungen haben eindeutig gezeigt, daß die Position des RATES *dringend* überprüft werden muß.

A.4 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈.-Materialien: Eli Damaskinos

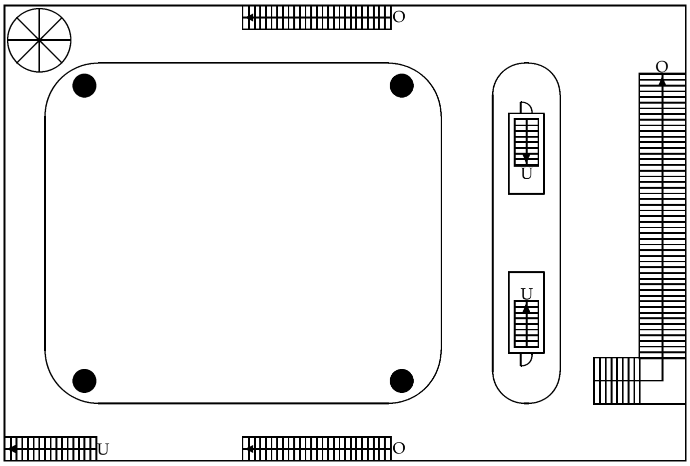
Eli Damaskinos

Vermutlich handelt es sich bei ELI DAMASKINOS um einen Hochvampir. Bislang hat noch kein S.A.V.E.-Agent ihn gesehen. Er stammt aus Russland und scheint dort seid mindestens 700 Jahren eine Dynastie zu führen. DAMASKINOS verstand es stets, sich unter den Mächtigen seiner Zeit Verbündete zu suchen. Früher war das der Zar oder Stalin, heute sind es Politiker, Wirtschaftsmagnate und Kriminelle. Kontakte zur russischen Mafia werden ihm ebenso nachgesagt wie die Beteiligung an vielen russisch-amerikanischen Firmen (etwa der *Russian RISC Developement Compnay, RRDC*). Gerüchten zur Folge soll er ein Vertrauter des Vampirkönigs KAIN gewesen sein. Weitere Gerüchte besagen, daß die derzeitigen Beruhigungen in den Machtkämpfen der Vampire vor allem auf sein Wirken zurück gehen. Jede weitere Information über diesen potentiell sehr gefährlichen Vampir sind für S.A.V.E. von höchster Bedeutung.

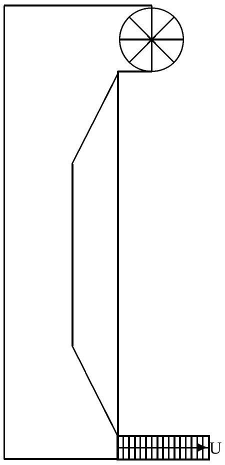
A.5 Die Vampirdiscotheque



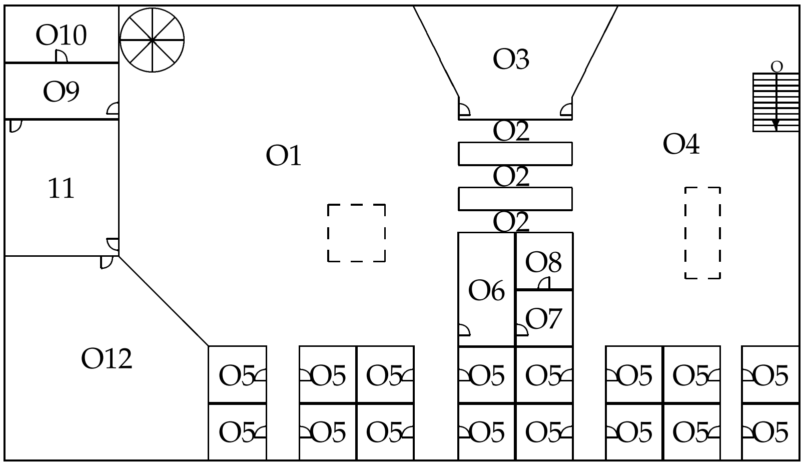
Erdgeschoss (Eingangsteil und Vorratskeller)



Erster Stock (Tanzfläche)



Dritter Stock (Ballustrade)



Vierter Stock (Spielbank und Verwaltung)

A.6 Die Geschichte von M.D. Geist

17. Februar 1959, Bericht des Offiziers Cap. Norris Baxter
Rechtfertigung der georderten und ausgeführten atomaren Vernichtung einer Insel in philipinischen Gewässern

Auftrag: Unser Auftrag lautete, mit der US Mangrovia die in der Nähe der Philipinen gelegene Insel Jerra anzulaufen und den Stand des dort herrschenden Bürgerkrieges zu untersuchen. Die reguläre Armee befand sich im Kriegszustand mit Restbeständen der japanischen Armee, welche einen Teil der Insel besetzt hielt und sich trotz der Aufgabe Japans nicht zurückzogen.

Zustand: Als wir die Insel erreichten, trafen wir nur wenige Überlebende beider Seiten an. Wir evakuierten sie und orderten die Zerstörung der Insel mit einer Atombombe.

Entwicklung: Wie wir inzwischen rekonstruieren konnten, wurde die fast vollkommene Ausrottung der Bevölkerung durch das Projekt *MDS*, *Most Dangerous Soldiers*, der Japaner ausgelößt. In diesem Projekt wurden Soldaten in perfekte Kampfmaschienen umgewandelt. Bedauerlicher Weise waren die Ergebnisse mit psychischen Defekten behaftet, die sich meistens in Amokläufen äußerten. Der letzte MDS war M.D. Geist. Er schien stabil zu sein. Die Japaner setzten ihn ein, um ihre restlichen MDS und einen Großteil ihrer Feinde loß zu werden. Geist opferte alle bei seinen Einsätzen beteiligten Männer und richete Massaker jenseits dessen, was den Japanern vorgeschwebt war, an. Aus diesem Grund versuchten sie, ihn loß zu werden. Offenbar gelang das nicht, denn er tauchte wieder auf und verdingte sich als Söldner. Der letzte Auftrag, den er – dieses mal für die reguläre Armee – annahm, bestand in der Sicherstellung eines Depots mit biologischen Kampfmitteln. Der hier gelagerte Virus verwandelte jeden Infizierten in einen mordlustigen, nicht mehr zu kontrollirenden Berserker. Er eroberte mit einer kleinen Truppe das Depot. Wiederum starben alle Beteilgten. Am Ende vernichtete er die Substanz nicht, sondern setzte sie frei. Die wenigen Überlebenden, nicht infizierten wurden, wurden, wie bereits geschildert, von uns gerettet.

Anmerkungen: Geist zeigte bemerkenswerte Fähigkeiten: Neben seiner perfekten Koordination, schier übermenschlicher Kraft und der Gabe, mit jeder beliebigen Waffe umzugehen, schienen seine Zellen in der Lage zu sein, sich durch bei Kämpfen freigesetzte Energie zu regenerieren.
Mit anderen Worten: Wärend andere Soldaten durch Kampfhandlungen erschöpft werden, führen sie bei ihm zu einer Regeneration und Stärkung.
Wärend uns die Meßergebnisse eines jerranischen Wissenschaftlers, die dieses belegen, in die Hände vielen, ist uns die Erzeugungsmethode dieses oder auch aller anderen MDS nicht bekannt. Der Versuch, Geist zu fangen oder auch nur zu Kooperation zu bewegen, endete mit dem Verlust meiner halben Besatzung.
Angesichts der Unmöglichkeit, mehr Informationen über die MDS zu erhalten, orderte ich die Atombombe. Selbst wenn es Aufzeichnungen zu Project MDS gegeben hat, ist es sicher besser, daß sie nicht mehr existieren.

Cap. Baxter wurde nach eingehender Befragung seiner Besatzung für Zurechnungsfähig befunden. Sein Fall wurde nicht weiter verfolgt.

A.7 Untersuchungsunterlagen: Dr. Arnold Breston

Datum, Verfasser und Ort wurden ausgestrichen

Auftrag: Untersuchung der geistigen Verfassung Dr. Arnold Brestons sowie der Verantwortbarbarkeit einer Weiterführung des Projektes MDS.

Veranlassung: Verschiedene Gerüchte über unverantwortliche Zustände inerhalb des Forschungsgeländes.

Methode: Ich schleuste mich als Mitarbeiter ein.

Stand der Forschung: Dr. Brestons Experimene zeigen erste Ergebnisse. Einige seiner Versuchsobjekte sind immun gegen Schmerzen. Darüber hinaus ist bei einigen das Kampfvermögen ebenso wie Stärke und Reflexe über menschliches Können gestiegen. Die psychischen Defekte überwiegen jedoch.

Zustand des Geländes: Auf dem Gelände werden weit mehr Personen festgehalten und für Experimente benutzt, als vorgesehen. Ihre Haltung ist Menschenunwürdig. Zudem kommt es häufig zu Übergriffen von Seiten des Personals auf die Gefangenen.

Zustand Dr. Brestons: Dr. Breston sucht zur Zeit nach einem Buch, welches ein TUSCULUM, ein zauberkräftiger Vampir, verfaßt haben soll. Auch seine restlichen Forschungen scheinen nicht in der Realität verwurzelt zu sein. Auf der anderen Seite sollte nicht übersehen werden, daß Breston einige Amokläufer des Militärs durch Droge in Abhängigkeit von sich gebracht hat. Als Nebeneffekt der Drogen sind diese Männer wahre Berserker, Regenerationskräfte wie durch das Projekt MDS angestrebt haben sie definitiv nicht.

Conclusio: Ich empfehle, Dr. Breston in eine geschlossene Anstalt zu überführen. Seine Ideen und seine Behandlung anderer (amerikanischer) Menschen lassen ene starke geistige Verwirrung vermuten, die ihn bei seiner unbestreitbaren Genialität äußerst gefährlich machen. Durch seine Bekanntheit in einigen wenigen wissenschaftlichen

```
Kreisen ist eine Eliminierung wohl nicht möglich.
Betreffs der Gefangenen empfehle ich eine solche.
```

A.8 S.A.V.E.-Materialien: Tusculum

Tusculum

Über den Vampir TUSCULUM ist bekannt, daß er in den Jahren 600 -- 900 n.Chr. sein Unwesen in Europa und England trieb. Er wanderte als Franziskaner, manchmal auch als Domenikaner Mönch umher. Er verdingte sich als Geisteraustreiber und Exorzist. Häufig tat er Monatelang nichts schlimmes, dann wieder schlich er sich in Klöster und tötete die ganze Belegschaft. In Polen soll er ein ganzes Kloster zu Vampiren gemacht und auf die Umwelt loßgelassen haben. Beobachtungen des Vampires, vor allem in Überlieferungen und Chroniken, liegen vermutlich bei den noch nicht gesichteten Materialien des S.A.V.E.-HQs in London.

Gerüchten zur Folge soll TUSCULUM neben den üblichen Fähigkeiten auch ein großer Kenner der rituellen Magie gewesen sein. Damit ist er nach unserem Kenntnisstand glücklicher Weise eine Seltenheit unter den Vampiren.

Im Jahre 1533 wurde der Vampir in Neu-England gesichtet. Er scheint sein Verhalten nicht geändert zu haben. Im Jahre 1794 verschwand er spurloß. Gerüchten zur Folge befand er sich in einem Fort bei Neo Bravo, welches vollkommen durch einen sonst als friedlich bekannten Indianerstamm vernichtet wurde. Er ist seid dieser Zeit nicht mehr in Erscheinung getreten.

Alle Beobachtungen lassen den Schluß zu, daß es sich bei TUSCULUM um einen Hochvampir gehandelt hat. Ob er bei dem Überfall der Indianer tatsächlich vernichtet wurde oder lediglich seinen Modus Operandi gewechselt hat ist nicht bekannt.

Anhang B

Vampirarten

In diesem Anhang werden vor allem einige der verbreitesten oder bekanntesten Vampirarten des TPC-Universums betrachtet. Die Liste erhebt werder Anspruch auf Vollständig- noch auf Richtigkeit. Sie soll dem Spielleiter vor allem bei der Leitung in Amerika angesiedelter Vampir-Szenarien helfen. Spezialfälle wie der *Death Ninja*, der *Onaqui* oder der *Bat Lord* wurden nicht behandelt.

B.1 Vorweg

Vor Betrachtung der einzelnen Vampirarten müssen folgende Sachen genauer beleuchtet werden: Zum einen das im TPC-Universum immer häufiger benutzte Dämonenblut, zum anderen infiziente Vampire.

B.1.1 Dämonenblut

Dämonenblut ist eine ausgesprochen rätselhafte Substanz; angefangen bei der Frage, was Dämonen eigentlich sind bis hin zu der, ob das Blut verschiedener Dämonen verschiedene Auswirkungen hat. Das hier behandelte Blut stammt von verhältnismäßig niederen Dämonen; die Wahrscheinlichkeit, daß ein Charakter daran kommt, ist nicht so gering. 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈. selbst verfügt über kleinere Vorräte, die in Notfall ausgegeben werden.

Das Blut hat eine assimilierende Wirkung. Einen Menschen würde es innerhalb von 3 Minuten ziemlich schmerzhaft töten. Dämonen ist der Beschuß damit naturgemäß egal. Viele Agenten des Übernatürlichen, Zombies und andere Widergänger reagieren hingegen empfindlich. Das Blut scheint eine stark magieverzehrende Wirkung zu haben, was in der Vernichtung des jeweiligen Wesens resultiert.

Besonders interessant ist die Wirkung auf Vampire; sie fällt je nach Vampir und Menge des Blutes sehr verschieden aus. Die genaue Wirkung wurde bei den einzelnen Vampiren angegeben.

B.1.2 Infiziente Vampire

Vampire vermehren sich nicht wie Menschen; in vielen Fällen ist es erforderlich, ein Opfer mit einem Ritual zu behandeln oder es zumindest etwas vom eigenen Blut trinken zu lassen. Doch ab und an kommt es vor, daß einige Vampire *infizient* werden. Das bedeutet im günstigsten Fall, daß jedes von ihnen zu Tode gesaugte Opfer als Vampir wieder aufersteht. Es sind jedoch auch Fälle bekannt, in denen jedes gebissene Opfer nach seinem Tod zum Vampir wird. Im schlimmsten Fall, der glücklicher weise bislang nur in sehr, sehr wenigen Fällen aufgetreten ist, wird jeder irgend wie von einem Vampir getöteter zum Vampir. Allen infizienten Vampiren ist gemein, daß die von ihnen erzeugten Vampire wiederum infizient sind. Beißt ein infizienter Vampir einen anderen, ist dieser danach ebenfalls infizient.

Infiziente Vampire sind in mancherlei Hinsicht ein Problem. Die Vampire der ersten Kategorie sind dabei nicht so schlimm, einige Vampire gehören von Natur aus dazu. Solange der Vampir acht gibt, daß sein Opfer nicht am Biß, sondern an irgend etwas anderem stirbt, besteht keine Gefahr. Bedauerlicher Weise scheinen insbesondere Vampire vom Typ SUNNYDALIS und MEXICONIS nicht in der Lage zu sein, ihren Blutdurst richtig zu kontrollieren – insbesondere, wenn sie infizient sind. Auch naturgemäß infiziente Vampire, die von einem anderen infizienten Vampir gebissen werden, verlieren meistens ihre Selbstkontrolle. Die beiden anderen Kategorien sind unausweichlich problembehaftet.

Für die Menschheit stellt sich daß Problem, daß es immer mehr Vampire gibt. Der Kampf gegen sie wird dadurch nicht gerade einfacher, und die meisten Menschen lehnen es nach wie vor ab, vampirisiert zu werden.

Für andere Vampire stellt sich ebenfalls ein Problem. Abgesehen davon, daß die Menschen sie verschärft jagen (selbst wenn sie nicht infizient sind und eigentlich nur sehr selten töten sollten) hätte eine *Vampirlavine*, konsequent zu Ende gedacht, ein erschreckendes Ergebnis: Die ganze Wellt wäre am Ende voll von Vampiren. Und wovon sollen die sich ernähren?

Die Gründe für Infiziens liegen im Dunkeln. Sicherlich ist es einem Hochvampir möglich, einen infizienten Vampir zu schaffen, doch recht betrachtet wäre das nicht sonderlich sinnvoll. Rituelle Magie mag ein anderer Weg sein. Eher wissenschaftlich ausgerichtete 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈.-Agenten vermuten tatsächlich einen Virus, aber das konnte bislang weder be- noch wiederlegt werden. (Auch von entsprechend forschenden Vampiren nicht.)

B.2 Der Hochvampir

(VAMPYRUS PROCĒRUS, seltener auch VAMPYRUS OPTIMUS)

Der Hochvampir ist die schrecklichste aller Vampirformen; nach allem, was bekannt ist, handelt es sich hier um die *ursprüngliche*, *reine* Form des Vampirismus. Der sogenannte *König der Vampire*, war einer von ihnen, ehe er durch einen bedauerlichen Zwischenfall ins Sonnenlicht geriet [3]...

Der Ursprung dieser Vampire liegt im Dunkel, doch vermutlich wurden sie durch Magie erzeugt. Sie sind ausgesprochen verschieden, doch einige Grundcharakteristiken sind ihnen allen zuteil:

- Hochvampire können nur durch direktes Sonnenlicht vernichtet werden; UV-Lampen reichen nicht! Sie können ansonsten zerstückelt und geröstet werden, sie verwandeln sich dann in Nebel und regenerieren sich nach einer bestimmten Zahl von Tagen.

  Im Kampf bedeutet dieses, daß der Vampir seine Wundboxen verliert. Er regeneriert am Ende einer jeden Kampfrunde je nach Alter zwischen 1W2-1 und 1W12 Wundboxen. Falls seine Wundboxen alle verbraucht sind, verwandelt er sich in Nebel. Sein Körper regeneriert pro ungestörter Nacht so viele Punkte, wie er normaler Weise am Ende einer Kampfrunde regenerieren würde. Sobald der Vampir mindestens eine Wundbox hat, regeneriert er auf seine „normale“ Weise. (Falls ein Vampir vor seiner Verwandlung in einen Hexler, vor einen Flammenwerfer oder in eine Explosion geraten ist kann sein Körper mehrere hundert Punkte Schaden genommen haben...)

  Sonnenlicht fügt einem Hochvampir pro Runde 2W6+8 Punkte Schaden zu. Dieser Schaden wird nur durch nächtliche Ruhe regeneriert.

- Sie verfügen über eine Reihe von magischen Fähigkeiten, von denen sie viele nicht einmal EWP kosten. Die bekannteste dabei ist die Verwandlung in Nebel.

- Ein Hochvampir kann Vampire erzeugen, ohne irgend eine Form von Ritual abzuhalten; es reicht, wenn er sein Opfer beißt. Ob sein Opfer ein Hochvampir wird, liegt im Ermessen des Vampires. In vielen Fällen wird er einen Vampir der diversen anderen Arten erschaffen.

- Hochvampire unterliegen keinerlei Beschränkungen durch Wasser, Knoblauch, Kreuzen oder ähnlichen Dingen. Sie können ein Spiegelbild werfen, wenn sie wollen, müssen es jedoch nicht.

- Hochvampire ist nicht im selben Maße auf Blut angewiesen wie andere Vampire; sie benötigen nur einen Schluck pro Jahr. Ohne den verlieren sie pro Jahr 1W6 Wundboxen, die sich erst nach Einnahme von Blut regenerieren.Für jede fehlende Wundbox verringern sich ihr Fertigkeiten um 5. Ihre Wundboxen fallen nicht unter 3. (Ein solcher Hochvampir bietet einen erbärmlichen Anblick...) Hochvampire ernähren sich *nur* von menschlichen Blut. Für gewöhnlich kann es auch aus Konserven stammen, doch für die Regeneration von Wundboxen ist frisch „gezapftes“ Blut nötig.

Dämonenblut hat auf Hochvampire eine ziemlich unangenehme Wirkung: Es zersetzt einen Großteil ihres Gewebes. Normaler Weise wird jedoch sehr viel Dämonenblut benötigt, um geringe Mengen zu schädigen. Und für gewöhnlich wird der Schaden in Minutenschnelle regeneriert.

B.3 Alpine Vampire

(VAMPYRUS ALPINIS)

Die in den Alpen vorkommenden ALPINIS stellen vermutlich die gefährlichsten Vertreter der Vampire. Ob es sich bei ihnen um eine Weiterentwicklung der CARPATENSIS handelt, ist nicht bekannt. Folgende Eigenschaften sind ihnen zu eigen:

- Sie sind unempfindlich gegen Sonnenlicht, können dann jedoch nicht ihre Gestalt wechseln.
- Sie müssen jedoch 3 von 7 Tagen von Sonnenauf- bis Sonnenuntergang in einem Sarg verbringen, der mindestens eine Unze Eis von den Gipfeln der Alpen enthält.
- Kreuze wirken gegen sie.
- Der Vampir kann durch einen Eiszapfen durch's Herzen oder ein Edelweiß auf seinem Sarg (während er darin schläft) gelähmt werden. Auch gelähmt ist er in der Lage, seine diversen Fertigkeiten des dunklen Pfades einzusetzen.
- Der Vampir kann nicht vollständig zerstört werden. Nur, wenn sein Kopf und sein Leib in verschiedenen Gräbern in den Alpen beigesetzt werden, wird er am Herumwandeln gehindert.
- Sie können sich unheimlich dünn machen, um durch Ritzen und Spalten zu gelangen.
- Allen alpinen Vampiren ist ein gehöriges Maß an Arroganz und Verachtung gegenüber sterblichen zu eigen. Die meisten versuchen, dieses als die Arroganz alt-eingesessenen Adels zu tarnen.

Eine vollständige Beschreibung und die Werte eines ALPINIS finden sich in [8, S. 19ff].

B.4 Amerikanischer Vampir

(VAMPYRUS AMERICANIS)

Diese glücklicher Weise verhältnismäßig selten auftauchende Vampirart hat sich in Amerika entwickelt. Der erste bekannte Fall stammt aus der Zeit des Bürgerkrieges. AMERICANIS verfügt über die folgenden Merkmale:

- Er wirft kein Spiegelbild.
- Er ist resistent gegen Sonnenlicht, kann jedoch seine Gestalt in solchem nicht wechseln.
- Er muß pro Tag 8 Stunden in einem Sarg verbringen. In dieser Zeit kann er Disziplinen des dunklen Pfades ausführen.
- Er kann auf jedem beliebigen Untergrund klettern.
- Alle sechs Monate muß er ein Opfer vollständig aussaugen.
- Er reagiert auf Knoblauch, Kreuze und Salz.
- Er kann zerstört werden, indem ihm in seiner Ruhephase ein Kreuz auf die Brust gelegt, oder ihm ein Pflock ins Herz getrieben wird. Letzteres verhindert lediglich seine Regeneration, so daß er wie ein normalsterbliches Wesen vernichtet werden kann.

Eine vollständige Beschreibung mit Werten findet sich in [8, S. 70ff].

B.5 Karpatischer Vampir

(VAMPYRUS CARPATENSIS)

Vermutlich die bekannteste Art der Vampire stellt der CARPATENSIS dar. Sowohl Dracula selbst als auch die berüchtigte Lady Bathory gehören ihr an. Doch während es sich bei diesen um extrem alte und mächtige Vampire handelt, ist der durchschnittliche karpatische Vampir von den magiebegabten Vampiren der harmloseste. Nichts desto trotz dürfte ein durchschnittlicher 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈.-Agent alleine keine Chance gegen ihn haben.

Die meisten machtvolleren Vampire in Europa gehören dieser Spezies an, auch wenn sie sich selbst vielleicht als schottische, bulgarische oder französische Vampire bezeichnen. Eine der wenigen *wirklichen* Variationen ist der im nächsten Abschnitt behandelte SIBIRIS. Folgendes sind die herausragenden Merkmale des CARPATENSIS:

- Diese Vampire können sich bei Bedarf unheimlich dünn machen und auf diese Weise selbst durch engste Spalten kommen.

- Sie können glatte Wände ähnlich wie Spinnen hochklettern.

- Wenn ein solcher Vampir sein Opfer aussaugt, hypnotisiert er es meistens. Er tötet es eher selten, da ein solches Opfer dann als Vampir aufsteht (sie sind also infizient).

- Sie werden durch fließendes Wasser, Knoblauch, Eisenhut und Kreuze aufgehalten.

- Während des Tages muß der Vampir in einem mit Erde seines Heimatlandes gefüllten Sarg schlafen.

- Ein Pflock durch's Herz lähmt den Vampir, so daß er durch Separation des Kopfes und anschließendes Füllen des Mundes mit Knoblauch, durch mindestens eine Minute direkte Sonnenlichtauswirkung oder einminütiges Tauchen in fließendes vernichtet werden.

- CARPATENSIS verfügt über eine Reihe von Disziplinen des dunklen Pfades. Einige davon kann er kostenlos einsetzen, wie etwa die Verwandlung in Nebel.

Es muß an dieser Stelle betont werden, daß diese Informationen nur für die verhältnismäßig schwachen Vertreter dieser Art gelten. Es ist nicht bekannt, wie die Entwicklung dieser Spezies verläuft, es steht jedoch fest, daß beispielsweise Dracula weniger Probleme mit Tageslicht hat.

Eine vollständige Beschreibung des karpatischen Vampires mit Werten und allen Fähigkeiten findet sich in [4, S. 235ff], Beschreibungen zu Dracula und Elizabeth Bathory finden sich in [8, S. 11ff, S. 53ff].

B.6 Sibirischer Vampir

(VAMPYRUS SIBIRIS)

Bei dem sibirischen Vampir handelt es sich um eine Sonderform des VAMPYRUS CARPATENSIS. Er hat grundlegend die selben Charakteristiken und kann sich ebenso zu einem wesentlich gefährlicherem Vampir weiterentwickeln. Zu den normalen Eigenschaften kommen jedoch die folgenden Stärken und Schwächen:

- Ein Holzpflock lähmt den Vampir nicht. Statt dessen muß, wie bei dem alpinen Vampir, ein Eiszapfen genommen werden.

- Der Vampir kann keine Magie wirken, wenn die Temperatur über 25°C steht.

- Der Vampir kann die Umgebungstemperatur ändern. Pro betroffenen Quadratmeter und pro Grad kostet ihn das einen Punkt WPR. (Zu beachten ist, daß sich die Temperatur durch Heizungen oder die umgebende Luft, wenn es im Freien ist, sehr schnell wieder normalisiert.)

- Ähnlich, wie die karpathischen Vampire häufig mit Zigeunern assoziiert werden, werden den sibirischen oft Verbindungen zu Räuberbanden nachgesagt.

- Für 4W10 Punkte WPR kann ein sibirischer Vampir einen Schneesturm herbeirufen.

Ansonsten ist diese Form identisch mit ihrer *Ursprungsform*, die Werte können also [4, S. 235ff] entnommen werden.

B.7 Mexikanischer Vampir

(VAMPYRUS MEXICONIS)

Obschon der Vampir nach Mexiko, dem Ort seines ersten Auftauchens, benannt wurde, ist er inzwischen auf der ganzen Welt zu finden und stellt zusammen mit dem SUNNYDALIS die meisten Vampire.

Wie die SUNNYDALIS auch ist es für die Weiterverbreitung nötig, das Opfer ein Wenig vom eigenen Blut trinken zu lassen. Hier enden die Gemeinsamkeiten jedoch. Insbesondere hat der MEXICONIS keine „Maske".

Er ist stärker als ein normaler Mensch, verfügt jedoch über keine magischen Kräfte. Durch Waffengewalt kann er nicht vernichtet, höchstens ruhiggestellt werden. In dieser Hinsicht ist er wie ein Hochvampir mit einer Regeneration von 1W4 zu behandeln. Bei Verlust aller Wundboxen fällt er in ein 24 stündiges Koma, aus dem er mit einer Wundbox erwacht.

Das größte Problem dieser Vampirart besteht in ihrer Abhängigkeit von menschlichem, frischen Blut; erhalten sie nicht alle 18 Stunden mindestens ein Zehntel ihres Staminas in frischen Liter, verlieren sie 1W10+4 Wundboxen. Jeder getrunkene Liter regeneriert 1W6 Wundboxen (das gilt für jede Art von Schaden).

Für gewöhnlich bestimmt diese Blutsucht das handeln der Vampire. Sie verfügen ansonsten über menschliche Intelligenz, viele von ihnen haben sogar sehr klare Erinnerungen an ihr Leben zuvor. Offenbar ist es aber selbst ausgesprochen willensstarken Personen nicht möglich, dem Blutdurst zu wiederstehen.

Fatal wird es, wenn sich mehrere MEXICONIS unter dem Kommando eines SUNNYDALIS SUPERCESCENS oder gar eines Hochvampires sammeln.

Diese Gemeinschaften suchen sich meistens eine feste Bleibe (ein sogenanntes *Nest*) und beginnen, ihre Umwelt zu terrorisieren [1]. Solche Landplagen können ganze Landstriche ausrotten, und 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈. ist sich nicht sicher, wie viele angeblichen „Seuchengebiete“ nicht in Wirklichkeit Opfer eines solchen Nestes geworden sind.

Der MEXICONIS hat keine Probleme mit Knoblauch, Kreuzen oder Wasser. Er wirft sogar ein Spiegelbild. Bislang sind nur zwei Möglichkeiten bekannt, einen MEXICONIS zu vernichten: Sonnenlicht und selbst geringe Mengen von Dämonenblut wirken innerhalb von maximal zehn Sekunden absolut tödlich.

Werte:

Gewandtheit: 3W20+1W4+16 (50) (menschl. Durchschn.)

Geschicklichkeit: 3W20+1W4+16 (50) (menschl. Durchschn.)

Wahrnehmung: 3W20+1W4+66 (100) (menschl. Durchschn. mit Bonus 50)

Persönlichkeit: 3W20+1W4+6 (40) (menschl. Durchschn. mit Malus 10)

Stamina: 4W10+98 (120)

Stärke: 3W20+1W4+116 (150) (menschl. Durchschn. mit Bonus 100)

Willenskraft: 3W20+1W4+6 (40) (menschl. Durchschn. mit Malus 10)

Wundboxen: $\frac{\mathrm{STR+STA}}{4}$ (67)

Initiative: $\frac{\mathrm{GEW}}{10}$ (5)

Bewegungsrate: $\mathrm{GEW} + 50$ (100)

Angriffe pro Runde: 2

Natürliche Waffen: Die SR aller waffenloser Angriffe eines Vampires sind doppelt so hoch wie bei einem entsprechendem Menschen. Kann der Vampir einen Kuß ansetzen (meist nach einer vorhergegangenen Ringen-Attacke) richtet er pro Runde, die er saugt, Schaden mit SR 9 an. Für jedes Siebtel an gesaugten Wundboxen gewinnt der Vampir 1W6 Wundboxen. Bei alle Proben des Gebissenen, um sich zu befreien, werden seine Werte halbiert.

Sonstige Waffen: Je nach Vergangenheit, die Fertigkeitsstufen bleiben; die entsprechenden Werte verbessern sich entsprechend der veränderten Grundwerte.

B.8 Sunnydaler Vampir

(VAMPYRUS SUNNYDALIS)

Diese Vampire wurden nach dem Ort benannt, an dem sie sich am meisten herumtreiben und an dem sie ihren Ursprung hatten: Nämlich nach Sunnydale [9], einem kleinen Ort, der etwa zwei Autostunden von Los Angeles entfernt liegt.

SUNNYDALIS zählen zu den schwächsten Vertretern ihrer Art; sie sterben durch Sonnenlicht, Knoblauch ist ihnen zu wieder, Kreuze stellen ebenfalls ein Problem dar und ein Spiegelbild haben sie auch nicht. Davon abgesehen wirken eine Köpfung oder ein Pflock durch's Herz tödlich. Nichts desto trotz zählen die SUNNYDALIS gemeinsam mit den MEXICONIS zu den weit verbreitetesten Vampiren überhaupt; und das, obschon es für ihre Entstehung nötig ist, daß das Opfer etwas vom Blut des Vampires trinkt.

Legenden besagen, daß diese Vampire durch das Einnisten von Dämonen entstanden sind. Vieles spricht dafür, daß diese Aussage stimmt; so wird die Erinnerung des Opfers zwar beibehalten, aber seine Persönlichkeit durch ein ziemlich blutgieriges und in den meisten Fällen nicht all zu helles Wesen ersetzt. Die Vampire können in Gestalt von Menschen herum gehen, doch sobald sie Blut saugen wollen setzen sie ihr „amtliches" Gesicht auf, eine verzerrte Monsterfratze. Interessanter Weise ist überliefert, daß es einigen, wenigen Menschen gelungen ist, ihre Persönlichkeit zu behalten – zumindest für kurze Zeit. Doch bei diesen Personen handelte es sich entweder um ausgesprochen willensstarke Menschen oder Individuen, welche schon vor dem Vampirbiß keineswegs als gut bezeichnet werden konnten.

S.A.V.E.-Forschungen haben ergeben, daß eine ganze Reihe früher als eigene Kategorie geführter Vampir-Arten nichts anderes als Abarten von Sunnydale-Vampiren sind. Es scheint insgesamt drei wichtige Gruppen zu geben:

VAMPYRUS SUNNYDALIS SUBCRESCENS: Dieses ist die schwächste Sorte. Sie sind bemerkenswert dumm und ihr Körper ist ziemlich leicht zu beschädigen. Sie haben ihre Fratze die gesammte Zeit auf und dienen stets irgend welchen höheren Vampiren (meist vom Typ SUPERIOR). Der einzige Unterschied zu den normalen Vampiren besteht darin, daß sie sich in Fledermausähnliche Wesen verwandeln können. Hinzu kommt, daß diese Art infizient ist [7].

VAMPYRUS SUNNYDALIS: Der typische Vampir, wie oben besprochen.

VAMPYRUS SUNNYDALIS SUPERIOR: Die gefährlichste aller Abarten des Sunnydaler Vampires ist glücklicherweise auch die seltenste. In ihrem Fall ist es dem Wirt gelungen, eine vollkommene Symbiose zwischen seiner Persönlichkeit und dem Dämonen herbei zu führen. Unter diesen Wesen finden sich wahre Helden, Personen, die einfach nur die Vorteile des Vampirseins ausschöpfen, und wirklich üble Erzgemeinlinge. Diese Art erlernt in seltenen Fällen sogar Disziplinen des Üblen Weges.

Allen drei Arten ist gemein, daß sie auf Blut, tierischer oder menschlicher Natur, angewiesen sind. Falls sie nicht jede Woche mindestens ein Zehntel seines Staminawertes an Litern in Blut zu sich nehmen, anderenfalls verliert er 1W10 Punkte, zu Verteilen auf Stamina und Stärke. Erreicht ein Vampir in einem der beiden Werte 0, fällt er in ein Koma, aus welchem er nur durch mehrere Liter Blut wieder erweckt werden kann.

Ebenfalls gemein ist den drei Arten die Art ihrer Vernichtung. Sie geschieht, wie bereits angesprochen, durch einen Pflock ins Herz, Separation des Kopfes oder Sonnenlicht. Für all diese Aktionen sind KO-Erfolge auf die entsprechenden Waffen nötig. Dämonenblut wirkt ebenfalls mit hoher Geschwindigkeit. Sonnenlicht vernichtet einen Vampir innerhalb von 10 Kampfrunden (oder 30 – 40 Sekunden).

Werte:

Gewandtheit: 3W20+1W4+56 (90) (menschl. Durchschn. mit Bonus 40)

Geschicklichkeit: 3W20+1W4+16 (50)

Wahrnehmung: 3W20+1W4+66 (100) (menschl. Durchschn. mit Bonus 50)

Persönlichkeit: 3W20+1W4+16 (50)

Stamina: 2W10+99 (110)

Stärke: 3W20+1W4+86 (120) (menschl. Durchschn. mit Bonus 70)

Willenskraft: SUBCRESCENS: 2W10 (11), *Normalform*: 2W10+29 (40), SUPERCRESCENS: 1W20+2W10+49 (71)

Wundboxen: (Nicht in dieser Form vorhanden)

Initiative: $\frac{\text{GEW}}{10}$ (9)

Bewegungsrate: $\text{GEW} + 50$ (140)

Angriffe pro Runde: 2

Natürliche Waffen: Die SR aller waffenloser Angriffe eines Vampires sind doppelt so hoch wie bei einem entsprechendem Menschen. Kann der Vampir einen Kuß ansetzen (meist nach einer vorhergegangenen Ringen-Attacke) richtet er pro Runde, die er saugt, Schaden mit SR 7 an. Bei alle Proben des Gebissenen, um sich zu befreien, werden seine Werte halbiert.

Sonstige Waffen: Je nach Vergangenheit, die Fertigkeitsstufen bleiben; die entsprechenden Werte verbessern sich entsprechend der veränderten Grundwerte.

B.9 Transylvanischer Dienervampir

(VAMPYRUS SERVUS TRANSYLVANICUS)

Bei den transylvanischen Dienervampiren handelt es sich um eine ausgesprochen schwache Unterart der Vampire. Sie sind in Transylvanien beheimatet, ob es neben dieser von mächtigeren Vertretern des Übernatürlichen auch an anderen Orten importierten Wesen noch andere spezielle transsylvanischen Vampire gibt, ist unbekannt. Sie sind etwa 1,60 Meter groß, haben grünliche, faltige Haut, feststehende, spitze Zähne, Mundgeruch und lange Krallen. Ihre Kleidung besteht aus grauen, sackförmigen Dingen und einem Halsring, der sie als Mitglieder der Diener-Vampire identifiziert.

Da sie nur Sklaven sind, haben sie sehr begrenzte Fähigkeiten und können im ganz normalen Kampf getötet werden. Das einzige, was ihnen an vampirischen Fähigkeiten zu Verfügung steht, ist die Fähigkeit, Blut zu saugen und in Stamina oder Wundboxen umzuwandeln.

Werte:

Gewandtheit: 2W10+49 (60)

Geschicklichkeit: 1W6+42 (45)

Wahrnehmung: 2W10+69 (80)

Persönlichkeit: 1W4+18 (20)

Stamina: 3W10+100 (116)

Stärke: 3W10+80 (96)

Willenskraft: 2W10+19 (30)

Wundboxen: 54

Initiative: $\frac{\mathrm{GEW}}{10}$ (6)

Bewegungsrate: $\mathrm{GEW} + 50$ (110)

Angriffe pro Runde: 2

Natürliche Waffen: Kralle (S, meistens 93%, 4), Ringen (L, meistens 108%, 1), Saugen (gelingt automatisch nach erfolgreichem Ansetzen eines Griffes mittels *Ringen*, falls in der anschließenden Runde kein Brechen des Griffes gelingt; wahlweise 1W6 Punkte auf Stamina, die dem Stamina des Vampirs, oder 1W3 Punkte auf Wundboxen, die den Wundboxen des Vampirs zugeschrieben werden)

Sonstige Waffen: Stumpfe Hiebwaffen (S, meistens 93%)

Literatur- und Filmverzeichnis

[1] CARPENTER, JOHN: *Vampires*, 1998. Columbia TriStar Home Video, 1998. RC1 DVD.

[2] DER 2nd-SYSTEM-MEISTER (Herausgeber): *Chill*. `http://www.Dreibund.de`, 2000. Eine deutsche Zusammenfassung der Regeln aus [4] und [11].

[3] ENNIS, GARTH und STEVE DILLON: *Rauhe Zeiten*. In: *Tainted Love*, Band 6 der Reihe *John Constantine – Hellblazer*, Kapitel 1, Seiten 40–60. Schreiber & Leser, München, 2000.

[4] LADYMAN, DAVID, JEFF R. LEASON und LOUIS J. PROSPERI: *Chill*. Mayfair Games Inc., Niles, Illinois, 1990. Grundregeln, Hardcover-Ausgabe.

[5] NUTTER, DAVID: *Phase 1: Begraben in Bethlehem (Something is buried in Bethlehem)*, Folge 1 der Serie *Sleepwalker*, 1997. Auf: *Sleepwalker Project*, Warner Vision Germany, 2002. Enthällt O.-Ton mit ausbl. dt. Ut. 3 RC2 DVD Boxed Set.

[6] OHATA, KOICHI: *Death Force*, Teil 2 der Reihe *M.D. Geist*, 1996. Auf: *M.D. Geist*, Anime Studios Inc., 2000. RC0 DVD.

[7] RODRIGUEZ, ROBERT: *From Dusk Till Dawn*, Teil 1. Buena Vista Home Entertainment Ltd. Im Deutschen indiziert!

[8] SANCHEZ, GALI und MICHAEL WILLIAMS: *Vampires*. Chill. Mayfair Games Inc., Niles, Illinois, 1990.

[9] SMITH, CHARLES MARTIN: *Im Zentrum des Bösen*, Folge 01 der Serie *Buffy im Bann der Dämonen*, 1996. Auf: *Season One: Episode 1 – 12*, Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc., 2001. Enthällt O.-Ton mit ausbl. dt. Ut. RC2 DVD.

[10] TORO, GUILLERMO DEL: *Blade*, Teil 2, 2002. New Line Home Entertainment, 2002. RC1 DVD.

[11] WINNINGER, RAY: *The Chill Companion*. Chill. Mayfair Games Inc., Niles, Illinois, 1992. Hardcover-Ausgabe.