TALES FROM THE CRYPT: Blutiger Winterball

Der 2nd-System-Meister

29. September 2005

Vorweg

Bei dem vorliegenden Abenteuer handelt es sich um ein Szenario für Chill, allerdings nach leicht modifizierten Regeln. Die Modifikationen wurden aus dem Buch *The World of* **TALES FROM THE CRYPT** [9] erzeugt; das ist zwar eigentlich für die MasterBook-Serie von West End Games gedacht, kann aber auch wunderbar mit Chill verwendet werden.

Um das Szenario spielen zu können, ist das oben genannte Quellebuch nicht nötig. Da die verwendeten Regeln die von Chill sind, sollten zumindest die vorliegen. Die Baisregeln finden sich in dem gelegendlich in Rollenspielgeschäften zu findenden Grundregelbuch [13]. Einige nützliche Ergänzungen findet sich in dem ebenfalls vergriffenen, aber gelegendlich zu findenden Companion [19]. Neben den (recht einfachen) Grundregeln gibt es in diesen beiden Büchern eine Reihe von Ergänzungen. Insbesondere die übernatürlichen Kräfte der Hexe und des Priesters sowie die rituellen Zauberfertigkeiten des Magiers gehören dazu. Diese wurden den Charakterbeschreibungen hinzugefügt; es reicht also aus, den Spielern die Grundregeln zu erklären, es ist nicht zwingend notwendig, mit jedem einzelnen die Sonderregeln für seinen Charakter durchzugehen. Wärend des Spieles ist genügend Zeit, sich die grundlegenden Funktionsweisen durchzulesen und bei Einsatz einer solchen Fertigkeit spezielle Fragen zu stellen.

Da die beiden Regelbücher nicht mehr hergestellt werden, gibt es inzwischen eine deutsche Zusammenfassung der Regeln [6]. Sie wurde allerdings um einige (bei den Charakteren verwendeten) Hausregeln erweitert.

Anmerkung zur dritten Überarbeitung des Szearios

Dritte Überarbeitung??? Richtig gelesen. Dies hier ist tatsächlich die dritte Fassung des Szenarios.

Die erste wurde unter Zeitdruck (wie eigentlich immer. . .) anläßlich des 11ten *Hannover spielt!* geschrieben Es war das zweite **TALES FROM THE CRYPT**-Abenteuer, das ich anlässlich dieses Cons verbrache. Die Ursache war eine Aknüdigung, die ich für *Vampire – Dark Ages* laß. Irgend was von schwarzen Rosen, Romantik und Intrigen stand da geschrieben. . . und da hatte ich diese Ankündigung vor Augen:

> In einer Turmkammer legt die bleiche, schöne junge Frau die schwarze Rose zurück auf den Tisch. Bald, ja bald schon sollte es ihr gelingen, sich mit ihrem Liebsten zu vereinen… Nur ihre gemeine Schwester und ihren hinterhältigen Vetter muß sie noch gegeneinander ausspielen… MOMENT MAL!! Dunkle Romantik? Intrigen? Was soll das sein, irgend so ein Vampire-Kram? Nichts da, Leute, dieß ist **TALES FROM THE CRYPT**, und Onkelchen Cryptkeeper hat bereits die Kerosinkanister und die Kettensägen bereit gelegt! Also, an die Waffen, es gibt ein paar Vampire zu fleddern!

Leider habe ich es auf dem Con selbst verrissen. Es lag nicht an den Spielern, sondern an mir.

Das hatte mehrere Gründe. Erst mal habe ich das Szenario vollkommen falsch eingeschätzt. Es ist eigentlich kein ideales Con-Abenteuer. Es ist kompliziert, trotz des **TALES FROM THE CRYPT**-Gehaltes. Es verlangt Spielern und Spielleiter eine Menge ab.

Zweitens war mein eigener Zustand auf dem Con, sagen wir… bedenklich. Ein paar Bier, Whisky und eine CoC-WildWest-Runde hatten damit zu tun. Die Runde endete wohl ganz gut, zumidest waren alle zufrieden. Bis heute kann ich mich nicht an das Ende erinnern. Schade. Ich glaube, es war ein gutes Szenario.[1] In diesem Zustand hätte ich Paranoia oder das Szenario vom Vor-Con leiten können, aber nicht dieses hier.

Als drittes habe ich meine Spieler falsch eingeschätzt und die Charaktere falsch verteilt. Hm. Geht eigentlich mit unter zweitens.

Wie auch immer, etwa zwei Wochen später leitete ich das Ding dann in einer privaten Runde. Bis dahin hatte ich es leicht überarbeitet. (Die zweite Überarbeitung.) Da lief es ausgesprochen gut.

Das hier ist jetzt die dritte, finale Überarbeitung. Sie wurde anlässliches des *Auf den Inseln*-Cons erstellt.

Das Szenario ansich

Worum geht es denn überhaupt in diesem Szenario? Nun, wie der Titel (und die tolle Ankündigung) schon sagt geht es um einen Ball. Der wird im Schloss der Vampirfamilie Drukanesco in Rumänien abgehalten. Jeder teilnehmende Vampir bringt eine (seinem Rang und Einfluß entsprechende) Anzahl von Menschen mit. Und die versuchen dann, sich wärend des Balls möglichst unauffällig umzubringen. Auf diese Wesie werden Streitigkeiten beigelegt und Verträge ausgehandelt. Dieses mal soll es um etwas ganz besonderes gehen: Die Welt soll aufgeteilt werden. Denn der derzeiti-

[1] Ich habe diese Runde geleitet…

ge Obervampir (der übrigens außerhalb des Spieles steht. . .), Vasijeviĉ Drukanesco, hat beschlossen, in nächster Zeit den Erdball zu unterwerfen!

Freund Cryptkeeper fand eine Vampirin, die das ganze eher nervig findet. Sie ist die Tochter besagten Drukanescos und wird von ihm noch weniger geschätzt, als er von ihr. Und da dachte der Keeper sich, es sei ganz amüsant, ihr ein Team ganz besonderer Leute an die Seiten zu stellen: Ein Werwolf, ein Zauberer, eine Hexe, ein Succubus und ein Priester. . . Und alle sind nicht von der Art, daß ihre eigenen Leute sie mögen würden!

Nun tut der Cryptkeeper niemals etwas umsonst. Sicher, er will Einschaltquoten, doch wie jeder weiß zieht er seine Missionen meistens als ein Spiel auf. Die Charaktere sollen etwas erledigen, ohne zu wissen, was es ist. In diesem Fall möchte der Keeper, daß sie eine im Schloß gefangene Vampirin befreien. Mit hoher Wahrscheinlichkeit wäre der Schlossherr nicht sehr glücklich über ihr Freikommen, denn sonst hätte er sie nicht festgesetzt; ihr Name lautet *Durham Red*. . .

Das Szenario lebt im Grunde von der Stimmung des Balles, den teilweise etwas skurilen Nichtspielercharakteren und natürlich von den Spielercharakteren selbst. Der Spielleiter sollte sich bei seinen Beschreibungen Mühe geben, die beabsichtigte Stimmung (welche das auch sei, denn das ist von Spielleiter zu Spielleiter verschieden) zu transportieren.

Gastauftritte

Um mir selbst die Arbeit abzunehmen habe ich in diesem Szenario eine Reihe von Gastauftritten. Das meint Personen, die aus irgend welchen anderen Szenarien oder Büchern stammen. Das macht es für andere Spielleiter nicht einfacher, für mich aber ganz erheblich. Und weil der eine oder andere Leser dieser Zeilen vielleicht das eine oder andere Szenario bei mir gespielt hat, möchte ich hier eine kurze Übersicht über die einzelnen Gastauftritte geben:[2]

Durham Red: Dieser Charakter wurde dem gleichnamigen Comic [1] entliehen. Sie ist eine Mutantin, die sich am ehesten auf ihre Wumme verlässt. Sie saugt Blut und ist eigentlich eher cool. Sie wurde für dieses Szenario aus der Zukunft in die heutige Zeit transferiert.

Tiska und Hanka Hemlin: Diese beiden stammen aus meiner RuneQuest-Runde. Meine dortigen Spieler hatten schon viel unter ihnen zu leiden. Ursprünglich entstanden sind sie, als ich längere Zeit mit Krankheit im Bett lag und mir, da das Lesen so schwer viel, MP3s anhörte. Nachdem ich alle *???* und sogar die teilweise wahrhaft dämlichen

[2] Außerdem gibt es mir Gelegenheit, mehr Literaturverzeichniseinträge meiner eigenen Werke einzuschmuggeln und auf diese Weise Werbung für meine Internetseite zu machen.

TKKG-Folgen durch hatte, waren nur noch *Hanni und Nanni* [4] übrig. Und ich stellte mir die Frage, wie diese Folgen wohl verlaufen wären, wenn diese beiden Individuen (die dann in meinem Fieberwahn Gestalt annahmen) auf der Schule gewesen wären...

Claudia Tarini: Eine weitere Gestallt aus der RuneQuest-Welt, dort eine überaus intrigante Lesbe des Tarino-Clans. In diesem Fall ist sie Bi und erinnert eher an das original Vorbild aus der hervorragenden SPQR-Reihe – *jene* Claudia (später Clodia) Pulcher [18] würde sich vermutlich *nie* in irgend etwas einschränken, auch nicht in der Wahl ihrer Bettgefärt(in)en...

Dr. Arnold Breston: Der gute Doc stammt aus einem anderen Chill-Szenario [7]. Dort forschte er an einer Art Supervampir. Ganz ursprünglich entstammt er einem Anime [15].

Dr. Feelgood: Ein typischer Fall von Faulheit... Dieser Arzt wurde bereits im letzten **TALES FROM THE CRYPT**-Szenario [8] eingesetzt. Und zwar als Spielercharakter...

Erwin Ellwoods Auto: Ja... DAS gute Stück entstammt eindeutig einem ganz besonderen Bud Spencer & Terence Hill Film [5]...

Black Jack: Hatte mal in einem (nicht einmal aufgeschriebenen) Szenario die Rolle des den Charakteren zur Unterstützung geschickten Computerfreaks. Mit dem Rechner ist er wirklich gut, anosnten orientiert er sich – ebenso wie Doc Breston – an einem Charakter aus einem Anime [21].

Ansonsten habe ich mich mal wieder von diversen Filmen inspirieren lassen. Besonders, was das Auftreten einzelner Gruppen angeht. Ein Blick in das Lietraturverzeichnis dürfte ausreichen, um das zu bestätigen...

Und hier ein paar Worte des Dankes...

Wie eigentlich fast immer an dieser Stelle danke ich ganz besonders und vor allem meiner Friteuse, ferner der Brauerei BECK & CO zu Bremen, den örtlichen ALDI- und EDEKA-Märkten, BAD RELIGION, SUMMONING, KIM WILDE, AVRILL LAVIGNE, WONDERWALL und SLAYER. Außerdem natürlich meinen Testspielern BARBAYAT (die ihren Geburtstag „opferte“, damit wir das Ding spielen konnten, und einen begeisterten Succubus abgab), TERSHA (als aktive Hacker-Hexe, obwohl sie nach eigenen Aussagen mit Computern eigentlich nichts am Hut hat), ALEXANDER (der als ein ausgesprochen asiatischen Action-Sauf-Priester überzeuge), MEL (in ihrer Rolle als intrigante Cliquen-Vampirin), GRÖSCHEL (als extrem hooliger Fastfoot-Werwolf) und CYRUS (als sehr muffeliger Magier).

Inhaltsverzeichnis

Kapitel 1

Der Beginn

Anders als sonst bei **TALES FROM THE CRYPT** üblich beginnt dieses Szenario nicht in der Gruft des Keepers – aber keine Angst, die kommt noch!

Jeder der Charaktere hatte bereits Kontakt mit dem mysteriösen Keeper. Alle haben den Auftrag erhalten, sich in einen kleinen Dorf in Rumänien einzufinden. (Gut, die Vampirin hat eher den Rat bekommen – sie braucht ja ein Team.) Entsprechend beginnt das Szenario damit, daß die Charaktere nach und nach in dem kleinen Ort Klov eintreffen. Er sieht etwa so aus, wie das Dorf aus *Tanz der Vampire* [17]. Es gibt eine Kneipe, in der scharfer Slivowitz und dunkles Bier serviert wird.

Sprechen Sie ruhig mit jedem Spieler einzeln (natürlich allein) seine Rolle durch. Zumindest, was die maßgaben des Keepers angeht. Lassen Sie die Spieler danach ruhig beschreiben, wie sie das Dorf erreichen. Da sie mit Sicherheit auffallen, ist das auch eine gute Gelegenheit, sie ihre Charaktere beschreiben zu lassen. (Die Vorgaben sind ja schwammig genug, um jedem einen recht individuellen Touch zu geben.) Vielleicht kommen sie ja bereits jetzt ins Gespräch.

Gegen 16 Uhr beginnt es, dämmerig zu werden. Dann taucht auch die Vampirin auf. Es dürfte interessant sein, wie sie die Spieler dazu bringt, ihr zu folgen.

Mitten auf dem Weg zum Schloß (daß – zur großen Freude der Hexe – von einem dichten, dunklen Wald umgeben ist) stehen die Charaktere plötzlich zu einer letzten Besprechung in der Gruft.

Der Keeper sitzt hinter seinem Tisch und spielt mit einer abgetrennten Hand. Er fragt nochmals jeden Charakter, ob er bereit ist, das Spiel zu beginnen. (Nicht, daß die Charaktere an dieser Stelle noch eine Wahl hätten – wer nicht will, wird trotzdem geschickt.)

Da sonst alles gesagt ist, schickt er sie dann direkt zum Schloß. (Es sei denn, der allmächtige Spielleiter entschiedet dagegen und läßt die Charaktere im Wald herauskommen.) Es ist etwa 17 Uhr, es ist dunkel, und der Bau ist eine wirklich eindrucksvolle Erscheinung.

Auf dem Innehof steht ein großer Van, aus dem das CIA.-Team gerade Sachen ausläd. Es handelt sich dabei um Geräte für die Disco und Waffen. Ankommende Charaktere werden sofort gefragt, ob sie beim Ausladen helfen wollen. Der Sauf-Priester kann bei dieser Gelegenheit einen Raketenwerfer identifizieren.

Je nach Verhalten können die Charaktere hier erste Verbündete gewinnen oder ihren ersten Mitspieler verlieren. Wenn sie es geschickt anstellen, können sie Tiska ein oder zwei Headsets aus den Rippen leiern – die gute denkt sich nicht viel dabei, so etwas als „Dankeschön“ für's Schleppen rauszugeben. (Ihre Schwester wäre entsetzt – damit können die Chraktere nämlich den kompletten Funkverkehr des CIA-Teams abhören.

Auf jeden Fall werden dann mehrere livrierte Diener erscheinen und Neuankömmlinge auf ihre Zimemr bringen – die Vampirin in eines der großen, den Rest in eines der normalen Gastquartiere. Und danach sind sie auf sich allein gestellt; die Spiele mögen beginnen!

Kapitel 2

Das Drehbuch

Worum geht es denn nun eigentlich in diesem Szenario? Nun, der Cryptkeeper ist mal wieder auf der Suche nach Einschaltquoten. Anders als beim letzten Mal [8] will er diesmal dafür sorgen, daß die Überraschungen nicht von der Umgebung, sondern den Hauptpersonen selbst kommen.

Mehr durch Zufall viel sein Blick auf ein großes, abgelegenes Schloß in Rumänien. Dort findet alle sechs Jahr ein zweitägiger Winterball statt.

Wie bei einem solchen Schloß nicht anders zu erwarten wird es von Vampiren bewohnt. Es ist der Stammsitz der Vampirsfamilie Drukanesco. Und Vasijeviȅ Drukanesco ist ausgesprochen einflußreich – in diesem Szenario ist er der mächtigste Vampir überhaupt.

Nun sind Vampire – ebenso wie Grufties – ein ausgesprochen intrigantes Völkchen. Um den Schaden gering zu halten hat Drukanesco die Winterbälle ins Leben gerufen. Auf diesen treffen sich die zehn jeweils mächtigsten Vampire, es werden Abkommen geschlossen und Gemeinheiten ausgetauscht,

Jeder Vampir, der eingeladen ist, bringt eine Reihe von Menschen (die Anzahl representiert seine Macht und wird von Drukanesco vorgegeben) mit. Diese machen den Hauptanteil der Gäste aus. Und die versuchen, sich gegenseitig umzubringen. Selbstverständlich nicht durch einfache Gewalt, nein; Intrigen, Gift und ähnliches sind hierbei die Hauptsache. Der Vampir, der am Ende des Balles am meisten Leute über hat, und dessen Leute am meisten erledigt haben, hat gewonnen.

Dieser Ball ist etwas ganz besonderes, denn Drukanesco hat beschlossen, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Nun soll die Welt unter den zehn mächtigsten Vertretern aufgeteilt werden.

Nun wäre es für den Cryptkeeper ziemlich langweilig, wenn er einfach irgend welche Menschen dahin schicken würde. Das wäre vieleicht recht unterhaltsam, aber unterm Strich genommen böte es keinerlei Überraschungen. Daher suchte er sich ein paar ganz besondere Exemplare aus.

Sein erster Schritt bestand darin, eine junge Vampirin zu rekrutieren.

Die hat auf den ganzen Kram sowieso keinen Fletz. Und eigentlich wurde sie sowieso nur eingeladen, weil sie die Tochter des Gastgebers ist und er seine 10 Teams vollkriegen wollte. Es müssen immer 10 sein. Die restlichen Charaktere sind ähnliche Fälle: Eine Hexe, die Computerspezialistin ist und von ihren Mithexen beargwöhnt wird, ein Magier, den seine Kollegen fürchten und belächeln, ein Priester, der säuft, raucht, huhrt und sich schlägt, ein Succubus auf der Flucht vor der Hölle und ein Werwolf, der auf Fastfood steht. . .

Die erste Phase des Szenarios besteht vermutlich[1] darin, daß sich die Charaktere kennen lernen, hinter ihre Geheimnisse kommen und versuchen, sich gegenseitig für die eigenen Zwecke einzuspannen.

Die zweite Phase bechäftigt sich mit den Intriegen der diversen Vampire – der Ball geht über zwei Tage, da kann viel passieren. Letzten Endes sollte es aber darauf hinaus laufen, daß die Spieler herausfinden, wie sie verschiedene der Vampire erledigen können. (Auch wenn es sicherlich geschickt äre, dieses Wissen erst in der vierten Phase zu nutzen.)

Das ist aber – aus Sicht des Keepers – eher nebensächlich. Aus *seiner* Sicht sollen die Charaktere darüber stolpern, daß es im Westturm etwas gibt, wovor der Obervampir Angst hat. Und wenn sie dieses Etwas befreien, ist er zufrieden. Die Befreiung stellt die dritte Phase dar.

Dazu müssen aber alle Beteiligten zusamen arbeiten. Ohne den Magier wird die Analyse der Wachvorrichtung nichts, selbiges gilt für den Werwolf und die Hexe. Und umgehen lässt sich das alles am Besten mittels Beherrschung des Sicherheitsbeauftragten der Burg (hier kommt der Succubus ins Spiel), ein wenig Hackerei, etwas Mechanik und einer Schutzsphäre. Somit hat jeder Charakter mindestens eine Aufgabe. (Die Vampirin ist eher Nutznießerin. Aber durch sie bekommen die Charaktere überhaupt erst Zutritt.)

Bevor Durham Red nicht befreit wurde, ist es den Charakteren nicht möglich, das Schloß zu verlassen. Das Spiel des Keepers endet in dem Moment, wen Durham sich auf „sicherem“ Gebiet befindet. Er selbst wird danach nichts mehr für oder gegen die Charaktere tun; da jeder von ihnen Gelegenheit hatte, seine Interessen wahrzunehmen, hat er aus seiner Sicht seinen Teil des Handels erfüllt.

Falls die Charaktere nicht einfach fliehen, sondern tatsächlich die Macht im Schloß übernehmen, gilt das Schloß ebenfalls als „sicher“ und das Spiel damit beendet.

Womit die vierte Phase erreicht wäre – so der Spielleiter gnädig ist, reicht eine spektakuläre Flucht (durch Abschalten des Generators lässt sich bestimmt genügend Verwirrung stiften, um davon kommen zu können), wenn er das nicht ist, wäre es besser, tatsächlich alle potentiellen Gefahren-

[1]Da wir es hier mit Spielern zu tun haben, kann es durchaus sein, daß die Spieler sich erst einmal mit den späteren Phasen auseinandersetzen und parallel dazu versuchen, hinter die Geheimnisse der jeweils anderen Spieler zu kommen.

quellen auszuschalten.

Für die erste Phase muß der Spielleiter nicht viel tun – das erledigen die Spieler schon ganz von alleine. Es kann nur sein, daß sich diese Phase sehr lange in die zweite (und dritte) Phase hineinzieht.

Wesendlich aufwendiger ist die zweite Phase. In dem die Personen behandelnden Kapitel steht zu jeder Vampirpartei drin, was ihre Ziele sind, und wer mit wem kooperiert. Daraus ergeben sich für die zwei Tage jede menge Möglichkeiten. Abgesehen von der nicht ganz einfachen Aufgabe, das rauschende,farbenprächtige Spektakel ansich zu schildern, sollten immer wieder Auswirkungen der verschiedenen Intriegen (etwa auftauchende Leichen, Beschuldigungen, Anschläge. . .) die Stimmung auflockern.

Vermutlich werden die Spielercharaktere als erstes anfangen, die Örtlichkeiten zu erkunden, und dann die anderen Gäste als potentielle Verbündete oder Gegner unter die Lupe nehmen. Bei ihren diversen Gesprächen können sie bereits einiges für Phase vier erfahren, nämlich, daß es da etwas im Westturm gibt. Wenn sie überhaupt nicht weiterkommen, könnte Kusu n'Xanbia die Cliqunvampirin als Tochter des Obervampirs fragen, wie es denn nun mit seinem Beisein bei der Sezierung Durham Reds aussieht.

Nachdem die meisten Gespräche geführt und die Bibliothek erschöpft ist, kommen vermutlich die Privaträume Drukanescos und ganz besonders der Server-Raum dran. Der Fastfood-Werwolf sollte es eigentlich hinbekommen, so einen Wächtervampir zu zerhackstücken, falls es nicht sogar auf irgend eine andere Weise gelingt, sie auszuschalten. Und die Tür bekommt die Hacker-Hexe ohne Probleme mit *Akt der Stärke* auf. Falls die Charaktere schlau genug waren, das Passwort von Drukanesco zu erfahren (liegt in seinem Privatraum), steht der Auswertung aller auf dem Server gelagterten Informationen nichts mehr im Wege. . .

Ab diesem Zeitpunkt tickt die Uhr – es ist nur eine Frage der Zeit, bis Drukanesco mitbekommt, was da passiert ist. Und dann sieht es für die Charaktere schlecht aus, denn auch wenn sie über auserordentliche Fähigkeiten verfügen, gegen alle Vampire (und dersen Anhängsel) gleichzeitig kommen sie vermutlich nicht an.

Mögliche Verbündete sind natürlich das CIA-Team (ordentlich Firepower und ein zusätzlicher Hacker), BelaKarjunoček (weil er es satt hat, in seinem eigenen Land von Drukanesco bevormundet zu werden) und Kitara Katsuhara (wenn die Spielercharaktere ihr einen Grund geben, ihnen gegenüber freundlich zu sein). Vermutlich gegen sie agieren werden Elizabeth Throdvill, Erwin Ellwood und in jedem Fall Kusu n'Xanbia. Die restlichen sind eher ungewiss, daß kommt drauf an, wie die Charaktere ihnen gegenüber auftreten. Claudia Tarini wird in jedem Fall versuchen, das beste für sich rauszuschlagen, und die Cliquenvampirin ist sicherlich einfacher zu kontrollieren als Drukanesco. Doch sie wird auf jeden Fall so arbeiten, daß ihr – egal, wer der Sieger ist – niemand etwas vorwerfen kann.

Bei allem, was die Charaktere tun, sollte eines nicht in den Hintergrund treten: Der Keeper will vor allem *Einschaltquoten*. Anders ausgedrückt – wenn ein Charakter irgend eine wirklich verrückte Aktion bringt, die nicht vollkommen becheuert ist, dann sollte der Spielleiter ihm das durchgehen lassen – wenn die Aktion gut aussieht und wirklich anschaulich geschildert wird. (Wenn der Sauf-Priester beispielsweise einen der Japaner zum Deull herausfordert, und dazu irgend welche wirklich absturen Forderungen stellt, etwa auf dem Geländer der Schwimmbadballustrade zu kämpfen, ist das cool; wenn er auf einen mehrere Meter entfernten Wagen mit bewaffneten CIA-Agenten loßrennt, um auf das Dach zu springen, ist das dämlich!)

Sobald die vierte Phase abgeschlossen ist, geht es beim Ende weiter. Soweit, so gut. Doch was passiert, wenn ein Charakter stirbt?

Letzten Endes hängt das davon ab, wie cool er dargestellt wurde. Wenn er ein wahrer Publikumsliebling ist, kann der Cryptkeeper sich entscheiden, ihn wieder zurück zu schicken. Vielleicht mit einer Hand weniger. Und wenn er bislang sowieso nur farbloses Beiwerk war? Nun, dann werden ihn die anderen Charaktere eh' nicht vermissen. . .

Kapitel 3

Das Schloß

Das gesammte Szenario spielt, abgesehen von dem Anfang, der bereits im Intro abgehandelt wurde, auf dem Schloß Drukanesco's.

Das Schloß hat eine Grundfläche von 110×110 Metern. Es hat drei Etagen, wobei die dritte Etage des breiteren Flügels zum Teil durch eine Art Terasse ersetzt wurde. Dazu kommen vier Türme, die jeweils zwei Stockwerke aufweisen. Das gesammte Schloß wurde aus grauem Felsgestein erbaut. Es liegt mitten in einem finsteren Wald.

3.1 Erdgeschoß

Eine Übersicht über das Erdgeschoß findet sich in Abbildung 3.1, S. 8. Es beherrbergt ein Hallenbad, eine Sauna, sanitäre Anlagen, einen Generator, eine Werkstadt, eine Garage und einen Stall. Dazu kommt ein Treppenhaus.

3.1.1 Innenhof

Der Innenhof ist etwa 30×90 Meter groß. Er ist mit grauen, weißen und schwarzen Steinplatten ausgelegt, zwischen denen Moß wächst. Bei Blick auf das Schloss ist der rechte Flügel auf der dem Hof zugewandten Seite komplett mit schwarzem verspiegelten Glas versehen. Auf der linken Seite finden sich diverse Türen und Tore. Direkt gegenüber dem Eingang sind lediglich auf jeder Etage eine Reihe von Fenstern zu sehen.

3.1.2 Generator

Der 20×10 Meter große Raum ist mit Betonsteinen ausgekleidet und wird durch Neonröhren an der Decke beleuchtet. Er beinhaltet einen ausgesprochen leistungsstarken Generator. Ein fähiger Mechaniker erkennt sofort, daß dieses Ding nicht nur mit Diesel, sondern bie Bedarf auch mit anderen Brennstoffen betrieben werden kann. Der Generator ist in der Lage,

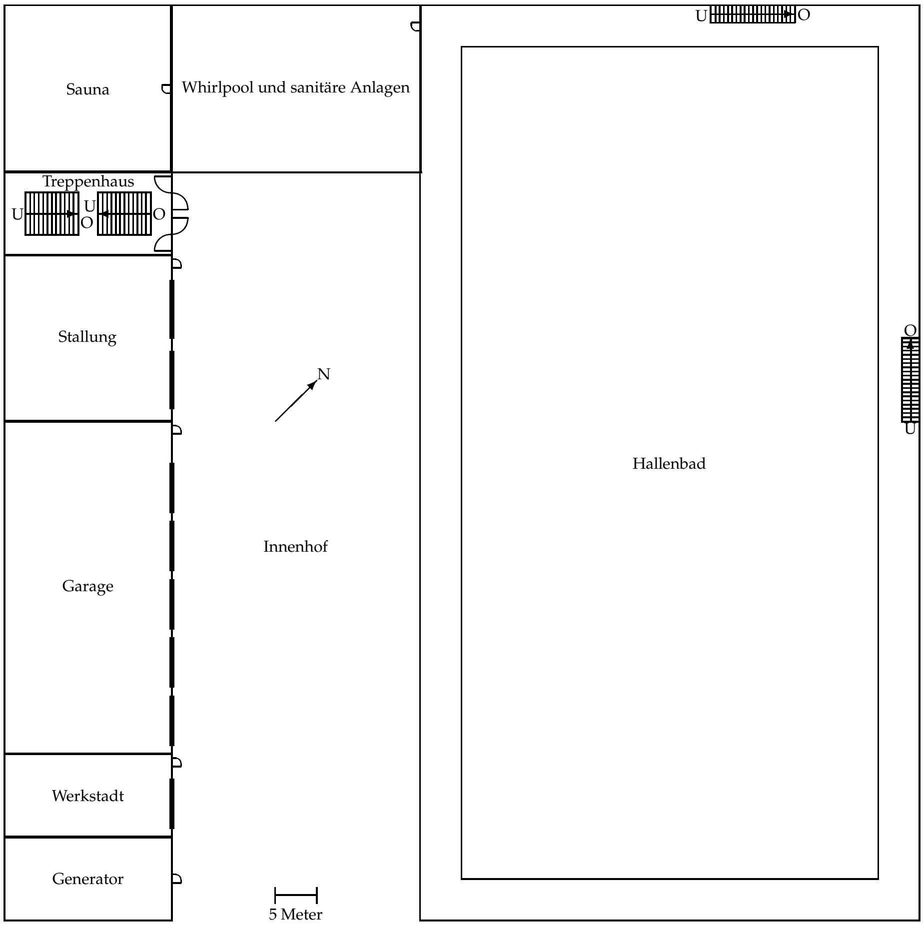

Abbildung 3.1: Das Erdgeschoss

das komplete Schloß mindestens eine Woche lang mit Strom zu versorgen. Um das Ding mit seinen diversen Fail-Over-Mechanismen zu durchschauen ist mindestens ein B-Erfolg auf *Mechanik* oder *Elektronik* nötig. Gleiches gilt für Modifikationen, die daran durchgeführt werden sollen.

In der Nähe des Eingangs befindet sich eine Klappe, die zu den tanks des Generators führt. Ein Mensch passt hier nicht durch, aber ein dicker Schlauch zum Befüllen der Tanks.

3.1.3 Werkstadt

Die 20 × 10 Meter große Werkstadt ist mit Betonsteinen ausgekleidet. Davon ist aber wenig zu sehen, weil jeder verfügbare Platz mit Regalen oder anderem versehen ist. Neben der Einganstür gibt es ein Blechtor, durch das die meisten Autos bequem hereingefahren werden können. An Ausstattung findet sich hier alles, was einen Automechaniker glücklich macht.

Dazu gehören auch Hebebühne und einig Computer zur Auswertung der Elektrik. Das einzige, was aus naheliegenden Gründen fehlt, ist ein Graben.

Neben dem Eingangstor steht auch eine Art Zapfsäule, mit der sich aus dem darunter liegenden Tankraum Diesel oder Benzin (Super unverbleit) tabnken lässt.

3.1.4 Garage

Die mit ihren 20×40 Metern riesige Garage dient vor allem dem Unterstellen diverser Nobelkarossen, mit denen die Gäste erschienen sind. Besonders hervorzuheben ist die von Erwin Ellwood (siehe Kapitel 4.9, S. 40), Modell *Reicher Texander* [5]... Sie ist komplett mit grauem Marmor ausgekleidet und wird durch Neonröhren beleuchtet. Neben der Tür gibt es fünf große Garagentore für die Autos.

3.1.5 Stallungen

In den 20×20 Meter großen, mit Holz ausgekleideten und durch in die Decke eingelassene Lampen beleuchteten Stallungen stehen zwei einfache Kutschen. Die diversen Boxen sind leer. Es ist jedoch gut erhaltenes Sattelzeug vorhanden. Neben der Eingangstür gibt es zwei große Holztore, durch die sowohl Kutschen als auch Pferde passen.

3.1.6 Treppenhaus

Das 20×10 Meter große Treppenhaus ist komplett mit weißem Marmor ausgekleidet. Es zieht sich vom Keller bis zum zweiten Stock. Lediglich im Erdgeschoss und im Keller ist es ein alleinstehender Raum. Im Erdgeschoss kann er durch zwei große Schwingtüren erreicht werden. In den anderen beiden Stockwerken geht es direkt in die entsprechenden Flure über. Es wird durch am Boden montierte Scheinwerfer indirekt beleuchtet.

3.1.7 Hallenbad

Das Hallenbad (jaja, manche Vampire schwimmen sogar!) ist 60×110 Meter groß. Es wird völlig von dem 50×100 Meter großen Wasserbecken beherrscht. Der 5 Meter breite, umlaufende Steg ist blau-gold gefließt, ebenso der Beckenboden. Das Becken ist 2 Meter tief. Die beiden Treppen, die auf die obere Ballustrade führen, sind aus Stahl, belegt mit grünen Marmorplatten. Die dem Hof zugewante Seite wird durch eine große, getönte Glasfläche eingenommen, alle anderen Seiten sind aus poliertem Fels. Beleuchtet wird der Raum indirekt durch im Boden versenkte Strahler und direkt durch einige Strahler in der Decke.

3.1.8 Whirlpool und sanitäre Anlagen

In dem 30×20 Meter großem Areal gibt es einige Duschen, Toiletten, ein Dampfbad und vier große Whirlpools. Das komplette Gebiet ist mit gleißend weißen Kacheln ausgekleidet, die Beleuchtung besteht aus Leuchtstoffröhren in der Decke.

3.1.9 Sauna

In dem 20×20 großen Raum stehen vier hölzerne Saunen. Sie werden mit glühenden Steinen betrieben und über gut verborgene Lampen beleuchtet.

3.2 Erster Stock

Im ersten Stock ist fast alles untergebracht, was der Vergnügung der Gäste dient. Es gibt eine Bar, einen Tanz-Saal, einen Speisesaal, eine Disco und eine Bibliothek. Außerdem finden sich hier Küche und und Unterkünfte der Angestellten. Eine Übersicht findet sich in Abbildung 3.2, S. 11.

3.2.1 Flure

Alle Flure dieses Stocks sind mit grünem Filz belegt. Alle Wände sind aus poliertem Fels. Eine Ausnahme bildet freilich der Bereich um die Treppen (siehe 3.1.6, S. 9). Als Beleuchtung ragen in jeweils zwei Meter Abständen (elektrische) Laternen aus der Wand.

3.2.2 Sanitäre Anlagen

Die sanitären Anlagen dieses Geschosses sind mit grünem Marmor ausgekleidet. Ansonsten entsprechen sie den Hotel-Standard-Toiletten.

3.2.3 Clubräume

Auf dieser Etage gibt es insgesammt 23 5×5 Meter große Räume, in die sich kleinere Gruppen zurückziehen können. Alle verfügen über einen runden Tisch und 10 Stühle. Ihr Dekor ist unterschiedlich, einige sind eher gedämpft beleucht und haben dunkle Wände, andere sind das Gegenteil, weiß und mit starken Hallogen-Strahlern ausgestattet. In allen findet sich ein Anschluß an das hauseigene Computernetz (siehe 3.7.1, S. 19).

3.2.4 Zimmer der Angestellten (Z)

Die 5×4 Meter großen Räume der Angestellten beinhalten jeweils zwei dreistöckigen Etagenbetten und sechs schmalen Schränken – die Angestellten sollen hier schlafen, auf ihre Bequemlichkeit wurde wenig Wert gelegt.

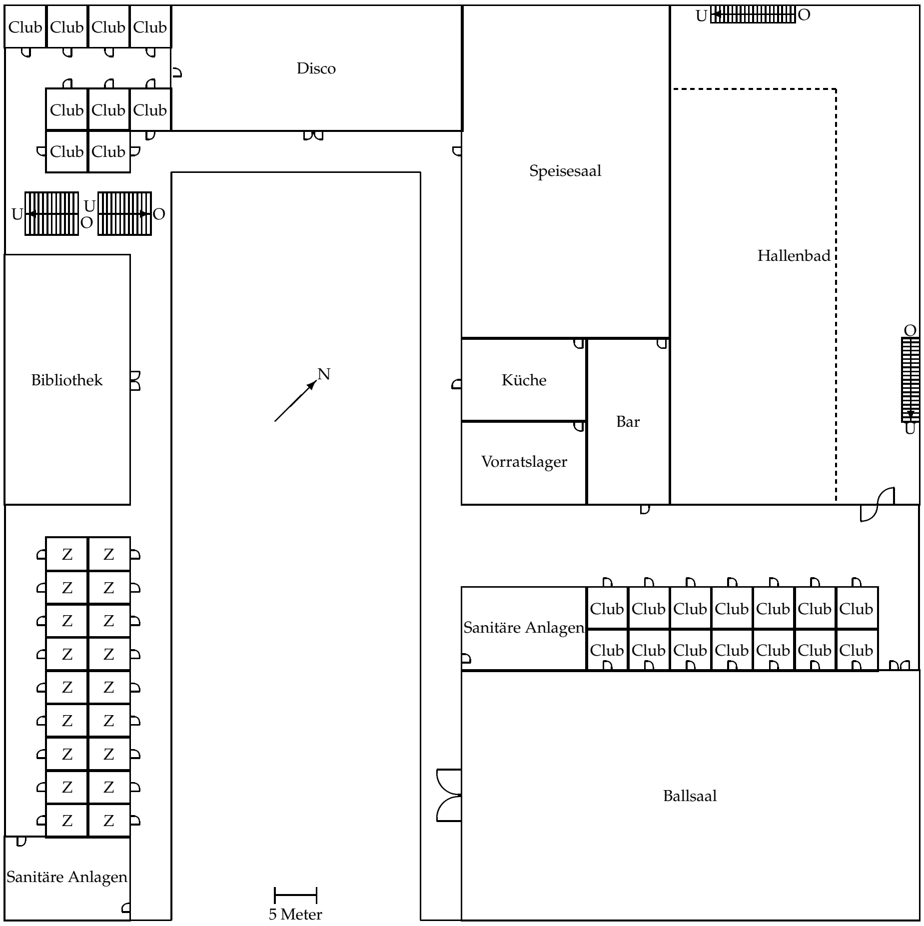

Abbildung 3.2: Der erste Stock

Die Wände sind mit weißen Rauhfaser-Tapeten bedeckt, an den Decken hängen Leuchtstoffröhren. Es gibt 18 Räume für bis zu 108 Angestellte.

3.2.5 Ballsaal

Der Ballsaal ist mit seinen 55×30 Metern eines der größten Zimemr des Gebäudes. Die Wände sind mit aufwendigen Vorhängen verziert, ansonsten ist er Holzgetäfelt. Auf seiner Süd-West-Seite befindet sich ein kleines Podest, auf dem ein kleines mitelalterliches Orchester Platz findet. An der Nord-Ost-Wand befindet sich ein kaltes Buffet.

3.2.6 Küche und Voratslager

Es braucht wohl nicht extra betont zu werden, das alle Getränke und Speisen von ausgezeichneter Qualität sind. Der 15×10 Meter große Voratsraum ist mit allem ausgestattet, was benötigt wird, um die Waren frisch zu halten. Die Wände sind aus poliertem Fels, an der Decke hängen starke Strahler. Auch die genau so große Küche enthällt nur die modernsten und besten Geräte. Hier können bis zu 10 Köche gleichzeitig arbeiten. Die Küche hat eine Durchreiche zum angenzenden Speisesaal und zur Bar.

3.2.7 Bar

Die Bar ist im Stile einer amerikanischen Bar der 20er Jahre ausgestattet. Es gibt gedämpfte Beleuchtung und gedämpfte Musik, ein Tresen, kleine Tische und Holzauskleidung. Anstatt auf eine Chicagoer Straße geht der Blick in das Hallenbad. Da das besser beleuchtet ist, wurden die Scheiben getönt. Die Größe des Raumes (10×20 Meter) wird leicht unterschätzt.

3.2.8 Hallenbad (Ballustrade)

Über dem Becken befindet sich eine 10 Meter breite Ballustrade. Dort warten Liegestühle und eine keine Bar auf die Badenden. Dazwischen stehen Topfpalmen. Die Beleuchtung stammt von mehreren großen Strahlern in der Decke. Das restliche Gebüade wird durch dicke Flügeltüren erreicht. Die Wände sind aus poliertem Fels.

3.2.9 Speisesaal

Der Saal mißt 25×40 Meter. Er ist Holzgetäfelt und wird durch Hängelampen über den Tischen erleuchtet. Er verfügt über eine Durchreiche zur Küche.

3.2.10 Discothek

Auch für die jüngeren Gäste ist gesorgt: Der Raum ist mit schwarzen Tüchern ausgekleidet, die Beleuchtung geschieht durch kleine Lampen hinter den Tüchern und natürlich die Beleuchtung der Tanzfläche. Der Raum ist 35×15 Meter groß. Auf der Süd-West-Wand befindet sich eine kleine Bar, an der Nord-West-Wand eine kleine DJ-Empore.

3.2.11 Bibliothek

Die Bibliothe ist 15×30 meter groß, aber so verbaut, daß sie dem Leser je nach Situation wesendlich gößer oder kleiner vorkommt. Die Wände sind mit einer (kaum zu sehenden) Basttapete beklebt, die Beleuchtung geschieht zum Einen über Hängelampen an der Decke, zum anderen über Leselampen an den über das Regallabyrinth verteilte Lesepulte.

Naturgemäß finden sich hier sehr viele Bücher. Und einige davon sind ausgesprochen Interessant. Das meiste betrifft die vampirischen Gätse im

Schloß. Die hier zu findenden Informationen und die dazugehörigen Fertigkeitsproben finden sich bei den Personenbeschreibungen in Kapitel 4 auf den folgenden Seiten:

Vasijevic̀ Drukanesco	25	Erwin Ellwood	43
Klovian Bartc̀ek	26	Kitara Katsuhara	45f
Klovians Wächtervampire	27f	Kusu n'Xanbia	48
Durham Red	30	Maria Gonzales	51
Bela Karjunoċek	32f	Peter Munzler	53
Claudia Tarini	35f	Renè Pendraux	55f
Elizabeth Throdvill	39f		

Daneben bietet die Bibliothek durchaus weitere Informationen; der Sucher muß nur vorher ungefähr angeben, wonach er sucht!

1. In einem Heft der Comic-Reihe *Tales from the Crypt* wird beschrieben, wie das Spiel des Keepers funktioniert: Das niemand den Ort des Geschehens verlassen kann, bis die Aufgabe gelößt ist, und bei zu langer Verzögerung meistens die Teilnehmer sterben. (Keine Basiszeit)

2. In einem Band über angewandte Alchemie wird der Fall eines Werwolfes beschrieben, der nicht infizient war. Mit Hilfe eines komplizierten, alchimistischen Verfahrens ist es möglich, seine Krankheit auf einen anderen zu übertragen. Der ist dann auch nicht infizient. (Basiszeit: 5 Stunden, für das Erzeugen der Substanz 8 Stunden)

3. Eine Abhandlung über cthonische Wesenheiten beschreibt Succubui und ihre Fähigkeiten. Sie werden dort als *einige Wenige der nicht erdgeborenen* bezeichnet. Auch von ihrer Zeichnung ist die Rede. Außerdem gibt es einen Verweis auf ein anderes Buch, in dem genaueres dazu stehen soll. Das findet sich nicht hier, sondern in Drukanescos Privatbibliothek (siehe 3.4.5, S. 16) (Basiszeit: 3 Stunden)

4. Es gibt ein Buch über Werwolfsjagt. Daraus geht hervor, daß Werwölfe im verwandelten Zustand keinerlei taktisches Vorgehen kennen, nicht denken und einfach durch einen einzigen Schuß mit einer Silberwaffe vernichtet werden können. Auch die restlichen Wesenszüge des Werwolfes werden genau beschrieben – auf den Spieler-Werwolf treffen sie nicht zu! (Basiszeit: 4 Stunden)

5. Über Hexen findet sich der Hinweis, daß sie sehr einfach zu identifizieren sind; angeblich haben sie stets rote Haare und können mit Technik in keiner Weise umgehen. (Basiszeit: 2 Stunden)

6. Zauberer werden als Fabelwesen abgetan (Basiszeit: 1 Stunde)

7. Immerhin können die Charaktere hier etwas über die Spielervampirin herausfinden: Sie ist 89 Jahre alt und noch nie sonderlich in Erscheinung getreten. (Basiszeit: 2 Stunden)

Erfolg	**Alchemie**	**Geschichte**	**Okkultismus**	**Vergl. Relig.**
K	1	1	1	1
L	5,6	4,5,6	3	3
M	2,4	7	4,5,6	5,6
B	–	–	2,3	2
K	–	–	–	–

3.3 Der zweite Stock

Dieser Stock hauptsächlich der Unterbringung der Gäste. Neben den diversen Gästezimmern gibt es hier eine weitere Küche, einen kleinen Speisesaal und eine Mediothek. Eine Übersicht findet sich in Abbildung 3.3, S. 15.

3.3.1 Gästezimmer (G)

Die $7,5 \times 5$ Meter großen Gästezimmer sind für die Mannschaften der Vampire gedacht. Sie beinhalten drei Etagenbetten, sechs Schränke und zwei Tische mit je drei Stühlen. An den Wänden kleben Rauhfaser-Tapeten, an den Decken Lampen.

3.3.2 Große Gästezimmer (GG)

Im Gegensatz zu den normalen Gästezimmern sind diese mit ihren $7,5 \times 10$ Metern für jeweils einen Gast bestimmt. Hier gibt es natürlich einen Anschluß an das Hausnetz (siehe 3.7.1, S. 19), eine Badewanne, DVD-Spieler und eine kleine Kochecke. Die Wände sind mit feinen, hellgemusterten Tapeten bedeckt, die Beleuchtung geschieht durch gut verborgene Strahler.

3.3.3 Küche

Die auf diesem Stockwerk befindliche Küche ist $17,5 \times 7,5$ Meter groß. Dabei wird etwa die Hälfte von einem Vorratsraum eingenommen. Sie hat eine Durchreiche zum kleinen Speisesaal.

3.3.4 Speisesaal

Der Speisesaal (er ist $20 \times 7,5$ Meter groß) ist – von seiner Größe abgesehen – identisch mit dem großen ein Stockwerk tiefer (siehe 3.2.9, S. 12).

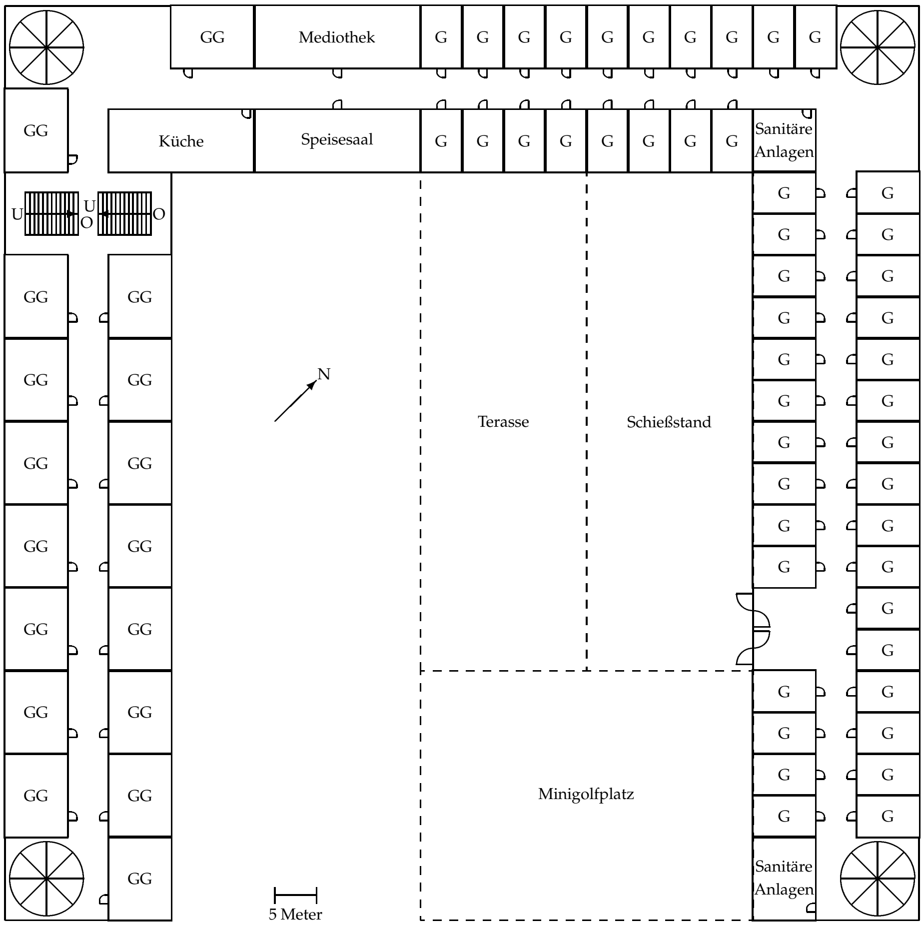

Abbildung 3.3: Der zweite Stock

3.3.5 Mediothek

Hier finden sich vor Allem DVDs und Trivialliteratur. Die Mediothek soll es dem „einfacherem" Gast ermöglichen, sich etwas zu entspannen.

3.3.6 Der Außenbereich

Hier finden sich ein Minigolf-Platz, ein Scheißstand (Sportgewehre auf 50 Meter) und eine Terasse, auf der Liegestühle für ein Mondbad stehen.

Die Terasse hat eine Fläche von 20×60 Metern. Sie ist mit blauen und roten Platten belegt, zwischen denen Gras hervorwächst.

Der daneben gelegene Schießstand ist aus Holz und genau so groß. Als Ziele stehen Scheiben und Personen zu Verfügung.

Der Minigolfplatz ist 40×30 Meter groß. Spieler, die wissen möchten, was genau es dort gibt, sollen es selbst erzählen.

3.4 Der Süd-Turm

Hier wohnt Drukanesco selbst. Hier dindet sich auch sein Arbeitszimmer, seine kleine Privat-Bibliothek und ein Labor. Eine Übersicht findet sich zusamen mit den anderen Türmen in Abbildung 3.4, S. 18.

3.4.1 Treppenhaus

Das Treppenhaus beinhaltet die gewaltige Wendeltreppe zum darunter liegenden zweiten Stock und eine genau so große in den vierten. Es ist aus poliertem Fels. Die Beleuchtung geschieht durch (elektrische) Laternen. In regelmäßigen Abständen patroulieren hier Wächter und testen, ob die Tür verschlossen ist.

3.4.2 Bettzimmer

(Na, eigentlich heißt es ja Schlafzimmer, passte aber nicht in das Beschriftungsfeld.) Der Raum ist 5×10 Meter groß und wird vor allem von einem riesigen Himmelbett beherrscht. Außerdem gibt es hier noch einige Schränke, ein Regal mit Büchern (Bibeln und Schlüssel Salomons, Einschlaflektüre also. . .), eine Streckbank und diverse Folterinstrumente.

3.4.3 Bad

Auch das Bad hat mit seinen 5×10 Metern recht große Außmaße. Es beinhaltet neben Ankleidekabinen vor allem ein recht großes Becken mit einer Auswahl von Schaumbädern am Rand. Eine genaue Untersuchung ergibt, daß das Becken mitnichten dunkelbraun emailiert ist, sondern häufiger mit menschlichem Blut gefüllt wird.

3.4.4 Arbeitszimmer

Das Zimmer ist 10×5 Meter groß und holzvertäfelt. Es wird durch eine Deckenlampe und eine Leselambe auf dem Arbeitstisch beleuchtet. Auf dem Schreibtisch findet sich zur Zeit nichts; Drukanesco hat vor kurzem Aufgeräumt. Allerdings findet sich hier ein Computer. Leider ist der mit dem Hausnetz gekoppelt, es liegen also keine Daten drauf. Da Vasijevič mit der modernen Technik nicht so vertraut ist, finden sich hier auch einige versteckte Dateien mit seinen Paßworten. Und da er Cheff ist, hat er darauf bestanden, das System-Adminsitrations-Konto zu haben. . .

3.4.5 Bibliothek

Auch dieser Raum ist 10×5 Meter groß und holzvertäfelt. Die Beleuchtung geschieht über eine sehr starke Deckenlampe oder eine Leselampe an einem kleinen, in der Mitte des Raumes stehenden Lesepult.

In Drukanescos Privatbibliothek finden sich einige interessante Werke. Das für die Spieler interessanteste dürfte ein altes Werk über Dämonologie sein. Mit Hilfe der hier enthaltenen Thesen wäre es einem Magietheoretiker sehr schnell möglich, einen Zauber zu konstruieren, mit dem er die Zeichnung eines Höllenwesens aufheben könnte. Ebenfalls aufschlußreich düfte sein, daß sich hier einige Bücher zum Thema Mutationen und Strahlenschäden befinden. Offenbar hat Drukanesco sie vor kurzem gelesen.

Da die Bibliothek sehr übersichtlich ist, sind keine Proben erforderlich, um das sich einen Überblick oder Informationen zu verschaffen.

3.4.6 Labor

Hier nimmt Vasijeviè gelegendlich Experimente vor. Zumindest hat er das in seiner Jugend getan. Heute gibt es kaum noch Dinge, die ihn an der Wissenschaft reizen. Trotzdem ist das 15×10 Meter große, mit feuerfesten Felswänden ausgestattete und durch eine starke Leuchtstoffröhre erhellte Labor mit allem ausgestattet, was der angehende (Al-) Chemist so braucht.

3.4.7 Schredder

Na ja... irgend wo muß das Blut für das Bad ja her kommen...

3.5 Der Ost-Turm

Der Ost-Turm ist in erster Linie eine Abstellkammer. Wenn auch eine sehr große. Eine Übersicht findet sich zusammen mit den anderen Türmen in Abbildung 3.4, S. 18.

3.5.1 Putzzeug

Genau, was hier steht – genügend Putzzeug, um das Schloß zu schrubben.

3.5.2 Material

Hier lagert eine Menge Zeugs, das einerseits aus dem Weg geräumt wrden sollte, andererseits aber zu klein, zerbrechlich oder wertvoll war, um es in den großen Stauraum zu packen.

3.5.3 Werkstadt

Ursprünglich war das mal eine Werkstadt, und diverse Werkzeuge künden noch davon. Sie wurde aber seid mindestens 50 Jahren nicht mehr benutzt. Entsprechend alt sind die Werkzeuge.

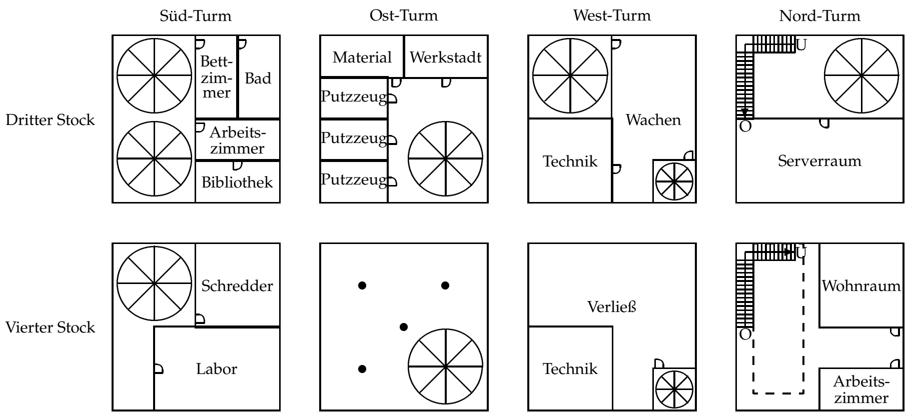

Abbildung 3.4: Die vier Türme (dritter und vierter Stock)

3.5.4 Stauraum

Hier lagern Tische, Bänke und anderer gerade nicht gebrauchter Kram.

3.6 Der West-Turm

In diesem Turm wird Durham Red gefangen gehalten. Entsprechend wird eine Menge Platz durch die dazu notwendige Technik und mehreren Wächtern eingenommen. Eine Übersicht findet sich zusamen mit den anderen Türmen in Abbildung 3.4, S. 18.

3.6.1 Technik

In diesem riesigen Raum befinden sich jede Menge technischer Geräte, Generatoren, Kabel und Spulen, die alle einem einzigen Zweck dienen – die komplizierte Vorrichtung am Leben zu erhalten, die Durham Red gefangen hällt. Dabei sind es nicht nur technische Dinge, der Raum beinhaltet auch eine Reihe magischer Speicher. Hier verquicken sich Technik und Magie. Um auch nur annähernd zu verstehen, was hier passiert, sind Proben auf den halben Wert von ritueller Magie, Elektronik und Computer notwendig. (Die können von verschiedenen Personen ausgeführt werden.)

Eine nähere Analyse ergibt folgendes:

Um die Sicherheitsmaßnahmen auszuschalten ist ein (nativer) Handabdruck von einer bestimmten Person notwendig (Drukanesco oder Bartček). Darüber hinaus liegen einige Flüche auf dem Raum, die jeden heimsuchen, der ihn betritt und kein gekennzeichneter Vampir ist. Dazu kommen einige computergestützte Barieren und Selbstschußanlagen. Und wenn das alles überwunden ist, muß noch die Cryo-Kammer geknackt werden…

3.6.2 Wächter

Hier stehen immer mindestens vier von Bartèks Vampirwächtern. Sie haben den Befehl, niemanden außer Drukanesco oder ihren Meister durchzulassen. Alle anderen sollen getötet und an Drukanesco gemeldet werden.

3.6.3 Verließ

Das Verließ wird vollständig von der Cryo-Kammer beherrscht. Darin eingeschlossen befindet sich Durham Red. Leider wird jeder, der den Raum betritt und kein gekennzeichneter Vampir ist, von mehreren Flüchen getroffen, die ihn mit Sicherheit vernichten. (Na ja… Eine Schutzsphäre würde da schon helfen.) Die Kammer als solche ist mit einem komplizierten Computerschloß gesichert (erfordert eine Probe auf Computer, um 50% erschwert.) Und um dann die Kammer so zu öffnen, daß die Insassin keinen Schaden nimmt, ist ein Wurf auf den Mittelwert von Elektronik und Mechanik notwendig, ebenfalls um 50% erschwert.

3.7 Der Nord-Turm

Hier ist Klovian Bartc̆ek's Reich. Neben seiner Schlafunterkunft steht hier auch der Serverraum des Schlosses. Eine Übersicht findet sich zusamen mit den anderen Türmen in Abbildung 3.4, S. 18.

3.7.1 Serverraum

In diesem Raum laufen alle wichtigen Informationen zusammen. Daher ist er auch mit einer schweren Elekto-Tür gesichert. Ohne Klovians Transponder oder einen entsprechenden Zauber ist hier nichts zu gewinnen.

Der Raum selbst ist 20×10 Meter groß, hat metallverkleidete Wände und wird durch starke Leuchtstoffröhren beleuchtet. In ihm stehen eine fette USV (der Raum ist geichert genug, das eine Explosion derselben keinen Schaden draußen anrichtet) und mehrere 19-Zoll-Schränke. Die beinhalten einen Datenserver, einen Anmeldeserver, einen Mail-Server, einen Server, der die Satelitenverbindung zum Internet aufrecht erhällt, zwei Server, die im Hausnetz die Sicherheit prüfen und dazu noch eine Hardware-Firewall. Alle Server sind als Cluster aufgebaut, und zu jedem Cluster steht eine Ausfallmaschiene bereit. Damit sind das insgesamt 24 Rechner, zwei Switches und vier Hardware Firewalls.

Je nach Rechner wurde das beste Betriebsystem verwendet, hier tummeln sich Solaris, Windows, Linux und sogar OS/2. Das macht die Sache sehr unübersichtlich, aber auch verhältnismäïg schwer zu knacken. Je nachdem, was der Hacker-Hexe zugemutet werden soll, kann die Erschwernis von $\frac{1}{4}$ des Wertes bis nur um 10% reichen. Eine Analyse des

Systemes (Basiszeit 4 Stunden) ergibt, daß jeglicher Verkehr ins Internet gefiltert und geloggt wird. Desgleichen jeder Zugriff auf den Datenserver. (Jede Anmeldung ja sowieso.)

Als besonders interessant dürfte sich die auf dem Datenserver liegende Gästeliste erweisen (siehe Anhang A.2, S. 66). Hier hat Drukanesco jeden notiert, der bei ihm geladen ist, und zu jedem dazu geschrieben, wie er vernichtet werden kann.

Auch seine Emails sind interessant; die wichtigsten davon stellen die jüngste Korespondenz mit Dr. Breston und seine Validierung über Erwin Ellwood dar (siehe Anhang A.3, S. 68). Außerdem findet sich dort ein Bericht zu Dr. Breston.[1]

3.7.2 Arbeitszimmer

Der gesammt Raum – und das sind 10×5 Meter – ist mit Büchern, Computerteilen, Computern, Bildschirmen, magischer Kreide, Opfermessern und Ritualingedienzien vollgestopft. Irgendwo befindet sich auch ein Schreibtisch. Falls der Magier noch irgend etwas braucht oder der Priester sich den ultimativen Kick geben möchte – hier sind sie richtig! Die Wände sind dunkelbraun tapeziert, an der Decke Hängt eine nackte Glühbirne.

3.7.3 Wohnraum

Der Wohnraum mit seinen 10×10 Metern beinhaltet ein Bett, einen Beamer mit DVD-Spieler und eine große, weiße Wand (die anderen sind dunkelbraun tapeziert).eine Leselampe über Klovians Bett. Als Beleuchtung dient eine Deckenlampe. Dazu kommen Regale mit Büchern und DVDs. Größtenteils handelt es sich dabei um S/M-Streifen. Offenbar steht Klovian vor allem auf Grünäugige mit langen, roten Haaren mitte 20. (Bei seinem Alter ist das höcht pädophil!)

3.8 Der Keller

Der Keller besteht nur aus Wäscheräumen, Zellen, Tanks für den Generator und der Umwälzanlage für das Hallenbad. Eine Übersicht findet sich in Abbildung 3.5, S. 21.

3.8.1 Gang und Treppenhaus

Der pompöse Stil des Treppenhauses wird bis in den Keller durchgehalten. Der Gang zu den Zellen und Wäscheräumen ist jedoch mit einer stabilen

[1]Der ist für dieses Szenario zwar vollkommen überflüssig und wurde aus einem anderen Szenario [8] kopiert, verhindert aber, daß sich die Charaktere zu lange mit der unnötigen Informationssuche zu Dr. Breston aufhalten.

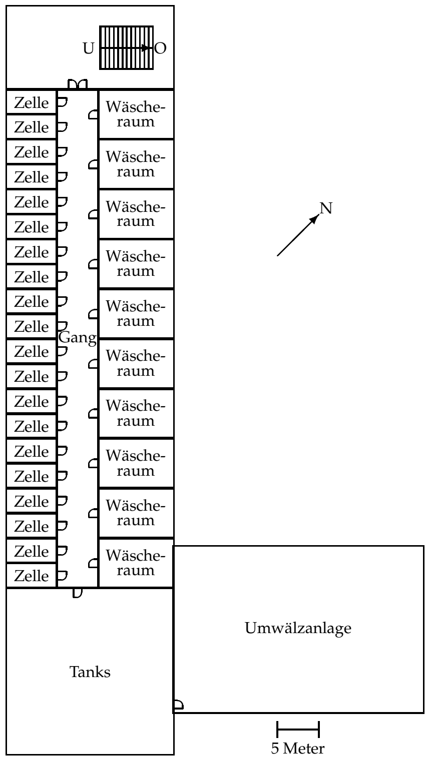

Abbildung 3.5: Der Keller

Eisentür versehen. Wärend der Festivitäten ist diese Tür nicht verschlossen. Hier stehen meistens drei Wächtervampire.

Der Gang ist mit Fels ausgekleidet und wird durch Leuchtstoffröhren in der Decke beleuchtet.

3.8.2 Wäscheräume

In diesen zehn jeweils 9 Meter großen Räumen befindet sich alles, was gebraucht wird, um dieses gigantische Gebäude mit frischer Wäsche zu versorgen. Das sind gigantische Waschmaschinen und Wäschetrockner, Legionen von Bügelbrettern (und natürlich die zugehörigen Bügeleiesen), Wäschemangeln und – natürlich – viele Schränke mit Wäsche. In einem der Räume ist eine Blechschachtel mit spanischer Erde verborgen.

3.8.3 Zellen

Die 20 jeweils 6×3 Meter großen Zellen mit rohem Fels ausgekleidet. Die Türen sind aus Stahl – selbst ein Vampir würde sie nicht aufbekommen. Die Schlüssel dazu hat Klovian Bartček. Die zellen sind nicht beleuchtet.

3.8.4 Die Tanks

In einem 20×20 Meter großen, mit Fels ausgekleideten Raum stehen vier große Brennstofftanks. Sie sind mit Dieselöl gefüllt. An der Decke hängen Leuchtstoffröhren. Im Falle einer Explosion in diesem Raum würde Drucanesco's Wohnturm einstürzen.

3.8.5 Die Umwälzanlage

Die Umwälzanlage ist in einem 30×20 Meter großen Raum untergebracht. Er ist schlecht mit Glühlampen beleuchtet, seine Wände sind unverkleidete Betonsteine. Da überall verschiedene Geräte herumstehen und Kabel und Schläuche von den Decken hängen, ist das ganze ausgesprochen unübersichtlich [16][2].

[2] Mir ist klar, daß diese Referenz eigentlich vollkommen überflüssig ist; aber ich wollte halt einen Verweis auf meine Lieblings-TV-Serie MILLENNIUM reinbringen, und in der Folge kommt eine Umwälzanlage vor...

Kapitel 4

Die auftretenden Personen

Grundlegend können die beteiligten Personen in drei Kategorien geteilt werden: Da sind die verschiedenen Vampire mit ihren Mannschaften, dann sind da Angestellte und Bedienstete, und schließlich gibt es noch die eigentlichen Schloßbewohner.

Insgesammt sind – neben der Gruppe der Spielervampirin – 9 Teams gemeldet. Außerdem hat sich ein 11tes Team eingeschlichen. Die arbeiten für den CIA und sollen einen der Vampire und dessen Team erledigen.

Zu den meisten Personen gibt es eine Reihe Informationen, die von den Spielercharakteren durch Ablegen entsprechender Proben in Erfahrung gebracht werden können. Folgende Möglichkeiten dafür gibt es:

Computer: Durch eine Suche im Internet. Als Basiszeit sind dafür zwei Stunde angesetzt.

Wissensfertigkeit (Allgemeinwissen): Wenn ein Charakter eine Probe auf eine der Fertigkeiten *Geschichte*, *Okkultismus* oder *Vergleichende Religionswissenschaft* schafft, fallen ihm eventuell Informationen zu einer Person ein. Sie fallen ihm sofort ein, er kann pro Person maximal einen Wurf machen. (Und nur, wenn er dem Spielleiter sagt, woran sein Charakter ungefähr denkt, etwa: *Ist mir Claudia Tarini vielleicht aus der römischen Geschichte bekannt?*)

Wissensfertigkeit (Bibliothek): Durch eine Suche in der Bibliothek unter Einsatz der Fertigkeiten *Geschichte*, *Okkultismus* oder *Vergleichende Religionswissenschaft*. Dabei wird von einer zweistündigen Basiszeit ausgegangen. Hierbei sind unter Umständen bestimmte Sprachkenntnisse erforderlich. (Zum Beispiel kann jemand in einer Chronik etwas über Cladia Tarini gefunden haben, es aber leider nicht lesen können, weil sie auf Latein ist; er hat aber ihren Namen oder ihr Bild erkannt.)

Savoir-Fair: Im Gespräch mit einem anderen Gast. Die Probe gibt darüber Aufschluß, wie geschickt der Gesprächspartner gewählt wurde, und wie viele Informationen er im Gespräch preis gibt. dabei geht es darum, auf möglichst elegante, weltgewandte Weise an diese Informationen zu kommen. Als Dauer ist die Dauer des entsprechenden Gespräches anzunehmen.[1]

4.1 Vasijeviȉ Drukanesco, Gastgeber

Aussehen: Drukanesco ist etwa 1,80 Meter groß. Er hat kurze, graue Haare und graue Augen. Wenn er will, kann er äußerst charmant sein. Meistens gebietet sein Auftreten eher Furcht.

Hintergrund: Vasijeviȉ ist nicht ohne Grund der oberste der Vampire – er ist ungefähr 1000 Jahre alt. Damit ist er der älteste und vermutlich auch mächtigste. Er behauptet, seine Urahnen wären die Ursache für Dracula, Lady Bathory und überhaupt alle wichtigen Vampire der Geschichte.

Neben seiner allseits anerkannten Macht ist Vasijeviȉ auch politisch überaus geschickt. Er verfügt über Datenbanken zu allen bedeutenden Ereignissen, Menschen und Vampiren. Zwei Fehler hat er allerdings – er kann sich für schöne Damen begeistern (normaler Weise kein Fehler, denn für gewöhnlich saugt er sie danach aus), und er unterschätzt jeden, der kein Vampir ist. Seines Erachtens ist der Vampir die Krone allen Seins, und daher ist es nur konsequent, wenn die Vampire in absehbarer Zeit die Herrschaft über die Welt antreten.

Seine größte Furcht besteht in der Mutanten-Vampirin Durham Red (siehe 4.5, S. 28). Nicht so sehr in ihrer Person als solcher, als vielmehr in dem, was sie in seinen Augen darstellt: eine Perversion aller Dinge, an die er glaubt. Daher hat er sie mit modernster Technik und Magie eingekerkert.

Werte / Vernichtung: Werte sind für diesen Vampir überflüssig – kein erdgeborenes Wesen kann ihm etwas anhaben, und aufgrund seines Alters beherrscht er fast alle Fertigkeiten meisterlich.

Verhalten den Spielercharakteren gegenüber: Die Spielervampirin hat er eingeladen, weil sie seine Tochter ist und er so nicht umhin kam, das zu tun. Er hällt nicht sonderlich viel von ihr, hat aber eigentlich keine Ahnung, wer sie überhaupt ist. Er hat sie seid ihrer Erschaffung nicht mehr gesehen und sich auch nicht um sie gekümmert.

[1] Diese Regel wurde vor allem eingesetzt, um auf Cons ein schnelleres Spiel zu ermöglichen und sozusagen regeltechnisch zu reflektieren, daß die Vampirin sich in diesen Kreisen einfach besser bewegen kann. Normaler Weise sollte – neben der Probe – eine gute Gesprächshrung geboten werden. Wenn die Seitens des Spielers sogar ausgezeichnet ist, sollte er mit mehr Informationen belohnt werden; immerhin ist das hier ein Rollenspiel!

Die restlichen Spielercharaktere wird er behandeln, wie jeden anderen Menschen auch – höflich-herablassend. Sollte er jedoch erfahren, was sie sind, wird er versuchen, sie für sich zu gewinnen.

Informationen: Uber Vasijevic̀ Drukanesco sind nur wenige Informationen zu haben. Die meisten davon sind offensichtlich. Am meisten lässt sich sicherlich durch Gespräche in Erfahrung bringen.

1. Drukanesco ist der mächtigste der Vampire.
2. Er kontrolliert politisch halb Rumänien.
3. Er plant auf Dauer die Weltherrschaft der Vampire.
4. Er ist etwa 1000 Jahre alt.
5. Er hat die Vampire Dracula und Elizabeth Bathory erschaffen.
6. Er kann durch kein erdgeborenes Wesen getötet werden.

Er-folg	**Com-puter**	**Geschichtsk.**		**Okkultis.**		**Vergl. Relig.**		**Savoir-Fair**
		AW	**B**	**AW**	**B**	**AW**	**B**	
K	–	–	–	–	–	–	–	1
L	–	–	1,5	–	–	–	–	2,3
M	2	5	4	1	1,5	–	–	4,5
B	–	4	–	4	4,6[2]	–	–	6
E	–	–	6	5	–	–	–	–

4.2 Klovian Bartc̀ek, Sicherheitsbeauftragter

Aussehen: Ein junger ann mit schwarzem Rauschebart und kurzen (ebenfalls schwarzen) Haaren. Seine Augen habe die Farbe besonders ekler, oranger Pilze.

Hintergrund: Einer der wenigen Freunde Vasijevic̀'s ist der etwa 700 Jahre alte Klovian aus Rumänien. Seine Familie diente der Famile Drukanesco schon immer als Faktota, und er macht da keine Ausnahme. Auch wenn er der erste ist, dessen Treue über den Tod hinaus geht.

Seine Spezialgebiete sind die Erschaffung schwacher Dienerwesen und Sicherheit. Sicherheit bezeiht in diesem Fall sowohl die Planung als auch die Umsetzung mit ein; er gehört zu den wenigen Vampiren, die sich auch mit Computer auskennen. Und das gar nicht mal so schlecht.

Werte / Vernichtung: Ebenso wie für Vasijevic̀ selbst sind für Klovian keine Werte erforderlich – er beherrscht seine Materie, und anstatt zu

[2]Erfordert Latein.

kämpfen lößt er sich stets in Nebel auf. Ansonsten reich der obligatorische Pflock oder die Silberwaffe ins Hirn.

Durch die für den Ball erstellten Wächter ist seine Willenskraft zur Zeit auf einem Tiefpunkt von 28% angelangt. Drukanesco ist sich dessen bewußt, mißt dem aber keine Bedeutung bei.

Verhalten den Spielercharakteren gegenüber: Klovian ist zu allen Gästen gleichermaßen freundlich. Insbesondere zu rothaarigen Schönheiten mitte 20... Besondere Preferenzen gegenüber den Gästen hat er nicht.

Informationen: Auch über Klovian sind verhälltnismäßig wenige Informationen zu finden. Anders als sein Arbeitgeber hat er nicht einmal in der Politik puren hinterlassen. Dafür ist sein Name in einigen Sicherheitsforen im Internet bekannt.

1. Klovian ist der Sicherheitsbeauftragte des Schlosses
2. Er kennt sich gut mit Computern aus. Sein Spezialgebiet ist das Sichern von Systeme gegen unbefugten Zugriff.
3. Er ist außerdem darauf spezialisiert, „schwache“ Dienerwesen zu erschaffen und zu kontrollieren.
4. Die Vampir-Wachen wurden von ihm erschaffen.
5. Seine Willenskraft ist durch das Ritual ziemlich gesunken. (Diese Information kommt eher durch die richtigen Schlüsse betreffs der Wächter zusammen, siehe 4.3, S. 27.)

Er-folg	**Com-puter**	**Geschichtsk.**		**Okkultis.**		**Vergl. Relig.**		**Savoir-Fair**
		AW	**B**	**AW**	**B**	**AW**	**B**	
K	–	–	–	–	–	–	–	–
L	–	–	–	–	–	–	–	1
M	2	–	–	–	–	–	–	2,3
B	1	–	–	–	–	–	–	4
E	–	–	–	–	–	–	5	–

4.3 Wächter

Aussehen: Die meisten dieser Vampire sind um die zwei Meter groß, breitschultrig und mit einem tumben Gesichtsaudruck gesegnet. Sie tragen Uniformen, bestehend aus blauen Hosen, grauem Hemd und weinroten Blazern. Je nach Einsatz tragen sie offen Waffen. Wenn sie sprechen, dann mit einem leicht asiattischen Akzent.

Hintergrund: Die 20 Wächter wurden von Bartček nach einem älteren Ritual erschaffen. Sie entsprechen bestimmten, dämonischen Wesenheiten aus der asiatischen Sagenwelt. Sie sind stark, saugen Blut, können aber sonst wie normale Wesen vernichtet werden. Sie kommen auch in anderen Kulturkreisen vor. Allen ist gemein, daß für ihre Erschaffung ein Ritual benötigt wird, welches die Willenskraft des Erschaffers zwischenzeitlich extrem sänkt.

Werte:

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

Fertigkeiten: Blutsaugen (S, 135%), jede Art von Nahkampfwaffe (M, 175%), jede Art von Fernkampfwaffe (M, 160%), Ju-Jutsu (M, 142%)
Bewaffnung: Was immer gerade angemessen ist.
Wundboxen (39):
1 □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
2 □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
3 □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
4 □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
5 □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
6 □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
7 □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
8 □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
9 □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
10 □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
11 □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
12 □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
13 □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
14 □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
15 □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
16 □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
17 □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
18 □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
19 □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
20 □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Vernichtung: Die Vampire zerfallen zu Staub, sobald ihre Wundboxen auf 0 fallen oder ihr Meister stirbt.

Verhalten den Spielercharakteren gegenüber: Die Wächter behandeln alle gleich. Sie stehen wache oder patroulieren, wenn sie jemand anspricht, antworten sie höflich, aber knapp. Falls jemand versucht, etwas verbotenes zu tun, wird er von ihnen aufgefordert, das zu lassen, und bei Mißachtung angegriffen.

Informationen: Über diese Wächter läßt sich wenig in Gesprächen herausfinden; auch im Internet findet sich wenig.

1. Die Wächter sind auf jeden Fall vampirisch.

2. Sie können hervorragend mit Waffen umgehen.
3. Klovian Bartc̀ek hat sie erschaffen und kontrolliert sie.
4. Sie sind definitiv vor Kurzem erschaffen worden,
5. Es sind keine normalen Vampire; sie scheinen auf den Umgang mit Waffen und typische Aufgaben dieses Gebietes (Patroulieren, Wacheschieben. . .) spezialisiert zu sein.
6. Es gibt in verschiedenen Religionen (besonders des asiatischen Kulturkreises) Legenden von solchen Kreaturen.
7. Zu ihrer Erschaffung ist ein Ritual erforderlich, welches dem Erschaffer einen Großteil seiner Willenskraft raubt.

Er-folg	**Com-puter**	**Geschichtsk.**		**Okkultis.**		**Vergl. Relig.**		**Savoir-Fair**
		AW	**B**	**AW**	**B**	**AW**	**B**	
K	–	–	–	–	–	–	–	1
L	–	–	–	–	–	–	6	2,3
M	–	–	–	–	–	6	–	4,5
B	–	–	6	–	6	–	7	–
K	–	6	–	6	7	–	–	–

4.4 Sonstige Angestellte

Für ein Ereignis wie dieses hat Drukanesco eine große Zahl an Kellnern, Hostessen und ähnlichem engagiert. Er gedenkt nicht, sie zu bezahlen; und da sie früher oder später sowieso als Snack enden sollen, schadet es auch nichts, wenn der eine oder andere Gast den einen oder anderen Angestellten „vernascht".

Ebenfalls als Snack gedacht sind die 30 Gefangenen in den Kellerzellen. Unter anderem befindet sich hier auch ein gewisser Dennis Rodman, ein guter Freund des Spieler-Werwolfes. . .

4.5 Durham Red, Gefangene

Aussehen: Je nachdem, zu welchem Zeitpunkt; wenn die Spielercharaktere sie das erste mal zu gesicht bekommen, sieht sie wie eine midnestens 90 jährige, magere, faltige Frau mit ausgebleichten, strohigen roten Haaren aus. Sobald sie etwas getrunken hat, ändert sich das ganz erheblich: Ihr Alter läßt sich dann nur schwehr bestimmen, dürfte aber unter 30 liegen. Ihr Körper ist drahtig-durchtrainiert und seeeehr sexy. Ihre Haare sind von dunklem Rot, ihre Augen blau mit einem leicht grünen Schimmer.

Hintergrund: Diese Ausnahmevampirin entstammt einem gleichnahmigen Comic [1]. Sie entstand durch irgend einen atomaren Unfall; letzten Endes ist sie mehr ein Mutant als ein Vampir. Mit Vampiren hat sie jedoch gemein, daß sie Blut braucht, um leben zu können, und es nutzen kann, um sich zu regenerieren. Außerdem verfügt sie über extreme Reflexe (selbst die meisten Vampire haben das nicht).

Bevor sie bei Drukanesco im Turm gelandet ist, arbeitete sie als Söldnerin. Bekannt wurde sie dort unter dem Namen *der Rote Tod*: unter diesem Namen ist sie auch dem einen oder anderen bekannt. Ihre Grundeinstellung ist recht einfach: Sie lehnt jede Art der Unterdrückung und des religiösen Wahnes ab. Und Personenkult ist ihr höchst zuwieder. Ihr letztes Einsatzgebiet war in Afrika, wo sie mit Kusu n'Xanbia (siehe 4.11, S. 46) aneinander geriet. Er hatte zwar keine Ahnung, was es mit ihr aufsich hatte, bat jedoch, weil er sie nicht besiegen konnte, Drukanesco um Rat.

Vasijevìc tat sein bestes, um sie einzufangen. Doch erst mit Hilfe des dubiosen Dr. Arnold Breston gelang es ihm, sie mit Hilfe modernster Technik und Magie Dingfest zu machen.

Zunächst gedachte Drukanesco, sie zu einer „echten", kontrollierbaren Vampirin zu machen, er mußte jedoch feststellen, daß sie gegen jegliche Magie vollkommen immun ist. Das das allem wiederspricht, woran er glaubt, hat er sie eingesperrt.

Der Cryptkeeper hat ein besonderes Interesse daran, sie heraus zu holen; frühere Durham Red Folgen waren der absolute Quotenbringer, die Vampirin ist zum einen sexy und zum anderen auf eine schmutzige Weise cool. Und es gibt so viele Geschichtslinien, die sie begründen könnte. Aus Sicht des Keepers ist es Hauptaufgabe der Spieler, Red aus ihrem Verließ zu befreien.

Sobald Durham frei ist, braucht sie nach dem 20jährigem Koma erst einmal Blut. Danach ist sie eine verdammt mächtige Verbündete.

Werte:

GEW	110	WNM	120	STA	80	WKR	60	Init	11
GES	110	PER	70	STR	80	GLK	50	Bw	160

Wundboxen (40):

□□

Fertigkeiten: Ausweichen (M, 130%), Blutsaugen (S, 95%), Einschüchtern (L, 100$), Erste Hilfe (S, 98%), Heimlichkeit (S, 108%), 110%), Klettern (L, 128%), Kung-Fu (zwei Schulen M, 140%), Überleben (M, 128%), jede Art von Nahkampfwaffe (M, 145%), jede Art von Fernkampfwaffe (M, 160%)

Vernichtung: Wie ein normaler Mensch. Direkte Magie (Heilung oder Angriff) wirkt nicht, Schutzschirme oder ähnliches schon.

Verhalten den Spielercharakteren gegenüber: Das hängt sehr davon ab, wie die Spielercharaktere auftreten. Vollkommen falsch wäre es, sie zu befreien und zu *erwarten*, daß sie von nun an alle Drecksarbeit erledigt. Darüber hinaus ist Druham kein Freund vom Cryptkeeper.

Falls sich die Charaktere ihr gegenüber freundlich verhalten, wird sie ihnen sicherlich gerne behilflich sein.

Informationen: Die meisten Informationen über Durham Red sind nicht direkt über sie, sondern betreffen erst einmal ihre Existenz. Erst durch Informationen von Kusu lassen sich eventuelle Rückschlüsse auf sie schließen. Weitere Informationen finden sich in den Handouts.

1. Im Westturm muß es etwas ausgesprochen wertvolles oder gefährliches geben.
2. Der Westturm ist nicht nur mit Magie, sondern auch mit modernster Technik gesichert. (Kann auch genau anders herum sein, je nachdem, wer die Information gibt.)
3. Drukanesco hat vor etwa zwei Monaten ein Team von Elitevampiren nach Afrika gesendet, um Kusu n'Xanbia zu helfen.
4. *Der rote Tod* ist der Deckname einer Söldnerin, die in unter anderem in Afrika sehr aktiv war.
5. Niemand hat je ein Bild vom *Roten Tod* gesehen. Da jedoch einige gestandene Söldner sagten, in man könne sich in *sie* verlieben, wird davon ausgegangen, es handle sich um eine Frau.
6. Sie ist für ihr enormes Geschick im Umgang mit Waffen bekannt.
7. Ihr liegt nichts an unnötigem Blutvergießen. Sie hat aber, wenn es darauf ankommt, auch kein Problem damit.

Er-folg	**Com-puter**	**Geschichtsk.**		**Okkultis.**		**Vergl. Relig.**		**Savoir-Fair**
		AW	**B**	**AW**	**B**	**AW**	**B**	
K	–	–	–	–	–	–	–	–
L	4	–	–	–	–	–	–	1
M	5	–	–	–	–	–	–	2
B	6	–	–	–	–	–	–	3
K	7	–	–	–	–	–	–	4,5,6

4.6 Bela Karjunoček, Rumänien

Aussehen: Ein schlanker, junger Mann mit gebleichten, strubbeligen Haaren und einem Ohrring. Seine Kleidung ist gepflegt und scheint nicht zu seinem restlichen Auftreten zu passen. Seine Augen sind braun. Seine Gesichtszüge sind slavisch.

Hintergrund: Mit seinem etwa 400 Jahren ist Bela kein ganz junger Vertreter seiner Gattung. Doch da Rumänien mehr oder weniger unter der Fuchtel der Familie Drukanesco steht, hatte er eigentlich niemals Chancen, etwas zu werden. Und eigentlich interessiert es ihn nicht wirklich – er ist Leadsänger in einer Band.
Durch diese Tätigkeit konnte er eine Reihe von Kontakten knüpfen, die es ihm immerhin ermöglichten, ein weites Netz von Schmugglern aufzubauen. Inzwischen kontolliert er den kompletten Handel in seiner Region, daher konnte er bei den Einladungen nicht übergangen werden.
Von Drukanesos Weltherrschaftsplänen hällt er nicht sonderlich viel. Aber wenn es soweit ist, will er sich nach Möglichkeit eine kleine Domäne innerhalb Rumäniens sichern, in der er frei schalten und walten kann. Besondere Freundschaft verbindet ihn mit Kusu n'Xanbia, Afrika (siehe 4.11, S. 46). Er schätzt zwar dessen Pläne nicht, aber als Vampir kommt er prächtig mit ihm aus. Und solange sie in Afrika spielen, sind sie ihm egal.

Werte:

GEW	80	WNM	100	STA	120	WKR	60	Init	8
GES	70	PER	80	STR	140	EWS	80	Bw	230

Wundboxen (65): □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
□□

Magische Fähigkeiten: Bela ist nicht stark genug, um über magische Fähigkeiten zu verfügen.
Fertigkeiten: Buchführung (L, 110%), Blutsaugen (M, 150%), E-Gitarre (S, 75%), Englisch (S, 95%), Handschriftenanalyse / Fälschung (L, 115%). Pistole (S, 85%), Singen (M, 110%)
Bewaffnung: Zu seinem Anzug nur eine leichte, elegante Pistole (SR 5)

Vernichtung: Wenn Belas Wundboxen auf 0 sinken, verwandelt er sich in Nebel und regeneriert innerhalb von einer Woche. Ein Pflock durch sein Herz oder eine silberne Waffe ins Hirn vernichten ihn. Ebenso wird er vernichtet, wenn er all seine Wundboxen durch Sonnenlicht verliert. Bela nimmt durch Sonnenlicht pro Runde 1W10 Punkte Schaden an STA, sobald das auf 0 gesunken ist, ist er bewegungslos und nimmt Schaden an den Wundboxen. (Diese Regel gilt, falls es nicht anderweitig festgehalten wird, für alle Vampire in diesem Szenario.)

Ziele: Als eines der beiden kleinsten überhaupt gehandelten Teams gedenkt Bela, wenig Aufmerksamkeit zu erregen. Es bestehen Absprachen zwischen ihm und Kusu n'Xanbi, Afrika. Beide gedenken, sich lediglich gegenseitig Leute abzuluchsen, aber keine Anschläge aufeinander zu verüben und sich gegenseitig zu unterstützen. Auf Dauer wollen sie eine Koalition bilden. Daher liegt ihnen daran, unauffällig ein oder zwei Personen aus den Teams von Katzsuhara, Japan (siehe 4.10, S. 43) und Munzler, Österreich (siehe 4.13, S. 51) aus dem Wege zu räumen.

Verhalten den Spielercharakteren gegenüber: Bela ist Spielercharakteren gegenüber vielleicht ein wenig arogant (es sei denn, es sind gutaussehende Frauen). Er betont gerne, daß er Sänger einer (Rock-) Band ist. Er würde Partei für seinen Freund Kusu ergreifen, dessen Tod aber nicht rächen wollen. Er wird im Falle einer Machtübernahme durch die Spieler keinen Ärger machen.

Team: Bela's Team setzt sich aus Schmugglern zusammen. Sie sind nichts besonderes und sehen nicht so aus, als fühlten sie sich in ihren Maßanzügen wohl.
Werte der Schmuggler:

GEW:	40	WNM:	50	STA:	60	WKR:	30	Init:	4
GES:	55	PER:	30	STR:	45	GLK:	30	Bw:	90

Bewaffnung: Die Schmuggler sind alle mit Kampfmessern (L, 73%, SR 5) und häßlichen Pistolen (L, 70%, SR 6) bewaffnet.
Wundboxen (26):

1	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
2	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
3	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
4	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
5	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
6	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
7	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
8	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
9	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
10	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Informationen: Die meisten Informationen über Bela können im Gespräch mit anderen Gästen in Erfahrung gebracht werden. Einiges findet sich im Internet; immerhin ist er innerhalb Rumäniens ein bekanner Künstler.

1. Bela ist der Leadsänger der rumänischen Rockband *Rumanium Longteeth*. Sie hat einen vertrag mit SPV Rumänien.
2. Durch seine Tätigkeit innerhalb der Band kommt er gut herum; er nutzt das, um ein gut funktionierendes Schmugglernetz zu betreiben.
3. Sein Team besteht aus 10 Personen.
4. Er dürfte um die 400 Jahre alt sein.
5. Er kann keine erwähnenswerte Magie.
6. Er ist mit Kusu n'Xanbia aus Afrika befreundet.

7. Bela könnte eigentlich wesendlich einflußreicher sein, wenn er nicht ausgerechnet in Rumänien operieren würde; dort läßt Drukanesco ihn nicht zum Zuge kommen.
8. Er stammte ursprünglich aus einer einfachen Schmuggler-Familie. Im Laufe der Zeit hat er sich weniger durch besondere Blutrünstigkeit, sondern geschicktes Taktieren in kleinem Rahmen hervorgetan.

Erfolg	**Computer**	**Geschichtsk.**		**Okkultis.**		**Vergl. Relig.**		**Savoir-Fair**
		AW	**B**	**AW**	**B**	**AW**	**B**	
K	–	–	–	–	–	–	–	
L	1	–	–	–	–	–	–	1,2
M	2	–	4	–	–	–	–	3,4,6
B	–	–	8	–	–	–	–	5,7
E	6	–	7	5	–	–	–	8

4.7 Claudia Tarini, Italien

Aussehen: Eine schlanke, hochgewachsene und ausgesprochen atraktive Dame mit kurzen, blonden Haaren und strahlend blauen Augen. Ihre Kleidung ist reichlich durchscheinend.

Hintergrund: Claudia Tarini ist mit ihren knappen 1000 Jahren eine der ältesten Vampire. Sie verfügt über sehr viel Macht. Das kommt vor allem daher, daß sie eine Meisterin der Intrige ist. Ihre letzte ging schief, daher durfte sie nur mit 30 Personen erscheinen. Ihr Ziel ist eindeutig, genügend Macht zu bekommen, um irgend wann die Familie Drukanesco abzusetzen.
Zur Zeit regiert sie mehr oder weniger die Mafia von Italien. Drukanescos Pläne unterstützt sie voll und ganz; sie möchte nur eine etwas bessere Ausgangsposition.

Werte:

GEW	80	WNM	140	STA	160	WKR	110	Init	8
GES	80	PER	80	STR	110	EWS	130	Bw	280

Wundboxen (68): □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Magische Fähigkeiten: Kontrolle von Menschen (M, 120%, wirkt aber nur auf „normale“ Menschen; die Existenz von Zauberern und Hexen ist ihr wohl entgangen. Von Werwölfen oder Succubi mal ganz zu schweigen. . .), Teleportation (M, 120%), Vernichten von Vampiren (M, 123%), Verwandlung in Nebel / einen weißen Wolf (automatisch)
Fertigkeiten: Administration (L, 155%), Blutsaugen (M, 157%), Buchhaltung (L, 155%), Einschüchtern (M, 130%), Englisch (S, 140%), Geschichte (M, 175%), Gesetzeskenntnisse (M, 165%), Kunstverständnis

(L, 155%), Psychologie (S, 130%), Savoir-Fair (M, 165%), Tanzen (L, 140%), Trivial Pursuit (M, 185%)
Bewaffnung: So etwas hat sie ihres Erachtens nicht nötig. Wenn sie tatsächlich mal kämpft, dann nur mit.

Vernichtung: Claudia nimmt keinen Schaden an ihrer Stamina. Wenn ihre Wundboxen auf 0 fallen (durch Sonnenlicht nimmt sie Schaden wie alle anderen Vampire auch, wird aber nicht vernichtet), verwandelt sie sich in Nebel. Sie benötigt eine Woche, um sich in Italien zu regenerieren. Endgültig kann sie nur durch einen Werwolf vernichtet werden. Da sie nicht an Werwölfe glaubt, wähnt sie sich sicher.

Ziele: Ihre derzeitige Hauptsorge liegt zur Zeit in den Konkurrentinnen aus England (siehe 4.8, S. 37) und Spanien (siehe 4.12, S. 48). Dabei nutzt sie aus, daß beide sich nicht wirklich mögen, indem sie sie gegeneinander ausspielt und sogar beiden Unterstützung gegen die jeweils andere zugesagt hat. Dabei läßt sie alle anderen Konkurrenten nicht außer acht. Claudia wird jeden aus dem Weg räumen (lassen), der ihr die Möglichkeit dazu gibt.

Verhalten den Spielercharakteren gegenüber: Selbstverständlich ist sie ihnen gegenüber immer sehr freundlich. Das hindert sie nicht daran, ihnen nach dem Leben zu trachten. Ganz besonders wenig kann sie Leute ab, die besser aussehen als sie. Die einzige Möglichkeit, mit ihr Frieden zu schließen, besteht in ihrer Eliminierung.

Team: Claudia hat ein dreiteiliges Team. 10 Personen sind einfache Mafia-Soldaten. Sie tragen schwarze Anzüge und sehen in jeder Beziehung aus wie Clichè-Ganoven. 10 Personen sind gutaussehende Artisten und Artistinnen. Sie sind weniger da, um etwas zu tun, sondern um die Bi-sexuelle Claudia zu unterhalten. Außerdem verleiht sie sie gelegendlich an andere Vampire, um so an Informationen zu kommen. Der dritte Teil besteht aus 12 bis 16 Jahre alten Assassinen. Sie wurden vor Geburt an für diesen Job trainiert.Bislang ahnt noch keiner der Gäste, was diese unauffälligen, wenn auch ausnehmend hübschen Kinder tatsächlich sind.
Werte der Mafia-Soldaten:

GEW	60	WNM	50	STA	60	WKR	30	Init	6
GES	60	PER	30	STR	50	GLK	25	Bw	110

Bewaffnung: Alle Mafiosi haben schwere (L, 90%, SR 7) und – in der Garderobe – Maschinenpistolen (S, 75%, SR 9) dabei. Sie können sich auch mit Messern (M, 105%, SR 4) oder Waffenlos (L, 85%, SR 3) verteidigen.
Wundboxen (28):
1 □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

2 □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
3 □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
4 □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
5 □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
6 □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
7 □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
8 □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
9 □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
10 □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Werte Artisten:

GEW	80	WNM	70	STA	60	WKR	30	Init	8
GES	80	PER	80	STR	30	GLK	40	Bw:	130

Bewaffnung: Zum Glück sind die leicht bekleideten Artisten nicht im Umgang mit Schußwaffen ausgebildet. Sie können sich aber Waffenlos (L, 85%, SR) und mit Messern (geworfen und Nahkampf L, 85%) verteidigen. Außerdem können sie gut Ausweichen (L, 90%).

Wundboxen (23):

1 □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
2 □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
3 □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
4 □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
5 □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
6 □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
7 □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
8 □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
9 □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
10 □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Werte Assassinen-Kiddies:

GEW	80	WNM	60	STA	25	WKR	20	Init	8
GES	80	PER	50	STR	25	GLK	30	Bw:	130

Bewaffnung: Naturgemäß sind die Waffen von Meuchlern ausgesprochen gut verborgen. Gift, kurze Messer und Würgedrähte machen das meiste aus. Sie sind nicht für den direkten Kampf geeignet, dafür können die Biester gut Ausweichen (M, 105%). Wenn sie kämpfen müssen, Boxen sie (L, 82%, SR 2), wobei sie vergiftete Ringe tragen (bei Schaden verzögerte Wirkung mit Stärke 15).

Wundboxen (13):

1	□□□□□□□□□□□□□	6	□□□□□□□□□□□□□
2	□□□□□□□□□□□□□	7	□□□□□□□□□□□□□
3	□□□□□□□□□□□□□	8	□□□□□□□□□□□□□
4	□□□□□□□□□□□□□	9	□□□□□□□□□□□□□
5	□□□□□□□□□□□□□	10	□□□□□□□□□□□□□

Informationen: Eine Vampirin wie Claudia Tarini hinterlässt jede Menge Spuren in der Historie – und natürlich ist sie Ziel des allgemeinn Klatsches. Es dürfte nicht schwer sein, jede Menge Informationen über sie zu bekommen.

1. Claudia Tarini stammt aus Italin, oder viel mehr aus dem römischen Reich.
2. Sie ist etwa 900 Jahre alt.
3. Wärend der Hochzeit der Kirche war vermutlich sie es, die hinter den meisten Päpsten stand.
4. Ihr gehörn Aktienanteile an allen wichtigen italienischen (und diversen anderen) Firmen.
5. Sie kontrolliert indirekt alle Mafia-Zweige.
6. Ihr Team umfasst etwa 30 Personen.
7. Sie hat vor etwa 150 Jahren eine Inrige gegen Elzabeth Throndvill, England, versucht. Die ging durch Intervention von Drukaneco schief, auch wenn keiner der eteiligten darüber spricht. Danach wurde ihre Macht empfindlich eingeschränkt.
8. Sie versteht sich inzwischen bestens mit Elizabeth.
9. Außerdem ist sie seid kürzerem mit Maria Gonzales, Spanien, befreundet, obwohl diese mit Elizabteh Throdvill, England, verfeindet ist.
10. Die beiden Vampirinnen sind erst mit einander befeindet, seid sie mit Claudia befreundet sind.
11. Sie wurde in der Vergangenheit mindestens einmal durch Enthauptung und einmal durch Pfählung vernichtet.
12. Sie kann Menschen Kraft ihres Denkens kontrollieren.
13. Sie kann Vampire Kraft ihres Denkens vernichten.

Erfolg	**Computer**	**Geschichtsk.**		**Okkultis.**		**Vergl. Relig.**		**Savoir-Fair**
		AW	**B**	**AW**	**B**	**AW**	**B**	
K	–	–	–	–	–	–	–	–
L	–	–	1,2	–	–	–	–	1,2
M	4	1	3[3]	1,2	1,2	–	3	6,7,8,9
B	5	2	7	–	–	3	–	3,4,5,10
E	11	3	11,12[4]	–	12,13[4]	–	–	11,12,13

[3] Erfordert Latein.
[4] Erfordert beides Latein und Germanisch.

4.8 Elizabeth Throdvill, England

Aussehen: Eine mittelalte, untersetzte, weißhaarige Engländerin mit Pferdegesicht. Ihre Kleidung sieht aus wie aus irgend einem Historienstreifen über das englische Königshaus geklaut. Sie hat grüne Augen.

Hintergrund: Elizabeth sieht sich selbst seid ihrer Entstehung vor etwa 500 Jahren als die legitime Königin von England. Daher ist sie auch gerne bereit, Drukanescos Plan zu unterstützen. Sie geht davon aus, nach Durchsetzung seiner Pläne die Regierung über England zu erhalten.

Zur Zeit kommt Elizabeth gut mit Claudia Tarini, England, aus. Davon abgesehen hat sie wenige Freunde oder Verbündete. Am besten versteht sie sich mit Peter Munstler, Österreich (siehe 4.13, S. 51); immerhin steht er der Idee einer wieder eingesetzten Monarchie ausgesprochen interessiert gegenüber.

Werte:

GEW	50	WNM	110	STA	90	WKR	80	Init	5
GES	50	PER	80	STR	110	EWS	120	Bw	200

Wundboxen (50): □□□□□□□□□□
□□

Magische Fähigkeiten: Erwecken v. Toten (L, 100%), Senden v. Sinnen (M, 120%), Schwarm (M, 117%), Verwandlung in Nebel (automatisch)
Fertigkeiten: Blutsaugen (M, 143%), Gesetzkenntnisse (L, 127%), Savoir-Fair (M, 147%), Tanzen (M, 140%), Vertrautheit (Adel, M, 145%)
Bewaffnung: Als wahre Monarchin hat sie das nicht nötig; sie verlässt sich auf ihre Leibwache. Ansonsten setzt sie Blutsaugen ein.

Vernichtung: Elizabeth nimmt keinen Schaden an ihrer Stamina. Wenn ihre Wundboxen auf 0 fallen (durch Sonnenlicht nimmt sie Schaden wie alle anderen Vampire auch, wird aber nicht vernichtet), verwandelt sie sich in Nebel. Sie benötigt eine Woche, um sich in London zu regenerieren. Endgültig kann sie nur vernichtet werden, indem ihr Kopf abgetrennt wird, ehe sie sich in Nebel verwandelt.

Ziele: Eigentlich ist sich Elizabeth ihrer Position bewußt. Doch aufgrund der Einflüsterungen einer gewissen Claudia Tarini, Italien (siehe 4.7, S. 33) hat sie den Eindruck, von Maria Gonzales, Spanien (siehe 4.12, S. 48) angegriffen zu werden. Daher haben ihre Leute den Auftrag, deren Team ordentlich zu dezimieren. Und wenn danach Spanien unter das Protektorat der UK fällt, ist ihr das gerade recht! Ein weiterer Stein des Anstoßes ist für sie dieser lausige Afrikaner (siehe 4.11, S. 46). Ihres Erachtens haben Nigger nur eine Daseinsberechtigung als Sklaven. Entsprechend wird auch dessen Team beharkt. Und natürlich wäre sie keine echte Engländerin, wenn sie nicht versuchen würde, Amerika zurück zu erobern… Was nichts gutes für Erwin Ellwood (siehe 4.9, S. 40) ahnen läßt!

Verhalten den Spielercharakteren gegenüber: Elizabeth sieht sich sich als Monarchin – entsprechend wird sie sich nicht dazu herab lassen, mit den Spielercharakteren normal zu kommunizieren. Solange die das Spiel mitspielen, können sie blendend mit ihr auzkommen…

Team: Elizabeth's Team ist eine recht wüßte Zusammenstellung: 20 Personen gehören zu ihrer Leibgarde und laufen herum wie englische Torwächter (die mit der Mütze…), 5 sind anscheinend Buttler, und 15 sind einfah elegant gekleidete Individuen, die sich auf Hofintrigen und Mord verstehen.

Werte der Leibgarde:

GEW	60	WNM	50	STA	60	WKR	30	Init	6
GES	60	PER	30	STR	50	GLK	25	Bw	110

Bewaffnung: Alle Leibwächter tragen ein Gewehr (L, 90% SR 6) mit Bajonett (M, 105%, SR5). Wenn sie nicht gerade Dienst tun, schrauben sie das ab und nehmen es als Messer mit (L, 85%, SR 4).

Wundboxen (28):

1	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
2	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
3	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
4	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
5	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
6	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
7	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
8	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
9	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
10	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
11	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
12	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
13	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
14	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
15	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
16	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
17	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
18	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
19	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
20	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Werte der Buttler:

GEW	40	WNM	70	STA	60	WKR	40	Init	4
GES	70	PER	50	STR	30	GLK	30	Bw	90

Bewaffnung: Die Buttler sind nicht bewaffnet. Sie sind da, weil sie ausgezeichnete Spione sind… Sie können, als echte Engländer, natürlich

Boxen (L, 65%, SR 4).

Wundboxen (23):

1	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
2	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
3	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
4	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
5	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Werte der Meuchler:

GEW	70	WNM	60	STA	50	WKR	40	Init	8
GES	80	PER	40	STR	40	GLK	30	Bw	120

Bewaffnung: Naturgemäß sind die Waffen von Meuchlern ausgesprochen gut verborgen. Gift, kurze Messer und Würgedrähte machen das meiste aus. Sie sind nicht für den direkten Kampf geeignet. Die Burschen können aber recht gut Ausweichen (M, 100%) und tragen für den Notfall Pistolen mit Schalldämpfern dabei (M, 130%, SR 7).

Wundboxen (23):

1	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
2	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
3	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
4	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
5	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
6	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
7	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
8	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
9	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
10	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Informationen: In aktuellen veröffendlichungen findet sich wenig über die Engländerin; dafür dürften Nachforschungen in der Bibliothek recht ergiebig sein.

1. Elizabeth Throdvill ist etwa 500 Jahre alt.
2. Sie gehort einem alten, von ihr selbst abgesehen inzwischen ausgerotteten englischen Adelsgeschlecht an, daß sich als legitime Anwärter auf den Thron von England sieht.
3. Ihr gehörten diverse Handelsgesellschaften, die vor allem mit Kolonial-Wahren und Sklavenhandel Erfolg hatten.
4. In der heutigen Zeit kontrolliert sie England über eine Reihe von ihr verpflichteten Handelshäusern, Mitgliedern des Ober- und Unterhauses und nicht diverse Unterweltbarone.
5. Ihr Verhalten gegenüber anderen ist entweder von der Aroganz oder – wenn es sich um nicht-Engländer handelt – verachtung einer englischen Adeligen des 16. Jahrhundert geprägt.

6. Der einzige Nicht-Engländer, den sie nicht nur als gleichberechtigt, sondern sogar ihr überlegen ansieht, ist der Gastgeber Vsaijeviĉ Drukanesco.
7. Ihr Team umfasst etwa 40 Personen.
8. Vor etwa 150 Jahren versuchte Claudia Tarini, Italien, Elizabeth dazu zu bringen, gegen Drukanesco vorzugehen. Der Plan hätte fast funktioniert und zur Vernichtung der Engländerin geführt, wurde dann aber von Drukanesco unterbunden. Claudia Tarini wurde daraufhin bestraft.
9. Trotzdem sind beide befreundet.
10. Seid kurzem wird sie von Maria Gonzales, Spanien, angegriffen.
11. Das ist erst so,seid dem beide mit Claudia befreundet sind.
12. Elizabeth wurde in der Vergangenheit mehrmals gepfählt.

Er-folg	**Com-puter**	**Geschichtsk.**		**Okkultis.**		**Vergl. Relig.**		**Savoir-Fair**
		AW	**B**	**AW**	**B**	**AW**	**B**	
K	–	–	–	–	–	–	–	5
L	–	2	1,2	–	–	–	–	1,2,6
M	2	1	3	–	–	–	–	7,3,4,12
B	3	–	12	–	–	–	–	8,9,10
E	4	–		–	–	–	–	11

4.9 Erwin Ellwood, Amerika

Aussehen: Mr. Ellwood tritt auf, wie ein reicher Texaner [5]. Er ist dick, hat Cowboy-Stiefel an, raucht Zigarre, trägt einen Hut... er entspricht dem Clichè eines dummen Amerikaners. Auch seine roten Haare verstärken diesen Eindruck. Nur, wer in seine Stahlblauen Augen schaut, bemerkt dort ein kaltes, überaus intelligentes Funkeln.

Hintergrund: Auch Erwin Ellwood ist mit seinen 200 Jahren recht neu im Geschäft. Anders als viele seiner Mitvampire hat er sich blendend mit der neuen Zeit arangier – ihm gehören viele Öl-Felder in Texas. Sein Aussehen ist nichts als Maskerade. Er ist ein knallharter, skurpelloser Geschäftsmann. Er unterstützt Drukanescos Plan zu 100%. Aus diesem Grund hat er 15 der führenden Wissenschaftler auf dem Gebiet der biologischen Kampfführung mitgebracht. Er will viele Dinge mit Vasijeviĉ besprechen. Der hat bereits signalisiert, Interesse zu haben.

Werte:

GEW	50	WNM	100	STA	100	WKR	90	Init	5
GES	80	PER	70	STR	110	EWS	70	Bw	200

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

Magische Fähigkeiten: Erwin ist noch nicht alt genug, um magische Kräfte entwickelt zu haben.
Fertigkeiten: Administration (M, 145%), Blutsaugen (L, 107%), Boxen (L, 110%), Buchhaltung (M, 145%), Gesetzeskenntnisse (L, 113%), Glücksspiel (S, 80%), Pistole (M, 130%), Savoir-Fair (S, 98%)
Bewaffnung: Als echter Texaner hat Erwin immer eine schwere Pistole (Desert Eagle, SR 8) dabei.

Vernichtung: Wenn Erwins Wundboxen auf 0 sinken, verwandelt es sich in Nebel und regeneriert innerhalb von einer Woche. Ein Pflock durch sein Herz oder eine silberne Waffe ins Hirn vernichten ihn. Ebenso wird er vernichtet, wenn er all seine Wundboxen durch Sonnenlicht verliert.

Verhalten den Spielercharakteren gegenüber: Erwin ist immer und zu jedem jovial und freundlich. Nichts desto Trotz wird er sich besonders bemühen, die Spielercharaktere auszuschalten, da die Spielervampirin die einzige amerikanische Konkurrenz für ihn ist. Gelingt es, ihm glaubhaft zu versichern, daß sei nicht der Fall, läßt er das bleiben. Gelingt es, ihm weiß zu machen, die Vampirin wolle mit ihm kooperrieren und ihre Leute seinen zuschlagen, wird er sie sogar unterstützen. Falls es den Spielern gelingen sollte, die Macht zu übernehmen, wird er sich zunächst ruhig verhalten; auf Dauer stellt er eine nicht zu unterschätzende Gefahr dar.

Ziele: In erster Linie möchte Erwin seine Geschäfte mit Vasijeviĉ Drukanesco besprechen. Davon abgesehen schaut er nach möglichen Verbündeten aus – ihm ist klar, daß sein Stand nicht so gefestigt ist, wie er das gerne hätte. Potentielle Ansprechpartner sieht er in Claudia Tarini, Italien (siehe 4.7, S. 33) und Renè Pendraux, Frankreich (siehe 4.14, S. 53). Nachdem er mitbekommt, daß er von Elizabeth Throdvill, England (siehe 4.8, S. 37) angegriffen wird, wird er die Verbindung zu Maria Gonzales, Spanien (siehe 4.12, S. 48) suchen.

Team: Wie bereits beschrieben besteht der Hauptteil des amerikanischen Teams aus Wissenschaftlern. Um genau zu sein sind 15 Stück davon aus Spielersicht eher zu vernachlässigen. Alle haben gemein, daß sie hohe Schulden bei Mr. Ellwood haben, und daß sie alles tun würden, um zu Macht und Ansehen zu kommen. Keiner von ihnen weiß, daß die CIA bereits auf ihrer Spur ist (siehe 4.15, S. 56).
Für seinen Schutz und den seiner seiner Leute hat Erwin selbstverständlich ebenfalls gute Leute mitgebracht. 10 ehemalige Soldaten der US-Army bilden seine Leibwache. Sie haben ein spezielles (von der Regierung geleugnetes) Programm durchlaufen; durch den geschickten Einsatz verschiedener insbesondere endorphinmanipulie-

render Drogen wurde ihre Kampfkraft gesteigert. 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. (Auch diese Leute werden vom CIA Zwecks Beseitigung gesucht.) Die verbleibenden 10 Personen sind professionelle Killer, die es sich irgend wann mit wichtigen Leuten verdorben haben und daher nun für Ellwood arbeiten müssen. (Noch mehr Kandidaten für den CIA. . .)

Werte der Wissenschaftler:

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

Kampfwerte sind für diese Leute nicht erforderlich.

Werte der US-Army-Soldaten:

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

Bewaffnung: Diese Leute haben MPs (M, 110%, SR 9) in der Garderobe. Für direkten Kampf benutzen sie Ringen (M, 125%, SR 5) oder Messer (M, 125%, SR 4). Einige haben auch normale Pistolen (M, 110%, SR 7)

Wundboxen (38):

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

Werte der Meuchler:

GEW	70	WNM	60	STA	50	WKR	40	Init	8
GES	80	PER	40	STR	40	GLK	30	Bw:	120

Bewaffnung: Naturgemäß sind die Waffen von Meuchlern ausgesprochen gut verborgen. Gift, kurze Messer und Würgedrähte machen das meiste aus. Sie sind nicht für den direkten Kampf geeignet. Die Burschen können aber recht gut Ausweichen (M, 100%) und tragen für den Notfall Pistolen mit Schalldämpfern dabei (M, 130%, SR 7).

Wundboxen (23):

1 □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
2 □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
3 □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
4 □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
5 □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

6	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
7	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
8	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
9	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
10	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Informationen: Ein reicher Öl-Magnat hinterlässt immer Spuren in der Öffendlichkeit. Und da es in der Bibliothe auch einige Werke über Amerika gibt (und einige Charaktere aus diesem Land kommen), kann auch ein geschichtliches Graben zu Erfolgen führen.

1. Erwin Ellwood ist etwas über 200 Jahre alt.
2. Trotz seiner „Jugend“ umfasst sein Team etwa 35 Personen.
3. Er ist nicht annähernd so dämlich, wie er aussieht.
4. Ihm gehören gigantische Ölfelder in Texas.
5. Der Abbau von Öl ist nicht sein einziger Geschäftszweig; nahezu alles, was mit Öl zu tun hat (Rafinerien, Kunststofindustrie) wird von ihm mit Gewinn betrieben.
6. Auf seinen Gebieten soll es große Forschungsstellen geben, in denen teilweise höchst illegale Forschungen (insbesonder zur biologischen Kriegsführung) durchgeführt werden.
7. Er begann seine Laufbahn Ende des 19 Jahrhunderts mit dem nicht immer legalen Erweb von Ölquellen. Er ist vermutlich für die Ausrottung mehrerer Indianerstämme verantwortlich.
8. In einigen seiner Abbaugebiete ließ er afrikanische Sklaven zu hunderten sterben, um einen besseren Profitt zu erwirtschaften.

Erfolg	**Computer**	**Geschichtsk.**		**Okkultis.**		**Vergl. Relig.**		**Savoir-Fair**
		AW	**B**	**AW**	**B**	**AW**	**B**	
K	–	–	–	–	–	–	–	–
L	3,4	–	1	–	–	–	–	1,4
M	5	2	7,8	–	–	–	–	2,3,5
B	6	7,8	12	–	–	–	–	7,8
E	-	–		–	–	–	–	6

4.10 Kitara Katsuhara, Japan

Aussehen: Eine zierliche Japanerin in Kimono. Ihre Augen sind braun, ihre Haare ebenfalls. Auf dem Rücken trägt sie ein Tachi.

Hintergrund: Kitara ist seid 50 Jahren eine recht erfolgreiche Geschäftsfrau. Sie geht davon aus, in den nächsten 80 Jahren die amerikanische Wirtschaft zu unterminieren und auf Dauer zu übernehmen. Sie hat

Zeit. Der einzige Grund, warum sie der Einladung gefolgt ist, ist ein offener Blutschwuhr.

Werte:

GEW	80	WNM	90	STA	80	WKR	70	Init	8
GES	80	PER	50	STR	130	EWS	50	Bw	260

Wundboxen (53): □□□□□□□□□□□□□
□□

Magische Fähigkeiten: Kitara ist nicht alt genug, um magische Fähigkeiten zu haben.
Fertigkeiten: Administration (M, 130%), Blutsaugen (L, 117%), Buchhaltung (M, 130%), Englisch (S, 95%), Gesetzeskenntnisse (L, 100%), Kung-Fu (zwei Schulen je auf M, 140%), Legenden (S, 95%), Malen / Zeichnen (L, 115%), Pistole (L, 110%), Schwert (1h, M, 155%)
Bewaffnung: Neben dem Tachi (SR 5) hat Kitara eine kleine Pistole (SR 5). Und sie beherrscht Kung Fu in zwei Schulen auf Meisterlich, was ihr doppelte Angriffe verschafft (Waffenlos ebenfalls SR 5).

Ziele: Trotz ihres Alters von vielleicht 200 Jahren steht sie bereits an der Spitze ihres Konzernes, weil ihr Vater, Daita Katsuhara, durch einen Attentäter erledigt wurde. Sie weiß nicht, wer den Attentäter ausgesendet hat, doch ist sich sicher, daß es entweder der Erwin Ellwood, Amerika (siehe 4.9, S. 40) oder Renè Pendraux, Frankreich (siehe 4.14, S. 53) war. Jedenfalls möchte sie das begleichen.

Verhalten den Spielercharakteren gegenüber: Kitara steht allen Beteiligten sehr höflich distanziert gegenüber; sie hat keinen Grund, irgend jemanden auf dieser Party zu mögen. Sie wird sich in keiner Weise gegen die Spielercharaktere stellen, es sei denn, diese kommen zwischen sie und ihr Ziel. Falls sie ihr beweiskräftig mitteilen können, wer ihr Ziel überhaupt ist, können die Spielercharaktere hier eine wichtige Verbündete gewinnen.

Team: Wie nicht anders zu erwarten besteht Kitaras komplettes Team aus Asiaten (und Asiatinnen) in Nadelstreifen-Anzügen, die stets höflich lächeln und alle Kung-Fu beherrschen... (Als Vorlage kann hier hervorragend *Samourais* [11] dienen.)
Werte der Asiaten:

GEW	80	WNM	60	STA	50	WKR	50	Init	8
GES	80	PER	50	STR	50	GLK	30	Bw	130

Bewaffnung: Zum Glück sind die Burschen nicht bewaffnet. Sie beherrschen lediglich eine Schule Kug-Fu (M, 120%, SR 5)
Wundboxen (25):

1	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
2	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
3	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

4	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
5	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
6	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
7	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
8	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
9	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
10	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
11	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
12	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
13	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
14	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
15	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
16	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
17	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
18	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
19	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
20	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Informationen: Die meisten Gäste wissen nur, daß Kitara einen Konzern leitet; das Internet ist etwas ergiebiger.

1. Kitara Katsuhara ist etwa 200 Jahre alt.
2. Sie leitet den Konzern Kitsuhara Industries.
3. Sie leitet ihn schon seid etwa 50 Jahren. Er war damals bereits recht bedeutend und wurde von ihrem Vater Daita Kitsuhara, ebenfalls einem Vampir, geleitet.
4. Trotz ihres Einflusses besteht ihr Team nur aus 20 Personen; Drukanesco scheint Japaner nicht sonderlich zu schätzen.
5. Dia Familie Kitsuhara war schon immer eine der herausragenden Familien Japans; sie scheuten sich zu keiner Zeit, ihre Verbhundenheit mit dem alten China zu btonen (obwohl ihnen das einige Anfeindungen eingebracht hat).
6. Kitsuhara Industries hat Aktienanteile an allen bedeutenden Firmen Japans und vielen mittelmäßig bedeutenden in Taiwan.
7. Daita Katsuhara wurde vor 50 Jahren von Attentätern getötet. Sie wußten genau, wie ein Vampir zu töten war, und sind bisher nicht gefunden worden.
8. Zu diesem Zeitpunkt versuchte sich der Konzern gerade, in einige amerikanische Gesellschaften einzukaufen.
9. Die bedeutenste dieser Firmen wurde danach von einer französischen aufgekauft.

Erfolg	Computer	Geschichtsk. AW	Geschichtsk. B	Okkultis. AW	Okkultis. B	Vergl. Relig. AW	Vergl. Relig. B	Savoir-Fair
K	–	–	–	–	–	–	–	–
L	2,6	–	5	–	–	–	–	1,2
M	3,7	5	2	–	–	–	–	3,4,5
B	8	2	–	–	–	–	–	7
E	9	–	–	–	–	–	–	–

4.11 Kusu n'Xanbia, Afrika

Aussehen: Eine dünne, ausgemergelte, teifschwarze Gestalt, nicht sonderlich groß. Er trägt rote Stammeskleidung. Auffällig sind seine strahlend weißen Zähne und seine rotgeränderten, braunen Augen.

Hintergrund: Kusu ist erst seid etwa 130 Jahren ein Vampir, und er hat schwer darunter zu leiden, daß ihn die meisten Vampire nicht akzeptieren. Er hat mit beispielloser Brutalität weite Gebiete Afrikas unterworfen und wird dort annähernd als Gott gefeiert. Seines Erachtens ist es höchste Zeit, daß die Vampire die Weltherrschaft übernehmen. Er selbst achtet nur zwei Vampire – Vasijeviĉ Drukanesco, weil er ihn trotz großem, Wiederstand aus den eigenen Reihen eingeladen und bei seinen Problemen mit dem *Roten Tod* (siehe 4.5, S. 28) geholfen hat und wohl als mächtigen Verbündeten ansieht, und Bela Karjunoĉek, Rumänien (siehe 4.6, S. 30). Der Bursche hat zwar keine Ambitionen, aber er weiß Freundschaft und Lojalität zu schätzen, und er hat immer zu Kusu gehalten.

Werte:

GEW	90	WNM	90	STA	90	WKR	80	Init	9
GES	70	PER	50	STR	110	EWS	60	Bw	93

Wundboxen (50): □□□□□□□□□□
□□

Magische Fähigkeiten: Kusu ist nicht alt genug, um tatsächlich magische Fähigkeiten entwickelt zu haben.

Fertigkeiten: Angeln / Fischen (M, 127%), Blutsaugen (M, 137%), Einschüchtern (M, 100%), Englisch (S, 100%), Heimlichk. (M, 130%), Jagen / Fallenstel. (M, 127%), Legenden (S, 100%), Überleben (L, 116%)

Bewaffnung: Kusu hat einen Schild und einen vergiftetet Speer (Nahkampf M, 150%, geworfen 140%, SR 4, Skorpionsgift, Stufe 12, in erster Linie schmerzhaft) dabei.

Vernichtung: Wenn Kusus Wundboxen auf 0 sinken, verwandelt es sich in Nebel und regeneriert innerhalb von einer Woche. Ein Pflock durch sein Herz oder eine silberne Waffe ins Hirn vernichten ihn. Ebenso wird er vernichtet, wenn er all seine Wundboxen durch Sonnenlicht verliert.

Verhalten den Spielercharakteren gegenüber: Zunächst ist sein Verhalten von einer eisigen Ablehnung geprägt. Das ändert sich, sobald die Vampirin zu verstehen geben sollte, daß sie ihn akzeptiert. Sobald er herausfindet, daß sie jünger als er ist und über noch weniger Fähigkeiten verfügt als er, wechselt das zu Verachtung. Er ist jedoch in der Lage, durch seine Kenntnisse in Mythen und Legenden die restlichen Charaktere als das zu erkennen, was sie sind. Er wird versuchen, sie abzuwerben oder anderweitig für sich einzusetzen.
Kusu ist ein absoluter Verfechter des Weltherrschaftsplans. Kooperation ist nur durch Vernichtung oder Demonstration ausgesprochen großer Macht möglich.

Ziele: Als eines der beiden kleinsten überhaupt gehandelten Teams gedenkt Kusu, wenig Aufmerksamkeit zu erregen. Es bestehen Absprachen zwischen ihm und Bela Karjunoček, Rumänien. Beide gedenken, sich lediglich gegenseitig Leute abzuluchsen, aber keine Anschläge aufeinander zu verüben und sich gegenseitig zu unterstützen. Auf Dauer wollen sie eine Koalition bilden. Daher liegt ihnen daran, unauffällig ein oder zwei Personen aus den Teams von Katzsuhara, Japan (siehe 4.10, S. 43) und Munzler, Österreich (siehe 4.13, S. 51) aus dem Wege zu räumen. Neben diesen Zielen hat der Afrikaner Drukanesco das Versprechen abgerungen, bei einer Vivisektion Durham Reds dabei zu sein.

Team: Kusus Team ist ausgesprochen auffällig, denn es besteht aus Leuten, die alle so gekleidet sind wie er. Es sind – sozusagen – seine Stammesmitglieder. Auf eine ausgesprochen exotische Weise sehen sie recht gut aus. Einer von ihnen trägt einen roten Umhang – bei ihm handelt es sich um einen Schamanen.

Werte Stammesmitglieder:

GEW	50	WNM	50	STA	50	WKR	20	Init	5
GES	50	PER	40	STR	40	GLK	20	Bw	100

Werte Schamane:

GEW	50	WNM	80	STA	50	WKR	60	Init	5
GES	50	PER	67	STR	40	GLK	50	Bw	100

Bewaffnung: Alle Stammesmitglieder sind mit einem Speer (geworfen und Nahkampf L, 85%, SR 4) bewaffent und können ausweichen (L, 65%). Der Schamane verfügt über keinen Speer, aber ein ziemlich ungemütlich aussehendes Opfermesser (L, 65%).

Wundboxen (26):

1	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
2	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
3	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
4	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
5	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

6	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
7	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
8	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
9	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
Schamane	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Zauber des Schamanen: Körperlose Attacke (L, 79%), Verlassen des Körpers (M, 99%)

Informationen: Wenn auch wenig über Kusu selbst bekannt ist, so findet sich im Internet immerhin etwas über seinen Unterwerfungskrieg.

1. Kusu n'Xanbia ist etwa 130 Jahre alt.
2. Die einzigen Vampire, die mit denen er auskommt, sind Vasijeviĉ Drukanesco und Bela Karjunoĉek.
3. Sein Team besteht aus etwa 20 Personen.
4. Bei dem Team ist ein Schamane.
5. Kusu in den letzten 100 Jahren einen nicht unerheblichen Teil Schwarz-Afrikas übernommen. Dabei ist er unauffällig vorgegangen: Immer nur einen Stamm zur Zeit, und stets so, daß es als kleinere Stammeskriege durchgehen konnte. Der Rest der Welt hat sein Vorgehen nicht registriert.
6. Sein Eroberungsfeldzug kam erst zum Halten, als er gegen die Söldnereinheit des *Roten Todes* angehen mußte.
7. Es gelang ihm, mit Drukanescos Hilfe diese Einheit zu besiegen.
8. Bei dieser Aktion wurde eine Gefangene gemacht, die angeblich von Drukanesco übernommen wurde.

Erfolg	**Computer**	**Geschichtsk.**		**Okkultis.**		**Vergl. Relig.**		**Savoir-Fair**
		AW	**B**	**AW**	**B**	**AW**	**B**	
K	–	–	–	–	–	–	–	–
L	–	–	1	4	–	–	–	1,2,3
M	5	–	5	–	4	4	4	4
B	6	–	–	–	–	–	–	5,6,7
E	–	–	–	–	–	–	–	8

4.12 Maria Gonzales, Spanien

Aussehen: Eine vollbusige, schwarzhaarige Schönheit mit funkelnden Augen. Sie trägt die Tracht einer spanischen Grande.

Hintergrund: Señora Gonzales gehört einer uralten Pricipes-Familie an. Seid etwa 500 Jahren ist sie eine Vampirin, hat sich aber ihr freuriges Temprament bewahrt. Sie ist von geradezu krankhafter Eifersucht auf

Leute, die Dinge haben, die sie nicht bekommen kann. Sie ist auch ausgesprochen eifersüchtig auf Vasijeviċ Drukanesco, aber schlau genug, einzusehen, daß sie gegen ihn nicht ankommt. Seine Welteroberungspläne sieht sie mit großem Wohlgefallen. Ihre Macht stützt sich vor Allem auf ein gut organisiertes Netz von Gewähsmännern in der Politik und den wichtigsten baskischen Wiederstands- und Verbrechensorganisationen.

Werte:	GEW	60	WNM	90	STA	105	WKR	80	Init	6
	GES	60	PER	80	STR	100	EWS	120	Bw	220

Wundboxen (52): □□□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Magische Fähigkeiten: Hypnose (M, 97%), Teleportation (L, 90%). Verwandlung in Nebel (automatisch)
Fertigkeiten: Blutsaugen (M, 143%), Charm (M, 130%), Messer und Dolche (M, 130%), Einschüchtern (M, 130%), Savoir-Fair (L, 120%), Singen (S, 98%)
Bewaffnung: Maria trägt stets einen Brustdolch (SR 4).

Vernichtung: Elizabeth nimmt keinen Schaden an ihrer Stamina. Wenn ihre Wundboxen auf 0 fallen (durch Sonnenlicht nimmt sie Schaden wie alle anderen Vampire auch, wird aber nicht vernichtet), verwandelt sie sich in Nebel. Sie benötigt eine Woche, um sich in Madrid zu regenerieren. Endgültig kann sie nur vernichtet werden, indem ihr Mund mit spanischer Erde aufgefüllt wird, ehe sie sich in Nebel verwandelt.

Ziele: In erster Linie natürlich Machtgewinn durch Dezimieren der gegnerischen Teams. Durch die Einflüsterungen Claudia Tarinis, Italien (siehe 4.7, S. 33) konzentriert sich ihr Zorn zur Zeit auf Elizabeth Throdvill, England (siehe 4.8, S. 37). Ebenfalls suspekt ist ihr Renè Pendraux, Frankreich (siehe 4.14, S. 53).

Verhalten den Spielercharakteren gegenüber: Atraktive Männer können sich ihrer Aufmerksamkeit sicher sein... Davon abgesehen ist Maria jeder als verbündeter recht, der ihr gegen Elizabeth Throdvill beisteht. nach einer eventuellen Machtübernahme gehört sie zu denen die am ehesten Probleme machen. Das einzige, was sie anerkennt, ist Macht. Ein wahrer Rhetorik-Meister (wie etwa Claudia Tarini) ist auch in der Lage, sie dahin zu manövrieren, genau das zu tun, was für ihn selbst gerade praktisch ist.

Team: Senora Gozales Team besteht komplett aus spanischen Bauern, die von ihr in den letzten vier Jahren trainiert wurden. Auf den ersten Blick sehen sie in ihren Anzügen wie Geschäftsleute aus, aber eine

Unterhaltung fördert doch recht schnell ihr ungezügeltes Temparament heraus. Sowohl die Männer als auch die Frauen sehen alle recht gut aus – drauf hat Maria Wert gelegt. Das Team wurde sowohl im Nahkampf als auch in Diplomatie und Meuchemord geschult.

Werte der spanischen Bauern:

GEW	50	WNM	50	STA	50	WKR	20	Init	5
GES	50	PER	40	STR	40	GLK	20	Bw	100

Bewaffnung: Alle können mit Messern (L, 75%, SR 4) umgehen. Zehn von ihnen haben zudem Pistolen (L, 80%, SR 6, mit P gekennzeichnet). Ihre Meuchelwaffen sind nicht für den Kampf geeignet.

Wundboxen (26):

1 (P)	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
2 (P)	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
3 (P)	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
4 (P)	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
5 (P)	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
6 (P)	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
7 (P)	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
8 (P)	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
9 (P)	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
10 (P)	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
11	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
12	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
13	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
14	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
15	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
16	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
17	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
18	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
19	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
20	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
21	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
22	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
23	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
24	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
25	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
26	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
27	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
28	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
29	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
30	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
31	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
32	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
33	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

34	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
35	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
36	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
37	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
38	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
39	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
40	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Informationen: Durch ihr Alter hat Maria Gonzales eine Reihe von Spuren in der Geschichte hinterlassen. Auch im Inernet findet sich etwas. Und der Klatsch über sie ist ebenfalls ergiebig.

1. Maria Gonzales ist etwa 500 Jahre alt.
2. Sie entstammt einer alten Principes-Familie Spaniens.
3. Ihre Truppe zählt etwa 40 Personen.
4. Sie hat viele wichtige Politiker in Spanien auf ihrer Lohnliste.
5. Das gleiche gilt für die meisten Unterweltbarone Spaniens und verschiedene baskische Wiederstandsbewegungen.
6. Sie ist mit Claudia Tarini befreundet.
7. Sie ist mit Eliabeth Throdvill verfeindet.
8. Sie ist erst mit Elizabeth verfeindet, seid sie Claudia kennt.
9. Sie wurde im Laufe ihrer Existenz mehrere Male gepfählt und geköpft.

Er-folg	**Com-puter**	**Geschichtsk. AW**	**B**	**Okkultis. AW**	**B**	**Vergl. Relig. AW**	**B**	**Savoir-Fair**
K	–	–	–	–	–	–	–	–
L	–	2	1,2	–	–	–	–	1,2,3
M	4	–	–	–	–	–	–	6,7
B	5	–	–	–	–	–	–	4,5
E	–	–	9	–	–	–	–	8

4.13 Peter Munzler, Österreich

Aussehen: Ein fröhlicher, kleiner Kerl mit kariertem Hemd und Spitzbart. Seine Haare sind grau, seine Augen blau. Er trägt einen Zwicker.

Hintergrund: Peter Munzler ist seid etwa 400 Jahren ein Vampir. Trotzdem ist sein Einfluß nie über Österreich hinausgewachsen. Er hat wenig Interesse an den Spielen der anderen Vampire, sondern sieht sich selbst lieber als Mäzehn. Auf diesem Gebiet ist er jedoch skrupellos – wenn ein Künstler seine Unterstützung ablehnt, lebt er meistens nicht

sehr lange.
Seine neuste Marotte ist die Beschäftigung mit dem historischen Österreich-Ungarn. Daher versteht er sich einigermaßen mit Elizabteh Throdvill, England (siehe 4.8, S. 37); auch ihr liegt an einer Neu-Errichtung der Monarchie.

Werte:

GEW	60	WNM	90	STA	130	WKR	90	Init	6
GES	60	PER	50	STR	100	EWS	90	Bw	220

Wundboxen (67): □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
□□

Magische Fähigkeiten: Peter ist nicht mächtig genug, um über magische Fähigkeiten zu verfügen.
Fertigkeiten: Antiquitätskunde (M, 140%), Blutsaugen (L, 103%), Degen (L, 105%), Englisch (S, 105%), Geschichte (L, 120%), Kunstverständnis (M, 140%), Trivial Pursuit (M, 140%)
Bewaffnung: Peter besitzt einen Stockdegen (SR 5).

Vernichtung: Wenn Peters Wundboxen auf 0 sinken, verwandelt er sich in Nebel und regeneriert innerhalb von einer Woche. Ein Pflock durch sein Herz oder eine silberne Waffe ins Hirn vernichten ihn. Ebenso wird er vernichtet, wenn er all seine Wundboxen durch Sonnenlicht verliert.

Ziele: Peter hofft, auf dem Ball Unterstützung für einen Plan zur Anektierung Ungarns zu gewinnen. Ansonsten steht er den Welteroberungsplänen Drukanesos eher zweifelnd gegenüber. Er hätte zwar nichts gegen eine Reinstallation der Monarchie einzwenden, zieht es aber vor, erst in Aktion zu treten, wenn alle Fronten geklärt sind.

Verhalten den Spielercharakteren gegenüber: Peter neigt dazu, sich auf Parties mit netten Anekdoten in den Vordergrund zu spielen. Er sollten den Spielern wenige Probleme bereiten. Er ist ein witziger Gesprächspartner, ein vollendeter Kavallier der alten Schule.

Team: Peters Team besteht zur Hälfte aus älteren Personen der österreichischen Oberschicht (Ärzte, Händler und ähnliches), die er in erster Linie mitgebracht hat, um Konversation zu halten. Seines (falschen) Erachtens dürfte niemand dermaßen harmlose Personen angreifen. Der Rest sind einfache Halbstarke, die er als „Kanonenfutter“ gedacht hat. Sie wirken wie Punks, Skineheads und Rocker, die in Anzüge gesteckt wurden.
Werte der „Oberschichtler“:

GEW	40	WNM	60	STA	40	WKR	40	Init	4
GES	50	PER	60	STR	40	GLK	40	Bw	90

Kampfwerte sind für diese Leute nicht erforderlich.

Werte der Halbstarken:

GEW	40	WNM	50	STA	60	WKR	30	Init	4
GES	55	PER	30	STR	45	GLK	30	Bw:	90

Bewaffnung: Das Fußvolkist mit Messern (S, 58%, SR 4) bewaffnet.

Wundboxen (26):

1	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
2	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
3	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
4	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
5	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
6	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
7	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
8	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
9	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
10	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Informationen: In den Gechichtsbüchern seines Landes wird Peter gelegendlich erwähnt. Ansonsten finden sich wenige Informationen über ihn – weil es einfach nichts Interessantes über ihn zu berichten gibt.

1. Peter Munzler ist etwa 400 Jahre alt.
2. Er entstammt einer reichen Handelsfamilie.
3. Trotz seines Alters zählt sein Team nur 20 Personen.
4. Er verfügt über keinen nennenswerten Ehrgeiz, außer dem, als bedeutender Kunst-Mäzen zu gelten.
5. Künstler, die seine Hilfe ablehnen, verschwinden häufig.
6. Seid neustem interessiert er sich für die Geschichte Österreich-Ungarns. Seid dem steht er in Gesprächen mit Elizabeth Throdvill, um sich über die Vorteile einer Monarchie zu informieren.

Er-folg	**Com-puter**	**Geschichtsk.**		**Okkultis.**		**Vergl. Relig.**		**Savoir-Fair**
		AW	**B**	**AW**	**B**	**AW**	**B**	
K	–	–	–	–	–	–	–	–
L	4	2	1,2[5]	–	–	–	–	1,3
M	5	1	4	–	–	–	–	2,4,5
B	–	–	5	–	4,5	–	–	6
E	–	–	–	–	–	–	–	7

4.14 Renè Pendraux, Frankreich

Aussehen: Eine ausgesprochen geschniegelte Erscheinung in blauem, modischem Samtanzug. Er hat lage, dunkle Haare und tiefgrüne Augen.

[5] Erfordert beides Deutsch.

Hintergrund: Renè ist nicht einfach Franzose. Er ist ein Mode-Mogul und entsprechend stockschwul. Vampir ist er bereits 500 Jahre, doch erst in letzter Zeit hat er mit seinem Modeimperium etwas gefunden, was ihm tatsächlich liegt. Damit ist es ihm in kurzer Zeit gelungen, von den meisten seiner Mitvampire unbemerkt eine große Machtbasis innerhalb Frankreichs bis tief nach Deutschland hinein aufzubauen. Er ist bekennender Hedonist und dreht sein modisches Jäckchen stets nach dem Wind. Nur im Modefach, da versteht er keinen Spaß. Im Zuge seiner Erweiterung schreckt er auch nicht davor zurück, andere Vampire zu vernichten. Wegen einer ähnlichen Sache hat er vor etwa 150 Jahren Daita Katsuhara, den Vater von Kitara Katsuhara, Japan (siehe 4.10, S. 43) um die Ecke gebracht. Es war nur einer von vielen, und Renè erinnert sich nicht einmal mehr daran.

Werte:										
	GEW	75	WNM	110	STA	90	WKR	80	Init	8
	GES	80	PER	80	STR	80	EWS	110	Bw	250

Wundboxen (43): □□□
□□

Magische Fähigkeiten: Tja. . . , wenn er sich mehr damit beschäftigt hätte, könnte er ganz sicher etwas. . .
Fertigkeiten: Buchhaltung (M, 145%), Blutsaugen (L, 105%), Englisch (M, 145%), Kunstverständnis (M, 145%), Savoir-Fair (L, 125%), Vertrautheit (Mode, M, 150%)
Bewaffnung: So etwas hat er seines Erachtens nicht nötig; im Notfall nutzt er Blutsaugen.

Vernichtung: Renè nimmt keinen Schaden an seiner Stamina. Wenn seine Wundboxen auf 0 fallen (durch Sonnenlicht nimmt er Schaden wie alle anderen Vampire auch, wird aber nicht vernichtet), verwandelt sie sich in Nebel. Er benötigt eine Woche, um sich in Paris zu regenerieren. Endgültig kann er nur vernichtet werden, indem sein Kopf abgetrennt wird, ehe er sich in Nebel verwandelt.

Ziele: Renè ist ohne besondere Zeilsetzung erschienen. Er möchte seine mitvampire beeindrucken, möglichst wenige verlieren und vielleicht den einen oder anderen Verbündeten finden. Politische Dinge interessieren ihn sehr wenig – wenn Drukanesco seine Pläne durchführen will, bitte! Das ist ihm egal. Mit ihm sollten die Spielercharaktere wenige Probleme haben.

Verhalten den Spielercharakteren gegenüber: Hübscher Männer haben am ehesten eine Chance, mit ihm is Gespräch zu kommen. Er ist ein Schnösel, und in gewisser Hinsicht stolz darauf. Frauen haben bei ihm schon mal garkeine Chance. Es sei denn, als Modell.

Team: Dieses Team hat eigentlich wenigen reellen Nutzen: Zehn Personen sind Modells, und 30 ihre Leibwächter. Dabei bewachen stets zwei Leibwächter ein Modell, wärend einer Pause macht.

Werte der Modells:

GEW	80	WNM	50	STA	40	WKR	25	Init	8
GES	70	PER	80	STR	25	GLK	25	Bw	130

Kampfwerte sind für diese Leute nicht erforderlich.

Werte der Leibwächter:

GEW	60	WNM	50	STA	60	WKR	30	Init	6
GES	60	PER	30	STR	50	GLK	25	Bw	110

Bewaffnung: Alle Leibwächter tragen Pistolen (L, 100% SR 5).

Wundboxen (28):

1	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
2	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
3	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
4	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
5	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
6	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
7	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
8	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
9	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
10	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
11	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
12	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
13	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
14	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
15	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
16	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
17	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
18	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
19	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
20	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
21	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
22	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
23	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
24	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
25	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
26	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
27	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
28	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
29	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
30	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Informationen: Als Modezar hat Renè seine Spuren im Internet hinterlassen, und seine sexuellen Neigungen haben gerade unter den etwas konservativen Vampiren zu mehr als nur leichter Irritattion geführt.

1. Renè Pendreaux ist schwul.
2. Darüber hinaus ist er das schon etwa 500 Jahre lang.
3. Sein Team umfasst 40 Personen.
4. Er hat das vermutlich weltweit größte Mode-Imperium.
5. Seid etwa 200 Jahren beschäftigt er sich mit Mode.
6. Er könnte sehr viel mächtiger sein, wenn er nicht so flatterhaft wäre; außer Mode scheint ihn nichts so richtig zu interessieren.
7. Wenn es nicht gerade um Mode geht ist er ein Lebemann, Hedonist und Wendehals.
8. Auf seinem Gebiet ist er allerdings vollkommen unerbittlich. Er hat mehr als einen Konkurrenten aus dem Weg räumen lassen.
9. Vor etwa 150 Jahren hat er sich seine Vormachstellung durch Aufkaufen diverser Firmen sichern können.
10. Um eine diese Firmen hat sich damals auch von Daito Katsuhara bemüht. Durch seinen Tod war der Weg für Renè frei.

Erfolg	**Computer**	**Geschichtsk.**		**Okkultis.**		**Vergl. Relig.**		**Savoir-Fair**
		AW	**B**	**AW**	**B**	**AW**	**B**	
K	–	1	1	–	–	1	1	1
L	1,4	–	2	–	–	–	–	2,3
M	7	2	5,7	–	–	–	–	6,7
B	8,9	8	8	–	–	–	–	4,5,8
E	10	–	–	–	–	–	–	9,10

4.15 Das CIA-Team

Als ganz besondere Joker-Karte hat sich ein Team des amerikanischen Geheimdienstes eingeschlichen. Ihr Auftrag ist ausgesprochen einfach – Elimination des Teams Mr. Ellwoods. Dessen gewalttätigen Personen haben irgend wann Ärger mit dem CIA gehabt, und die inteligenteren werden als Gefahr für Amerika eingestuft. Aufgrund ihrer Expertisen werden sie vom CIA als Landesverräter gehandelt (warum sonst sollten sie wohl nach Rumänien gekommen sein?), und ehe sie ihr Wissen irgend welchen anderen Spionen (von denen bekannt ist, daß sie sich in Rumänien herumtreiben), kundtun können, sollen sie besser ausgeschaltet werden.

Das Team wird von einer gewissen Hanka Hermin angeführt. Es besteht aus drei CIA-Agenten (Abteilung Sturm und Eliminierung), einem Hacker, einem Doktor und ihrer Schwester Tiska. Auf die Frage, wer sie denn eingeladen hätte, antworten die sechs stets mit *Cryselda Isodora Applegate*. . .

Werte sind für das Team nicht erforderlich – setzen Sie es einfach so ein, wie es Ihnen in den Kram passt. Fest steht jedoch, daß Hanka nicht dem Zauberer und Tiska weder dem Priester noch Druham Red das Wasser reichen können.

Hanka Hemlin: Unauffällige Person, 17 Jahre alt. Kann etwas rituelle Magie. Extrem gut darin, Leute dazu zu bringen, Dinge zu tun, die gut für ihre Zwecke sind. Leitet die Mission.

Doktor Feelgood: Klein, etwas dick und etwas schmierig. Kann nicht lesen, ist aber sehr gut in erster Hilfe. Wurde in das Team erpresst, hatte schon mal eine Begegnung mit dem Keeper [8].

Black Jack: Etwa 20 Jahre alter Mexikaner, Notgeil, aber ein guter Hacker. Benimmt sich etwas wie Junkboy [21].

Die drei CIA-Agenten: Alles drei Profies. Na, jedenfalls verstehen sie ihr Handwerk. Haben Probleme mit der Disziplin, daher landeten sie in diesem Einsatzteam. Soweit ganz OK. Als Vorbild können beliebige, an und für sich sympatische Killer aus Film und Fernsehen genommen werden.[6]

Tiska: Ex-Katzendämonin, kann mit jeder beliebigen Waffe umgehen und sich in jeder beliebigen Sprache verständigen. Trägt Springerstiefel, eine Militärhose und ein *Iron Maiden* T-Shirt. Sieht aus wie 17 und benimmt sich auch so. Mischung aus Alita [12] und Noir [14]. (Gilt als Erdgeboren, es sei denn, der Succubus geht frühzeitig drauf.)

Das Team stellt eine Gruppe potentieller Verbündeter dar. Ihr Plan sieht zwar vor, sich nach Erfüllen ihres Auftrages aus dem Staub zu machen, aber der Auftrag lässt sich bei gewünschter Auslegung etwas ausdehnen, und es spricht nichts dagegen, beim taktischen Rückzug jemanden mitzunehmen.[7] Falls die Spielercharaktere sich zu sehr daneben benehmen, können diese Verbündeten auch ziemlich entsetzliche Gegner werden!

Als Tarnung arbeiten Hanka und Tiska in der Disco, die drei Agenten bewegen sich frei auf dem Gelände. Aufgrund der vielen Gäste fällt das nicht weiter auf. Offiziell haben sie beim Aufbau geholfen. Das selbe gilt für den Doktor und den Hacker, die jedoch im Wagen bleiben.

---

[6]Meine persönlichen Favouriten sind John Lee [10] (müßte sich gut mit dem Sauf-Priester verstehen), Marty Blank [3] (labil genug, um dem Succubus anheim zu fallen) und Melvin Smily [20] (zu nett, um netten Spielercharakteren was zu tun).

[7]Funktioniert natürlich nur, wenn die Spielercharaktere Durham Red befreiht haben – sonst landen sie wieder beim Schloss. Und zwar ohne das Team.

Kapitel 5

Das Ende

Tja. . . *eigentlich* könnte das Szenario in dem Moment zu Ende sein, in dem Durham Red befreit wurde. Und sobald sie das Gebäude verlassen hat (egal ob alleine oder in Begleitung der Spielercharakterere) und sich auf *sicherem Gebiet* befindet, steht die komplette Truppe[1] vor dem Cryptkeeper. Über den kann der Spielleiter den Charakteren mitteilen, wie sehr er mit ihnen zufrieden ist (in Form von Einschaltquoten). Außerdem erfahren sie an dieser Stelle, daß sie gewonnen haben.

Der Keeper hat – aus seiner Sicht – seinen Teil der Vereinbarung eingehalten, denn allein durch die Gruppenzusammensetzung und die Informationen in der Bibliothek hatte jeder Charakter *die Möglichkeit*, seinen Wunsch erfüllt zu bekommen. Ob er das nun getan hat oder nicht steht auf einem anderen Blatt.

Ob die Charaktere nach Durham Reds Befreiung tatsächlich sofort das Weite suchen, ist eine andere Frage. Immerhin gibt es da eine Menge Vampire, und mit großer Wahrscheinlichkeit sind viele von ihnen nach dieser Veranstaltung nicht sonderlich gut auf die Spielercharaktere zu sprechen. Es liegt also an den Charakteren, dafür zu sorgen, daß daraus keine Probleme erwachsen. . . Eine Lösung bestände darin, den Laden kurzerhand zu übernehmen. Natürlich ist das nicht einfach, aber mit Hilfe der verschiedenen Informationen ist es zumindest möglich. Wer weiß, vielleicht tun sich die Spielercharaktere auch zusammen und eröffnen ein Luxus-Hotell – die Einrichungen dafür sind da!

Falls das passiert, kann es dazu kommen, daß Durham Red das Gebäude nicht verlässt. Dann gilt die Komplettierung der Machtübernahme im Schloß als Endpunkt. (Damit ist sie dann ja quasi auf sicherem Gebiet.)

Der Spielleiter hat die Möglichkeit, mit diesen Charakteren weitere Szenarien zu spielen. Nicht alles it geklärt worden: Da ist immer noch der Kampf mit der Oberhexe offen, und wer weiß, ob es wirklich alle Vampire erwischt hat. Und wenn der Succubus tatsächlich seine Zeichnung loßge-

[1] Natürlich nur, soweit sie nicht vernichtet wurde. . .

worden ist, dann kann es immer noch passieren, daß irgend ein zufällig vorbeistolpernder Dämon sie erkennt. Die Vampirin könnte sich unversehens in Mitten eines komplizierten Ränkespiels finden, und wird es dem Fastfood-Werwolf gelingen, eines Tages einmcWolf zu eröffnen?

Fragen über Fragen, und falls die Spieler tatsächlich Interesse bekunden, mit ihren Charakteren weiterzuspielen (obwohl es keine selbsterschaffenen sind), können ruhig großzügige 10 CEP an jeden Spieler verteilt werden, modifiziert nach gutem Rollenspiel!

Anhang A

Spielermaterialien

In diesem Anhang finden sich Materialien, die den Spielern gegeben werden können. Im einzelnen sind das unbeschriftete Raumpläne des Schlosses, Drukanescos Gästeliste und einige Emails aus Drukanescos elektronischer Korrespondenz.

A.1 Grundriß des Schlosses

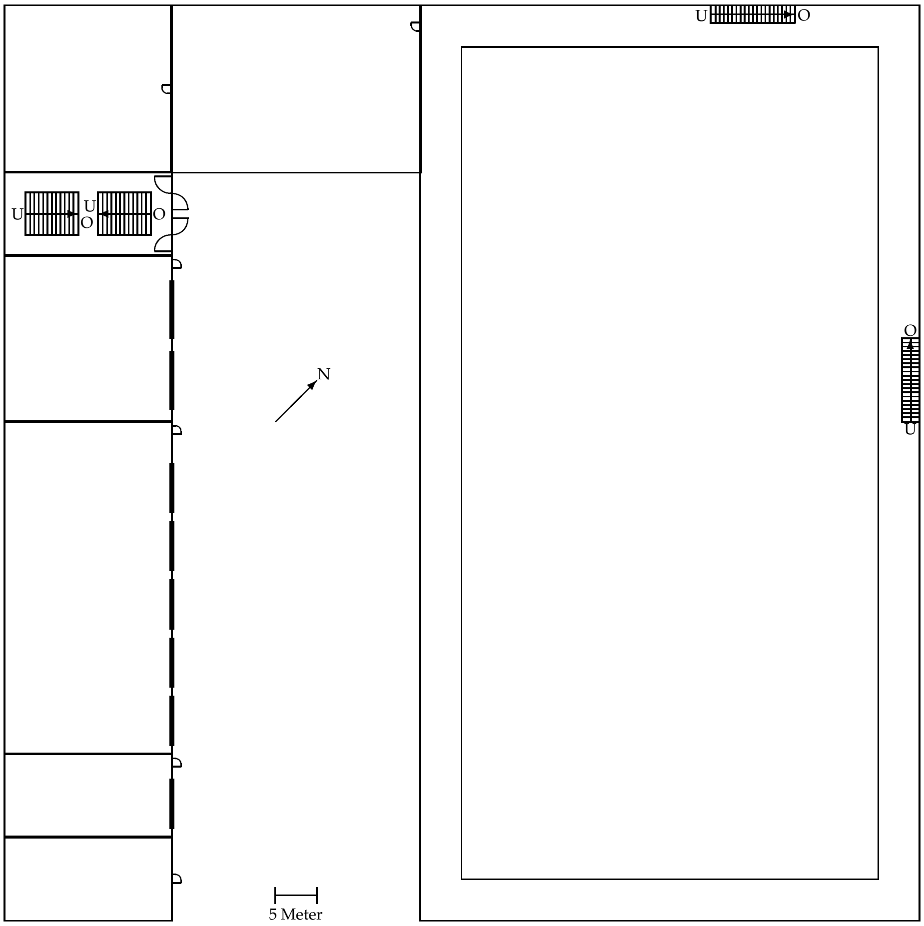

Abbildung A.1: Das Erdgeschoss

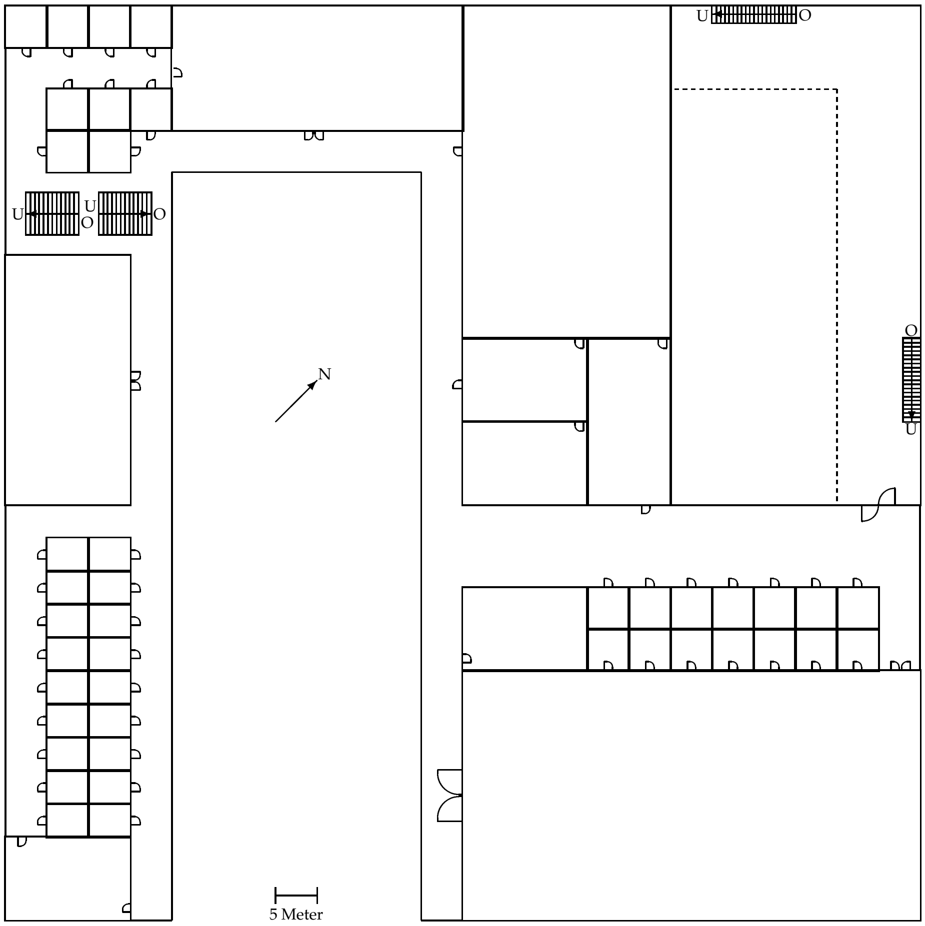

Abbildung A.2: Der erste Stock

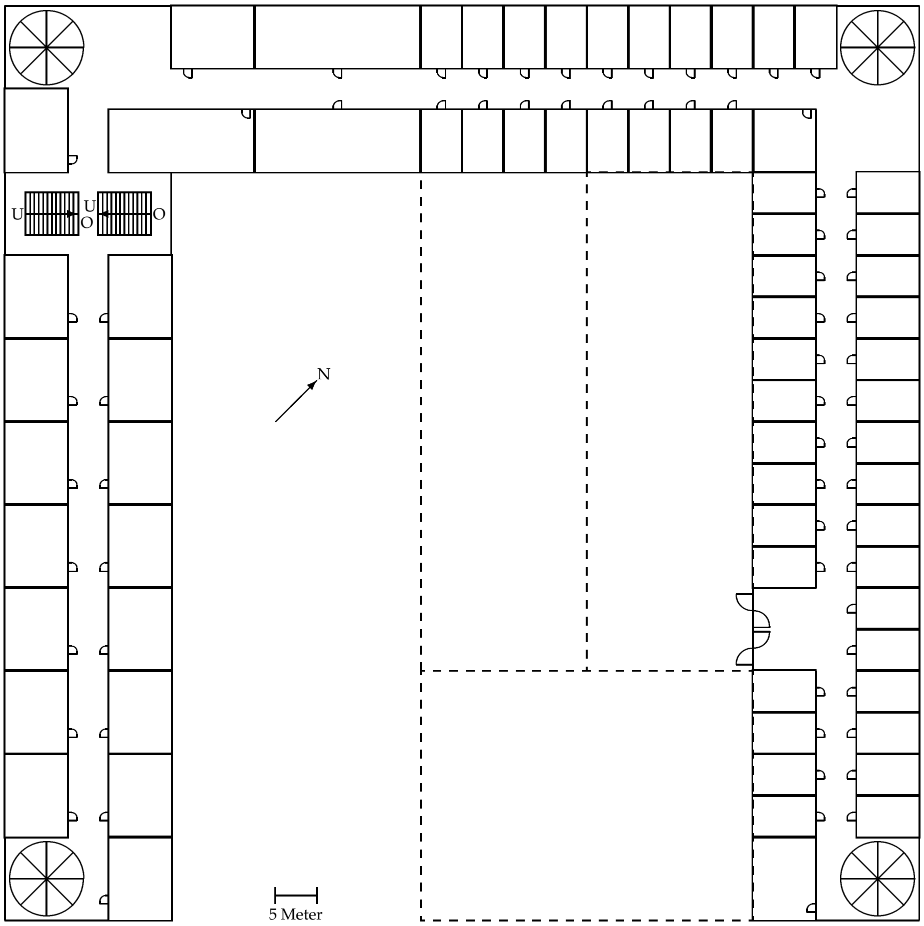

Abbildung A.3: Der zweite Stock

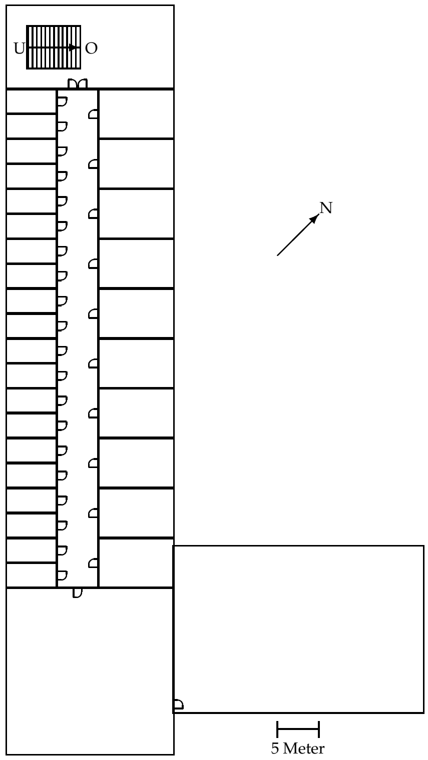

Abbildung A.4: Der Keller

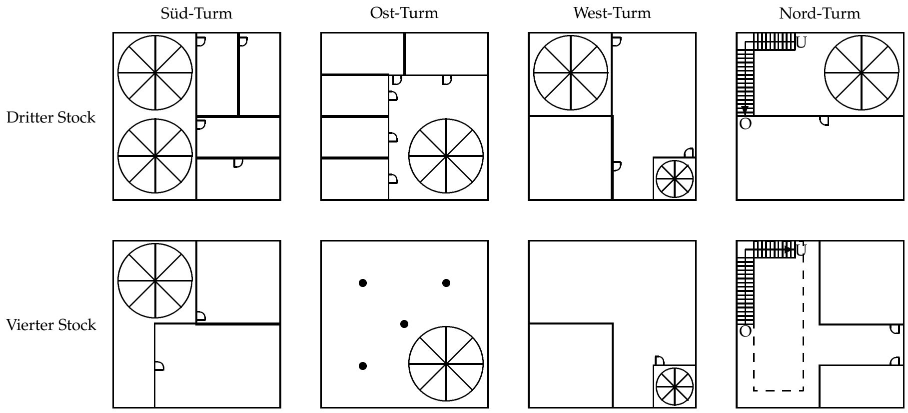

Abbildung A.5: Die vier Türme (dritter und vierter Stock)

A.2 Aus der Datenbank Drukanescos

Gästeliste

Bela Karjunoček: Kleiner Emporkömmling aus Rumänien. Hat ein handfestes Schmugglernetz, daher kann ich den Rotzlöffel nicht ignorieren. Kann auf die übliche Weise vernichtet werden. Kein weiteres Problem, 10 Personen, vermutlich Schmugler. Scheint mit Kusu n'Xanbia befreundet zu sein.

Claudia Tarini: Italienische Intrigenschieberin. Ausgesprochen mächtig. Kann nur durch einen Werwolf getötet werden, materialisiert sich sonst binnen einer Woche in Venedig. Muß mir zur Sicherheit einen besorgen. Ich denke, das wird nicht so schwer sein. Hat in letzter Zeit freundschaftliche Kontakte zu Elizabeth Throdvill und Maria Gonzales unterhalten, daraufhin fingen die beiden an, sich zu bekriegen. Wurde wegen ihrer letzten Intrige schwer bestraft, daher nur 35 Personen. Davon sind zehn offenbar Maffia-Soldaten, zehn sind Artisten und vermutlich da, um sie zu befriedigen, der Rest sind irgend welche Kinder im Alter von 12 bis 16 Jahren. Vermutlich extra ausgebildete Meuchler.

Elizabeth Throdvill: Engländerin, aber selbst dafür ziemlich exzentrisch. Will die nächste Königin der Insel werden, hat aber erstaunlich viel Macht und Resourcen. Bekämpft sich seid neuerem mit Maria Gonzales. Geht erfahrungsgemäß auf alles loß, was ihr im Weg sein könnte. Zur Vernichtung muß vor ihrer Entmaterialisierung ihr Kopf abgetrennt werden, sonst rematerialisiert sie sich binnen einer Woche in London. 40 Personen, 20 davon aus ihrer Leibgarde (leicht zu erkennen), 10 eher unauffällige Typen (vermutlich Meuchler) und 10 Buttler. Keine Ahnung, was die sollen. Aber sie ist Engländerin, das erklärt manches.

Erwin Ellwood: Schwer einzuordnender Amerikaner, trotzdem ausgesprochen schlau. Ich sollte ihm Anlaß zur Loyalität geben, zeigen, was ich loyalen und was ich unloyalen Gefolgsleuten biete. Verfügt über modernste Technik. Kann (noch) auf normalen Weg vernichtet werden. Noch 35 Personen. Das werden bestimmt bald mehr. 15 Davon sind Wissenschaftler aus den USA, mit denen er mir irgend etwas beweisen möchte. Vieleicht ist Arnold Breston mit ihnen zufrieden. Der Rest sind Soldaten (anscheinend mit Drogen manipuliert) und vermutlich Meuchler.

Kitara Katsuhara: Japanerin. Sagt schon alles. Sieht gut aus, hat Schlitzaugen und ist mir unverständlich. Ist aber egal, wird vermutlich von irgend einem der anderen erledigt. Scheint wenig Interesse an meinen Plänen zu haben, möchte wissen, was sie hier treibt. Kann normal vernichtet werden. Hat 20 Japsen dabei.

Kusu n'Xanbia: Interessanter Afrikaner. Leidet unter seinem Status. Kann ich sicher nutzen. Scheint mit Bela befreundet zu sein – erstaunlich, denn wärend Kusu über einen höchst lobenswerten Machthunger, gepaart mit erfreulicher Grausamkeit, verfügt, ist Bela einfach Wertlos. Immerhin hat dieser Afrikaner einen großen Teil Afrikas unterworfen. Kann normal vernichtet werden, hat aber offenbar Ambitionen. Noch zehn Personen, werden vermutlich mehr, wenn er diesen Ball überlebt. Scheinen alles Stammeskrieger und ein Schamane zu sein.

Maria Gonzales: Gutaussehende Spanierin, feuriges Temparament. Zur Zeit im Kleinkrieg mit Elizabeth Throdvill. Gut im Bett, aber nicht besonders schlau. Frage mich, wie sie so viel Macht bekommen konnte. Kann nur vernichtet werden, wenn vor ihrer Entmaterialisierung ihr Mund mit spanischer Erde gefüllt wird. Materialisiert sich sonst binnen einer Woche in Madrid. Habe welche im Keller. 40 Personen, anscheinend alles Bauerntölpel, die für diesen Ball in Anzüge gesteckt wurden.

Meine Tochter: Irgend wie mußte ich die Zahl ja voll bekommen. Unnütze Kreatur, die keinen Wert für Tradition hat und ihre Zeit lieber mit Partys verplempert. Kann ganz normal vernichtet werden. Vielleicht befreit mich ja einer der anderen von ihr. 5 Personen, das ist wenig genug, um nichts anstellen zu können. Keine Ahnung, was sie da anschleppt, aber es wird schon nichts rechtes sein.

Peter Munzler: Lächerlicher Österreicher. Möglicher Weise irgend wann mal praktisch. Kunstnarr. Will Österreich-Ungarn wieder herstellen, wenn ich die Macht übernommen habe – da kann er sich ja mit der Throdvill zusammen tun. Mal schauen, wie er sich entwickelt. Kann auf die übliche Weise vernichtet werden, 20 Personen. Zehn davon sind Künstler oder ähnliches, den Rest ist halbstarkes Kanonenfutter.

Renè Pendraux: Schwuler Modezar aus Frankreich. Sollte nicht darüber hinweg täuschen, daß er über weitreichende Kontakte verfügt. Besser im Auge behalten. Kann ebenso wie die Engländerin durch Separation des Kopfes vernichtet werden, sonst rematerialisiert er sich binnen einer Woche in London. 40 Personen, zehn davon irgend welche Mode-Modells, der Rest Leibwächter für die Modells. Er sollte trotzdem nicht unterschätzt werden! Immerhin war er es, der den alten Katsuhara erledigt hat.

A.3 Einige Emails Drukanescos

Die meisten der hier aufgeführten Mails sind an Drukanesco gesendet worden. Lediglich die letzte ist eine, die er selbst versendet hat, von der aber noch eine Kopie vorhanden ist.

Absender: abreston@jerra.va
Empfänger: vdrukanesco@mineistheworld.com
Seid gegrüßt, edler Graf!
Ein weiteres Mal ist es mir eine Freude, zur Abwechslung mit einem intelligenten Wesen zu kommunizieren. Betreffs Eurer Planung kann ich Euch mitteilen, daß ich sie voll und ganz unterstütze. Vielleicht wird unter Eurem Regime der Wissenschaft endlich der Raum eingeräumt, der ihr zusteht. Wenn ich daran denke, wie die Amerikaner mich behandelt haben -- und für die habe ich mal gearbeitet.
Zweifelsohne waren die Unterlagen, die ihr mir zugesendet habt, ausgesprochen ergiebig. Ich habe das in meine neue Versuchsreihe integriert, bin gespannt, ob und wie es funktioniert.

Es verbleibt Euer ergebener
Dr. Arnold Breston

Absender: eellwood@ellwood-oil.com
Empfänger: vdrukanesco@mineistheworld.com
Seid gegrüßt
ich habe mich schnellstmöglich um die von Euch angeforderten Informationen gekümmert. Es sieht so aus, als sei besagter Dr. Breston tatsächlich im Dienst der amerikanischen Regierung gewesen. Es ist mir über einen mir verpflichteten Senator gelungen, an einen Untersuchungsbericht über ihn zu kommen. Ich habe den Bericht angehängt.
Betreffs der anderen Sache kann ich euch mitteilen, daß der letzte Test bestätigt hat, was Ihr bereits vermutet habt: Milzbrand greift Vampire zwar an und ist ausgesprochen schmerzhaft, die Schäden werden jedoch innerhalb kürzester Zeit regeneriert.
Angenehmer Weise wisst Ihr eine moderne Kriegsführung zu schätzen; daher werde ich Euch betreffs dieser Dinge auf dem Laufenden halten und zu dem nächsten Winterball, zu dem mich einzuladen Ihr die Güte besessen habt, ein paar Demonstrationen vorbeiten.

Mit freundlichen Grüßen
Erwin Ellwood

Absender: abreston@jerra.va
Empfänger: vdrukanesco@mineistheworld.com
Seid gegrüßt, edler Graf!
Ich bin überaus erfreut, von Euch zu hören! Die Unterlagen bezüglich meines amerikanischen Forschungsprojekts waren mir bislang nicht bekannt -- vielen Dank, daß Ihr mich über die Meinung Amerikas zu meinen hehren Zielen in Kenntnis gesetzt habt. Wenn die Zeit gekommen ist, werde ich mich bei den Herren entsprechend bedanken!
Bezüglich des anderen Problemes, von dem ihr schreibt, empfehle ich eine Kombination verschiedener Mittel. Da Magie ja nicht zu wirken scheint (zumindest nicht die Eurer Verbündeten) wäre vermutlich eine Sondereinheit mit herkömmlichen Waffen nicht verkehrt. Ich schlage vor, das Objekt mittels eines sehr starken Betäubungsgases außer Gefecht zu setzen. Da vermutlich die Lagerstätte des Objektes mit allen möglichen Dingen überwacht wird, wäre dafür ein Zombie gut geeignet; er wird von IR-Detektoren nicht erfasst, und lautlos kann er auch sein.
Allerdings könnte der Transport des Objektes kompliziert werden; ich empfehle eine Kryo-Kammer. Wenn Ihr das wünscht, entsende ich eine nach Afrika.
Zu Eurem Angebot muß ich leider gestehen, daß ich mich ausgesprochen geehrt und sogar geschmeichelt fühle, doch bislang noch nicht bereit bin, es anzunehmen.
Vielleicht komme ich aber darauf zurück!

Es verbleibt Euer ergebener
Dr. Arnold Breston

Absender: vdrukanesco@mineistheworld.com
Empfänger: abreston@jerra.va
Verehrter Freund
Ich habe es inzwischen geschafft, dank der von Euch gelieferten Waren das Objekt gefangen zu nehmen. Es ist wahrhaftig gefährlich. Es ist wie wir, kein Zweifel, doch es ist keiner von uns. Es kann wie wir von Blut leben und ist sogar davon abhängig. Doch seine ganze Grundeinstellung, sein Werteverständnis und so weiter ist höchst anders. Es scheint darüber hinaus nicht anfällig für alle Dinge zu sein, die es uns normaler Weise ermöglichen, Kontrolle über unseres- und noch einfacher Euresgleichen zu übernehmen. Kurz gesagt -- ich verstehe es nicht, und ich habe Angst davor. Immerhin, es ist Erdgeboren, es kann mir nichts tun. (Ich habe das sogar ausprobiert, ein unverzeilicher Anfall von Tohrheit, wie mir mein Freund Klovian zu versichern nicht müde wird).
Es ist ausgesprochen stark, und schnell ist es auch. Ich denke, für eure Forschungen wäre es genau richtig. Ihr solltet mich wirklich bei Gelegenheit besuchen kommen. Und ihr solltet mein Angebot überdenken -- nach vielen Jahren seid Ihr der erste Mensch, der mir unterkommt, dem ich die Ewigkeit geben würde. Bedenket, wie viel weiter Ihr Eure Forschungen ohne dieses lächerliche Zeitlimit von 80 Jahren oder was es ist treiben könntet.

Es verbleibt Euer Freund
Vasijevič Drukanesco

A.4 Anhang der Mail Erwin Ellwoods

Datum, Verfasser und Ort wurden gelöscht

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 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 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 eine starke geistige Verwirrung vermuten, die die ihn durch seine 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.

Anhang B

Spielercharaktere

Die Charaktere präsentieren sich als:

- eine Computerspezialistin
- ein Müßiggänger, der nur dann, wenn ihm danach ist, mal etwas tut
- ein Priester
- eine ausgesprochen gut aussehende Kellnerin
- eine reiche Studentin, die hauptsächlich auf Parties herumhängt
- ein Automechaniker

Im einzelnen handelt es sich um

- eine Hexe, die von ihren Mithexen ausgesprochen argwöhnisch betrachtet wird und nicht viel von ihnen hällt
- einen Magier, der nach Aufgaben sucht und von den meisten seiner Mitmagier gefürchtet wird
- einen rauchenden, saufenden und hurenden Lebemann, der seines Erachtens im Auftrag des Herren unterwegs ist,
- ein Succubus, der sich selbstständig gemacht hat und nun auf der Flucht vor der Hölle ist
- eine Vampirin, die erstmalig an dem Ball teilnehmen darf und überhaupt keine Lust auf die „normalen“ Regeln hat
- einen Werwolf, de auf Fastfood steht und mit dem ganzen „Zurück zur Natur“-Kram seiner Mitwerwölfe nichts am Hut hat.

Neben den üblichen Daten finden sich hier auch Beschreibungen der einzelnen Sonderfertigkeiten. Dadurch sind einige beschreibungen (etwa die des Magiers) ausgesprochen lang geworden.

Bögen beginnen umseitig,

Chill

TALES FROM THE CRYPT

Spielername:	______	Größe:	*162 cm*	Haarfarbe:	______
Charaktername:	______	Gewicht:	*60 Kg*	Augenfarbe:	______
Nationalität:	*Amerikanisch*	Alter:	*24 Jahre*	Händigkeit:	*Rechts*

Grundfähigkeiten

Gewandheit (GEW):	*30*
Geschicklichk. (GES):	*35*
Glück (GLK):	*40*
Warnehmung (WNM):	*80*
Persönlichkeit (PER):	*35*
Stamina (STA):	*80*
Stärke (STR):	*70*
Willenskraft (WKR):	*65*

Verbrauchswerte:

STA	WKR
GLK	**CEP**

Wunden

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □

Maximal: *38*

Regeneration von
Willenskraft: *7*
Stamina: *8*

Bewegung: *30* Sprint: *80* Initiative: *1W10+3*

Fertigkeit	Basis	St.	Wert
Alchemie	55%	L	85%
Autofahren	58%	S	73%
Computer	73%	M	123%
Deutsch	73%	L	103%
Germanisch	73%	L	103%
Okkultismus	55%	L	85%

Hexerei	Basis	St.	Wert
Akt der Stärke	50%	M	100%
Körperlose Attacke	53%	L	83%
Regenerat. v. STA	50%	S	65%
Regenerat. v. WKR	50%	S	65%
Sèance	53%	S	68%
Verl. d. Körpers	53%	M	103%

Vor- und Nachteile:

Vorteil: Ausrüstung	2
Vorteil: Gutes Gedächtnis	
Vorteil: Konzentration	
Vorteil: Nachtsicht	
Nachteil: Ausenseiter	
Nachteil: Impulsiv	
Nachteil: Neugier	
Nachteil: Hylephobie	1

BESCHREIBUNG:

Eine eher unauffällige Erscheinung, klein, ein wenig untersetzt. Bei näherem Hinsehen erscheint sie ausgesprochen kräftig.

WAS DER CRYPTKEEPER WEISS:

Eigentlich bist du Computerspezialistin. Wenn jemand dir ein Problem gibt, kann er sicher sein, daß du es lösen kannst. Durch eine unglückliche Familiengeschichte bist du zudem eine Hexe. Das klingt erstmal cool, ist es aber nicht: Neben den wirklich nervigen Angriffen von Geistern und Dämonen sind da noch deine Mithexen; vollkommen dämliche, Wicca-anheulende Dummchen, die entweder irgend welchen Schönheitsidealen hinterherjagen oder Emanzipation und Lesbentum predigen. (Du hast nichts gegen Lesben, aber auch nichts gegen Männer.) Außerdem finden sie deinen Job anrüchig – Technik ziemt sich nicht für eine Hexe.

WARUM DICH DER CRYPTKEEPER NACH RUMÄNIEN GESCHAFFT HAT…

Dein erklärtes Ziel ist es, eine Verbindung von Hexerei und Magie zu finden. Da bei deinen Mithexen wenig Aussichten auf Verständnis bestand, wolltest du dich mit anderen magiefähigen Leuten zusammentun. Nun sind Magier nach Ansicht anderer Hexen eure Erzfeinde und sollten schnellstmöglich vernichtet werden – was lag näher, als nach einem zu suchen? Leider hast du keinen gefunden, der gewillt gewesen wäre, mit dir zusamen zu arbeiten. Dann trafst du den Cryptkeeper. Und er machte dir ein Angebot: Da er immer auf der Jagt nach Quoten ist, solltest du einen Krieg mit der derzeitigen Oberhexe anfangen. Dafür würde er dir einen Zauberer beschaffen. Du fandest ziemlich schnell heraus, daß die Oberhexe extrem mächtig ist, und du starke Verbündete bräuchtest. Daraufhin änderte der Keeper euren Handel: Du würdest gegen ihn spielen und mit einer Gruppe normaler Menschen eine Aufgabe in Rumänien erledigen. Das würde ihm Quoten bringen, und du könntest Verbündete und vielleicht sogar einen Magier bekommen. Wie es in der Natur des Cryptkeepers liegt, hat er dir nicht gesagt, was genau eure Aufgabe sein wird – außer, ihm Quoten zu bringen. . .

ZUKUNFTSPLÄNE:

Eine Verbindung zwischen Magie und Technik schaffen, die Oberhexe absetzen und die restlichen Hexen zum Denken bewegen, und – schon alleine, um deine Mithexen zu schockieren – einen Magier ficken. (Aber achte drauf, wer oben liegt!)

REGIEANWEISUNG:

Obwohl der Charakter dazu neigt, eher sein Ding alleine durchzuführen, ist es wichtig, daß er mit dem Rest der Gruppe kooperriert – auch wenn (oder gerade weil) es sich dabei um normale Menschen handelt.

Regelerläuterungen

VOR- UND NACHTEILE:

Ausrüstung: Dein Notebook, daß wirklich kein Wünsche offen lässt. Mit ihm sind alle Proben auf *Computer* für dich um 10 Prozentpunkte erleichtert.

Gutes Gedächtnis: Du kannst bis zu zwei Würfe auf *Warnehmung* machen, um dich an irgend etwas zu erinnern, was du einmal gesehen oder gehört hat.

Konzentration: Falls eine Aktion wegen einer Störung, Verwundung oder ähnlichem unterbrochen oder erschwert werden soll, kannst du mit einem gelungenen Wurf auf Willenskraft alle Beeinträchtigungen ausgleichen.

Nachtsicht: Dunkelheit schränkt das Gesichtsfeld ein. Du siehst doppelt so weit im Dunkeln wie jemand ohne Nachtsicht (maximal so weit, wie bei Helligkeit. . .), in totaler Dunkelheit nützt Nachtsicht nichts.

Außenseiter: Du wirst von deinesgleichen (also der Hexengesellschaft) gemieden und findest in der Szene keinen Anschluß.

Impulsiv: Erst schießen — dann denken!

Neugier: Dein Forscherdrang ist stärker als dein Überlebensinstinkt.

Hylephobie: Angst vor dunklen Wäldern. In ihnen passieren schreckliche Dinge (wie du aus einschlägigen Filmen und Computerspielen weißt), und niemand hört dich schreien. In Wäldern muß dir ein Wurf auf halbe WKR (bei Gesellschaft eventuell erleichtert) gelingen, um nicht in Panik zu geraten.

Hexerei:

Zauber werden wie Fertigkeiten gewürfelt und kosten aktuelle Willenskraft.

Akt der Stärke:

Kosten: 2W10 WKR / Runde.

Benötigter Erfolg: G.

Reichweite: Person.

Wirkungsweite: Auf den Gegenstand (oder was auch immer).

Pause: Keine.

Wirkung: Diese Hexerei steigert für eine Runde deine Körperkraft. Du kannst damit nicht angreifen, aber bis zu 1,75 t (deine STR mal 50 in Pfund) stemmen.

Körperlose Attacke

Kosten: 1W10 WKR / Attacke.

Benötigter Erfolg: Speziell, siehe **Wirkung**.

Reichweite: Berührung.

Wirkungsweite: Ein Ziel.

Pause: Keine.

Wirkung: Mit dieser Hexerei kannst du, wenn du unkörperlich bist, ein anderes körperloses Wesen angreifen. Dazu muß dein Geist es berühren können.

Ein Angriff ist eine vergleichende Probe deines Wertes gegen die aktuelle WKR des Gegners. Die Differenz der Erfolge bestimmt, wie viele Punkte aktuelle WKR er verliert. Bei einer Kategorie 1W10, bei zweien 2W10, bei dreien 3W10 und bei vieren 3W10 und 1W10 Punkte GLK oder EWS.

Regeneration von Stamina

Kosten: 1W10 WKR / Anwendung.

Benötigter Erfolg: G oder speziell.

Reichweite: Berührung.

Wirkungsweite: Person. (Kann nicht der Anwender sein.)

Pause: 24 Stunden / Person.

Wirkung: Durch diese Hexerei kannst du einer beliebigen Person einmal in 24 Stunden 1W10 Punkte Stamina zurückgeben und durch Krankheit, Gift oder Magie entstandene Beeinträchtigungen aufheben. Letztere werden aufgehoben, falls der Erfolg des Wurfes mindestens so gut wie der des Fluches ist.

Regeneration von Willenskraft

Kosten: 1W10 WKR / Anwendung.

Benötigter Erfolg: G oder speziell.

Reichweite: Berührung.

Wirkungsweite: Person. (Kann nicht der Anwender sein.)

Pause: Keine.

Wirkung: Mit dieser Hexerei kannst du die aktuelle WKR einer anderen Person um 1W10 Punkte (aber höchstens bis zu ihrem Ausgangs-Wert) anheben.

Sèance

Kosten: 2W10 WKR / Gebrauch.

Benötigter Erfolg: Speziell, siehe **Wirkung**.

Reichweite: Unbegrenzt.

Wirkungsweite: Eine Kreatur des Unbekannten.

Pause: Keine.

Wirkung: Mit dieser Fähigkeit kann eine übernatürliche Kreatur gerufen und in etwa zwei Meter Entfernung gehalten werden, um Informationen von ihr zu bekommen. Sie kann sich wärend der Anwendung nicht von der Stelle bewegen, aber verschiedene (auch körperlose!) Attacken durchführen.

Um eine Sèance erfolgreich durchzuführen, brauchst du den Namen der Kreatur, einen entsprechenden Raum und zwei weitere Charaktere.

Die Informationsfreudigkeit der beschworenen Kratur richtet sich nach der Güte deiner Erfolge oder der Laune des Spielleiters.

Verlassen des Körpers

Kosten: 1W10 WKR zum Verlassen des Körpers, 1W10 WKR um ihn wieder zu besitzen, nach 20 Runden 1 WKR pro zwei Runden.

Benötigter Erfolg: G

Reichweite: Nur die eigene Person.

Wirkungsweite: Unbegrenzt.

Pause: Keine.

Wirkung: Mit dieser Hexerei kannst du deinen spirituelle von deinem physischen Körper trennen. Letzterer verfällt dabei in eine totenähnliche Starre.

Der Versuch, den Körper zu verlassen, kostet auch bei Mißlingen 1W10 Punkte WKR. Für die Rückkehr sind nochmals 1W10 Punkte nötig.

Du kannst dich unkörperlich dreidimensional bis zu 30 Metern pro Runde durch normale Wände bewegen und körperlose Dinge und Wesen klar und deutlich sehen. Die physische Welt erschient verschwommen und farblos. Für Warnehmungen der physischen Welt wird dein WNM-Wert um 20 vermindert. Du kannst köperlose Wesen mittels der körperlosen Attacke angreifen (und sie dich). Fällt deine aktuelle WKR unter 20, kannst du nur versuchen, für 1W10 Punkte WKR in deinen Körper zurück zu kehren. Fallen deine aktuelle WKR oder aktuelle STA bei nur fünf Wundboxen auf 0, stirbst du.

Spielername: ______________ Größe: *179 cm* Haarfarbe: __________

Charaktername: ____________ Gewicht: *84 Kg* Augenfarbe: __________

Nationalität: *Amerikanisch* Alter: *38 Jahre* Händigkeit: *Rechts*

Grundfähigkeiten

Gewandheit (GEW):	*30*
Geschicklichk. (GES):	*50*
Glück (GLK):	*30*
Warnehmung (WNM):	*80*
Persönlichkeit (PER):	*40*
Stamina (STA):	*60*
Stärke (STR):	*35*
Willenskraft (WKR):	*90*

Verbrauchs-werte:

STA	WKR
GLK	CEP

Wunden

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Maximal: *24*

Regeneration von
Willenskraft: *9*
Stamina: *6*

Bewegung: *30* Sprint: *80* Initiative: *1W10+3*

Fertigkeit	Basis	St.	Wert
Autofahren	65%	S	80%
Geschichte	85%	L	115%
Hypnose	55%	M	105%
Magietheorie	63%	M	113%
Okkultismus	67%	M	117%
Pistole	50%	L	80%
Psychologie	60%	L	90%
Rituelle Magie	67%	M	117%

Fertigkeit	Basis	St.	Wert
Taschenspielertricks	70%	M	120%

Vor- und Nachteile:

Vorteil: Gutes Gedächtnis
Vorteil: Konzentration
Nachteil: Alkoholiker (leicht)
Nachteil: Außenseiter
Nachteil: Rastlosigkeit

Zauber	Aufschlag	Entzug		
Feuerwalze	40	4W10 STA	3W10 WKR	2W10 WB
Lockruf (für Dinge)	15		1W5 WKR	
Regeneration von WKR	5		1W10 WKR	
Reisezauber	40	2W10 STA		
Todesritual	25	1W5 STA		1 WB
Türschließer	25		1W5 WPR	

BESCHREIBUNG:

Eine ziemlich hagere und ausgezehrte Gestalt. Wirkt ein bißchen unzurechnungsfähig.

WAS DER CRYPTKEEPER WEISS:

Du bist ein recht guter Magier. OK, deine Kollegen mögen dich nicht oder haben Angst vor dir; du hast dich mit dem komplizierten Gebiet der Magie-Theorie beschäftigt und bist – ebenso wie dein Lehrmeister vor dir – in der Lage, eigene Zauber zu entwickeln. (Die meisten anderen Magier können das nicht.) Und eigentlich könntest du ein recht zufriedenes Leben führen… Na ja, abgesehen davon, daß dein Lehrmeister bei seinen Experimenten draufgegangen ist und du ahnst, irgend wann ebenfalls an der Reihe zu sein. Doch bis dahin hast du noch viel Zeit. Wenn du nur wüßtest, was du mit ihr anfangen sollst! Eine Weile fandest du es ganz nett, dich in Bars als Vampir auszugeben und Grufties zu verarschen. Dann schlug deine eigentliche Grundeinstellung, nämlich, viel Spaß zu haben und anderen Leuten ebenfalls ein angenehmeres Leben zu verschaffen, durch. Doch auch das hielt nicht lange an, als du erkanntest, daß es in den meisten Fällen nicht gut war, den Menschen mit Magie zu helfen. Sie waren am besten bedient, wenn sie ihre Probleme selbst lößten. Und nur ausgesprochen selten kam es vor, daß ein Problem dermaßen groß war, daß du eingreifen mußtest. So kommt es, daß dich das Leben zur Zeit ein wenig anödet; vielleicht wäre das, anders, wenn du mal wieder eine Aufgabe hättest, aber welches Problem wäre deiner würdig?

WARUM DICH DER CRYPTKEEPER NACH RUMÄNIEN GESCHAFFT HAT…

Auf deiner Suche nach einem Sinn bist du auf den Cryptkeeper gestoßen. Er hat dich herausgefordert. Du sollst in Rumänien zusammen mit einigen Menschen ein Aufgabe lösen. Was für eine hat er dir nicht gesagt. Er meinte nur, daß du dort recht schnell an die Grenzen deines Könnens stoßen könntest.

ZUKUNFTSPLÄNE:

Tja… Da gibt es nicht viel. übernatürliche Kraturen kennenlernen, vielleicht mal eine Hexe flachlegen (aber achte drauf, wer oben liegt), und natürlich mit irgend etwas deine Magierkollegen verärgern. (Nur, um das ganz klar zu sagen – du bist zu inteligent, um so einen Schwachsinn wie die Weltherrschaft anzustreben!)

REGIEANWEISUNG:

Dieser Charakter ist nicht leicht zu spielen. Im Gegensatz zu den normalen Menschen verfügt er über enorme magische Macht, ist aber zur Zeit Ziel- und Planungsloß. Viele Dinge, die es gibt, hat er bereits durchporbiert, so daß die üblichen Angebote des Cryptkeepers (Sex, Reichtum und so weiter) wenig Anreiz haben. Er sucht Herausforderungen und vielleicht mal ein paar Kumpels, die keine Angst vor ihm haben und mit denen er richtig feiern gehen kann… Deshalb sollte er sich bemühen, mit seinen Mitcharakteren zusammen zu arbeiten.

Regelerläuterungen

VOR- UND NACHTEILE:

Gutes Gedächtnis: Du kannst bis zu zwei Würfe auf *Warnehmung* machen, um dich an irgend etwas zu erinnern, was du einmal gesehen oder gehört hat.

Konzentration: Falls eine Aktion wegen einer Störung, Verwundung oder ähnlichem unterbrochen oder erschwert werden soll, kannst du mit einem gelungenen Wurf auf Willenskraft alle Beeinträchtigungen ausgleichen.

Alkoholismus (leicht): Wenn du dich langweilst oder nichts tun kannst, neigst du dazu, deine Rastlosigkeit (siehe auch dort) mit Alkohol zu bekämpfen. Um das nicht zu tun, ist ein je nach Lage erschwerter WKR-Wurf fällig. Der Alkohol hat auf dich seine normale (für deinen Beruf verherende) Wirkung.

Außenseiter: Du wirst von deinesgleichen (also der Magiergesellschaft) gemieden und findest in der Szene keinen Anschluß.

Rastlosigkeit: Sobald du nichts zu tun hast, beginnst du agrressiv zu werden und im Raum auf und ab zu tiegern.

DIE ZAUBER:

Zauber werden über die Fertigkeit *Rituelle Magie* abgehandelt. Dabei ist die Probe um den bei ihnen angegebenen Aufschlag erschwehrt. Ritualbeschreibungen sind vom Spieler zu liefern!

Feuerwalze: Ein extrem mächtiger Massenvernichtungszauber; du kreutzt deine Arme vor der Brust, die Hände zu Fäusten geballt, und schlägst die Arme dann ruckartig nach unten. (Sie beschreiben dann grob gesehen ein umgekehrtes V.) Als Ergebnis bildet sich um dich herum ein oranger Feuerring, der sich langsam von dir ausgehend ausbreitet. Jeder, der nicht durch Magie geschützt ist, nimmt für jede Runde, die er dem Feuer ausgesetzt ist, 5W10 Punkte STA und 3W10 Punkte Wundboxen schaden.

Der Ring breitet sich vergleichsweise langsam (mit einer Geschwindigkeit von 2 Metern pro Sekunde) aus. Er erreicht einen Radius von maximal 3000 Metern und baut sich nach 25 Minuten (wenn er sein Maximum erreicht hat) im selben Tempo von Innen heraus wieder ab. (Der ganze Zauber ist also nach 50 Minuten vorbei, auch wenn du bereits nach 25 Minuten deinen Standort verlassen kannst.)

Die Probe zum Auslösen des Zaubers ist um 40 Punkte erschwert, der Entzug beträgt 4W10 Punkte STA, 3W10 Punkte WKR und 2W10 Wundboxen.

Lockruf (für Dinge): Mit diesem Zauber kannst du Gegenstände zu dir rufen. Sie dürfen dabei das Volumen von einem dm^3 nicht berschreiten und müssen lose sein. (Typische Beispiele sind Geld oder Bücher). Du betrachtest einfach den Gegenstand und pfeifts eine kurze Melodie. Danach ist ein um 15 Punkte erleichterter Wurf auf Persönlichkeit notwendig. Wenn er gelingt, wird der Gegenstand nach etwa einer Stunde auf irgend eine Weise seinen Weg zu dir finden, sofern du dich im selben Stadtblock befindest.

Die Probe zum Auslösen des Spruches ist um 15 Punkte erschwert, der Entzug beträgt 1W5 Punkte WKR.

Regeneration von Willenskraft: Mit diesem Zauber ist es möglich, 1W10 Punkte Willenskraft durch Handauflage auf eine andere Person zu übertragen.

Die Probe zum Auslösen des Spruches ist um 25 Punkte erschwert, der Entzug beträgt die 1W10 Punkte übertragener WKR.

Reisezauber: Mit diesem extrem mächtigen Zauber ist es möglich, sich an jeden bekannten Ort der Welt zu versetzen. Dazu sind mehrere Kerzen, eine Landkarte auf der das Zeil verzeichnet ist und eine Abbildung des Ortes notwendig. Das Ritual als solches dauert etwa 4 Stunden. Der Zauber transportiert bis zu 10 Personen.

Die Probe zum Auslösen ist um 40 Punkte erschwert, der Entzug beträgt 2W10 Punkten STA.

Todesritual: Durch dieses Ritual ist es möglich, einen in der selben Stadt befindlichen Gegner zu töten. Dazu ist ein etwa zweistündiges Ritual notwendig, bei dem zwei Personen (die zwar nicht den Zauber, wohl aber das Opfer kennen müssen) assistieren. Das Opfer erleidet am Ende des Rituals einen Schaden gemäß SR 8 (6W10 STA und 3W10 Wundboxen). Je nach Erfolg kann das entsprechend den Kampfregeln mehr werden.

Die Probe zum Auslösen des Zaubers ist um 25 Punkte erschwert. Der Entzug beträgt 1W5 Punkte WKR für den Zauberer und eine Wundbox für alle an dem Ritual beteiligten.

Türschließer: Durch diesen Zauber wird eine Tür verschlossen und kann erst nach einer Stunde geöffnet werden.

Die Probe für den Zauber ist um 25 Punkte erschwert, der Entzug beträgt 1W5 Punkte WKR.

Magietheorie:

Mit den folgenden Regeln ist es möglich, selbst Zauber zu entwickeln. Der Zeitaufwand dafür ist mit dem Spielleiter abzusprechen, ebenso Fragen nach eventuell fehlenden Regeln.

Ein Zauber besteht grundlegend aus zwei Teilen: Aus der Ursache und der Wirkung. Um einen Zauber zu konstruieren, überlegt der Konstruktör zunächst, was der Zauber können soll. Dann überlegt er sich, welche Voraussetzungen er zu erfüllen hat, und dann beginnt er, eine Liste von Ursachen abzuklappern. Dabei hat jede einen bestimmten Punktwert, den er für seinen Zauber anhand der Tabelle *Ursachen ritueller Zauber* festlegen muß.

Sobald das geschehen ist, tut er das selbe nochmal für die Wirkungen anhand der Tabellen *Wirkungen ritueller Zauber* und *Effekte ritueller Zauber*.

Anhand dieser beiden Zahlenwerte wird jetzt anhand der Tabelle *Zaubermodifikator*. Das Ergebnis ist wichtig, um den Zauber auszuführen.

Im folgenden werden die einzelnen Tabellenpunkte kurz erläutert:

Ritualdauer: Die zum Ausführen des Zaubers benötigte Zeit.

Materialien: Wert der für das Ritual verwendeten Materialien. (Dinge wie Kerzen, Kreide, Hunde, Jungfrauen…)

Assistenten: Anzahl von Personen, die am Ritual teilnehmen müssen. Die Beteiligten müssen ebenfalls die Fertigkeit *Rituelle Magie* beherrschen. Ein Ritual mit Assistenten muß wenigstens eine Dauer von 15 Minuten, also mindestens zwei Punkte in *Ritualdauer* haben.

Unterstützende Fähigkeiten: Falls eine andere Fertigkeit eingesetzt werden muß, um das Ritual durchzuführen (etwa Singen, Tanzen, Zeichnen…), ist hier der benötigte Erfolg angegeben. (Deswegen die Bezeichnung *Erfolg*.)

Magiestärke: Ein Maß, wie einfach es in dem jeweiligen Universum ist, Magie zu wirken. In einer fast normalen Welt ist das sehr wenig, in einem Land, in dem jede Kreatur Magie wirken kann oder magisch ist, sehr viel. Beispiele für Stärken finden sich in der Spalte *Welten*. *Tales from the Crypt* hat eine Magiestärke von 5.

Reichweite Der maximale Abstand zwischen Zaubernden und Zauberwirkung.

Dauer: Die Wirkungdauer des Zaubers.

Fläche: Die Gröse des vom Zauber betroffenen Gebietes oder Personenzahl.

Entzug: Die Auswirkung des Zaubers auf den Zaubernden. Es können Wundboxen, STA oder auch WKR verloren gehen.

	Ursachen ritueller Zauber:				Wirkungen ritueller Zauber:			
F.	Dauer	Materialien	Assist.	Erfolg	Reichweite	Dauer	Wirkungsweite	Entzug
1	—	—	—	—	selber Raum	—	einzelne Person	5W10 / 2W10
2	15 Minuten	10$	1	G+10	Stadtblock	1 Minute	kleiner Raum 2	4W10 / 1W5
3	1 Stunde	100$	2	G	Stadt	15 Minuten	großer Raum 5	3W10 / 1
4	12 Stunden	1000$	5	-15, L	Kreis	1 Stunde	Stadtblock 10	2W10
5	1 Tag	10000$	10	M	Staat	1 Tag	Stadt 50	1W10
6	1 Woche	100000$	50	-15, M	Land	1 Monat	Kreis 100	1W5
7	1 Monat	1000000$	100	H	Kontinent	1 Jahr	Staat 1000	2
8	1 Jahr	10000000$	500	-15, H	Hemisphäre	1 Dekade	Land 10000	
9	1 Dekade	100000000$	1000	C	Planet	lebenslang	Kontinent 1000000	Verwirrung*
10	70 Jahre+	1000000000$	10000	-15, C	interstellar	permanent	Planet 1000000000	—

* Der Zaubernde kann die nächsten 25 Sekunden (fünf Runden) nichts sinnvolles tun.

Endresultat Das Endresultat wird aus der nachfolgenden Tabelle genommen. Da mehr Endresultate möglich sind, als hier aufgelistet werden können, muß das gewünschte Resultat aus den vorhandenen zusammengesetzt oder sinnvoll eingepasst werden.

Endresultate ritueller Zauber

Name	F.	P.	Wirkung	Name	F.	P.	Wirkung
Antimagie	5	S		Schaden	4	G	1W5 Punkte STA Schaden.
Bariere	6	G	Unsichtbare Bariere.		5	G	ditto, 1W10 STA.
Beschwören	6	G	Beinhaltet keine Kontrolle.		6	G	ditto, 3W10 STA.
Besessenheit	6	S	Der Zaubernde ergr. Besitz vom Körper des Opfers.		7	G	ditto, 4W10 STA und 1W10 Wundboxen.
Binden	3	G	Sichern einer Tür		8	G	ditto, 5W10 STA und 2W10 Wundboxen.
	8	S	Binden einer Kreatur an einen Ort oder Gegenstand.	Schrumpfen	6	G	
Dimensionsreisen	6	G		Teleportation	7	G	
Dunkelheit	3	G		Tierkontrolle	3	G	
Erspüren	3	G		Totenbelebung	7	G	
Entkörpern	3	G	Verlassen des Körpers.	Transformation	7	S	
Fernsinn	5	G	Der Zaubernde kann seine Sinne an andere Orte schicken.	Trennen	2	G	Gegenteil von Binden (3).
Feuer	5	G	Setzt ein Zielgebiet in Brand.		7	S	Gegenteil von Binden (8).
Fliegen	4	G		Unsichtbarkeit	3	G	
Gedanken l.	4	S	Lesen von Gedanken	Vergangenheit	2	S	Bringt Informationen aus der Vergangenheit, Reichweite gibt den zeitlichen Rahmen.
Heilung	2	G	Heilt 1W10 STA.	Verzauberung	3	G	Steigert Attribute oder Fertigkeiten um 2W10.
	3	G	Heilt 3W10 STA und 1W5 Wundboxen.		3	G	Bindet einen Zauber an einen Gegenstand.
	4	G	Heilt alle physischen Verwundungen		4	G	Steigert Attribute oder Fertigkeiten um 4W10.
	5	G	Heilt phys. Verw., Krankh., Wahnsinn und Blindheit.		5	G	ditto, 6W10.
Illusionen	6	S			6	G	ditto, 8W10.
	7	S	Richtet auch physischen Schaden an.	Wachstum	6	G	
Kommunikation	3	G		WKR-Angriff	4	G	Richtet 1W5 Punkte Schaden an der WKR an.
Kontrolle	6	S	Kontrolle von Lebewesen.		5	G	ditto, 1W10.
Kristalle	3	G	Hüllt Gebiet in dünne, brüchigen Eiß- o. Kristallschicht.		6	G	ditto, 3W10.
	4	G	ditto, doch ist die Schicht dick und nicht mit einfacher Kraft zu zerstören.		7	G	ditto, 4W10.
Langlebigkeit	4	G	Die Wirkungsdauer des Spruches wird zur natürlichen Lebenszeit des Opfers addiert.		8	G	ditto, 5W10.
Pflanzenwachs.	4	G		Zerstörung	5	G	Zerstört Dinge mit einer Festigkeit von Holz.
Rüstung	4	G	sänkt jede SR um 2.		6	G	ditto, Stein oder Stahl.
	6	G	ditto, um 4.		7	G	ditto, Alles.
	8	G	ditto, um 6.				

Zaubermodifikator

$P_U - P_W$	**Modifikator**	$P_U - P_W$	**Modifikator**	$P_U - P_W$	**Modifikator**	$P_U - P_W$	**Modifikator**
> 0	0	$-3 - -5$	-15	$-11 - -15$	-40	$-21 - -25$	-70
$0 - -2$	-5	$-6 - -10$	-25	$-16 - -20$	-55	$-25 <$	-90

Um einen Spruch zu wirken, mußt du ihn entweder kennen, oder zumindest ein Buch vorliegen haben, in dem er steht. Dann brauchst du alle erforderlichen Materialin – und das Geld stellt dabei manchmal das kleinste Problem dar.

Sobald du mit dem Ritual begonnen hast, sind eventuelle zusätzliche Proben fällig. Und am Ende wird eine Probe auf die Fertigkeit *Rituelle Magie* gewürfelt. Erschwert wird sie durch den Zaubermodifikator. Nach Wirken des Zaubers wird ein eventueller Entzug festgestellt. (Das wird er auch, falls die Probe mißlungen ist!) Und bei Gelingen kannst du dich dann der Wirkung erfreuen…

Chill

Spielername:	___	Größe:	*194 cm*	Haarfarbe:	___
Charaktername:	___	Gewicht:	*100 Kg*	Augenfarbe:	___
Nationalität:	*Chinesisch (?)*	Alter:	*28 Jahre*	Händigkeit:	*Beide*

Grundfähigkeiten

Gewandheit (GEW):	60
Geschicklichk. (GES):	90
Glück (GLK):	60
Warnehmung (WNM):	65
Persönlichkeit (PER):	60
Stamina (STA):	40
Stärke (STR):	40
Willenskraft (WKR):	60

Verbrauchs-werte:

STA	WKR
GLK	CEP

Wunden

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Maximal: 20

Regeneration von
Willenskraft: 6
Stamina: 4

Bewegung: 50 Sprint: 110 Initiative: 1W10+6

Fertigkeit	Basis	St.	Wert
Englisch	63%	L	93%
Hebräisch	63%	S	78%
Kung Fu (1. Schule)	63%	M	113%
Kung Fu (2. Schule)	63%	L	93%
Latein	63%	S	78%
Pistole	90%	M	140%
Vergl. Religionsw.	63%	M	113%

Wunder	Basis	St.	Wert
Gesteigerte WNM	42%	S	57%
Mentaler Schild	42%	L	72%
Schutzssphäre	42%	L	72%

Vor- und Nachteile:

Vorteil: Beidhändigkeit
Nachteil: Alkoholiker
Nachteil: Außenseiter
Nachteil: Kettenraucher
Nachteil: Neugier
Nachteil: Rastlos

Beschreibung:
Ein recht langer, dünner Asiate in einer blauen Robe mit einem komischen, gelben, Eierschalenförmigen Hut. Auffällig sind der Kampfstab auf seinem Rücken und die vier mehr schlecht als recht verbrogenen Pistolen in seinem Gürtel. (Sporttasche und Sonnebrille sind Optional.)

Was der Cryptkeeper weiss:
Also… deines Erachtens bist du Priester. Dabei siehst du nicht irgend einen Gott, denn deine Untersuchungen haben ergeben, daß Buddha, Allah und Jehova sowieso ein und das selbe sind. Und die ganzen hinduistischen Dinge hast du auch irgendwie da eingearbeitet. Und letzten Endes geht es ja auch garnicht darum. Du verfolgst höhere Ziele, nämlich das Gemeinwohl der Menschheit. Und um dieses Ziel durchzusetzen sind extrem schlagkräftige Argumente notwendig. Zum Beispiel deine Pistolen. Und weil deine Arbeit so anstrengend ist, ist es nur recht und billig, wenn du dich bei Wein (oder Bier), Weib, Pfeife (oder Kippe) und Gesang entspannst. Zugegeben, vielleicht ist es kein gutes Zeichen, daß viele Huren Chinas (und auch diverse andere gutaussehende Mädchen) Andenken an dich aufbewahren; aber andererseits ist es ja nicht so, daß du sie zur irgend etwas *gezwungen* hättest!

Der Sauf-Priester

Alle Kirchen, die dich kennen, haben dich inzwischen exkommuniziert. Sie stelen dich gleich neben Dämonen. Überhaupt, Dämonen: der durchschnittliche Dämon ist eigentlich ein ganz netter Kerl, Werwölfe, Vampire und so weiter desgleichen. Es ist zwar ab und an erforderlich, daß ihnen jemand zeigt, wo ihre Grenzen liegen (etwa wenn mal wieder einer von ihnen auf den Gedanken kommt, mit Hilfe seiner Kräfte Kontrolle über eine Stadt zu bekommen), aber dafür bist ja schließlich du da!

Warum dich der Cryptkeeper nach Rumänien geschafft hat...

Tja, irgend wie sind dir in letzter Zeit die Ideen ausgegangen. Nachdem du ein oder zwei Triaden ausgelöscht hattest und feststellen mußtest, daß sie gar nichts mit dem Übernatürlichen zu tun hatten, fandest du es an der Zeit, Asien den Rücken zuzukehren. In Amerika fandest du ein weites Betätigungsfeld. Über einige dunkle Kanäle wurdest du informiert, daß einige Vampire geplant hätten, die Welt unter sich aufzuteilen. Das erschien dir nicht richtig, und so machtest du dich auf die Suche nach ihnen.

Dabei bist du auf den Cryptkeeper gestoßen. Der bot dir einen Handel an. Du spielst sein Spiel mit und erledigst für ihn eine Aufgabe (in der Natur des Spieles liegt es, die Aufgabe nicht zu kennen), und im Gegenzug ermöglicht er es dir, an diese Vampiren zu kommen. Dazu sollst du dich einer Gruppe von Menschen anschließen, die du in Rumänien treffen wirst.

Zukunftspläne:

Erst mal keine.

Regieanweisung:

Trotz einer leicht aroganten Grundhaltung sollte es dem Charakter gelingen, mit der Gruppe zu kooperrieren und vielleicht sogar den einen oder anderen aus ihr zu schätzen lernen.

Regelerläuterungen

Vor- und Nachteile:

Beidhändigkeit: Du hast bei Aktionen niemals Mali wegen der „falschen“ Hand und kannst zwei einhändige Waffen gleichzeitig führen. Damit sind bis zu sechs Angriffen pro Runde möglich (bei dir durch Kung Fu entsprechend mehr, siehe dort).

Alkoholiker: Wenn du nicht in regelmäßigen Abständen Alkohol zu dir nimmst, mußt du einen Wurf au WKR durchführen. Bei Mißlingen werden alle deine Proben an diesem Tag um 25% erschwehrt.

Außenseiter: Du wirst von deinesgleichen (also der Kirchengemeinde) ausgeschlossen. Du findest innerhalb der Szene keinen Anschluß und wirst eher verfolgt als geachtet.

Kettenraucher: Wie Alkoholiker, nur mit Zigaretten. Du mußt nicht die ganze Zeit rauchen, aber pro Tag mindestens 20 Zigaretten (mehr ist besser). Die rauchst du meistens alle auf einmal hinerteinander weg.

Neugier: Dein Forscherdrang ist stärker als dein Überlebensinstinkt.

Rastlosigkeit: Sobald du nichts zu tun hast, beginnst du, im Raum auf und ab zu tiegern und agressiv zu werden. Das stellt kein Problem dar, solange du eine Aufgabe hast, mit der du dich beschäftigen kannst. Es wird fatal, wenn du längere Zeit herum sitzt und nichts tust. Dann führt es zu einer leichten Form von Alkoholismus.

KUNG-FU:

Diese Regelerweiterung gründet sich auf die Betrachtung verschiedener Hongkong-Kung-Fu-Klassiker, in denen der Film an einigen Stellen etwas schneller abgespielt wird, um die Kampfszenen noch actionlastiger zu machen. Da Chill ebenfalls in dem Gebiet der stellenweise physikalisch nicht möglichen Horrorfilme spielt, lag es nahe, auch diesen Effekt in irgend einer Form zu adaptieren.(Zumal der Verfasser dieser Erweiterung ein Fan von Hongkong- und China-Streifen ist…)
Kung-Fu gliedert sich in diesen Fall in 12 Schulen, jede nach einem Tier, dessen Bewegungen dabei immitiert werden sollen, benannt. Falls ein Charakter eine Schule lernt, so wirkt sich das wie eine ganz normale Martial Art aus. Sie kostet also das doppelte an Punkten. Veränderungen in der Attackenzahl gibt es, von den bereits weiter oben beschriebenen Regeln betreffs der Fertigkeitsstufen abgesehen, keine. Interessant wird es erst, sobald er eine zweite Schule erlernt. Das ist erst möglich, sobald er seine erste Schule mit Stufe M beherrscht und kostet ihn das doppelte einer normale Martial Art (also das vierfache einer normalen Fertigkeit). Die erste Stufe (S) bringt noch keine weiteren Vorteile. Doch ab Stufe L wirkt sich das Training auf den gesammten Körper aus: Die Anzahl der zur Verfügung stehenden Aktionen vereineinhalbfacht sich. Aus Halbrundenaktionen werden Drittelrundenaktionen, aus Drittelrundenaktionen werden Viertelrundenaktionen (es wird abgerundet) und aus Viertelrundenaktioen werden Sechstelrundenaktionen. Im Falle der Stufe M verdopel sich die Anzahl sogar; hier werden selbst aus Rundenaktionen Halbrundenaktionen!

In deinem Fall bedeutet daß konkret, daß du durch den Vorteil Beidhändigkeit über zusammen 8 Schüsse pro Runde verfügst (pro Hand 4).

WUNDER:

Wunder werden wie Fertigkeiten gewürfelt und kosten aktuelle Willenskraft. Zur Auslösung ist ein Stoßgebet nötig.

GESTEIGERTE WAHRNEHMUNG

Kosten: 2W10 WKR / Gebrauch.

Benötigter Erfolg: G.

Reichweite: Sicht.

Wirkungsweite: Alle Personen in Sichtweite, den Anwender ausgeschlossen.

Pause: 12 Stunden.

Wirkung: Der WNM-Wert aller Personen in deiner Sichtweite wird um 1W10, Punkte gesteigert.

Mentaler Schild

Kosten: 2W10 WKR / Gebrauch.

Benötigter Erfolg: G.

Reichweite: Sicht.

Wirkungsweite: Alle Personen innerhalb der Sicht.

Pause: 12 Stunden.

Wirkung: Diese Disziplin baut einen Schild auf, der für eine Minute viele magische Angriffe abblockt. Personen, die bereits unter dem Einfluß irgend welcher Zauber stehen, können einen Wurf auf WKR machen. Bei Erfolg wird der Charakter alle Effekte des Zaubers loß. (Es gibt jedoch ausnahmen!)

Schutzsphäre

Kosten: 2W10 WKR / Gebrauch.

Benötigter Erfolg: G.

Reichweite: Person.

Wirkungsweite: 3 oder 6 Meter.

Pause: Keine.

Wirkung: Für eine Runden erschafft der Anwender eine Kugel, in den keine Kreaturen des Unbekannten eindringen können. Es kann nicht in die Kugel hereingeschossen werden, aber hinaus. Zauber wirken nicht hienein. Innerhalb der Kugel werden auch alle bereits wirkende Zauber für die Dauer der Sphäre ausgesetzt. Der Radius beträgt auf Stufe S drei Meter.

Chill

TALES FROM THE CRYPT

Spielername:	______________	Größe:	??? cm	Haarfarbe:	__________
Charaktername:	____________	Gewicht:	?? Kg	Augenfarbe:	_________
Nationalität:	???	Alter:	sehr hoch	Händigkeit:	Beide

Grundfähigkeiten

Gewandheit (GEW):	80
Geschicklichk. (GES):	80
Glück (GLK):	20
Warnehmung (WNM):	40
Persönlichkeit (PER):	90
Stamina (STA):	80
Stärke (STR):	25
Willenskraft (WKR):	30

Verbrauchs-werte:

STA	WKR
GLK	**CEP**

Wunden

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □

Maximal: 26

Regeneration von
Willenskraft: 3
Stamina: 8

Bewegung: 47 Sprint: 130 Initiative: 1W10+8

Fertigkeit	Basis	St.	Wert
Ausweichen	50%	L	80%
Autofahren	60%	S	75%
Beischlaf	66%	M	116%
Charm	90%	M	140%
Gestaltwandlung	90%	M	140%
Kellnern	70%	L	100%
Peitsche	66%	L	90%
Psychologie	45%	S	60%
Schauspielerei	59%	S	74%
Schwert	53%	L	83%

Vor- und Nachteile:

Vorteil: Attraktiv 5
Vorteil:Beidhändigkeit
Nachteil: Außenseiter
Nachteil: Gejagt

BESCHREIBUNG:
Die Gestalt des Succubus ist veränderlich; er ist stets weiblich und von überwältigender sexuellen Anziehungskraft (es sei denn, er wählt etwas anderes). Er hat jedoch ein unveränderliches, sichtbare Kennzeichen nach Wahl des Spielers (etwa violette Augen oder so etwas), bitte hier eintragen: ______________________

WAS DER CRYPTKEEPER WEISS:
Du bist ein echter Dämon! Oder besser, eine Dämonin, nämlich ein Succubus. Du bist nicht auf dieser Welt geboren, sondern wurdest vor ziemlich langer Zeit in den tiefen der Hölle geschaffen. Du erinnerst dich noch an die alte Zeit, als du und deines Gleichen mit Peitsche und Schwert durch Himmel, Hölle und Erde gezogen seid. Die Welt erzitterte unter eurem Regime. Na, nicht, daß es damals viel gegeben hätte, was zu regieren sich gelohnt hätte… Dann kam die erste Änderung, und du wechseltest ins Verführungsgeschäft. Das war im Mitelalter auch OK, aber in den 60ern des 20 Jahrhunderts kam die große Änderung. Die Arbeit machte dir immer noch Spaß, aber irgend wie hattest du den Eindruck, letzten Endes nichts besseres als eine Hure zu sein. Satan (oder jeder andere sich hochdünkende Dämon) war dein Zuhälter, und wenn du keine Ausrede finden konntest, dich auf der Welt herum zu treiben, mustest du teilweise auch ihn befriedigen. Da hast du

dich kurzerhand selbständig gemacht.
Das Leben auf Erden hatte seine Tücken, aber auf Dauer gefiel es dir. Du wurdest eine Kellnerin mit exorbitantem Trinkgeld, und wenn das nicht reicht hast du ja noch andere Talente, um Geld anzuschaffen. Doch vor kurzem hörtest du Gerüchte: Irgend welche Vampire wollen die Welt unter sich aufteilen. Das wäre schon nicht gut, denn irgendwie hast du den Eindruck, daß ihre Weltvorstellungen nicht ganz zu deinen passen. Doch dann kommt es noch schlimmer – nach einer Revision kam heraus, daß der Hölle ein paar Dämonen abhanden gekommen sind, und Satan bläßt zum Halali!

Warum dich der Cryptkeeper nach Rumänien geschafft hat. . .

Dein größtes Problem ist, daß du als Dämon gezeichnet bist; irgend wo in deiner Seele ist ein Stempel der Hölle aufgedrückt. So lange er existiert haben Satan Schergen Macht über dich. Leider kann nur ein mächtiger Magier diesen Stempel ausbrennen. Und die meisten Zauberer, denen du bisher begegnet bist, waren entweder nicht mächtig genug oder hätten dich dann gleich versklavt. In deiner Verzweifelung hast du dich an den Cryptkeeper gewand; er ist immer auf der Jagt nach Einschaltquoten, und du bist dir sicher, ihm welche verschaffen zu können. Er hat dich auch gleich auf einen Auftrag geschickt. Zusammen mit ein paar Menschen sollst du einen Auftrag (was für einen hat er nicht gesagt) erledigen. Bei der Gelegenheit wäre es dir angeblich möglich, all deine Probleme zu lösen.

Zukunftspläne:

Erst mal den Höllenstempel loßwerden. Vielleicht zur Bühne gehen. Ein paar echte Kumpels finden. Eine Stelle als Kellnerin annehmen.

Regieanweisung:

Der Charakter will in Ruhe gelassen werden, sieht sich aber gezwungen, in Aktion zu treten. Daher sollte er auf jeden Fall mit dem Rest der Gruppe kooperieren, da das seine einzige Möglichkeit ist, aus der ganzen Sache heraus zu kommen.

Regelerläuterungen

Vor- und Nachteile:

Atraktiv: Du hast einen Bonus von 25 auf jeden Wurf, der mit Charm oder Überzeugung zu tun hat und gegen einen Mann gerichtet ist.

Beidhändigkeit: Du hast bei Aktionen niemals Mali wegen der „falschen" Hand und kannst zwei einhändige Waffen gleichzeitig führen.

Außenseiter: Kein Dämon will etwas mit dir zu tun haben.

Gejagt: Ist eigentlich klar. . . Bete, daß sie dich nicht erwischen!

Die Fertigkeit Beischlaf:

Hiermit kannst du Sex gezielt als Werkzeug einzusetzen. Du kannst damit Stamina oder Wundboxen eines Opfers im Verhältnis 2:1 auf dich übertragen oder es unter deine Kontrolle bringen, wenn dir die Probe als vergleichender Wurf gegen seine Willenskraft gelingt.

Chill

Spielername:	Drukanesco	Größe:	166 cm	Haarfarbe:	
Charaktername:		Gewicht:	59 Kg	Augenfarbe:	
Nationalität:	Rumänisch	Alter:	89 Jahre	Händigkeit:	Rechts

Grundfähigkeiten

Gewandheit (GEW):	90
Geschicklichk. (GES):	50
Glück (GLK):	20
Warnehmung (WNM):	140
Persönlichkeit (PER):	70
Stamina (STA):	120
Stärke (STR):	60
Willenskraft (WKR):	70

Verbrauchswerte:

STA	WKR
GLK	CEP

Wunden

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Maximal: 45

Regeneration von
Willenskraft: 7
Stamina: 12

Bewegung: 50 Sprint: 210 Initiative: 1W10+9

Fertigkeit	Basis	St.	Wert
Ausweichen	55%	M	105%
Autofahren	80%	S	95%
Blutsaugen	57%	M	87%
Einschüchtern	70%	M	120%
Englisch	80%	L	110%
Savoir-Fair	75%	L	105%
Tanzen	70%	S	85%

Vor- und Nachteile:

Vorteil: Attraktiv 1
Vorteil: Blutsinn
Nachteil: Abhängig von Blut
Nachteil: Allergie (Sonne)
Nachteil: Außenseiter
Nachteil: Impulsiv
Nachteil: Verwundbarkeit

Beschreibung:

Eine gutaussehende junge Frau, vielleicht 18 oder 20 Jahre alt.

Was der Cryptkeeper weiss:

Du bist eine Vampirin aus dem Clan der Drukanesco. Eigentlich solltest du damit an der Spitze der Vampire stehen. Doch irgendwie haben sich die Dinge anders entwickelt. Zunächst mal bist du erst lachhafte 89 Jahre alt. Außerdem hast du dich der modernen Zeit angepaßt – diesen ganzen Mist mit Feudalherrschaft und Vorherrschaft der Vampire konntest du dir nie so zu eigenmachen.

Seid etwa 20 Jahren genießt du das Leben als amerikanische Studentin. Na ja, eigentlich hängst du eher in Discos und auf Studentenfeten herum. Und du suchst dir ab und an eine Clique – aufgrund deiner Fähigkeiten ist es niemals ein Problem, Cliquenführerin zu werden. Doch jetzt haben sich die Dinge geändert. Es ist geplant, die ganze Welt unter den Vampiren aufzuteilen. Und auf diesem Ball sollen die Grenzen abgesteckt werden. Und zu deinem großen Erstaunen bist du als Teilhaberin eingeladen. Du darfst sogar eine Mannschaft von fünf Personen mitbringen, um am Spiel teil zu nehmen.

Warum dich der Cryptkeeper nach Rumänien geschafft hat…

Nun, in deinem Fall stellt sich eher die Frage, warum du überhaupt mit ihm in Kontakt gekommen bist… Zunächst einmal hattest du keine Mannschaft. Fünf

Personen sind auch ein bißchen wenig, aber mehr steht dir wohl nicht zu. Dafür bist du bei deinesgleichen zu unbeliebt. Und deine Cliquenfreundinnen wolltest du für diesen Mist nicht über die Klinge springen lassen. Und dann… Mal ganz ehrlich, der Plan der anderen Vampire sieht vor, euch Vampire als herrschende Kaste zu etablieren. Und irgend wie gefällt dir der Gedanke nicht. Zum einen bist du zur Zeit eine in deinen Kreisen angesehene Cliquenführerin. Und nach Durchsetzen der Welteroberungspläne wärst du nur eine weiter unten stehende Vampirin. Und außerdem – es ist einfach netter, mit einer Clique loßzuziehen, als mit irgend welchen Untergebenen, Sklaven oder Dienern. Zum anderen hast du den Eindruck, daß diese Ideen ganz böse nach hinten loßgehen können. Menschen sind verflixt wehrhaft, und eine allgemeine Vampirverfolgung ist nicht das beste, was dir passieren könnte. Und dabei sind etwaige andere Kreaturen (du hast da Gerüchte über Werwölfe, Hexen und Magier gehört) noch garnicht einbezogen.
Die Lösung deines Problemes ist denkbar einfach: Du erledigst alle Vampire, die einen Anführeranspruch haben, setzt dich selbst an oberste Stelle und bläßt das ganze ab. Oder so ähnlich. Vielleicht reicht es auch, den derzeitigen Obermotz (deinen Vater Vasijevic̀) zu erledigen. Nur – wie? Der Cryptkeeper erklärte sich bereit, dir zu helfen. Im Gegenzug solltest du für ihn eine nicht näher spezifizierte Aufgabe erledigen. (Es liegt in der Natur des Keepers, daß du die Art der Aufgabe selbst herausfinden mußt.) Er würde fünf Menschen in ein nahegelegenes Dorf senden, und du müßtest sie dann nur unter irgend einem Vorwand dazu bringen, mit dir zusammenzuarbeiten. Der Keeper erwähnte außerdem, daß in einem der Westtürme etwas gefangen wäre, vor dem sich dein Vater überaus fürchte.

ZUKUNFTSPLÄNE:

Vielleicht mal irgend einen Abschluß machen. Sich eine Clique suchen, die echt OK ist, und daraus dann eine Vampirclique machen.

REGIEANWEISUNG:

Für einen Vampir ist dieser Charakter ausgesprochen vernünftig; er hat keine Herrschaftsambitionen – jedenfalls nicht mehr, als seine Clique zu führen. Auch seine Aroganz gegenüber Menschen hält sich in Grenzen. Er ist auf den Rest der Gruppe angewiesen, würde aber, so sie sich als nett erweist, auch ansonsten versuchen, etwaige Opfer zu vermeiden.

Regelerläuterungen

VOR- UND NACHTEILE:

Atraktiv: Du hast einen Bonus von 5 auf jeden Wurf, der mit Charm oder Überzeugung zu tun hat und gegen einen Mann gerichtet ist.

Blutsinn: Du kannst Blut in jeder Form aufspüren und sehen. Im Dunkeln kannst du so andere Lebewesen anhand ihrer deutlich für dich sichtbaren Blutbahnen erkennen. Funktioniert auch mit Vampiren, wenn sie getrunken haben.

Abhängigkeit von Blut: Wenn du nicht in Regelmäßigen Abständen Blut zu dir nimmst, fallen all deine Fertigkeits- und Eigenschaftswerte. Nach 24 Stunden tritt das erstmnalig auf, danach in Abständen von etwa 2 Stunden. Fällt irgend einer deiner Eigenschftswerte auf 0, fällst du in ein Koma, aus dem dich nur die Zufuhr von Blut befreien kann.

Allergie (Sonne): Na, so kann man's auch nennen – du nimmst pro Runde, die du direktem Sonnenlicht ausgesetzt bist, 1W10 Punkte Schaden an Stamina. Sobald dein Stamina auf 0 gesunken ist, geht es im selben Tempo mit Wundboxen weiter.

Außenseiter: Deine Mitvampire mögen dich nicht, weil du ihnen zu modern bist. So erklärt sich die lächerlich-geringe Anzahl von Leuten in deiner Mannschaft.

Verwundbarkeit: Ein Silberpflock ins Hirn oder ein Holzflock ins Herz vernichten dich sofort. Ein Holzpflock, der dich irgend wie durchbohrt, lähmt dich.

DIE FERTIGKEIT BLUTSAUGEN:

Diese Fertigkeit kann als Ringen eingesetzt werden. In diesem Fall wird sie wie eine ganz normale Kampfertigkeit verwendet. Falls ein Opfer aber wehrlos ist (Angriff gelungen, Abwehr nicht oder eine Situation, in der das Opfer sich so oder so nicht wehren kann oder will), kann die Fertigkeit zur Selbstheilung eingesetzt werden. Wahlweise können Stamina, Wundboxen oder Willenskraft vom Opfer auf dich übertragen werden.

Informationen zum Ball

Anders als deine Mannschaft weißt du ein bißchen über diesen eigenartigen Ball und das Spiel, daß dort gespielt werden soll. Letzten Endes gibt es das schon recht lange, aber es ist das erste mal, daß du dazu eingeladen bist. Und es ist das erste mal, daß Dinge von dermaßen großer Signifikans dort geregelt werden...

- Bei dem Ball geht es darum, verschiedene Streitigkeiten beizulegen und diplomatische Verbindungen zu knüpfen. Das ist vor allem jetzt wichtig, wo verschiedene Vampire ihre Herrschaftsansprüche auf diverse Gebiete verkündet haben. Die zählen zwar erst, sobald die Welt erobert ist, sollen aber bereits im Vorfeld abgeklärt werden.
- Verhandlungen und ähnliches werden nur selten direkt geführt. Dafür hat jeder Vampir seine Mannschaft. Die Mannschaftsteilnehmer versuchen, sich mittels Intrigen und Anschlägen aus der Welt zu schaffen.
- Offene Gewalt ist nicht erlaubt. Tatsächlich ist es ein beliebter Trick, andere um die Ecke zu bringen und dritte als Schuldige hinzustellen. Dadurch sind diese dann auch aus dem Spiel (da sie inhaftiert werden).
- Normaler Weise greifen sich Vampire niemals gegenseitig an. Und die Menschen sind eigentlich nicht in der Lage, ihnen wirklich gefährlich zu werden. Ein solcher Angriff würde als ausgesprochen geschmacklos gewertet.

- Da ein solcher Angriff noch niemals erfolg hatte, weiß keiner, wie das zu behandeln wäre. Fest steht jedoch, daß der Vernichtete danach keine Ansprüche mehr stellen kann. . .
- Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Menschen übrig und die meisten erfolgreichen Intrigen begangen hat.
- Meistens wird das siegreche Team danach verfrühstückt, angeblich sollen einige Vampire ihre Teams aber lieber behalten haben, um sie beim nächsten Mal einzusetzen.
- Die einzelnen Mannschaften sind meistens nicht an ihrer Kleidung zu erkenen (obwohl es Ausnahmen geben soll), aber wenn sie gefragt werden, wer sie eingeladen hat, müssen sie mit dem Nahmen des entsprechenden Vampirs antworten.
- Es gilt als legitimes Mittel, Leute aus anderen Mannschaften abzuwerben. Das darf natürlich nicht durch die Vampire selbst geschehen, da diese ja irgend welche übernatürlichen Fähigkeiten einsetzen könnten.
- Auch wenn die Vampire irgend wie sehr mitelalterlich sind, nutzen sie moderne Technik wie Computer, Autos und ähnliches. Angeblich soll es auf dem Schloss (du hast es noch nie besuchen dürfen) sogar ein Hallenbad und Saunen geben.

Bedauerlicher Weise hast du in den letzten Jahren kaum Kontakt zu deinen Mitvampiren gehabt, du kennst niemanden der dort auflaufenden Gestalten. Du mutmaßt, daß er irgend wo auf seinem Schloß Unterlagen zu allen geladenen Gästen hat. Immerhin wird man nicht Herrscher, ohne zu wissen, wie etwaige Unruhestifter aus dem Weg geräumt werden können.
Du bist dir fast sicher, daß eine der besten Möglichkeiten, alles nach deinem Geschmack zu regeln, darin bestände, tatsächlich den einen oder anderen Vampir (etwa deinen Vater. . .) aus dem Weg zu räumen.

Chill

Spielername:		Größe:	1,67 cm	Haarfarbe:	
Charaktername:		Gewicht:	70 Kg	Augenfarbe:	
Nationalität:	Englisch	Alter:	26 Jahre	Händigkeit:	Beide

Grundfähigkeiten

Gewandheit (GEW):	60 / 120
Geschicklichk. (GES):	60 / 30
Glück (GLK):	20
Warnehmung (WNM):	70 / 105
Persönlichkeit (PER):	40
Stamina (STA):	80 / 160
Stärke (STR):	80 / 160
Willenskraft (WKR):	40

Verbrauchs-werte:

STA	WKR
GLK	CEP

Wunden

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐

Maximal: 40

Regeneration von
Willenskraft: 4
Stamina: 16

Bewegung: 40 / 60 Sprint: 90 / 170 Initiative: 1W10+6 / 1W10+12

Fertigkeit	Basis	St.	Wert
Ausweichen	40% / 70%	M	90% / 120%
Autofahren	65%	L	95%
Elektronik	65%	M	115%
Kloppen	70% / 140%	M	120% / 190%
Machete	70% / 140%	L	100% / 170%
Mechanik	65%	M	115%
Werwolf	48%	M	98%

Vor- und Nachteile:	
Vorteil: Guter Geruchs.	3
Vorteil: Guter Geschmacks.	2
Vorteil: Gutes Gehör	3
Vorteil: Nachticht	
Nachteil: Außenseiter	
Nachteil: Impulsiv	
Nachteil: Lykanthrophie	

BESCHREIBUNG:
Ein kleiner, überaus kräftiger Kerl. Er hat eine ganze Reihe von Narben im Gesicht.

WAS DER CRYPTKEEPER WEISS:
Das Leben ist schon eigenartig; ganz ursprünglich kommst du aus Liverpool, wo du ein begeisterter Fußball-Hooligan warst. In späteren Jahren wurdest du friedlicher und ein hervorragender KFZ-Mechaniker. Irgendwann hattest du genug Geld, um dir deinen Wunschtraum zu erfüllen und nach Amerika zu reisen. Das Land des Fastfood und von Dirty Harry! Eine Zeitlang ging es dir da echt gut, aber eines Abends wurdest du von so einem beknackten Wolf gebissen (mitten in Chicago!), und seid dem bist du ein Werwolf.

Das wäre ja noch nicht so schlimm, wenn da die anderen Werwölfe nicht wären. Irgendwelche Spinner, die auf dem Standpunkt stehen, ihr müßtet zur Natur zurück, euer Fleisch selbst erlegen, roh verschlingen und all den Scheiß! Du hast das mal versucht – nee, danke! Du stehst einfach auf dein McDonnalds, auf coole Autos und Football. (Vernünftiges Fußball gibt's hier zwar nicht, aber irgend was ist ja immer…) Und als deine Mitwölfe auch noch mitbekamen, daß du den Wolfszustand selbst herbeiführen (und manchmal sogar beenden) und dich an alles wärend der Zeit Geschehene erinnern kannst, mochten sie dich auch nicht mehr. Und weil so ein paar Penner deine Werkstadt mit Mollies eingedeckt haben, bist du zur Zeit ein wenig Heimatlos.

TALES FROM THE CRYPT

Der Fastfood-Werwolf

WARUM DICH DER CRYPTKEEPER NACH RUMÄNIEN GESCHAFFT HAT…

Deine derzeitige Situation geht dir, gelinde gesagt, auf den Kecks. OK, mit den anderen Werwölfen wirst du auf Dauer schon fertig, aber alles in allem würdest du dir eher wünschen, mal einen brauchbaren Kammeraden zu haben. Wäre ja eigentlich kein Problem, dein Freund Dennis zum Beispiel. Der ist eigentlich schwer in Ordnung. Nur kein Werwolf. Leider bist du nicht infizient. Und außerdem ist er vor etwa zwei Wochen verschwunden. Auf deiner Suche nach ihm (als Obdachloser hast du viel Zeit) bist du auf den Cryptkeeper gestoßen. Der meinte, er wisse, wo dein Freund sei. Und er wisse auch jemanden, der dein anderes Problem lösen könne. Aber dafür müßtest du erst eine nicht erklärte Aufgabe lösen. (Der Keeper erklärt nie, was die Aufgabe ist.) Das wiederum könntest du zusammen mit einigen Menschen in Rumänien tun…

ZUKUNFTSPLÄNE:

Eine wirklich coole Frau finden und ein paar Welpen werfen. Deinen Freund zum Werwolf machen, viel Geld verdienen und Manchester United aufkaufen. Hm, vielleicht auch ein McWolf aufmachen…

REGIEANWEISUNG:

Der Charakter sollte keine Probleme haben, mit dem Rest der Gruppe zusammen zu spielen. Es könnte nicht schaden, ihn ein wenig prollig zu spielen.

Regelerläuterungen

VOR- UND NACHTEILE:

Guter Geruch- / Geschmacksinn / gutes Gehör: Du kannst für jede Stufe +10 zu jeder Fertigkeit addieren, die mit dem entsprechenden Sinn zu tun hat.

Nachtsicht: Dunkelheit schränkt das Gesichtsfeld ein. Du siehst doppelt so weit im Dunkeln wie jemand ohne Nachtsicht (maximal so weit, wie bei Helligkeit…), in totaler Dunkelheit nützt Nachtsicht nichts.

Außenseiter: Andere Werwölfe mögen dich nicht.

Impulsiv: Erst schießen — dann denken!

Lykanthrophie: Wenn du wütend oder erregt bist, verwandelst du dich bei Mißlingen einer (bei Vollmond um 10 erschwerten) WKR-Probe in einen Wolf.

DIE FERTIGKEIT WERWOLF:

Mit dieser Fertigkeit kannst du dich in einen Wolf verwandeln. (Wie Werform und Verwandlung aussehen, ist dem Spieler überlassen.) In dieser Form gelten die jeweils zweiten Eigenschaftswerte, Fertigkeiten können nur eingesetzt werden, wenn ein zweiter (dann geltender) Wert dabei steht. Du kannst in dieser Form Hiebwaffen führen und beidhändig kämpfen (was deine Attackenzahl verdoppelt). Waffenlos wird dein Kloppen-Wert verwendet, der Schaden entspricht dann SR 5 (2W10 STA und 1W2 WB). In Wolfsform nimmst du durch Silberwaffen dreifachen Schaden. Zur Rückverwandlung ist ein Wurf auf WKR notwendig (bei Vollmond um 10 erschwert). Wärend deiner Wolfsphase beträgt dein aktuelles STA anfangs 160, nach Rückverwandlung halb so viel wie vor der Verwandlung.

Literatur- und Filmverzeichnis

[1] ABNETT, DAN und MARK HARRISON: *Durham Red I — Die Rückkehr*, Band 3 der Reihe *2000 ad präsentiert*. Egmont EHAPA Verlag GmbH, Stuttgart, 2000. Die Geschichte wird in [2] abgeschlossen.

[2] ABNETT, DAN und MARK HARRISON: *Durham Red II — Der rote Tod*, Band 4 der Reihe *2000 ad präsentiert*. Egmont EHAPA Verlag GmbH, Stuttgart, 2000.

[3] ARMITAGE, GEORGE: *Grosse Point Blank*, 1997. Hollywood Pictures Company, 1998.

[4] BLYTON, ENID: *Hanni und Nanni sind immer dagegen*. In: *Hanni und Nanni – Gesamtausgabe*, Band 1 der Reihe *Hanni und Nanni*, Seiten 5 – 53. Franz Schneider Verlag, München, 1989.

[5] CLUCHER, E. B.: *Zwei bärenstarke Typen*, 1983. e-m-s new Media AG, 2003. RC2 DVD.

[6] DER 2$^{\text{nd}}$-SYSTEM-MEISTER (Herausgeber): *Chill*. `http://www.Dreibund.de`, 2000. Eine deutsche Zusammenfassung der Regeln aus [13] und [19].

[7] DER 2$^{\text{nd}}$-SYSTEM-MEISTER: *M.D. Vampires*. Ein Chill-Abenteuer für 3 – 6 Spieler. `http://www.Dreibund.de`, 2003.

[8] DER 2$^{\text{nd}}$-SYSTEM-MEISTER: *Die Stadt aller Wünsche*. Ein Chill / Tales from the crypt-Abenteuer für 6 Spieler. `http://www.Dreibund.de`, 2004, enthält sechs Spielercharaktere.

[9] FARSHTEY, GREG, TEEUWYNN WOODRUFF und JULIE HOVERSON: *The World of Tales from the Crypt*. MasterBook. West End Games, 1996.

[10] FUQUA, ANTOINE: *The Replacement Killers*, 1997. Columbia Tristar Home Video, 1998. RC1 DVD.

[11] GEDERLINI, GIORDANO: *Samourais*, 2001. Highlight DVD / Highlight Communications AG, 2002. RC2 DVD.

[12] KISHIRO, YUKITO: *Rostiger Engel*, Band 1 der Reihe *Battle Angel Alita*. Carlsen Comics, 2000.

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

[14] MASHIMO, KOICHI: *The black woman*, Folge 1 der Serie *Noir*. Auf: *Noir*, Manga Animation Cartoon DVD, 2002. 3RC0 DVDs.

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

[16] PATTINSON, MICHAEL: *Weeds*, Folge 11 der Serie *Millennium*, 1997. Auf: *The complete first season*, Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc., 2004. 6RC1 DVDs.

[17] POLANSKI, ROMAN: *Tanz der Vampire*, 1966. Turner Entertainment Co. / Warner Bros. Entertainment Inc., 2004. Enthällt O.-Ton mit ausbl. dt. Ut. RC2 DVD.

[18] ROBERTS, JOHN MADDOX: *SPQR*, Band 1 der Reihe *SPQR*. Goldmann Verlag, 1992.

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

[20] WONG, CHE-KIRK: *The Big Hit*, 1998. Columbia Tristar Home Video, 1998. Enthällt O.-Ton mit ausbl. dt. Ut. RC2 DVD.

[21] YAMADA, KATSUHISA: *Junk Boy*. Manga Entertainment Ltd., 1996.