

DAS NEST DES DRACHEN

**Ein Einführungs-
Abenteuer**

Für

**Vampire :
Requiem**

in der GROSSDOMÄNE

MÜNCHEN

von

Tobias Zweifel

Den Spielern, allesamt neugeborene Vampire, wird die Gelegenheit geboten einem hohen Gast aus einer anderen Domäne bei einem nächtlichen Ausflug in den bayerischen Wald zu begleiten.

Doch die vermutliche Pilgerfahrt entpuppt sich als die erste Feuerprobe ihrer Existenz, da man es dort mit einem feindseligen Vampir zu tun bekommt.

Können sie diesen Vampir ergreifen und dem Fürsten der Domäne München ausliefern, ehe er fliehen kann?

Werden sie realisieren, dass sie dabei allesamt nur ein Spielstein im Intrigenspiel eines Ahnen der Domäne geworden sind?

Das Nest des Drachen (Vampire - Requiem Einstiegsabenteuer)

Kurzzusammenfassung:

Wilhelm Greiter, der Ältteste des Ordo Dracul, eines vampirischen Bundes der Nacht, hat sein Auge auf Reichstätt geworfen, ein kleines Dorf im bayerischen Wald. Er weiß, dass sich unter einem dortigen Bauernhof ein sogenanntes Nest des Drachen befindet. Er will diesen magischen Ort für sich beanspruchen, ohne direkt damit in Verbindung gebracht zu werden. Einige Zeit schmiedete er an einem Plan wie er dies am besten erreichen konnte. Durch einen Wink des Schicksals observierte er vor einigen Monaten erneut den Bauernhof und bemerkte, dass sich seit kurzem eine andere Vampirin vom vampirischen, heidnischen Bundes namens "Zirkel der Mutter" dort eingenistet hat. Greiters Plan begann zu reifen.

Kurz vor Weihnachten 2012 sieht er seine Chance gekommen. Die Lancea Sancta, ein weiterer Bund der Nacht, erhält Besuch aus der Domäne Wien. So kann er diesen Besucher, Marian Stepnik, dazu bringen der Kirche in Reichstätt einen Besuch abzustatten - wohlwissend, dass eine Konfrontation unausweichlich ist. Er empfiehlt dem Fürst der Domäne Herrn Stepnik die Spielercharaktere zur Verfügung zu stellen, damit es später Augenzeugen gibt, die im Sinne von Greiter aussagen können. Greiter wiederum will dann die Unruhe dazu nutzen den Bauernhof zugesprochen zu kriegen - ebenfalls auf indirekte Weise.

Den Spielercharakteren, allesamt neugeborene Vampire, erwartet die erste Bewährungsprobe ihrer Existenz. Mit etwas Geistesschärfe werden sie unter Umständen erkennen, dass sie ein Spielball im Intrigenspiel der Ahnen geworden sind.

Für dieses Abenteuer sind lediglich die beiden Grundregelwerke "Welt der Dunkelheit" und "Vampire - Requiem" erforderlich.

Vorwort:

Einige der wichtigsten Konzepte von Vampire - Requiem sollen in diesem Abenteuer vorgestellt werden, namentlich das Intrigenspiel der alten Vampire, Fertigkeitwürfe, Kampf, der Einsatz von Disziplinen, sowie die Jagd nach Blut. Ebenfalls wird verdeutlicht, warum Vampire die Anonymität großer Städte bevorzugen.

Inhalt:

Kapitel 1: Vorbereitungen	2
Kapitel 2: Treffen im Elysium	4
Kapitel 3: In Reichstätt	9
Kapitel 4: Der Sinterhof	18
Kapitel 5: Nachsitzen erlaubt	29
Anhang 1: wichtige NSC	32
Anhang 2: Karten	35

Kapitel 1: Vorbereitungen

Für den vampirischen Bund des Ordo Dracul ist das Streben nach Transzendenz, also der Überwindung des vampirischen Fluchs, der wichtigste Bestandteil des vampirischen Unlebens. Um diese Transzendenz letztendlich zu erreichen bedarf es tiefgründigen Verständnisses des eigenen Selbst, sowie der Welt der Finsternis. In der Welt jenseits des sichtbaren Auges der Sterblichen existieren magische Orte, die der Ordo als "Nester des Drachen" bezeichnet. Studium, Verständnis und schließlich Aneignung der Macht eines solchen Ortes fördern den Weg der Transzendenz.

Ein solcher Ort findet sich in der Gegend des heutigen Reichstätt, einer 5000-Seelen-Gemeinde im bayerischen Wald. Seit Urzeiten erwacht dieses Nest zu unregelmäßigen Zeiten zum Leben. Dieser Ort hat die Eigenheit die verdorbenen Seiten der Seele an den Tag zu legen und alle Betroffenen zu verderben. Die damals in der Gegend

lebenden Anhänger des Zirkels der Mutter sahen in diesem Ort die Verkörperung einer Naturgottheit, die es durch tierische und menschliche Blutopfer zu besänftigen galt.

Mit zunehmender Christianisierung Europas wurden auch die Vertreter des Zirkels weniger. Schließlich hörte auch Gottfried von Wertlingen, ein vampirischer Kreuzritter der Lancea Sancta, von diesem Ort. Er machte sich mit einigen Waffenbrüdern auf den Weg und vernichtete die letzten Reste des lokalen Zirkels in der Mittsommernacht 1167. Die vermaledeite Aura des Ortes war erloschen und Gottfried sah Gottes Werk getan. Allerdings war das Nest lediglich in einen tiefen Schlaf verfallen - gesättigt durch das gewaltige Vergießen vampirischen Blutes in jener Nacht. Von Zeit zu Zeit sollte es wieder erwachen und seinen Tribut fordern.

Die wahren Ereignisse vor langer Zeit sind seitdem in Vergessenheit geraten. Doch Gottfried reiste notgedrungen mit loyalen sterblichen Dienern. Einer davon war der spätere Benediktiner-Mönch Markus von Augsburg. Ebenjener Markus sollte sich im Laufe seines Lebens einen Namen machen als Verfasser mittelalterlicher Handschriften. So wurde er einerseits in der sterblichen Welt bekannt, und andererseits in der Welt der Nacht durch Verfassen der Memoiren seiner Reisen mit Gottfried. Diese Memoiren sind auch in den heutigen Nächten bei der Lancea im deutschsprachigen Raum bekannt.

Im Laufe der Jahrhunderte entstand an diesem Ort das heutige Dorf Reichstätt. An der eigentlichen Stelle des Nests wurde um 1810 der Sinterhof errichtet. Kleinere Vorfälle in diesem Ort, sowie eine Familientragödie auf dem Sinterhof im Jahre 1919, zogen die Aufmerksamkeit von Wilhelm Greiter auf sich, dem heutigen Erstgeborenen des Ordo Dracul in München. Als dieser kurz darauf den Ort besuchte, konnte er zwar eine Präsenz erspüren, doch diese schien wieder zu schlafen. Enttäuscht wendete er sich ab,

behielt aber die Ortschaft im Auge. Vorsichtige Nachfragen seitens Greiter ergaben, dass kein Vampir den Ort für sich beanspruchte und dies aufgrund seiner überschaubaren Größe auch nicht gestattet wäre. Greiter musste also keine Nebenbuhler fürchten, zumal die Lancea-Pilger, die die Kirche besuchten, seit etwa 30 Jahren gänzlich ausbleiben.

Anfang 2012 allerdings war das Nest wieder erwacht und pervertierte die mittlerweile dort lebende Kleinfamilie der Stettners. Die Zeit zum Handeln war gekommen. Doch wenn ein Erstgeborener wie Greiter sich für den Ort zu interessieren beginnt, zieht dies zu viel Aufmerksamkeit auf sich. Er muss den Hof also auf indirekte Weise in Besitz kriegen.

Das erwachte Nest allerdings lockte Lydia Jaroslawski an, eine einzelgängerischen Vampirin des Zirkels. Seit jeher zieht die Gangrel durch die Wälder Böhmens und verspürte den Ruf des Ortes. Sie glaubt, die Erdmutter habe sie gerufen. So nistete sie sich im Sinterhof ein; nicht ohne vorher die drei Familienmitglieder zu Ghulen, treuen vampirischen Gefolgsleuten, zu machen. Durch Lydias vampirische Vitae gefügig gemacht, konnten die Familienmitglieder ihre zunehmenden perversen Neigungen eindämmen, was ansonsten zu unangenehmer Aufmerksamkeit der anderen Dorfbewohner geführt hätte.

Seit dem Spätsommer nennt Lydia Reichstätt als ihre Domäne. Aufgrund Lydias Ignoranz gegenüber anderen Vampiren, sowie der generellen Ignoranz seitens der Vampire Reichstätt gegenüber weiß die Gesellschaft der Nacht also nichts von der Vampirin.

Einzig Greiter wurde durch seine heimlichen Besuche auf sie aufmerksam. Er spionierte ihr nach und weiß daher um ihre Glaubensausrichtung und um ihre kleine Ghul-Familie. Wissen, das er für sich zu nutzen weiß. Er muss nur noch auf eine günstige Gelegenheit warten.

Diese kommt früher als erwartet. Anfang Dezember kündigt das Oberhaupt der Münchner Lancea, Bischof van Joost, an, dass er zur vorweihnachtlichen Zeit Besuch aus der Großdomäne Wien erwartet und er würde die Münchner Gesellschaft doch bitten Herrn Marian Stepnik ihre Aufwartung zu machen.

Also lässt Greiter der Hüterin des Elysiums, Nadine Wallner, gegenüber fallen, dass doch momentan in der Hypo Kunsthalle eine Ausstellung über mittelalterliche Handschriften ist. Greiter hofft, dass Stepnik durch die Schriften des Mönchs Markus auf Reichstätt aufmerksam wird und diesem Ort einen Besuch abstatten will.

Die mit 30 untoten Jahren noch relativ unerfahrene Hüterin fällt auf die versteckten Manipulationsversuche herein und rennt sofort zu Fürst Eberhart und Bischof Joost, um diesen "ihre" Idee zu unterbreiten. So also wird beschlossen das Elysium am 20.12. in der Kunsthalle stattfinden zu lassen.

Da dies ein offizieller Anlass ist, werden die Spielercharaktere einige Nächte vorher brieflich davon in Kenntnis gesetzt. Es ist selbstverständlich an solch einer Vollversammlung teilzunehmen.

Es wird im Folgenden davon ausgegangen, dass es sich bei den Spielercharakteren um neugeborene Vampire handelt, die erst seit wenigen Jahren den "Danse Macabre" mitspielen und deshalb auf die wohlwollende Anerkennung der Ahnen der Stadt angewiesen sind. Für die weitere Beschreibung der Szenen, sowie Hilfestellung für den Spielleiter, wird davon ausgegangen, dass keiner der Spielercharaktere einen höheren Disziplinwert als 3 besitzt.

Eine kurze Beschreibung der für das Kapitel bedeutenden Charaktere wird am Ende des jeweiligen Kapitels gegeben. Eine vollständige Beschreibung findet sich im Anhang.

Kapitel 2: Treffen im Elysium (20.12.)

2.1. Ankunft

Die reguläre, verpflichtende Vollversammlung aller Vampire der Großdomäne München beginnt formell um 20 Uhr abends. Es bleibt also für die Spielercharaktere einige Stunden Zeit sich "in Schale zu werfen". Immerhin will man ja bei den Ahnen der Stadt punkten, und sei es nur rein optisch. Neben dem Besuch aus München werden auch Vampire der umliegenden kleineren Satellitenstädte wie etwa Dachau und Fürstenfeldbruck erwartet. Insgesamt umfasst die vampirische Gemeinde 50 Mitglieder, weshalb man sich untereinander zumindest oberflächlich kennt. Da das Elysium allerdings erst formell eröffnet wird, sobald die wichtigsten Vampire der Domäne eingetroffen sind, ist es nicht weiter verwunderlich, dass Fürst **Eberhart von Wintersloh** als letztes wichtiges Mitglied eintrifft. Da dies allerdings erst gegen 22 Uhr sein wird, bleibt also noch etwas Zeit Smalltalk mit den anderen Vampiren der Stadt zu betreiben.

Sollte einer oder mehrere der Spieler vampirische Disziplinen anwenden, darunter fallen auch Gestaltwandel 1 und Verdunkelung 2, so weisen sie die Spieler bitte darauf hin, dass in Elysien striktes Verbot bezüglich Disziplineinsatz herrscht.

Aus der Sicht der Spieler:

Die Ausstellung selbst findet im 1. Stock des Gebäudes statt. Nachdem zwei in Anzügen gekleidete Ghule den Charakteren per leichter Verbeugung und Geste den Zugang in den 1. Stock erlaubt haben, gilt es erstmal bei der Hüterin des Elysiums, Madame **Nadine Wallner**, vorstellig zu werden.

Beim folgenden Smalltalk können die Spieler versuchen etwas Eindruck zu schinden. Dabei lassen sie sie würfeln auf **Präsenz + Umgangsformen + Status: Domäne München**. Eine etwaige **Spezialisierung** auf Umgangsformen: **Etikette** gewährt einen

zusätzlichen Würfel. Bitte bedenken sie, dass Angehörige des Clans Nosferatu aufgrund ihrer Schwäche für jede gewürfelte 1 einen Erfolg abziehen müssen. Auch darf eine 10 nicht erneut gewürfelt werden.

- kein Erfolg: Nach dem Smalltalk entschuldigt sich Nadine und begrüßt andere eintreffende Vampire.
- min. 1 Erfolg: Nadine ist von den Charakteren angetan und will sie dem Besuch, **Herrn Stepnik**, persönlich vorstellen. Sie nimmt die Charaktere dann mit in einen der Nebenräume, wo sie auf das Trio **Greiter, van Joost** und Stepnik treffen.
- 5 oder mehr Erfolge: wie oben. Allerdings wird sie sich später bei der Generalaudienz an die Charaktere erinnern.

Egal wie das Gespräch mit Nadine verlief, werden sich die Charaktere früher oder später die Ausstellung ansehen. Die Beleuchtung der Räume wurde etwas gedämmt, um es den anwesenden Vertretern des Clan Mekhet gemütlicher zu machen. In den jeweiligen Ecken der Räume stehen diskret einige Sterbliche, von denen man sich ernähren kann, sofern dies nötig ist. Man sieht Grüppchen aus zwei bis fünf Vampiren zusammenstehen, die sich mit gedämpfter Stimme unterhalten - Zeit für Politik.

In der letzten Räumlichkeit der Ausstellung treffen die Charaktere schließlich auf das oben genannte Trio. Greiter und van Joost sind gerade in eine Diskussion über etwaige Gebietserweiterungen gen Süden verstrickt. Stepnik schweigt. Gestatten sie den Spielern einen Wahrnehmungswurf, bestehend aus **Geistesschärfe + Umgangsformen - 1** (d.h. vom Würfelpool wird 1 Würfel abgezogen). Eine Spezialisierung in Etikette hilft hier ebenfalls weiter. Vertreter des Clans Gangrel müssen für jede gewürfelte 1 einen Erfolg

abziehen. Auch darf eine 10 nicht erneut gewürfelt werden.

- kein Erfolg: keine weiteren Besonderheiten
- min. 1 Erfolg: Herr Stepnik scheint der Konversation nicht zu folgen und wirkt entsprechend geistesabwesend.
- 5 oder mehr Erfolge: es scheint, als würde Herr Stepnik dem Gespräch schon seit einigen Minuten nicht mehr folgen

Abhängig davon, ob Nadine in deren Begleitung ist, werden sie Herrn Stepnik (mit einer kurzen Geste der Entschuldigung an Greiter und van Joost) vorgestellt.

Andernfalls bittet sie van Joost (ebenfalls mit einer kurzen Geste) sich zu gedulden. Da es Sitte ist, sich den Ältesten vorzustellen, werden die Charaktere zwangsweise mit Herrn Stepnik in Kontakt kommen.

Sobald er sein Statement über Gebietserweiterungen zu Ende gebracht hat, entschuldigt sich Herr Greiter, gefolgt von van Joost.

Da die Charaktere **einem bislang unbekanntem Vampir gegenüber treten**, regt sich nun das Tier im Innern eines jeden Charakters, um auf diesen potentiellen Nahrungskonkurrenten zu reagieren. Da Herrn Stepniks Potestas-Wert von 3 wohl über den aller Charaktere liegt, wird normalerweise ein jeder SC den inneren Drang verspüren das Weite zu suchen, da es in Herrn Stepnik ein überlegenes Raubtier ansieht. Da die Charaktere (und Herr Stepnik generell) allerdings auf einen sogenannten "**Erstkontakt**" vorbereitet sind, ist kein entsprechender Wurf auf **Fassung + Entschlossenheit** fällig. Die Charaktere können das Tier in ihrem Innern niederhalten. Die Charaktere haben nun kurz Gelegenheit einige Kleinigkeiten mit Herrn Stepnik auszutauschen. Sofern sie dies wollen, dürfen

Das Nest des Drachen (Vampire - Requiem Einstiegsabenteuer)

die Spieler auf **Präsenz + Umgangsformen + Status: Domäne München** würfeln. Bitte bedenken sie auch hier den Nosferatu-Clansnachteil.

- kein Erfolg: keine Auswirkungen
- min. 1 Erfolg: Stepnik lädt die Charaktere ein, einmal die Domäne Wien zu besuchen.
- 5+ Erfolge: Stepnik ist angetan von den Charakteren und wird sich bei der Generalaudienz an sie erinnern.

Sofern keiner der Spielercharaktere der Lancea Sancta angehört, wird er bei Nachfrage antworten, dass er wegen der Diskussion einiger Auslegungen der Schriften von Longinus in München ist, um diese mit Bischof van Joost zu besprechen. Sollte einer der Charaktere der Lancea angehören, wird Stepnik mit ihm eine kleinere Diskussion über die Interpretation einiger Textabschnitte aus besagtem Werk beginnen.

Die Unterhaltung mit Stepnik sollte nur kurz währen, da schon bald der Gong ertönt, mit dem Fürst von Wintersloh angekündigt wird.



Ausstellungsstücke [1]

Für den Spielleiter:

Greiter erscheint relativ früh im Elysium und wartet scheinbar interessiert an der Vitrine, in der das Werk von Markus von Augsburg ausgestellt ist. Schließlich betritt der Bischof in Begleitung von Herrn Stepnik die

Räumlichkeiten. Greiter winkt die Beiden zu sich her, mit der Begründung einige Angelegenheiten mit dem Bischof besprechen zu müssen.

Nachdem er der Etikette nachgekommen ist und ein paar Worte mit Stepnik gewechselt hat, wendet sich Greiter dem Bischof zu und ignoriert mehr oder weniger den Wiener Gast. Die aufkommende Debatte zwischen den Beiden ist für Stepnik völlig ohne Bedeutung, da ihn die politischen Gegebenheiten in einer anderen Domäne schlichtweg einfach nicht interessieren.

Stattdessen schweift sein Blick zu dem Buch. Nach einigen Sekunden kommt ihm die Handschrift bekannt vor. Er assoziiert sodann Markus von Augsburg mit Gottfried und damit mit Reichstätt. Stepnik geht davon aus, dass die theologischen Diskussionen mit van Joost noch diese Nacht abgeschlossen werden können, also fände sich wohl sicherlich die Zeit für eine kleine Pilgerfahrt, oder nicht? Schließlich geht der **Zug Richtung Wien erst am Abend des 23.** Stepnik entschließt sich bei der Audienz um eine kleine Aufmerksamkeit des Gastgebers. Dann wird er durch die Ankunft der Charaktere in seinen Gedankengängen unterbrochen.

Wichtig: Sagen sie den Spielern nur nach deren *ausdrücklicher Nachfrage*, dass es sich bei dem Buch in der Vitrine um ein Stück von Markus von Augsburg handelt.

2.2 Die Audienz

Für die Spieler:

Die Gesellschaft macht eine Verbeugung für den Fürsten von Wintersloh, welcher das Elysium offiziell für eröffnet erklärt. Nach einer kurzen Rezitation der Traditionen der Nacht vom Herold begrüßt Wintersloh die anwesenden Vampire und präsentiert offiziell den Gast aus Wien, welcher für theologische Diskussionen nach München gekommen sei. Nach kleineren Statements der jeweiligen Bünde bezüglich kleinerer Wehwehchen

erteilt der Fürst dem Gast das Wort.

Nach einigem Gefloskel erwähnt Stepnik, dass es ihm in den Sinn gekommen sei der Kirche in Reichstätt einen Besuch abzustatten zu wollen. Er hätte immerhin noch einige Nächte Zeit, ehe er am Abend vor Weihnachten nach Wien zurück müsse.

Wintersloh, zu dessen Domäne indirekt auch der bayerische Wald gehört, erlaubt ihm dies. Nadine ergreift sofort das Wort. Sie meint man solle dem Gast doch einen "Eskortservice" zuteilen, der sich um die Formalitäten wie Transport und notfalls Unterbringung bei Tag kümmern könne. Wintersloh stimmt dem zu mit der Bemerkung, ebenjenes gerade selbst sagen zu wollen. Dies führt zu einigem Schmunzeln der anderen anwesenden Vampire. Abhängig vom Ausgang vorangehender Würfe geschieht eines der folgenden Ereignisse:

- die Charaktere haben weder bei Nadine noch bei Stepnik einen exzellenten Eindruck hinterlassen: Fürst Wintersloh lässt seinen Blick über die Menge schweifen, der an den Charakteren hängenbleibt. Der Fürst bittet sie darum Herrn Stepnik in der nächsten Nacht behilflich zu sein.
- Nadine hat einen guten Eindruck: Sie glaubt den Charakteren einen Gefallen zu tun, indem sie dem Fürsten die Empfehlung ausspricht die Charaktere einzusetzen. Wintersloh nickt zustimmend.
- Stepnik hat einen guten Eindruck: Er selbst bittet den Fürsten darum. Auf Nachfrage des Fürsten, warum Stepnik keine exklusive Begleitung der Lancea wünscht, entgegnet Stepnik, dass er die Charaktere gerne näher kennenlernen würde. Immerhin wäre seiner Meinung nach der Austausch in der Breite der Masse ebenso wichtig. Wintersloh segnet den Vorschlag ab.

- Stepnik und Nadine haben einen guten Eindruck:

Stepnik stimmt Nadines Vorschlag sofort zu. Wintersloh nickt anerkennend in Richtung der Charaktere.

Der Ausgang von Stepniks Anliegen ist stets der gleiche: Wintersloh bittet die Charaktere den Wiener nach Reichstätt zu begleiten. Die Bitte des Fürsten auszuschlagen wäre ein zu großer Fauxpas. Man wäre zumindest für die nächsten Monate gesellschaftlich unten durch. Ebenso kann man es sich nicht leisten den Ältesten der Domäne zu vergraulen. Nach Zustimmung der Charaktere (was als rein formelle Angelegenheit angesehen wird) ist Herr Stepnik von Fürst Wintersloh offiziell entlassen.

Stepnik macht sich sodann daran den Charakteren zu danken und will mit ihnen alles weitere besprechen. Für die Fahrt nach Reichstätt ist ein PKW unablässig. Sofern keiner der Charaktere über ein Auto verfügt wird Stepnik Bischof van Joost nach einem Wagen fragen. Stepnik schlägt einen angemessenen Treffpunkt am nächsten **Abend gegen 19 Uhr** vor. Dadurch sollte es möglich sein die Besichtigung in einer Nacht leicht abschließen zu können. Einen angemessenen Fahrstil vorausgesetzt kann die Strecke einfach in 2 Stunden bewältigt werden.

Für den Spielleiter:

Nach der offiziellen Eröffnung des Elysiums durch den Fürsten und der anschließenden Treuebekundung durch den Ordo stellt sich Greiter diskret hinter Nadine Wallner. Als dann Stepnik sein Anliegen vorbringt, murmelt Greiter scheinbar zu sich selbst sprechend, dass eine Begleitung wohl angebracht sei. Sogleich will Nadine dies als ihre eigene gute Idee verkaufen, um vor allem beim Fürsten für ihre gute Idee zu punkten.

Das Nest des Drachen (Vampire - Requiem Einstiegsabenteuer)

Sie ergreift ergo sofort das Wort, und Greiter lacht still in sich hinein.

2.3 Wichtige NSC

Nadine Wallner:

Rein körperlich würde man sie auf Mitte 20 schätzen. Ihre Vorliebe für exquisite Kleider stellt sie offen zur Schau, ebenso wie ihr prächtig gestyltes braunes Haar.

Die ehemalige Studentin der Kunstwissenschaften ermöglichte sich ihr Studium durch die gönnerhafte Fürsorge reicher älterer Herren. Entsprechend sieht sie sich selbstverständlich als Mitglied der Elite an. Dass sie den Posten der Hüterin des Elysiums eher durch Beziehungen als durch wahres Können erhielt, unterstreicht ihre Tendenz sterbliche Verhaltensmuster beizubehalten.

Sie ist stets bereit ihr eigenes Wohlwollen und ihre eigenen Ziele vor das Wohl Anderer zu stellen. Doch viel hilfreicher ist es "everybody's darling" zu sein, oder nicht?

Bischof Gerland van Joost:

Auf den ersten Blick sieht man ihm sein Nosferatu-Blut nicht an. Der hagere ältere Herr ohne jede Kopfbehaarung wirkt streng und seine Bewegung sind präzise und kontrolliert. Einzig sein stechender Blick aus pechschwarzen Augen bringt selbst jeden Vampir irgendwann dazu den Blick abzuwenden.

Joost lässt nicht für die Lancea missionieren. Er weiß, dass die Einsicht irgendwann jeden Verdammten trifft. Durch seine tiefe Stimme gepaart mit seinem Blick und den tiefgründigen Fragen hat jedes Kind der Nacht früher oder später das Gefühl "auf der falschen Seite" zu stehen und weinend zu van Joost zu laufen.

Wilhelm Greiter:

Der rein äußerlich 50jährige wirkt mit seinem

Bäuchlein, seinem schneeweißen Schnurrbart, sowie seinem ebenso schneeweißem Haarkranz wie der nette Onkel von nebenan. In der vampirischen Gesellschaft kleidet er sich gerne in alte hellgraue Leinenanzüge.

Als Erstgeborener des Ordo beantwortet er Fragen bezüglich seines Bundes nur sehr ungerne. Prinzipiell bespricht er politische Dinge nur mit "seinesgleichen" - sprich mit anderen Erstgeborenen. Ansonsten quatscht er gerne über damals und ist auch einer Partie Schach nicht abgeneigt.

Fürst Eberhart von Wintersloh:

Der mit 1.70 m nach heutigen Maßstäben eher kleine Fürst regiert die Großdomäne München mit strenger und gerechter Hand. Bei offiziellen Anlässen kleidet er sich in Uniform des königlich bayerischen Garderegiments samt Reitersäbel, das damals Napoleon nach Russland begleitete. Von dort kehrte er als ein Kind der Nacht zurück nach München, um dort "aufzuräumen", da hier "Zustände wie bei den Hunnen" herrschten. Da er als einziger Vampir aus dieser Zeit übrig ist, lässt sich diese Geschichte nicht verifizieren.

Obwohl er mindestens noch Französisch und Latein perfekt beherrscht, spricht er in seiner Domäne stets in einem altbayerischen Dialekt, den selbst die heutigen jungen Vampire aus der Gegend schwer verstehen. Schon viele "zuagroaste" Vampire aus anderen Teilen der Welt machten den Fehler sich über seinen Dialekt zu amüsieren. Sie verbüßten dies u.a. mit Verstümmelung oder Spießbrutenlauf.

Marian Stepnik:

Herr Stepnik ist ein charmanter Ungar, der aber die meiste Zeit seiner Existenz in Wien verbrachte. Auf der Suche nach seiner Bestimmung fand er zur Lancea. Sein strebsames Wesen machte ihn bald zu einem Gelehrten innerhalb der Lancea, weshalb er auch die Schriften von Markus von Augsburg gut kennt.

In einer fremden Domäne wie München wird er sich hüten ein politisches Statement von sich zu geben. Er hat keinerlei Vorurteile gegenüber Mitgliedern des Zirkels der Mutter, die ihn eventuell nach Reichstätt begleiten werden. Ebenso werden Mitglieder der Lancea bei ihm im Vornherein keinen "Bonus" erhalten. Wie gesagt, Politik ist heikel. Diese Angelegenheiten sollen die Vampire vor Ort regeln.

Die Ergebnisse eines ausführlichen Gesprächs mit ihm finden sich im nächsten Kapitel.

Kapitel 3: Reichstätt (21.12.)

3.1 Die Reise

Da es sich hierbei um die nächste Nacht handelt, erinnern sie die Spieler bitte daran sich einen **Blutpunkt** wegzustreichen, damit sich ihre Charaktere diese Nacht erheben können. Sofern die momentane Anzahl der Blutpunkte noch nicht geklärt ist, gestatten sie den Spielern einen Blutvorrat von einem Punkt unter dem Maximum. Gehen sie davon aus, dass man sich an den Sterblichen, die letzte Nacht im Elysium zur Verfügung standen, gelobt hat.

Stepnik selbst steht pünktlich um 19 Uhr an vereinbartem Treffpunkt. Er trägt anders als letzte Nacht eine Jeans mitsamt Winterstiefeln, einen dicken Pulli, sowie einen Wintermantel darüber. Abgerundet wird das Ganze durch ein Paar Handschuhe. Diese Nacht ist mit +5°C eher mild. Momentan verfügt er über 4 Blutpunkte. Er ist also leicht hungrig und nimmt sich fest vor nach seiner Rückkehr nach München zu speisen. Dieser geringe Blutvorrat wird ihn in Reichstätt Probleme bereiten. Anzumerken ist ihm in diesem Zustand aber noch nichts.

Stepnik setzt sich mit einem kurzen Gruß ins Auto und zeigt dem Fahrer eine Wegbeschreibung zur Kirche, die er von Bischof van Joost erhalten hat. Da um diese

Zeit auf den Autobahnen leider arger Verkehr herrscht dauert die Fahrt etwas länger, weshalb man erst gegen 22 Uhr in Reichstätt ankommt.

Sollten die Charaktere von sich aus nicht das Wort ergreifen, so wird Stepnik ein Gespräch beginnen. Er unterhält sich ein wenig über ihre Existenz. Wie lange sie denn schon Kinder der Nacht wären, was sie bislang empfinden, wie sie ihre Existenz empfinden und solche Dinge. Er wird sich davor hüten sie in irgendeiner Weise zur Lancea konvertieren zu wollen oder von ihnen ein politisches Statement einholen. Wie gesagt: er hält sich tunlichst aus solchen Angelegenheiten anderer Domänen heraus. Wird einer oder mehrere Charaktere dadurch skeptisch und etwas zurückhaltender, so unterstreicht er seinen Standpunkt und bittet um Entschuldigung, sofern sie dies "in den falschen Hals" gekriegt hätten. Er wolle lediglich die Zeit etwas totschlagen. Sind die Charaktere von sich aus nicht an einem Gespräch interessiert, so entschuldigt er sich und schaut die restliche Fahrt aus dem Fenster.

Sollten die Charaktere zu einem Gespräch bereit sein, ist er natürlich auch bereit ihre Fragen zu beantworten - abhängig von der Brisanz der Frage versteht sich.

- Er wurde vor etwa 100 Jahren zum Vampir und stammt ursprünglich aus Ungarn. Allerdings war er die meiste Zeit seines Unlebens in Wien.
- In seinem sterblichen Leben war er Wanderarzt. Er zog von Hof zu Hof, um den Leuten zu helfen, die nicht in die Städte kommen konnten. Ihm wurde der Kuss geschenkt, als er eine Nacht in einem Hof verbringen musste. Über den genauen Hergang will er aber aus persönlichen Gründen nicht sprechen.
- Sein Requiem kam ihm öde vor. Letztlich fand er seine Bestimmung

Das Nest des Drachen (Vampire - Requiem Einstiegsabenteuer)

und den Sinn seiner Existenz bei der Lancea.

- Dort interessierte er sich zunehmend für alte Schriften und die Geschichte seines Bundes. Innerhalb weniger Jahrzehnte wurde er so zu einem Experten in Themen, die die Vergangenheit der Lancea betreffen.
- Er wurde von van Joost eingeladen, um mit ihm eine theologische Diskussion bezüglich einiger Textinterpretationen zu führen. Er wird (auch gegenüber SC der Lancea) keine weiteren Angaben machen. Bei Interesse sollen sie sich an den Bischof wenden.
- Auf die Frage, was an dieser kleinen Kirche im Wald so interessant sei, entgegnet er, dass hier vor sehr langer Zeit ein Kreuzritter namens Gottfried einen Zirkel der Mutter vernichtete. Er wendet sich mit dem Kommentar "Nichts für ungut" an etwaige zum Zirkel gehörende SC. Er will nun eine kleine Pilgerfahrt zu dieser Kirche machen. Er dankt an dieser Stelle den SC nochmals für ihre Begleitung.
- Auf die Frage, wie er auf diese Idee kam, entgegnet er, er hätte letzte Nacht in der Ausstellung eine Handschrift eines sterblichen Begleiters Gottfrieds gesehen und wäre dadurch erst wieder darauf gekommen.
- Nur auf die explizite Frage, ob es das Buch in jener Vitrine war, an der man sich das erste Mal traf, wird Stepnik nach einigen Sekunden Nachdenkens mit Ja antworten.
- Weitere Fragen in diese Richtung erscheinen ihm zu diesem Zeitpunkt zugegebenermaßen etwas paranoid. Er bittet die Charaktere das Thema zu wechseln. Er weißt die SC aber noch

darauf hin, dass ihn niemand auf das Werk aufmerksam gemacht hätte.

3.2 Reichstätt - Übersicht und Handlungsablauf

Der rein fiktive Ort Reichstätt ist in der Welt der Dunkelheit etwa 30 Minuten von der nächsten Autobahnabfahrt entfernt. Der Ort ist mit etwa 5000 Einwohner sehr überschaubar und die umliegenden Gemeinden sind gar noch etwas kleiner. Im Verlaufe dieses Kapitels soll auch klar werden, warum ein so kleiner Ort auf Dauer nicht einmal einen einzigen Vampir "beherbergen" kann.

In Reichstätt erwähnenswert sind lediglich wenige Dinge. Zum einen gibt es das einzige **Gasthaus des Orts** ("Zur Post"), welches noch alle Gästezimmer frei hat. In besagter Nacht hat der örtliche Trachtenverein seine Weihnachtsfeier, die sich bis in die frühen Morgenstunden hinziehen wird. Die insgesamt etwa 100 Mitglieder, die auch aus den umliegenden Dörfern stammen, sind bereits beim Eintreffen der Charaktere etwas angeschlagen. Der Gasthof könnte wichtig werden, sofern die SC auf Blut angewiesen sind oder sich in der Zeit verschätzt haben und ein Zimmer für den Tag brauchen. Sehen sie bitte dazu die Unterkapitel "Essen fassen" und "Zimmer frei".

Das recht unscheinbare **Rathaus** wird erst wichtig, wenn die Charaktere auf die Idee kommen selbst Nachforschungen über den Sinterhof anzustellen. Näheres findet sich in Kapitel 5.

Die **neue Kirche St. Bernhard** wurde vor 150 Jahren errichtet, um der wachsenden Einwohnerzahl des Dorfs Platz zu bieten. Sie ist für dieses Abenteuer völlig ohne Belang. Warum sie an dieser Stelle dennoch erwähnt wird hat einen Grund: die alte Kirche, und damit das Ziel der Pilgerreise, gerät zunehmend in Vergessenheit und verfällt schön langsam.

Die **alte Kirche** liegt am äußersten Ortsrand, ebenso wie der Sinterhof. Beide Gebäude werden durch ein kleines Waldstück voneinander getrennt. Hält man sich auf den Wegen, beträgt die Distanz etwa 300 m. Der **Sinterhof** selbst ist per PKW zu erreichen, die Kirche dagegen nicht. Durch die Abgeschiedenheit beider Gebäude bleibt den Dorfbewohnern verborgen was in den folgenden Stunden dort passieren wird. Einzige Ausnahme wäre die Verwendung von Schusswaffen. Doch da sich im Sinterhof keine befinden, und die Charaktere wohl bei einer Pilgerfahrt keine Waffen mitführen werden (sofern sie überhaupt welche besitzen), wird die folgende Konfrontation im Stillen ablaufen.

Lydia indes will in dieser Nacht die Wintersonnenwende feiern. Mittlerweile den Einflüsterungen des Nests erlegen, will sie dieses Fest in der alten Kirche abhalten. Gleichzeitig will sie das Cruac-Rituel "Weihe des Tempels" durchführen. Dieses Ritual ist zwar im Ergänzungsband zum Zirkel beschrieben, aber für dieses Abenteuer völlig unwichtig, da sie es nicht zu Ende bringen kann ehe die Münchner Gesellschaft eintrifft. Die visuellen Effekte werden aber ihre Wirkung bei Stepnik zeigen.

Für das Ritual hat sie sich eine Kuh vom Sinterhof mitgenommen, die sie auf dem Altar der Kirche opfert. Sie schlitzt dem Tier mit einem scharfen Messer den Bauch auf, und die **Eingeweide der Kuh** verteilen sich auf und neben dem Altar. Zugleich verspritzt sie das Blut des Tiers und ihr eigenes in **die vier Himmelsrichtungen**. Untermalt wird das durch ihren leisen Gesang. Dieser Szenerie wird Stepnik ansichtig werden.

Die folgenden Ereignisse dieses Kapitels laufen also höchstwahrscheinlich so ab:

Die Gesellschaft um Herrn Stepnik wird sich zu Fuß zur Kirche begeben und wohl in ein

Gespräch vertieft sein. Zusammen mit den Geräuschen ihrer Stiefel im Schnee wird Lydia auf die sich nähernde Gruppe aufmerksam und stellt ihren Gesang ein. Da sie glaubt es nur mit Sterblichen zu tun zu haben, bleibt sie vor Ort.

Da allerdings eine Gruppe Vampire die Kirche betritt, wovon einer in eine Zornraserei verfällt, entschließt sie sich durch einen **Sprung aus dem Fenster** in Sicherheit zu bringen. Sie wird alle verfolgenden Vampire, Herrn Stepnik eingeschlossen, im Wald auf vertrautem Terrain abhängen können.

Ab diesem Zeitpunkt kann der weitere Verlauf des Abenteuers verschiedene Formen annehmen. Gelingt es den Spielern nicht die Spur der Vampirin zum Sinterhof zu verfolgen, so wird diese sich **nach zwei Stunden erfolgreich absetzen**.

Ansonsten treten sie auf dem Sinterhof der Vampirin entgegen, die von ihren drei fanatischen Ghulen, namentlich Familie Stettner, bis zum Tode beschützt wird.

Gelingt ihr die Flucht, wird sie sich in der Gegend nicht sehen lassen. Schaffen es die Charaktere sie niederzukämpfen, liegt ihre Existenz in den Händen der Spieler (und Herrn Stepniks).

3.3 Die alte Kirche

Für die Spieler:

Höchstwahrscheinlich werden die Charaktere so nah wie möglich bei der Kirche parken. Da der Sinterhof Privatbesitz ist, und nur eine einspurige Straße dorthin führt, werden sie im Ort ihren Wagen abstellen und die letzten ca. **800 m zur Kapelle zu Fuß** zurücklegen. Der Weg bis zur **Einfahrt des Sinterhofs ist geräumt**, doch ab da muss der Rest des Wegs durch **Schneematsch** zurückgelegt werden.

Die Kapelle wirkt bereits von außen stark mitgenommen. Da Lydia durch ihre Auspex 1 – Kraft im Dunkeln sehen kann, brennt in der Kirche kein Licht, was sie eventuell verraten könnte. Wenn die Spieler auf den Eingang

Das Nest des Drachen (Vampire - Requiem Einstiegsabenteuer)

zugehen, gestatten sie allen Spielern einen **Wahrnehmungswurf** (Wurf auf **Geistes-schärfe + Fassung - 4**). Spieler, die aus irgendeinem Grund mittels **Auspex 1** ihren Geruchssinn geschärft haben, erhalten auf diesen Wurf einen Bonus in Höhe ihres Wertes in der Auspex-Disziplin. Ebenso erhalten Charaktere mit dem Vorteil "**Gefahrensinn**" einen Bonus von +2 Würfeln.

- Patzer: Der Charakter ist durch ein Geräusch im Wald kurz abgelenkt. Er ist überrascht und kann in der Überraschungsrunde nicht handeln. In der ersten regulären Kampfunde erleidet er einen Malus von -2 auf sein Initiativeergebnis.
- kein Erfolg: Der Charakter ist überrascht und kann in der Überraschungsrunde nicht handeln.
- 1+ Erfolg: Er bemerkt einen Blutgeruch in der Luft, was für eine Kirche doch recht ungewöhnlich ist. Er darf in der Überraschungsrunde Initiative würfeln und auch handeln.
- 5+ Erfolge: Der Charakter erfasst blitzschnell die Situation und spürt die drohende Gefahr. Er darf in der Überraschungsrunde gemäß seiner Initiative handeln, welche in dieser Runde um 2 erhöht ist.

Stepnik kann es nicht erwarten die Kirche zu betreten und geht emsigen Schrittes entgegen aller möglicher Empfehlungen wachsender Charaktere in die Kirche, wo er des heidnischen Rituals gewahr wird, welches gerade im Gange ist.

Anders als im Elysium treffen Stepnik und die Charaktere diesmal unvorbereitet auf einen ihnen fremden Vampir. Es wird daher ein Wurf auf **Erstkontakt** abgelegt.

Alle Spieler würfeln dafür auf **Entschlossenheit + Fassung**. Ein einzelner Erfolg reicht vollkommen aus das sich

aufbäumende Tier im Innern zu besänftigen. Scheitert der Wurf allerdings, so wird der entsprechende Charakter für einige Minuten das Weite suchen, da Lydia über einen Potestaswert von 2 verfügt, welcher wohl über den der Charaktere liegt. Sollte einer der Charaktere allerdings über einen Wert von 2 oder mehr verfügen oder die Disziplin Gestaltwandel 1 aktiv haben, so verspürt er stattdessen den Drang diesen Nahrungskonkurrenten zu vertreiben und Lydia anzugreifen.

Da Stepnik jedoch leicht hungrig ist und er mit ansehen muss, wie ein Ort der Lancea derart entweiht wird, kann er sich nicht unter Kontrolle halten. Er fletscht die Zähne und stürmt mit einem Urschrei auf die Vampirin zu. Diese wiederum scheint auf die Situation vorbereitet und versucht sich mit einem Sprung durch das hochgelegene Fenster zu retten.

Lassen sie die Charaktere nun auf **Initiative** würfeln.

Zunächst findet eine Überraschungsrunde statt. In dieser sehen die verblüfften Spieler, wie der gute Herr Stepnik vollkommen die Fassung verliert und vorstürmt. Sofern die Charaktere beim vorangehenden Wahrnehmungswurf allerdings Erfolg hatten, dürfen sie entsprechend ihrer Initiative handeln.

Lydia dagegen ist auf Besuch vorbereitet. In Erwartung sterblichen Besuchs aktivierte sie ihre Disziplinkräfte "**Kraft**" und "**Zähigkeit**". Ihr Plan sah vor die Wanderer schnell zu überwältigen und sich an ihnen zu laben. Jedoch erblickt sie mehrere meist junge Vampire. Lydia ist zwar eine Überlebenskünstlerin und eine zähe Widersacherin, doch nimmt sie es nicht gegen eine Überzahl Vampire auf. Sie entscheidet sich daher zur Flucht. In der Überraschungsrunde besitzt sie daher ihren maximal möglichen **Initiativewert von 18**. Mithilfe ihrer übermenschlichen Kraft springt

sie aus dem Stand zum hochgelegenen Fenster und entflieht durch dieses. Selbst wenn ein Spieler tatsächlich noch über eine höhere Initiative verfügen sollte, so ist die Distanz zwischen ihm und Lydia zu groß um sie einzuholen.

In der Runde darauf wird dies Stepnik in seiner Wut ebenfalls gelingen - obwohl es bei weitem nicht so elegant aussieht. Beide Vampire werden nun im Wald verschwinden.



[2]

Die Spieler haben mitunter folgende Optionen:

Stepnik versuchen aufzuhalten ehe er aus dem Fenster springt:

Dies gestaltet sich als durchaus schwierig, da dieser Lydia um jeden Preis in die Finger kriegen will. Es besteht lediglich in der Überraschungsrunde die Chance Stepnik noch in der Kirche aufzuhalten.

Eine Option wäre ihn solange festzuhalten, bis seine Raserei endet. Der Umstand, dass er sich in Raserei befindet, verleiht ihm einen zusätzlichen Bonus von **+1 auf jeden Wurf in Verbindung mit einem körperlichen Attribut**. Er wird auch Blut einsetzen, um seine körperlichen Attribute zu steigern, und um so aus dem Griff zu entkommen.

Ebenso ist er in diesem Zustand sehr resistent gegen die Vampirkräfte "**Beherrschung**" und "**Majestät**" (-2 Erschwernis für den

Anwender, +2 Bonus für Stepnik diese Effekte abzuschütteln). Diese Vorgehensweise ist also sehr gefährlich.

Sicherer wäre es ihn zu **pfählen**. Einige der demolierten Kirchenbänke bieten mehrere geeignete Holzstücke. Die genauen Regeln hierfür sind in Kapitel 7 des Grundregelwerks zu finden.

Sollte es gelingen, wird er wieder bei Sinnen später den Charakteren keine Schuld zuweisen, da sie vernünftig gehandelt hätten.

Die beiden Vampire verfolgen:

Dafür gibt es drei Möglichkeiten:

Möglichkeit 1 bestünde darin durch das Fenster hinterherzuspringen. Der Fenstersims ist in einer Höhe von etwa drei Metern, was bei einem Wurf auf **Körperkraft + Athletik** nicht einfach wird. Die aktive "Kraft"-Disziplin hilft hier enorm weiter.

Möglichkeit 2 ist hinterherzuklettern. Ein Erfolg ist hierfür erforderlich. Dies ist ein erweiterter Wurf auf **Körperkraft + Athletik - 4** (keine Ausrüstung, raue Wand ohne Griffe).

Möglichkeit 3 wäre den Vampiren hinterherzurennen. Dafür müsste man aus der Kirche erstmal hinausrennen, wodurch die beiden Vampire allerdings einen zu großen Vorsprung bekommen. Lassen sie die Spieler noch sehen, wie die beiden älteren Vampire im Wald verschwinden.

In den dunklen Wald hinein:

Sowohl Lydia als auch Stepnik besitzen die Kraft **Auspex 1**, wodurch sie selbst im Dunkeln sehen können. Die beiden werden sich also eine Verfolgungsjagd durch den Wald liefern. Sofern die Spieler nicht selbst auf diese Kraft zurückgreifen können, müssen sie sich eine andere Lichtquelle suchen. Da davon auszugehen ist, dass sie gerade keine Taschenlampe mit sich führen, bliebe ihnen vermutlich nur auf das sehr schwache Licht eines **Handy-Displays** zurückzugreifen.

Am Gebrüll von Stepnik lässt sich zumindest

Das Nest des Drachen (Vampire - Requiem Einstiegsabenteuer)

dieser grob lokalisieren. Doch er wird zunehmend an Distanz gewinnen.

Weitere Informationen zur Verfolgung Lydias finden sich im nächsten Unterkapitel "Spurensuche".

Für den Spielleiter:

Lydia:

Sie selbst wird die ersten drei Kampfrunden die Disziplin "**Schnelligkeit**" verwenden, wodurch sie einen immensen Vorsprung erhält. Ihr Plan sieht vor die Vampire in den dunklen Wald zu locken, um sie dort abzuhängen. Danach wird sie sich auf direktem Weg zum Sinterhof begeben. Da sie einerseits den Wald mittlerweile gut kennt, und andererseits eine geschickte und heimliche Jägerin ist, wird es ihr spielend gelingen die Charaktere einige Zeit im Wald aufhalten zu können.

Sie weiß, dass die Vampire früher oder später ihren Ahnen pflichtbewusst mitteilen werden, dass ein **fremder Vampir in der Domäne ist**. Es wird also nicht lange dauern bis die Kavallerie eintrifft. Es gilt schnell zu verschwinden. Sie begibt sich direkt zum Sinterhof, wo sie alles Nötige arrangiert. Ab dem Zeitpunkt ihrer Flucht aus der Kirche bleibt den Spielern noch **zwei Stunden Zeit** ehe die Vampirin sich erfolgreich absetzt. Näheres dazu am Ende des Kapitels 4.6 unter "Lydia verschwindet".

Stepnik:

Seine Gangrel-Natur gewann hier leider absolut die Oberhand. Blindwütig verfolgt er sie in den Wald. Nach **etwa 10 Minuten** der Jagd findet er sich verloren im Wald wieder. Durch den dichten Wald hindurch wird er weder etwaige Rufe der Spieler weder sehen noch hören können.

Da er bei der Verfolgungsjagd noch weitere zwei Blutpunkte aufgebraucht hat, ist er nahe am Verhungern. Er kann mit eiserner Disziplin

sein inneres Tier niederhalten. Doch der Hunger bestimmt sein Denken. Er braucht nun dringend Blut. Da er über einen **Potestaswert** von 3 verfügt, kann ihn nur **menschliches Blut** ernähren. Er wird also den Ort aufsuchen.

Ihm kommt in den Sinn die Charaktere anzurufen, doch er muss feststellen, dass ihm sein Mantel während der Verfolgung aufgerissen ist, und er dadurch sein Handy verloren hat. Stepnik geht davon aus, dass sich die Neonaten schon um sich selbst kümmern können. Mit seiner Disziplin "Tierhaftigkeit" kann er einige Tiere im Wald dazu bringen ihn in die Ortschaft zu bringen. Im Wald entledigt er sich seines Mantels.

Im Gasthaus des Orts, wo er **nach weiteren 10 Minuten** eintreffen wird, wird er zum ersehnten Blut kommen. Dort ist die Trachtengesellschaft mittlerweile in die feucht-fröhliche Phase übergegangen.

Stepnik kann ungesehen auf die Damentoilette gelangen. Dort sperrt er sich in eine Kabine und wartet bis eine einzelne Frau das Klo betritt. Schnell kann er sie still in die Kabine ziehen, um von ihr zu trinken (3 Blutpunkte). Die Dame wird sich später an diese Szene nicht mehr erinnern können. Allerdings fällt der Gesellschaft doch auf, dass mit der guten Frau etwas nicht stimmt – seit dem Toilettenbesuch wirkt sie sehr stark mitgenommen. Abhängig davon, ob die Spieler zuvor schon wegen Bluts in die Wirtschaft gekommen sind, entschließt der Wiener nun zu verschwinden. Anderfalls wird er das noch zwei Mal wiederholen, was letztendlich für Aufsehen sorgt.

Mit vollem Blutvorrat begibt sich Stepnik danach auf die Suche nach den Spielern. In der Kapelle wird er dafür **Auspex 3** auf den Tierkadaver anwenden und sich danach schnell auf den Weg zum Sinterhof machen.

Abhängig davon wie sich die Spieler dort schlagen kann er früher oder später auf dem Hof eintreffen, um sie zu unterstützen.

Wichtig: Bitte machen sie die Spieler auf Folgendes aufmerksam:

- Sie sind einem unbekanntem Vampir begegnet, der sich ergo höchstwahrscheinlich unerlaubt in der Großdomäne aufhält. Es ist daher ihre Pflicht den entsprechenden Stellen Bescheid zu geben. Einer ihrer Mentoren oder Erzeuger reicht dafür vollkommen aus. Es wird wenige Minuten später bestätigt, dass von einem Vampir in Reichstätt nichts bekannt ist.
- Könnte dieser Vampir ergriffen werden, so wird Fürst Eberhart dies mit Wohlwollen zur Kenntnis nehmen. Was gibt es schöneres als in der Gunst des Ältesten zu stehen?
- Es ist davon auszugehen, dass sich Stepnik um sich selbst kümmern kann.
- Ergo liegt die Priorität in der Ergreifung Lydias.
- Diese wird sich der Situation bewusst sein und versuchen schnell zu verschwinden.

3.4 Spurensuche

Für die Spieler:

Mehrere Alternativen können die Spieler zum Sinterhof führen:

Der am weitaus schwierigste Möglichkeit besteht in der **Spurensuche/Verfolgung** der beiden flüchtenden Vampire. Ohne Auspex 1 ist an eine Verfolgung durch den lichtlosen Wald nicht zu denken. Greifen die Charaktere auf das Licht eines Handydisplays zurück, so besteht immerhin eine sehr geringe Chance. Weisen sie bitte Charaktere mit dem Vorteil **„gesunder Menschenverstand“** auf die Schwierigkeit des Unterfangens hin. Sobald sich Stepnik nach 10 Minuten aus seiner Raserei lösen kann, ist er gar nicht mehr zu

hören. Auf Rufen und Handyanrufe reagiert er nicht. Jedenfalls können die Charaktere trotzdem versuchen die Spur der Vampire zu verfolgen. Dies ist ein **erweiterter Wurf auf Geistesschärfe + Überleben (-5**, falls man nicht auf Auspex 1 zurückgreifen kann). Ein Wurf steht für 10 Minuten Suche. Da die beiden Vampire im Wald doch sehr zielgerichtet vorgehen, werden die Spieler empfindlich viel Zeit verlieren.

Nachdem 2 Erfolge angesammelt sind werden sie Stepniks Handy finden. Nach weiteren 2 Erfolgen dann seinen Mantel. Zusätzliche 2 Erfolge lassen seine Spur beim Dorf enden.

Lydias Spur läßt sich mit 3 Erfolgen leicht bis zu einem kleinen Bach verfolgen. In diesen ist sie allerdings eine Zeitlang entlanggegangen. Ergo sind weitere 10 Erfolge nötig ihre Spur zum Hof zu verfolgen. Es ist daher gut möglich, dass sie sich derweil abgesetzt hat.

Eine viel fruchtbarere Möglichkeit der Spurensuche besteht vor der Kirche. Mit einem Erfolg auf **Geistesschärfe + Fassung** lassen sich im Schneematsch **Hufabdrucke der geopferten Kuh** finden. Diese lassen sich ohne Wurf zur Teerstraße verfolgen. Dort endet allerdings die Spur, da die Straße geräumt ist. Allerdings ist der Sinterhof in unmittelbarer Sichtweite. Da anzunehmen ist, dass die Vampirin die Kuh nicht allzuweit mitgezerrt hat, ist der Hof doch ein guter Anhaltspunkt.

Ebenfalls auf den Hof aufmerksam können sie durch die Untersuchung der Tierleiche werden. Relativ schnell sollte die **Kennung** des Tiers zu sehen sein, welche sich im Ohr der Kuh befindet. Diese verweist eindeutig auf den Sinterhof.

Eine weitere Möglichkeit besteht darin den Kadaver mittels **Auspex 3** zu untersuchen. Dazu würfelt der Spieler auf **Geistesschärfe + Okkultismus + Auspex**.

Das Nest des Drachen (Vampire - Requiem Einstiegsabenteuer)

- 1+ Erfolge: Der Charakter sieht vor seinem geistigen Auge den Stall, der zum Sinterhof gehört.
- 5+ Erfolge: Der Charakter empfindet Furcht und auch gleichzeitig Zuneigung der Kuh gegenüber Lydia. Er sieht Bilder wie sich Lydia an den Kühen im Stall labt. Er sieht entsprechende Bilder auch spätnachts auf der sommerlichen Weide. Der Charakter kann rückschließen, dass die Vampirin wohl schon mehrere Monate den Hof heimsucht.

Für den Spielleiter:

Nach getaner Arbeit auf dem Hof verweist Stepnik später auf die notwendige Säuberung der Kirche. Die Tierleiche sollte man verschwinden lassen und die Kirche vom Blut befreien. Andernfalls wird der Gestank am nächsten Tag interessierte Wanderer anlocken.

Unter Umständen aber ist die Misère in der Kirche auch völlig nebensächlich wenn es auf dem Sinterhof schon zu sehr rund ging.

Es folgen nun noch zwei Szenen, die sie zu einem beliebigen Zeitpunkt einbringen können.

3.5 Essen fassen

Diese Szene können sie spielen, sobald die Charaktere beschließen ihren Blutvorrat aufstocken zu müssen.

Sie können als Spielleiter entscheiden, ob die Charaktere entweder einen **Jagdwurf** machen dürfen, oder aber sie lassen die Nahrungsaufnahme ausspielen. Dann gibt es als vernünftige Option um diese Uhrzeit einzig den Gasthof "Zur Post", in dem immer noch die Weihnachtsfeier in vollem Gange ist. Eine dritte und letzte Alternative steht Charakteren mit der Disziplin "Tierhaftigkeit" zur Verfügung.

*Jagdwurf*¹: In diesem kleinen Ort zu dieser Uhrzeit ist praktisch niemand mehr auf der Straße anzutreffen. Die einzige Möglichkeit besteht darin Jemanden aufzulauern, der die Feier gerade verlässt. Aus diesem Grund erleiden alle Würfe auf Jagen einen **Malus von -3**. Hat der Charakter mindestens einen Erfolg, so kann er bis zu drei Blutpunkte entnehmen. Das **Intervall für einen Wurf beträgt 60 Minuten**. Patzt der Charakter, so ersparen sie dem Spieler bitte Komplikationen. Er hat stattdessen einfach keinen Erfolg.

Der Würfelpool für den Jagdwurf ergibt sich aus der Jagdmethode. Hier einige Beispielswürfe:

- Geschicklichkeit + Heimlichkeit + Verdunkelung. Hier schleicht der Vampir dem potentiellen Opfer hinterher und überfällt es an einem sicheren Ort.
- Präsenz + Ausflüchte + Majestät. Der Vampir überredet das Opfer ihm doch mal kurz wohin zu begleiten.
- Körperkraft + Unbewaffneter Kampf + Kraft. Die wohl am gefährlichste Methode. Der Vampir pöbelt sein Opfer an. Im folgenden Handgemenge kann er sich bedienen.

Tierhaftigkeit 3: Da Tiere sowohl in der Ortschaft als auch im Wald schwer zu finden sind und diese auch instinktiv vor Vampiren fliehen werden, nutzt hier nur diese Kraft weiter. Abhängig von der gerufenen Tierart steht nun sozusagen ein gewisser Blutvorrat zur Verfügung.

Der Gasthof: Am wahrscheinlichsten ist diese Szene nach den Vorfällen auf dem Sinterhof. Im Folgenden wird daher davon

¹ Dies ist eine Abweichung von dem im Grundregelwerk erklärtem Jagdwurf.

ausgegangen, dass sich Herr Stepnik bereits bei einigen Mitgliedern des Trachtenvereins bedient hat. Seine Opfer können sich zwar an den Hergang nicht erinnern, aber es herrscht bei den Anwesenden doch eine gewisse Ratlosigkeit. Da Stepniks Opfer aber wohl akut keine medizinische Hilfe brauchen, geht die Feier weiter. In anderen Worten: verhalten sich die Spieler im Gasthaus arg seltsam, so **erschweren sie deren Würfe bitte um -1**.

Noch eine kleine Anmerkung: Sterbliche spüren instinktiv, dass es sich bei Vampiren um Raubtiere handelt. Je weniger Menschlichkeit ein Vampir besitzt, desto stärker wird dieser Instinkt bei Sterblichen Wirkung zeigen. Daher sind alle nicht-disziplinabhängigen **sozialen Interaktionswürfe mit Sterblichen** beschränkt. Der Würfelpool darf dabei niemals größer sein als der **Menschlichkeitswert**. Zu diesem Zeitpunkt ihres Unlebens dürften die Charaktere allerdings deshalb auf keine nennenswerten Probleme stoßen.

Auf der Feier ist es verhältnismäßig einfach ein williges Gefäß zu finden. Immerhin ist auch aus der Sicht der Dorfbewohner jedes Frischfleisch eine willkommene Abwechslung. Nach einem kurzen Flirt (**ca. 20 Minuten**) und einem erfolgreichem Wurf auf **Manipulation + Ausflüchte +2** findet sich ein williger Partner.

Wenn sie als Spielleiter noch etwas Pfeffer in die Szenerie bringen wollen, dann könnte bei einigen der Burschen der Testosteronspiegel überquellen, woraufhin sie eine Pöbelei anfangen könnten.

Sollten die Spieler allerdings dies mehr als einmal probieren, so wird dies wieder ungewollte Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Sehen sie das Ganze dann einmal aus der Sicht der Dörfler.

3.6 Zimmer frei!

Um sicher vor den ersten Sonnenstrahlen wieder in München zu sein empfiehlt es sich gegen 3 Uhr nachts in Reichstätt

aufzubrechen. Sollten die Spieler allerdings die Zeit aus den Augen verlieren (z.B. durch explizites Durchsuchen des Bauernhofs), so müssen sie sich überlegen, wie sie den Tag verbringen wollen. Die sicherste Methode besteht darin mittels **Gestaltwandel 2** im Waldboden zu versinken. Allerdings werden die wenigsten Charaktere über diese Kraft verfügen. Aus offensichtlichen Gründen sollte das Übertagen auf dem Sinterhof ebenfalls ausfallen. Bleibt also nur der Gasthof.

Sofern sich die Charaktere dort nicht zu sehr unbeliebt gemacht haben, wird die Wirtin trotz der späten Stunde ihnen noch die Zimmer anbieten. Das Problem besteht vielmehr in der weiteren Präparation des Zimmers gegen einfallende Sonnenstrahlen. Einzig die Schlafzimmer selbst können sicher präpariert werden – die kleinen Badefenster lassen sich schwer verdecken.

Um sicher zu sein müssen die Charaktere also die Fenster und die Türschlitze verdecken. Dies lässt sich relativ einfach regeln, indem die **Schränke vor die Fenster** geschoben werden (die Fensterläden alleine reichen leider nicht aus). Die restlichen Stellen lassen sich mit Decken verstopfen. Allerdings wird das nächtliche Möbelrücken sehr wohl auch im Schankraum zu hören sein. Wenn dies einige Minuten anhält (und das wird es), wird die Wirtin nochmal vorbeischaun. Je nachdem wie schwer sie es den Spielern machen wollen wird sich die Wirtin entsprechend erobert zeigen. Hier können Überredungswürfe oder Einsatz der Disziplinen Beherrschung (2 oder 3) oder Majestät (1 oder 3) volle Wirkung zeigen. Von Einschüchterungsversuchen sei abzuraten, da die Wirtin im Ernstfall einen Trachtenverein hinter sich hat. Als letzte Reissleine wird Herr Stepnik ihr nochmal 100 Euro zustecken.

Kapitel 4: Der Sinterhof

4.1 Ein Überblick

Übersichtskarten über den Sinterhof sind im **Anhang 2** zu finden. Es folgt eine kurze Beschreibung der Räumlichkeiten und der Bewohner des Hofes.

Die folgenden Beschreibungen gehen davon aus, dass Lydia bereits seit mindestens 10 Minuten auf dem Hof ist, um ihre Flucht vorzubereiten.

Das Nest des Drachen:

Warum der Hof genau über dem Nest errichtet wurde wird hier nicht weiter erläutert, und dessen Ausarbeitung bleibt dem Spielleiter überlassen.

Fakt ist, dass das Nest von Zeit zu Zeit erwacht und beginnt die Bewohner seiner Umgebung zu pervertieren. Früher oder später kommt es so zu Blutvergießen. Wenn auf seinem Grund genug Blut vergossen wurde, ruht es wieder für eine gewisse Zeit.

Seit seinem letzten Erwachen Anfang 2012 hat es begonnen die momentanen Bewohner des Hofes, Familie Stettner, zu beeinflussen. Generell verstärkt es in vernunftbegabten Wesen den **Drang sein Laster auszuleben**. Mit der Zeit wird es immer schwieriger seinem Laster zu widerstehen. Auch die Charaktere werden dies spüren sobald sie den Grund des Hofes betreten. Für den kurzen Aufenthalt wird es regeltechnisch natürlich keine Auswirkungen haben. Sind die Charaktere gerade nicht besonders gefordert, dann beschreiben sie ihnen kurz **wie ihre Gedanken abdriften** und sich um das Thema ihres jeweiligen Lasters drehen. So könnte beispielsweise ein Charakter mit dem Laster Zorn vermehrt an seine letzte Auseinandersetzung denken. Ein Charakter mit Völlerei dagegen wird öfters daran denken sich doch mal wieder auf die Jagd zu begeben.

Jedenfalls sollte allen Charakteren klar werden, dass eine unnatürliche Macht auf

dem Hof herrscht – und damit ist definitiv nicht die Vampirin gemeint.

Die Stettners:

Michael Stettner (42) erwarb den Hof vor etwa 15 Jahren nachdem der letzte Besitzer bei einem Unfall ums Leben kam (siehe auch Kap. 5). Zusammen mit seiner Frau **Klara** (39) und Tochter **Hanna** (16) hatte Michael ein anstrengendes, aber doch gutes Leben. Das änderte sich vor einigen Monaten, als in der Familie ein **schleichender Verfall** einsetzte. Sehr wohl bemerkte man in der Dorfgemeinschaft, dass die Stettners mehr und mehr unter sich blieben und seit einigen Wochen gar nicht mehr am Dorfleben teilhaben. Würde die Dorfgemeinschaft die Wahrheit über die traute "Dreisamkeit", wäre längst die Polizei aufgekreuzt.

Michael fand mehr und mehr Gefallen an seiner eigenen Tochter, was dazu führte, dass er sie nach einigen Wochen täglich missbrauchte. Klara indes interessierte sich zu diesem Zeitpunkt gar nicht mehr dafür. Sie verbrachte zunehmend mehr und mehr Zeit im Bett und auf der Couch vor dem Fernseher – ihre Familie interessierte sie nur noch am Rande. Hanna wiederum ließ die angestauten Aggressionen an den Hofkatzen aus. Die Leichen der Katzen warf sie in den Wald.

Eine Änderung der Lage trat ein als Lydia auf dem Hof auftauchte. Im Laufe der Nächte gelang es der Vampirin die gesamte Familie zu ghulen, was streng genommen sogar zu einer Verbesserung der Lage führte. Da die Vampirin nunmehr ihr Lebensmittelpunkt ist, konnte die Familie das Ausleben ihrer Neigungen etwas drosseln.

Die spielrelevanten Werte der Stettners finden sie im Anhang.

Der Stall/Heuboden:

Von außen gibt es zwei Tore in den Stall hinein: eines im Erdgeschoß und die Auffahrt zum Heuboden. Beide Tore sind **von innen**

verschlossen. Weiterhin gelangt man durch eine **Leiter** vom Stall zum Heuboden hinauf. Eine weitere **große Klappe** im hinteren Teil des Heubodens dient zum Hinabwerfen des Heus in den Stall. Im Bereich der Klappe gibt es keine Leiter und die Klappe kann nur vom Heuboden aus geöffnet werden. Als Verbindung zum Wohnhaus gibt es jeweils eine Tür im Erdgeschoß und im 1. Stock. Beide sind unverschlossen.

Sowohl Stall als auch Heuboden sind nur mit einigen kleinen Glühbirnen ausgestattet, die die großen Räume nachts nur unzureichend erhellen. Charaktere ohne aktives Auspex 1 erleiden auf entsprechende **Würfelpools (z.B. Suchen, Kampf) einen Malus von -1 (Licht an) oder -3 (nur Mondlicht von draußen).**

Im Stall sind 12 Boxen, in der bis auf eine jeweils eine Kuh untergebracht ist. Mit jeweils einem Generalhebel können alle Halterungen in den je sechs Boxen geöffnet werden, wodurch die Kühe schnell entkommen können.

Von **zweien der Kühe** hat Lydia vor Kurzem getrunken, weshalb diese nur noch einen Blutvorrat von 2 besitzen. Von den anderen neun Kühen können **jeweils maximal 6 Blutpunkte** entnommen werden. Dazu sollten die Tiere aber vorher per **Tierhaftigkeit** oder einem Wurf auf **Manipulation + Tierkunde** beruhigt werden. Ein Erfolg reicht aus. Bitte behalten sie aber im Hinterkopf, dass Tiere nur Vampire mit einem Potestaswert von 1 oder 2 ernähren können. Weiterhin befindet sich in der Ecke des Stalls noch ein kleiner Hühnerstall. Die genaue Anzahl an Hühner bleibt dem Spielleiter überlassen. Im absoluten Notfall ergeben sich aus den Hühnern noch zusätzliche Blutpunkte für die Spielercharaktere.

Auf dem Heuboden befindet sich oberhalb der Garage jede Menge Gerümpel, wie etwa alte Möbel oder altes Spielzeug von Hanna. Außerdem findet man noch den großen Spiegel von der Garderobe des Hauses hier. Er

wurde ganz offensichtlich zerschlagen. Oberhalb des Stalls sind im Groben vier große Heuhaufen, die aufgrund der fortgeschrittenen Jahreszeit schon sehr stark ausgetrocknet sind.

Die Garage:

Das breite Garagentor ist **von innen verriegelt**. Beide Türen (ins Haus und in den Stall) hier sind unverschlossen.

Die zwei Wagen der Familie Stettner sind hier geparkt. Dabei handelt es sich zum einen um einen **Kombi**, der gerade von Klara und Hanna ausgeräumt wird, um die Flucht vorzubereiten. Der andere Wagen ist ein kleiner vom Typ "Stadtflitzer".

Im hinteren Bereich der Garage ist ein kleiner Arbeitsbereich. Dieser Bereich ist durch zwei, jeweils **1.2 m hohe Betonwände** von der eigentlichen Garage abgetrennt. Hier finden sich einige Gartengeräte und **Werkzeug**, das man als Waffe verwenden kann. Verwenden sie die Werte für Totschläger, Holzknüppel, kleine und große Äxte, Messer und Pfähle.

EG, Gang:

Alle Türen, auch die Eingangstür, sind normalerweise **unverschlossen**. Neben der Eingangstür ist ein Haken für die Garderobe, an der hauptsächlich robuste Wintermäntel hängen. Direkt daneben ist ein Schlüsselbrett, sowie eine kleine Kommode, auf der das einzige **Festnetztelefon** des Hauses steht.

Eine Stelle neben der Garderobe weist darauf hin, dass vor kurzem ein großer Spiegel hier gehangen hat. Der Spiegel findet sich beim Gerümpel auf dem Heuboden wieder.

Eine Holztreppe im hinteren Bereich führt in den Keller und in den 1. Stock. Der Boden des Gangs ist mit **dicken Teppichen** ausgelegt, da der darunter liegende Holzboden zu sehr knarrte. Daher erhalten alle Würfe auf **Schleichen einen Bonus von +1.**

Das Nest des Drachen (Vampire - Requiem Einstiegsabenteuer)

Esszimmer + Küche:

Beide Räume sind die modernsten im ganzen Haus. Die Küche selbst scheint **nicht älter als 10 Jahre zu sein**. Hier lassen sich ebenfalls behelfsmäßige Waffen auftreiben.

Im Ess-/Wohnzimmer steht ein großer Flatscreen-Fernseher. Ein kleiner Arbeitstisch mitsamt modernem **Rechner** steht neben der Tür zur Küche. Neben dem Kamin finden sich noch die Körbe der beiden Schäferhunde des Hauses. Mehrere Regale mit Büchern und Bierkrügen zieren die Wände.

Auf dem Rechner finden sich keinerlei Hinweise auf die letzten Ereignisse auf dem Sinterhof. Da der Rechner nicht passwortgeschützt ist, kann man dies schnell mit **5 Erfolgen** bei einem erweiterten Wurf auf **Intelligenz + Computer** herausfinden (Zeitintervall pro Wurf: **5 Minuten**).

WCs & weitere Gänge:

Alle WCs und Gänge im Hof sind nicht weiter erwähnenswert. Sie erfüllen ihren Zweck...

Auffallend ist allerdings, dass die Spiegel mit Handtüchern verhangen sind.

Zimmer der Eltern:

Zwei große Schränke, zwei Nachttische und ein großes Doppelbett zieren den Raum. Der Raum ist ebenfalls mit einem ähnlich dicken Teppich wie im Gang des Erdgeschoßes ausgelegt. Hier im Zimmer hängt der einzig unverhangene und intakte Spiegel des Hauses. An den anderen Wänden befinden sich Ölgemälde der Gegend. Im linken Schrank befindet sich neben der obligatorischen Kleidung noch einige Seile, sowie zerrissene Bettlaken, die zu Knebeln umfunktioniert wurden. Ein oder mehr Erfolge auf **Auspex 3 mit einer Erschwernis von -3** liefern Eindrücke davon, wie Michael seine Tochter auf dem Ehebett regelmäßig missbrauchte.

Hannas Zimmer:

Auf den ersten Blick das Zimmer einer 16jährigen – inklusive entsprechender Poster. Unter der Matratze läßt sich aber eine Sammlung Fotos ihrer Eltern finden. Auf all diesen Fotos wurden die Gesichter zersto-chen.

Heizungsraum:

Den Großteil des Raums nimmt die Zentralheizung des Hofes ein. Weitere **zwei große Ölreservoirs** mit je 1000L nehmen den Rest des Raums ein. Der primäre Zentralkreislauf ist absichtlich von Lydia nach ihrer Flucht aus der Kirche **auf 90°C geregelt**, weshalb die entsprechenden Rohre sehr heiß sind.

Kontakt mit den heißen Rohren verursachen pro Runde **1 Stufe Schlagschaden bei Sterblichen**, bzw. **1 Stufe schwer heilbaren Schadens bei Vampiren** (2 schwer heilbar bei Vertretern des Clans Mekhet). Die Disziplin **„Zähigkeit“**, falls aktiv, vermindert pro Szene die erhaltenen Schadenspunkte **„schwer heilbar“** in **„tödlich“**, die dadurch unter Umständen sofort wieder geheilt werden können.

Waschküche:

Neben einer Waschmaschine samt Trockner gibt es hier noch zwei große Badewannen, in denen normalerweise die Arbeitskleidung gewaschen wird. Ebenso befindet sich in diesem Raum der **Sicherungskasten** des Hofes.

Lydias Zuflucht:

Ursprünglich diente dieser Raum als Abstellkammer. Nach dem Auftauchen Lydias wurde ein Teil des Gerümpels auf den Heuboden ausgelagert. Ein altes Bett mit einer Kommode wird von der Vampirin verwendet.

Mitten im Raum wurde der Boden jedoch zerstört, und ein etwa ein Meter tiefes

Erdloch zielt nun die Raummitte. Dieses wird von Lydia auch hin und wieder als Ruhestätte für den Tag verwendet, indem sie sich mit Gestaltwandel 2 in der Erde versinken läßt, um der Erdmutter näher zu sein.

In der Mitte des Erdlochs ist ein ca. 30 cm dicker und ca. 1.5 m langer **Baumstumpf** tief in den Boden gerammt. Die obere Hälfte des Stamms wurde geschnitzt und zeigt nun eine grob weibliche Gestalt. **Ein Erfolg auf Intelligenz + Okkultismus + Status: Zirkel** reicht aus, um die Figur als eine Repräsentation der **Erdmutter** zu identifizieren. Dieser Pfahl ist es auch, der Lydia längere Zeit aufhält. Da sie ein Abbild der Erdmutter nicht brachial aus dem Boden reißen will wird sie den Pfahl **mit den Händen ausgraben**. Während dieser Zeit sollten die Charaktere auf dem Hof eintreffen.

Zu Lydias persönlichen Dingen in der Kommode gehören kleinere Holzschnitzereien, die ebenfalls die Erdmutter darstellen sollen. Daneben finden sich noch alte Gegenstände aus Lydias Zeit als Sterbliche: ein silberner Handspiegel ohne Spiegelfläche und eine nicht mehr funktionierende Spielbox.

4.2 Zur Erinnerung – Eine Kurzübersicht über den Ablauf eines Kampfes

Eine generelle Bemerkung:

Bitte vermeiden sie es in der Welt der Dunkelheit Kämpfe zu beschreiben mit "Er kriegt X Schaden und schlägt zurück". Ein mit einem Hammer geführter Schlag, der 5 Schlagschaden verursacht steht beispielsweise für einen schweren Schlag gegen den Kopf. Knochen brechen. Blut spritzt. Der Grund hierfür ist es den moralischen Effekt auf das Gewissen des Charakters anzudeuten – in Spielwerten repräsentiert durch die **Menschlichkeit**. Effekte der Menschlichkeit werden in diesem Abenteuer zwar nicht behandelt, doch sollten sie und ihre Spieler sich verdeutlichen, was "Schaden" und

"Gesundheit/Lebenspunkte" bedeutet.

Da es in diesem Abenteuer höchstwahrscheinlich keine Schusswaffen gibt, setzt sich der Würfelpool eines Angreifers für Nahkämpfe zusammen aus **Körperkraft + Unbewaffneter Kampf** im Falle eines Faustkampfes, oder aus **Körperkraft + Bewaffneter Kampf + Schadenscode der Waffe**. Allgemein wird von diesem Würfelpool der **Verteidigungswert** des Ziels abgezogen. Sowohl Angreifer als auch Ziel haben Optionen diesen Würfelpool zu beeinflussen.

Der Angreifer

- kann die **Disziplin "Kraft"** aktivieren, sofern er es in dieser Szene nicht bereits getan hat. Dies kostet ihm 1 Blutpunkt und erhöht sein Attribut Körperkraft um den angegebenen Betrag. Da Körperkraft direkt in den Würfelpool eingeht, steigen dadurch die Chancen verheerende Treffer zu erzielen.
- kann **Blut einsetzen**, um für eine Runde ein körperliches Attribut zu stärken. Er kann also 1 Blutpunkt einsetzen, um +2 Würfel auf seinen Würfelpool zu erhalten. Dies kann zusätzlich zur Kraft-Disziplin verwendet werden.
- kann **Willenskraft einsetzen**, um +3 Würfel für diesen einen Angriff zu erhalten.
- muss je nach Schwere seiner **Verletzungen -1 bis -3** von seinem Angriffspool abziehen.

Der Verteidiger dagegen

- kann die **Disziplin "Schnelligkeit"** aktivieren. Dies kostet pro Runde 1 Blutpunkt. Dadurch steigt nicht nur dessen Initiative um den angegebenen Wert, sondern auch der Verteidigungswert.

Das Nest des Drachen (Vampire - Requiem Einstiegsabenteuer)

- erleidet einen Malus von -1 auf seinen Verteidigungswert für jeden Angriff nach dem ersten in derselben Kampfrunde. Dies soll verdeutlichen, dass es sehr schwer ist gegen einen zahlenmäßig überlegenen Feind zu bestehen. Davon ausgenommen ist die Disziplin "Schnelligkeit". Sofern aktiv, kann der Verteidigungswert in einer Runde niemals unter den Wert in Schnelligkeit fallen.
- kann **Willenskraft einsetzen**. Dadurch erhält er die gesamte Kampfrunde einen Bonus von 2 auf seine Verteidigung.
- Verletzungen reduzieren *nicht* den Verteidigungswert.

Jeder Erfolg resultiert in einem Schadenspunkt. Je nach Anzahl der Erfolge hat der Treffer leichte oder schwere Verletzungen zur Folge, die der Spielleiter beschreiben sollte. Sind alle Gesundheitspunkte des Charakters als tödlicher Schaden markiert, so fällt der Charakter in **Starre**. Allerdings können Vampire Schlagschaden und tödlichen Schaden durch den Einsatz von Blutpunkten heilen. Schwer heilbarer Schaden kann im Zuge dieses Abenteuers nicht geheilt werden, da dies ein sehr zeitaufwändiges Unterfangen darstellt.

- Je Blutpunkt kann entweder 1 Punkt tödlicher Schaden oder 2 Punkte Schlagschaden geheilt werden.
- Weiterhin kann die Disziplin "**Zähigkeit**" für die Dauer einer Szene aktiviert werden. Dies kostet 1 Blutpunkt und steigert das Attribut Widerstand um den angegebenen Betrag. Da Widerstand direkt in die Anzahl an Gesundheitspunkten einfließt, erhält der Charakter zusätzliche Gesundheitspunkte. Ein weiterer

positiver Nebeneffekt dieser Disziplin ist, dass pro Szene je Punkt Zähigkeit 1 Punkt schwer heilbarer Schaden zu tödlichen Schaden reduziert wird.

Beispiel:

Sehen sie sich die Werte von Lydia im Anhang an. Da die Vampirin mit Ärger rechnet, aktiviert sie bei ihrer Vorbereitung zur Flucht erneut die Disziplinen "Kraft" und "Zähigkeit", was ihre Körperkraft auf 5 und ihre Widerstandskraft auf 6 erhöht. Dadurch steigt ihre Gesundheit auf 11. Diese Effekte halten die ganze Szene an, also explizit während ihrer Auseinandersetzung mit den Charakteren.

Nehmen wir an, dass sie auf einen Spielercharakter trifft, der sich in der Garage eine Holzfälleraxt besorgt hat (warum auch immer). Der Angriffspool des Charakters beträgt dadurch beispielsweise 9. Er besitzt einen Verteidigungswert von 2.

Lydia kann und wird nun als reflexive Handlung (d.h. selbst wenn sie nicht laut ihrer Initiative handeln kann) 1 Blutpunkt ausgeben, um für die Dauer dieser Runde die Disziplin "Schnelligkeit" zu aktivieren und dadurch ihren Verteidigungswert auf 6 erhöhen. Dadurch steigt ihr Initiativewert ebenfalls um 3. Dadurch bestünde nun sogar die Möglichkeit, dass sie noch vor dem Spieler handeln kann. Gehen wir aber davon aus, dass der Charakter trotzdem noch vor Lydia attackieren kann. Da eine Axt auch bei Vampiren fatale Treffer erzielen, setzt Lydia nun auch noch, ebenfalls als reflexive Handlung, einen Punkt Willenskraft ein für weitere 2 Punkte Verteidigung. Ihr Verteidigungswert beträgt ergo 8.

Der Würfelpool des Charakters beträgt nunmehr lediglich 1 Würfel. Er entscheidet sich also sowohl Blut als auch Willenskraft einzusetzen. Dadurch steigt sein Angriffspool wieder auf 6.

Er erzielt 2 Erfolge, und Lydia erleidet dadurch

2 Punkte tödlichen Schadens. Die Axt schneidet durch ihre rechte Schulter und man hört das Brechen ihres Schlüsselbeins, ehe die Axt auf Brusthöhe steckenbleibt.

Lydia hat bereits in dieser Runde Blut und Willenskraft eingesetzt, weshalb sie sich nun weder heilen noch Blut für Angriffswürfe einsetzen kann. Ihr Angriffspool gegen den Charakter beträgt 6 Würfel (Körperkraft 5 + Unbewaffneter Kampf 3 – Verteidigung 2). Sie erzielt dabei aber keinen Erfolg.

Allerdings ist sie in dieser Runde extrem schnell. Ihre Bewegung nutzt sie, um sich vom Charakter zu entfernen.



[3]

4.3 Lydias Vorbereitungen

Im Folgenden ist das "Worst-Case-Szenario" beschrieben. Sie als Spielleiter sollten gegebenenfalls einige Ereignisse abändern oder nicht stattfinden lassen, wenn sie der Meinung sind ihre Spieler damit zu überfordern. Obwohl einige Ereignisse schon zuvor angesprochen wurden, werden sie hier der Vollständigkeit halber nochmal erwähnt.

Lydia benötigt **von der Kirche grob 10 Minuten bis zum Hof**. Sie wird sofort ihre Ghule anweisen Vorbereitungen für einen raschen Aufbruch zu geben. Da sie mit dem baldigen Erscheinen der Spielercharaktere rechnet, wird sie ihre **Disziplinen "Kraft" und "Zähigkeit" erneut aktivieren**. Sogleich wird

sie sich an den Kühen im Stall ihren Blutvorrat vollkommen auffüllen. Bei Eintreffen der Spieler besitzt sie also ihren **vollen Blutvorrat von 11**. Die drei **Ghule** werden ebenfalls ihre **Zähigkeit** einsetzen. Dies bedeutet, dass Michael noch 2, Klara noch 1 und Hanna gar keinen Blutpunkt mehr einsetzen kann.

Während Klara und Hanna den Kombi ausräumen, schaltet Michael die **Hofbeleuchtung** ein und lässt einen der Schäferhunde vor der Haustür Wache halten. In der Garderobe neben der Haustür wird er eine **Axt notdürftig verstecken**. Danach wird er den Fernseher im Wohnzimmer einschalten, aber von der Eckbank aus den Hof weiterhin im Auge behalten. Die einzigen **Lichter im Haus**, die von außen sichtbar sind, kommen aus dem **Wohnzimmer, aus der Haustür, sowie aus der Garage**.

Lydia indes geht mit dem zweiten Schäferhund in den Keller. Dank Auspex 1 ist sie nicht auf Licht angewiesen. Im Heizkeller wird sie für den Fall der Fälle den Primärkreislauf der **Heizung auf 90°C hochregeln**. Sie wird einzig das **Licht in ihrer Zuflucht einschalten** und sich behutsam daran machen den Pfahl aus dem Erdloch mit ihren Händen auszugraben. Dabei verfällt sie in einen monotonen Singsang. Dies ist der Status Quo sobald die Charaktere auf dem Hof eintreffen.

Im Fall des erwarteten Eintreffens der Charaktere sieht ihr Plan vor entweder durch das **Gebell des Hundes** oder durch einen **Zuruf der Stettners** alarmiert zu werden. Sie befiehlt dem **Hund** in ihrer Zuflucht für Aufmerksamkeit zu sorgen (im Erdloch graben, Kommode umwerfen etc...) und **Fremde sofort anzufallen**. Sie selbst versteckt sich derweil im dunklen Heizraum und läßt dessen **Tür direkt gegenüber der Treppe einen Spalt offen**. Sie hofft, dass die Geräusche aus ihrer Zuflucht, in der zusätzlich noch das einzige Licht im gesamten Keller

Das Nest des Drachen (Vampire - Requiem Einstiegsabenteuer)

brennt, die Aufmerksamkeit der fremden Vampire auf sich ziehen werden. Sobald diese in der Zuflucht sind werden sie durch den Kampf mit dem Schäferhund genügend abgelenkt sein, damit sie sich **schnell und heimlich davonschleichen kann**. Durch ihre Meisterschaft der Disziplin **Schnelligkeit** wird es ihr in **einer einzigen Runde** gelingen vom Heizkeller ins Erdgeschoß zu schleichen.

Einmal aus dem Keller heraus bieten sich Lydia durch die vielen Fenster genügend Fluchtmöglichkeiten. **Die einzig gute Chance Lydia zu ergreifen ist im Keller.**

4.4 Disziplin-Optionen der Spielercharaktere

Obwohl diese Szene höchstwahrscheinlich in einem Kampf enden wird, gibt es noch andere Möglichkeiten die Situation zu klären. Dazu wird hier noch einmal auf gewisse Disziplinen eingegangen:

Alptraum:

Sowohl die Hunde, die Stettners als auch Lydia können mit dieser Disziplin gleichsam beeinflusst werden. Alle Stufen dieser Disziplin helfen weiter.

Auspex 2:

Die Auren der Ghule können natürlich gelesen werden. Abhängig von der Erschwernis erkennt man, dass die Ghule sehr nervös sind. Weiterhin lässt sich erkennen, dass sie nach etwas stark süchtig sind und zusätzlich schwer in jemanden verliebt sind. Beides läßt darauf zurückschließen, dass es sich hierbei um Ghule handelt. Bei Michael läßt sich noch sehen, dass er seine eigene Tochter stark begehrt; Klara dagegen wirkt an der Situation ein wenig desinteressiert, während Hanna einen starken Hass ihrem Vater gegenüber empfindet.

Rechtzeitig angewendet, verleiht Auspex 2 auch einen Bonus auf Initiative.

Beherrschung:

Sobald ein Kampf einmal ausgebrochen ist sinkt die Effizienz dieser Kraft rapide. Davor allerdings kann mit einfachen Befehlen die willensschwachen Stettners "abgehandelt" werden. Analoges gilt für die Disziplin Tierhaftigkeit bei den Hunden und Tieren im Stall. Wenn befohlen wird gegen Lydia vorzugehen ist den Ghulen ein sofortiger Wurf gestattet, um die Wirkung dieser Kraft aufzuheben.

Wichtig: Die Ghule wissen nichts von Lydias Ablenkungsmanöver im Keller.

Gestaltwandel 3:

Die Spieler können natürlich sehr leicht in Versuchung geraten ihre Macht gegen die Bewohner des Hofes auf diese brutale Art und Weise einzusetzen, was zum schnellen und blutigen Ende der Ghule und Lydia führen kann. Doch wie gesagt: Beschreiben sie bitte die Auswirkungen von Schaden. Die kleine Hanna mit den Krallen zu zerfetzen ist vor allem für junge Vampire doch ein prägendes Ereignis.

Majestät 3:

Majestät 3 kann hier die gesamte Szene kippen. Geschickt gegen die Stettners eingesetzt erlaubt es diese Kraft mit den kampfbereiten Ghulen fertig zu werden. Einzig wenn die Ghule durch diese Kraft dazu gebracht werden sollen gegen Lydia vorzugehen wird den Ghulen ein sofortiger Wurf zugestanden die Auswirkungen der Kraft abzuschütteln.

Verdunkelung 3:

Die Hunde und die Ghule haben keinerlei Möglichkeit einen verschleierte Charakter wahrzunehmen – es sei denn dieser macht (un-)absichtlich auf sich aufmerksam. Dazu zählt das Öffnen von Türen, das Einschlagen von Fenstern, Gespräche etc...

Einzig Lydia ist in der Lage durch ihre Disziplin

Auspex solche Charaktere wahrzunehmen. Versucht sich also ein verdunkelter Charakter an Lydia heranzuschleichen, so wird unmittelbar ein vergleichender Wurf abgelegt. Der Spieler würfelt dabei auf **Entschlossenheit + Heimlichkeit + Verdunkelung**. Lydia würfelt mit **5 Würfeln (Geistesschärfe 3 + Ermittlungen 1 + Auspex 1)**. Dabei muss der Agierende mehr Erfolge erzielen. Im Falle eines Heranschleichens an Lydia ist ergo der Spieler der Agierende. Wenn Lydia jedoch versucht sich an einem verdunkelten Charakter vorbeizuschleichen, ist sie die Agierende.

4.5 Handlungsablauf

Die dargestellten Ereignisse sollten vom Spielleiter dem Niveau der Gruppe angepasst werden. Eventuell sind Lydias Aktionen eine zu große Herausforderung für die Gruppe. Ergo kann von einigen Handlungen abgesehen werden, wie etwa der Einsatz der Cruac-Rituale oder des heißen Heizrohrs.

Betreten die Spieler den Grund des Hofes (ganz grob in 10 m Umkreis um das Gebäude herum), so befinden sie sich im Wirkungsbereich des **Nests**. Die **Effekte des Nests** sind weiter oben beschrieben, sollten aber explizit nur angesprochen werden, wenn ein Charakter zur Ruhe gekommen ist oder sich offensichtlich langweilt. Nach dem Sieg über Lydia wäre beispielsweise ein guter Zeitpunkt.

Das **Licht im Hof** erleuchtet nur den Bereich vor der Garage und dem Wohnhaus. Dieser Bereich ist ebenfalls von Michael (im Wohnzimmer) und dem Hund (vor der Tür) einsehbar. Entscheiden die Spieler sich von hinten anzuschleichen und über ein verschlossenes **Fenster einzusteigen**, so haben sie vielleicht einen entscheidenden Vorteil. Da die Fenster geschlossen sind, muss man diese einschlagen. Handelt es sich dabei um ein Fenster des Wohnhauses oder der

Garage, so wird dies sofort von den Ghulen bemerkt, die einen **Warnruf** an Lydia ausstoßen.

Sollten sie direkt auf die Eingangstür zuhalten, so verfällt der Hund nach einigen Augenblick in ein lautes Gebell, was von allen im Haus gehört wird. Michael wird daraufhin die Haustür halb öffnen und den Charakteren zurufen, dass dies Privatbesitz sei und sie verschwinden sollen. Andernfalls wird er die Polizei rufen. Seine rechte Hand legt sich dabei um den Axtgriff. Bei der Drohung die Polizei zu rufen handelt es sich natürlich um eine glatte Lüge – **1 Erfolg auf Geistesschärfe + Empathie** reicht dafür vollkommen aus. Dies ist die einzig vernünftige Gelegenheit die Sache mit Alptraum, Beherrschung und/oder Majestät zu regeln.

Kommen die Charaktere bis auf 10 m heran, so wird er den **Hund auf sie hetzen**, einen Schrei ausstoßen und mit der Axt auf die Charaktere losgehen. **Hanna und Klara** schnappen sich Werkzeug aus der Garage und schließen sich **nach 3 Runden** dem Kampf an. Da es um Lydias Leben geht werden die Ghule bei jeder Gelegenheit Blut und Willenskraft einsetzen. Bitte bedenken sie, dass es nicht nötig ist die Ghule zu töten. Sterbliche fallen in Ohnmacht, sobald sie Schlagschaden in Höhe ihrer Gesundheit erhalten haben.

Haben sie die Charaktere um die Ghule gekümmert, gilt es Lydia zu finden. Sobald sie das Haus betreten hören sie neben dem Fernseher noch bei einem Erfolg auf **Geistesschärfe + Fassung** Geräusche aus dem Keller.

Weisen sie Spieler mit dem Vorteil "**Gesunder Menschenverstand**" darauf hin, dass sie durch den einzigen Zugang über die Treppe im Keller gefangen ist (von draußen sind keine Kellerfenster sichtbar). Auf Zurufen reagiert niemand. Die Geräusche aus dem einzig erhellten Raum halten an. Sofern niemand an der Treppe Wache steht wird Lydia

Das Nest des Drachen (Vampire – Requiem Einstiegsabenteuer)

entkommen, sobald alle Spieler die Zuflucht betreten und vom Hund angefallen werden.

Sollte einer der Charaktere Wache stehen, so versucht Lydia ihn mit einem schnellen Hieb niederzustrecken (sie setzt Blut und Willenskraft ein). Wenn dies nicht gelingt, oder der Charakter robust aussieht, wird sie sich mit ihren Vampirfängen in die Hand beißen und den Charakter in einer archaischen Sprache verfluchen. In anderen Worten: sie wendet das Cruac-Ritual "**Rigor Mortis**" auf ihn an, um ihn unbeweglicher zu machen. In ihrer nächsten Handlung versucht sie den Charakter gegebenenfalls die Treppe hinabzuwerfen. Dies erfolgt gemäß den Regeln zu Raufen im Grundregelwerk. Gelingt ihr das, so **stürzt der Charakter die Treppe hinab** und erleidet Schlagschaden in Höhe von (4 – Widerstandskraft).

Sollte ihr das nicht gelingen, so flieht sie in den dunklen Heizraum und stellt sich in eine Ecke neben dem Heizkessel. Hier kann nochmal versucht werden mit Lydia zu verhandeln. Entsprechende **Interaktionswürfe (außer Disziplinen) sind um -5** erschwert. Sollte man Lydia tatsächlich an den "Verhandlungstisch" bringen, so ist der weitere Verlauf in Kapitel 5 beschrieben.

Andernfalls werden die Spieler sehen, wie ihr ein Schwall Blut aus dem Mund quillt und sie dabei einen gutturalen Laut ausstößt. Sie hat dadurch das Cruac-Ritual "**Vitae der Hydra**" aktiviert, wodurch ihr Blut für Vampire giftig wird. Dies hat allerdings nur Auswirkungen, wenn die Spieler entscheiden ihr Blut zu trinken.

In der Ecke können effektiv nur 2 Charaktere gegen Lydia kämpfen. Sie wird ebenfalls gemäß den Ringkampffregeln versuchen den/die Spieler gegen das **Heizrohr** zu pressen. Die Auswirkungen sind weiter oben beschrieben. Gleichfalls können die Spieler den Spieß natürlich auch umdrehen. Lydia

wird allerdings aufgrund ihrer aktiven Zähigkeit die ersten 2 Schadenspunkte in tödlichen Schaden umwandeln können.

Hinweis: Kontakt mit dem heißen Heizrohr und der daraus resultierende Schaden würden einen sofortigen Wurf auf Furchtraserei erfordern. Im Zuge dieses Abenteuers können sie aber veranschlagen, dass entsprechende Würfe gelingen. Beschreiben sie lediglich den gewaltigen Schmerz versengenden Fleisches.

Die Charaktere können Lydia überwältigen, indem sie ihr genügend Schaden zufügen bis alle ihre Gesundheitspunkte als tödlicher Schaden markiert sind. Dadurch fällt sie in **Starre**. Eine andere Möglichkeit bestünde rein theoretisch sie bereits während des Kampfes zu **pfählen**. Dies ist im Grundregelwerk näher erläutert. Bedenkt man aber ihren hohen Verteidigungswert, dann ist dies während des Kampfes auszuschließen.

4.6 Alternative Enden:

Lydia setzt sich ab:

Sollten die Spieler es nicht in grob zwei Stunden schaffen Lydia auf dem Hof aufzuspüren, so flieht diese mit den Stettners. Sie befiehlt den zwei Schäferhunden des Hofes ebenfalls mitzufahren. Michael Stettner fährt danach schnell **in Richtung Tschechien**. Dort befiehlt sie von der Autobahn abzufahren und tief in einen Wald zu fahren.

Dort wird sie einen Gottesdienst zu Ehren der Mutter abhalten und dabei **ihre drei Ghule opfern**, denen sie zuvor blitzschnell die Kniesehnen durchgetrennt hat. Sie wird den Schäferhunden danach befehlen sich um die Leichen "zu kümmern". An dieser Stelle sei dies nicht weiter erläutert. Bedenkt man aber Lydias geringe Menschlichkeit, so bleibt es der Phantasie des Spielleiters überlassen. Sollten die Hunde nicht mehr am Leben sein, so wird sie durch Tierhaftigkeit Wildtiere herbeirufen. Währenddessen macht sie sich mit dem Auto

davon und stellt dieses unverschlossen an **einer Raststätte** ab. Sie verschwindet in den Wäldern Böhmens während das Auto wie von ihr gehofft gestohlen wird. Die Leichen der Stettners werden erst einige Tage später gefunden; von den Hunden fehlt jede Spur. Die Identifizierung dauert eine weitere Woche wonach die **Geschichte groß in den Zeitungen** erscheinen wird.

Befindet sich das **Totem der Erdmutter** allerdings nicht in ihrem Besitz, so wird Lydia später zurückkehren um es in ihren Besitz zu bringen.

4.7 Was ist mit Stepnik?

Abhängig davon wie sich ihre Spieler auf dem Hof schlagen kann Stepnik etwas früher eintreffen, um den Charakteren beizustehen. Aber es wird davon ausgegangen, dass er erst nach dem Kampf erscheint. Nach einem kuzen erläuterndem Gespräch wird Stepnik über die Situation nachdenken.

- Er wird ihnen vorbehaltlos erzählen, was er seit seinem Sprung aus dem Kirchenfenster getan hat. Er empfiehlt nur im äußersten Notfall in die Gastwirtschaft zurückzukehren. Wenn die Charaktere zu viel Zeit vergeudet haben, werden sie dort übernachten müssen. Im Gegenzug erwartet er natürlich auch einen Bericht der Spieler.
- Er weist auf die Aura des Ortes hin. Er schätzt die Kräfte, die auf dem Hof wirken, als sehr bösartig ein. Dies gilt es unbedingt den Ahnen zu berichten. Er schätzt es als sehr gefährlich ein den Tag auf dem Hof zu verbringen.
- Falls Lydia entkommen konnte, so drängt er zur raschen Rückkehr nach München um rasch Bericht zu erstatten.
- Wurde Lydia überwältigt, so wird Stepnik sie pfählen, sofern dies noch

nicht geschehen ist. Er will die Vampirin nach München bringen, um sie Winterlohs Gerichtsbarkeit zu übergeben. Danach schlägt er vor Lydia im Kofferraum zu transportieren. Notfalls wird er der Vampirin einige Knochen brechen, um sie im Kofferraum unterbringen zu können.

- Er hält die Charaktere an mit ihm die Sauerei in der alten Kirche zu bereinigen, ehe am nächsten Tag Sterbliche darauf aufmerksam werden. Dadurch könnten die Charaktere gezwungen sein in der Ortschaft zu ruhen.
- Sind die Stettners tot, so wird die Sache unangenehm. Je nachdem wie blutig die Ghule verendet sind wird es mehr oder weniger schwierig die Leichen verschwinden zu lassen. Früher oder später werden die Dorfbewohner das Verschwinden der Stettners bemerken und die Polizei einschalten. Hier sind dann die Ahnen der Domäne gefragt das Kind aus dem Brunnen zu ziehen. Doch vorerst schlägt Stepnik vor die Leichen ins Getreidesilo zu werfen.
- Auf der Rückfahrt nach München wird Stepnik einsilbig, da er über die vergangene Nacht nachdenkt. Schließlich teilt er ihnen mit, dass die Verkettung der Ereignisse wohl kein Zufall sein kann. Er vermutet das Intrigenspiel eines Ahnen der Domäne München dahinter. Stepnik macht den Charakteren eindringlich klar, dass sie davon nichts im Elysium erzählen sollen. Es ist womöglich überlebenswichtig in dieser Sache das Dummerchen zu spielen. Er selbst wird nochmal eingehend über die Sache nachdenken, sobald er wieder in Wien ist. Bis jetzt will er gegenüber den Charakteren keine Verdachtsmomente

Das Nest des Drachen (Vampire - Requiem Einstiegsabenteuer)

äußern, da noch zu wenig Informationen vorliegen. Weitere mögliche Ermittlungsarbeit wird im nächsten Kapitel erläutert.

- Die Angelegenheit muss dem Fürsten und den Erstgeborenen der Domäne mitgeteilt werden, die dann zu entscheiden hätten. Er wird ergo während der Fahrt ein entsprechendes Treffen veranlassen. Er unterstreicht die Wichtigkeit vor allem gegenüber den Ahnen nicht zu lügen. Auf heikle Fragen wird stattdessen er selbst antworten.

4.8 Zurück in München

Wieder zurück werden die Charaktere, Stepnik und die gepfälte Lydia bereits von den Ahnen der Domäne erwartet, darunter Fürst von Wintersloh, Wallner, Bischof van Joost und Greiter. Die Erstgeborenen erwarten einen klaren Bericht. Stepnik wird seine Erlebnisse im Dorf schildern. Er gibt unumwunden zu einen Fehler begangen zu haben, da er sich vor der Fahrt nicht ausreichend ernährt hatte.

Die Geschehnisse auf dem Hof müssen die Spieler selbst beschreiben. Allerdings ist Stepniks Empfehlung nicht zu **lügen** sehr ernst zu nehmen. Sollten die Spieler trotzdem ihr Glück zu sehr ausreizen wollen, so müssen sie einen vergleichenden Wurf gegen den Fürsten ablegen. Dazu würfeln die Spieler auf **Manipulation + Ausflüchte + Status: Domäne München**. Je nachdem wie plausibel der falsche Umstand erscheint erhält dieser Wurf einen Bonus von bis zu +5, oder einen Malus von bis zu -5. Legen sie einen einzigen Wurf (mit 20 Würfeln) stellvertretend für alle Erstgeborenen aus. Bei einem Fehlschlag weist einer der Erstgeborenen auf einen logischen Fehler in der Lüge der Charaktere hin. Der Fürst ermahnt die Jungvampire ein einziges Mal die Wahrheit zu sagen.

Werden sie erneut einer Lüge überführt, verliert der Fürst keine weiteren Worte und der/die Charaktere werden einige Zeit mit diversen Instrumenten gefoltert. Hier sei der Phantasie des Spielleiters freie Bahn gelassen. *Erst danach* wird der Fürst die Wahrheit mittels Beherrschung und/oder Auspex 4 aus den Jungvampiren herauspressen. Stepnik wird ihnen bei etwaigen Lügen nicht zur Seite stehen.

Die Ereignisse des Abenteuers haben folgende Auswirkungen auf die Entscheidung des Fürsten:

- Das Nest:

Zumindest Stepnik gibt zu auf dem Hof eine böartige Präsenz gespürt zu haben. Er bringt das definitiv nicht mit Lydia in Verbindung.

Fürst Eberhart ist aber vielmehr verärgert darüber wie die Vampirin im Dorf walten konnte ohne sich vorgestellt zu haben. Zum einen macht er die Lancea dafür verantwortlich sich nicht um "ihre" Kapelle zu kümmern. Auf Nachfrage gibt Bischof zerknirscht zu, dass er seit Jahrzehnten nicht mehr bei der Kapelle war. Unter den Jungvampiren fehlt leider der "Drang" einen solchen Ort zu besuchen. Weitere Rechtfertigungen seitens des Bischofs bringt Eberhart per Handbewegung zum Verstummen.

Andererseits macht er dem Zirkel mitverantwortlich. Ganz offensichtlich besitzt der Zirkel nicht den Elan Mitglieder ihres Bundes zu solch banalen Aktivitäten wie der Vorstellung in einer Domäne animieren zu können.

Wallner weist den Fürsten noch eifrig auf das Phänomen des Nests hin. Da die Lancea und der Zirkel gerade abgeurteilt wurden, und der Invictus weder Verwendung, noch die Energie für einen solchen Ort hat, fragt Eberhart Wilhelm Greiter, ob eventuell der Ordo Interesse

an einem solchen Ort hätte.

Greiter wiederum runzelt die Stirn und scheint angestrengt darüber nachzudenken. Schließlich stimmt er aber zu zum Wohle der Domäne einen solchen Ort unschädlich zu machen.

- Lydia konnte entkommen:

Fürst Eberhart erklärt sie für schuldig durch ihr Ritual in der Kapelle und ihren Aufenthalt in einer solch kleinen Ortschaft die Maskerade leichtfertig riskiert zu haben. Hinzu kommt noch der Verstoß sich in einer fremden Domäne nicht vorgestellt zu haben. Sollte sie erneut gesichtet werden, so ist es die Pflicht eines jeden Vampirs in der Großdomäne sie sofort zu ergreifen und nach München zu bringen. Entsprechende Anordnungen werden von den Herolden in den folgenden Nächten kundgetan.

- Lydia wurde gefasst:

Fürst Eberhart beschließt sie vorerst in diesem Zustand zu lassen. Bis er eine endgültige Entscheidung über ihr Schicksal getroffen hat soll sie in Gewahrsam bleiben (in gepfälten Zustand). Für das Ergreifen der Vampirin dankt ihnen der Fürst.

- Die Stettners sind tot:

Fürst Eberhart wird sofort das Notwendige in die Wege leiten den Vorfall für die Sterblichen plausibel erscheinen zu lassen. Hat einer der Stettners dagegen überlebt, so wird von der Presse bekannt gegeben (und von der Polizei bestätigt), dass das Familienmitglied die Morde begangen hat. Per Beherrschung 3 glaubt die entsprechende Person dies selbst.

- Die Kirche wurde nicht gesäubert:
Per se eigentlich kein Maskeradebruch, doch kann dies für sehr viel Aufmerksamkeit sorgen. Er erinnert sie daran in Zukunft diese Sache selbst in die Hand zu nehmen.

- Die Charaktere erwähnen ein mögliches Intrigenspiel:

Wie gesagt: das ist zu diesem Zeitpunkt sehr unklug. Der Fürst verlangt daraufhin sofort eine Erklärung für ihren Verdacht. Beweise können die Spieler eben noch nicht vorlegen. Stepnik wird daraufhin sofort gefragt, ob er dies ebenfalls so sieht. Stepnik wird dies entsprechend bejahen und sofort sagen, dass diese Idee von ihm ausgeht. Greiter wird nun definitiv die Charaktere im Auge behalten. Dies wird ihre künftige Ermittlungsarbeit stark beeinträchtigen.

4.9 Erfahrungspunkte:

Basis: 3

Lydias Spur zum Sinterhof folgen: 2

Lydia "verhaften": 3

Keine Spuren hinterlassen: 2

selbstständige Idee der Spieler die

Kirche zu säubern: 1

Stettners am Leben lassen/deren Leichen

wirklich spurlos verschwinden lassen: 1

maximal 12 EP.

Kapitel 5: Nachsitzen

Sofern sie und ihre Spieler die Ereignisse des Abenteuers weiterverfolgen wollen, so sind hier einige Anhaltspunkte:

5.1 Stepnik:

- In dieser Angelegenheit würde er gerne mit den Charakteren persönlich sprechen. Er lädt sie in die Domäne Wien ein.
- Er rät den Charakteren sehr vorsichtig vorzugehen.
- Die spannende Frage bleibt weiterhin, wie das Ganze eingefädelt wurde. Er

Das Nest des Drachen (Vampire - Requiem Einstiegsabenteuer)

bestätigt gegebenenfalls erneut, dass ihn niemand auf das Buch des Mönchs aufmerksam gemacht hat. Es war genau dieses Buch, bei dem man sich das erste Mal traf. Stepnik betrat mit dem Bischof das Elysium und wurde allen Vampiren vorgestellt. Dabei kam er an so ziemlich jeder Vitrine vorbei. Durch politische Gespräche zwischen dem Bischof und Greiter fiel ihm erst das Buch auf. Allerdings passierte es ihm an diesem Abend öfters, dass er sich manchmal aus Gesprächen geistig verabschiedet und seine Aufmerksamkeit den Büchern gewidmet hatte.

- Müsste er einen Tipp abgeben, so verdächtigt er Nadine Wallner, die Hüterin des Elysiums. Immerhin hat sie das Elysium an diesem Ort stattfinden lassen und Stepnik auch sofort die Charaktere zur Seite gestellt. Die Angelegenheit mit dem Nest wurde offiziell dem Ordo übergeben, da diese Orte für den Invictus ohne Bedeutung seien. Aber vielleicht hat Wallner ja verborgene Seiten?
- Er unterstreicht aber, dass er von den Beziehungen der Vampire in München keinerlei Ahnung hat. Die Charaktere sind da wohl besser informiert als er.
- Unter Umständen ist es auch interessant mehr über das Nest herauszufinden. Allerdings sind solch magische Stätten für die Lancea ohne arge Bedeutung. Da hilft vorsichtige Recherche beim Zirkel und dem Ordo weiter.

5.2 Lydia:

- Mitglieder des Zirkels sind wahrscheinlich gewillt Lydia zu helfen. Allerdings wird sie früher oder später im Gewahrsam des Fürsten enden. Dieser will natürlich einen guten Grund hören *warum* er die Vampirin aus der

Starre holen soll und *warum* er darüber hinaus die Charaktere noch mit ihr alleine sprechen lassen soll.

- Eventuell schaffen es die Spieler sogar Lydia bereits auf dem Hof an den Verhandlungstisch zu bekommen.
- Über ihr Leben vor ihrem Eintreffen auf dem Hof hält sie dicht. Sie versichert aber in einem verächtlichen Tonfall, dass der "Großdomäne" kein Schaden zugefügt wurde.
- Sie berichtet wahrheitsgetreu ihre Sicht der Dinge seitdem sie auf dem Sinterhof eingetroffen ist.
- Durch einen sehr schweren Wurf auf **Manipulation + Überzeugen + Status: Zirkel der Mutter -4** kann sie davon überzeugt werden, dass es sich bei der Aura auf dem Hof keinesfalls um die Erdenmutter, sondern um etwas Böses handelt, das sie manipuliert hatte.
- Ist das einmal geschafft, ist es nicht mehr sonderlich schwer sie davon zu überzeugen, dass sie ebenso wie die Charaktere und Stepnik Opfer einer Intrige geworden sind. Das lässt sie natürlich nicht auf sich sitzen. Sie verspricht den Charakteren in dieser Sache beizustehen. Offiziell wird sie die Münchner Anführerin des Zirkels darum bitten einige Zeit in der Domäne bleiben zu dürfen. Diese Bitte wird dann wiederum Fürst Eberhart vorgetragen.
- Sofern der Fürst überzeugt werden konnte, dass Lydia keine Bedrohung darstellt (und in Zukunft auch nicht darstellen wird), wird er diesem Anliegen stattgeben.

5.3 Der Sinterhof

- Anhaltspunkte für die Geschichte des Sinterhofs lassen sich nur in Reichstätt selbst finden. Abhängig vom Alter der Informationen dienen entweder die Dorfbewohner selbst, das Grundbuch des Dorfs, welches im Rathaus zu finden ist, sowie die Kirchenchronik. Die neueren Ereignisse lassen sich noch bei einem Zeitungsverlag ein paar Orte weiter in Erfahrung bringen. Wie die Spieler im Einzelnen an diese Informationen gelangen liegt im Ermessen des Spielleiters. Erwähnt werden hier nur relevante Informationen.
- 1811: Erste Erwähnung des Sinterhofs. Johannes Sinter wird als Eigentümer geführt (Grundbuch).
- 1823: Georg Sinter, Sohn von Johannes, heiratet Adelheid Heimhofer (Kirchenchronik).
- 1845: Johannes Sinter wird tot aufgefunden. Er hatte bei Heuarbeiten im Hochsommer einen Schlaganfall erlitten und wurde erst gegen Abend tot auf dem Feld gefunden (Grundbuch, Kirchenchronik).
- 1845: Georg Sinter läßt seine Frau Adelheid für unmündig erklären, da sie schwer alkoholabhängig ist (Grundbuch).
- 1846: Johannes Sinter wird von Gendarmen erschossen. Man ging vermehrt Hinweisen nach, dass Johannes seine Kinder misshandelt. Als die Gendarmen auf dem Hof eintrafen, konnten sie Johannes gerade noch rechtzeitig erschießen ehe er seine Kinder mit einer Heugabel abstechen konnte (Grundbuch).
- 1892: Der Hof geht über an Alois Prichel (Grundbuch).
- 1901: Während einer Beichte sagt ein Dorfbewohner er begehre Barbara Prichel (Kirchenchronik).
- 1901: Vier Zigeuner, die im Ort hausierten, werden tot im Dorfbach aufgefunden. Die Autopsie ergibt, dass sie ertrunken sind. Mehrere Verletzungen lassen aber darauf schließen, dass sie zuvor schwer misshandelt wurden. Da die Dorfgemeinschaft scheinbar zusammenhält werden die Ermittlungen eingestellt (Zeitung).
- 1901: Bartholomäus Grinzer wird erhängt an einem Baum in der Nähe des Sinterhofs gefunden. Ermittlungen entlarven schließlich seine Ehefrau Henriette als Täterin, die bis zu ihrem Tod dies bestreitet (Grundbuch, Zeitung).
- 1919: Alois Prichel wird von seiner dritten Ehefrau im Schlaf erstochen. Die 6 und 8 Jahre alten Kinder wirft sie aus dem Dehner ehe sie sich selbst verbrennt. Da Prichel keine Nachfahren mehr hatte, blieb der Hof längere Zeit verlassen (Zeitung, Grundbuch, Dorfbewohner, Kirchenchronik).
- 1941: Der Hof wird von Gunther Neiderer gekauft (Grundbuch, Dorfbewohner).
- 1974: Neiderer wird von seinem Sohn Herbert für unmündig erklärt (Grundbuch).
- 1985: Neiderer stirbt bei einem tragischen Unfall. Er gerät in die Messerbalken des Mähdreschers. Die Polizei schließt Fremdverschulden aus. Die Familienangehörigen verkaufen den Hof an die Gemeinde. Der Hof steht längere Zeit leer (Grundbuch, Zeitung, Dorfbewohner, Kirchenchronik).
- 1998: Kauf durch Michael Stettner.

Das Nest des Drachen (Vampire - Requiem Einstiegsabenteuer)

Anhang 1: wichtige NSC

Marian Stepnik



Herr Stepnik nach seiner Ankunft in München [4]

Clan: Gangrel
Bund: Lancea Sancta
Tugend: Barmherzigkeit
Laster: Zorn
Kuss: 1896

Geistige Attribute:
Intelligenz 4, Geistesschärfe 3, Entschlossenheit 3

Körperliche Attribute:
Körperkraft 2, Geschick 4, Widerstand 2

Gesellschaftliche Attribute:
Präsenz 3, Manipulation 2, Fassung 3

Geistige Fertigkeiten:
Computer 1, Ermittlungen (Bibliotheksnutzung, Geschichte der Lancea) 3, Geisteswissenschaften 2, Medizin (Chirurgie, Erste Hilfe) 4, Okkultismus 2, Politik (Vampire) 2

Körperliche Fertigkeiten:
Fahren 1, Heimlichkeit 1, Überleben 2, Unbewaffneter Kampf 2

Gesellschaftliche Fertigkeiten:
Ausdruck (Vortrag halten) 2, Empathie 2, Tierkunde 2, Umgangsformen (Etikette) 3

relevante Vorteile:
Muttersprache: Ungarisch, Sprache (Deutsch) 3, Sprache (Latein) 3, Sprache (Französisch) 2, Sprache (Englisch) 2; Ressourcen 2, Status: Domäne Wien 3, Status: Lancea Sancta 3

Willenskraft: 6
Menschlichkeit: 5
Gesundheit: 7 (8 mit aktiver Zähigkeit)

Initiative: 7
Verteidigung: 3
Geschwindigkeit: 11
Potestas: 3
max. Vitae / pro Runde: 12 / 1

Disziplinen:
Auspex 3, Gestaltwandel 1, Tierhaftigkeit 3, Zähigkeit 1

Hintergrund:
Marian hob sich bereits im Kindesalter durch seinen klugen Kopf von seinen Mitschülern ab. So war es auch nicht weiter verwunderlich, dass er ein Stipendium für sein Medizin-Studium in Wien bekam. Nach seinem Abschluss arbeitete er als ein Wanderarzt. Soll heißen: er zog durch die Ortschaften und praktizierte so hauptsächlich bei Bauersfamilien, die sich eine unter Umständen weite Reise in eine größere Stadt nicht leisten konnten.

In der Nacht, in der er den Kuss empfing, musste er auf einem der Bauernhöfe übernachten. Nach einer raschen Meinungsverschiedenheit mit seinem Erzeuger musste er bald wieder in Wien unterkommen, wo er im Laufe der nächsten Jahre mehr und mehr von den Lehren der Lancea überzeugt wurde.

Besonders interessierte er sich für die Geschichte seines Bundes. So konnte er sich im Laufe der Jahrzehnte einen guten Ruf als Gelehrter innerhalb der Dunklen Kirche erarbeiten. Seine Meinung hinsichtlich Auslegung religiöser Texte ist bei vielen anderen Glaubensbrüdern stark gefragt.

Lydia



[5]

Clan: Gangrel

Bund: Zirkel der Mutter

Tugend: Seelenstärke

Laster: Neid

Kuss: 1916

Geistige Attribute:

Intelligenz 2, Geistesschärfe 3, Entschlossenheit 4

Körperliche Attribute:

Körperkraft 3 (5 mit aktiver Kraft), Geschick 3,

Widerstand 4 (6 mit aktiver Zähigkeit)

Gesellschaftliche Attribute:

Präsenz 2, Manipulation 2, Fassung 3

Geistige Fertigkeiten:

Handwerk 2, Ermittlungen 1, Okkultismus 4

Körperliche Fertigkeiten:

Athletik (Laufen) 3, Bewaffneter Kampf 2, Fahren 1,

Heimlichkeit (Schleichen, Sich verstecken) 4, Überleben

(Wald) 4, Unbewaffneter Kampf 3

Gesellschaftliche Fertigkeiten:

Ausflüchte 2, Einschüchtern 2, Empathie 1, Tierkunde 3

relevante Vorteile:

Gefahrensinn, Muttersprache: Tschechisch, Sprache

(Deutsch) 2, Flink 3, Orientierungssinn, Schnelle

Reflexe 2, Status: Zirkel der Mutter 1

Willenskraft: 7

Menschlichkeit: 4

Geistesstörungen: Objektfixierung auf 4 (Schnitzereien)

Gesundheit: 9 (11 mit aktiver Zähigkeit)

Initiative: 8 (11 mit aktiver Schnelligkeit)

Verteidigung: 3 (6 mit aktiver Schnelligkeit)

Geschwindigkeit: 11 (13 mit aktiver Kraft, 52 mit aktiver
Schnelligkeit und aktiver Kraft)

Potestas: 2

max. Vitae / pro Runde: 11 / 1

Disziplinen:

Auspex 1, Kraft 2, Gestaltwandel 2, Schnelligkeit 3,
Tierhaftigkeit 3, Zähigkeit 2, Cruac 3

Cruac-Rituale:

(1) Rigor Mortis (2) Vitae der Hydra (3) Weihe des
Tempels

Hintergrund:

Lydia wuchs bei ihrer Großmutter auf, die zwar eine gute Katholikin war, aber eben auch dem Aberglauben anhing. So wurden die Beiden dann bald zu Sündenböcken gemacht als eine Krankheit ihr Dorf heimsuchte. Sie wurde aus dem Dorf geprügelt, während ihre Großmutter bald darauf ihren Verletzungen erlag. Ohne eine Heimat wollte niemand die Landstreicherin aufnehmen, und so zog sie einige Jahre hausierend durch's Land. Als sie in einer kalten Winternacht notgedrungen im Wald schlafen musste, wurde ihr der Kuss geschenkt.

Ihren alten Lebensstil auch im Unleben beibehaltend zog sie durch die Wälder Osteuropas und fand so die Macht, die im alten Glauben liegt. Seit Jahrzehnten zieht sie unstedt durch die Lande im Glauben den Ruf der Mutter zu folgen.

Anmerkung:

Lydia ist zwar geringfügig jünger als Stepnik, doch hat sie nicht so wie er die meiste Zeit ihrer Existenz als Stubenhocker verbracht. Vielmehr musste sie jede Nacht um ihre Existenz kämpfen. Daher besitzt sie deutlich bessere Eigenschaftswerte als Stepnik.

Das Nest des Drachen (Vampire - Requiem Einstiegsabenteuer)

Die Stettners:

Laster: Lust (Michael), Trägheit (Klara), Zorn (Hanna)

Geistige Attribute:

	Michael	Klara	Hanna
Intelligenz	1	2	2
Geistesschärfe	2	1	3
Entschlossenheit	3	2	2

Körperliche Attribute:

	Michael	Klara	Hanna
Körperkraft	3	2	1
Geschick	2	2	3
Widerstand	3 (4)	2 (3)	1 (2)

Gesellschaftliche Attribute:

	Michael	Klara	Hanna
Präsenz	2	2	2
Manipulation	1	2	1
Fassung	2	1	1

relevante Fertigkeiten (für alle identisch):

Athletik 1, Fahren 1, Ausflüchte 2, Empathie 1, Tierkunde 3;

keine relevanten Vorteile;

Willenskraft: Michael 5, Klara 3, Hanna 3

Menschlichkeit: Michael 5, Klara 6, Hanna 6

Gesundheit: Michael 8 (9), Klara 7 (8), Hanna 5 (6)*

Initiative: Michael 4, Klara 3, Hanna 4

Verteidigung: Michael 2, Klara 1, Hanna 3

Geschwindigkeit: Michael 10, Klara 9, Hanna 8

Blutvorrat: Michael 3, Klara 2, Hanna 1

Disziplinen: jeweils Zähigkeit 1

* Hanna besitzt aufgrund ihrer zierlichen Statur nur eine Größe von 4.

Die Hunde der Stettners:

Die Werte der beiden Schäferhunde entsprechen einer abgeschwächten Form der Wachhunde aus dem Grundregelwerk.

Intelligenz 1, Geistesschärfe 4, Entschlossenheit 3

Körperkraft 2, Geschicklichkeit 3, Widerstand 3

Präsenz 2, Manipulation 1, Fassung 2

Athletik (Laufen) 3, Einschüchtern 1, Heimlichkeit 1,

Überleben (Fährte verfolgen) 3, Unbewaffneter Kampf

1

Willenskraft: 5

Gesundheit: 7

Initiative: 5

Verteidigung: 3

Geschwindigkeit: 12

Größe: 4

Würfelpool: Biss für 5 Schlagschaden.

Quellenangaben (Stand 11.3.2013):

[1] www.wochenblatt.de/mediathek/bildergalerie/cme17927p416567.html

[2] browse.deviantart.com/art/Chapel-Agnus-Dei-301051342

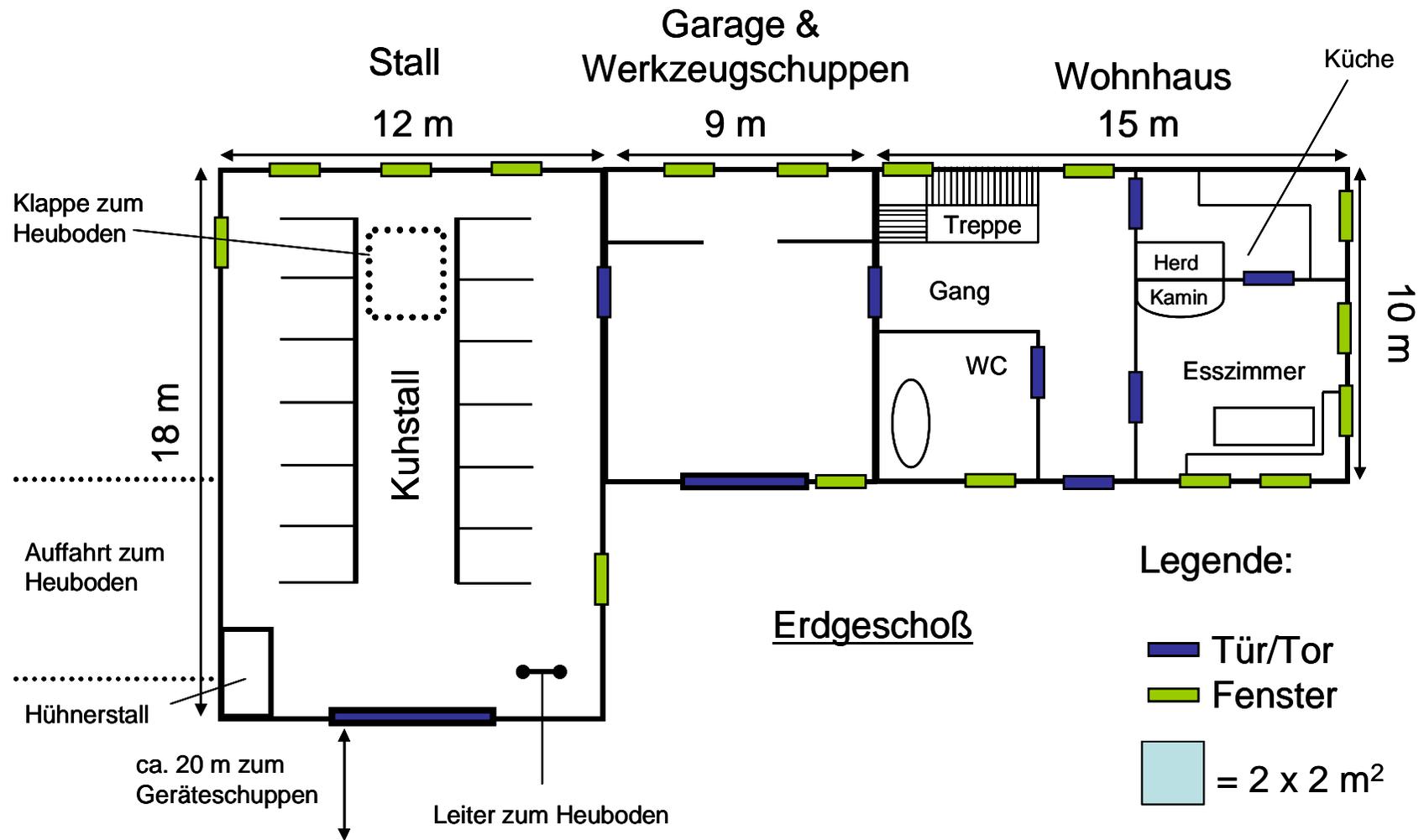
[3] browse.deviantart.com/art/my-little-world-26643592

[4] browse.deviantart.com/art/the-leaving-gentleman-37778638

[5] browse.deviantart.com/art/witch-in-87487778

Die Übersichtspläne des Sinterhofs entspringen der Feder des Autors.

TZ 15.3.2013



Das Nest des Drachen (Vampire - Requiem Einstiegsabenteuer)

