

Die Geschichte der Charaktere in Berlin

Wie die einzelnen Personen nach Berlin gekommen sind, ist eigentlich uninteressant (oder auch nicht).

Serah Yalah Calimar [Patricia] kommt irgendwo aus Frankreich, während der Sire ihres Sires [Isaac Grishem] aus Berlin stammt. Karl-Otto von Freilich [Robert] kam irgendwie aus Darmstadt oder Wiesbaden hierher, soviel ist bekannt, warum und wieso aber nicht; ebensowenig, wieso Benno [Lars Kl.] aus Herne nach Berlin übersiedelte.

Gian Luca Vially [Markus] wurde von seinem Clan als einer der ersten Giovanni nach Berlin geschickt, als sich abzeichnete, das aus Berlin die neue Hauptstadt werden würde. Erst später sollten Guiseppe und Aurelio folgen

Giuliana de Himmera [Daniela S.] scheint aufgrund eines Versprechens des Prinzen in Berlin akzeptiert zu sein, obwohl sie zum Clan der LaSombra gehört. Ihre Herkunft ist unbekannt. Daneben geistert Kornl [Dirk] durch die Stadt und einige andere, darunter Narillian [Patrick], Skarjin [Lars H.] und Hans Meiser [Marc] sowie die Charaktere von Daniela B., Ina J., Christoph B. und die beiden Charaktere von Björn L.

Alle diese spielen oder spielten eine Rolle in dieser Chronik, und so beginnt es.....

Das erste wichtige Ereignis geschah im Dezember 1990

1. Chronik: Curidis Erbe

Giuliana de Himmera und einige andere frisch in der Stadt angekommene stießen auf einen sterbenden Gangrel, der immer weiter alterte, ohne das sie etwas tun konnten. Dieser überreichte ihnen ein Foto mit einem uralten Bild darauf, das drei Personen zeigte (Bild1). Aus nicht zu erklärenden Gründen fühlten sich alle Anwesenden verpflichtet wem auch immer dieses Bild zu bringen [Dominate]. Bei Erkundigungen in der Stadt, in welcher außer Giuliana de Himmera noch niemand einen großen Namen oder Rang hatte, stießen sie durch einen Tip des unauffälligen **Adrian Schmidt** auf einen Mann namens **Samuel Huras**¹. Dieser erzählte ihnen, das es sich bei den Personen auf dem Bild um einen Gangrel namens **Thomas**, eine Toreador namens **Tara** und **Saquala**, wahrscheinlich ein Tremere, handelt. Weitere Symbole seien vorhanden. Für näheres sollten sie sich an **Ellison**, den Nosferatu Primorgen oder eine Frau namens **Christine** in Kreuzberg wenden.

Ellison gibt ihnen die Auskunft, das es sich um die drei Personen handelt und das Thomas Curidis vor 200 Jahren den endgültigen Tod fand, als er von Gustav Breidenstein hingerichtet wurde. Saquala sei kurz vorher verschwunden und Tara sei nach Frankreich geflüchtet und später nach Ende des 2. Weltkrieges kurz in der Stadt gewesen. Ellison berichtet, Tara sei nun in Darmstadt. Ellison erzählt auch von einer anderen Geschichte. Das Original des Bildes enthalte nach Thomas damaliger Aussage angeblich den Schlüssel zur Erlösung. Als sie Ellison verlassen überlegen sie noch, ob sie der Spur weiter folgen sollten, als sie angegriffen werden. Eine Gruppe von Vampiren unbekannter Herkunft attackiert sie und tötet zwei aus der Gruppe endgültig., bevor diese selbst alle endgültig sterben. Von einem sterbenden Ghoul erfahren sie, das ein Mann namens **Rövemeier** ihnen befohlen hatte das Bild zu holen.

Durch diese Attacke bestärkt herauszufinden was so wertvoll an dem Bild ist machen sie sich auf die Suche, können Rövemeier aber nicht ausfindig machen. Die einzige Spur ist Tara.

Also begeben sie sich nach Darmstadt, wo der Ventrue **Prinz Arn von der Rosenhöhe** nur eine Marionette des Frankfurter Prinzen **Vincent Stahlburg** ist und keine Funktion mehr hat. Stahlburg wiederum unterliegt dem Diktat des Prinzen des Rhein-Main Gebietes Barbarossa. Der Anarcho **Julian Crest**² ist in Wahrheit der "Prinz" in der Stadt und kaum einer hört auf die Worte Arns, einzig und allein vor **Barbarossa**³, dem Prinz der ganzen Region, herrscht hier Respekt, doch dieser scheint das Treiben in der Stadt zu tolerieren.

In Darmstadt erfahren sie von dem **Caitiff Koras**, das Tara von einem ihm unbekanntem Mann aufgesucht worden war und dieser ihr befahl sofort nach Paris zu kommen. In Anwesenheit Koras werden die Charaktere erneut von einem Vampirpack angegriffen. Von Darmstadt aus geht es nach Paris und hier finden sie nach einigem hin und her Tara, die ihnen kundtut, dass das Originalbild im Louvre hing und von dort gestohlen wurde. Der **Prinz von Paris Francois Villon** tobt, da der Dieb eindeutig ein Vampir sein mußte, dies hat die Spurenauswertung ergeben. Verdächtig wird Tara und da die Charaktere ein Bild des gestohlenen Kunstwerks bei sich tragen und dies gesehen wurde auch sie. Der einzige der das Bild wiederfinden könnte, wäre Thomas, doch der hat sich zurückgezogen. Erstaunt müssen die Charaktere erfahren, das Thomas die Hinrichtung durch Gustav durch aussetzen in der Sonne überlebt hat und sich irgendwo in Deutschland befindet, nur wo, das weiß höchstens seine Vertraute mit Namen Christine. Die Charaktere reisen mit Tara zurück, nachdem sie Villon entkommen konnten und treffen dort auf **Christine**. Diese wehrt sich zu erzählen, wo Thomas ist, bis sie von Tara überzeugt wird. Es beginnt eine Hetzjagd durch Berlin und Frankfurt, bis Curidis plötzlich mit dem Bild zusammen erscheint. Ein Auspex-Scan wird von ihm abgeblockt, doch kann man feststellen, das er nur noch sehr wenig mit einem Vampir zu tun hat. Curidis hat sich verändert. Er lebt unter anderen Namen und will nicht mehr viel mit der Kindred Gesellschaft zu tun haben.

Er erklärt ihnen, das er das Bild gestohlen hatte, bevor es ein Mann namens Rövermeier tun konnte, der das Rätsel des Bildes lösen wollte. Curidis selbst hatte das Bild als Rätsel gemalt, um das Versteck von Saquala geheimzuhalten, der vom Clan Tremere und Breidenstein gejagt wurde. Weil Thomas ihn deckte, sollte er sterben. Das Rätsel soll gewahrt bleiben und Rövemeier muß beseitigt werden. Die Suche nach diesem Rövemeier gestaltet sich schwieriger als erwartet.

¹ Spätere Bezeichnung Sahara der Ältere.

² Caitiff, 6th Gen. Ungemein hohe Werte in Presence, Dominate und Protean

³ Prinz des Rhein-Main Gebietes ist Prinz Friedrich I "Barbarossa". Unter ihm sind seine Vasallenprinzen, die jeweils eine Stadt beherrschen. Zentrum ist Frankfurt, in dessen Paulskirche Friedrich ruht.

Im Verlauf werden mehrere Angriffe von Sabbatagenten abgewehrt und schließlich kann durch einen Zufall herausgefunden werden, dass Sahura eine Mumie ist. Die Sabbatübergriffe enden aber mit der Erstürmung eines Hauses im Schweizer Wallis, wo ein größeres Sabbatpack sich angesiedelt hatte.

Es kommt zur entscheidenden Schlacht, in dessen Verlauf der Packleader Rövemeier⁴, der Sabbatbischof und sein Packpriester schließlich ausgesaugt aufgefunden werden. Eine Tzimisce mit Namen Dr. Carlotta kann entkommen. Das Bild hängt einen Tag später im Louvre und Thomas gibt an die Charaktere weiter, dass der tote Gangrel ein Bote von ihm war, der einen Freund in Berlin von der Gefahr für Saquala in Kenntnis setzen sollte. Die Charaktere sollten eigentlich nie mit hineingezogen werden. Sie sollten am besten seinen Namen vergessen und den Taras auch, die mit Thomas daraufhin verschwindet.

Nach dem Tod des alten Erzbischofs wird der LaSombra Kalep neuer Führer des Sabbat in Deutschland und Polens.

2. Episode: Rachegeleüste

Mehrere Morde erschüttern Berlin. Immer wurde ein Täter in mit einer Roten Kutte gesehen, der die bestialischen Morde an zwei Mitgliedern der USA-Botschaft, Drugras und Ward, und einem amerikanischen Vampir, Carter, verübte. Beim letzten Mord sind auch die Charaktere anwesend. Da sie den Kuttenträger gesehen haben, werden sie von Waldburg und Kleist beauftragt der Sache nachzugehen und Bericht zu erstatten. Die Spurenerkundung erweist sich als schwierig, führt aber schließlich nach Jerusalem, wo sie herausfinden, dass alle Toten Agenten des NSA waren und der "Vampir" früher hier in Jerusalem war. Vom NSA-Agenten Donovan, einem Agentenführer in Jerusalem erfahren sie, dass eine Vierergruppe von Agenten einen Mann namens A. Carter töten sollte. Dieses Attentat schlug aber fehl. Carter entpuppte sich als Vampir und tötete den Einsatzagenten, der den Mord durchführen sollte, einen Mann namens Alexander Miller. Der Freund von Miller, ein Mann namens Drugras wollte in Berlin Informationen finden, dass Miller von seinem Chef Jason Wynn in den Tod geschickt wurde und Carter in dessen Auftrag handelte. Drugras wurde von Ward durch Giftgas umgebracht, wie von diesem angeordnet, starb dann aber durch die Hand des Kuttenträgers, indem er an seinem eigenen abgerissenen Arm im Rachen erstickte. Donovan entgeht daraufhin nur knapp einem Anschlag des Kuttenträgers, der von den Charakteren schließlich gestellt wird. Er entpuppt sich als Alexander Miller, der eine Pakt mit einem dämonen ähnlichen Wesen namens Jasgol geschlossen hat⁵. Alexander durfte aus Liebe zu seiner Frau zurückkehren, doch sein Körper war schon verwest (wie ein Samedi). Lord Jasgol hatte den falschen Zauber benutzt. Als Ausgleich gab er ihm den magischen Symbionten und noch etwas mehr. Alexander ist hinter Wynn her, dies erfahren sie, bevor er Christophs und Giuliana de Himmera s Charaktere anschaut und mit einem lauten "ihr seid genau wie Wynn und von gleicher Art wie Jasgol" verschwindet. Die Charaktere jagen ihn bis nach Washington, wo es zum Showdown kommt, der Kampf Alexanders mit Wynn, während die Charaktere erkennen müssen, dass Wynn ein Sabbat-Tzimisce ist und mit seinen Leuten die NSA unterwandert hat. In den Kampf schaltet sich schließlich Marcus Vitel⁶ mit seinen Truppen ein und vernichtet die Sabbatleute. Alexander wirft Wynn von der Spitze des Lincoln Monuments hinunter und dieser wird von Vitel gefangengenommen. Er soll ein wenig über den Sabbat plaudern. Alexander verschwindet daraufhin einfach.

3. Episode: Garou Ehre

In Berlin kommt es zu Straßenschlachten zwischen Brujahs und Ventrue nachdem mehrere Werwölfe in der Stadt gesehen wurden. Die Brujahs plädieren darauf, dass die Kindred alle Garou im Grunewald auslöschen, während die Ventrue den Stillhaltepakt einhalten wollen und sich erst mit den Führern der Garou in Verbindung setzen wollen. Durch einen Traum werden Giuliana de Himmera und Christophs Charaktere zu einer alten Bunkeranlage geführt. Hier treffen sie auf drei Werwölfe. Die Werspinne Manfred Söll, den pyromanischen Stargazer Sebastian Krull, genannt Mr. Shawn, und den BoneGnawer Sergej. Sie sind auf der Suche nach verschwundenen Mitgliedern ihrer Septe. In den Bunkeranlagen treffen sie auf zwei Black Spiral Dancer, die mehrere Werwölfe getötet hatten und in der Stadt gesehen wurden. Es kommt zum Kampf in der Kanalisation mit den von mehreren Fomori unterstützten Jägern, den die Charaktere und Werwölfe ganz knapp gewinnen. Söll verpflichtet die Charaktere dazu, stillschweigen über das Geschehene zu halten. Die gefundenen Spuren weisen daraufhin, dass ein Vampir der Auftraggeber der Werwölfe war und dieser aus der Stadt kam. Wer aber dahintersteckt kann nicht herausgefunden werden, außer einem Betrag der von einem alten argentinischen Nazikonto gezahlt wurde an ein Konto eines der Dancer ist kein Hinweis zu finden.

4. Episode: Breidensteins Rückkehr

Mehrere Anschläge des Sabbat kommen in der Folgezeit nicht vor. Es vergehen zwei Jahre, als die Charaktere vom Verschwinden mehrerer wichtiger Vampire überrollt werden. Einer davon ist Ellison selbst. Die Spurensuche ist kompliziert. Mehrere Entführungsversuche an Serahs und Björns Charakter führen zu einer Kneipe namens The Devils Lodge und zu einer Frau namens Red Lily⁷, die mehr zu wissen scheint. Sie wird verfolgt und man trifft auf mehrere schwarze Lieferwagen, die zu einem Friedhof fahren. Hier entdecken die Charaktere, dass mehrere Gräber leer sind, die Leichen sind weg. Plötzlich werden sie auf offener Straße von mehreren animierten Leichen angegriffen und von einem

⁴ Clan LaSombra, 7th Gen.

⁵ Ein Yin-King aus dem Umbra

⁶ Ventrue Prinz von Washington 5th Gen.

⁷ Gangrel, 7th Gen., kommt aus Potsdam mit ihrer Gang

Mann mit der vielsagenden Bezeichnung **Namenlos**⁸ gerettet. Dieser gibt einen Tip erneut zur Kneipe zu fahren. Vor dem Laden treffen sie einen der Fahrer der schwarzen Lieferwagen, die zum Friedhof fahren und es kommt zum Kampf, in seinem Auto finden sie im Kofferraum die verkohlte Leiche eines Mannes und die Tüte eines Tattooshops. In der Kneipe wollen sie Lily zur Rede stellen, während Serahs draußen Wache hält. Während es zu einem Disput mit Red Lily kommt wird Serah draußen von jemandem angegriffen und kann diesen töten. Die Informationen, die Serah aber von ihm gewinnen konnte führen schließlich zu mehreren Häusern, die alle einem Mann namens **Hüffer** gehören. Sergej kann die Charaktere vor einem merkwürdig schnell ausbrechenden Feuer in einer U-Bahn Station retten und einen Hinweis auf einen Dämonenkult geben. Dieser wird angegriffen und wird von zwei Vampiren geleitet, die in Kontakt mit Hüffer stehen. Dieser hatte Ellison gekidnappt und wollte dessen Blut für jemanden aufheben, wie auch das Blut eines weiteren älteren Vampirs, an dem sich die Charaktere gütlich tun. Die Charaktere können Ellison befreien und vor einer Horde manipulierter Ratten retten. Während der Spurensuche stellen sie fest, dass der Anführer des Kultes Hüffer ist. Sie verfolgen ihn, verlieren aber in der Nähe der Zitadelle Spandau seine Spur. Gleichzeitig melden mehrere Personen in der Stadt, dass sie Breidenstein gesehen hätten. Knapp eine Woche später fangen die Charaktere eine Gruppe unbekannter Vampire ab, die in eine Lagerhalle einbrechen und Unmengen Dynamit stehlen. Von diesen erfahren sie, dass sie das Dynamit einem Mann namens Chester Goppel verkaufen wollten. Von diesem erfahren sie, dass ein Mann namens Hüffer mehrere Tonnen Sprengstoff angekauft hat, genauso wie mehrere Immobilien. Die Untersuchung dieser führt dazu, dass Hüffer einen Anschlag auf das ICC (International Congress Center) plant. Mehrere unbekannte Vampire tauchen immer wieder in Berlin auf und einige halten die Charaktere auf, bis es zu spät ist. Am 20. Juni um Mitternacht gehen die Lichter in der Stadt aus. Alle Verteilerkästen und Leitungen wurden gesprengt. Einzige Ausnahme sind ein paar mittels eigener Stromreaktoren aufrechterhaltene Straßenzüge. Diese bilden mit Hüffers Immobilien ein Pentagramm, in dessen Zentrum das ICC steht. Sabbatpacks dringen in die Stadt ein und greifen an. **Erzbischof Kalep** hat zum Sturm auf die baldige Hauptstadt gerufen. Die Charaktere schlagen sich einen Weg zum ICC, wobei mehrere Vampire häufig schon tot sind, wenn sie ankommen, es scheint so, als hätten sie einen unsichtbaren Beschützer. Auf dem Weg treffen sie **Curata** und Ellison, die sich eine wilde Schießerei mit einigen Sabbatvampiren liefern. Gemeinsam begibt man sich weiter zum ICC. Auf dem Dach des ICC, zu dem sie durch einen geöffneten Geheimgang des sich im Kampf befindlichen Prinzen gelangen können (geöffnet von Han) findet eine Zeremonie statt. Ein riesiges Oktagramm ist eingezeichnet. In der Mitte ein Altar auf dem die Herzen mehrerer Menschen liegen und gerade eine 7-Jungfrau geopfert werden soll. Als Verteidigungslinie agieren 12 Zombies, die vom Friedhof auferstanden sind (die fehlenden Leichen), die angreifen. Plötzlich erscheint aus dem Nichts Waldburg zusammen mit **Diron** und **Ldescu** und greifen zusammen mit den Charakteren und einigen Ghoulen die Kultisten an. Auf dessen Seite plötzlich **Breidenstein** erscheint. Die Charaktere scheinen zu unterliegen und müssen mit ansehen, wie sie immer mehr in die Defensive gedrängt werden, als plötzlich der Oberkultist seine Kapuze lüftet. Hüffer brüllt nach zwei Vampiren und läßt den breit grinsenden, siegesgewissen Breidenstein ergreifen, der vollkommen perplex ist. In einem lauten „..aber unsere Vereinbarung..“ rammt ihm einer der Vampire einen Pfahl in die Brust. In dem Moment erscheint **Sahura** auf dem Dach zusammen mit **Namenlos**, die Zombies fallen in sich zusammen und aus Sahuras Arm schießt ein blauer Blitz auf den Ring zu, der die Okkultisten umgibt. Dies ist der Moment, wo Waldburg nach vorne prescht und plötzlich aus seinen Armen Feuerbälle schießen, die Hüffer und zwei andere einhüllen, laut schreiend und unter Beschuss genommen von weiteren Feuerbällen Sahuras, Waldburgs und Ldescus verbrennt Hüffer zu Asche. Kurz bevor er vergeht, schreit er noch den Charakteren zu, dass Demigohl ihn rächen wird. Als sie sich umschauchen ist Breidenstein geflohen. In der Stadt herrschen immer noch Kämpfe, doch kann durch den Verlust der Führungsriege des Angriffs. Serah wiederum kann eines der Opfer dadurch retten, dass sie diese zum Vampir macht (→ Carmen)

5. Episode: Das Herz einer Mumie

Durch Sahura erfahren die Charaktere, dass Hüffer aber immer noch existiert. Solange noch ein Teil irgendwo liegt, kann Hüffer aus diesem Teil immer wieder neu entstehen. Hüffer selbst hatte sein Herz entfernen lassen. Von einem gefangenen Setiten erfahren sie einen Namen, **Jost Kullmann**. Die Spur führt nach Heiligenhafen. Hier treffen sie auf **Hardwark Sjørnland**⁹, den Brujah-Prinzen der Gegend. Von diesem erfährt man, dass eine Gruppe von Personen vor einigen Tagen hier ankam und sich auch nach Jost erkundigt hat. Er erzählte diesen Leuten nach Zahlung eines hohen Preises, dass Mr. Kullmann hier einmal im Jahr auftaucht, er Malkavianer sei und etwas in der Bank hat einschließen lassen. Gerade als die Charaktere sich erkundigen wie man in die Bank kommt, erfahren sie, dass die Bank am Tag vorher ausgeraubt worden ist. Ein Lieferwagen war vor die Bank gefahren, nachdem Leute mit Maschinengewehren die Bank abgesichert hatten. Dieser Schatten war eingedrungen, hatte die Schließfächer durchwühlt, ohne von der Überwachungskamera wahrgenommen zu werden und wieder verschwunden. Ob sie etwas mitgenommen haben, war nicht erkennbar. Hier lernen sie auch den **Kiasyd Marconius** kennen, den eine Freundschaft mit Hardwark verbindet. Die Spur der Räuber führt ins Ruhrgebiet, wohin man sich auch begeben will, als man von einer Horde Sabbatvampire angegriffen wird. Ein Tzimisce dieser Gruppe kann entkommen. Bei der Verfolgung können sie aber nichts Näheres über den Fluchtpunkt in Erfahrung bringen.

Mittels eines vom Clan Giovanni bereitgestellten Verbindungsweges gelangt man ins Ruhr-Gebiet. Hier lernt man die einzelnen Personen der Region kennen, allen voran, den Prinzen der Region **Fjedor von den Feldern**¹⁰, und seine

⁸ Samedi, 6th Gen

⁹ Brujah 6th Gen. ca. 980 in Oslo zum Vampir geworden. Sire: Wulfmann

¹⁰ Ventruue 5th, Herrscher über das Ruhr-Gebiet, Prinz von Essen

Unterprinzen, **Reinhard**¹¹, **Celine**¹², **Dreger**¹³, **Vitore**¹⁴, **Ghulchewer**¹⁵ und **Dschulay**¹⁶. Außerdem ist Kleist anwesend und erzählt den Charakteren, er hätte hier Geschäftlich zu tun. Sie verfolgen die Spur von Kullmann, dank eines Tips von Ghulchewer, der merkwürdigerweise kein Spiegelbild zu werfen scheint und stoßen auf einen Mann namens **Dahlrein**¹⁷ aus Köln. Dieser versucht die Charaktere aufzuhalten, kann aber nicht verhindern, das Dschulay ihnen den Mann namens Kullmann zeigen kann. Es kommt zu einer Hetzjagd durch das Ruhrgebiet, die schlußendlich in einem Haus am Rüttenscheider Stern endet. Die Charaktere dringen in das Gebäude ein und können dort Kullmann, einen anderen Vampir und eine Transparente Aura feststellen, die von einem Herzen ausgeht, welches auf einem Sofa gebettet ist. Hüffer steht kurz davor zurückzukehren. Es kommt zum Kampf, in dessen Verlauf Kullmann und der andere Vampir getötet werden. Durch gefundene Unterlagen kommt heraus, das der Anschlag auf Berlin von langer Hand vorbereitet war und alles von einem Mann namens Dahlrein und mehreren Personen in Berlin ausgeführt worden sein muß. Gleiches hatten sie auch im Ruhrgebiet vor, wäre der Anschlag auf Berlin geglückt.

Die Unterlagen werden dem Prinzen gebracht und er entnimmt aus diesen, das auch eines seiner Kinder, **Paul Langels**¹⁸, zu den Verschwörern gehört. Er beauftragt die Charaktere Langels zu finden und zu ihm zu bringen. Nach einer weiteren Vefolungs- und Informationsjagd durch die Nacht des Ruhr-Gebietes gelangen die Charaktere zu einer Lagerhalle, in der sich der Besitz Langels befindet, mit dem er mittels eines Flugzeuges von einem Privatflughafen aus fliehen will. Es kommt zum Kampf in der Halle mit Langels und seinen beiden ebenfalls anwesenden Mitverschwörern, der gewonnen werden kann. **Benno aus Herne**, schnappt sich einen der beiden und diablerisiert diesen. Paul wird gepfählt zu Prinz Fjedor gebracht und nach einer Befragung von **Calimar** getötet. Die Charaktere reisen dann nach einem Monat den sie noch im Ruhr-Gebiet verbringen zurück nach Berlin.

6. Episode: **Brujahrache**

Es vergehen mehrere Monate, in denen die Suche nach den Verschwörern, die sich noch in Berlin befinden müssen erfolglos verläuft. Auf einem Empfang des Prinzen tritt die Malkavianerin **Anna** an sie heran. Sie hat Informationen, das ein man namens **Illgoroff**¹⁹ hinter den Sachen stecken könnte. Die Charaktere begeben sich zu Illgoroffs Wohnung und werden von einer Horde Vampiren angegriffen, als Anna und Giuliana de Himmera die Wohnung betreten. Bei den Vampiren, die man gepfählt zuückläßt, findet man Clubkarten einer Disco namens Lunarplac. In der Wohnung findet man noch eine Originalausgabe des "Kapitals" und einem Ordner mit Unterlagen, die darauf hindeuten, das Illgoroff ein großes Haus in Potsdam besitzt. Von Rasputin, den sie auf dem Weg zur Disco treffen, erfahren sie, das Illgoroff bei der russischen Revolution unter dem Spitznamen Sowje beteiligt war.

In der Disco entdecken sie Illgoroff, der panikartig vor ihnen flieht. Er flieht zur Hintertür, während die Charaktere sich mit einigen Ghoulen rum schlagen müssen. Gerade als sie die Tür erreichen hören sie einen Schrei. Sie stürmen nach draußen und sehen noch, wie Illgoroff langsam zu Staub zerfällt, sehen aber auch einen Schatten wegfliegen. Gian Luca holt diesen mittels einer Boden-Luft-Rakete vom Himmel und vor ihren Augen verbrennt ein Assamite, der aber seinen Auftraggeber logischerweise nicht preisgibt.. Bei der Verbrannten Leiche findet man einen Schlüssel und in seinem Auto ein merkwürdiges Gedicht und den Code seines Tresors. Die Charaktere dringen dort ein und finden im Tresor einen Zettel in unbekannter Schrift. Auf dem Anrufbeantworter ist ein Mann namens Nicolai, der sagt, das die Zeit Reif wäre und er Morgen erscheinen würde.

Am nächsten Abend gehen die Charaktere zur Gaststätte Sputnik. Als die Charaktere eintreffen stoßen sie auf Nicolai und zwei Ghoule, sowie auf einen Vampir namens **Dimitriev**²⁰. Es kommt zum Gespräch, als ein Anschlag auf die Gaststätte erfolgt. Nicolai stirbt. Von Dimitriev können die Charaktere erfahren, das Nicolai, Illgoroff und Männer namens Gregkton, Dorell und Alexander einst mit ihrem Sire Dijadrov mit für die russische Revolution verantwortlich waren und einst die Zarenfamilie erschossen. Ihr Sire ging in Berlin kurz darauf in Torpor und erwacht nur alle 10 Jahre. Nur diese vier wissen, wo er liegt und die Lösung sei ein Gedicht und die Beschreibung in der alten Sprache der Stadt Enoch, doch Vier der Fünf sind nun tot, Gregkton ist vor 3 Wochen umgebracht worden, Dorell beim Umsturz in Rußland verschwunden.

Den Charakteren gelingt es das Gedicht und den Brief zu entschlüsseln und alles weist auf eine Stelle mitten auf dem Alexanderplatz zu einer bestimmten Urzeit hin. Der Ort wird von der Weltzeituhr auf dem Platz bestimmt. Hier finden sie einen Stollen unter dem Platz, der mit Fallen gesichert sein muß. Gerade als der Zugang offen ist, verwandelt sich Anna plötzlich von der unschuldigen Malkavianerin in etwas anderes. Ihre Erscheinung und Ausstrahlung ändert sich. Sie paralyisiert die Charaktere unten und stürmt, gefolgt von 10 anderen, die plötzlich auf dem Platz erscheinen, während Calimar auf dem Funkturm mit ansehen muß, wie ein Attentäter auf dem Gegenüberliegenden Dach Stellung bezogen hat. Giuliana de Himmera, die sich vorher abgesetzt hatte, kann diesen Stellen und erfährt, daß der Nosferatu Rasputin

¹¹ Gangrel 5th Prinz von Wuppertal und Teilen des Ennepe-Ruhr-Kreises

¹² Toreador 6th Princess von Bochum und Herne

¹³ Brujah 7th Prinz von Dortmund und Unna

¹⁴ Giovanni 6th Prinz von Duisburg und Mülheim a.d.R.

¹⁵ Nosferatu 6th Prinz von Recklinghausen, Beherrscher der Stollen unter dem Ruhrgebiet

¹⁶ Ravnos 5th Prinz von Hattingen, Gelsenkirchen und Teilen des Ennepe-Ruhr-Kreises, sowie wahrer Herrscher über Bochum

¹⁷ Brujah 7th, aus Köln zugewandert

¹⁸ Ventrue 7th

¹⁹ Brujah 7th, Primorgenrat von Potsdam

²⁰ Brujah 8th Gen. Sire Illgoroff, Rechte Hand seines Sires

ihn geschickt hat, um alles zu überwachen und notfalls einen Brujah namens Alexander zu töten. Daniela schlägt ihn Ohnmächtig.

Auf den Platz stürmt plötzlich ein breiter Mann, der die Charaktere wiedererweckt, während Calimar und Giuliana de Himmera ebenfalls auf den Platz stürmen. Dieser Mann ist Alexander: Er stürmt mit den Charakteren hinunter. Sie finden eine Schlachtfeld im Zentrum des abgetrennten Labyrinths vor. Anna liegt mit einer klaffenden Wunde auf dem Boden, während die 10 anderen Vampir zerstückelt werden von einem kleinen Mann mit Glatze und glühenden Augen. Die Charaktere stürmen herein und Anna ruft ihnen zu, sie sollen ihn töten, da er von einem Dämon besessen sei. Auch Alexander greift zur Waffe und mit vereinten Kräften gelingt es den Besessenen Dijadrov zu töten. Nun wollen die Charaktere aber Anna an den Kragen, die in Wahrheit die Prinzessin Anastasia Romanow, Tochter des letzten Zaren, ist und eine Brujah. Sie wollte sich an den Mördern ihrer Eltern rächen. Rasputin wußte wer sie war und hat sie dabei unterstützt. Anna springt durch ein Teleportationsfeld, das hinter ihr zusammenbricht.

Nach 3 Monaten aber ist Anna wieder zurück und sie begegnen ihr auf dem Empfangsball zur Übernahme des Pergamonmuseums durch Isaac im selbigen Museum.

7. Episode: **Ventrueträume**

Bevor Giuliana de Himmera Anna an den Kragen gehen kann, beruft sie sich auf die Elysiumsstellung Sie übergibt Lars, da er der Brujah der Gruppe wäre, einen weiteren Namen, einer Person, die mehr darüber wußte. Der Name der Person lautet Erol Karakurt²¹. Auch lernen sie hierbei **Ilyana Dmitju** kennen. Auf dem Empfang lernt Serah auch die Toreador **Silke Engler**²² kennen. Diese steht eine Stufe unter Serahs Rang und unterhält sich freundlich mit ihr. Auch ist wieder der Sabbat Abgeordnete/Diplomat mit Namen **Albert Escevellas**²³ anwesend. Mit ihm kommt Gian Luca ins Gespräch und Giuliana de Himmera. Nach ungefähr 2 Stunden so gegen Mitternacht, kündigt ein Raunen in der Menge die Ankunft eines weiteren Gastes an. Prinz Waldburg erscheint und beginnt sich, beschützt von Kleist, sich unter das Volk zu mischen.

I. Fochs Ankunft

Um 1 Uhr, geht dann erneut ein Raunen durch die Menge. Plötzlich wird es totenstill und ein Mann gefolgt von 2 Frauen und einem großen bulligen Mann erscheint im Eingangsbereich. Sofort wollen sich drei, vier Leute, allen voran Katharina Kornfeld und Rutigar auf die Person stürzen. Bei Rutigar stellt sich der Bullige in den Weg, bei Katharina schnellte die Person vor und hebt sie am Hals hoch. Mit den Worten: "Verzeiht, aber die Regeln des Elysiums werde ich nicht verletzen, sie etwa!?" Läßt er sie los und der Bullige Asiate läßt Rutigar los.

Padress Foch ist angekommen zusammen mit **Tania** [Gypsy-Wahrsagerin], **Sheila** Yaginata [Eastkindred] und **Osakawano** [Werwolf]. Foch hatte Waldburg einst bei der Revolution 1917 unterstützt und sich gegen Gustav gestellt. Er ist ein Ravnos und mußte dann 1933 fliehen, als Gustav wieder nach der Macht griff. Bei Eintreffen der Amerikaner kehrte er nach Berlin zurück, überredete die Tremere mit, den Wall zu errichten und sorgte mit der Drohung, die Gipses und Ravnos würden mittels der anderen Ostdeutschen das ganze Berlin sonst in Schutt und Asche zu versetzen.

Dies hatten die Anhänger Gustavs ihm nie verziehen.

Erfahren tut man dies über das belauschen oder die aktive Teilnahme an Gesprächen danach. Aber auch die Anhänger Waldburgs haben den Namen verschwiegen, da es ihnen peinlich ist, das Waldburg 1945 die Macht der Ravnos brauchte um sich wieder zu etablieren und nicht von den Brujahs überrannt zu werden.

II. Attentat

Plötzlich kracht es an der Decke. Durch das gläserne Dach stürzt ein sich in Torpor befindlicher Vampir herunter und kracht auf den Boden. In seiner Brust steckt ein silberner Pfahl mit Runen besetzt. Der Vampir hört auf den Namen **Hubert Marquard**. Er ist in Torpor. Auch das Herausziehen des Pfahles ändert daran nichts. Wann er wieder aufwacht, wurde durch den Pfahl bestimmt und entzieht sich der Kenntnis der normalen Anwesenden. Verwirrt streben die Anwesenden auseinander. Plötzlich schreit ein anderer Ventrue in der Menge auf. Ein Silberpfahl gleicher Art steckt in seiner Brust und mit einem Schrei bricht er zusammen und zerfällt zu Staub.. Waldburg schreit den Namen Bartz und wird sofort von Kleist und drei anderen Ventrue aus Kleists Linie gedeckt.

PER+Occult [7] oder PER+Alertness [8] enthüllt einen schwarzen Schatten unter der Decke. Dieser wirft etwas herunter und schwingt sich in die Luft.

Sofort nehmen einige andere die Verfolgung auf und jagen in Fledermausform hinterher. Auch 1-2 Charaktere sollten hinterher, Ray, Trici und Gian Luca bleiben zurück.

Der zu Staub zerfallene **Bartz** hieß mit Vornamen **Holger**. Ein Wurf auf SECO+Invest [9] ergibt, das er eine Silberallergie hatte [woran man sich erinnert]. Dies dürfte der Grund für den Zerfall sein.

Waldburg ruft Raimund gerade als die anderen die Verfolgung aufgenommen haben zu sich. Um sich hat er Ellison, Antoinette, Silke Engler und Ldescu gescharrt. Des weiteren fordert er auf den Giovanni- Anführer **Guiseppe Bertonio Giovanni** und die Gangrel Primorgen Danielle Diron auf, zu ihm zu kommen. Waldburg herrscht Danielle an, ob sie dafür verantwortlich wäre, Danielle verneint dies kategorisch und Waldburg scheint ihr zu glauben.

Waldburg verlangt von Raimund, er möge sich morgen Abend im Palais Charlottenburg einzufinden und folgende Personen mitzubringen: Alle Charaktere deren Primorgen oder Anführer nicht da sind. Antoinette befiehlt er eine

²¹ alias Hendrik Obwein und eine weitere Person, eine Tarnexistenz wie man feststellt, wer in Wahrheit dahintersteckt...

²² Toreador 7th Gen

²³ LaSombra 7th oder 8th Gen, Spanier

gebildete Person des Clans abzustellen, welche etwas erledigen soll. Diese soll sich morgen Abend ebenfalls im Palais einfinden. Raimund solle sich des weiteren gleich unter dem Babylonischen Tor einfinden, er hätte ihm etwas zu sagen.

III. Die Verfolgung:

Neben den Charakteren nehmen Lucretia, Alexej, ein Ventrue namens Albert Merowigk, zwei Gangrel namens Oli und Ari sowie ein unbekannter Vampir namens Roman Bast.

Es kommt zu einer Luftschlacht über Berlin. In deren Verlauf Oli und Burger von zwei Silberpfählen getroffen werden. Brugger fällt sofort in Torpor vom Himmel, während Ari sofort auf den Boden kracht. Ein Angriff verfehlt knapp einen der Charaktere, ein anderer erwischt Alexej, der vom Himmel fällt, aber nicht in Torpor verfällt (er hat wohl etwas an sich, das die Pfähle nicht wirken.). Kurz vor dem KDW verlieren die Verfolger ihn und Ari aus den Augen. Plötzlich hört man einen Schrei. Eine Probe auf PER+Alertness [7] enthüllt, dass Ari auf dem Dach des KDW zusammengebrochen ist. Er wurde geköpft und sein Körper ist ein riesiges Vicissitude-Monster ähnliches Etwas. Eine Probe PER+Occult [8] oder Auspex gegen Obfuscate [6] enthüllt den flirrenden Schatten, der im Gemäuer der alten Gedächtniskirche verschwindet. Bei Betreten des Gemäuers erscheint eine Obtenbration 2 Kugel der Dunkelheit und etwas wirft die Charaktere zu Boden. Thaumaturgy Kundige können außerdem bei einem Wurf auf INT+Occult [7] wahrnehmen, dass sich der Schatten mittels einer merkwürdigen Form von Movement of Mind fortbewegt.

Der Attentäter verschwindet in der Aufregung in der Dunkelheit unerkannt zu Fuß in Richtung Dom.

ZAuftragserteilung [Sonntag]

Die Charaktere kommen im Palais Charlottenburg zusammen. Neben Waldburg befinden sich Kleist, Ellison und **Grishem** im Hinterzimmer des Palais. Waldburg eröffnet ihnen, dass morgen Abend aus Wien ein Mann namens Garein ankommen wird. Dieser Mann wird sich ein wenig in Berlin herumtreiben und im geheimen preußischen Staatsarchiv nach etwas suchen. Die Charaktere sollen ihn beschützen und begleiten. Serah soll ihn Gesellschaft leisten, da er weibliche Gesellschaft schätzt und Kunstinteressiert ist, und alle sollen ihn im Archiv bei der Suche nach den Begriffen Reinegger, Erik, Beyzade Han, fliegender Schatten, Silberpfähle und Ritual der Pfähle suchen. Die Pfähle wurden analysiert.

Sie wurden mittels eines Rituals der Thaumaturgy oder Nekromantie so verzaubert, dass sie jeden, dessen Herz getroffen wird, sofort für eine durch das Ritual bestimmte Zeit in Torpor versetzt wird. Das Ritual wirkt aber wohl nicht immer (nur bei Pfad der Harmonie und bei Paradox nicht).

IV. Abholen [Montag]

Garein kommt um 00.25 Uhr im Ostbahnhof an. Er ist ein normal aussehender dunkelhaariger Mann im schwarzen Anzug mit einer großen Reisetasche. Ein Wurf auf Per+Alertness [8] enthüllt 2 Verfolger, sollte bei dem Wurf es gelingen, dass 2 Zehen fallen, so entdeckt man, dass die beiden nur Staffage sind und eine dritte Person decken, die im Hintergrund alles beobachtet. Es handelt sich bei ihr um **Hendrik Obwein**²⁴, dem Tzimisce, er damals in Heiligenhafen entkommen konnte. Die Beiden werden geschnappt, Obwein kann aber erneut verletzt entkommen. Es stellt sich heraus, dass die beiden Privatdetektive waren, die von **Litzpar** angeheuert worden sind. Bevor die Charaktere in das für diese Nacht vorbereitete Haus fahren, bummelt Garein etwas über den Ku'damm und besucht noch Giuliana de Himmera's Nachtclub oder einen anderen.

Zeitleiste:

Dienstag: [Day1]	20.00-23.00 23.00-00.30 00.30 - 4.00	Bibliothek Kneipe von Giuliana de I Berliner Arena	Mittwoch: [Day2]	20.00 - 23.00 23.00 - 2.00 2.00 - 5.00	Kino Bibliothek Kneipe "Dallas"
Donnerstag: [D3]	20.00 - 22.00 22.00 - 1.00 1.00 - 4.00	Bummel über den Ku'damm Bibliothek Diskothek Dunker			
Freitag: [Day4]	20.00 - 23.00 23.00 - 2.00 2.00 - 4.00 4.35	Bibliothek Giuliana de Himmera's Kneipe Diskothek im S-Bahnhof Auf dem Rückweg von der Diskothek, werden die Charaktere von 4 Vampiren und 5 Ghoulen angegriffen. Dieser Angriff kann noch gerade eben abgewehrt werden. Plötzlich beginnen Raymunds Augen glasig zu werden und er geht in Frenzy. Er wird von jemand anderem kontrolliert, dies merkt man sofort. Er kann nur mittels KO Schlag abgehalten werden über die Leichen herzufallen. Die Vampire erweisen sich alle als Tzimisce, bzw. das was von ihnen übrig ist.			
Samstag: [Day5]	20.00 - 22.30 22.30 - 2.00 2.00 - 4.00	Diskothek / Tanzclub Diamon-Diskothek Giuliana de Himmera's Kneipe			

²⁴ Tzimisce der 7th oder 8th Gen. schlußendlich wohl ein sehr gefährlicher Mann

Sonntag: [Day6] 20.00 - 23.00 Bibliothek und am Ende das Attentat
23.00 Deutscher Dom

Zu den einzelnen Punkten (oder was geschieht wo):

W Die geheime preußische Staatsbibliothek liegt in Zehlendorf (S.31). Jeder kann einen Wurf auf INT+Investigation nach folgenden Begriffen ablegen:

Reinegger [8]	Beyzade Han [9]	Blutbund [9]
Erik [7]	Fliegender Schatten [8]	Ahnenreihe [9]
Verzauberte Pflöcke [10]	Caticar [10]	Eriks besondere Kraft [9]

Die Anzahl der Erfolge läßt genauere Informationen zu. Bei 5 Erfolgen über Reinegger kommt man zum Begriff Beyzade Han . Wenn hier 5 Erfolge gesammelt sind und 4 weitere gelangt man zum Begriff Caticar und zu dem Schluß, das Han zwar eine Art von Child von Erik's Child Caticar ist, aber kein normaler Ventrue.

5 Erfolge hier lassen den Schluß zu, das Caticar ein Child von Reinegger ist und über dieselben Kräfte wie Erik verfügt (entgegen Gustav, der seine durch Diablerie an Reinegger verloren hat).

Bei 5 Erfolgen bei Reinegger erfährt man, das sie von Gustav diablerisiert wurde.

5 Erfolge bei Erik lassen zu, zu bestimmen, das er im Bezirk Spandau liegen muß, 10 Erfolge führen zu dem Schluß, er liegt unter der Zitadelle Spandau. [ob dies stimmt, wissen nur die Götter!!]

Bei Nachforschungen zum Begriff Zitadelle Spandau fällt auf, das sich dort schon seit langem keine Vampire mehr aufhalten, wohl aber Gustav sich damals dort versteckt hat Näheres überlegen führt zu der Erkenntnis, das die Zitadelle ein idealer Treffpunkt für den Sabbat wäre, das sie weit abgelegen und selten besucht ist.

W Damon-Club

Eine Art von Zwischenfall [Gothic-Schuppen in Bochum] in Berlin. Im Club trifft Garein einige andere Tremere inklusive Ldescu. Die angeregte Diskussion wird später in Giuliana de Himmera s Club fortgesetzt.

W Diskothek Dunker

Ein Haufen junger Gangrel, Toreador und Brujah treibt sich hier herum, einer von ihnen ist Ashmir Kiron²⁵. Ansonsten existieren hier keine Besonderheiten

W Diskothek im S-Bahnhof "Das Kato"

Alles verläuft ruhig und normal, bis zu dem Moment, wo Padress Foch den Raum betritt. Alle Ravnos (und es sind viele in der Disko, merkwürdigerweise) verneigen sich unmerklich vor ihm, während Sheila und der Hengekoi Osakanawo ihm einen Weg durch die Menge bahnen. Kurz vor Garein bleibt er stehen und verneigt sich vor Oswald, welcher aufsteht und Foch mit einer Umarmung begrüßt. Danach begibt er sich mit ihm an einen Tisch und beide Unterhalten sich auf Kantonesisch.

W Das Attentat in der Bibliothek

Die Arbeiten in der Bibliothek gehen voran. Garein läßt den Spruch fallen, er sei auf einer heißen Spur und wühlt sich durch einen Stapel alter Zeitungen.

Gerade als er den Spruch "Auf dem Dom" fallen läßt, dringt ein schwarzer Schatten in die Bibliothek ein. Dieser wirft einen Pflöck in Serahs Richtung, erwischt aber Garein. Mit einem überraschten Gesicht schaut er Serah an, heult auf und verbrennt zu Staub. Der Schatten flieht. Die Charaktere jagen ihm hinterher, verlieren ihn aber. Zurück bleibt an Gareins Platz das Buch mit einer Abbildung des Berliner Doms und einigen Wasserspeiern oben drauf. Mehrere Handschriftliche Notizen bezeichnen einen von diesen als einen von dem Künstler Bazeyde Handeras erschaffen wurde Einige sollten nun zum Prinzen eilen und ihm berichten danach sich zum Dom aufmachen.

V. Schauplatz Dom

Han wartet bereits. Er eröffnet den Charakteren, das er der Wächter von Caticar ist. Caticar liegt in Torpor und wird dies noch lange tun. Jegliche Suche wird von ihm unterbunden werden. Er überzeugt mittels Dominate und Argumenten die Charaktere davon, das es besser und absolut sinnlos ist, weiter nach Caticar zu suchen. Viel gefährliche sei, das Erik längst im Erwachen begriffen sei und nur Caticar ihn aufhalten oder helfen könnte, wenn er versucht etwas zu unternehmen, was nicht im Sinne aller wäre. Dies sollen die Charaktere dem Prinzen sagen und ihn an den Pakt erinnern, der mit Gustav bestand, den der Schatten damals mit ihm schloß, dieser gelte nun auch für Waldburg, nachdem Han nun zurückgekehrt sei.

Eine Disziplin, mit der aber Erik oder Caticar alle Ventrue Vampire Berlins beherrschen könnte, existiert aber nicht. Solche Kräfte sind allein den Antideluvians vorbehalten, obwohl sich Han darüber nicht so sicher ist. Han selbst bezeichnet sich auch als Wächter von Berlin. Er hat auch dafür gesorgt, das den Charakteren nichts ernsthaftes passiert ist, weil Erik dies so wolle. Erik stehe kurz vor dem endgültigen erwachen und warte nur noch auf ein bestimmtes Zeichen. Nach Han's Meinung ist dieses Erwachen einer uralten mächtigen Kreatur unter dem Teufelsberg, zu dessen letzter Schlacht sich Erik stellen will. Erik selbst sei uralt.

Han kann auch enthüllen, was in der Bibliothek passiert war.

²⁵ Brujah 10th, ein sehr bleicher ruhiger, zurückhaltender Mann.

Der Schatten war ein Abgesandter des Clans Tzimisce mit Namen Hendrik Obwein. Es sollte so aussehen als hätte Han ihn getötet. Ein Wurf auf Int+Investigation [8] oder INT+Spurensuche [7] oder Per+Stealth [9] enthüllt, das die Struktur des Pflugs anders war und ein Wurf auf INT+Occult mit den Thaumaturgy Kenntnissen, das eine andere Form von Movement of mind angewandt wurde[kein Flight].

Ein Wurf auf INT+Intrigen enthüllt, das das Attentat in Wahrheit Serah galt. Außerdem erkennt man, das alle Geschehnisse dazu dienten einzig und allein Serah, Raimund und Giuliana de Himmera zu beseitigen. Ziel war Serah durch Silke Engler zu ersetzen und Giuliana zu beseitigen, da sie als ehemalige Spionin beim Sabbat hätte erkennen könne, das eine Sabbatgruppe versucht Berlin zu übernehmen. Dies alles erzählt Han den Charakteren und offenbart ihnen, daß Obwein versucht hatte, auch Han zu beseitigen. Er zeigt ihnen den mit dem Stein des Doms verschmolzenen Obwein, der dort auf den Aufgang der Sonne warten wird.

Er berichtet auch, das das Attentat Serah galt und das alles von einem Mann, inklusive der Haussache von einem Mann namens Hendrik Obwein ausgeht, dieser aber auch nur eine Marionette von einer noch mächtigeren Person in der Stadt ist, er sogenannten Nummer 01, dem Führer einer Sabbat Abspaltung, die sich mit den Baali zusammengetan hat.

Um Hendrik brähe man sich keine Sorgen mehr zu machen. In diesem Moment entdecken die Charaktere den Tzimisce vom Bahnhof eingeschweißt in der Wand des Doms. Han erklärt, das Hendrik versuchen wollte ihn zu töten, was ihm nicht besonders gut bekommen ist. Hendrik werde hier sterben, sobald die Sonne aufgeht.

Gerade als sie gehen wollen, bekommen sie einen Anruf von Albert Escevellas. Dieser berichtet, das einer der Drahtzieher des Sabbat im Ägyptischen Museum sein muß. Hier angekommen treffen sie mit Albert und **Adrian Schmidt** zusammen. Während diese beiden die Wächtergoule draußen übernehmen dringen die Charaktere ein. Hier finden sie Peter Kleist vor einer Ägypterin [**Kleonis**] knien. Aus dem belauschten Gespräch hören sie heraus, daß sie Kleist durch einen Trick an sich Blutgebunden hat, er sich aber beginnt gegen den Bund zu wehren, da Kleonis ihm befiehlt, Waldburg und Raymund zu töten. Die Charaktere stürmen rein, können aber durch Kleonis Magie gebannt werden, als Kleist Serah und Gian Luca seine beiden Leuchtpistolen zuschiebt. Mit größter Willensanstrengung aktiviert Benno aus Herne die Lampen, Gian Luca und Serah heben die Waffen und erschießen Kleonis. Kleist ist frei und die Charaktere versprechen ihm, die Sache gegenüber Dritten nicht zu erwähnen. Aus gefundenen Aufzeichnungen erfahren sie, daß Silke Engler ebenfalls mit in der Sache steckt.

VI. Zu Silke Engler

Die Charaktere finden das Haus von Silke sehr schnell, müssen aber feststellen, daß jemand Sprengfallen angebracht hat. Eine Person die aussieht wie Silke hängt ausgeblutet und in Torpor in ihrer Werkstatt. Plötzlich entdeckt Giuliana de Himmera einen Fernzündsprengsatz. Gerade noch rechtzeitig fliehen die Charaktere aus Silkes Haus, welches hinter ihnen explodiert. Silke scheint tot zu sein, und somit verliert sich die Spur des Ominösen Anführers der Sabbatverschwörung in Berlin in den Flammen des Hauses.

VII. Abspann

Die Charaktere berichten dem Prinzen. Gerade als sie den Raum verlassen, sieht aber einer von ihnen, einen großen Schatten, der mit den Worten, "ich hab' dir versprochen ich werde auf unsere Stadt aufpassen, aus dem Dunkel des Raumes hinter Waldburg auftaucht. Kleist verspricht ihnen, er werde sich an ihr vergessen erinnern und die Charaktere verlassen das Palais.

Als sie die Straße betreten sehen sie, wie sich ein großer dunkler Schatten in die Nacht der Stadt erhebt. Gigantische Schwingen entfalten sich und Die Gestalt gleitet gen Osten, als knapp ein Dutzend weiterer Geflügelter anscheinend aus dem nichts neben ihm auftauchen....

8. Episode: Giovanni Ahnen - Das Ende des Meisters

4 Wochen nach den Ereignissen um Han und Caticar und dem Tod Silkes und Kleonis hat man immer noch keine heiße Spur auf die Nummer 01. Man konnte herausfinden, das Kleonis und Silke wohl schon länger ihre Fäden in Berlin gesponnen haben, aber nichts wirklich besonders wichtiges. Skeeve wird zu dem Ort eines Überfalls gerufen. Zwei unbekannte Personen haben eine Gruppe von 2 Setiten und 3 Baali (!) überfallen und getötet. Von einem sterbenden Ghoul kann er nur noch ein paar Worte erfahren: "Jäger " und die "Uhr des Kalio". Letzteres müssen die Angreifer mitgenommen haben.

Da erhalten die Charaktere einen Brief, in der sie jemand um Hilfe bittet. Sie sollen zum Grunewald kommen und sich dort mit der Person auf einer Lichtung treffen, in der Nähe eines alten, angeblich verfluchten Hauses. Alle die den Brief berühren haben daraufhin irgendwie das Verlangen, der Aufforderung folge zu leisten, so daß man sich dorthin begibt.

Als die Charaktere dorthin kommen sehen sie dort auf der Parkbank eine junge Frau mit geschlossenen Augen sitzen. Als die Charaktere näher kommen brechen aus dem Unterholz 10 Werwölfe hervor und nehmen die Charaktere gefangen, die Frau auf der Bank ist auf einmal verschwunden. Sie werden zu Lutz²⁶ geführt und dieser zeigt ihnen wutentbrannt den leblosen Körper einer Frau. Sie erfahren, das ihre Seele gestohlen wurde und das Die Grunewaldsepte von den Eindringlingen in ihr Gebiet verlangt, das sie die Sache aufklären. Um auch das persönliche Interesse zu stärken erfahren die Charaktere, das es sich bei der Frau um die Schwester des ausgestoßenen Sergej handelt, welcher ein Freund der Charaktere ist.. Lutz ist sich sicher, das es sich bei diesem Effekt um eine Vampirdisziplin der Nekromantie handelt und verdächtigt deshalb Gian Luca. Nach einigen Querelen und nachdem Giuliana de Himmera in einen Eimer gestopft wurde, erhalten sie von Lutz ein Ultimatum und werden rausgeworfen. Auf die Frage wer der Köder war, reagiert Lutz

²⁶ Gangrel-Vampir und aus unbekanntem gründen Anführer der Septe. Angeblich sind die Garou-Führer seine Ghoule.

verwirrt. Er weiß nichts von einem Köder. Ihn hat es überhaupt gewundert, warum die Charaktere in den Wald gekommen sind.

Auf der Jagd nach Informationen und Personen, die Nekromantie beherrschen könnten, können sich die bekannten Nekromanten Guiseppe, **Aurelio**²⁷ und Namenlos. Erst durch einen Tip Isaac Grishem und Serahs lernen sie eine Frau namens **Kira Anderson** kennen. Sie kommt aus Schweden und sieht genauso aus, wie die Person auf der Bank. Man erfährt von ihr, das sie auf der Suche nach ihrer Schwester ist. Kira entpuppt sich als relativ hartgesotten und weiß von Vampiren. Sie arbeitet für eine Gruppe, die sich das Arkanum nennt, genauso wie ihre Schwester und kann geringfügig Gedanken anderer lesen. In dem letzten Brief ihrer Schwester Lara erwähnt diese einen Gegenstand namens das Auge des Cappadocius und eine Person namens Erol Karakurt [vgl. 22]. Außerdem hat sie einen Hinweis auf einen Friedhof erhalten. Dort angekommen treffen sie zum erstenmal auf Göring. Von ihm erfahren sie von einem Leuchten aus einem Grab, das jede Nacht erscheint. Auch hören sie zum erstenmal, das er die Magie vor Werther versteckt hat. Als sie sich dem Grab nähern erfahren sie von Göring, das es sich um das Grab eines unbekanntes Verkehrsoffers handelt. Die Frau war spät abends nackt auf der Straße erschienen und von einem Lastwagen erfaßt worden. Im Krankenhaus konnte sie nur noch den Namen Karakurt flüstern. Sie starb dann und wurde mit dem einzigen was sie bei sich hatte auf Anordnung des Rabbiners beerdigt. Plötzlich taucht über den Grab ein Leuchten auf und eine Frauengestalt erscheint, die genauso aussieht wie Kira. Es handelt sich um den Geist von Lara, der nicht ruhen kann. Von ihr erfahren sie, das sie an einen Vampir namens Bertram geraten ist, der ihr im Austausch für Spionagetätigkeiten bei mehreren Firmen Informationen über Vampire und einen Gegenstand namens das *Auge des Cappadocius* versprochen. Schließlich aber geriet alles außer Kontrolle. Als sie den Gegenstand holen wollte, fand sie sich plötzlich nackt auf einem Altar wieder und über ihr Bertram mit einem Messer. Sie stieß ihn weg und packte sich das Auge, wurde dann aber draußen überfahren. Sie wird erst dann ruhen, wenn Bertram tot ist und der Gegenstand ihres Todes in die richtigen Hände gelangt ist. Aus dem Grab wird das Auge befreit. Die Charaktere nehmen das Auge an sich. Es handelt sich um eine Drahtgestell in dessen Mitte ein Faustgroßer Edelstein ruht. Jeder der den Edelstein berührt hat das Gefühl, als würde sein Geist aus dem Körper gezogen. Da schellt Gian Luca Telefon und die Charaktere werden zu einem Lagerhaus gerufen. Hier treffen sie auf Guiseppe und zwei ihnen unbekanntes Vampire. Es sind Pietro und ein Ghoul der Augustus Geist in sich trägt. Augustus verlangt, daß das Auge herausgegeben wird und bietet dafür den Namen des Baali-Sabbatanführers in Berlin und eine Geldsumme, mit dem man einen kleinen Staat kaufen könnte. Plötzlich fliegt der Eingang auf und Namenlos und Ashmir Kiron [Dragius] marschieren herein. Auch sie verlangen den Gegenstand. Bevor man sich aber einigen kann explodieren mehrere Dutzend Sprengkörper. 3 der 8 Ghoul in der Halle explodieren plötzlich und aus ihnen entstehen Feuertölpel, die sich auf die Giovanni in der Halle stürzen. Die Hallenwände verwandeln sich in reines Feuer. Augustus zieht sich sofort aus dem Ghoulkörper zurück und gibt Pietro die Anweisung er solle den Gegenstand opfern um sich und die anderen Kinder zu retten. Pietro, Dragius und Namenlos tun dies und die Charaktere werden durch einen Sog ins Oblivion gezogen, von wo aus sie einen Tag später in der vollkommen zerstörten und verbrannten Lagerhalle erscheinen. Von Pietro erhalten sie die Information, das ein Mann namens Bertram, ein Gangrel - Kontaktmann des Clans in der Stadt ihnen die Halle vermietet hat. Der Anführer des Sabbat oder jemand der damit zu tun hat in der Stadt sei ein Mann der Demigohl genannt wird.

Kira muss aufgrund der schweren Brandverletzungen im Krankenhaus behandelt werden. Aus alten Büchern erfahren sie, daß es drei Gegenstände gibt. Das Auge des Cappadocius, die Uhr des Kalio und den Stein Saulots. Jeder dieser Gegenstände hatte ein uralter Magier erstellt um mit dem Blut eines anderen Magiers einen toten Vampir wieder zurückkehren zu lassen. Guiseppe erzählt ihnen, das sein Clan begründete Angst hat, das einige alte Cappadocianer diesen Gegenstand wirklich benutzen könnten, um Cappadocius zurückzuholen oder auch Saulot oder Brujah selbst. Durch den Einsatz alle ins Oblivion zu befördern ist die Kraft des Auges für mehrere Jahrhunderte erschöpft. Das Artefakt selbst bleibt im Gewahrsam Guiseppes. Die beiden anderen Gegenstände sind verschollen. Allerdings solle sich der Stein des Saulot irgendwo in Berlin aufhalten. Der Clan Giovanni ist seit Jahren deswegen in mehreren Stadtvierteln auf der Suche nach dem Stein. Als Guiseppe sich aber nach der Uhr umsieht, ist diese plötzlich verschwunden. Sie ist im Umbra bzw. dem Oblivion zurückgeblieben.

Schlussendlich machen sie sich auf die Jagd nach **Bertram**, dessen Tarnname **Karakurt** ist. Dies führt zu einer anderen Lagerhalle, wo mehrere Baali dabei sind eine große Anzahl an Menschen zu opfern, und dort kommt es zum Kampf mit Bertrams untergebenen. Hier finden sie Pergamentseiten eines Book of Nod, die fast 2500 Jahre alt sind. Die Charaktere erhalten von einem Setiten Anhänger Bertrams, das es sich bei ihm in Wahrheit um einen uralten Vampir handelt. Bertram hat eine Koalition aus Setiten, Baali und Sabbatanhängern geschmiedet um sein Ziel zu erreichen, die Auferstehung Cappadocius und das Ende des Clan Giovanni.

Sie folgen seiner Spur bis zur Zitadelle Spandau, wo sie auf Bertram treffen. Dieser lähmt die Charaktere und erklärt ihnen, das alles von langer Hand geplant war. Bertram hat seit Jahrhunderten versucht Cappadocius zurückzuholen. Er selbst ist ein uralter Cappadocianer, der einst vom **Baalikönig Demigohl** gerettet wurde. Demigohl hat eine unheilige Allianz zwischen den Drei Fraktionen der Dämonenanbeter des Sabbat, den dämonischen Teil der Setiten und den Baali geschmiedet. Er war kurz davor Cappadocius zurückzuholen, er hatte das Auge, den Stein, es fehlte nur noch die Uhr, um alle drei auf einmal zurückzuholen und das Armageddon, die Nacht von Gehenna einzuläuten. Doch Lara stahl ihm unerklärlicherweise seinen Kräften widerstehend das Auge, die Uhr wurde gestohlen bevor seine Diener sie ihm bringen konnten und ist bisher unauffindbar und der Stein konnte in Kreuzberg einfach nicht geortet werden, alles ging schief. Dann begannen auch noch die Charaktere immer mehr seine Kräfte zu zerstören. Die Vernichtung Hüffers und die Abwehr der Beschwörung eines Großen Dämons war ein schwerer Schlag und alle Pläne die Charaktere zu vernichten wurden immer von Han und Wilhelm zu Nichte gemacht. Da taucht Beyzade Han und Prinz Wilhelm auf. Beide

²⁷ Giovanni, 7th Gen, Neben Markus der andere Guiseppe unterstellte Vampir.

Kämpfen gegen Bertram und gewinnen schließlich nur mit letzter Kraft und den Einsatz von Magie die durch Guiseppe bewirkt wird.. In dem Moment können sich auch die Charaktere wieder bewegen, da der Fluch aufgehoben wird. Von Bertram bleibt nur ein verbrannter Flecken auf dem Boden.

Mittels Guiseppe gelingt es den Geist von Arisha, Sergewjs Schwetser, zurückzuholen. Sie weiß nur, daß sie in den Katakomben unter dem Teufelsberg unterwegs war. Was geschah weiß sie nicht, auch nicht wieso man sie in Kreuzberg fand. Verschwunden bleibt die gestohlene Uhr und der Stein, der irgendwo in Berlin liegen muß.

9. Episode: Der Kriegsherr der Tremere

Die Charaktere verbringen drei Monate in der Stadt, in denen nichts besonders wichtiges passiert. Raimund etabliert sich als Sheriff, Karl-Otto von Freilich baut sein Geschäft weiter auf. Lars kümmert sich um Clangeschäfte, sowie Serah und Gian Luca. Eines Abends wird Karl-Otto von Freilich von Begonia ²⁸ angesprochen. Sie weiß, wer er in Wahrheit ist und was er hier tut. Sie war eine Freundin seines Freundes aus Wiesbaden und weiß daher alles. Sie vertraut ihm an. Das der Prinz den Charakteren einen Auftrag geben wird, der mit einigen Vampiren, die neu in der Stadt angekommen sind zu tun hat. Diese neuen Vampire haben sich nicht angemeldet und seien gefährlich. Begonia erwartet als Gegenleistung für ihr stillschweigen, daß Karl-Otto von Freilich ihr alles erzählt, was er in Erfahrung bringt.

Inzwischen macht Giuliana de Himmera die Bekanntschaft eines Vampirs namens Angelo. In der Kneipe Dunker treffen sie auf Ashmir Kiron, der sich mit Serah und Isaac um den Preis eines magischen Artefaktes streitet. Als Angelo den Laden betritt, wird er blaß und sagt den beiden Toreador, das dies hier Ärger bedeutet. Er erklärt ihnen, das es sich bei Angelo um den Reaper von Baltimore handelt. Er hat in der Stadt damals das Tremere Chapter in die Luft gesprengt, wobei 25 Tremere starben. Gebürtig in New York ist er von dort verbannt worden, weil er selbst für den Sabbat untragbar geworden war. Er gehört nun zu den Anarchos von Los Angeles und zieht mit seinen Blood Brother Brüdern durch die Lande. So auf jeden Fall lauten die Gerüchte.

Angelo berichtet Giuliana de Himmera, sie wollen hier jemand wichtigen treffen und dann nach 2 Wochen nach Leipzig weiterziehen.

In der Primorgenratssitzung hingegen kommt es zum Eklat. Kotlar berichtet, das gestern abend eine Mitgliederversammlung der NPD von einer Gruppe bleicher Personen in schwarzen Mänteln und Hüten mit unnatürlich bleichen Gesichtern gesprengt wurde. Die 5 abstimmungsberechtigten Personen wurden schwer verletzt und dazu auch noch der Kandidat Kotlars für das Amt des Fraktionsvorsitzenden in der Partei. Mehrere Mitglieder wurden so schwer verletzt, daß sie im Krankenhaus liegen und auch nicht an der Abstimmung teilnehmen können. Außerdem wurden zwei wichtige Mitglieder von Kotlars Brujahs gepfählt, so daß sie aus Berlin verschwinden müssen, da sie für die Parteimitglieder tödlich getroffen wurden. Ray wird mit der Untersuchung beauftragt. Vom äußeren her könnte es sich um die Bloodbrothers handeln. Eine Untersuchung ergibt aber, das es sich aber nicht um Vampire handelte die angegriffen haben, sondern um Menschen. Eine Gegenüberstellung mit den Bloodbrothers ergibt auch, das die Angreifer anders ausgesehen haben. Theoretisch wie Klone, so dass die Idee, es handelt sich um Mitglieder der Technokratie (Man in Black) nahe liegt. Die Bloodbrothers berichten, daß sie damit nichts zu tun haben und in einer Woche wieder weg sein wollen. Eine Untersuchung des Geistes des Brujahs Steinhagen der gepfählt worden war, offenbart, das er Wolfgang von dem Treffen erzählt hatte und das sie die Versammlung so manipulieren sollten, das alle für den Kandidaten Kotlars stimmen. Diese Episode war aus Steinhagens Gedächtnis gelöscht worden.

Es ist aber fraglich was die Technokratie mit den politischen Intrigen innerhalb Berlins zu tun haben soll. Zwar herrscht in Leipzig ein Machtkampf, wo auch die Technokratie einen starken Stützpunkt hat. Hier rangeln der Brujah Prinz²⁹, ein Kind Kotlars und genauso rassistisch, die Anarchos, die von Danielle unterstützt werden, und der Sabbat um die Macht, ob dies aber ausreicht, daß die Technokratie sich in Berlin einmischt ist fraglich.

Eine Befragung eines von Uglys Ghoulen ergibt, das ein Wagen mit zwei Personen, die der Beschreibung der Angreifer sehr ähnlich sehen, vor drei Tagen angehalten wurden. Der Wagen war auf einen Christian Müller zugelassen. Während Serah, Giuliana de Himmera und Ray sich auf den Weg nach Potsdam machen, wo Müller wohnt, befragen Benno, Karl-Otto von Freilich und Gian Luca einige bekannte. Ugly und Ashmir Kiron sind der Meinung, daß die Technokratie kein Interesse hätte, aber es gibt ja auch die Möglichkeit der Thaumaturgy, eigene Pfade zu kreieren, eigene Rituale

oder Ähnliches, wenn es sich um einen guten und mächtigen Tremere handelt. Karl-Otto von Freilich hingegen trifft Carson in der Kneipe und der berichtet, das der Brujah Prinz vor zwei Tagen (da wo auch der Anschlag war) verschwunden ist. Vor drei Tagen entgleiste außerdem kurz vor Potsdam am hellichten Tage ein ICE und tötete mehrere Personen, darunter auch eine Abstimmungsdelegation der NPD. Es kristallisiert sich immer mehr heraus, das ein Machtkampf in der Partei zwischen Kotlar und Werther geführt wird, wessen Ghoul nun die Partei anführt. Mit den Ausfall zweier Stimmen für Kotlars Kandidaten, führt nun Werther. Aus einer Anonymen Quelle erfahren sie dann, das die einzige Person die noch Einfluß auf die Neonazis hätte ein Vampir namens Göring sein könnte. Auch erinnern sie sich daran, das er erwähnte, er hätte die Magie vor Werther versteckt. Sie suchen und finden ihn auf einem Friedhof, wo er jede Nacht von den Seelen der Toten des Weltkrieges gejagt wird. Hier hockt er an seinem eigenen Grab und bewacht die Magie. Sie erfahren, das Göring und Rippentrop, beide zu Vampiren geworden, die Magie vor Himmler versteckt haben.

Tag 1:	Tot von Müller und Ghoul Zug entgleist Die Klone reisen nach Berlin
Tag 2:	Angriff auf die Parteisitzung
Tag 3:	Primorgenratssitzung
Tag 4:	Man findet den toten Müller
Tag 5:	Treffen im Wald
Tag 6:	Heilung Dieters Ghoul
Tag 7:	Abstimmungssitzung

²⁸ Tremere aus Berlin, unbekannte Generation

²⁹ 8th Gen,

Sie erfahren das sich hinter dem Namen Werther niemand anders als Himmler verbirgt, der von einem Tremere aus unbekanntem Gründen zum Vampir gemacht worden war. Aber vor Himmler hätte er die Magie versteckt und er würde sie nie finden...

Man geht der Spur nach die nach Potsdam führt.

In Potsdam finden sie angeführt von Dimitriev, an den sie sich zuerst wandten und der nun Primorgen ist, das Labor von Müller verwüstet. Alles ist verbrannt, und zwei Kohlreste auf dem Boden zeugen von einem Blitzstrahl, der zum einen eine Person im Labor selbst und eine weitere in einem der Wohnräume unten tötete. Letztere Person lag in Heimerde, so daß alles auf einen Tzimisce hindeutet. Außerdem finden sie 9 weitere Räume. Es scheint so als hätte hier der Tzimisce, bei dem es sich wohl um Müller handelte, 9 Klone gezüchtet. Aber wo sind die Klone jetzt.

Die Charaktere kommen zurück und werden von Ellison angesprochen, sie mögen ihn zu einem wichtigen Treffen begleiten. Dieses Treffen findet im Spreewald auf einer Alten Lichtung statt. Hier treffen sich Ellison, die Charaktere, Carson und zwei Nosferatu mit den Blood Brothers. Carson regt sich über Angelo und die Bloodbrothers auf. Er als fast Prinz von L:A wurde damals von Angelo entmachtet und mußte fliehen. Man erfährt, das Carson der Anführer einer der größten Anarcho-Gruppen war und er in einem Kampf mit einer anderen durch die Einflußnahme des nun mächtigsten Mannes der Stadt, Angelo, verloren hat. Angelo hingegen fragt Carson warum er ihn gerufen hätte und was er über einen Gegenstand namens „Der Kelch des Sionios“ wüßte, wie in seiner Nachricht. Des weiteren möchte Angelo wissen, wieso Ellison ihm diesen Brief geschickt hätte, er möge sich treffen, von diesem Brief weiß Ellison aber nichts. In diesem Moment der Verwirrung erkennen alle, das sie hereingelegt worden sind. Auf die Lichtung stürmen die Klone, bewaffnet mit Flammenwerfern richten sie ein Chaos unter den Anwesenden an, der Kampf ist hart und kurz und als die Klone beginnen zu verlieren, explodiert plötzlich die Lichtung in einem Flammenmeer, welches magischer Art ist. Am Ende stehen noch Carson, Angelo, Ellison und die Charaktere mit 3 anderen Bloodbrothern. Dies ist der Moment der Verwirrung, die Werther ausnutzen wird. Mehrere Explosionen erschüttern den Wald, während die Charaktere fliehen.

Inzwischen können die Charaktere sich zusammenreimen das Werther geplant hat, seinen Ghoul zum Anführer der NPD zu machen und gleichzeitig seinem Clan den Blood Brother Angelo zu übergeben oder wenigstens seine Leiche und somit Ldescu als Leader des Chapters zu überflügeln und vielleicht abzulösen.

Um dies zu verhindern, aktiviert Giuliana de Himmera ihre Kontakte zu den Mages der Stadt und läßt den ohnmächtigen Ghoul Jotlars heilen. Während der Aktion werden die Charaktere im Krankenhaus von einem Assamiten angegriffen. Den Rest erfahren sie erst im nachhinein. Auf der Abstimmung kommt es zu Auseinandersetzungen und schlußendlich endet alles in einem Patt. Weder der Ghoul Werthers, noch der Ghoul Dieters werden gewählt. Doch bevor es zu einer erneuten Abstimmung kommt, taucht ein Mann namens **Leif Thomalla** auf und stellt sich zur Wahl. Er ist sehr charismatisch und gewinnt die Wahl. Bei Leif handelt es sich um einen Ghoul, doch weiß keiner wer sein Sire ist. Das einzige, was bekannt ist, ist, das er aus Hamburg kommt. An einem einzigen Tag verliert Dieter somit einen erheblichen teil seines Einflusses auf die Partei. Einzig gegen Werther kann man nicht vorgehen, das alle beweise auf der Lichtung oder im Labor von Müller verbrannt sind.

10. Episode: **Nachtmähr, der Tzimisce - Prelude to Bloodcurse**

I. Die Jagd nach Japan

Ein Monster raubt das Kind, das Giuliana de Himmera zu den Mages gebracht hat. Die Charaktere verfolgen mittels der Mage **Kirstin Borchardt**³⁰ den Weg der Entführer zuerst in der realen und später durch das Umbra. In einer Umbrawelt treffen sie auf ein ausgelöschtes Dorf, dessen Einwohner von einem Vampir jegliche Lebenskraft geraubt wurde, um eine Brücke durch das Umbra von Tokio nach Berlin zu schlagen. Schlußendlich gelangen sie nach Japan. Hier in Tokyo angekommen werden sie von begrüßt und darauf hingewiesen, das der "Prinz" der Kuei-jin in der Stadt der Familie der Bishamon angehört und auf den Namen Hakari hört. Karl-Otto wird von dem sich in Tokio befindlichen Tremerediplomaten, ein Kind von Oliver Thrace aus Hongkong, als Mitglied seines Clans angesehen, was zu einiger Konfusion bei den anderen führt. Es gibt eine Vereinbarung zwischen Thraces Kind und ihm, das sich die westlichen Vampire in bestimmte Bereiche der Stadt nicht bewegen. Der einzige, der akzeptierter Weise dieses Verbot brechen darf, ist der Tremere **von Rippentrop**, welcher eines von seinen Kindern ist. Sie verfolgen Rippentrop und stoßen dabei auf ein Haus. Sie dringen dort ein und erleben jeder schlimme Alpträume, von denen sie sich nur mit letzter Not befreien können, bevor sich alle gegenseitig anfallen. Plötzlich befinden sie sich alle in einem Kaminzimmer und auf einem hohen Bücherregal krächzt ihnen ein Rabe „Nimmermähr“ entgegen. Aus dem brennenden Kamin tritt plötzlich eine Person in einer roten Mönchskutte mit einer Sense in der hand. Das Gesicht ist nicht zu erkennen. Die Charaktere werden von Angstgefühlen durchflutet, als sich die Gestalt vor ihnen als Nachtmähr vom Old Clan Tzimisce vorstellt. Er gehört der 5th Gen. an und muß schon sehr alt sein. Das Kind um das es hier geht, sei das Ergebnis eines Jahrhunderte alten Zuchtprogrammes, welches er in Prag vorgenommen hatte, um eine Waffe gegen seinen Abtrünnigen Clan und die irregeleiteten Elemente der Technokratie zu erhalten. Er betraut das Projekt seit langer Zeit. Mit vielen Argumenten und Überredungskunst gelingt es Giuliana de Himmera Nachtmähr zu überreden, das Kind zurückzugeben, dafür verpflichtet sie sich dafür zu sorgen, das das Kind zu einem guten Menschen wird. Nachtmähr wiederum will sich hin und wieder mal nach dem Kind erkundigen.

³⁰ Cult of Ecstasy, aber Meisterin des Dimensional Science

II. Christine

Zurück in Berlin vergehen 2 Wochen, in denen sich Giuliana um das Kind kümmert. Vorher aber entreißt sie Ernst-Otto Blut und testet dies. Ihrer Meinung nach handelt es sich bei dem Blut in seinen Adern nicht um Ventrue sondern um Ravnos Blut, sie ist sich aber nicht ganz sicher, da es auch nur ein Effekt sein kann, der dadurch entstanden ist, das er einst einen Ravnos diablerisiert hat. Auf einem Ausflug treffen Benno, Gian Luca und Karl-Otto auf eine Prostituierte namens Christine. Sie ist ein Vampir und weiß dies nicht. Außerdem entdecken sie einen alten Mann, der alles beobachtet. Er entzieht sich aber dank Obfuscate den Charakteren. Benno bringt Christine zum Prinzen, wo sie auf Skeeve und Serah Yalah treffen, wie auch auf Emigo, einen Freund von Aktan Pfest. Wilhelm akzeptiert Christine und man kann feststellen, daß sie vom Clan Ventrue ist. Er verdonnert Benno, Skeeve und Karl-Otto dazu für Christine zu sorgen, sie in die Vampirwelt einzuweisen und ihr alles beizubringen. Des weiteren solle sie sich an Henriette³¹ wenden. Des weiteren erhalten die Charaktere und Emigo den Auftrag, den Erschaffer Christines zu finden und vor den Prinzen zu bringen. Sie machen sich auf die Suche. Von Christine erfahren sie, das ihr Zuhälter Külem Hüsejem heißt und wohl ein Vampir ist. Vorher erhält Benno eine Nachricht, das man eine Person im Grunewald treffen solle, welche weitere Informationen hätte. Hier stoßen sie auf eine Frau die sich Isabella nennt. Von ihr erhalten sie den Auftrag Dieter daran zu erinnern woher er kommt und daß nichts vergessen sei, als dank erhalten sie die Adresse von Külem und einen Hinweis auf merkwürdige Vorgänge auf dem Friedhof wo Göring lebt.

In der Nähe stoßen sie außerdem auf eine Holzhütte, in welcher die Präsenz Nachtmährs wahrgenommen werden kann. Alle fliehen angsterfüllt aus der Hütte und Emigo läßt diese in Flammen aufgehen.

Anhand der Informationen von anderen Zuhältern, die auf der selben Straße "arbeiten" wie Külems Angestellte, erfahren sie von einer Disko. Dort angekommen erfahren sie von einem Blutbad. Ein anscheinend wahnsinniger etwas älterer dickerer weißhaariger Mann war aufgetaucht und hatte den Ghoul Külems und mehrere andere auf der Tanzfläche erschossen. Als Serah einen der angeschossenen befragen will, greift dieser sie an und pöbelt sie. Er kann von den anderen aber festgehalten werden und man erfährt, daß sie von einem anderen Vampir namens **Cendric**³² den Auftrag erhalten hatten den Ghoul Külems zu töten, sie erschossen Külems Ghoul von hinten, als plötzlich der alte da war und sie unter Feuer nahm, er wollte wohl den Ghoul beschützen.

Sie fangen noch einen weiteren der Attentäter ab, von dem sie die Adresse eines Lagerhauses erfahren, wo ein Kult von Dämonenanbetern besteht, zu dem sie gehören. Külem und seine Jungs waren auch Mitglieder des Kults. In Külems Haus finden sie seinen anderen Ghoul tot und in seiner Kammern den toten Külem, diablerisiert. Informationen in seiner Kammer weisen daraufhin, das es sich bei ihm um einen Setiten handelte. In der Halle treffen sie auf eine Horde Setiten und ihrer Anhänger. In einer Schlacht können sie sie besiegen. Ihr Anführer rast mit dem Auto der Charaktere davon, kann aber gestellt werden, indem Karl-Otto einen Raketenwerfer einsetzt. Der Anführer des Kultes verbrennt. Plötzlich ist der alte Mann und Prinz Wilhelm ebenfalls am Ort des Geschehens. Sie erfahren, daß der Alte Mann Maximilian heißt und eigentlich in Torpor in einem geheimen Waffenarchiv liegen müßte. Dieses Depot wird von Isaac gehütet und beherbergt noch 20 andere in einem freiwilligen Torpor. Sie liegen auf Abruf bereit um notfalls für Wilhelm zu kämpfen.

Aus dem nichts erscheint Nachtmähr. Er stellt sich dem Prinzen hiermit vor und zwar als neuer Einwohner Berlins. Er hat ein Haus gekauft und hatte Maximilian erweckt, da sein alter Diener Rippentrop in Tokyo verblieb. Nachtmähr hatte Maximilian auf die Jagd nach einigen Setiten geschickt, die sich auch für das Grundstück interessierten und war dabei auf einen Setitenkult gestoßen. Maximilians Quelle war Külem und er machte Christine zum Vampir um über sie an Informationen zu gelangen und Külem zu beseitigen. Doch bevor es dazu kam Christine einsetzen zu können, hatte Cendric Külem, einen vermeidlichen Schwachpunkt und Rivalen beseitigen lassen. Maximilian wollte jetzt auch Christine beseitigen, aber die Stand schon unter dem Schutz der Charaktere.

Christine bleibt unter ihren Schutz auch weiterhin in der Stadt. Nachtmähr nistet sich unter Protest mehrere Gruppierungen in der Stadt trotz allem ein. Auch Prinz Wilhelm ist sich nicht so ganz sicher, was er sich dort aufgebürdet hat, doch will er auch keinen Krieg herausfordern. Mit dem Orakelhaften Spruch: " Ich bin noch der harmlose Tzimisce in der Stadt" verschwindet sein neues Psycho-Haus unter seinen Obfuscate Kräften. Somit hat sich ein neuer Machtfaktor in die Stadt begeben, der neben Han, Erik und Namenlos zu den uralten oder mächtigen Vampiren gehört.

11. Episode: Blut und Krieg part 1

I. Mages und die ersten Zeichen

Die Charaktere sprechen Dieter auf Isabella an und dieser flippt fast aus. Man vergnügt sich etwas als die Charaktere von Ellison gebeten werden einen Gangrel namens Nicholas aufzutreiben und zu Ellison zu bitten. Sie machen sich auf die Suche nach Carson, über den sie hoffen den Gangrel aus Rußland zu finden. Hierzu begeben sie sich in eine Disko in Friedrichshain, wo sie auf eine Gruppe von Mages treffen. Vier von ihnen sind vor der erhöhten Technokratie Aktivität geflohen und bilden nun hier mit einem bekannten aus Potsdam ein eigenes kleines Cabal. Bei ihnen handelt es sich um:

Codename	Tradition	Herkunft
Kalle	Dreamspeaker	Wien
Siggi	Verbena	Ruhrgebiet
Rolf	Akashic	Leipzig
Franz	Hollow One	Potsdam
Detlev	Order of Hermes	Hamburg

³¹ Ventrue 7th, Ein Kind Wilhelms, das sich meist unauffällig im Hintergrund hält und als seine Geliebte gilt.

³² Setit, 7th oder 6th Gen.

Diese weisen auf Carson hin, den sie gesehen haben. Als sie zusammen mit den Charakteren in der Kneipe der Disko sitzen, explodiert vor der Disko plötzlich ein Auto. Sie stürmen nach draußen und sehen noch ein Auto wegfahren. Von dem toten im Auto kann man dank Gian Lucas Fähigkeiten noch erfahren, das er ein Ghoul Stefan Rutigars war, der Benno vor etwas warnen sollte. Stefan selbst ist vor einigen Wochen untergetaucht.

Man verfolgt die Autonummer zu einem Haus, in dem man auf einen verbluteten Vampir stößt. Es scheint so, als hätte er plötzlich alles Blut verloren, als sei es aus seinem Körper geflossen, als würde man einen Schwamm ausquetschen. Sie schnappen sich die beiden Attentäter, können aber nur erfahren, das der Tote ihnen den Auftrag gegeben hatte, den Ghoul zu töten. Was mit ihrem Sire geschah wissen sie nicht, beide sind Ghoule, sie fanden ihn so hier liegend heute abend schon.

Sie finden Nicholas und er erscheint bei Ellison zusammen mit Carson. Ellison berichtet den Charakteren, das in allen größeren Städten, vor allem aber in Spanien, Berlin und Atlanta solche Todesfälle unter den Vampiren berichtet wurden.

II. Projekt Werwolf

Im Laufe der nächsten 4 Monate geschehen immer mehr Todesfälle unter den Vampiren und man wird immer nervöser. Auch Ghoule werden von diesen Phänomenen des Ausblutens und einem vorangehenden andauernden Frenzy befallen. Es scheint kein System zu geben, keiner weiß wie man sich vor Ansteckung schützen kann und wieso der eine befallen wird und der andere nicht. Eines Abends werden Serah und Isaac während einer Konferenz mit Ashmir von einem wahnsinnigen Gangrel angegriffen, der kurz darauf an dem Blutfluch stirbt. Inzwischen hat Giuliana immer wieder furchtbare Visionen von einem großen roten Stern, der der Erde immer näher kommt. Diesen kann man auch schon am Himmel wahrnehmen und wohl auch im umbra. Im Oblivion ist inzwischen auch Krisenstimmung, da immer mehr Leute Hades und Charon gesehen haben wollen und immer mehr Personen verschwinden. Giuliana nimmt über Sahura und die Mage Kirstin Borchardt Kontakt mit dem Void Engineer Rolf Cornelson auf. Auch seine Fraktion hat den Stern wahrgenommen, zwei ausgesandte Expeditionen sind aber bisher nicht zurückgekehrt.

Auf einem Treffen mit Albert erfahren sie, daß 99% aller Tremere antitribu ausgelöscht wurden. Sie wurden jeweils in ihren Chapterhäusern aufgefunden, alle mit einem merkwürdigen Silberring an den Fingern und zu einer Salzsäule erstarrt, die bei der ersten Berührung auseinander bröselte.

Eines Abends kommen Christine und Carmen zu Serah und Benno. Sie und ein Brujah Kumpel haben zufällig beobachtet wie Dieter und Werther sich mit einem dritten getroffen haben. Als diese sie bemerkten, jagten sie ein paar Ghoule hinterher, die ihren Kumpel töteten. Der Beschreibung nach handelte es sich bei der dritten Person um Gustav. Sie belauschten die drei und hörten Werther etwas sagen über ein Projekt Enki und das der Blutfluch eindeutig Zeichen des Projekts Werwolf trägt und der Magie des Projekts, welche aber verschwunden ist. Bei letzteren Satz klingelt es bei den Charakteren und sie begeben sich zu Göring auf den Friedhof. Dieser gesteht ein, daß er und Rippentrop auch die Unterlagen des Projekts Werwolf vor Werther versteckt haben und außerdem etwas, daß er Magie nennt. Rippentrop versteckte die unwichtigeren Unterlagen in Spanien, während Göring das wichtige hier auf dem Friedhof im Auftrag seines Sire, den er selber nicht kennt, so versteckte, daß nur ganz wenige dran kommen. Er will auch den Charakteren nichts geben, da es ihm verboten wurde.

Nach einigen Diskussionen kann Serah erahnen, das die Unterlagen und die Magie im Umbra versteckt sein muß. Sie sieht nach und entdeckt 3 Rollen aus Stein in Görings Grabstein. Die Charaktere beauftragen Sergewj die Rollen zu holen und er erscheint mit einer der drei Rollen. Die Rollen waren im Umbra von 5 Geistern bewacht. Die Charaktere öffnen die Rolle und betrachten Unterlagen aus einem Projekt Werwolf. Hitler hatte unter dem Teufelsberg eine Forschungsanlage, wo er alle übernatürlichen Wesenheiten untersuchen ließ. Die Forschungen wurden nach den Unterlagen von einigen Mages unterstützt, wohl Virtual Adepten und Sons of Ether. Aus diesen Unterlagen könnte man vielleicht den Blutfluch entschlüsseln. Die Unterlagen werden kopiert, da taucht Göring auf und verlangt die Unterlagen und vor allem die Rolle, in der diese waren. Er kassiert diese ein und läßt die Charaktere wissen, daß er für die nächsten par Wochen sie nicht sehen will. Außerdem erfahren sie, das Wilhelm selbst der einzige war, der jemals außer den drei übriggebliebenen Nazis im Teufelsberg war. Er zerstörte und tötete alles außer zwei Vampiren.

Sie sprechen mit Wilhelm und dieser billigt, daß sie den Teufelsberg untersuchen dürfen, wenn sie unbedingt wollen. Sie dringen ein und entdecken die Reste der Anlage. Alles wurde zerstört und verbrannt. Guiliana und Serah aber können tief im Felsen eine Präsenz spüren, die stark der eines Antideluvians gleicht und nach Guilianas Visionen Tzimisce selber sein könnte. Auf jeden Fall wartet unter dem Boden ein uraltes Wesen, daß einen riesigen Haß auf seinen "Clan" hat. Daraufhin verlassen die Charaktere den Berg im Grunewald. Alle meinen, sie hätten eine unglaubliche Präsenz gespürt, die kurz davor steht zu erwachen.

III. Wardancer

Auf Carmen, daß Kind von Serah Yalah Calimar und Cristine wird ein Anschlag verübt, dem sie aber entgehen können. Währenddessen arbeitet Ldescu verbissen an den Unterlagen arbeitet, die die Charaktere ihm gegeben haben. Es kommt zu mehreren Angriffen und der Erkenntnis, daß in der Stadt einige Personen verschwinden, mit denen jemand Experimente anstellt. Ldescu kann sich von einem Anfangsverdacht frei machen, da er zusammen mit Nachtmahr und Namenlos an einem Heilmittel arbeitete.

Es kommt schlußendlich erneut zu einem Angriff von einigen Nosferatu auf die Charaktere. Angeführt werden diese von einem Mage, der nach den Aussagen eines gefangenen auf den Namen "Karen"³³ hört. Der Chef der Vampire sei aber

³³ Order of Hermes-barrabi, Marauder, Arete6, Masterrang

eine furchteinflößende Person namens Gernod³⁴, auf dessen Stirn sich ein drittes Auge befindet. Nachdem die Charaktere die Angreifer untersucht haben finden sie bei einem der toten Nosferatu einen Zettel mit einigen Zeilen:

The shadow of time is not so long that you might shelter beneath it, and be these signs, you shall know I speak the Truth which abides no darkness. I have seen the Isle of angels trembling as if struck a great blow. Michael, most exalted of that Glorious Company - he that casts the Dark Ones from on high - is himself thrown to the Earth. Men look up without understanding at the darkness sky and the children of Caine waken at dawn.

*

This is the winnowing, this is the endtime, this is the fading of the blood
And in the last days the master will once again take up his tools. The firmament will tremble and the earth will be split asunder. The secret places of the earth will be cast up in the air and the creatures of darkness will shriek in the light of day. For it is written that Abel was a keeper of sheep, but Caine a tiller of the ground

*

the first-born comes in fury. He harrows his children from their graves. His wrath is a hammer, an unknown cudgel wet with the blood of the Kin slaying. He drives the lightning before him. His voice is a dark wind scouring the plain. At his word, the sky opens, raining blood upon the furrows he has prepared. His children raise expectant faces to the heavens, but they are choked and drowned in the torrent of spilling life. Such is the price of their hungers

Only then shall Caine unyoke his red-eyed ox, whose name is Gehenna, for none may abide its countenance.

Des weiteren finden sie bei einem der toten einen Zettel mit einer Adresse in Wilhelmsburg.

Dort treffen sie in einem alten Haus, welches von 3 Ghoulen bewacht wurde (wird) auf einen sterbenden Vampir. Sein Name lautet Rengol. Er gehörte zu einer den größten Teil der Charakteren unbekanntem Sekte, und wurde von Werthers Leuten gefangengenommen und festgehalten. Rengol³⁵ gehört einer sehr seltenen Blutlinie an, und Werther hoffte, dass diese immun gegen den Blutfluch sind oder wenigstens resistent, was sie leider nicht sind. Rengol war das Versuchskaninchen für Werther, doch auch er ist nicht immun dagegen, Des weiteren weiß er wohl einiges über den Hintergrund Werthers, doch bevor er alles erzählen kann, stirbt er den Charakteren unter den Händen weg, nachdem er in ein Frenzy gegangen ist. Kurz bevor er stirbt, malt er in seinen eigenen sterbenden Körper einen Namen: Dominique de St. Germain ! Des weiteren stammelte er vor dem Frenzy noch einige Worte: Beowulf, Code Soleorn, Projekt Enki. Im Fluß, in der Spree, bei Kilometer 589, das Zeichen, der Lord.....

Die Charaktere stürmen zum Fluß, doch treffen sie dort nur noch auf eine brennende Ruine. Werther, Kleist und Ellison stehen davor und Werther erklärt Kleist gerade, er hätte einen Sabbatanhänger mit seiner Brut hier gefunden und das ganze Nest ausräuchern können. Es wäre keiner entkommen. Er zeigt auch zwei verbrannte Leichen, wobei sie aber vollkommen unkenntlich sind. Werther können keine Beweise entgegen gebracht werden, daß er etwas mit den Experimenten am See zu tun gehabt hatte.

IV. Epilog

Als sie weiter in der Stadt herumsuchen treffen sie wieder auf die 5 Mages, welche berichten, dass die Skins mobil machen. In der Folge sollten sie herausfinden, dass Dieter einen Anschlag auf Wilhelm plant. Sie können diesen Anschlag nicht verhindern, doch können sie sich dem Zugriff der Skins entziehen.

Dies ganze gipfelt in einem Anschlag des letzten Reiches auf Prinz Wilhelm und dem Versuch Dieters nach der Macht zu greifen. Wilhelm kann zusammen mit Henriette und Kleist schwer verletzt entkommen. Seine Wut ist ungeheuer, so daß er zum ersten Male eine Blutjagd ausrufen läßt. Er bietet den Kopf von Dieter, dessen Blut und ein altes magisches Artefakt für den Beweis des Todes Dieters.

Kurz darauf begleiten die Charaktere einen Owain Evans vom Flughafen zu seinem Hotel, wobei sie sich leicht mit ihm und seiner Leibwächterin anlegen.

Gegen Werther sind leider keine Beweise beizuschaffen. Gernod oder Karen tauchen nicht wieder auf. Dafür meldet sich Göring noch einmal und berichtet dass ein Teil "seiner" Geister zu verschwinden scheinen

12. Episode: Blut und Krieg part 2

I Der neue Primorgen

Im Clan herrscht Streit, wer der neue Brujah Primorgen werden soll, in diesen Streit schaltet sich Wilhelm ein. Lars wird zu einer Kampfabstimmung eingeladen, in der jeder Brujah in der Stadt seine Meinung kundgeben sollte und sich auch notfalls zum Primorgen stellen soll. Aussichtsreichste Kandidaten dabei sind Benno aus Herne, Stefan Rutigar und ein bisher unscheinbarer Brujah namens Arto Bonning³⁶. Benno hat seinen Giovanni Freund als Leibwächter mitgenommen, da Rutigar ihn gewarnt hat, dass die Rechten Brujah seinen Kopf wollen. Die anderen Charaktere erschienen ebenfalls beim Meeting zusammen mit Wilhelm als dessen Standarte. Außerdem ist Matthias Greif mit dabei. Die Anwesenheit der anderen und des Prinzen führt bei den Brujah zu einigem Ärger, den Prinzen hätte man noch so geduldet, aber auch noch eine Horde von Leibwächtervampiren... Die Folge sind Pöbeleien und eine kleine Handgreiflichkeit, was aber schnell bereinigt ist. Des weiteren treffen sie *Anna (Anastasia), die als Leibwächterin von Stefan fungiert*. Sie gilt auch weiterhin

³⁴ Dark Salubri Thaumaturgy Master 7th Gen.

³⁵ Osirist auf der Suche nach dem Auge des Saulot im Auftrag seines Sire. Die Kontaktperson in der Gruppe soll es an ihren Chef weitergeben. Das Objekt muß sofort nach Indien gebracht werden.

³⁶ 8th Gen. Individualistischer Philosoph. Hohes Charisma und als Vorteile: Iron will, Eat food, Ambidextrous

als Malkavianerin in der Stadt. Auch auf der Versammlung ist Isabella. Ein Gespräch mit ihr ist mit vagen Andeutungen gefüllt, sie spricht von mächtigen Veränderungen. Große Dinge werden geschehen und ein uralter Mächtiger wird sich mit dem unter dem Teufelsberg liegenden treffen. Er sei jetzt gerade in der Stadt erschienen.

Ansonsten erzählt sie etwas über merkwürdige Vorgänge in einem Theater an der Bernauer Straße. In der Gegend verschwinden immer wieder Menschen spurlos. Einige Brujah und Gangrel berichten von Angstgefühlen in der Gegend seit letzter Nacht und angeblich sollte Werther mehrmals in der Gegend gesehen worden sein, einige Brujah berichten sogar von einem oder zwei riesigen Monstern die sie in der Nähe gesehen haben wollen, was aber auf die Auswirkungen des Blutfluchs geschoben wird. Schließlich gibt es keine Drachen in Berlin. Ratte übernimmt den Vorsitz der Versammlung und es werden Benno, Stefan, Arto und Harden³⁷ nominiert. Es kommt zur Abstimmung. 16 Stimmen für Stefan, 12 für Benno, 12 für Arto und 16 für Harden.

Schlußendlich führt dieses Ergebnis zu einem Duell zwischen Stefan und Harden, der den Clan so wie Kotlar führen will. Den Zweikampf gewinnt schließlich Rutigar aber nur mittels eines Tricks, der zeigt das er wohl mehrere Kampfsportarten perfekt beherrscht. Dieser beruft daraufhin nach einem Vorschlag von Prinz Wilhelm einen eigenen Rat der Brujah ein, deren Mitglieder Benno, Arto, Isabella und Harden sein sollen.

Wilhelm beglückwünscht Rutigar, wobei er augenscheinlich nicht glücklich über das Ergebnis ist. Allen denen seiner Leibwächter ein Wurf auf Perception+Empathy (8) gelingt fällt auf, das Wilhelm beim weggehen aber sehr zufrieden lächelt und ein späteres Gespräch ergibt, das es ihm egal war wer gewinnt, solange es nicht Harden ist.

Sie verlassen das Rathaus Kreuzberg und Wilhelm lädt sie alle in den Selion-Club ein. Dort angekommen erleben sie Wilhelm und Henriette in voller Fahrt. Sie treffen dort auch Matthias Greif, Peter Kleist, Charice, Padress Foch und seine Truppe. Durch Gespräche mit den anderen kann man des weiteren folgendes erfahren:

- Es muß einen sogenannten True Brujah in der Stadt geben, der mit einer Gruppe von Tal'ma'ra Agenten agieren soll.
- Das Chaos in normal politischer wie auch in vampirischer Gesellschaft wird immer stärker. Mehrere Fraktionen innerhalb der Camarilla beginnen sich aufzuregen, angeblich wird überlegt einen Justicar zu schicken.
- Angeblich soll es auch in Berlin einige Brujahs geben, die ganz spezielle Kräfte haben, die sogenannte Flammenfaust
- Ellison erzählt einigen Leuten von vielen unbekanntem Vampiren, die in die Stadt gekommen seien, kurz gesehen wurden und dann wieder verschwanden.
- Angeblich haben mehrere Menschen in den letzten Tagen Visionen gehabt, die die religiösen Führer in Angst versetzt haben.
- Mehrere Vampire scheinen erkrankt zu sein, doch hat es bisher noch keinen Vampir der höheren Führungsetage betroffen, aber ... es kann noch passieren.
- Angeblich hat Ldescu einen Brief aus Wien erhalten, der darauf hindeutet, das bald hoher Besuch in Berlin eintrifft
- In letzter Zeit sind in der Nähe der Bernauer Straße im Stadtteil Neukölln mehrere Menschen spurlos verschwunden.

Gegen Ende des Abends erhält Gian Luca Vially von einem ihm unbekanntem Nosferatu einen **Zettel** das Ugly sich mit ihm und den anderen treffen möchte. Er beschreibt ein Haus in Wedding, wo er auf die anderen am nächsten Abend warten werde.

Des weiteren schließt sich eine Malkavianerin **[Ina J.]** der Gruppe an, nachdem sie sich mit Nachtmahr unterhalten hat. In der folgenden Schlafperiode haben alle in der Gruppe Träume von fremden Welten, einem gigantischen Krieg und fremden Personen. Die Träume sind folgende:

1.

Du siehst einen gigantischen Turm, an dem immer weiter gebaut wird. Dann siehst du einen Engel, der vom Himmel fällt und wie ein Komet auf dem Boden einschlägt. Du siehst wie er aufsteht und wie im Zeitraffer siehst du wie der Engel seine Flügel lernt zu verstecken, sich eine Frau nimmt und Kinder zeugt. Irgendwann siehst du wieder die bekannte Szene.

Du siehst wie du einen Mann namens Haguk heiratest und Kinder bekommst. Haguk ist ein begnadeter Maler, doch hat er immer schreckliche Visionen vom drohenden Untergang. Und eines Tages flammt ein brennender roter Stern am Himmel auf und Heerscharen von Dämonen stürmen durch die Stadt und aus den tiefen unter der Stadt erheben sich andere Dämonen, die gegen diese Kämpfen und über allem schwebt eine riesige Gestalt mit wehenden Harren, welche mehr wie eine Vogelscheuche aussieht und die Legionen der Angreifer befehligt. Sie schreit, daß Haguk getötet werden muß und alle Verräter mit ihm. Die siehst mit an, wie Haguk mit seinen Künstlerhänden zwei der Dämonen niederstreckt, als plötzlich ein aus dem Hintergrund ein weiter auftaucht und ihn mit einem einzigen Schlag seiner Krallenhände niederstreckt.

Dann wendet er sich dir zu und du siehst das er gigantische Vampirzähne besitzt und auf dich mit einem Lachen zukommt.

Plötzlich erscheint einer der Dämonen, die unter eurer Stadt waren und zerfetzt den anderen. Er ist gigantisch und auf seiner Schulter prangt ein merkwürdiges Symbol.

Du siehst wie die Gestalt dich über die Schulter wirft und mit dir in die Nacht fliegt, fort von der Stadt

2.

³⁷ 8th Gen. Ein Kind von Kotlar

Du befindest dich in den zwanziger/dreißiger Jahren in Chicago. Du bist Tänzerin in einer Bar und arbeitest nebenbei als ... naja.. Du hast aber einen festen Freund, dein Leben entwickelt sich normal. Sein Name lautet Christoph Di Angelo. Eines Abends mußt du mitansehen, wie er von einem merkwürdigen bärtigen Mann mitten in einer Gasse, durch die ihr gerade nach Hause wolltet, angefallen wird und seine Kehle von einer Kralle zerfetzt wird. Du schreist und willst fliehen, doch dann siehst du das riesige Tier über dir und siehst die Klauen auf dein Gesicht zu rasen.

3.

Du siehst dich über eine weite Ebene wandern, über dir strahlt die Sonne und daneben flammt ein roter Stern auf, von dem aus Strahlen in den Boden der Ebene einschlagen und das Land in Schutt und Asche verwandeln.

Du siehst Dörfer, die in Sekunden zu Kratern werden, Menschen und Tiere die in Sekunden in den Strahlen vergehen. Einzig das Zentrum der Ebene scheint nicht betroffen zu sein. Du nährst dich diesem und über einer schwarzen Stadt im Zentrum der Ebene scheint eine Art Glocke zu schweben, die die Strahlen mitten in der Luft bricht und die Energie zu einer schwarzen Zitadelle in der Mitte ableitet.

Du schreitest in die Stadt und siehst verängstigte Menschen, die in der Stadt unter der Kuppel Schutz gesucht haben, dann stehst du vor der Zitadelle, die in Wahrheit eine riesige Kirche ist, die wie eine <Vergrößerung der Kaiser-Wilhelm Gedächtnis Kirche aussieht. Vor der Kirche siehst du wie ein gigantischer Drache gegen eine riesige Vogelscheuche kämpft, während im Eingang der Kirche eine Frau steht und dich mit flehenden Blick ansieht. Ihr Blick hält dich gefangen und du kannst dich nicht von ihm lösen, während neben dir der Drache und der Vogelscheuche sich ein ewiges Gefecht liefern, in das zu Gunsten des Drachen irgendwann eine alte Oma mit Krückstock eingreift. Trotz allem scheint die Vogelscheuche die Oberhand zu behalten, stürmt vor und zerreit der jungen Frau im Eingang der Kirche den Hals. Du siehst noch rote Strahlen aus dem Himmel schieen...

Beim letzten mal aber hörtest du ein Lachen in deinem Kopf, das du meinst schon einmal gehört zu haben.

4.

Du siehst dich im Mittelalter als Mitglied eines Hexenkultes. Du erlebst mit wie ihr gejagt werdet von der Inquisition und schlußendlich auch gefangen. Ihr werdet gefoltert und gepeinigt, doch plötzlich ist da jemand, der eure Kerkertür öffnet und euch aus den Qualen führt. Er stellt sich als Keires vor und erzählt euch, er brauche euch für eine bedeutende Schlacht. Und so reitet ihr mit ihm auf Pferden durch die Nacht, während über euch ein gigantischer Mond am Himmel steht, der aber fast von einem rot leuchtenden Stern am Himmel überschattet wird. Keires erzählt euch, es sei der Stern des Bösen, er bringe das Verderben für Menschen, Kainskinder und Dämonen und er müsse aufgehalten werden. Doch dazu müten erst die Agenten des Bösen vernichtet werden. Plötzlich tauchen aus der Erde um euch Dämonen auf. Mit einem lauten Schrei zerfetzen die Humanoiden erstellten Keires und wenden sich dann euch zu. Ihr habt keine Chance.

In allen ihren Träumen sieht jeder der Charaktere aber einen unterschiedlichen Menschen. Jeder für sich ist von dieser Person fasziniert, keiner schafft es aber das Lachen, das einige hörten, zu identifizieren. Des weiteren scheinen durch einige Nachforschungen klar zu werden, das z.B. Haguk oder Keires wirklich einst gelebt hatten (oder noch immer leben). Alles wirkt aber sehr unreal und zum Teil wie ein Alptraum.

II. Uglys Auftrag

Zusammen sucht man am nächsten Abend Ugly auf. Er gibt ihnen zu verstehen, das auch an ihm der Blutfluch nagt und er nun die Gefallen die er den Charakteren gebracht hat wieder einfordert. Ein Freund von ihm käme nach Berlin oder ist schon da. Er möchte dass ihr nach ihm oder seinen Agenten Ausschau haltet und herausfindet, was er genau vorhat. Er ist der Meinung, das einer der Agenten eine Person namens **Cedric**³⁸ sein müte, ein Geschäftsmann, der vor kurzem einige Immobilien erworben hat. Ugly gibt zu verstehen, das man verdammt hohe magische Wahrnehmung haben muß, um ihn zu sehen, wenn er es nicht will. Des weiteren hatte er eine "Leibwächterin" dabei, die auf den Namen Carlotta hört³⁹ Ugly warnt euch außerdem davor dem Prinzen etwas zu berichten. Dieser sei ebenfalls in der Sache irgendwie mit drin und wohl nicht erfreut, wenn er erfährt, das ihr schnüffelt. Cedric lebt zusammen mit seiner Frau und seiner Nosferatu Wache in Steglitz.

Gerade als Ugly fertig ist mit seinem Bericht und Auftrag hört ihr ein Gröhlen und ein großes Drachenähnliches Wesen kracht vom Himmel, schmettert Ugly in das Haus zurück und greift an. Nachdem sie ihn mühsam besiegt haben, müssen sie Ugly helfen.. Sie sollen ihn in die Katakomben bringen, wo plötzlich aus dem Nichts mehrere Ratkins auftauchen, die schweigsam Ugly fordern und ihn dann den Gang entlang in die Abwasserkanäle bringen, bis zum Eingang zu einigen alten Bunkeranlagen. Die Ratkin sind allesamt einst Ratten gewesen, die Ugly gefunden und trainiert hat, sie sind seine Freunde und nur die Charaktere und Ellison wissen sonst noch von ihrer Existenz, also von einem der gefährlichsten City Secrets Berlins zur Zeit.

III. Verfolgungsjagd

Die Charaktere sollten sich jetzt an die Verfolgung begeben, was sich als schwieriger erweist als gedacht. Ihr geplantes, halbwegs intelligente Vorgehen führt sie jedoch zum Erfolg.. Cedric und Carlotta treffen sich mit einigen Leuten in einer Kneipe in Charlottenburg. Die Personen erhalten jeweils Geld und Papiere so wie genaue Anweisungen, was sie tun sollen. Durch Nachforschungen ergeben sich dann die Namen der Personen und weitergehend, das diese Leute Immobilien oder brachliegende Industrieruinen verkaufen, einige andere sind Speditions- und Transportunternehmer und

³⁸ Ein Ghoul, Er trinkt das Blut seines Vampirleibwächter Carlotta (→ 4)

³⁹ Carlotta ist eine Nosferatu der 7th Gen. Sie war einst eine wunderschöne Frau, was sie durch Obfuscate immer noch so scheinen lät.

wieder andere Rüstungsfirmenmanager. Des weiteren treffen sie sich mit dem Besitzer eines Landwirtschaftsgroßbetriebes und einer größeren Fleischereikette. Außerdem mit dem Verwaltungschef des EG-Schlachthofes Im folgenden scheint Cedric Kontakt mit folgenden Personen zu haben:

EG-Schlachthofes	_____	Dr. Christian Gerlinski	_____	Papiere	_____	Nahrung
Landwirtschaftsgroßbetrieb	_____	Treblie Slabvoczik	_____	Papiere	_____	Nahrung
Fleischereikette	_____	Elmar Treiblock	_____	Geld	_____	Nahrung
Transportunternehmer	_____	Karen Schenke	_____	Geld / Papiere	_____	Transport
Speditionsunternehmer	_____	Gustav Feristianus	_____	Geld / Papiere	_____	Transport
Immobilien	_____	Gertrud Heinemann	_____	Geld	_____	Wohnung
Immobilien	_____	Ügsel Ysgür	_____	Geld	_____	Wohnung
Industrieruinen	_____	Frederick Ando	_____	Geld	_____	Wohnung / Lagerung

Die Rüstungsfirma wird von einem Mann Namens Bastian Denva vertreten, wer in Wahrheit diese Person ist, erfährt man nicht, da Cedric mit diesem nur telefoniert. Einen Teil der Leute trifft Cedric auch auf der Vernissage, Auf der die Charaktere die Cedric verfolgt haben gelangen, wie auch die, die Auf Cedric Frau aufgepaßt haben.

IV. Die Vernissage

Auf dieser Vernissage passiert etwas mit dem die anwesenden Charaktere nicht gerechnet hatten. Neben Nachtmahr und Namenlos, sowie Christine, Vincent, Antoinette und natürlich dem Veranstalter Isaac, treffen die Charaktere hier zum Teil auf die Menschen aus ihren Träumen. Serah Yalah Calimar erkennt in dem von Isaac leicht geförderten **Alexander Storm**, dessen Bilder ausgestellt werden, den Mann namens Haguk wieder. Skeeve wiederum in der neuen Assistentin von Isaac, der französischen Archäologin **Dr. Jaqueline Duval** die Frau aus seinem Turmtraum und Guiliana in dem Bekannten von Alexander, dem Börsenmanager **Oliver Sein** die Person des Keires. Bei allen handelt es sich aber um normale Menschen, die auch keine Ahnung von einem Haguk, Keires oder einer Selina haben. Einzig Oliver Sein scheint etwas besonderes zu sein. Wie die Charaktere feststellen müssen, kann er durch jegliche Art von Illusionen, Obfuscaten oder ähnliches hindurchblicken, was dazu führt, das er sein Leben lang immer wieder Monster (Nosferatu) sieht, ihm die Psychiater aber einreden konnten, er habe Wahnvorstellungen. Sie erkennen zum Teil in den Bildern von Storm ihre eigenen Träume und Visionen wieder und erfahren, das Alexander seit einiger Zeit diese Träume ebenfalls hat. Außerdem träumt er immer wieder von einem Engel, der brennend auf die Erde fällt. Und so macht man sich mit den einzelnen Menschen ihrer Träume bekannt. Zwischendurch kassieren die Charaktere Cedric ein und verhören ihn mittels Dominate. Sie erfahren, daß er Vorbereitungen treffen sollte zur Unterbringung, Versorgung und den Transport von Hunderten von Ghoulen, Vampiren und Menschen nach Berlin und von dort aus weiter nach St. Petersburg.

Am Ende verläßt man mit als Letzte die Ausstellung.

Plötzlich hören sie Schreie aus der Gasse. Dort treffen sie auf Oliver sein und zwei unbekannte Nosferatu, die sofort auf die Charaktere schießen und fliehen. Als sie um eine Ecke biegen hört man Schreie und Schüsse. Als man ebenfalls dort ankommt findet man nur noch die Überreste der Vampire. Oliver erzählt, er hätte plötzlich zwei Dämonen gesehen, die nach ihm greifen wollten und dann hinter ihnen ein riesiges echsenhaftes Etwas, und dann weiß er nichts mehr. Man entsorgt die Leichen indem man sie verbrennt und sucht dann eine der Industriebrachen auf, in dessen Nähe sich ein Busbahnhof Schenkes befindet.

V. Entführung und Ankunft

Eine Nacht später erfahren die Charaktere aus der Presse, das der für die Polizei und Ordnungsbehörden zuständige Stadtratsmitglied Fabian Mertens verschwunden ist zusammen mit seiner Freundin Sylvia Behrens. Des weiteren lesen sie mit erschrecken in der Zeitung, das man ein Verbranntes Skelett gefunden hat und eine größere Untersuchung eingeleitet wurde. Die Charaktere durchsuchen die Wohnung Sylvias und finden dort Hinweise auf ein Haus in Prenzlauerberg. Hier treffen sie auf Peter Kleist, der ebenfalls nach Spuren sucht. Beide hatten sich zuletzt im Haus aufgehalten und wurden wohl von hier entführt. Das Haus selbst ist aber auch ein Heaven Peters und Fabian ist ein Ghoul von ihm, während Sylvia zu seiner Herde gehört. Mertens hat immer dafür gesorgt, das solche Sachen wie ein verbrannter Leichnam unter den Tisch gekehrt wurden, doch da er nicht da ist, konnte Kleist nicht schnell genug handeln, bevor ein Streifenpolizist die Sache an die Presse verkauft hatte.

Die Spurensuche im Haus ergibt, das beide Professionell entführt worden sind und alles trägt nach Peters Einschätzung die Handschrift des KGB.

Einen Abend später machen sich die Charaktere auf die Suche nach einem Zusammenhang zwischen allen Informationen und Beobachten wie auf dem Busbahnhof Schenkes mehrere abgedunkelte Busse ankommen, aus denen eine größere Anzahl von Personen aussteigt, die sich aufteilt. Einige verschwinden in einer nahegelegenen Industrieruine, andere fahren mit bereitgestellten Autos weg, andere entfernen sich zu Fuß. Ein Scan mit Auspex ergibt, das es sich bei den Ankömmlingen um ein buntes Gemisch aus Ghoulen, Menschen, Vampiren und einigen Mages handelt.

VI. Anruf Olivers, Dämonen vor der Tür

Noch während der Beobachtung erhält Giuliana de Himmera s Charakter einen Anruf von Oliver. Vor seiner Wohnung seien Dämonen und diese hätten gerade die Haustür aufgebrochen und würden sich seiner Wohnung nähern. Die

Charaktere stürmen dorthin, finden aber nur noch eine verwüstete Wohnung und einen vollkommen verbrannten, wohl noch recht jungen, Vampir vor. Es sieht so aus, als wäre er kurzfristig gegrillt worden und plötzlich wäre das Feuer erloschen. Ein Scan mit Auspex3 und Nekromantie zeigt, das er und einige andere Nosferatu die Wohnung gestürmt haben und er voranstürmte, als aus Olivers Körper ein Blitzstrahl auf ihn zuschoß. Dann ist die Vision plötzlich beendet. Das Vorgehen hier ist bedeutend brutaler und nicht subtil gewesen, allerdings findet man einen fast verbrannten, aber noch kenntlichen, KGB Ausweis bei dem toten Nosferatu. Gerade als sie mit der Untersuchung fertig sind, erscheint Nachtmahr durch das Fenster und fängt an wie wild herumzuschreien, er sei schon wieder zu spät, man müsse den Prinzen fragen was zu tun sei. Gian Luca ruft ihm Stadthaus Wilhelms an und erfährt von einer ihm unbekanntem Stimme, das Prinz Wilhelm sich am Flughafen befindet.

Sie stürmen dorthin und überwinden die Absperrungen recht schnell. Auf dem Flughafen nimmt Wilhelm zusammen mit Padress Foch, Ellison, einem Ventrue namens Mathias Greif⁴⁰ und Kleist eine uralte Frau und ihr Gefolge in Empfang. Sie stürmen dorthin und es kommt fast zum Eklat mit Wilhelm durch diese Störung, der nur durch die Alte Frau mit Namen **Durga Syn**⁴¹ vermieden werden kann. Nach einer Rückfrage, woher die Charaktere wüssten, das er hier ei dreht er sich plötzlich um und reißt Durga Syn mit sich. Alle anderen stürmen hinter Wilhelm her, während hinter ihnen mehrere Kleinstraketen einschlagen und teile des Privatflughafens in Schutt und Asche legen.

VII. Jäger und Gejagte

Nach einer Beratung und einem gehörigen Anschreiverfahren Wilhelms folgen die Charaktere am Abend danach wieder der Spur der verfolgten. Diese führt sie zu einem Alten Theater, in dessen Nähe häufiger Personen verschwunden sind. Sie dringen dort ein und werden von einer Gruppe unbekannter Vampire in Empfang genommen. Von einem Werwesen werden sie in den ehemaligen Spielsaal geführt, wo sie auf Anigwar, einen Nosferatu reffen.⁴²

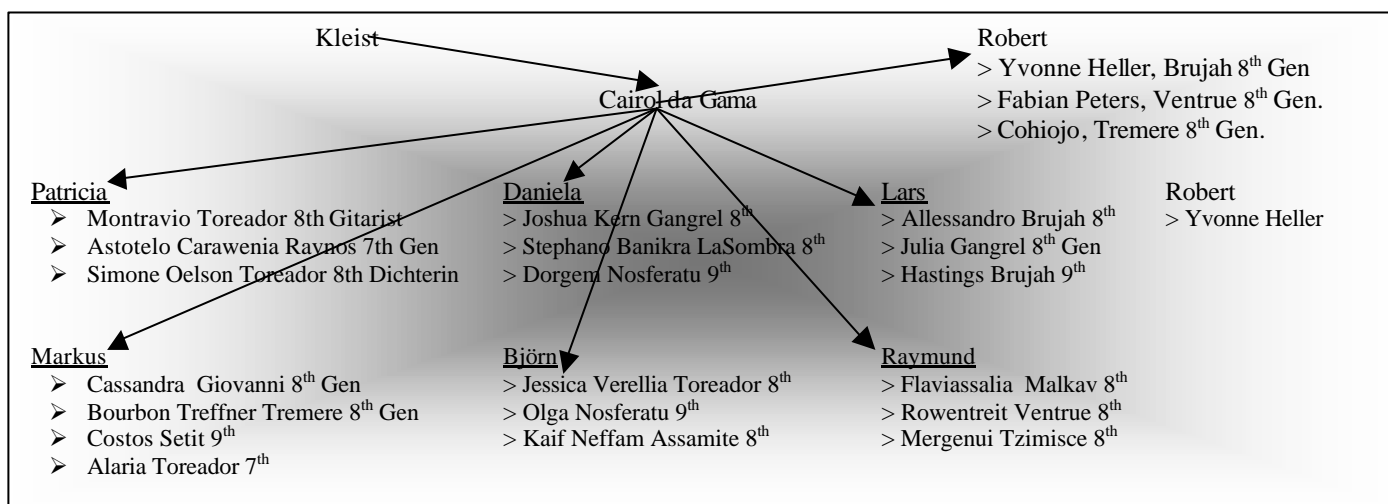
Dieser kann ziemlich nachhaltig beteuern, nichts über eine Entführung zu wissen und verweist darauf, das man doch einfach die noch verbliebenen Personen in Schutz nehmen solle und auf die Angreifer warten.

Sie sammeln Alexander ein und einer Eingebung Guilianas folgend begeben sie sich zur Gedächtniskirche. Hier treffen sie vor der Kirche die Frau, die Benno im Traum erschienen ist. Benno beginnt ein Gespräch mit ihr, als Serah Yalah Calimar einen der unbekanntem Nosferatu erblickt und diesen zusammen mit Guiliana und Gian Luca attackiert. Er kann nur endgültig getötet werden, ohne weitere Hinweise zu geben, doch können sie einen weiteren erkenne und ihn verfolgen. Vor der russischen Botschaft kommt es zu einem Scharmützel, bei dem ein Nosferatu stirbt. Ein anderer gefangen genommen werden kann. Er zeigt den Charakteren, wo die Gefangenen sind und erklärt ihnen, das sie Russland kommen und für einen Mann namens **Sergei Voshkov**⁴³ arbeiten. Dieser hatte ihnen den Auftrag gegeben nach Berlin zu reisen und dort die Anweisungen des hiesigen Hauptagenten mit Bezeichnung „**Lethal**“ zu gehorchen. Eine dieser Anweisungen war das Fangen von bestimmten Personen, das andere war der Versuch Wilhelm und Durga zu töten. Wer dieser Lethal ist, weiß er auch nicht, er erschien immer nur als dunkler monströser Schatten. Die Gefangenen werden befreit und sie können sich nur daran erinnern, entführt worden zu sein, an mehr nicht. Der Gefangene wird an Peter ausgeliefert und ward nie wieder gesehen.

13. Episode: Blut und Krieg part 3

Die Charaktere werden mit einer größeren Gruppe von Vampiren nach Kiew geschickt und sollen dort die Stadt als Vorposten für die Camarilla sichern.. Als Kontaktmann wird ihnen ein Mann namens Ilja Igranowitsch genannt, der bedingt Vertrauenswürdig sein soll, außerdem verspricht man ihnen, das Verstärkung aus St. Petersburg eintreffen soll. Serah Yalah Calimar erhält indessen den Auftrag für Isaac die Uhr an einen Changeling namens Tufir zu geben, dafür solle sie ein Buch erhalten. Vorher versuchen sie in der Stadt weitere Infos zu erhalten und retten Oliver Sein aus den Händen einer Gruppe Anarchos, die gerade in einer Kneipe ein kleines Blutfest veranstalten wollten. Einer von ihnen ist ein Mann, der sich als **Cairol da Gama**⁴⁴ vorstellt. Es kommt zu einem Degenduell zwischen ihm und Giuliana de Himmerra, welches er gewinnt.

Kurz darauf wird ihnen die Gruppe vorgestellt. Anführer der Invasionsarmee soll Kleist sein, danach folgt als Kommandeur gerade jener Cairol da Gama, der Giuliana de Himmerra besiegt hatte. Des weiteren bekommt jeder in der Gruppe mehrere Vampire unter sein Kommando:



Nachdem man sich mit seinen Leuten bekannt gemacht hat, machen sich die Charaktere auf den Weg nach Kiew. Um den magischen Vorhang zu umgehen schiffen sie sich über das Schwarze Meer ein und treffen hierbei auf eine Banemumie namens **Benalion**, der einen mit seinen Leuten über die Grenze schmuggelt.

In Kiew angekommen macht man sich mit den hiesigen Gegebenheiten vertraut und trennt sich. Hier treffen sie auf eine Widerstandsbewegung um den Werwolf **Ilja Igranowitsch** und seine Leuten. Ilja hat einen Angesehenen Nachtclub in dem auch viele Militärkommandeure ein und ausgehen, über die er eine gewisse Kontrolle hat.

Außerdem stoßen sie auf eine Gruppe Changelings aus der Nähe von St. Petersburg. Angeführt wird diese von **Tufir**, einem Boogah Prinzen und Freund von Isaac. Des Weiteren gehören die **Sidhe Collein**, der **Trollkrieger Babadgus** und der **Sluagh** Spion **Nelohn** zur Gruppe. Diese unterstützen sie und zusammen mit den Informationen von Ilja erfahren sie, dass Prinz Boris bis zum Jahr 1990 regiert hat, dann aber kurz nach dem Fall des magischen Tuchs von einem Nosferatu namens **Gregor Brutar** abgelöst wurde. Brutar hat Boris mittels eines NWO-Renegaten namens **Bastian** beseitigt und sich selbst zum Prinzen eingesetzt. Alle, die keinen Treueid leisten wollten, hat er umbringen lassen, und so gehören de facto nur noch er und seine 30 Nosferatu und Brujah Freunde zur Vampirbevölkerung in der Stadt. Die verbliebenen 6 Vampire haben sich in Iljas Obhut und den Untergrund geflüchtet, diese sind:

> Garnikri	Ventrué 10 th Gen.	> Wallnikow	Tzimisce 8 th Gen.
> Brian	Gangrel 9 th Gen	> Simone	Gangrel 9 th Gen
> Sascha Andrea Toreador 11 th Gen.			

Sie erforschen die Stadt weiter und treffen auf eine Gruppe von NOW- Agenten, die von einem Mann namens Victor Hugo Gonzales Thug. Die Gruppe hat in der Innenstadt ein Firmengebäude der Thug-Enterprises bezogen und versucht von dort die Situation zu kontrollieren, bisher mit mäßigem Erfolg. Ihnen gehört ein Grundstück, auf dem sich ein Mininode befindet. Man trifft sich mit Thug und kann sich einigen. Die Thugs unterstützen die Camarilla, dafür werden sie geduldet, wenn die Camarilla die Stadt übernimmt und andersherum. Des Weiteren überlassen die Thugs den Angreifern das Gebäude mit dem Mininode.

Man richtet sich dort unauffällig ein, als es zu den ersten Zusammenstößen mit den hiesigen Nosferatu kommt. Nebenbei bekommen sie den Auftrag, sich um eine Gruppe Brujah zu kümmern, die sich nach Kiew begeben haben, um etwas im Auftrag Baba Yagas zu suchen. Man findet sie im Perm – Museum und es kommt zu einem kurzen Kampf mit ihnen, den sie verlieren. Einer von ihnen flieht, wird aber hinter einer Gangbiegung vollkommen wahnsinnig auf dem Boden. Die Gruppe Brujah war auf der Suche nach einem Bild, das in einem magischen Container im Magazin des Museums war. Sie öffnen diesen Container und entdecken auf dem Bild eine illustrierte Anzahl von Personen, die alle an einem Tisch sitzen, den sie als Ratsaal des hiesigen Rathauses identifizieren. Plötzlich taucht Nachtmahr, der auch auf dem Bild ist auf und kassiert das Bild ein. Er sagt den Charakteren, sie sollten darüber schweigen, was sie auf dem Bild gesehen hätten. Sie seien neben der Person, die das Photo gemacht hatte und davon das Bild malte und denen auf dem Bild die einzigen die jemals etwas von diesem Treffen erfahren haben.

Er nimmt das Bild an sich und verschwindet. Auf dem Bild waren:

Kindred:

Vlad Tepes, Tzimisce
Calac, jetziger Prinz v. Prag
Durga Syn, Ravnos
Gian Luca Vially Vitel, Prinz von Washington
Tremere
Hakari Bishamon, Prinz v. Tokio
Nachtmahr, Tzimisce
Wilhelm, Prinz v. Berlin
Barbarossa, Prinz v. Frankfurt

Garou

Seylania, Silent Strider
Coldglass, Fianna

Mage

Isabella, ?
Kathrin, Euthanatos
Kito Sullivan, Virtual Adept
Katja, Void Engineer
Anne, Order of hermes

Mummy

Shadow of tomorrow

Zurück bleibt eine verwirrte Gruppe an Leuten die der Meinung sind, ihnen fehle außerdem ein Teil ihrer Erinnerung.

Sie beginnen damit die Nosferatu auszukundschaften und schlussendlich greifen sie den Höhlenkomplex an. Im Kampf kommt es zu Verlusten durch die Ghuklwächter und Angreifer. Montario und Julia werden schwer verletzt, Hastings, Yvonne, Dorgem und Stephano sterben, bevor sie die Kavernen erreichen. Mehrere der anderen werden noch verletzt, doch schlussendlich stellt sich Cairol dem Nosferatu-Prinz Brutar entgegen und kann ihn besiegen. Bastian, der NWO-Renegat, flieht.

Die Camarilla übernimmt offiziell wieder die Herrschaft in der Stadt und Kleist setzt Cairol als neuen Prinz ein.

Die Charaktere bleiben in der Stadt und sichern dort die Lage, als sie erfahren, dass der Vorhang zerstört worden ist und der Blutfluch seine Hochphase erreicht. Sie werden nach Berlin zurückbeordert und müssen dort erleben, wie die Stadt dem Blutfluch fast erliegt. Serah Yalah Calimar, Giuliana de Himmera und Lars Charakter erleiden den Blutfluch und können nur knapp von dem Heiler Owein gerettet werden. Es vergeht ein halbes Jahr.

14. Episode: Malkavianer Spiele

I. Sylvia

Die Charaktere lernen den Malkavianer **Wolfram von Stohlberg**⁴⁵ kennen, der aus Bangladesh nach Berlin gekommen ist. Er hat Geschäfte mit Isaac und Serah Yalah Calimar zu tun und ist auf der Jagd nach einer Person. Der Blutfluch kann entgültig überwunden werden und so langsam kehrt Normalität in die Vampirgesellschaft ein.

Eines Abends treffen Gian Luca Vially, Lars und Raymond eine junge Frau in einem Cafe, die wirres Zeug redet und vollkommen geistesabwesend ist. Sie hat eindeutig Visionen vom Untergang und einem roten Stern. Sie stellt sich nachdem sie wieder klargeworden ist als Ann Kathrin Wolfer⁴⁶ vor. Sie gehört zu einer Gruppe Anarchos um den Ventrue Rainer Groth⁴⁷ und wohnt mit ihren Freundinnen Jessica⁴⁸ und Sylvia⁴⁹ zusammen in einem Keller.

Kurz darauf wird Lars von zwei Skins überfallen welche ihn niederstechen. Kurz bevor sie ihn Köpfen können erscheint ein Nosferatu und rettet ihn. Er stellt sich als **Ramtam**⁵⁰ vor und sollte eigentlich nur den Charakteren eine Nachricht überbringen, daß Nachtmahr sich mit ihnen treffen möchte.

Die Charaktere tun dies und erhalten von ihm den Auftrag, eine junge Anarchin namens Sylvia zu beschützen bis sie ihr Baby (!) bekommt. Die Charaktere sollen dafür sorgen, daß Sylvia unbedingt im Charite entbindet und daß das Baby dann an Nachtmahr oder Ramtam übergeben wird, oder ein Doktor Gebet es in Empfang nimmt. Hierzu müssen sie Sylvia bei den Anarchos suchen und ihr Vertrauen gewinnen. Sylvia war schwanger als sie vor 5 Monaten zum Vampir wurde, verlor das Kind aber nicht. Das Ergebnis müsste ein ganz besonderer Dhampir sein und dieser soll in der Obhut von Nachtmahr aufwachsen.

Die Charaktere versuchen das Vertrauen der Anarchos zu gewinnen und nach einigem hin und her können sie das dank einer Waffenlieferung von Gian Luca Vially erkaufen. Sie treffen bei diesen auch Hassan, der die Gruppe zu einem Angriff auf ein Vereinshaus der Republikaner angestiftet hat. Von Hassan erfahren sie, das Maxwell dieses wünschte um seinen Gegner Werther zu schwächen. Sie kassieren Sylvia ein und beobachten den Angriff auf das Haus, welcher von drei Tremere Undercover unterstützt wird. Werther kann dem Angriff entkommen und die Anarchos müssen einige Verluste hinnehmen, als im Haus eine installierte Bombe explodiert.

Sie behalten Sylvia bei sich und quartieren sich solange in Giuliana de Himmera's Club ein. Hier vergehen 2 Wochen in denen sie sich hin und wieder mit Ann Kathrin treffen und nichts weiter passiert. Ausgerechnet am frühen Morgen beginnen die Wehen bei Sylvia und Ray schlüpft in den Körper eines seiner Ghouls und fährt mit einem Ghoul von Gian Luca Vially ins Krankenhaus. Er bleibt bei der Geburt dabei und muß miterleben, wie Sylvia den endgültigen Tod bei der Geburt findet. Außerdem merkt er, das einige der Schwestern und Ärzte manipuliert worden sind, eindeutig vampirische Kräfte. Das Baby wird zur Entbindungsstation gebracht und wird dort von Ray gestohlen, bevor eine Gruppe von Männern auftaucht, die ebenfalls das Kind suchen.

Ray begibt sich zurück und überrascht eine Gruppe von Inquisitoren, die die Charaktere überfallen wollen. Es kommt zum Kampf, den nur einer der Inquisitoren überlebt. Diesem kann man entlocken, das der Anführer ein Mann namens Pater Vigo, der in einer Kirche in Tempelhof residiert. Am nächsten Abend besuchen sie diese Kirche und es kommt zum Kampf mit Vigo. Serah Yalah Calimar untersucht die Kirche im Astralraum, als Vigo sie in einer Art von Crinos Form entdeckt und aus dem Umbra heraus die Gruppe angreift. Sie können ihn besiegen und finden in seinem Zimmer Hinweise darauf, das es sich bei ihm um ein Mitglied des Celestial Chorus handelte. Aus dem Telefon entnehmen sie, das die letzte Person, mit der er Kontakt hatte, ein Mann namens Brunswida war und das er einen Anonymen Hinweis erhalten hatte, das sich ein Mann namens Feren de Svillia bei den Charakteren aufhalten würde und hinter diesem war er her. Die Inquisition war aufgrund der Leichenreste im Abfallcontainer und einigen anderen Ereignissen nach Berlin gekommen. Außerdem hatten sie Spuren des Diabolisten Feren hier gefunden.

Gerade fertig erscheint ein Mensch-Schlangen Hybrid und führt die Charaktere in eine alte Bunkeranlage, wo sie auf den Tzimisce **Dragan Bistrowij**⁵¹ treffen. Er wird begleitet von dem Mensch-Schlangen Hybrid **Szischel** und seinem Voscht **Gunnar**. Er sagt den Charakteren, das sein Freund Critias ihm gesagt hat, das die Charaktere ihm vielleicht weiterhelfen könnten. Er ist auf der Jagd nach dem Dämonisten **Feren de Sevilla**⁵² und bittet die Charaktere um Hilfe auf der Jagd nach ihm. Als Ausgleich schulde er ihnen dann einen Gefallen oder würde ihnen als Lehrer dienen. Bistrowij hat mehrere Jahre die Spur der Verwüstung von Feren verfolgt (3 ausgelöschte Dörfer und mindestens zwei daraus hervorgegangene Dämonen u.ä.) und ist sich sicher, das Feren nun in Berlin sei.

Die Charaktere sagen ihm zu, wenn sie Hinweise erhalten ihm diese weiterzugeben.

II. Arcanum

Die Charaktere machen sich außerdem kundig, wer die Männer im Krankenhaus waren und erfahren aus dem Krankenhausvideos erfahren, das es sich um einen Mann aus dem Innenministerium namens Gerd Heisinger und einem Inspektor **Pötter** aus Berlin. Diese Leute haben außerdem mit einem Krankenwagen der Bernadetto Privat-

⁴⁵ Malkavianer, 8th Gen., Kind der Flavia [vgl. aber Episode 19: Auf Ehre und Gewissen]

⁴⁶ Gangrel 14th Gen, Kind von Sylvia

⁴⁷ Ventrue 10th Gen. Kind v. Frederick Oberwald

⁴⁸ Brujah 14th Gen.

⁴⁹ Toreador 15th Gen.

⁵⁰ Nosferatu, unbekannte Generation

⁵¹ Tzimisce, ca 6th – 7th Gen. Meister des Vicissitude

⁵² LaSombra antitribu in Wahrheit [vgl. aber Episode 19: Auf Ehre und Gewissen]

Krankenheilstätte für Psychiatrie die Leiche von Sylvia abgeholt. Man fährt einen Abend später nach Köpenick zu dieser Heilstätte und dringt dort ein. Die Anstalt entpuppt sich als Zentrale des Arcanums in Berlin und ihrer Anführer sind die beiden Ärzte **Gerd Heisinger** und **Friederich Bernadetto**, sowie **Kira Anderson** (vgl. oben). Kira ist nicht da, doch nach der Entdeckung kann man sich trotzdem darauf einigen, sich nicht gegenseitig an die Kehle zu gehen und schließt einen stillhalte Pakt. Sylvias Leiche ist schon weg und im Chapterhouse in Paris, dagegen könnte man sowieso nichts tun.

Heisinger zeigt den Charakteren außerdem eine Person die er vor drei Tagen auf der Straße aufgegriffen hatte. Es handelt sich um Alexander Storm. Er erzählt ihnen, das er von einigen Personen entführt und gefoltert worden ist. Sie wollten etwas von ihm wissen, er weiß aber nicht mehr was. Er entkam dadurch, das plötzlich einer der Personen vor seinen Augen explodiert ist und er weglaufen konnte. Alexander liegt eindeutig in sterben und weißt Merkwürdigkeiten in seiner Aura auf, weswegen Heisinger ihn überhaupt erst hierher gebracht hat. Serah Yalah Calimar gibt ihm Blut von sich und sichert dadurch sein überleben.

Außerdem hat Heisinger einen weiteren Mann aufgegriffen. Es handelt sich um einen Straßenpenner, der grausam entstellt worden ist. Man kann feststellen, das es sich um Viscissitude Effekte handelt. Der Penner war entflohen und redet wirres Zeug. Man kann aber entnehmen, daß er sich in einer Kirche in Pankow gegenüber eines Computerladens aufgehalten haben muß und dort habe er Dämonen gesehen, die ihn angegriffen hätten, als er weglief und ihn entstellt hätten und liegen ließen, als sie dachten, er sei tot.

Ausgehend hiervon machen sie sich auf die Suche nach dieser Kirche. Ein Teil der Charaktere wird plötzlich von einem sphärischen Gesang in die Kirche gezogen und kann sich nicht mehr daran erinnern, was geschah. Nur Gian Luca Vially und Serah Yalah Calimar können der Versuchung widerstehen und sehen eine Gruppe von drei Daughters of Cacaphony, die das Blut der Charaktere und einer Gruppe von Menschen trinken, danach verschwinden sie.

In der Folge untersuchen sie die Gegend, können aber niemand finden oder etwas auffälliges. Eine Gruppe von Malkavianern die sie treffen und die Gegend unsicher machen kann ihnen nur kundtun, daß sie den Penner kennen und das dieser des öfteren sich hier in der Gegend herumtrieb, wo genau wissen sie aber auch nicht.

Am nächsten Abend werden Serah Yalah Calimar und Gian Luca Vially von Skeeve und anderen Männern des Prinzen abgeholt. Der Prinz ist sehr erzürnt und zeigt den beiden eine Schlagzeile in der Zeitung, in der von einem Massaker auf der Berlinale zu lesen ist. Auf den Bildern kann man mit etwas mühe aber problemlos die beiden und Giuliana de Himmera erkennen, wie sie die Berlinale Besucher angreifen. Wilhelm kann dies nicht so ganz glauben und fordert die Charaktere zur Erklärung auf.

Diese können nachweisen, daß sie zu der Zeit nicht in der Gegend waren und berufen sich auf die Malkavianer, die sie getroffen haben, welche auch für sie aussagen können, ebenso Skeeve und einige andere.

Erst nach einem Gespräch mit Prinz Wilhelm erfahren sie von diesem, das es wirklich einen Mann namens **Feren de Sevilla** in Berlin gibt. Dieser ist von Wilhelm offiziell hierher geholt worden. Bei ihm handelt es sich um einen La Sombra der Mitglied einer Dämonenjägertruppe um einen alten Toreador ist. Die Gruppe wurde schon im Mittelalter gegründet und hat seitdem ihre Existenz verheimlicht. Feren erscheint beim Prinzen, als die Charaktere da sind und erklärt ihnen, das sich ein Vampir als er ausgegeben hat und in seiner Gestalt und in seinem Namen mehrere Dörfer ausgelöscht hat und jedes Mal Dämonen hinterließ, die seine Gruppe dann wieder unter großen Verlusten beseitigt haben. Bei dem wirklichen Baali handelt es sich um einen Mann namens **Fidor**⁵³ der ältere, ein Tzimisce.

Ausgehend hiervon gelangen die Charaktere zu der Überzeugung, das es sich bei Fidor und Dragan um die selbe Person handeln muß. Sie stürmen zu Dragans Versteck und finden diese verwüstet. Gunnar ist erschlagen und in viele Teile zerstückelt worden. Szischel ist schwer verwundet während von Dragan nur noch Asche übrig geblieben ist.

Szischel kann den Charakteren über telepathischen Kontakt mitteilen, das ein größerer Mann mit zwei anderen Vampiren sie überfallen hat und Dragan tötete, Dragan erkannte in diesen noch einen Mann namens Fidor und einen Setiten namens Koltor. Diese haben noch damit geprahlt, das sie die Charaktere hineingeritten hätten, als sie sich als diese tarnten und das sie der Inquisition den Tip gaben. Sie sagten, sie wollten ihren Bruder *Bertram Karakurt* im Auftrag ihres Herren Demighol rächen.

Das einzige was Szischel noch mitbekommen hat ist der Name eines Geschäfts.

Dieses wiederum liegt in direkter Nähe von Giuliana de Himmera s Nachtclub. Die Charaktere wollen Szischel in die Kneipe bringen, und sich bei der Adresse umsehen, als plötzlich der Nachtclub vor den Augen der Charaktere in einer Feuerwolke explodiert. Das Haus bricht zusammen. Giuliana de Himmera s Ghoule könne sich gerade noch mit dem Baby retten.

Die Charaktere stürmen zur anderen Adresse und brechen dort ein. Hier finden sie im Keller eine Anbetungsstätte für einen Dämon und stoßen auf mehrere Ghoule und Fidor und Koltor. Fidor erklärt den Charakteren ebenfalls, das dies die Rache für den Tod des Bruders Bertram sei und beginnt anzugreifen. Es kommt zu einem Kampf in dessen Verlauf einige Gasleitungen beschädigt werden. Fidor kann bevor er stirbt noch den Suizidbefehl für seine Ghoule aussenden und diese feuern ihre Schrotflinten mit Dragonfire Munition ab, was das Gas zur Explosion bringt. Die Charaktere stehen mitten im Inferno und werden plötzlich von Nachtmahr gerettet, der durch die Decke bricht und sie herausholt, selber aber schwere Verbrennungen davonträgt. Er nimmt das baby an sich und verschwindet vor ihren Augen.

Die Explosionen pflanzen sich fort und das ganze Gebäude, in dem Giuliana de Himmera s Nachtclub war stürzt in sich zusammen.

Szischel wird zur Pflege mitgenommen und die Informationen entlasten sie entgültig.

⁵³ Tzimisce, 7th Gen. (Baali)

Alexander taucht wieder in der Stadt auf, weiß jetzt aber Bescheid, genauso wie Oliver. In einer letzten Sequenz lernt Gian Luca Vially in einer Bar in der Nähe einen merkwürdigen Mann kennen. Dieser stellt sich als **Paul Atreid** vor und gibt ihm einen orakelhaften Spruch mit auf den Weg: „Die Zeichen der Zeit stehen auf Sturm, und gerade eben habt ihr den Wind zum ersten Mal bewegt“, bevor er verschwindet.

Eine Spur des angeblichen Seiten in der Stadt namens John Malkiovt haben sie aber bisher immer noch nicht gefunden.

15. Episode: Woche des Zorns

Ray erhält knapp 1. Monat später einen Brief, das er die Charaktere in eine Kneipe einladen soll, wo sie rein zufällig auf Kleist treffen würden. Dies sei der sicherste Weg, sich mit ihm auf den schnellsten möglichen Weg zu treffen. Ray hält sich an die Anweisungen und alle begeben sich in die Kneipe im Berliner Mitte-Bezirk.

Dort angekommen eröffnet ihnen Kleist, das Wilhelm so angespannt ist in letzter Zeit, da seine Aktionen in Übersee sehr schlecht laufen. Außerdem hat es Komplikationen gegeben bei den Aktionen in Russland.

Bei den Aktionen bisher in den USA ist aber klargeworden, das es einen aktiven Sabbatspion in Berlin geben muß, der alle Aktionen hier in der Gegend kontrolliert und zum Teil weitermelden kann an die anderen Sabbatführer in Europa und Amerika. Des Weiteren führt sich der ganze Clan Ravnos seit einigen Tagen auf wie Irre. Es kommt zu immer mehr Übergriffen.

Außerdem muß es einen aktiven Agenten von Baba Yaga in der Stadt geben, der von der Spionageabwehr der Operation bisher noch nicht enttarnt worden ist. Des Weiteren haben Ferens Aktivitäten noch keine Spur eines Dämons Demighol oder einiger anderer Dämonisten ergeben. Um sich etwas besser mit Wilhelm zu stellen, wäre es vielleicht günstig ihm einen Gefallen zu erweisen.

Seit einiger Zeit geht auf der Straße etwas merkwürdiges vor, wie man aus mehreren Zeitungsartikeln erfahren kann. Ein Vampir läuft in der Stadt rum, der angeblich Personen aussaugt und sie offen liegen lässt. Dies stellt einen eindeutigen Bruch der Traditionen dar. Wilhelm ist zu sehr in seine Machtspiele verstrickt und der Sheriff Aktan Pfest ist zu sehr damit beschäftigt die Anarchos und den Sabbat so weit klein zu halten, daß sie bei der Aktion in Russland keinen Ärger machen können. Also dachte Kleist an die Charaktere und Ray. Diese nehmen notgedrungen den Auftrag an.

Gerade als sie die Kneipe verlassen wollen, erleben sie mit, wie sich auf der Straße mehrere Ravnos gegenseitig angreifen und töten.

Ihre Zweitägigen Nachforschungen ergeben, daß alle Opfer vorher in einer Diskothek namens Plantago waren, die von einem englischen Malkavianer namens **William Leicester**⁵⁴ eröffnet worden war. Bei der Begutachtung der Disco treffen sie auf diesen und seinen Geschäftsführer **Simon**⁵⁵. Dieser entpuppt sich als Mage, der dafür sorgt, das spezielle magische Räume die ins Umbra hineinreichen funktionstüchtig bleiben und für eine spezielle Schall absorbierende Ummantelung des Gebäudes, so das es keinen Ärger gibt. Außerdem kontrolliert Simon die Discogäste und das Umgebungsfeld.

Plötzlich kommt es zu einer Schlägerei zwischen einigen Ravnos, in dessen Verlauf William so stark verletzt wird, das er in Torpor fällt. Die Charaktere erfahren von Kleist, das die Ravnos anscheinend begonnen haben durchzudrehen, neben diesem einen Gerangel hat es noch 5 andere gegeben. Es kommt immer häufiger zu Übergriffen auf der ganzen bekannten Erde. Weitergehend gibt es beunruhigende Nachrichten aus Indien. Angeblich sollen dort viele Ravnos verschwunden sein, die Technokratie Kräfte und Truppen hinunterschicken und die asiatischen Kuei-jin ebenfalls Personal in die Region verlegt haben.

Den Charakteren fällt außerdem eine Gruppe von drei Mädchen auf, die zusammen einen Mann aus der Disco abschleppen. Sie verfolgen die Gruppe und können verhindern, das er von einem merkwürdigen Spinnenwesen getötet wird. Die 3 Mädchen sind eindeutig unter Kontrolle dieses Wesens, das von den Charakteren angegriffen und schließlich getötet wird.

Gian Luca Vially kann den Geist des Toten beschwören, von dem sie erfahren, das sein Name **Sylvanio** lautet und er zum „Clan“ der Goblinspiders gehört. Daraufhin schwört Sylvanio Rache und verschwindet einfach.

Zwischendurch erhält das Plantago Besuch von Alexej, der plötzlich auf der Tanzfläche zusammenbricht und im Schock liegen bleibt, während draußen die anderen Ravnos beginnen sich gegenseitig zu töten. Die Charaktere treffen Nachtmahr, der ihnen durch eine merkwürdige Silberkugel ein gespenstisches Szenario zeigt.

Die Charaktere können sehen, wie sich eine 8 armige Kreatur in einem Kampf mit Kuei-jin, Mages und Vampiren befindet und schlussendlich eine Atombombenexplosion alle tötet, das Wesen mit den 8 Armen aber nur verletzt. Plötzlich geht die Sonne auf das Wesen verbrennt. Dies ist der Moment, wo das große Sterben im Clan Ravnos einsetzt. Die erfahren von Nachtmahr, das dies wohl Ravnos der Antideluvian war und das die Technokratie ihn getötet hat.

Nach nur einigen Stunden hat sich der Tumult gelegt, aber der Clan Ravnos hat fast 75% seiner Mitglieder verloren. In Berlin haben nach Wissen der Charaktere nur Alexej, Oswald, Padress, Natalie und Anton überlebt. Alle anderen ihres Clans sind tot.

William wird noch längere Zeit im Torpor liegen und so bestimmt Simon, das Gian Luca Vially und Giuliana de Himmerra den Club kaufen können, was sie auch tun. Einzige Klausel ist, das Simon weiterbeschäftigt wird als Geschäftsführer.

Kurze Zeit später hören sie, das während der Wirren der Woche des Zorns wohl ein mächtiger Ravnos erwacht sein soll, der es aber überlebt hat. Wer er ist und wo er sich jetzt befindet können die Charaktere aus den Gerüchten aber nicht entnehmen.

⁵⁴ 9th Gen. Malkavianer

⁵⁵ Son of Ether, Adeptus / Arete6, Matter 4, Prime3, Life2, Force3

16. Episode: To grandmothers house⁵⁶

In einer Nacht und Nebelaktion haben Streitkräfte der Camarilla, der Mages und der Garou Gegenden in Russland angegriffen und erobert. BabaYagas Army of the night wurde dezimiert, als Garou die Mages, die den Schutzwall aufrechterhielten in Moskau in einem Guerillaangriff töten konnten.

William beauftragt die Charaktere nach St. Petersburg zu reisen. William selbst erhielt die Anweisung von der Justiciarin des Clans Ventrue, Lucinde⁵⁷. Die Charaktere kommen dort an.

Scene One: St. Petersburg

Hier treffen sie auf Prinz Nikolai⁵⁸. Nikolai hatte den von den Brujah getöteten alten Prinzen ersetzt, sein Hass auf die Mörder seiner Erschafferin war aber nie verstummt. Als Baba Yaga diese tötete war er unter BabaYagas geistiger Kontrolle geraten. Durch den Zerriß des Curtain und Geschehnissen, die die Charaktere untersuchen sollen, ist diese geistige Kontrolle vernichtet worden. Nikolai hat seine Stadt vor drei Wochen zur Camarilla gehörig erklärt, na ja, die paar Vampire die hier noch leben haben das getan.

Durch den ersten Kontakt und Informationen die man vorher einholt, erfährt man, das Prinz Nikolai anscheinend sehr schwach ist und immer eine Marionette der Brujah oder BabaYagas. Einzig und allein die Giovanni besitzen andere Informationen. Nikolai ist ca. 350 Jahre alt und sehr machtvoll geworden im Laufe der Zeit, ihm fehlt allein die Motivation. Er ist glücklich in St. Petersburg und will einfach seine Stadt bewachen, beschützen und zu größerem führen.

Nikolai beauftragt die Charaktere das White Night Massaker zu untersuchen. Mehrere tote Agenten Baba Yagas wurden gefunden, man vermutet das es Werwölfe waren. Hauptsächlich interessant ist aber, was sie hier wollten und was geschah. Ihr Anführer, ein Mann namens Viktor, hatte sich bei Nikolai schon früher erkundigt nach verschiedenen Museen und ähnlichem. Nun war Viktor während der Wite Nights, der Zeit in der in St.Petersburg nur für 1 Stunde in der Nacht die Sonne nicht scheint, diese Zeit ist eine Woche lang, mit einigen anderen zurückgekehrt und diese suchten nach etwas.

Die Charaktere finden schlussendlich den Ort des Massakers und die Auspex Kräfte ergeben das aus Hinweis A geschriebene. Außerdem findet man Viktor, tief in der Erde eingebuddelt mit einem Pflöck im Herzen. Alle Versuche ihn zu beleben schlagen fehl und man übergibt ihn Prinz Nikolai.

Auf der Suche nach diesem ominösen Mann in weiß, der wohl ein übernatürliches Wesen ist, versucht man die Nosferatu zu kontaktieren.. Von einem ansässigen Malkavianer erhält man den Hinweis, das sich diese on einem Höhlenlabyrinth in der Näh von Warsaw Station aufhalten. Hier angekommen finden sie aber alle Nosferatu tot und ihren Mörder. Die Leichen der Nosferatu sind in eine Art von Salzkruste gehüllt, die sie vor dem zerfallen schützt. Ihre Mörderin taucht plötzlich auf und man kann ihrem polisch entnehmen, das es sich bei ihr um eine Vampirin namens Glutka, the salt Queen⁵⁹, handelt. Die Glutka läßt die Charaktere ziehen, als plötzlich ein Geräusch die Nosferatu höhlen erfüllt. Glutka begibt sich langsam zurück und rät den Charakteren in gebrochenem Russisch zu verschwinden.

Daraufhin begibt man sich auf die Spuren Viktors und landet zuerst im Hermitage Museum. Hier kauft Skeeve ein teures Bild auf der eine junge Frau abgebildet ist. Eine längere Analyse der hier ausgestellten Gemälde bringt nichts.

Man wendet sich dann dem Mikhailovsky Castel zu, welches zur Zeit renoviert wird. Hier findet man ein gerade im Aufbau befindliche Ausstellung mit einem Plakat: Russian folklore – including the first recorded Tale of BabaYaga. Und ein dickes coming soon. Man untersucht die in einem weiter hinten gelegenen Raum aufbewahrten Gegenstände und findet auch das erste Manuskript, aber keinen bedeutenden Hinweis. Plötzlich fällt einem der Charaktere ein Pfeilköcher auf. Er nimmt ihn in die Hand und aus diesem mit dem Symbol des Clan Ravnos verzierten Gegenstand fällt eine Schriftrolle. Diese ist in einem merkwürdigen Proto-russisch geschrieben.

Sie verlassen mit Köcher und Schriftrolle das Museum und versuchen einen Übersetzer zu finden. Nach 2 Tagen erhalten sie einen Anruf. Eine Stimme mit rumänischem Akzent meldet sich. Die Stimme beginnt. Ich weiß jemand, der die Rolle übersetzen kann. Der erste Satz lautet: Höret meine Worte Kinder des Absimiliard. Wenn ihr mehr wissen wollt, folgt dem Raben. Plötzlich erscheint ein Rabe über den Charakteren. Sie folgen diesem bis Moskau-Station wo der Rabe an einer Wandkarte landet. Mit seinem Schnabel pickt er die ganze Zeit auf die Stadt Kirow.

Als die Charaktere sich näher erkundigen, erfahren sie, das sich Durga Syn in Vologda, auf halben Weg bis Kirow aufhalten soll.

Scene Two: Kirow

Die Charaktere fahren los und erreichen Vologda, wo sie erfahren das BabaYaga sich weiter nach Kirow begeben hat. Sie reisen ebenfalls weiter und treffen dann in Kotelnic auf BabaYaga und ihre Kumpanei. BabaYaga übersetzt die Rolle, was folgendes ergibt [Fußnotentext können die Charaktere teilweise durch gute Würfe oder Informationseinholung selbst entdecken]:

„Der Anbeginn der letzten Zeit wird dann sein, wenn die ältesten der Alten erwachen. The Crone wird erwachen und alle vernichten.

⁵⁶ Abenteuer aus „Night of the prophecy“

⁵⁷ Ventrue 6th , Sire Severus, Offizielle Fängerin der Anathema Genina

⁵⁸ 8th Gen. Ventrue, Kind von Anya.

⁵⁹ 5th Gen. Childe of BabaYaga, ca. 2000vChr. Entstanden, näheres vigil. “Transsylvania by night“

Die menschlichen Zauberer waren im Bund mit ihr und ohne sie kann sie das Land nicht lange halten. Ein Kind wird sie finden und Absimilliard's letztes Kind soll endlich das erhalten, was sie gegeben hat.
Höre meine Worte, Kind des Absimilliard. Du bist die erste derjenigen, die nicht gesehen werden.⁶⁰
Der Schatten des Geistes teilt sich und verwandelt sich für dich. Rufe diese Schatten . Rufe die Kraft des Jägers. Rufe das Biest, die große Schlange⁶¹
Wenn der Sturm losbricht, wenn die ersten der 13 fallen⁶², dann soll der wahre Jyhad losbrechen.
Die ersten die sterben und starben, werden die Nosferatu sein⁶³
Ich rufe die Jagd! Ich höre den Schrei nach Blut! Laß die Erste (der Nosferatu), die erste sein die flieht⁶⁴
Die aber das Land benutzte und die den einen der Tiefe rief um zu entkommen.⁶⁵
Trinke tief ihr Herzblut und zerstöre ihren Körper.
Beachte die Prophezeiungen der letzten Tage und die des Kindes. Wen sie vor die Hexe gebracht wird, so wird sie die Furcht erkennen und verliert ihre Kraft über das Land.
Aber wenn die Hexe weiter das Land behält welches zerbrochen ist wie ich auch, so soll kein Schatten die wahre Wahl des Absimilliard verbergen. Und Schnee wird die Erde übernehmen.⁶⁶ “
Die Charaktere wollen sich auf dem Weg zum Berg machen, getrieben von einer Art inneren Zwang, als sie aus der Legende entnehmen, das ein Kind mit dem aufgehenden Halbmondmal BabaYaga stürzen wird. Sie übertagen in der Stadt und in der Nacht werden sie Zeuge, wie in einem Parkgebiet ein kleines Mädchen angegriffen wird. Als sie ankommen sehen sie vier tote Werwölfe und drei Fomori. Ein weiterer Fomori steht vor dem Mädchen und will sie angreifen. Die Charaktere stürmen auf ihn zu und töten ihn. Das Mädchen ist sehr verstört und hört auf den Namen **Vasilisa**. Sie erzählt den Charakteren, das sie mit ihren Garoufreunden zu einem Berg wollte, wo sie Granny treffen sollte und sie „Bekehren“.
Der Berg wird anhand mehrerer Anhaltspunkte und einer Karte, welche die Kleine bei sich hat als in der Nähe der Stadt Verescagino liegend identifiziert.
Die Charaktere machen sich auf den Weg dorthin. Mittels eines gecharterten Flugzeuges erreichen sie zuerst Novosibirsk, von dort aus geht es weiter bis Norilsk von wo aus sie dank der Ravnos **Gerelina**⁶⁷ einen schweren Lieferwagen auftreiben können. Sie machen sich auf den langen Weg nach Verescagino.
Von dort aus erreichen sie nach einiger Zeit und einigen Zwischensequenzen und Abenteuern den Berg , den sie anhand des wie eine Ente aussehenden Felsens identifizieren. Hier finden sie den Eingang zu einem Höhlenlabyrinth.
Die gesamte Höhle die dahinter liegt, ist irgendwie lebendig. Sie treffen auf Sergei Voshkov⁶⁸ und ein Monster, das als Zmei bekannt ist. Der Kampf wogt hin und her und die Charaktere drohen zu unterliegen, als Voshkov Vasilisa erblickt und in Panik flieht.
Man bahnt sich einen Weg durch die lebendigen Höhlen und sieht plötzlich tief unter dem Berg eine riesige Höhle, in der ein Wald steht. In der Mitte des Waldes sehen sie ein Haus, welches auf zwei Hühnerbeinen steht. Sie bahnen sich den Weg dorthin und treffen am Fuß der Hütte auf BabaYaga. Diese beginnt zu schreien, das die Charaktere wahnsinnig seien, wer sie geschickt hätte und das sie wüssten, das sie das Ende aller Tage über Mütterchen Russland, die Erde und alle anderen gebracht hätten. Sie hätten das Nictuku, die einzige die es in Wahrheit davon gibt, hierher gebracht. Das Mädchen beginnt zu lachen, als der Boden sich auftut und die Charaktere und das Mädchen durch die Gegend wirft. Die Ghoultiere nähern sich ihnen und wollen angreifen, doch das Mädchen schaut sie nur an und sie fliehen in Panik. Plötzlich scheint das Mädchen normal zu stehen, bis sie erkennen, daß es einige Zenimeter über den Boden schwebt. Sie beginnt mit Baba Yaga zu sprechen: “I see through the shadows of the mind, granny, I see you.” Plötzlich steht dort nicht mehr die große hässliche Baba Yaga sondern eine kleine alte Frau, die Charaktere mit entsetzen anstarrt. Mit einem lauten „Laß mich dich küssen“, nähert sich Vasilisa Baba Yaga und plötzlich verwandelt sich das kleine Mädchen in eine schwarze amorphe Masse, die sich auf Baba Yaga wirft. In diesem Moment ist der bann gebrochen und Bab Yagas Tierghoule attackieren nun die Charaktere. Die Charaktere hören während sie sich noch verteidigen aus Baba Yagas Mund noch ein gequältes „Gorynich“ als die schwarze Masse sie umhüllt und es folgt ein langer Schrei.
Die Charaktere retten sich in die Höhle und sehen mit an, wie die schwarze Masse wegwogt. Baba Yaga in ihrer normalen Form stolpert auf ihre Hütte zu, sie blickt die Charaktere bittend an und zerfällt plötzlich zu einem Haufen Blut und Matsch. Die Schwärze verfestigt sich plötzlich und aus der Masse wird wieder Vasilisa. „Danke das ihr mir geholfen habt Granny zu finden und ja, ich bin das einzige Nictuku das es gibt.“ Ihre Erscheinung beginnt zu variieren. Sie sehen plötzlich Baba Yaga vor sich stehen, Abometh, und alle anderen angeblichen Nictuku. „Nur ich existiere und kann die

⁶⁰ First among the unseen entspricht der uralten Bezeichnung der Nictuku

⁶¹ Schatten des Geistes = Obfuscate

Stärke des Jägers = Potence

Calling the Beast = Animalism

Die große Schlange hat zwei Bedeutungen. Zum einen können die älteren der Nosferatu mittels Animalism furchterregende Kreaturen aus der Erde beschwören. Des weiteren besaßen früher viele Nosferatu die Serpentis Disziplin

⁶² Fraglich was dies genau bedeutet, da ja eigentlich schon einige Antideluvian tot sind. Brujah selbst wird gesagt, soll in einem Sturm getötet worden sein, aus dem er nicht entfliehen konnte. Hierüber kann ein Streit entbrennen, wieweit und wie glaubwürdig Prophezeiungen sind.

⁶³ Hieraus stammt der Spruch, die ersten, die in einem Jyhad sterben, sind die Nosferatu.

⁶⁴ Dies bezeichnet die Nosferatu, die der Vernichtung ihres Clans entkam.

⁶⁵ Dies bezeichnet Koshchei, den Todlosen.

⁶⁶ Der letzte Teil wurde von der Nictuku der armen Durga Syn aufgedrückt.

⁶⁷ 9th Gen. Ravnos, sehr schöne junge Russin

⁶⁸ 5th Gen. Kind von BabaYaga

Formen der alten Absimlianer annehmen. Ihr habt nicht mehr lange, dann wird diese Höhle ohne Baba Yagas Magie auseinanderfallen. Ich werde euch gehen lassen, denn ihr habt mir geholfen, euer Schicksal liegt von nun an wieder in euren Händen.“ Das Ding was einmal Vasilisa war wird durchscheinend und verschwindet. Erste Erdstöße beginnen den Berg zu durchlaufen. Die Charaktere durchsuchen trotzdem die Hütte schnell und finden das Bild der Bogatyrs und Baba Yagas Geschichte. Des Weiteren ein Buch über Thaumaturgie und das Bild einer jungen Frau. Das gleiche Bild, das Skeeve aus dem Museum gekauft hat. Außerdem eine Rolle mit einem merkwürdigen Spruch, den keiner der Charaktere versteht und mehrere alte Bücher in einem merkwürdigen russischen und aramäischen Dialekt.

Sie fliehen aus der Höhle in die nächste Stadt und in den nächsten drei Nächten erschüttern schwere Erdbeben das Land, die alle Spuren Baba Yagas verwischen.

Die Charaktere machen sich zurück auf dem Weg nach St. Petersburg, doch als sie ankommen, hören sie schon, dass die Kunde von Baba Yagas verschwinden merkwürdigerweise schon durch das Land geeilt ist. Überall wird von einem kleinen Kind erzählt, das dies weitergesagt hätte und auch, dass man die Charaktere notfalls fragen sollte, was geschehen sei.

Dies wollen auch einige Leute tun und man befiehlt die Charaktere nach Moskau. Hier kommt es zu Missverständnissen, da man sie mit den Camarilla-Unterhändlern verwechselt, was aber geklärt werden kann. Sie treffen hier auf *Lucita*, *Karl Schreckt*, *Lucinde* und *Durga Syn*. Außerdem befinden sich in Delegation ein Malkavianer namens *Maximilian*, ein Ventrue namens *Orsos* und Peter Kleist. Diese Gruppe befragt die Charaktere und lädt sie ein, als Beobachter an den Verhandlungen teilzunehmen. Neuer Prinz von Moskau wird er geflohene Brujah Antonio⁶⁹, aber bei seiner Inthronisierung erscheint eine geisterhafte Erscheinung, die sich Ilja nennt und die von sich behauptet vom Clan Saulots zu sein. Er sei der wahre Prinz von Moskau und dies werde er beweisen. Danach verschwindet die Geistergestalt.

Aus einigen alten Aufzeichnungen können sie entnehmen, dass es einst im 8. Jahrhundert hier eine größere Gruppe Salubri gab, diese wurde angeführt von Ilja, der lange Zeit Fürst der Gegend war. Dann aber kamen die Tremere und ihre Intrigen und irgendwann vernichtete eine Jagdgruppe der Tremere alle hier ansässigen.

Den Charakteren wird angekündigt, dass irgendwann die Konklave wahrscheinlich einen Bericht einfordern wird, was mit Baba Yaga geschah, einst werden also die Anwesenden vor der Konklave der Camarilla vorsprechen müssen.

17. Episode: Enochs Ende

Die Charaktere werden von einem Mitglied des Clans Giovanni in Moskau auf einen Gefallen angesprochen. Als Gian Luca Vially ihn treffen will, hat er in einer Kirche am Roten Platz eine Begegnung. Ein Mann namens Paul Duval Bretsch gibt Gian Luca Vially eine Warnung. Sollte er einen Leichenzug sehen, so sei es der Zeitpunkt wegzulaufen.

Gian Luca Vially analysiert die Aura des Fremden, kann aber nur feststellen, dass diese sehr merkwürdig ist, so als wären Tausende von Auren in einer Person wäre. Gleichzeitig wird Giuliana de Himmeras Charakter um Hilfe angerufen. Ihr Giovanni bzw. Nosferatu-Auftraggeber möchte, dass sie sich in das Geisterreich begeben und dort etwas für ihn erledigen. Sie sollen Kontakt mit einem Marconius aufnehmen, der sie am anderen Ende des Durchgangs erwartet.

In einer dunklen Lagerhalle öffnet der Giovanni ein Tor in die Geisterwelt und erklärt ihnen, dass auf der anderen Seite ein Mann namens Tiberian ihnen einen Rückweg öffnen kann.

Die Charaktere dringen ins Schattenreich ein und erleben einen Kampf zwischen einem Heer, welches von Kaiser Tiberian geführt wird, und das gegen ein Heer angeführt von Maltav Khan kämpft, welches die magische Stadt Enoch belagert. An der Küste lagern Boote aller Epochen und auch das Meer strotzt nur so vor Kampfschiffen, die den magischen Schirm der über Enoch liegt bedecken.

Die Charaktere erfahren von Tiberian, dass Enoch der Sitz der Tal'ma'rha ist und dass diese ihn zu Hilfe gerufen hat, genauso wie Giuliana de Himmera um Hilfe gerufen wurde.

Die Charaktere als halbtote wie Tiberian sich ausdrückt haben die größten Möglichkeiten unbemerkt an den magischen Sperren ins Lager zu schleichen und herauszufinden, was sich in einer großen Lagerhalle befindet, von der die Seher des Heeres Gefahr entdecken.

Die Charaktere dringen in das Gelände ein und entdecken in der Halle einen Kampfbomber. Sie können diesen zerstören, müssen aber erkennen, dass es noch eine zweite Halle einige 100m entfernt gibt, von der aus ein zweiter Bomber startet. In ihrer Halle entdecken sie einen Sprengkörper, der verdächtig bekannt aussieht. Plötzlich sieht Gian Luca Vially einen Leichenzug auf die andere Halle zugehen, welcher auf einer Bahre einen zylindrischen Behälter trägt, welcher vom Bomber aufgenommen wird. Daraufhin fliehen die Charaktere und erleben aus den Bergen, wie der Bomber eine Atombombe über Enoch abwirft. Der Schutzwall vergeht in der reinen Energie und Enoch wird zerstört. Mit in den Untergang gerissen werden aber das am Meer lagernde Heer und alle Schiffe auf dem Meer. Enoch ist vergangen und mit ihm wie sie von der aufgelösten Giuliana de Himmera erfahren die Führungsspitze ihrer Sekte, der Tal'ma'rha, der True Black Hand.

Nachdem sich der Sturm gelegt hat legen sie mit einem Boot und mehreren Suchtrupps Tiberians zur zerstörten Enoch Insel über. Hier entdecken und erfahren sie von einigen Überlebenden, dass sich mehrere Gruppen vor der Explosion in Sicherheit gebracht hatten. Kurz vorher sei ein Mann mit langem Staubmantel aufgetaucht, der sich als **Armin von Dronsbergen** vorstellte. Er öffnete ein Tor für die Überlebenden und brachte sie fort. Kurz vor der Explosion war außerdem einer der Sarkophag in den Katakomben tief unter der Stadt, in dem angeblich Antideluvians schliefen,

⁶⁹ 5th Gen, Brujah, Mitglied des Revolutionsrates, Letzter des Brujahkreises.

aufgegangen. Einer der Antideluvians sei erwacht und hatte die zwei restlichen fortgeschafft. Zusammen mit einigen anderen waren sie durch ein Tor verschwunden.

Die Charaktere teilen sich auf und springen durch die beiden Tore. Ein Tor endet in einem kleinen Dorf im Norden Indiens. Hierhin wird Serah verschlagen. Sie trifft hier nach einigem Suchen auf Khetamon, der ihr berichtet, das bald gravierende Änderungen für die Children des Osiris anständen und der Krieg in Indien gegen Ravnos den Setiten enormen Aufschwung gegeben hat. Außerdem berichtet er von einigen Hinweisen auf einen alten Bund, der im direkten Zusammenhang mit Tremere, Saulot, dem roten Tod und den Geschehnissen auf der letzten Konklave zu tun haben müssen.

Die anderen hingegen landen in Berlin direkt in der Gruft unter dem Alexanderplatz. Von Ugly erfahren sie, das vor kurzem (2 Nächte) unter Führung von Adrian Schmidt einige Vampire aus der Gruft auftauchten und verschwanden. Man macht sich auf die Suche nach den Neuankömmlingen, die sich dann plötzlich bei Giuliana de Himmera melden. Sie ächten Das Giuliana de Himmera ein treffen mit dem Prinzen und ihnen organisiert.

Die Charaktere organisieren ein Treffen mit dem Prinzen nachdem sie sich versichert haben, wer alles aus dem Tor hinausgestürmt ist. Es handelt sich dabei um eine Gruppe Nagarajah, angeführt von **Frederick Dilling**⁷⁰, des weiteren um einen Samedi, der sich der **Rastaman**⁷¹ nennt und ein Brujah namens **Jeremiah Kolpbe**⁷².

Die Neuankömmlinge treffen sich mit dem Prinzen es wird etwas ausgehandelt, als Serah Yalah Calimar merkt, das sich Prinz Wilhelm und Frederick mittels Auspex geistig unterhalten und sich schnell einige werden. Das einzige was sie erfahren kann ist, das es etwas mit Nekromantie zu tun hat. Wilhelm verpflichtete die Charaktere zur Verschwiegenheit und fragt sie, ob sie bereit wären die anderen Nagarajahs als die ihres Clanes mitzutarnen, worauf die Anwesenden eingehen. Rastaman und Kolpbe halten sich von den Nagarajah getrennt und schwören dem Prinzen treue, brauchen aber keine Tarnung.

Frederick wird sich offiziell als Ventrue vorstellen. Des weiteren gehören zu den Nagarajah:

Szun Sun Ni	7th gen. Stellvertreterin Dillings, Tarnung Brujah
Levis Brut	8th Gen. Kind von Szun Sun Ni, Tarnung : Brujah
Toni der Italo	8th Gen. Kind von Szun Sun Ni, Tarnung : Brujah
Elisabeth	8th Gen. Kind von Frederick, Tarnung : Ventrue
Jennifer	8th Gen. Kind von Frederick, Tarnung : Ventrue
Michael Tyron	9th Gen. Kind des Levi Tarnung: Malkavianer
Han Sun Kil	10th Gen. Kind des Tyron Tarnung: Toreador

Die Gruppe quartiert sich in einem alten Haus in Lichtenberg ein und verbringt auch weiterhin große Zeit mit ihren Forschungen.

Kolpbe verschwindet in der Stadt und beginnt mit seinen Geschäften während der Rastaman im Laufe der Zeit in allen Diskos der Stadt gesehen wird, wohl aber Giuliana de Himmera s und Gian Luca Vially Plantago als Stammdisko erwählt.

Es vergehen einige Monate, in denen sich die Lage in der Stadt entspannt und sich die Nagarajah in das Gefüge der Stadt einbinden lassen.

18. Episode: Das Buch Dekanti

1. Teil: Ein Besuch im Kongo

Ereignisse im Kongo führen dazu das die Finanzgeschäfte der Ventrue der Stadt in Bedrängnis geraten. Die Verbindung der Camarilla in das Land ist faktisch abgerissen, doch auch der Sabbat soll angeblich über keine wirklichen Kontakte mehr verfügen und an den Grenzen gegen Horden von monströsen Wesen kämpfen. Auf einem der Empfänge der Toreador Antoinette stellen sich die Nagarajah offiziell vor, genauso wie Jeremiah und Rastaman. Außerdem erscheint ein neuer Tremere in der Stadt. Es handelt sich um Pontifex Alexander **Breitner**⁷³, der mehreren Unregelmäßigkeiten im Chapterhouse nachgehen will. Des weiteren die Malkavianerin **Sarah Laken**⁷⁴ die aus Baltimore hierher geflüchtet ist und sich als Freundin von Hyde herausstellt. Nach Gesprächen mit Charice und Kleist wird Skeeve ein neuer Aufgabenbereich als Sheriff zugeteilt. Skeeve ist für den ehemaligen Westteil zuständig und einige Ostgebiete, der Ventrue **Seraffio**, ein Kind von Wilhelm kümmert sich um die anderen Ostgebiete. Außerdem stellt Wilhelm sein neues Kind **Silvi** vor. Die Charaktere kommen etwas mehr ins Gespräch mit **Henriette** die sich hintergegangen fühlt, da nun Silvi ihren Platz als Wilhelms Liebhaberin eingenommen hat.

Als die Nachrichten immer alarmierender werden und die Verluste sowohl der Ventrue wie auch der Giovanni immer größer macht Skeeve sich zusammen mit einigen anderen auf in die Hauptstadt der Republik des Kongos (früher Zaire) Kinshasa. Hier angekommen werden sie schon beim verlassen des Flughafens von einer Gruppe Werspinnen (Anansi) angegriffen. Sie können diese in die Flucht schlagen und verstecken sich in einem Alten haus. Hier werden sie nach einiger Zeit von einer Gruppe Mages aufgespürt. Die sie überfallen wollen. Sie können die beiden Mage Anführer töten

⁷⁰ Nagarajah, Pontifex, 7th Gen. Anführer der Gruppe, stammt ursprünglich aus Berlin

⁷¹ Samedi 7th Gen.

⁷² Brujah, Generation unbekannt, vermutlich 7 oder 8.

⁷³ Tremere 5th Gen. Direkter Beauftragter von Etrius

⁷⁴ Malkavianerin 6th Gen.

und entkommen. Ihre Flucht geht weiter durch die Stadt und sie verstecken sich an mehreren Orten und versuchen mit den Kontaktleuten der Camarilla in Verbindung zu treten. Sie erfahren nach und nach, das es anscheinend keine Vampire mehr in der Region gibt und finden schließlich Kontakt zu einem der letzten verbleibenden Ventrue in der Gegend, Sir **Henry Morton Stanley**⁷⁵

Dieser teilt ihnen mit, das eine Camarillagruppe den Sabbat in der Region entmachtete hatte und die Kontrolle übernehmen wollte, als eine merkwürdige Koalition von Marauder-Mages und Anansi die Region überfiel in Unterstützung mit einem Staatsstreich. Die Camarillaagenten wurden fast alle getötet oder flüchteten in die Steppe, wo sie genau einer Sabbatmeute in die Arme liefen, welche nun vom Norden her gegen die Anansi-Krieg führt. Aus seinen verschiedenen Quellen hat Stanley erfahren, das die Anansi wohl den Tip bekommen haben, das wenn sie die Camarilla schwächen wollten, sie die Geschäftsbeziehungen einiger Firmen, welcher eindeutig den Giovanni und der Camarilla zuzuordnen sind, kappen müssten. Der Name der Person die diesen Tip gab war angeblich ein Mann namens The G. Die Charaktere trennen sich von Morton und schaffen es per Auto das nahegelegene und unabhängige eigentliche Kongo zu fliehen und nehmen von dort eine Maschine nach Europa.

2. Teil: Changelingcharade

Trotz aller Bemühungen ergeben 3 Wochen Nachforschungen keine Hinweise auf die Person namens The G die in der Nähe von Berlin aktiv sein muß. Sie erfahren von Ugly und Ellison aber, das mehrere Ghoule einiger Vampire verschwunden sind und einige andere wichtige Personen. Nachforschungen ergeben, das alle diese Personen in Firmen arbeiteten, die von einer Firma namens Drekatani aufgekauft worden sind.

In der Nähe des Nachtclubs bemerken einige der Charaktere wie sie von einem merkwürdigen Mann beobachtet werden. Sie verfolgen diesen, als dieser plötzlich von einer Horde merkwürdiger Wesen angegriffen wird. Diese Hobgoblins können gestellt und getötet werden, sowie der fremde gefangen genommen werden kann. Er stellt sich als Georg Schrempf vor. Er möchte den Prinzen um Hilfe bitten, da aber er gerade die Charaktere getroffen hat, bittet er sie um Hilfe. Sie sollen zusammen mit ihm aus der Hölle der Hobgoblins tief unter Berlin einen Edelstein hohlen, der die Tochter des hiesigen Fürsten heilen könnte. Nach einiger Zeit des Nervens gesteht Georg, das es eigentlich nur um den Stein geht. Die Tochter sei wirklich von einer Krankheit befallen, Georg glaubt aber nicht, das der Stein helfen wird. Sie erfahren, das auch die Tochter in einer Lebensmittelfirma gearbeitet hat, die Drekatani aufgekauft hat. Georg weiß außerdem das diese Hobgoblins den Stein gestohlen haben, zusammen mit einem merkwürdigen Wesen mit rotglühenden Augen.

Georg und die Charaktere können mittels der Nosferatu der Stadt die Höhle der Hobgoblins ausfindig machen. Sie stoßen hier auf ein Lager von Menschen, die sich in einer Art von Umwandlungsphase befinden. Sie treffen auf ihren Anführer **Peter Genter**, der ihnen erzählt, das sie alle eines Abends hier aufgewacht sind und sich seitdem immer weiter verändern. In ihrem Wissen ist gespeichert, das sie Sonnenlicht töten würde und sie empfinden wahnsinnige Schmerzen, wenn sie versuchen die Höhle unter Berlin zu verlassen. Ihr eigentlicher Anführer **Geritos** forscht zusammen mit einem Mann namens **Pjetriow** an einem Gegenmittel. Die ganze Geschichte hört sich für die Charaktere sehr verworren an, bis zu dem Moment, wo Geritos erscheint, die Charaktere sieht und sich in einen Werwolf verwandelt, aus dessen Rücken Tentakeln peitschen, ein BlackSpiral Dancer. Es kommt zum Kampf in dessen Verlauf Pjetriow flieht, während Geritos bewusstlos zusammenbricht und von Benno sofort geköpft wird.

Sie finden größere Mengen einer Chemikalie und überlassen die Hobgoblins den Nosferatu der Region, die Höhle übernehmen wollen und sich vorerst um die betroffenen kümmern. Durch die Analyse der Chemikalie erfährt man, das es sich um ein Mutagen handelt, das aber immer weiter zugefügt werden muß um eine immer weitere Verwandlung auszulösen. Mit Ausnahme von Peter hebt sich die Wirkung bei allen wieder auf.

Durch Befragungen der Nosferatu erfahren sie außerdem, das bei allen mittels einer Art von Hypnose spezielle Blockaden und Sperren eingebaut worden sind, so daß sie das System nur verlassen konnten, wenn einer der BSD es befahl.

Die Charaktere verfolgen die Spur der Droge.

Auf ihrer Suche treffen sie des Weiteren auf ein Kind von Göring, **Roland**⁷⁶. Es kommt zu einem Gespräch mit ihm, aus dem die Charaktere erfahren, das Roland längere Zeit im Ausland war um etwas für Göring zu erledigen und nun mit wichtigen Informationen zurückgekehrt ist. Roland gibt ihnen einen Tip, der sie aber nur zu der Firma Erdmann GmbH & Co KG führt und schlussendlich zum Malkavianerführer Oswald Hyde, welcher diese Firma kontrolliert. Dieser erzählt, das auch bei ihm die Firma Drekatani versucht hatte Fuß zu fassen, sie dabei aber gescheitert sind.

Während der Unterhaltung erinnert sich Oswald aber an einen Artikel, den er gelesen hatte über Geistesveränderung durch Drogen. Der Verfasser war ein Professor der Uni Berlin, der sich Phillip Grend nennt.

Auf der Suche nach dem Hintergrund und Wohnsitz Grendells werden sie Zeugen eines Treffens zwischen Werther, von Ribbentrop und Göring gewahrt. Sie belauschen das Treffen. Göring bittet die beiden notfalls um Hilfe, ein mächtiger Pontifex wird in einigen Tagen in der Stadt eintreffen und Werther weiß nicht, was passieren wird.

Nach längeren Suchen stoßen auf einen Professor Phillip Grend. Sie finden heraus, das es sich bei ihm um einen Setiten der 6th Generation handelt, der in verschiedenen Bereichen der Forschung als Big G bekannt ist und eigentlich Grendell heißt! Sie dringen bei ihm im Haus ein und treffen hier erneut auf Pjetriow. Es kommt zum Kampf doch kann er wieder entkommen. Von der Stellvertreterin Grendells können sie erst etwas erfahren, nachdem sie diese aus einer ähnlichen Hypnose befreit haben, das vor einem Jahr die beiden BSD zusammen mit einem komischen Mann, wohl eine Art von Vampir, hier erschienen und sich mit Grendell unterhielten. Sie wollten ihn von etwas überzeugen, doch Grendell wollte

⁷⁵ Ventrue, 8th Gen. Ein ehemaliger Forschungsreisender (1841-1904), der die Gegend erkundete. Vgl. Bertelsmlex.

⁷⁶ Malkavian

nicht tun, was sie von ihm verlangten. Dies würde gegen die Abmachungen mit **Alg'obtan** verstoßen und es kam zum Kampf in dessen Verlauf Grendell starb. Daraufhin übernahmen die beiden BSD die Kontakte und Einflußnamemöglichkeiten Grendells, indem sie sich als er tarnten. Sie waren es auch, die nach den Unterlagen im Haus den Anansi den Tip gaben und außerdem mehrere Expeditionen aussandten, die etwas suchten, das sie als das Buch Drekatan bezeichneten, was dies ist, lässt sich noch nicht festlegen.

3. Teil: Attentäter

Skeev erhält ca. 2 Wochen nach den Geschehnissen um Grendells Haus einen Panikartigen Anruf von einem seiner Spionageghoule. Er erzählt, er rufe aus einer Telefonzelle an der Kaiser Wilhelm Gedächtniskirche an. Er hätte etwas unvorstellbares herausgefunden, was selbst ihn, der schon viel gesehen hat erschauern lassen würde, in diesem Moment dringt ein Schrei durch das Telefon und die Leitung ist Tot. Skeev fährt sofort zur Kirche und findet dort seinen toten Ghoul. Die Telefonzelle aus der er telefoniert hatte ist von einem LKW umgefahren worden. Der LKW-Fahrer kann sich an nichts erinnern, nur das er plötzlich die Kontrolle über den Wagen verloren hat. Raymund kann dem Ghoul zwei Dinge abnehmen, einen Schlüssel für ein Bankschließfach und ein Merkwürdiges Bild, das abfotografiert ist, wohl aus einem Buch. Am Unfallort trifft Skeev auf Roland, der aber nichts anderes gesehen hat, als das was objektiv andere auch sahen. Skeev trifft sich mit den anderen und sie identifizieren den Dämon auf dem Bild als Drekatan, ein sehr altes mächtiges Wesen aus dem Umbra. Des Weiteren ist **Kiron**⁷⁷ anwesend, ein Freund von Giuliana de Himmera und ebenfalls ein LaSombra Renegat. Danach beschließen sie sich die Wohnung anzusehen um Hinweise zu erhalten, zu welchem Bankschließfach der Schlüssel gehört. In der Wohnung angekommen finden sie alles verwüstet vor, kurz vor ihnen war wohl schon jemand da, der alles durchwühlt hat. Sie finden aber Hinweise auf die Bank und begeben sich am frühen Abend des nächsten Tages dorthin, so das sie geöffnet antreffen. Hier erfahren sie, das Gestern einer der Wachleute durchgedreht hat und wild um sich schoß (als er alleine in der Bank war). Heute befindet er sich in der Psychiatrie, da er immer etwas von Schatten die ihn fressen wollen erzählt. Auf der Videoaufzeichnung des Abends, die sie sich besorgt haben, entdecken sie dann, wie eine Art von schwarzer Schatten, der nicht zu identifizieren ist, zu den Schließfächern schleicht, mehrere öffnet und schließlich aus einem etwas entfernt, das wie ein Buch aussieht. Den Rest muß er liegen lassen, da er in diesem Moment von der ankommenden Polizei gestört wird. Skeev öffnet das Bankschließfach und findet dort Aktien, mehrere Papiere über Immobilien so wie versteckt unter den Aktien einige Negative.

Man lässt diese entwickeln und sieht wie er einige Personen beobachtet, die sich an einem Haus in einem Park in Berlin und in eine Kirche in Pankow begeben und dort etwas zu suchen scheinen. Schließlich folgen mehrere Fotos die wohl aus einem Buch geschossen wurden, sie zeigen Bilder von einem Dämon, einer merkwürdigen Halle und Textauszüge in Latein, die nach Übersetzung durch Kiron auf ein Wiederbelebensritual hindeuten und einige größere Vorbereitungen dafür.

4. Teil: Spurensuche

Die Charaktere begeben sich zur Kirche, da sie diese schnell identifizieren können. Hier angekommen erfahren sie nachdem sie den Pfarrer hypnotisiert haben, das sich unter der Kirche seit über 400 Jahren eine Krypta befindet. Hier finden sie einen merkwürdigen Brunnen mit Sand. An den Wänden merkwürdige Hyroglyphen. Nach mehreren Hin und Her kann man mittels Auspex herausfinden, das man Vampirblut in den Brunnen trüfeln muß. Als man dieses tut entrollen sich Hyroglyphen in der alten Sprache der 2. Stadt an der Wand. In ihnen steht geschrieben, wie ein Mann namens **Rabanius** den Dämon namens Drekatan bannen konnte und das Buch der Beschwörer, welches er nicht zerstören wollte, da es auch zur Bannung gebraucht wurde, in einem alten Haus im Stadtpark versteckte. In den Hyroglyphen entdecken sie auch, wie man das Buch findet.

Die Charaktere spürten zum Haus, finden dort aber das Geheimgang leer vor. Sie werden von einer Gruppe merkwürdiger geistesabwesender Ghoul angegriffen, welche sie besiegen können.

Zurück versuchen die Charaktere weiteres zu erfahren. Inzwischen sind angeforderte Daten über die Firma Drekatani eingetroffen. Sie erfahren, daß es sich um eine griechische Firma handelt, die von einem Mann namens Jean Papapopulus geleitet wird und die Gerüchtweise von einigen Vampiren manipuliert wird. Die Hauptstelle in Deutschland befindet sich in Dresden und die deutschen Geschäftsführer sind ein Mann namens Walter Osman und eine Frau namens Juliane Apollonia.

Sie treffen einige Nächte später Göring und fragen ihn, ob er Roland getroffen hätte, worauf er verwirrt reagiert. Roland hätte sich schon vor 2 Jahren von ihm getrennt und sich auf die Suche nach einem merkwürdigen Buch gemacht. Das letzte was er gehört hatte war, das er irgendwo in Athen gesehen wurde.

Die Charaktere vergleichen ihre Informationen und stellen mit Schrecken später fest, das sich eine Konstellation nähert, die auf einem der Blätter angegeben ist. Gleichzeitig gelingt es Gian Luca Vially den Geist des toten Ghoul zu beschwören. Dieser erzählt, er habe eine Gruppe von Leuten verfolgt, die sich bei ihm nach einem Buch erkundigt haben. Sie drangen in die Kirche ein und vollführten dort ein Ritual. Daraufhin öffnete sich der Boden und sie entnahmen aus dem Brunnen eine Karte und einen merkwürdigen Gegenstand, ein Stein mit einem durch ihn gesteckten Metallstab, das sie das *Herz des Brujah* nannten. Des Weiteren erschienen Runen an der Wand, die einer von ihnen entziffern konnte. Daraufhin begaben sie sich zu dem Haus im Park und entdeckten dort das Buch. Plötzlich erschien ein dunkler Schatten und griff diese Leute an. Es kam zum Kampf und schlussendlich flohen drei von ihnen, ein vierter wurde getötet. Der schwarze Schatten nahm das Herz an sich und verschwand. Der Ghoul verfolgte die drei anderen und stahl ihnen

⁷⁷ LaSombra antitribu, 7th Gen. Ca. 300 Jahre alt

schlussendlich das Buch 8 warum er das aber tat weiß er selber bis heute nicht). Er fotografierte einige Seiten und legte es ins Bankschließfach. Dann machet er sich auf den weg und rief Skeeve an. Plötzlich erschien neben seiner Telefonzelle ein Mann, auf dessen Beschreibung Roland passt. Dann war er tot, mehr weiß er nicht.

5. Teil : Endspiel

Es ist somit klar, das Roland in die Sache verwickelt ist.. Weitere Nachforschungen ergeben, das er wohl die Firma Drekatan manipuliert hat. Die Charaktere fahren erneut die Gegend ab und sehen in der Nähe der Zitadelle Spandau Licht. Sie versuchen heimlich einzudringen und entdecken einen Druidenkult, zu dem einige Mages gehören so wie auch Namenlos. Es kommt zum Gespräch mit ihm, und dieser weist auf die einmalige Konstellation dieser Nacht hin und das die Zitadelle bzw. Das Schloß hier in der Nähe ein Brennpunkt sei, genauso wie eine komische Kirche in Pankow und ein Hochhaus in der Stadtmitte. Diese Kirche ist genau die mit dem Brunnen. Die Charaktere begeben sich dorthin und finden die Kirche in einem fahlen Licht gehüllt. Vor der Tür werden sie von zwei BlackSpiral Dancern angegriffen, die von einem Dritten angetrieben werden, in dem sie Pjetriow erkennen. Die beiden Dancers können knapp besiegt werden, Pjetriow flieht in die Kirche, die von einem magischen Schirm umgeben ist, der aber mittels Serah Yalah Calimar und Gian Luca Vially magischer Fähigkeiten geknackt werden kann. Sie dringen ein und finden den toten Pfarrer, in seinen Händen je zwei Schwerter so wie die Asche von zwei toten Vampiren, die Kirche ist verwüstet. In der Mitte wo der Brunnen ist klafft ein loch, aus dem Brunnen dringt fahles Licht . als sich die Charaktere nähern stürzt saus dem Bodenloch Roland zusammen mit 4 anderen Vampiren hervor, die alle sehr geistesabwesend wirken und die Charaktere angreifen. Roland hat eine merkwürdige Priesterrobe an und bezeichnet sich selbst als Drekatan. Sobald er seinen Körper wiederhätte würde er alle vernichten. Es kommt zum Kampf zwischen den Parteien, in dessen Verlauf Skeeve und Serah Yalah Calimar gegen Roland kämpfen und ihn töten. In dem Moment fällt eine Art Bann vom letzten Überlebenden anderen Angreifer ab, der von Gian Luca Vially vor den anderen gerettet wird..

Der **Tzimisce Ephraim**⁷⁸ kann sich nur noch erinnern, das ein komischer Mann, der sich **Gonozal** nannte erschien und dann gehorchte er jedem Befehl von Roland, der ebenfalls dabei war. Ephraim kann den Charakteren erzählen, das es sich bei dem Brunnen um eine art von Umbra Tor handelt und der Beschwörer durch dieses gehen müsse. Die Charaktere werfen den toten Leichnam von Roland in das Tor, welches sich daraufhin schließt. Ephraim erklärt Gian Luca Vially , das er eine Blutschuld gegen ihn hätte und ihm vorerst die nächsten paar Jahre als Leibwächter dienen müsste.

Tief unten neben den Brunnen findet Serah Yalah Calimar das Buch und nimmt es an sich. Außerdem entdecken die Charaktere dort eine Inschrift, die auf vier mächtige Gegenstände hinweist, von denen **Rabanius Kalio** einen hier versteckte, daneben existiere noch das *Auge des Kappadocius* , die *Uhr des Kalio* und den Stein des Saulot.

Entgegen den sonstigen annehmen scheint es also 4 Gegenstände zu geben, nicht nur drei!

Die Charaktere verlassen zusammen mit Ephraim die Kirche und Skeeve sorgt dafür, das der Brunnen gut versteckt wird, bevor die Polizei oder ähnliches eintrifft. Von Pjetriow allerdings können sie keine Spur mehr entdecken.

19.Episode: Auf Ehre und Gewissen

Die Charaktere werden durch einen Zeitungsartikel, der Ray und Serah Yalah Calimar zugespielt wird (sie finden sie entweder auf ihren Briefkasten oder viel Schlimmer auf ihrem Sarg!), auf einen rätselhaften Todesfall aufmerksam wird. Ein Mann namens **Christian Speiser** (Anwalt, 43) wurde tot im Victoria-Park von Tempelhof/Kreuzberg (F81 Nr.102) aufgefunden. Eine Untersuchung der Gegend zeigt. Das Speiser durch den Park wandte und dann auf einem Mann mit Hund zu. Als er bei diesem ankam brach er tot zusammen, der andere rannte mit dem Hund weg. Speiser trug bei sich seine Papiere, mehrere Kräutersäckchen und einiges andere wunderliche Material. Es konnte eine Todesursachen festgestellt werden. Es scheint so, als sei er einfach tot umgefallen. Erst eine genauere Autopsie ergibt, das dem Körper fast das ganze komplette Wasser entzogen wurde und die Organe scheinen verbrannt zu sein. In der Stadt erschien ein alter Bekannter von Skeeve, der Gangrel **Skarjin**, der die anderen bei den Nachforschungen unterstützt.

Zwei Tage später entdecken sie einen zweiten Zeitungsartikel, in dem von einem zweiten Todesfall berichtet wird. Der 56 jährige **Reinhold Kramps** (Ex Manager, 56) wurde tot, ohne jedes Anzeichen oder Hinweise warum, in seiner Wohnung aufgefunden. Auch dort finden sie Hinweise auf eine andere Person die Anwesend war, Außerdem finden sie Hinweise darauf, das sich Speiser und Kramps kannten. Speiser hatte Kramps, der wegen Unterschlagung angeklagt ist, vertreten.

Am nächsten Abend erhalten Skeeve und Serah Yalah Calimar einen Anruf, sie sollen Bodyguard für einen Setiten namens Kharim spielen, der morgen Abend ankommt und der sich drei Tage in Berlin aufhält, dies sei der Wunsch des Prinzen. Zähneknirschend nehmen sie den Auftrag an.

Die Charaktere stoßen auf Kramps Freundin die auf den Hund aufpasst. Sie zeigt aber keine Anzeichen von irgendetwas. Als die Charaktere sie verlassen, erscheint kurz darauf bei ihr ein Mann namens Frederick Rottmann bei ihr. Die Charaktere bekommen dies mit, können mit ihm aber nichts anfangen.

Weitere Nachforschungen bringen ans Licht, das Kramps das Unterschlagene Geld an einen Brujah namens Jan weitergegeben hatte. In Jans Unterschlupf angekommen finden sie diesen aufgeplatzt vor, so als sei er von innen heraus explodiert.

Auf der Straßen treffen sie einen weiteren Brujah, der ihnen berichtet, er hätte einen arabischen Typen wegrennen sehen. Benno glaubt ihm nicht und hält ihn für den Mörder, und schleift ihn zum Prinzen, der aber keine Lüge in dieser Hinsicht findet. Es stellt sich aber heraus das Rolly, wie der Brujah genannt wird, Jans Komplize bei der Unterschlagung war.

⁷⁸ Tzimisce 7th Gen. [bekannt Obfuscate3,Viscissitude4,Potence2,Protean3,Animalism2]

Die nächsten zwei Nächte verliert sich die Spur der Todesfälle, dafür bekommt Serah Yalah Calimar Besuch von **Sascha Dilling**, der sich als Mitarbeiter des Bundesseuchenamtes (BSA im folgenden) vorstellt und Serah Yalah Calimar nach ihren Motiven für die Nachforschungen der Todesfälle befragt. Gleichzeitig werden aus Giuliana de Himmera s Leichenhalle alle Leichen der toten abtransportiert. Die Anweisung kam direkt aus dem Innenministerium.

Außerdem kümmern sie sich um Kharim, einem großgewachsenen Araber, der sich in der Folge mit Wilhelm, Ellison und Alexej trifft. Sein letzter Abend in der Stadt ist ein größerer Empfang im Palais des Prinzen, bei welcher mehrere Toreador ihre neuesten Kunstwerke ausstellen wollen.

Bei einer Hausdurchsuchung Speisers Wohnung finden sie nichts, nach einiger Zeit finden sie aber einen Hinweis darauf, das er wohl als Anwalt ein Büro hatte (Aha!!). Hier finden sie dann in einem Nebenzimmer eine riesiges Sammlung von okkulten werken und in einem Tresor ein merkwürdiges kleines Buch mit Ledereinband in aramäisch. Im Buch finden sie Hinweise auf die Entität Ahriman⁷⁹.

Dann ist es aber soweit und der Ball findet statt. Es ist alles da, was Rang und Namen hat und Alexander Breitner stellt sein Kind und Maxwells neuen Stellvertreter in Berlin vor, den Tremere **Thomas Feldmann**. Außerdem ist ein Mann namens **Hendrick Jota** anwesend, der sich als Richter am Sozialgericht vorstellt. Der neu in der Stadt angekommene alte Bekannte von Skeeve, der Gangrel Skarjin, der sich recht gut mit einigen der Charaktere verträgt so wie das neue Kind von Göring, der Malkavianer **Narillian**, der erschaffen wurde nach dem Debakel mit Roland und um ihn zu ersetzen.

Skeeve erhält von der Giovanni-Ghoulin **Spiderqueen** ein Angebot, ob er sie nicht in ihren Geschäften unterstützen möchte, gegen eine Prozentuale Beteiligung, worauf Skeeve vorerst eingeht.

Den Charakteren fällt außerdem ein merkwürdiger Brujah plötzlich auf, der auf Wolfram von Stohlberg zumarschert. Als einer von Skeeves Wachleuten ihn zur Rede stellen will, bringt der Brujah diesen einfach um und geht weiter auf Wolfram zu. Kurz vor ihm stellen Skeeve und die anderen diesen und kämpfen gegen ihn. Der Brujah fällt zu Boden und wird von einem der Ghoule untersucht, als er plötzlich aufplatzt. Alle springen zurück und die Charaktere erkennen endlich, das was immer die anderen umbrachte sich auch in diesen Brujah befand. Skeeve dreht sich suchend um und entdeckt seinen Ghoul wie er hinter Wolfram steht mit einem Schwert in der Hand (wo immer er das her hatte). Skeeve warnt Wolfram, welcher zurückzuckt und sich plötzlich verhindert. Schatten fliehen von Wolfram weg und seine Obfuscate Tarnung verfliegt. Wolfram verwandelt sich in Sekundenschnelle zu Ferrando!

Die Anwesenden erkennen, das Wolfram nur eine Tarnung für Ferrando war, um sich in der Stadt unbemerkt bewegen zu können.

Ferrando zieht ebenfalls ein Schwert und die Charaktere erfahren aus einem Gespräch, das er mit dem Etwas führt, das er vor 1000 Jahren mit einigen anderen die mächtige Umbraentität Ahriman gebannt hat. Bei dem Wesen vor ihm handelt es sich um einen Teil von Ahriman, der noch nicht vollständig zurückgekehrt ist. Ahriman lässt verlauten, das alle anderen tot seien und nur noch Ferrando den Vertreibungspruch kenne, sei er einmal tot, gäbe es kein zurück. Plötzlich schießt Jota vor und die Charaktere meinen, das die Zeit sich, dort wo Ahriman steht, verlangsamen würde. Breitner bildet zusammen mit Feldmann, Ferrando, Jota, Kolpbe, Kharim und den Charakteren einen magischen kreis und Ferrando, als Teil dieses Kreises, beginnt mit der Vertreibungsformel. Ahriman schreit auf. Es gibt mehrere Lichtblitze, der Dämon, oder was auch immer ,bäumt sich auf und verschwindet.

Ferrando teilt mit, das Ahriman vorerst vertrieben sei.

Was die Charaktere nicht herausfinden könne ist, wie Speiser Ahriman beschwören konnte. Irgendjemand muß ihm geholfen haben. In dem Buch identifiziert Breitner ein aus dem Chapterhouse im Ruhrgebiet gestohlenen. Das Chapterhouse wurde überfallen und komplett ausgeraubt, nachdem alle Anwesenden Tremere beseitigt wurden.. Breitner erhält von den Charakteren das Buch und bedankt sich sehr herzlich dafür.

Im Nachhinein erfahren die Charaktere, das vor 2 Jahren ein unbekannter Vampir genau in diesem Park Speisers Frau umbrachte. Aus seinen Aufzeichnungen erkenne sie, das er von den Vampiren wusste und sich wohl rächen wollte. Sie finden außerdem Hinweise auf einen Mann namens Albert. Von diesem Albert muß er die Mittel für die Beschwörung erhalten haben. Das Buch selber sie ihm von einem Mann verkauft worden, den er selbst nicht genau erkannt hat. Er hatte es aber wohl in Duisburg in einem Laden erworben, dessen Lage er in seinem Tagebuch aber ebenfalls nicht beschreibt.

20.Episode: Kulte, Gips und Feuerwolke

Die Charaktere erhalten über Ashmir Kiron einen Hinweis darauf, das mehrere Gerüchte bei den menschlichen Dämonisten in der Gegend darauf hindeuten, das man sich an der Gruppe, die für den Tod von Roland verantwortlich ist,

⁷⁹ Ist in der antiken iranischen Mythologie das Prinzip der Dunkelheit und der Gegenspieler von Ahuramazda (später Jahve ?), dem Prinzip des Guten und der Wahrheit. Ahuramazda wollte das Land zu einem Paradies auf Erden machen. Angra Mainyu versuchte dies zu verhindern, indem er schlechtes Wetter, Rauch, Dunkelheit, krankheit Seuchen und alles erdenkliche übel schickte. In seiner Welt des Todes dauerte der Sommer nur zwei Monate, während 10 Monate im Jahr Winter herrschte. Wo glauben war, säte Angra Mainyu Zweifel, wo Reichtum war, brachte er Faulheit und Armut. Zahllos waren seine Untaten und selbst GEUSH URVAN, den Ur-Stier, soll er getötet haben. Sein Symboltier war die Schlange, was ihn nach einigen Theorien in die Nähe mit Set brachte.

Unter der Herrschaft der sassanidischen Könige (226-652 n.Chr.) entstand die Vorstellung von Zurvan oder Zervan Akaran, der unbegrenzten Zeit. Sowohl Angra Mainyu wie auch Ahuramazda sollen demnach nachkommen von Zervan Akarana sein, der dem Erstgeborenen die Macht versprochen hatte. So kam es, daß Angra Manyu sich vor seinen Bruder aus dem Schoße kämpfte und Tausende von Jahren die Herrschaft inne hatte. Nach zoroastrischem Glaube wird aber der tag kommen, an dem Ahuramazda wieder and ei macht gelangte; dann wird Angra Manyu vernichtet und versinkt in ewige Finsternis

rächen will. Ashmir will sich weiter für die Charaktere umhören, dafür sollen die Charaktere die Tage mal was für ihn erledigen.

Die Charaktere entschließen sich zu einem Präventivschlag und wollen vorher die Anführer dieses letzten existierenden Kultes eliminieren. Außerdem hoffen sie, das sie den Anführer der Dämonensekten, Demigohl, stellen können. Sie forschen nach und gelangen zu einem Kult, der sich in Tempelhof trifft und aus ungefähr 20 Personen besteht.

Ihre Nachforschungen führen außerdem dazu, daß sich ein BSD Mann namens **Frederick Rottmann**⁸⁰ bei Serah Yalah Calimar meldet. Er versucht sie auszufragen, was sie mit der Gruppe von Satanisten zu tun hat, Serah Yalah Calimar andererseits was das BSA so macht. Es kommt auf ein Patt hinaus, keiner erzählt dem anderen etwas. Als Serah Yalah Calimar versucht in seine Gedanken einzudringen stößt sie auf eine Sperre und ein Lied das sich in ihrem Kopf bildet, welches die Barriere bildet: „Sympathy for the devil“.

Aus dem Haus eines der Mitglieder erhält man eine Mitgliederliste und die Information das Demigohl sich alle paar Wochen mal blicken lässt, eigentlich wäre es jetzt wieder zeit dafür.. Die Charaktere machen sich in Gruppen auf, um die Mitglieder einzeln ruhig zu stellen und dann den Tempel zu stürmen und den Kult zu zerschlagen. Außerdem ist ja vielleicht Demigohl anwesend und man kann alles auf einmal erledigen. Hilfe erhalten sie von der Magegruppe um Kalle, die mit diesem Kult auch noch eine Rechnung aufhaben, nachdem ein Rechtsableger dieser Gruppe Franz und Sigg Krankenhauserreif geschlagen hat.

Nachdem ein Grossteil des Kultes eingegipst in ihren Badewannen liegt oder im Krankenhaus, wo Benno dem Anführer des Kultes, der sehr stark an germanischen Glauben orientiert ist, als Thor erscheint um sich zu vergewissern, wo der Haupttreffpunkt ist.

Die Charaktere und die 3 zur Zeit aktivern Magusse Kalle, Rolf und Detlev dringen dort ein und mähen alles nieder was da ist. Es kommt zum Kampf mit 3 Baali, die wohl hoffentlich letzten in der Stadt, welche nach schwerem Kampf besiegt werden. Der letzte stirbt in einer Feuerwolke die von Detlev abgeschossen wurde. Auf dem Altar finden sie eine nackte junge Frau. Diese hat alles mitangesehen und ihr Geist ist vollkommen verwirrt. Selbst mit Dominate finden die Charaktere keinen Zugang zu ihr, so daß Narillian sie schlußendlich zu einer Malkavianerin macht. Ihr Name lautet Samantha.

21. Episode: Gefallene Engel

Bei einem weiteren Treffen mit Ashmir Kiron erfahren sie, das sie wohl den letzten der semioffiziellen Kulte nun vernichtet haben. Er will sich aber weiter umhören nach dem sogenannten Meister, der unter dem Namen Demigohl aktiv ist.

Er seinerseits möchte nun Informationen über eine Frau bekommen und die Charaktere sollen sich nach ihr umhören. Ashmir hat verlauten hören, das sie mehr über Vampire weiß, als gut für die Maskerade ist. Vielleicht liegt in ihr eine Gefahr für die Camarilla und die Maskerade. Des weiteren klärt er die Charaktere über ein Gerücht auf. Angeblich soll ein sehr mächtiger Vampir sich in der Stadt befinden, der sich mit Prinz Wilhelm vor der baldigen Konklave der Camarilla in Wien treffen will. Er wird der Wanderer von Athen genannt.

Der Name der Frau lautet Laurena De Corez. Sie ist 42 Jahre und betreibt einen Okkulthandel, einen kleinen laden im norden von Berlin. Die Charaktere beginne sich über sie zu informieren und erfahren, das sie seit 7 Jahre in Berlin wohnt und früher in Düsseldorf gewohnt hat, Ihr eigentlicher Name ist Laurena Cortez. Ihre Eltern waren Danielo Cortez (Spanier) und Isabella Solman (Deutsche), sie ist Halbspanierin.

Sie besuchen ihren laden und befragen sie unauffällig. Hierbei erstet Serah Yalah Calimar ein Buch mit dem Namen **Isolons Führer durch die Welt der Feen** (in Latein), während anderen von einer Mitarbeiterin ein Buch eines gewissen **Prof. Daniel Blumfeld** angeboten wird. Dieser schreibt sehr viel richtiges über Vampire und scheint irgendwo Informationsquellen zu haben. Ein Aurascan enttarnt, das es sich bei Laurena um einen Ghoul handelt, fraglich ist nur, von wem. Man einigt sich darauf in den Laden, vor allem in die Hinterräume einzubrechen, wenn Kinder da ist.

Als Laurena den Laden verlässt, wird sie von Narillian und seinem Kind verfolgt. Sie begibt sich in eine Disco, wo sie sich mit ein paar Leuten trifft. Im Laden bekommt Narillians Kind, die eine Phobie gegen Feuer hat, einen Ausraster und schmettert zwei Türsteher in die Wand, was von Serafio, der auch anwesend ist, nicht besonders gut aufgenommen wird. Daraufhin verlässt Narillian zusammen mit ihr den Laden, verfolgt von den bösen Blicken Serafios.

Die anderen dringen inzwischen in den hinteren Lagerraum ein und finden nach einigem Suchen dort in einem Tresor ein Drahtgestell mit einem Stein. Es handelt sich um den *Stein des Saulot*.

Serah Yalah Calimar nimmt den Gegenstand an sich. Sie stellen fest, das eine magische Alarmsicherung losgegangen ist. Als das Telefon klingelt bestellen sie den Mann an der anderen Leitung als Laurena getarnt ins Geschäft und sagen, das jemand das Auge gestohlen hätte. Sie warten draußen und nach einiger zeit erscheint Namenlos vor dem Geschäft. In gehetzter Panik stürmt er in den laden und kehrt zögerlich wieder aus ihm zurück. In diesem Moment erscheint ein merkwürdiger Mann auf der Straße, Man sieht nur seine lange Mönchskutte, ein Gladius an seiner Seite. Er entblößt sein Gesicht, welches das eines jungen Mannes wohl griechischer Abstammung ist und spricht Namenlos unter dem Namen Nils an und fragt was mit dem Gegenstand geschehen sei. Er scheint zornig zu sein und hebt Namenlos mit einer Hand hoch. Die Luft um ihn herum scheint zu vibrieren, als Serah Yalah Calimar hervortritt und den Mann darauf anspricht, das sie den Gegenstand hätte den er sucht.

Serah Yalah Calimar und die anderen gehen ihm entgegen und geben ihm den Gegenstand zurück. Er stellt sich ihnen als **Trezan von Thessalonien**⁸¹ vor. Er interessiert sich für die Gegenstände. Er weiß, das eine Person einen von ihnen aus

⁸⁰ Agent des Bundesseuchenamts

⁸¹ Daten und Fakten unbekannt, geschätzt Salubri-Wächter, 5th Gen, ca. 2000 Jahre v.Chr. geboren

dem Umbra geholt hat, ein weiterer wurde ihm kurz vor der Übergabe geraubt, die Setiten Überbringer und seine Mittelsmänner getötet und danach nie wieder gesehen wurde. Er erfährt, das Serah Yalah Calimar wohl weiß, wo der geraubte Gegenstand ist und bereit wäre zu vermitteln. Sie erfahren, das Trezan daran gelegen ist, das die Gegenstände niemals zusammen kommen, da sie alle zusammen eine gigantische Gefahr darstellen. Serah Yalah Calimar und Trezan vereinbaren einen Verhandlungsrunde und Trezan lässt sie ziehen.

Kurz darauf treffen sie auf Wilhelm, das Vorbereitungen trifft für seine Abreise. Er erklärt Skeeve, das ein neuer Vampir in der Stadt demnächst auftaucht. Ein Toreador aus dem Ruhrgebiet namens mit dem Tarnnamen **Viktor Laurent**.

Exkurs: Die 4 Gegenstände des Kalio

Legende: Angeblich wurden diese im ausgehenden Mittelalter von einem mächtigen Mann namens Kalio erschaffen um die drei getöteten Antideluvians zurück in die Welt zu bringen und die Usurpatoren zu vernichten.

Jeder dieser Gegenstände hatte ein uralter Magier erstellt um mit dem Blut eines anderen Magiers einen toten Vampir wieder zurückkehren zu lassen. Guiseppa erzählt ihnen, das sein Clan begründete Angst hat, das einige alte Cappadocianer diesen Gegenstand wirklich benutzen könnten, um Cappadocius zurückzuholen oder auch Saulot oder Brujah selbst.

Das Auge des Kappadicius

Die Uhr des Kalio

Der Stein des Saulots

Das Herz des Brujah

22. Episode: Schattenspiel

Teil 1: Zombies

Während Feierlichkeiten zu Antoinettes neuen Film kommt es zum Eklat zwischen Narillian und dem Nosferatu **Ramtam**. Narillian hält sich für einen Vogel und stürzt sich ein Rolltreppe hinunter. Auf der darauffolgenden Festivität erfahren sie, das Wilhelm einen neuen Ghoul erzeugt hat, es handelt sich dabei um Prof. Daniel Blumfeld. Des weiteren lernen sie hier Viktor Laurent kennen.

Sie erfahren von Kleist, das es in der Stadt in letzter Zeit sehr ruhig ist, aber einige vermisste Personen zu beklagen sind. Die Charaktere sollen mal nachschauen, ob nicht da einer der Vampire über die strenge geschlagen hat. Alle Verschwundenen stammen aus der Ecke Pankow. Bei Untersuchungen in der Gegend treffen sie auf einen Zombie, der einen Menschen angreift. Sie springen ihm zur Hilfe und vernichten den Ghoul. Hierbei bemerken sie, das sie beobachtet werden. Durch das Autokennzeichen erhalten sie den Namen. Ein Mann namens **Tim Gröbe**. Sie versuchen in der Nacht danach seiner Habhaft zu werden und veranstalten eine Chaosvorstellung vor seinem Haus. Stadtwerke, Feuerwehr, Polizei tauchen im Mehrfamilienhaus auf, Schießereien auf der Straße und schlussendlich geheimnisvolles Klingelmännchenspiel entnerven Tim. Der Höhepunkt ist ein Taxifahrer, der bei ihm Nachts anschellt. Hinter dessen Rücken materialisiert sich Benno als Alien, der von Tim gesehen wird, woraufhin dieser Panik bekommt. Er will fliehen und die Charaktere fangen ihn ab, wobei sich herausstellt, das er ein Faerie aus dem Volk der Redcaps ist. Sie erfahren, das einige der verschwundenen Faeries waren und das diese als Zombies wiederkamen, die versuchten die Changeling zu infiltrieren, was von vorneherein zum scheitern verurteilt war. Seine Beobachtungen führen zu einem Bestattungsunternehmen, ganz in der Nähe des Friedhofs, wo die Charaktere ihn sahen.

Die Charaktere begeben sich dorthin und es kommt zum Kampf mit einigen Ghoulen. Sie öffneten die Tür zur Halle und finden einen magischen Sog, der sie nach und nach alle ins Umbra zieht. Die Beschwörer in dem Raum sind alle tot, die Zombies zerschmettert. Nur Serah Yalah Calimar kann sich wehren. Sie benachrichtigt Jean Luca, welcher mit Ashmir Kiron und Nachtmahr erscheint. Diese erzählen ihr, das es sich um ein sogenanntes Chaostor handelt, welches ins Umbra führt. Auf der anderen Seite sollten sie einen Asteroiden vorfinden, auf welchen sich irgendwo ein Mann namens Hiorito Kanawa befinden muß, soweit konnten sie das Tor verfolgen. Des weiteren geben sie den beiden einen heiligen Stein, der ein Tor zurück in diese Welt öffnet und statten sie mit genug Waffen für sich und die anderen aus.

Serah Yalah Calimar und Jean Luca springen ins Tor.

Teil 2: Kampfzone

Sie landen kurz nach den anderen auf einer Art Asteroiden. Sie bewegen sich lange durch ein Labyrinth von Stollen und Gängen in denen immer wieder die Schwerkraft ihre Richtung ändert und merkwürdige Kristallstrukturen die Wände bedecken. Sie finden die Leichen von merkwürdigen oktopoiden Wesen, die von etwas wie Laserwaffen getötet wurden und gelangen schließlich an die Oberfläche. Hier finden sie eine zerstörte Raumstation und die Leichen von weiteren Oktopoiden. Sie schaffen es ein Aufnahmegerät der Fremden dazu zu bringen das Aufgenommene wiederzugeben. Sie sehen wie eine Gruppe Humanoider in Raumanzügen mit einer Art Raumschiff landet und die Festung angreift. Auf dem Arm eines der Leute erkennen sie ein Symbol, das sie den Void Ingenieuren zurechnen. Sie erkennen außerdem, das die Angreifer einen Tunnel in einiger Entfernung öffnen und sich daraus ein roter Dämon befreit, der in das Tunnelsystem flüchtet, aus dem sie gekommen sind.

Die Charaktere dringen in diesen Zweiten Eingang ein und finden hier ein goldenes Tor vor, das von Laserwaffen zerschossen und versuche von Öffnen durch Sprengung erkennen lässt. Nachdem Serah Yalah Calimar, Jean Luca und Vincent / Hans die Symbole ihres Clans berührt haben öffnet sich dieses Tor und sie finden dahinter einen in Starre liegenden Asiaten. Dieser wird durch die Gabe von Blut geweckt und stellt sich als **Hiorito Kanawa** vor.

Vor langer Zeit brachten seine Schüler seinen, durch einen Kampf in eine Art von Torpor gefallenem, Körper hier im Umbra in Sicherheit. Der Feind schickte aber einen Dämon der ihn töten sollte, doch waren seine Schüler so geschickt

das Tor so zu versiegeln, das der Dämon nicht durchkam, zum anderen aber das Höhlensystem nicht mehr verlassen konnte.

Der Angriff der Voids sorgte wohl dafür, das der Dämon entkommen konnte

Die Charaktere nehmen Hiorito mit sich und Serah Yalah Calimar öffnet mittels des heiligen Steins ein Tor zurück. Nachtmahr und Ashmir haben inzwischen die Leichenhalle und alle anderen Spuren beseitigt. Des weiteren müssen sie alle feststellen, das 2 ½ Wochen vergangen sind, obwohl die Zeit nach Aussagen Nachtmahrs und Simon im Umbra selbst gleich verläuft. Irgendetwas muß bei der Rückkehrpassage falsch gelaufen sein, die Frage ist nur was...

23. Episode: Willkommen bei den Gonozals

I. Mörderjagd

Mit **Korni** taucht ein neuer Brujah in der Stadt auf, der sich mehr oder weniger freiwillig an die Charaktere dran hängt, da er einige von Ihnen (Gian Luca und Benno) schon etwa länger kennt. Die Charaktere werden auf eine Mordserie aufmerksam. Mehreren Personen wurde in letzter Zeit die Kehle durchgeschnitten und ihnen wurden Organe entfernt. Narillian erfährt über das Netz außerdem, das ein Malkavianer getötet wurde. Die Charaktere besuchen die Tatorte könne durch Auspex und Nekromantie aber nur feststellen, das die Charaktere innerhalb von Sekunden getötet wurden und ihnen die Organe von einer Art schwarzen Schatten entfernt wurden. Die Opfer haben ihre Opfer nie gesehen oder Ähnliches. Des weiteren wurden immer verschiedene Organe entfernt. An einem der Tatorte kommt ihnen etwas komisch vor. Sie öffnen eine Tür und vor ihnen steht ein Ravnos, den sie noch nie gesehen haben. Dieser fordert sie auf einzutreten. Sie erkennen, das sie durch Zufall in die Ravnoszentrale eingedrungen sind. Der Clan hat sich in Berlin recht schnell erholt und kontrolliert faktisch den gesamten Stadtteil Reinickendorf.

Der Mann stellt sich als **Ankla Hotep**⁸², neuer Führer des Clans Ravnos in der Stadt vor. Er erklärt ihnen, das weder er noch jemand seines Clans etwas gesehen haben, plötzlich war die Leiche da, so als hätte jemand an der Zeit manipuliert. Das ganze sei sehr ärgerlich, da dies Hinweise auf das Clanshaus gegeben hat. Als die Charaktere nach einem langem Gespräch das Haus verlassen, ist der Wagen aufgebockt und ausgeräumt. Als sie sich bei Ankla sofort beschwerten, dauert es 10 Minuten, und der Wagen ist wieder komplett mit einer Entschuldigung eines Ravnos dabei.

Die Charaktere erfahren bei diesem zweiten Gespräch mit ihm, das neue Drogen auf der Straße aufgetaucht sind, die teilweise komische Effekte bei den Konsumenten auslösen. Nach Meinung Anklas haben diese Drogen etwas chemisches und übernatürliches an sich, wie sie nur von der Technokratie oder Mages stammen können. Wenn die Charaktere mal etwas von dieser unliebsamen Konkurrenz hören, würde er ihnen das nicht so schnell vergessen.

Bei der Untersuchung eines anderen Mordopfers, von dem sie erkennen das er ein Mage ist, treffen sie auf zwei Technokraten, mit denen es zum Kampf kommt, den sie knapp gewinnen können. Bei den Aufräumarbeiten kommt es zu einem Attentat eines Assamiten auf Skeeve und Korni. Dieses kann verhindert werden. Der Assamite wird dabei getötet, der Fahrer des Wagens, in dem der Assamite war, kann nur sagen, das dieser ihn beauftragt hatte, mehr nicht. Am Tatort erscheint des weiteren ein Mann namens Sascha **Dilling**⁸³, vom BKA. Er reist die Untersuchungen an sich und läßt das Gebiet absperren.

Lars Heg kann sich im Netz über seine Kontakte (Sareg) weitere Informationen holen und erfährt, das alle Opfer auf ein und derselben Schule in der gleichen Stufe waren. Sie dringen in die Schule ein und finden heraus, das alle zusammen auf einer Klassenfahrt nach Prag waren. Auch auf dieser Schule waren die den Charakteren bekannten merkwürdigen Menschen [Alexander Storm / Jaqueline Frase / Oliver Sein / Sascha Lebons/ Fabian Mertens]. Aus den Unterlagen erfahren sie auch die restlichen namens : Hendrick Magestro, Klaus Faber, Caroline Synocscik, Melanie Dammer, Frederika Stein, Sebastian Speier, Gerd Groß

Ihre Nachforschungen ergeben zweierlei. Zum einen stellen sie fest, das Klaus Faber vor 3 Wochen in Frankfurt/ Oder erschossen wurde, Melanie Dammer liegt mit schweren Verletzungen nach einem Autounfall in einer Schweizer Klinik, Gerd Groß gilt als in Dresden vermisst, und Sebastian Speier ist bei einem Flugzeugabsturz ums Leben gekommen. Magestro ist nicht aufzufinden. Übrig bleiben nur Frederika Stein und die bekannten. Von diesen erfahren sie, das auf der Flucht damals nichts besonderes passiert ist, außer das sie sich einmal getrennt haben. Die Bekannten, Magestro und Melanie Dammer hatten sich vom Rest der Gruppe, die ein alte Burg besuchen wollten, getrennt und waren durch Prag gezogen. Die Gruppe kehrte aber erst am anderen morgen zurück, was die anderen nachdenklich stimmte und was auch in den Akten vermerkt ist.

Bei der Suche nach den Lehrern der Klassenfahrt erfahren sie das der Lehrer Dirk Maget seit 1 Woche tot ist und Charlotte Huck vor drei Tagen sich selbst in der Dusche erhängt hat.

Die Charaktere rasen nach Potsdam um hier einen Angriff eines merkwürdigen Schatten auf Frederika Stein abzuwehren. Der Schatten kann zwar verletzt werden, schafft aber zu fliehen.

Ein Gedächtnisscan und eine Hypnose bringen ans Tageslicht, das die Schüler in Prag in die Fänge einer Gruppe von Technokraten gerieten, die bei einigen von ihnen Organe austauschten, welche genau, das kann Frederika in Hypnose nicht sagen. Danach verließen die Schüler das Schloß wieder.

Inzwischen hat Skeeve weitere Informationen über merkwürdige Drogen erhalten, die seit neustem in Berlin die Runde machen. Von einem merkwürdigen Mann erhält er die Information, das die Drogen in Wahrheit einen geistigen Einfluß auf die Konsumenten nehmen und den Gauntlet um Berlin immer mehr schwächen, so daß Umbrawesen mit einer Affinität zum Chaos leichter das Gauntlet passieren können.

⁸² Ravnos 5th Gen. ca. 2000 Jahre alt

⁸³ Mensch, mittleres Alter, sehr sympathisch

Er und Kornl machen sich auf den Weg zu einem der Verteiler. Sie brechen bei diesem ein und fragen ihn aus. Dieser erzählt ihnen, das er die Ware immer von einem merkwürdigen Typen erhält, der Ähnlichkeit mit Thomas Gottschalk hat. Skeeve bekommt des weiteren Kontakt zu Klaus Geiger vom Drogendezernat und Sebastian von der Heiden von der Zoll/Schmuggelabteilung. Außerdem scheint sich der Mann vom BSA, Frederick **Rottmann**⁸⁴ für die Sache zu interessieren. Er schaltet sich in den Fall ein.

II. der Herrscher der Dämonen

Die Nachforschungen nach dem Mörder und dem neuen Drogenverteiler in der Stadt verlaufen im Sande, als die Charaktere eine Nachricht erhalten. Ein junge erzählt, ein Mann, an den er sich nicht erinnern kann, habe ihm den Zettel gegeben. Auf ihm steht eine Adresse und ein Name, Demighol!

Ein Gedankenscan führt nur zu einem vagen Gesicht. Der Absender muß irgendetwas von Thomas Gottschalk haben.

Trotz allem fahren die Charaktere zur Adresse und finden hier im Haus einen Mann, der sich als Alk'obtan vorstellt. Er sei Demighols Statthalter und ist enorm verwundert, wie die Charaktere es nach alle den Jahren es geschafft haben, ihn zu finden. Er möchte wissen, welcher seiner Gegner ihnen die Spur zu ihm gewiesen hat und äußert die Vermutung, das wohl eine Dritte Partei sich der Charaktere bedient um ihn loszuwerden. Er ist sehr höflich und gepflegt und Skeeve und Serah Yalah Calimar gewinnen den Eindruck, das er alles vermeidet um einen Kampf zu vermeiden, doch da greift Giuliana de Himmera von hinten an. Alg'obtan verwandelt sich in einen BlackSpiral und kämpft, doch stellt Serah Yalah Calimar fest, das es nur ein Körper ist, Sein Geist flieht. Von einem zum anderen Körper. Serah Yalah Calimar verfolgt den Geist und es kommt zu einem Kampf im Umbra in dessen Verlauf sie es schafft ihn zu besiegen. Er materialisiert und fällt in Form von mehreren Kugeln von 20 cm Größe zu Boden. Eine hiervon kann Skarjin an sich nehmen. Nach einigem Suchen finden sie 4 weitere. Durch Nachforschungen erfahren sie, das es mindestens 7 sein müßten, doch sind die anderen 2 nicht zu finden. Es können aber auch mehr sein.

Aus den Unterlagen im Haus erfahren sie, das Demighol schon vor 10 Jahren die Stadt verlassen hat und alle Operationen von Alg'obtan geführt wurden. Ihr wahrer Gegner war also nie der mysteriöse Oberdämon selbst sondern sein Diener Alg'obtan.

Das Haus selber besitzt eine Kraftquelle (Node/Caer), mit welchem die Charaktere aber nicht viel anfangen können. Sie übergeben das Haus an die Spreewaldsepte.

III. Gonozal III

Durch weitere Nachforschungen stoßen sie schließlich auf ein Haus, das von einem gewissen Hendrick Magest angemietet worden ist. Außerdem nehmen Serah Yalah Calimar und Narillian eine unangenehme Ausstrahlung an dem Brief wahr, die der eines Malkavianers gleicht.

Auf der Fahrt zu einem Informanten erscheint plötzlich im Wagen eine Art von kleinem weißen Gespenst (ca. 40-50 cm, weißes Lacken, usw.). Es wird gefangengenommen und mit ins Plantago gebracht, wo es entkommen kann und sich dort einnistet. Sein Name lautet **Kato!**

Beim Vorstoß zum Haus müssen sie feststellen, das ein merkwürdiger Schwarzer Hund auf dem Gelände patrouilliert, dessen Aura die des schwarzen Schattens ist, der Frederika Stern angegriffen hat.

Ein Teil der Charaktere dringt ins Haus mittels Schatten/Fledermaus und Ähnlichem ein, während die anderen Ankla Hotep rufen.

Im Haus erfahren sie durch belauschen und sehen, das es sich bei der Person um Hendrick Magestro handelt. In seinem Keller entdecken sie merkwürdige Apparaturen und einen Klonkörper, in dem die Organe der toten eingebaut sind. Magestro will sich einen Superkörper züchten und diesen Beseelen.

Über Netz führt er ein Gespräch mit einer getarnten Person, die sich Gonozal II nennt. In diesem Moment bemerkt Gonozal sie und beginnt zu kämpfen. Es handelt sich bei ihm um einen Marauder-Mage.

Der Kampf wogt hin und her und die Charaktere im Haus fliehen, als Ankla eintrifft, und über dem Haus ein mächtiges Gewitter aufzieht. Blitze zerfetzen das Haus und treffen den schwarzen Schatten. Magestro ist so abgelenkt, das er K.O. geschlagen werden kann.

Plötzlich steht das Haus wieder normal da, das Gewitter ist verschwunden.

Sie nehmen Magestro in die Mangel und erfahren, das er hinter den Morden, dem Schmuggel und der Zombie/Torgeschichte steckt. Mittels der Drogen wurde das Gauntlet so weit geschwächt das kleinere Irrsinnsdämonen durchkommen könne, einer von ihnen ist das Minigespenst. Er hat dies alles im Auftrag seines Chefs, des Marauders Gonozal II, getan. In dem Moment wo er verraten will, wo Gonozal II sitzt, beginnen ihn Zuckungen zu durchlaufen und sein Körper platzt von innen auf.

Sie haben den Urheber gefunden, doch war dieser nur ein Mittelsmann mit eigenen Zielen, Was wollen Die Gonozals in Berlin und was ist von ihnen noch zu erwarten.

24. Episode: Der Kristalltod

I. Die Kugeln des Dämonen

Die Charaktere [Benno/Narillian/Hans/Skeeve/Korni/Skarjin] erhalten alle Hinweise auf eine erneute Mordserie. Mehrere Personen sind an einer Kristallisation der oberen Epidermis gestorben. Skeeve hat auf einer seiner Patrouillen eine

⁸⁴ Mensch, mittleres Alter, verbittertes, ernstes Gesicht, Narbe an der Wange, kompromissloses Verhalten

merkwürdige Begegnung. Ein Mann namens *Andreas Kröstmann* lehnt angeschossen an einer Straßenlaterne. Er drückt Skeeve ein kleines Buch in Latein in die Hand. Kurz darauf erscheint Polizei und Notarzt um ihn abzutransportieren.

Auf dem Weg zu Disco trifft Dirk auf einen merkwürdigen Mann, der ihn anspricht ob er Zigaretten oder Uhren kaufen will. Als Kornj verneint zieht er plötzlich eine Kalaschnikow und schießt wild lachend in der Gegend herum, wobei er ein zweites paar Arme entblößt. Kornj begibt sich zur Disco, wo auch andere Charaktere von einem Zusammentreffen mit dem Typen berichten.

Skarjin erfährt von Sareg, daß jemand ins Netz eingedrungen ist und wie mit einer Panzerfaust gewütet hat. Er wird beauftragt, den Saboteur, der alle Daten über Kristalltote und ähnliches gestohlen hat zu finden und die Daten wiederzubeschaffen.

Nachtmahr hat sich in der Disco mit Marc, Narillian und Lars verabredet, er stellt sie zur Rede und zeigt ihnen ebenfalls eine kleine schwarze Kugel, ein weiterer Teil von Alg'obtan. Lars zeigt seine und man überlegt, ob und wie man die gefundenen vernichten oder in Sicherheit bringen könnte. Als Kornj eintrifft verabschiedet sich Nachtmahr zornig und verlässt die Disco.

In der Disco erscheint außerdem Bazayde Han und berichtet von der Dringlichkeit des feststellen, woran die Leute sterben. Skeeve erfährt vorher von Inspektor Klein, das der ganze Fall vom BSA untersucht wird und das alle Leichen und Akten von ihm eingezogen worden sind.

II. Die Lagerhalle des BSA

Die Charaktere können die Lagerhalle in Reineckendorf feststellen, wo alles Lagert. Auf dem Weg nach Hause von der Disco begegnet Marc dem Trenchcoat Typen, der ihm einen Brief für Hiorito Kanawa übergibt und dann verschwindet. Kurz darauf trifft Kornj auf eine Motorradgang, die ihn zu einem Duell einlädt. Kornj versucht zu Fuß gegen das Motorrad des Anführers **Brian**⁸⁵ zu gewinnen. Als es fast unentschieden ausgeht finden Brian und **Mike**⁸⁶ aber, das Kornj „ein cooler Asi is“ und nehmen ihn mit auf Tour, wo sie erneut auf den Trenchcutman treffen und ihn verfolgen. Er kann aber entkommen und Sheriff Serafio ermahnt sie zur Ordnung.

Am nächsten Abend dringen die Charaktere in die Lagerhalle ein, finden dort eine Gruppe Forscher vor und die Leichen. Sie werden entdeckt und einer der Technik aktiviert einen Selbstzerstörungsmechanismus, der nach kurzer Zeit das Gebäude in Stücke reißt. Ein ankommender Trupp von Agenten flüchtet bevor sie das Gebäude betreten, die Charaktere können gerade eben entkommen, aber einen Laptop mit Daten in ihre Hand bringen und auch unversehrt retten.

Kurz darauf werden sie von Kleist mit Francesca bekannt gemacht, der neuen Bodyguard von Prinz Wilhelm. Aus diversen Quellen erfahren sie, das Francesca einst ein Ghoul der Giovanni war und sich im Krieg mit ihnen getrennt hat, nachdem sie die Cappadocianer töteten.

Prinz Wilhelm weilt zur Zeit noch auf einer Konferenz der Camarilla in der Nähe von Wien, er wird aber in Kürze hier wieder eintreffen.

III. Das Flugzeug und Alexandra

Francesca erzählt ihnen, das in einem Hangar im Flughafen ein merkwürdiges Flugzeug steht, das vor kurzem dort landete, ohne das es Aufzeichnungen darüber gibt.

Sie untersuchend das Flugzeug und stellen fest, das es wohl von den Technokraten stammt. Plötzlich stürmt ein Spezialkommando auf den Hangar zu, angeführt von Frederick Rottmann. Die Charaktere fliehen während Lars Heg sich als Fledermaus im Hangar versteckt. Das Team untersucht das Schiff und beginnt danach es mit Maschinengewehren zu zerschießen. Dann sprengen sie es in die Luft. Als Lars Heg flieht, wird er entdeckt und von Rottmann angeschossen.

Sie stellen fest, das alle Opfer Mitglieder einer Stiftung zur Erforschung der Wahrheiten der Bibel waren. Eine weitere Person dieser Gruppe lebt noch, eine Frau namens Alexandra Drewer. Bei allen Toten finden sie in der Post Bilder, die Kröstmann zu ihnen geschickt hatte. Die Pakete nehmen die Bilder mit und treffen Alexandra, die sich als Ghoul von Isaac Grisham herausstellt. Grisham erzählt den anderen, er habe Kröstmann beauftragt, die Bilder zu beschaffen aus einer Gruft in Damaskus. Der Wegweiser war das kleine Buch in Latein. Kurz nach der Ankunft Kröstmanns in Damaskus kam es zum ersten Mord.

Sie verfolgen die Spur des Merkwürdigen Mannes, der kurz vor den Morden in Berlin ankam, irgendwoher wissend, das er dafür verantwortlich ist.

Plötzlich erhalten sie von Alexandra einen Anruf. Ein Mann auf den die Beschreibung des Technokraten passt war bei ihr und kurz darauf begann ihre Hand zu kristallisieren.

Sie stürzen zum Pergamonmuseum, wohin Alexandra wollte. Dort angekommen finden sie Alexandra. Als Kornj sie berührt, springt der Effekt auf ihn über. Francesca, die häufiger mit Skeeve unterwegs war, eilt ihnen zu Hilfe und kann Alexandra retten.

IV. Kristall

Ein Nosferatu aus der Gegend hat den merkwürdigen Mann weggehen sehen und gibt ihnen den Tip, sie sollten in der Nähe des ägyptischen Museum s nachsehen. Dort angekommen sehen sie eine Person, die der Gesuchten sehr ähnlich sieht und verfolgen diese zu einem Museum für Glaskunst und Kristalle.

Sie interviewen ein paar Personen aus der Gegend und erfahren, daß er jeden Morgen zum Museum kommt und Abends wieder geht, es sei der neue Kurator oder so etwas ähnliches.

⁸⁵ Gangrel 8th Gen [bekannt: Protean4, Celerity3]

⁸⁶ Gangrel 9th Gen [bekannt: Fortitude4, Animslism4]

Sie dringen in der nächsten Nacht dort ein und finden dort einen riesigen Kristall. Als Narillian diesen mit Farbe besprühen will, wird er von Kornis daran gehindert, was dazu führt, dass die Sprühdose in Kornis Gesicht explodiert. Genau in diesem Moment erscheint der Fremde und berührt Marc, welcher beginnt zu kristallisieren. Es folgt ein Schußwechsel, doch der Fremde scheint allen Schaden zu heilen, der ihm zugefügt wird. Im Verlauf des Kampfes wird der riesige Kristall in der Raummitte zerstört. Der Fremde wird getroffen und bricht zusammen. Innerhalb von Sekunden zerbröseln er zu kristallinen Staub. Kornis schnappt sich Marc und bringt ihn nach draußen. Kurz darauf kehrt Marc mit zeretzter Kleidung, aber nicht endgültig tot, zurück. Kornis schient ihn geheilt zu haben, wie auch immer.....

Die Charaktere nehmen den Besitz des Fremden an sich, eine zerstörte Waffe, ein merkwürdiges Funkgerät und eine Art von Nahkampfstrahlungshandschuh.

Als die Charaktere das Museum verlassen, meint Skarjin gesehen zu haben, dass sich die Reste des Kristalls der zerbrochen am Boden liegt bewegt hätten, hält dies aber für eine optische Täuschung.

Wer der Fremde war, woher er kam und was er genau wollte, welche Verbindung er zu den Bildern hatte und dies alles, bleibt unbekannt. Kröstmann liegt immer noch im Koma und Isaac hat keine Ahnung, wer ansonsten an den Bildern interessiert sein könnte.

25. Episode: Die letzte Schlacht der Sabbat No.1

I. Werwolfattacke

So vergehen mehrere Wochen relativer Ruhe und Friedlichkeit, als plötzlich das Gerücht herumgeht, dass ein Werwolf in der Nähe der Stelle an der Giuliana de Himmera trotz Abmahnung durch Kleist immer mal wieder Fleisch ablegt um die Garou der Septe um Lutz zu ärgern, abgelegt, gefunden wurde.. Eine Autopsie durch Mitglieder des Packs hat ergeben dass er durch Proteanklauen getötet wurde.

Um ihr Missfallen kund zu tun startet ein Team aus 3 Garou dem Plantago einen kurzen Besuch ab. Als Gian Luca Vially die 3 mittels der Drei herauschmeißen will, töten diese die beiden Polizisten. Es kommt zu einem Kampf, den die anwesenden Menschen zum Glück für die Maskerade in Fötusform verbringen (Dank den Werwolfkräften). Ausnahme hiervon sind leider 2 Personen, die anscheinend True Faith besitzen.

Der Kampf ist kurz und hart und der überlebende Garou zieht sich verletzt zurück, während die Charaktere sich mit den beiden Personen anlegen müssen, die sich als Mitglieder der Society of Leopold zu erkennen geben. Während die Menschen aufwachen werden diese Beiden durch den sich im Blutrauschwahnsinn befindlichen Narillian getötet und die Leichen schnell versteckt.

Die Spuren können vertuscht werden. Von Kleist erfahren sie, dass Wilhelm in nächster Zeit zurückkehren wird und dass er beim letzten Gespräch sehr gereizt klang, was nichts Gutes bedeutet.

II. Attentäter

Kurz darauf (2 Tage später) gibt Antoinette erneut einen Empfang, diesmal zu Ehren eines Filmes ihrer Zöglinge. Der Film findet eher mäßigen Zuspruch. Während des darauffolgenden Sektempfanges erfahren sie von Kleist, dass wirklich ein toter Werwolf in der Nähe der Stelle gefunden wurde, an der Giuliana immer das Fleisch zum Ärger der Garou ablegt.

Von Werther erfährt Serah aber auch, dass in der Nähe des toten Werwolfs ein junger Neonat des Hauses Tremere getötet wurde. Ihm wurde mit einer Proteanklaue die Kehle zerfetzt und danach der Kopf abgeschlagen. Was der Tremere dort aber wollte, ist nicht in Erfahrung zu bringen.

Nach der Veranstaltung im Kinopalast findet noch ein Empfang für die Kindred im Filmmuseum statt. Mann macht sich auf den Weg dahin. Die Charaktere fahren hinter Kleist her, als unter dessen Wagen plötzlich eine Bombe explodiert.

Kleist kann sich und Henriette sowie Francesca dank der Mithilfe der Charaktere aus dem Wagen holen, als sie von einem nahegelegenen Hochhaus unter Feuer genommen werden. Sie stürmen dorthin und werden Zeuge, wie der Attentäter, getroffen von einer Granate aus Viallys Arsenal, sein Gewehr vom Hochhaus fallen lässt. Es zerschmettert am Boden. An der Hintertür aber finden die Charaktere plötzlich einen toten Werwolf in Metis-Form. Erschrocken darüber untersuchen sie ihn und werden dabei von einem anderen Werwolf überrascht. Bevor sie wirklich reagieren können rennt dieser weg. Serah und Skarjin spürten hinterher und werden Zeuge, wie der Wolf von einem LKW der Firma **Rövers-Transnet GmbH** umgefahren wird. Der Fahrer ist total verwirrt. Die Charaktere können nur noch feststellen, dass der Werwolf tot ist. Eine Untersuchung des Tatortes ergibt folgendes:

Das Gewehr besitzt keine Aura, dafür aber findet man oben am Platz, von wo aus der Attentäter geschossen haben muß ein wenig merkwürdiges weißes Pulver, welches eindeutig etwas thaumaturgisches an sich hat. Die Untersuchung des Garouleichnams am Hinterausgang ergibt, dass dieser woanders getötet wurde und dann in einem Kofferraum gebracht wurde. S muß ein dunkelblauer BMW gewesen sein. Danach nahm jemand, dessen Aura nicht bestimmbar ist und kein Gesicht erkennbar, den Wolfskörper heraus, verursachte bei ihm noch einige Wunden mit Klauen und legte ihn dann in den Notausgang.

Am folgenden Tag kocht das Klima immer weiter hoch, trotz aller möglichen Beteuerungen dürstet es den Garou nach Rache. Die Kindredbevölkerung wird langsam nervös. Nachforschungen von Gian Luca ergeben, dass die Waffe aus israelischen Beständen kommt. Jemand, der darüber etwas wissen könnte wären die Giovanni, die aber nix wissen, Namenlos oder Jeremias Kolpbe.

Die Charaktere wollen diesen in der nächsten Nacht aufsuchen und treffen sich vorher im Plantago. Von dort aus fahren sie mit dem Bully los. Während der Fahrt beginnt Benno plötzlich aus unidentifizierbaren Gründen wild in der Gegend herumzuschießen, während die Polizei direkt neben ihnen an einer Ampel steht. Dank den dominatischen Manipulationskräften kann man diese aber beruhigen. (Ein ausgeflippten Malkavianer und Dementation!)

Sie fahren weiter, als vor ihnen plötzlich die Straße versperrt ist.

Sie sehen einen LKW, der quer steht und wundern sich etwas, als Patricia jemand auffällt, der vom Auto wegrennt. Sie werfen sich aus dem Auto, alle außer Hans, der einen Freiflug 4 Meter in die Höhe bekommt, als das Auto unter ihm explodiert. Nur dank viel Glück und der Hilfe seines neuen Mentors, seiner merkwürdigen Katze, überlebt er es.

Die Charaktere verfolgen den Attentäter und liefern ihm einen harten Kampf, bis dieser schlußendlich mit einem Pfahl in der Brust zusammenbricht.

In dem anderen Auto, das mit ihnen angehalten wurde, befindet sich ein total verwirrter Mann. Mann versucht ihn zu dominieren, doch gelingt dies nur schwer. Die Charaktere nehmen sein Auto und fahren in die Nähe der Disco. Im Kofferraum finden sie einen Koffer mit Speicherchips, auf denen sich nach näherer Analyse ein komischer Virus befindet. Der einzige Anhaltspunkt auf die Herkunft der Chips ist ein Symbol, was zu finden ist. Dieses Symbol haben sie damals auf dem Bildschirm ihres Gegners gesehen; Gonozal I.

Man stellt fest, das es sich bei ihm um einen Assamiten handelt. Dank einfühlsamen Gesprächs Serahs und den Folterkünsten Bennos gelingt es aus ihm herauszubekommen, das er den Auftrag hatte Skeeve, Guiliana, Serah, Benno, Karl-Otto und Skarjin zu töten. Des weiteren stehe Kleist und ein Gewisser Emigo auf der Liste. Es wurde ihm extra mitgeteilt, das sie wohl heute um diese Urzeit sich in diese Richtung aufmachen würden und legte ihnen diese Falle. Seine Anweisung erhält er immer brieflich, genauso wie er von dem Unbekannten ein Pulver erhielt, welches es unmöglich macht mittels Auspex Spuren zurückzuverfolgen.

Von den toten Garou weiß er nichts. Sein Auftrag war, auf dem Dach zu liegen und dort Kleist und seine Zielpersonen unter Feuer zu nehmen, so daß sie nicht auf dem Empfang erscheinen können, wenn nicht, sie so weit zu verletzen, daß sie in Torpor fallen.

Er hatte sich in einem Hotel eingemietet und erhielt dort immer tagsüber die Briefe.

Serah tarnt sich als dieser Assamite und begibt sich ins Hotel, bewacht von Skeeve im Körper eines seiner Ghoule und einigen anderen Ghoulen von Narillian und Guan Luca. Das Hotel wird von einem Gangrel geleitet und stellt sich als Anarchobude heraus.

Tagsüber erscheint ein bulliger Mann in dunklem Trenchcoat, der einen Umschlag unter der Zimmertür hindurchschiebt und ein Paket vor der Tür liegen läßt.

In dem Brief sind genaue Anweisungen. Der Assamite sollte sich morgen Abend auf dem Empfang in der Brendburgpassage einschleichen, welcher von Jeremiah Kolpbe ausgerichtet wird. Die Charaktere hatten zu diesem Ereignis vor einiger Zeit Einladungen erhalten und sehen sich sozial genötigt dort auch zu erscheinen. Dort seien also auch die Zielpersonen. Der Assamite sollen warten, bis eine der Bomben explodiert, die der Auftraggeber installiert hat. Dann solle er auf Guan Luca schießen, ihn aber nur so verletzen, das es schlimm aussieht, aber nicht ernsthaft ist, dann solle er sich mit einem Pfahl in dem Chaos von hinten Kleist und den anderen nähern und versuchen, sie zu pfählen.

Dies sei in dem Chaos, welches folgen würde, kein Problem, da es brennen wird wie in der Hölle und alle Ausgänge verschlossen sein werden. Die Ausgänge würden dann plötzlich aufgehen und die Menschen sollen fliehen. Die Zielpersonen seien unter allen Umständen festzuhalten. Er solle die Waffen erneut mit dem Pulver bestäuben und am Tatort liegen lassen. Sobald die Türen sich öffnen solle er so schnell wie möglich, wenn der Auftrag erfüllt ist, in der Menschenmasse untertauche und sich wieder ins Hotel begeben. Ansonsten solle er versuchen den Auftrag weiter durchzuführen. In dem Paket befindet sich ein großkalibriges Scharfschützengewehr israelischer Bauart und ein Artikel über die baldige Eröffnung der Passage, außerdem ein Lageplan.

Die Charaktere benachrichtigen Kleist und schmieden einen Plan. Mit Ankla Hotepts Hilfe planen sie alles nachzustellen, was der Assamite tun sollte, doch wird keiner der Charaktere gepfählt werden und alle sind bewaffnet und vorbereitet. Außerdem werden Kampfkommandos aus Ghoulen zur Hilfe bereit stehen.

Am nächsten Tag wird Gian Luca aus dem Schlaf geholt. Eine Bombe ist in einem der Büros der Giovanni explodiert und einige sehr wichtige Daten müssen beseitigt werden, bevor Polizei dort eintrifft. Guan Luca eilt dorthin und kann die brisanten Daten löschen, bevor Dilling eintrifft. Dieser beschlagnahmt wegen dringenden Verdachte der Geldwäsche die Computeranlage und verhält sich sehr zynisch.

Wer die auf das Büro gerichtete Bombe hat explodieren lassen kann nicht herausgefunden werden.

III. Die Mumie und die Agenten

Sie bereiten diese Falle vor, als Guan Luca einen Brief erhält von einer Frau namens **Jaqueline Varel**⁸⁷. Sie bietet Informationen über Dilling, Rottmann und die anderen Menschen, die den Charakteren in letzter Zeit häufiger auf die Füße getreten sind.

Sie fahren zu ihr und erfahren, das es sich bei ihr um eine sehr mächtige Mumie handelt. Sie ist bereit die Charakteren die Informationen über diese zu geben, da sie gehört hatte, sie wären an ihnen interessiert. Hierfür möchte sie später eine kleine Gefälligkeit von den Charakteren und Informationen über die anderen Vampire und Mages in der Stadt, wenigstens oberflächlich

Sie erfahren, das sowohl Dilling, vom BKA, wie auch Rottmann vom BSA für einen Mann namens Jochen Schwarz arbeiten. Dieser ist Staatsminister im Innenministerium und hat auch den neuen Oberstaatsanwalt Lennart Reip ins Amt gehievt. Reip war vorher Bezirksstaatsanwalt in Mitte und kurz nach dessen Amtsantritt wurde er befördert, wie auch jeweils die anderen anscheinend aus dem Nichts auf hohe Posten gesetzte wurden. Reip hat eine Frau und drei Kinder. Seine Älteste Tochter Carmen ist vor ca. 4 oder 5 Jahren verschwunden. Er hat sie dann aber einmal wiedergetroffen.... Als Vampir zu der Serah diese gemacht hatte!

⁸⁷ Mumie, geb. weit vor Christi Geburt

Dilling scheint keine geartete Vorgeschichte zu haben, bei Rottmann ist sie sich da nicht sicher. Es scheint so, als sei die Familie seit einigen Jahrhunderten in der Stadt beheimatet und als sei die Mutter von Rottmann vor kurzem umgekommen, offiziell im Alter von 82 Jahren, sie sah aber aus wie eine 30 jährige. Rottmann wirkt ungewöhnlich stark und hat etwas ... vampirisches ihrer Meinung nach an sich.

Hans freundet sich mit Jaqueline, welche ein Bordell betreibt, an. Sie erlaubt den Charakteren in geringer Menge hier zu jagen, gegen einen Obolus an Geld und Informationen.

IV. Die Falle

Die Charaktere begeben sich zum Eröffnungsfest in der Passage. Guan Luca erfährt erstaunt, das die Familien und Kolpbe sich geeinigt hätten und ihre jeweiligen Gebiete abgesteckt seien. Sowohl Kolpbe wie auch die Familie hätten Anteile an der Passage.

Die Eröffnung beginnt. Der Bürgermeister hält eine Rede und verschwindet, mehrere Reden folgen und plötzlich während der Rede Kolpbes explodiert in einem der Geschäfte eine Bombe. Beißender Rauch und Feuer hüllen die Passage ein. Die Türen sind verschlossen. Hotep beginnt wie abgesprochen zu schießen und begibt sich unter die Menge und „pfählt“. Skeeve, Serah und Kleist.

Plötzlich öffnen sich die Türen und die Massen stürmen heraus. Gian Luca wird von Bertoniuss hinausgetragen, der annimmt er sei schwer verletzt.

Aus dem Qualm treten auf einmal einige Gestalten hervor. Es handelt sich um die tot geglaubte Silke Engler, einige unbekanntes Vampire und Breidenstein.

Sie nähern sich den Charakteren und Kleist, als diese plötzlich aufspringen. Es kommt zum Kampf in dessen Verlauf der zurückgekehrte Gian Luca eingreift. Narillian beharrt Breidenstein, doch selbst eine Granate kann nichts gegen diesen ausrichten, schädigt vielmehr die eigenen Leute mehr als ihn. Skarjin kämpft mit zwei Tzimisce während Ankla und Kleist versuchen es mit jeweils 4 schwächeren Tzimisce aufzunehmen. Der Kampf endet damit, das Silke Engler endgültig stirbt.

Auch die anderen Angreifer sterben im Feuer von Gian Lucas Sturmgewehr oder durch die Schwerter der anderen.

Breidenstein kann aber, durch einen Schuß Guan Luca schwer getroffen, erneut fliehen.

Sie hechten ihm hinterher und finden plötzlich in einer Gasse in der Nähe einen weiteren toten Werwolf, diesmal aus Sergejs Septe.

Breidenstein bleibt verschwunden. Die Aufräumarbeiten und Erklärungen dauern die Ganze Nacht. Kolpbe und Bertoniuss kochen vor Wut und wollen unter allen Umständen den verantwortlichen fangen.

Bei den Überresten von Silke hingegen finden sie Papiere, die darauf hindeuten, das sie die Sabbataktivitäten gelenkt hat. Der Rest der Nachrichten ist in einem merkwürdigen Symbolcode verfasst. Sie wenden sich an Albert Escevellas.

Dieser ist bereit ihnen den Code zu übersetzen, wenn sie ihm helfen. Sie sollen seinen Tod vortäuschen und ihm beim Untertauchen helfen. Albert möchte sowohl dem Sabbat wie auch einigem anderen den Rücken kehren.

Sie erklären sich damit einverstanden.

Sie erfahren, das sich Silke in der nächsten Nacht mit einem Kontaktmann der Nummer Eins des Sabbat in der Stadt treffen sollte. Kontaktpunkt und ähnliches stehen genau fest.

V. Der Tunnel

Danach begeben sie sich auf den Weg zu Sergej und überbringen ihm die Nachricht vom Tode des Septenmitglieds. Sergej tobt. Er kann ihnen nur sagen, das der Tote sich immer in der Nähe der Staatsbibliothek aufgehalten hat, er war dort Archivar. Was er dort wollte, weiß er nicht. Sergej berichtet aber von merkwürdigen Vorgängen am Teufelsberg.

Kurz darauf erscheint Carson bei den Gangrel in der Stadt. Er berichtet ihnen und Isaac ebenfalls von merkwürdigen Vorgängen am Teufelsberg. Dort angekommen entdecken sie in einer Kuhle, die von einem Bagger ausgehoben zu sein worden scheint, einen Eingang in den Berg. Sie finden einen Teil eines Höllenlabyrinths und drei besondere Räume.

In einem befindet sich ein geöffneter Sarkophag. In diesem wiederum befindet sich ein Schwert, welches Skarjin fasziniert. Ohne das die anderen es Bemerkten nimmt er es an sich und merkwürdigerweise scheinen die anderen die Anwesenheit des Schwertes auch später nicht zu bemerken. Die Höhle war von Bannzeichen gesichert gewesen, die verhindern sollten, das jemand sie betritt. Diese sind eindeutig durch Thaumaturgie aufgelöst worden. Des weiteren finden sie in einer anderen Höhle einen Durchgang, der weiter in den Berg zu führen scheint, doch irgendeine Art von magischer Sperre hindert sie am Weitergehen.

In einer weiteren Höhle finden sie dann einen alten Sarkophag mit skurielen echsenähnlichen Knochen in ihm. In einer kleinen Kiste finden sie dann eine merkwürdige Knochenhand, welche Narillian mitnimmt.

Anscheinend suchten Tremere hier unten etwas wie die Spuren und die Aussage von Carson ergeben. Einer der Ausgänge, die diese sich aus dem Labyrinth buddelten führt genau zu der Stelle, wo das Gebiet der Septe anfängt und wo ein toter Tremere gefunden wurde.

Einer der Gräber muß wohl etwas gesehen haben oder war Zufällig zur falschen Zeit am falschen Ort.

VI. No.1

Am Tag des Treffens begeben sie sich zu diesem Treffpunkt und Serah tarnt sich als Silke. Es erscheint ein Brujah namens Tom. Dieser berichtet, das No.1 sehr unzufrieden sei und sie wissen möchte, wie es zu diesem Desaster kommen konnte. Sie schalten einen anderen Sabbat Brujah aus und greifen sich Tom. Dieser erzählt ihnen dank der Künste Serahs und Bennos, er solle No.1 in drei Stunden im Staatsarchiv treffen.

Die Charaktere stürmen dorthin und hinterlassen den gefangenen Brujah im Plantago.

Sie infiltrieren das Archiv in dem zwei Personen warten. Draußen vor der Tür steht ein dunkelblauer BMW und ein Ghoul hält Wache. Dieser ist die Person, die den Brief in das Hotel gebracht hat.

Man schleicht sich an, doch wird man erkannt. No.1 flieht zur Tür, an der Skarjin den Ghoul aber schon mit einem einzigen Schlag des neuen Schwertes gespalten hat. No.1 läuft Benno, Skarjin und Guan Luca genau in die Arme. Der Kampf endet mit dem Tod von No.1, die in den letzten Sekunde ihre Tarnung fallen lässt. Es handelt sich um Christin Fontaine, die Ventruechronistin der Stadt.

Im Archiv kämpfen die Charaktere gegen ihren Gefolgsmann, einen Assamiten antitribu namens Greifels. Auch dieser kann bezwungen werden.

Die Tatsache, das einer der höchsten Posten der Stadt mit der Sabbat No.1 besetzt war, trifft Kleist tief, als er davon hört. Er will es dem Prinzen kundtun und verpflichtet die Charaktere zum Schweigen.

Skarjin indes ist von seinem neuen Schwert immer faszinierter. Kurz darauf fährt Narillian mit einem Motorrad an dem Anarcho-Hotel vorbei und wirft ein paar Granaten hinein. Daraufhin erstatten die Anarchos im Gegenzug seinem Motorradladen einen Besuch.

26. Episode: Stadtgespräche

I. Anarchos und Inquisition

Die Charaktere werden ca. 1 Woche nach dem Tod von Fontaine zu einem alten Landhaus gerufen. Hier hält der Prinz ein Treffen ab. Er befragt die Charaktere nach den genauen Umständen um den Tod von Sabbat No.1 und wie sie hinter die Verschwörung gekommen sind.

Danach nehmen die Charaktere an einer erweiterten Primogenratsitzung teil, wobei sie mit am Tisch sitzen. Sie erfahren, das eine Archontin mit Namens **Gesil** in der Stadt ist und sich im Auftrag der Konklave umsehen soll. Wilhelm fordert alle dazu auf, extreme Ruhe zu bewahren, und extrem bedeutet, jeglicher Ärger ist zu vermeiden.

Hierzu gehört auch das kleine Problem mit den wütenden Anarchos, die etwas sauer sind wegen der Aktion mit dem Hotel, zu bereinigen.

Das weitere Problem liegt darin, das ein Setit, der sich illegal in der Stadt aufhielt, auf offener Straße, vor den Augen von Passanten, entführt wurde. Ein Nosferatu hat dies ebenfalls gesehen und weitergemeldet.

Die Charaktere sollen sich um die beiden Probleme kümmern.

Das Anarchoproblem lösen beide sehr elegant, indem sie diese zu einem Urlaub in Amsterdam überreden. Die Anarchos lassen sich mit Geld und Flugtickets dazu überreden und hinterlassen nur zwei Personen, die ihr Territorium überwachen sollen.

Die Anarchos, bestehend aus: **Harald** (Nosferatu, Anführer), **Fast Eddy** und **Kotter** (Gangrel), **Kleine Grit** (Satyr), **Groda** (Werwolf), **Fritz** und **Janina** (Brujah) sowie 10 Ghoule, machen sich auf den Weg. Nur **Kleger** (Toreador) und **Gerd Trupwitz** (Brujah) bleiben zurück.

Das zweite Problem ist auch schon problematischer. Sie finden nach einigen Suchen und Hinweisen von **Jaqueline Varel** eine Lagerhalle. In dieser scheint der Setit gefangengehalten zu werden. Sie versuchen dort einzudringen, doch ist das Lagerhaus enorm gesichert. Alle Versuche scheitern. Was funktioniert ist, das sie eine Person, die aus dem Lagerhaus kommt verfolgen.

Sie dringen in die Wohnung ein und stellen dem Mann mit Namen **Dirk Geistler** Fragen. Auf die Frage, was er mit dem BSA und BKA zu tun hat, reagiert er verwirrt. Dies hat ihm aber die Zeit gegeben, einen Zauberspruch zu spinnen. Er ist ein Mage und kann fliehen. Doch in der Wohnung bildet sich ein Paradoxgeist, da zu seiner Flucht rohe Entropieenergie nötig war. Die Charaktere verfolgen ihn, hinter ihnen wiederum ein Entropiegeist. Sie holen ihn ein und erfahren, das er zur Inquisition gehört, dann erreicht sie der Paradoxgeist. Er nimmt Geistler mit sich und jagt einmal seine Sense durch die Charaktere. Serah, Skarjin und Skeeve werden getroffen, alle anderen können ausweichen. Ob dies Aiswirkungen auf sie hat können die Charaktere ad hoc nicht feststellen.

Hinweise in der Wohnung führen sie zu einer alten Kirche. Dort treffen sie auf eine Gruppe von Leuten, die Skarjin und Serah belauschen. Es stellt sich heraus, das es sich um Inquisitoren handelt.

Als sie in der nächsten Nacht erneut zur Halle fahren, ist diese leer, alles ist verschwunden. Sie erfahren kurz darauf aus den Nachrichten, das ein Mann am heiligsten Tage auf dem Platz vor der Kaiser Wilhelm Gedächtniskirche verbrannt ist, nachdem er aus einem Bully gestoßen wurde.

Nachforschungen die Skeeve angestellt hat, der mit Gesil essen war und sie ein bisschen bei Laune hielt, ergeben, das es wohl zwei Setiten sein müssen, ein Gewisser Sebastian von Mailand⁸⁸ ein Kurt Brenner⁸⁹. Außerdem findet er heraus, das sie ein Haus in der Nähe vom Teufelsberg besitzen. Dort angekommen finden sie ein reines Schlangennest vor, in dessen Zentrum ein schwarzer Stein liegt, eine Dämonenkugel. Als Narillian diesen aufhebt, verschwindet plötzlich sein Derrangement und er ist wieder „normal“. Er wirft die Kugel weg, die ein Stück eines Dämons darstellt, sammelt sie dann aber wieder ein und versteckt diese, nachdem er sie den Führern des Clans der Monde in der Stadt gezeigt hat und diese ihn darum baten. In einiger Entfernung finden die dort Verbliebenen noch eine weitere, doch diesmal ist es eine, die eindeutig zu Alg'obtan gehört. Somit haben sie zusammen mit der Kugel von Nachtmahr 7 Kugeln.

Doch als sie sich mit Nachtmahr treffen, kann ihnen dieser sagen, das es nicht alle sind, eine Kugel muß noch fehlen, die 5 von zu Beginn, seine und die aus dem Wald stimmen zwar überein, doch die Schwingung ist nicht komplett.

⁸⁸ Setit 9th

⁸⁹ Setit 10th Kind von Brenner

Die andere gefundene Kugel, die sich in Narillians Besitz befindet, kann auch er nicht zuordnen, genauso wenig wie es das Malkavianerkonzil, das Narillian einberuft um die Gefahr von der Kugel abzuklären, es kann.

II. Die Sirenen

Als Korn in dem Weg zur Disco ist sieht er vor einem Haus in der Nähe Rottmann und einen anderen herumlungern in einem Auto in dem Haus ist der Verein zur Förderung der biblischen Kultur untergebracht. Ein weiterer Mann stürmt dort hinaus, ruft Korn zu er solle sich verpissen, springt ins Auto und sie preschen hinfort. Plötzlich explodiert das Haus.

Als Korn wieder wach wird, trifft er auf eine Vampirin, die er noch nicht kennt. Sie stellt sich als **Antania** vor.

Sie begleitet Korn zum Plantago, wo sie ihre Freundinnen trifft. Es sind alles Daughters of Cacaphony: **Nicole Devereaux, Anja, Sarah, Antania, Sureila** und **Lynn**. Sie fangen plötzlich in der Disco an zu singen und alle außer Korn ziehen sie in ihren Bann. Gian Luca kann die Session unterbrechen und verwarnt die Daughters. Zur Entschuldigung laden diese Guan Luca, Narillian, Hans, Korn und Skeeve zu einer Party ein.

Sie gehen dorthin und es entpuppt sich als Orgie, an der auch Antoinette teilnimmt. Außerdem ist Danielle Diron und Kurata da, sowie viele, viele Blooddolls.

Danielle und Juan Luca gefällt es dort nicht und beide beginnen sich über Geschäfte zu unterhalten und verlassen kurz darauf das Haus der Sirenen.

II. Das Chapterhouse

Während eines Treffens mit Nahtmahr taucht Fredericko, ein Magus, in der Disco auf. Er überbringt Giuliana die Nachricht, das ein Teil des Chapterhouse angegriffen wurde, in dem das Kind lebt. Er bittet sie im Sterben, das Buch „Juvas necrologica collectus“ zu retten und ansonsten das Haus und alles darin zu vernichten.

Sie dringen durch das Portal ein, Giuliana als Schatten, Narillian als Mönch, Skarjin als Fledermaus und Hans als Grobi mit zwei Pistolen in der Hand. Dort entdecken sie die Kreuzritter und kämpfen mit ihnen. Ihren Anführer, **Lobius**, können sie am Buch stellen. Er besitzt ein Schwert, das so ist, wie das von Skarjin. Er kann ihnen entkommen und flieht.

Das Buch lässt er zurück, und Giuliana nimmt es an sich. Das Tor wird blockiert und alle Passagesymbole zerstört.

Sie versuchen Informationen über die Kreuzritter zu bekommen, doch das einzige, was sie erfahren ist ein Name: Vater Brutus, der Anführer der Inquisition in Berlin.

Die eigentliche Zentrale ist in Aachen, doch die Ereignisse in letzter Zeit haben die Aufmerksamkeit auf Berlin gerichtet.

Diese Gruppe haben sie eindeutig zerschlagen, doch könnten neue Auftauchen, vor allem, da sie Vater Brutus nicht habhaft werden können. Das Buch übergibt Giuliana an die Mages, die überlebt haben und auch das Kind bei sich haben.

27. Episode: **Rettet den Weihnachtsmann**

Es ist Dezember geworden. Schnee liegt überall in Berlin und man bereitet sich überall auf Weihnachten vor, doch irgendwie scheint in der ganzen Stadt keine festliche Stimmung aufzukommen.

Ellison benachrichtigt die Charaktere am 23. Dezember, das er zwei der vielen Gefallen, die sie ihm Schulden, gerne einfördern würde. Sie treffen sich mit dem Nosferatu-Primogen und erfahren von ihm, das in vier Tagen, am 27. Dezember, eine Frau namens **Eleonore Künert** eintreffen wird. Bei ihr handelt es sich um eine Void Engineer, die einen Auftrag erledigen soll und um Geleitschutz gebeten hat. Über einige seiner Kontakte bat sie Ellison die Charaktere damit zu beauftragen.

Die Charaktere sollen sie und ihren Bodyguard am 27. Dez. vom Flughafen abholen.

Hans werden Bild zugespielt, das eine Person aus Lübeck, die wohl der Vater von Eleonore Künert ist, das selbe Amulett trägt wie er. Er kann den Mann finden, der 1915 das Foto gemacht hat, ein Ghoul von Antoinette. Das einzige, was er von ihm sonst noch rausbekommen kann, ist, das der Mann eigentlich aus dem Ruhrgebiet kam und längere Zeit Ratsmitglied in Lübeck war, bevor er im zweiten Weltkrieg unter mysteriösen Umständen verschwand.

Des weiteren bittet Ellison die Charaktere einem alten Freund von ihm, dem Spielzeugfabrikanten **Alfred Klaus** zu helfen. Alfred Klaus erscheint in der Disko. Er klagt den Charakteren bei einem Glas Bier seine Leid. Er sei Spielzeugfabrikant und von seinem Stellvertreter Hendrick Maasmann entmachtet worden, ohne das seine Mitgesellschafter Rudolf Donner und Fritz Blitz etwas dagegen tun konnten. Außerdem hätte man ihn bestohlen. Ein wertvolles Familienerbstück, eine Statue, die sich in einem alten Sack befindet.

Aus irgendwelchen Gründen fühlen die Charaktere sich angespornt etwas zu tun. Sie forschen weiter und finden massige Unstimmigkeiten in der Firma. Außerdem das Alfred aus seiner Villa rausgeworfen wurde und das die Firma Verbindungen mit einer Nordmann KG aus Finnland hat. Bei einem Eindringen in die Produktionshalle finden sie merkwürdige Maschinen, die Spielzeug reproduzieren, ein paar Rentiere und einen magischen Schlitten, der von selbst fliegt. Skarjin entführt den Schlitten. Sie finden dies alles höchst merkwürdig und begeben sich zum alten Anwesen von Alfred Klaus.

Hier knocken sie den Butler aus und dringen in das Haus ein. Auf der Treppe werden sie von Hendrik Maasmann gestellt, der sich verwandelt. Vor ihnen erscheint ein Mann in dunkler Kutte und dunklem Gesicht. Es handelt sich um Knecht Ruprecht. Korn verwandelt sich in einen großen Dämon dank seiner Viscissitude Kraft, was aber die anderen Anwesenden mehr schockt als Knecht Ruprecht, welcher die Charaktere attackiert. Korn und Hans, der sich als Weihnachtsmann mit Baseballschläger (Inchrift des Baseballschlägers: Merry Christmas) maskiert hat, greifen an und können ihn K.O. schlagen. In dem Moment wo er zu Boden geht entdecken sie auf seinem Rücken einen Sack. In der Tür erscheint Alfred und nimmt den Sack an sich. Er verwandelt sich in den Weihnachtsmann.

Er bedankt sich herzlich bei den Charakteren und sie fühlen ihre Menschlichkeit anwachsen. Skarjin gibt ihm den Schlitten zurück und der Weihnachtsmann für Deutschland macht sich auf die Reise durch die Nacht um die Kinder zu beschenken.

Knecht Ruprecht nimmt er mit und am Heiligenabend findet jeder der Charaktere ein Geschenk für sich.

28. Episode: Das Manuskript des Golems

Am 27. Dezember begeben sich die Charaktere also zum Flughafen. Sie erleben mit wie Kornl mit einer Maschine kurzfristig Berlin verlässt und seine Rückkehr in ca. 6 Tagen ankündigt. Sie erleben die Ankunft von **Marcilio Pisano**⁹⁰ mit und treffen auf drei Werratten, die im Auftrag von Ugly den Flughafen überwachen sollen sowie auf zwei Ghoule von Kleist.

Als Eleonore die Rolltreppe herunterkommt erschienen plötzlich drei Personen am Eingang, die beginnen auf sie und ihren Leibwächter zu feuern. Beide werden getroffen. Die Charaktere liefern sich ein Feuergefecht mit den Angreifern, in dessen Verlauf Hans, getarnt als Polizist, einige Granaten wirft, die den Flughafen verwüsten. Benno und Serah wollen mit Eleonore und dem Leibwächter durch den Hinterausgang, wo aber ein weiterer Angreifer wartet. Sie übergeben Eleonore in Hans Obhut und kümmern sich draußen um den vierten Angreifer, den sie gefangen nehmen können.

Währenddessen aber wird Eleonore in den Armen von Hans von einem Giftpfeil getroffen. Hans erkennt einen kleinen Mann mit schütterndem weißen haar. Narillian verfolgt diesen, verliert ihn aber.

Dank Hans Heilkräften kann Eleonore vor dem Gift vorerst gerettet werden. Man bringt sie zum Charite, wo festgestellt wird, das ein seltenes Schlangengift in dem Giftpfeil enthalten war, welches nur im Balkan vorkommt.

Eleonore kann gerettet werden, fällt aber ins Koma. Ihr Leibwächter wird zu einem Giovanniarzt gebracht, der sich um ihn kümmert.

Von dem Gefangenen können sie nichts erfahren. Als Ellison bei der Befragung eintrifft bläht sich sein Körper plötzlich auf und explodiert in einer Flammensäule. Aus einem gefundenen Amulett und einer Blutprobe kann man entnehmen, das es sich bei den Angreifern um Ghoule aus der Familie der Ducheski handelt⁹¹, Diener der Tzimisce, die Thaumaturgie beherrschen. Das Amulett ist thaumaturgisch verzaubert⁹² und Serah hat das Gefühl durch dieses beobachtet zu werden. Sie zerstören es.

Danach durchsuchen sie das Hotelzimmer und die Koffer von Eleonore. Sie finden hierbei den Schlüssel zu einem Bankschließfach und ein merkwürdiges Manuskript aus dem Book of Nod.

Jeder der Charaktere zapft seine Informationsquellen an und sie erfahren, das man angeblich mittels der beiden Abschriftseiten aus dem Book of Nod eine Zauberformel gewinnen kann, mit der Mann Golems erschaffen kann. Die ganze thaumaturgisch gebildete Elite der Kindredgesellschaft ist seit mehreren Jahrzehnten hinter dem Manuskript her, konnte es aber bisher nicht finden. Die Charaktere besitzen die Seite eins von zwei.

Bei einem Besuch bei den Nagarajahs treffen Benno und Narillian auf Henriette, die dort wohl etwas für den Prinzen erledigen sollte und Adrian Schmidt. Auch Frederick ist enorm an dem Pergament interessiert und benachrichtigt Guiliana. Er erzählt ihr, das man mit der Macht Golems erzeugen zu können die True Black Hand neu erstehen lassen könnte und versucht sie zu überzeugen, alles zu tun, um das Pergament zurück (!) in die Hand des Kults zu bringen.

Von Ugly erfahren sie, das sich das Manuskript gerüchteweise im Chapterhouse der Tremere im Ruhrgebiet befunden haben muß und als dieses vollkommen vernichtet wurde (alle Tremere verschwanden und alle Bücher wurden gestohlen, ohne das selbst Pontifex Breitner eine Spur finden konnte), verschwand wohl auch das Manuskript.

Eleonore kam mit dem Flug aus Lübeck, hielt sich aber vorher im Ruhrgebiet auf. Im Hotel, wo der Rest des Gepäcks lagert trifft man auf weitere Ducheskis. In ihren Koffer findet man einen Umschlag mit Bildern der Charaktere die einmal im Ruhrgebiet waren, genaue Angaben über Clan, Gewohnheiten u.ä.

Bei einem Besuch im Krankenhaus werden Skarjin und Hans Zeuge, wie Eleonore entführt wird. Die Entführer liefern sich mit den Beiden ein Gerangel, wobei ersichtlich wird, das es sich um technokratische Mages handelt. Schlußendlich können sie Eleonore mitnehmen, ohne das sie verfolgt werden können.

Der Schlüssel kann schlussendlich als zu einem Gepäckfach am Bahnhof zugehörig identifiziert werden. Dort treffen sie erneut auf drei Werratten Uglys und beauftragen einen Passanten mit dem öffnen des Schließfaches. Als dieser es tut findet er dort einen Koffer. Er nimmt ihn an sich und begibt sich auf den Weg zu den Charakteren, als er plötzlich von hinten erschossen wird. Am anderen Ende der schlauchförmigen Bahnhofshalle eilt ein Mann hinfort. Serah, Skeeve, Skarjin und Narillian verfolgen diesen zusammen mit Hans, während Benno sich des Koffers bemächtigt.

Am anderen Ende des Bahnhofs kommt es zu einem Schusswechsel, vor dem die Leute fliehen. Der Angreifer verwandelt sich in Horrid Form und attackiert, wird aber niedergemacht. Narillian springt den liegenden Körper und diablerisiert diesen. Gian Luca entdeckt eine Person die alles gesehen hat und flieht, kann ihrer aber nicht habhaft werden.

Es vergehen 24 Stunden, als die Charaktere zu Prinz Wilhelm gerufen werden. Hier wartet Kornl, der für den Prinzen den handlanger spielt. Dieser ist enorm erzürnt und zeigt den Charakteren Videoaufnahmen von den Geschehnissen auf dem Flughafen und am Bahnhof. Letztere Aufnahme wurde ihr von Gesil mitgebracht und auf ihr sieht man wie Narillian den Tzimisce diablerisiert und wie dies von mindestens zwei Menschen und der Videokamera beobachtet wird. Wilhelm erklärt, das Gesil dies bereinigt hätte und sie den Kopf von Narillian verlangt, woraufhin er diesen pfählt. Des weiteren pfählt er Hans und hält den Charakteren vor, das er doch alle gebeten hätte, solange Gesil sich in der Stadt befindet, enorme Ruhe walten zu lassen.

⁹⁰ Giovanni aus der Linie der Pisano, Ursprung aus Südamerika, Elitekiller des Clans

⁹¹ Blood-Thaumaturgy Appendix S. 139 [English Version]

⁹² Path of Warding Lvl.2 [DarkAgeCompanion]

Er bringt die beiden gepfählten und die Charaktere zu einer Versammlung, wo viele Anarchos und andere aus der Stadt warten, sowie auch Gesil und zwei andere Archonten. Narillian und Hans werden fast ausgeblutet, danach wird Hans runtergelassen und ermahnt in der Öffentlichkeit weniger gewalttätig vorzugehen und weniger Sprengstoff zu verwenden. Narillian werden die Arme und Beine verbrannt, dann erst gibt sich der Archontenklüngel zufrieden.

Wilhelm ermahnt die Charaktere erneut eindringlich wie auch alle anderen Anwesenden. Als Narillian sich uneinsichtig gibt, dominiert er diesen.

Es dauert einige Zeit bis die Verletzungen regeneriert sind. Die Charaktere können das Pergament entschlüsseln und finden die Formel, welche aber enorme Mengen an Blut und Zeit kostet und thaumaturgische Fähigkeiten benötigt. Skarjin beschwört mit Hilfe seines Schwertes einen Minigolem, der ihm gehorcht, doch selbst dies erfordert enorme Mengen an Blut und Zeit.

Von dem inzwischen erwachten Leibwächter erfahren sie, dass Eleonore wahrscheinlich von Mitgliedern des Syndikats entführt worden ist, wo diese sich in Berlin aufhalten, weiß er nicht. Sie sollten beide Pergamentseiten zu einem Friedhof bringen. Es ist der Friedhof, auf dem Göring lebt.

Sie begeben sich dorthin und treffen Hermann. Dieser weiß jedoch nichts von Papieren und plötzlich taucht aus dem Nebel Werther auf. Er hätte die Mages beauftragt ihm das Pergament zu bringen. Er macht den Charakteren ein Angebot. Sie sollen mit ihm kooperieren und versuchen die Stadt zu erneuern und ähnliches. Wenn sie das Pergament hätten, wäre er ihnen enorm dankbar, wenn sie es ihm geben würden. Sie sollten sich es überlegen. Zusammen könnte man die Stadt und ganz Deutschland, mit Wilhelm als Galionsfigur an der Spitze, reformieren. Er redet sehr eindringlich und überzeugend.

Mit einem brennenden Verlangen in ihren Inneren verschwindet er vor den Charakteren wieder im Nebel.....

..... wird fortgesetzt mit

29. Episode: **Feuer mit Feuer**

.....

Storyline by **KiROG** ausgehend von den offiziellen Publikationen von White Wolf

To grandmothers house → Story-Idee aus Night of the prophecy