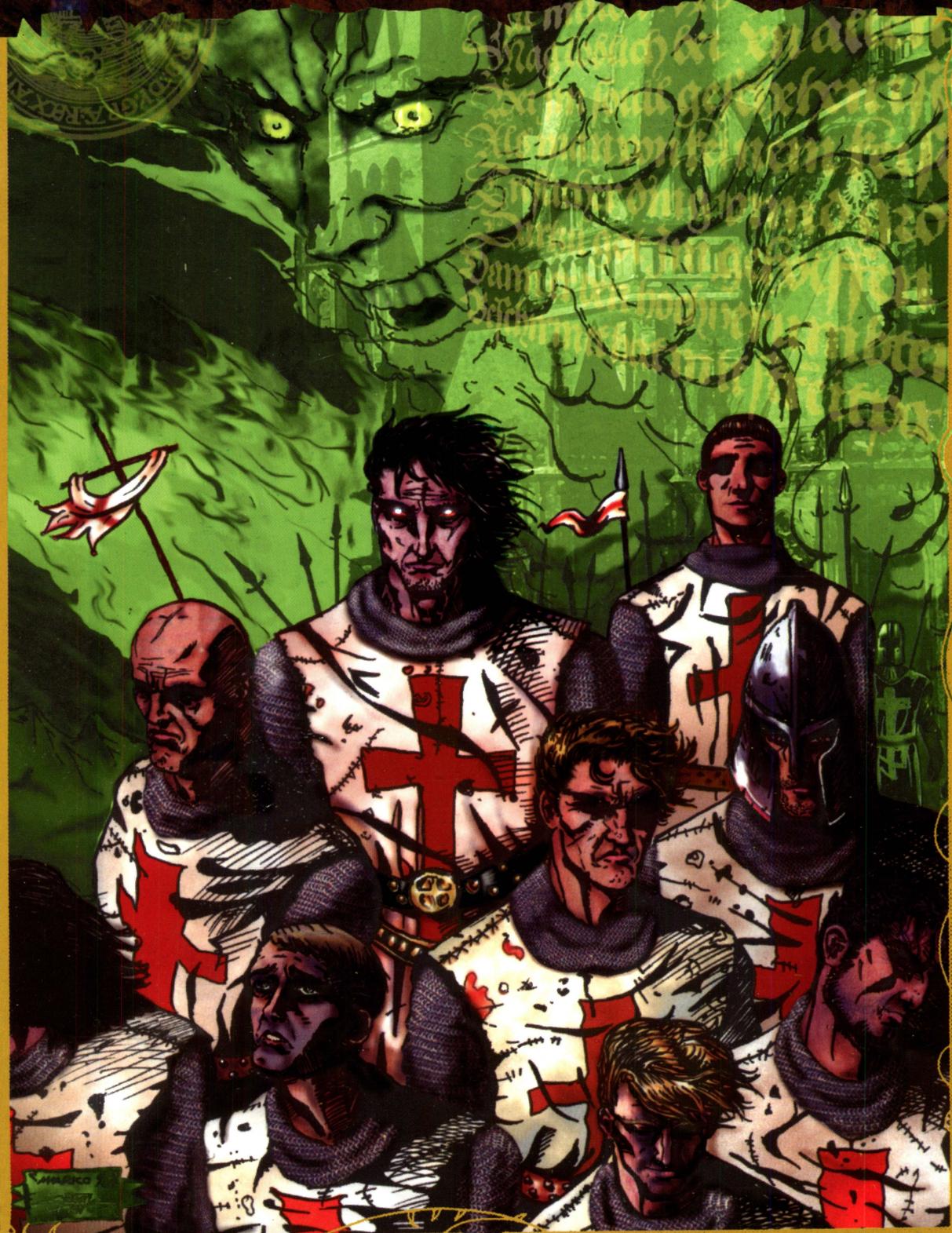


REICHSGOLD



Aachen bei Nacht

Ein Städtebuch für Vampire aus der Alten Welt

REICHSGELD

Aachen bei Nacht



von

Markus Deimel

Mitarbeiter

Storyteller-System:

Mark Rein•Hagen

Autor:

Markus Deimel

Lektorat und Textbeiträge:

Oliver Hoffmann

Korrektorat:

Uncas

Layout und Gestaltung:

Oliver Graute

Illustrationen:

Marko Djurdjevic

Titelillustration:

Oliver Graute, Marko Djurdjevic

Besonderen Dank an:

Karin „Gesundheit“ Beschoner. Ohne Deine kontinuierliche Mithilfe, Deine Einfälle und Deine Ruhe wäre dieses Buch so nicht entstanden. Luv ya, **Marie-Therese** und **Heinz** Disselmeyer, sowie meinen alten Vadder, **Bernd** „Warum hab ich dich nur gehaßt?“ Juchems für die Tips, **Jan** „Spekelatz“ Erfman, **Björn** „der Pienser“ Schacht, **Andreas** „Michail Dschordan“ Hüffer, **Anna-Verena** Weinand, **Rita** „the Fettnapf-Artist“ Lücke, **Dirk** „Hmhmhm“ Pullem, **Andrea** Wille, **Klaus** „Rosenkavaliere“ Mura, **Markus** „Chroniek“ Bock, **Lidia** „Hhhhhhaaiiii“ Buonfino, **Matthias** „Ferdie“ Diedrich, **Diana** Ludwig, **Conny** Buschka, **Fred** „Lan“ Vehling, **Marc-Oliver** „Hoo-ka-hey...“ Schulte, **Alexandra** „also eigentlich hätte dir auffallen müssen...“ Homola, **Thomas** „Tschau!“ Scholz, **Daniel** Föllner, **Tim** „Subber“ Weber, **Martin** Bovacker, **Sonja** Turlach, **Francesco** Ranieri, **Andrea** „dann hebbe mer de Wenndru erschtmo entsorgt.“ Windisch, **Kerstin** „hihi, der Ventrue is klasse, der macht Spaß...“ Schmalle, **Kai** „Kasi“ Bulka, **Katja** „Deirdre“ Grabowski, **Carsten** „...wie die Maus...“ Gimpel, **Sigrid** „DSS“ Nierhoff, **Mareen** „ich spiel'n Kerl...“ Goebel, **Ansje** Metelmann, **Niels Christian** „Rheinhardt!!!“ Goerz, **Olli** „Mike“ Schuster, **Stephan** „Skotti“ Skott (auch für Bed&Breakfast), **Sybill** „Woll“ Crede, **Kathrin** Dzieia, **Sebastian** „Mad Sam“ Meusel und die Familien „kunterbunt“ Beschoner und **Ellen** „holemol e Vampiä“ Weinschütz, **Oliver** „Hals- und Beinbruch“ Hoffmann, **Oliver** „Adrianus“ **Graute**, **Susanne** „Gangrel ehrenhalber“ Vieregge, **Uncas** „7.0“ Marzenell und **Holger** „auch unsterbliche Augen sehen“ Raab bei F&S, sowie einen ganz besonderer Gruß an **Damira** „Hrvatski“ Schneider-Schüller.

Für Tilda und Leni.

(C) 1998 Feder & Schwert

Unter Lizenz von White Wolf 1995

ISBN 3-931612-52-X

Gesetzt aus der Berthold Nofret

Reproduktionen ohne schriftliche Genehmigung von Feder & Schwert sind außer zu Rezensionszwecken ausdrücklich untersagt.

Die meisten der in diesem Band vorkommenden Namen und Personen sind frei erfunden. Jede Ähnlichkeit mit lebenden oder toten oder fiktiven Personen ist rein zufällig und nicht beabsichtigt.

Vampire: The Dark Ages® sowie White Wolf und das White Wolf-Logo sind eingetragene Warenzeichen von White Wolf, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Die Erwähnung von oder Bezugnahme auf Firmen oder Produkte auf den folgenden Seiten stellt keine Verletzung des Copyrights dar.

Aufgrund der in erster Linie für Erwachsene geeigneten Themen, die in diesem Band beschrieben werden, sei dem Leser kritischer Abstand angeraten.

WÄNDERSCHWAND

Aachen bei Nacht



Inhalt

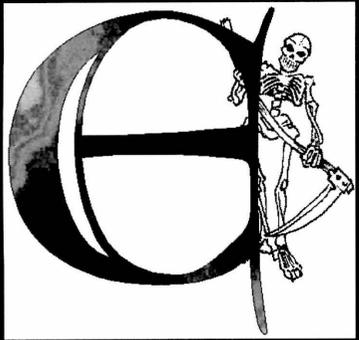
Buch Eins:

Einleitung.....	5
Kapitel Eins: Geschichte.....	13
Kapitel Zwei: Geographie.....	17
Kapitel Drei: Die Bewohner der Stadt.....	27
Appendix 1: Einige Disziplinen und das Aachener Manifest	101
Appendix 2: Eine kurze Anregung zu Kampagnen in der heutigen Welt der Dunkelheit	105

Buch Zwei:

Schwarz	111
---------------	-----





Einleitung

Buch Eins

„Item ob sye nit Ungewitter, Regen, Reiff, Tonner, Pliz oder Hagel zu machen sich unterstanden, was Maas und Weis, wie oft unt ob es Schadten gepracht, auch wann und wie es abgegangen seye, was sye darzu gebraucht. Ob sye nie in Gestalt wunderbahrlicher Thiere zu Erschröckung unt Verblentung der Leut erschienen und in was Gestalt, wem, wo unt wann“

– Aus der Interrogatoria, dem Fragenkontingent der heiligen Inquisition zu Aachen

„Wir, die heilige Gemeinde des Chores der himmlischen Stimmen, hier versammelt auf gesegnetem Boden zu Aachen, schwören an diesem 11. des November im Jahre des Herrn 800, fortan die Menschenheit wahrhaftig zu beschützen... Wir leisten hiermit den heiligen Eid, daß jedwede Kreaturen von höllischer Geburt, sowie andere Abscheulichkeiten aus lästerlichem Schoß niemals wieder eine Bedrohung für die Menschen sein sollen, mögen der Vater, der Sohn und der heilige Geist Hand und Klinge recht uns führen...“

– Aus dem Aachener Manifest des Choeur Céleste, verfaßt im Jahre 800 am Hofe Karls des Großen

„...Nein, nein, meine Schöne, darüber brauchst Du Dir nicht Dein bezauberndes Köpfchen zu zerbrechen. Wir werden es wissen, wenn an all diesen Gerüchten auch nur der kleinste Funken Wahrheit ist. Und sollte dieser Funken weiterglimmen, wird er sehr schnell zu einem Feuer werden. Zu einem sehr großen Feuer. Manchmal, mein Liebling, brennt sogar Gold...“

– Esclamonte von Padua, Abgesandte des Lombardischen Städtebundes und Angehörige des Clans Lasombra, zu ihrem Ghoul Rougina

Aachen in der Alten Welt: die Stadt Karls des Großen. Krönungsstätte für edle Häupter, Sitz von Macht und Königen des Reichs. Im Laufe der Jahrhunderte wird Aachen von einer bunten römischen Badetherme zur prunkstrotzenden Feste hochherrschaftlicher Geschlechter. Die Faust, die für Kains- und Sethskinder gleichermaßen Zepter, Recht und Gesetz hält, ist eisern. Von leichtem, niederländisch und flämisch geprägtem Lebensstil verwöhnt gleitet das an die Dunkelheit gewöhnte Auge des Betrachters weiter durch die Nacht in der Stadt der Kaiser, vorbei an trutzigen, romanischen Gotteshäusern und den einprägsamen architektonischen Denkmälern der Macht Karls des Großen hin zu den martialischen Erbstücken seines Wirkens, hin zu der Verwirklichung eines Traumes - eines Traums aus Gold, Marmor und Stein, eines Traums, den Karl der Große das Oktagon nannte.

Aachen strahlt sein eigenes, golden und sicher glänzendes Licht von Zepter und Schwert in die Finsternis der dunklen Zeiten. Doch auch die hellsten Straßen können in der Nacht grau und dunkel wirken, auch die gleißendsten Kuppeln können in der Finsternis wie eine Karikatur des hellen Lichts wirken, das sie am Tage ausstrahlen. Wenn die Nacht sich über Aachen senkt, kann es manches Mal passieren, daß sich die Geräusche in der Umgebung plötzlich wie ein Wispern anhören. Doch wenn das erschreckte Auge des Betrachters sich in die Richtung des Wisperns dreht, wird es dort nur die Dunkelheit sehen. So dunkel wie die Schatten, die urplötzlich hinter einem stehen könnten. Alles Gold und aller kaiserlicher Pomp können sie nicht abhalten.

Sie.

Die Kinder Kains.

Bis jetzt ist das goldene Strahlen der Stadt nur fast unmerklich rot gefärbt. Blutrot. Ein kleiner, blutroter Anteil in einem gleißenden Leuchten. Doch jetzt macht sich urplötzlich eine neue Färbung breit. Schnell. Alles verschlingend und das Licht Aachens tödlich bedrohend. Das Gold akzeptiert das Rot, ohne es zu wissen. Ohne es wäre das Gold niemals so strahlend geworden. Doch was nun unaufhaltsam Einzug in die Stadt hält, droht des einen Glanz und des anderen ewige Nacht für alle Zeiten zu verdunkeln. Die neue Farbe.

Schwarz.

Zunächst war Aachen nur ein Talkessel, eine rauhe, zum Siedeln ungeeignete Landschaft, die von den Kelten bewohnt war. Unter ihnen waren Kainskinder des Clans Gangrel, die sich um den alten und mächtigen Rufus scharten. Die Ureinwohner dieses Landes aber waren die Rudel der Roten Klauen und der Nachfahren des Fenris, die hier seit jeher ihre Heimat hatten. Ihre Liebe und ihre Verbundenheit zu Gaia und ihrer Schwester Luna, wie diese Werwölfe die Mutter Natur und den

Mond nannten, war damals noch ungetrübt. Rein, wild und ungezähmt war die Erde zu dieser Zeit. Mochten die Gangrel unter den Kelten und den germanischen Stämmen Vampire sein und die Roten Klauen und Fenriskinder Werwölfe, so liebten sie doch alle das freie und ungezügelte Leben in ihrem Tal.

Auch wenn dies in der Welt der Dunkelheit eher eine Ausnahme darstellen mag, ihre Herkunft einte sie, zumindest bis zu einer gewissen Grenze.

Diese schien erreicht, als die Römer kamen. Denn mit ihnen kam der Clan der Könige.

Instruiert von einem Ahnen namens Caius führten die Ghul-Zenturionen der römischen Armee ihre Soldaten in einen langen und erbitterten Eroberungskampf um den späteren Aachener Kessel. Ihr Interesse hierbei begründete sich in erster Linie aus der gerade entdeckten heißen Quelle, die Macht, Geld und Etablierungsmöglichkeiten versprach. Rufus, die Gangrel und die Garou waren stark. Sie kämpften mit dem Fanatismus des Bedrängten und der Inbrunst dessen, was man heutzutage als „Patriotismus“ bezeichnen würde.

Aber doch unterlagen sie der Strategie und der Waffentechnik der römischen Legionen nach einiger Zeit. Die mit jedem politischen Schlich und jeder Manipulation vertrauten Ventrue und ihre sterblichen Lakaien behielten am Ende die Oberhand. Das Gift des Wortes und das Gift des Fleisches, das Gespenst der Korruption und die silbernen Pfeilspitzen der römischen Ventrue und ihrer Ghule siegten. Nicht vernichtet, aber doch schwer getroffen wichen die germanischen Krieger vor der sich nun zur Badetherme ausweitenden Ansiedlung in die Wälder zurück. Dort warteten sie und sannten voller Zorn auf blutige Rache.

Das Mißtrauen war entfacht, auch zwischen Gaias Kämpfern und dem Clan des Tiers. Caius war klug genug, um diesen Zwist zu nutzen und voller Worte des Friedens erst auf die eine, dann auf die andere Partei zuzugehen.

Ihm zur Seite stand Calida, eine Toreador. Die Schönheit, die Anmut und die Gewandtheit ihrer Worte war weit und breit ohnegleichen.

So gelang es dem Ahn aus dem Clan der Könige, einen zerbrechlichen Frieden zu schaffen. Mehr Menschen aus der gesamten Umgebung, aus ganz Germanien und aus Rom strömten der Badetherme Aquae Grani zu. Die Anzahl der Kinder Kains wuchs ebenso, und viele Nächte lang schien der Frieden sich zu bewähren.

Doch die germanische Seele konnte sich mit den Fremden nicht abfinden, und so führte Rufus erneut seine Kameraden in einen blutigen Aufstand. Die Revolte wurde niedergeschlagen, was Rufus seinen Kopf kostete. Aber so wurde gewiß, daß die Römer und ihre Ventrue- und Toreador-Hinterleute hier niemals wirklich Fuß fassen würden. Der lange Friede, der dann mühsam aufgebaut wurde, war trügerisch: Caius und die Römer hielten ihn nur für Frieden.

Aber sie vertrauten darauf, und zwar spätestetens, nachdem germanische, alemannische und fränkische Kainskinder in das Tal gekommen waren, die auch von Frieden und Verständigung sprachen. Caius glaubte zu sehr ihren Worten von einer Niederlegung der Waffen für immer. Aber wieso hätte er Stammeshäuptlingen und -würdenträgern nicht glauben sollen? Aus zwei Gründen tat er es: Erstens unterschätzte er, daß auch die „dummen“ Germanen manipulativ sein konnten. Und das zweite hätte ihm eigentlich auf das erste Antwort geben müssen. Diese nun hinzuströmenden germanischen Kainiten waren dasselbe wie er: Sie waren Ventrue.

Und sie gaben einfach keine Ruhe. Sie nutzten den trügerischen Frieden, um Caius und die anderen römischen Angehörigen des Clans der Könige immer mehr aus Einfluß und Macht hinauszudrängen. Nachdem sie damit eine ganze Weile später immer einflußreicher geworden waren und Kämpfe und Grenzübertritte in das am Rhein gelegene Römerreich in der sterblichen Welt bereits das Schicksal der römischen Ventrue erahnen ließen, schlugen die Germanen endgültig los. Hierbei hatten sie erneut die Unterstützung der anderen Kinder Germaniens wie der Gangrel, der Fenriswölfe und anderer urzeitlicher Bewohner des Tals.

Während der Merowingerkönig Chlodwig die römischen Legionen im Teutoburger Wald fast völlig vernichtete, wurden fast alle Kainskinder der römischen und anverwandten Blutlinien aus Aquae Grani vertrieben. Manchen Kainiten jedoch, wie Caius, gelang die Flucht nicht. Die Nächte im Aachener Kessel änderten sich also einmal mehr. Diese Niederlage der Römer und mit ihnen des Clans der Könige blieb natürlich nicht unbemerkt, und an vielen Orten redeten Kainskinder davon. Vor allem das Interesse eines Clans war geweckt: das der Brujah. Ihre Abgesandten und Spione schafften es, während der folgenden Jahre und Jahrzehnte ihren Einfluß auf das Frankenreich auszudehnen. Die germanische Völkerwanderung, die ungezählte neue Kainiten nach Aquis, wie Aachen nun hieß, brachte, das Größerwerden der Stadt, die fortschreitende Etablierung des Friedens mit den Garou, all das lenkte von den Brujah ab. Cocceius, ein Ahn dieses Clans, schaffte es schließlich, den Merowingerkönig Chlodwig zu seinem Ghul zu machen. Germanen, ob Ventrue, Gangrel oder Nachfahren des Fenris, mußten erneut zusehen, wie andere sich den machtvollsten Platz sicherten.

Alles änderte sich mit einem gemeinsamen Schachzug der Kinder des Landes.

Indem sie durch eine List Pippin, den Sohn des Araberbezwingers und Karolingers Karl Martell, auf den Thron brachten, erlangten sie die Macht zurück. Durch die Absetzung Childerichs, des letzten brujah-unterstützten Merowingerkönigs, gelangte die Königsmacht in Aquis und im Frankenreich in die Hände des Geschlechts der Karolinger.

Der Clan der Gelehrten jedoch, nicht willens, seine Macht im Aachener Königsgrund aufzugeben, bewirkte

durch eine geschickt eingefädelte Intrige die Geburt des bedeutendsten Mannes der damaligen Zeit und -wie offiziell angenommen- des Sohn Pippins: Karls des Großen.

Auch wenn sowohl Brujah als auch Ventrue, Gangrel und Fenriskinder sich das erhofft hatten, war Karl der Große nicht wirklich zu kontrollieren.

Zwar konnten sich Kainiten der unterschiedlichen Fraktionen wohl in seiner Nähe aufhalten, konnten als seine Berater seinen unendlichen Siegen, seinem immensen Charisma und seinem unerschütterlichen Glauben zusehen, doch sie konnten ihn nicht unter ihren Willen zwingen.

Keiner nahm die Mönche ernst, als sie kamen.

Keiner wunderte sich über die Rüstungen und Schwerter unter ihren Kutten.

Keiner versuchte, sie davon abzuhalten, sich an Karls Hof niederzulassen.

Als man es versuchte, war es zu spät. Die durch die Siege über die Araber ins Land gekommenen Magister versuchten, die fanatischen Priester für ihre Macht zu nutzen, aber auch sie hatten sich verrechnet. Hinter vorgehaltener Hand berichteten Kainskinder von den unglaublichen Kräften der Priester, und ein Wort ließ den Kindern des ersten Mörders das Blut in den toten Adern gerinnen: Magi.

Als die Kunde der Vernichter, der „Soldaten der Finsternis“ immer weiter ins Land getragen wurde, erkannten die Garou endlich, daß ihr Gefolgsmann Karl der Große weder zu ihnen noch zu den Ventrue gehören wollte. Als sie sahen, wie der „Choeur Céleste“, wie sich die Priester-Magi nannten, immer mehr Garou, Kainiten und Angehörige des Feenvolkes abschlachtete, handelten sie. Nach dem Tod Karls, als die Priester begannen, ihr „Himmelreich“ endgültig zu verfestigen, begannen Fenriskinder und Rote Klauen, unterstützt vom Clan des Tiers zurückzuschlagen. Das Land im Aachener Talkessel versank in Blut und Tod, und die Nacht über Aachen war erfüllt vom Blitzen von Klauen und den Schreien der Sterbenden. Chaos brach aus. Die Ventrue, besonders Wolfram von Stolberg, ein junges, aber hochintelligentes, empathisches Kainskind und Berater Karls des Großen, konnten dafür sorgen, daß viele Kainiten sich retteten. Sie, die Toreador und die verbliebenen Brujah konnten die Vorgänge unter großen Schwierigkeiten vor der sterblichen Welt tarnen. Finsternis senkte sich über Aachen.

Nicht weit von den zerschmetterten Leibern der Fenriskinder, der Asche der Gangrel, den abgetrennten Wolfsschädeln der Roten Klauen und den aufgeschlitzten Leibern der Magi begannen die Kainiten - wie schon so oft -, vorsichtig Frieden zu schaffen. Hierbei nutzte der umsichtige Wolfram von Stolberg die Gunst der Stunde. Subtil schafften er und der Malkavianer Notulf das unmöglich Scheinende: die Situation beruhigte sich. Die Anführer der Nachfahren des Fenris, viele Gangrel



8 • Aachen bei Nacht

und mehrere bedeutende Ventrue waren vernichtet. To-reader, Brujah und Rote Klauen gleichermaßen hatte das „Aachener Manifest“ das Leben oder die Existenz gekostet. Viele Kainskinder weinten in diesen Nächten ihre blutigen Tränen voller Schmerz und Wut in die Nacht über der Stadt der Könige.

Ungezählte Herzen, ob Mann oder Frau, ob Mensch oder Kainit, schrien auf in tiefer Trauer um Calida, die Vielgeliebte. Sie verschwand in diesen furchtbaren Nächten. In ihrer Zuflucht waren nur Reste ihrer verbrannten Gewänder und etwas Asche zu finden. Keiner, ob Kainskind oder Ghul, vermag bis heute zu sagen, was der bezaubernden Tochter der Rose wirklich zustieß.

Die meisten himmlischen Schlächter hatte es ebenfalls dahingerafft. Das Kreuz Jesu Christi triff von Blut, kainitischem und menschlichem. Die wenigen Magi, die noch übrig waren, versteckten sich. In ihren Verstecken gebaren ihre Frauen ihnen neue Schwertarme Gottes, von Generation zu Generation gaben sie ihren Kindern ihre Botschaft von Haß und Reinheit weiter. Die Kainiten jedoch, von Wolfram und Notulf hinter ihm erfolgreich geführt, entschwanden den wachsam gewordenen sterblichen Augen, als seien sie niemals dagewesen.

In den nächsten rund 270 Jahren erholten sich die Kainskinder langsam.

Neue Mitglieder vieler Clans sind mittlerweile nach Aachen gekommen, die Stadt erblüht in Kultur, Wirtschaft und Macht. Sie sonnt sich in ihrer goldenen Schönheit und der Macht im Schatten der Kaiserpfalz. Die Kinder Kains, wieder an den unentdeckten Plätzen innerhalb der sterblichen Herde, an denen sie von jeher waren, koexistieren in Frieden. Die Errettung der Kainiten aus der Gefahr der Flammen des Himmels und das Gefühl der Sicherheit hat Wolfram von Stolberg die Position des Prinzen verschafft. Auch Notulf erfreut sich großer Macht und großen Einflusses. Scheinbar hat Aachen es endgültig geschafft, sein Kainskinder in Frieden und Einigkeit beieinander leben zu lassen. Die Machtverhältnisse scheinen klar. Unangefochten herrscht der Prinz der Stadt Aachen, der wohl wichtigsten Domäne des Mittelalters in den deutschen Landen, Wolfram von Stolberg, gerecht, freundlich und beschützend. Dafür halten die unterschiedlichen Nachkommen Kains Frieden.

Wir schreiben nun das Jahr 1189 nach Christus.

Die Armee des zweiten Kreuzzugs kehrt geschlagen aus dem heiligen Land zurück, mit ihr der Troß, die unvermeidliche, unübersehbare Horde aus dem Abschaum Europas: Soldatenweiber, Fälscher, Huren, abgehalfterte Kriegsknechte, falsche Mönche und Prediger sowie Giftmischer. Unter ihnen sind auch die Pilger. Mit einem von ihnen kommt der Kelch. Schon bald künden unheilvolle Vorzeichen von den Verhängnissen der Hölle. Der Nachthimmel über Aachen verdunkelt sich erneut. Haben die mannigfaltigen Gerüchte, die Stimmen der Nosferatu etwa recht? Sind das die Vorboten von

Hölle und Verdammnis? Sind doch alle Kainskinder verflucht?

Ist ihnen der Zugang zum Paradies verwehrt? Oder sind die rächenden Nachkommen des Choeur Céleste da? Ist am Ende das, was ängstlich nur gewispert wird, eingetreten – das Wort, das Gehenna heißt?

Aber was ist mit den Gerüchten voller Hoffnung, den Gerüchten über den Gral?

Den Kelch, der unglaubliche Kräfte haben soll? Der angeblich einem Kind Kains das Leben zurückgeben kann?

Wer oder was versucht, auf die Stadt aus Gold Einfluß zu nehmen?

Wie man dieses Buch benutzt

Dieses Buch soll dazu dienen, Erzählern und Spielern gleichermaßen komplette Chroniken vor dem Hintergrund des mittelalterlichen Aachen zu ermöglichen.

Mit ihm sollen Kampagnen, einzelne Abenteuer oder auch völlig von Erzählern ausgedachte Geschichten in der Stadt der Deutschen Könige möglich und interessant werden.

Hierbei kann die Atmosphäre sehr wichtig werden. Eine Atmosphäre, in der die Stimmung Aachens im 12. Jahrhundert vorstellbar wird und typische Charakteristika dieser Epoche greifbar werden, kann für alle Beteiligten Vereinfachung und Anreiz zugleich sein. Einem Erzähler kann eine authentische Atmosphäre eine bessere Vorstellung der Stadt verschaffen, was auch den Spielern nützt. Sie kann in hohem Maße seine Schilderungskraft bereichern und somit für das Spiel und den Spaß der Spieler große Bedeutung haben. Dieses Buch soll durch möglichst genaue Schilderung und größtmögliche Authentizität dazu beitragen. Aachen war zu dieser Zeit eine der wichtigsten Städte der europäischen Welt, Krönungsort für viele Herrscher und wirtschaftliche, kulturelle und künstlerische Metropole.

Es ist jedoch unmöglich, jeden noch so kleinen Aspekt, jedes noch so am Rande geschehene Ereignis zu berücksichtigen. **Reichsgold** besteht im Grunde genommen aus zwei Büchern. Das erste, das eigentliche **Reichsgold**, besteht aus verschiedenen Arten von Hintergrundinformationen, die für den Erzähler alles bieten sollen, was er für das „Aachenbild“ in seinem Kopf braucht. Hier wird er alles finden, was er für die realistische Vorstellung und Wiedergabe Aachens in der Alten Welt braucht.

Buch Eins besteht zunächst aus der Einführung. Sie enthält neben einleitenden Worten Hinweise auf die Verwendungsmöglichkeiten des Buches sowie eine kurze Vorstellung für das Thema nützlicher Filme, Bücher

und Musik. Ferner findet der Erzähler hier eine zusammenfassende Beschreibung der Thematik des Buches und des Abenteurers **Schwarz** sowie eine ebenfalls zusammengefaßte Vorstellung der Stimmung, die in **Reichsgold** erzeugt werden soll. Es folgt eine ausführliche Chronik Aachens und des Umlandes. Die Historie der Stadt ist hier von den vorrömischen Anfängen der Kelten bis in das Jahr des Abenteurers **Schwarz**, dem Jahr 1149 n. Chr., erzählt, und zwar mit Hauptaugenmerk auf die kainitische Geschichte, die sterbliche aber parallel erzählend und beides miteinander verknüpfend (diese beiden Aspekte zu trennen wäre unpassend und unmöglich).

Hier wird berichtet, welcher Kainit wann für welches Ereignis inwiefern verantwortlich war, welche kainitische Machtbewegung welches Ereignis hervorrief, hinter welchen Aufständen welche Kainiten steckten und dergleichen mehr.

Eine geographische Beschreibung der Gegend um den Aachener Talkessel schließt sich an.

Versehen mit Kartenmaterial soll es die räumliche Vorstellung von der Gegend unterstützen und Wege und Entfernungen besser einschätzen helfen. Außer den Wegen in und um Aachen sind Beschreibungen für Verbindungen nach Stolberg, Jülich, Gent, Brügge, Lüttich und Maastricht zu finden. Die aufgezählten Städte sind in sehr kurzer Zusammenfassung grob beschrieben, um eventuelle Ansätze für dort spielende Sequenzen zu liefern oder sie als Schauplätze auszubauen und Chroniken oder Abenteuer dort spielen zu lassen.

Hierbei werden geographisch eingebunden alle Orte erwähnt, die für Kainiten oder andere übernatürliche Wesen in **Reichsgold** wichtig sind oder wichtig sein könnten, sei es aus mystischen oder anderen Gründen.

Schließlich hält das erste Buch die Auflistung aller wichtigen NSC und damit aller Personen bereit, die den Charakteren in irgendeiner Art und Weise nützlich, gefährlich, angenehm oder unangenehm werden könnten.

Das zweite Buch enthält das Abenteuer **Schwarz**, in dem die Charaktere sich zunächst mit den Gegebenheiten im Aachen des Zwölften Jahrhunderts vertraut machen können. Sie werden geblendet sein und sich in Behäbigkeit, Sicherheit und Ruhe wiegen. Doch dann werden sie sich mit aufziehendem Unheil und trügerischem Frieden konfrontiert sehen. Sie werden sich zum Beispiel auf einen Wettlauf mit den Antagonisten einlassen müssen, der bei Niederlage sehr unangenehm enden kann – womit schlimmere Dinge als der endgültige Tod gemeint sind.

Materialien

Um die für **Reichsgold** beziehungsweise **Schwarz** passende Atmosphäre zu erzeugen und zu unterstützen, seien an dieser Stelle einige Vorschläge für „Hilfsmittel“ gegeben. Die empfohlenen Filme und Bücher

sollen in keiner Weise bindend oder unbedingt notwendig sein.

Auch hat eigentlich zumindest keiner der Filme direkt etwas mit Aachen zu tun. Sie sollen vielmehr für einzelne Themenbereiche, Situationen und vor allem Zeitabschnitte verdeutlichend wirken.

Filme

- „Flesh und Blood“ (mit Rutger Hauer, Jennifer Jason Leigh u. a.): Nichts für schwache Nerven. Aber kein Film verdeutlicht so treffend den Kriegeralltag im Mittelalter und das Leben der Söldner Gottes und des Geldes. So mag der Alltag im Troß, der mit jedem größeren Heer zog, ausgesehen haben – auch bei den Kreuzfahrerheeren. Sehr authentisch, sehr zu empfehlen.
- „El Cid“ (mit Charlton Heston, Sophia Loren u. a.): Monumental, bombastisch. Ein Film über einen großen, beliebten und charismatischen Herrscher. Wenn auch ein anderer Kulturkreis, so doch ein Film, der sehr gut das Leben eines stark geforderten mittelalterlichen Adligen zeigt. Der wimmelnde Hofstaat, seine Position als Vorbild – all das läßt Karl den Großen besser vorstellbar werden.
- „Indiana Jones und der letzte Kreuzzug“ (mit Harrison Ford, Sean Connery usw.): Sehr atmosphärische und etwas mystifizierende Darstellungen von glaubensdurchdrungenen Kreuzrittern und der Suche nach dem Gral.
- „Excalibur“ (mit Nicol Williamson, Helen Mirren u. a.): Welcher Film könnte besser die Bedeutung des Grals für Individuen und ganze Lebensspannen verdeutlichen?
- „Ben Hur“ (mit Charlton Heston u. a.): Alltagsleben in Rom, Konflikte mit Obrigkeiten. Ein Muß.
- „1492“ (mit Gerard Depardieu, Tchéky Cárrio u. a.): Wunderbarer Einblick in mittelalterlichen Starrsinn, was Fortschritt und Nonkonformismus betrifft. In wenigen anderen Filmen ist eine Hexenverbrennung so drastisch und furchtbar dargestellt. Insgesamt kein zarter Film, aber danach werden die Angst des Durchschnittsmenschen vor der Kirche und der immense Einfluß derselbigen bildhaft.
- „Die Zeit der Dunkelheit“ (mit Denholm Elliott u. a.): Über die Probleme des mittelalterlichen Durchschnittsmenschen, vor allem was Standesunterschiede und die Problematik der Verbindung unterschiedlicher Ständen betrifft.
- „Der Löwe im Winter“ (mit Peter O’Toole, Katherine Hepburn u. a.): Intrigen und Machtkämpfe innerhalb einer Königsfamilie. Der Ventrue- Lehrfilm schlechthin mit einem Kurs im Verhalten der Lasombra für Anfänger.

Musik

- Era: „Era“

Teils Sakral, teils heroisch anmutende Chorgesänge des späten Mittelalters, unterlegt mit modernen House- und Dancefloorbeats.

Wunderschöner Sound, für intensives Erzählen in der Welt der Dunkelheit hervorragend geeignet (wurde bereits als Soundtrack zu der französischen Komödie „Die Besucher“ verwendet.) Sehr empfehlenswert!

- Sarband: „Libre Vermell“

Mittelalterliche Klänge aller Art. Ob für eine Festnachtsszene oder den Aufenthalt in einer Kathedrale, hier ist alles dabei.

- Wojciech Kilar: Soundtrack zu „König der letzten Tage“

Der Hammer. Für absolut jede Situation passend Mittelalterlich-Bombastisches oder Rührselig-Tragisches. Schlachtfelder, Abschiedsszenen von der zum Scheitern geföhrt werdenden Geliebten, die imposant-furchterregend auftretenden Inquisitoren und vieles mehr finden sich hier akustisch umgesetzt

- Corvus Corax: „Congregatio“

Mehr die Musik des „kleinen“ Mannes. Hervorragend für Märkte, Saufgelage des einfachen Volkes und dergleichen. Besonderes Bonbon: das Palästinalied, ein Gesang der rückkehrenden Kreuzfahrer. Sehr zu empfehlen.

- Enya: Alles. Für die kuscheligeren Szenen (die es ja auch mal geben darf.) Vor allem wenn die Feen erscheinen sehr geeignet.

- James Horner: Soundtrack zu „Der Name der Rose“

Hier ist die düstere, mittelalterliche Nachtatmosphäre einer trutzigen Stadt direkt hörbar. Eigentlich unerläßlich.

Bücher

- Bayer, Ingeborg: Der Hexenkreis. Roman. Ein Junge hat, nachdem seine Mutter als Hexe verbrannt wurde, mit den Verfolgungen und Verdächtigungen durch seine Umwelt zu kämpfen. Eignet sich hervorragend für das Einföhlen in Randgruppen, die aufgrund ihres Andersseins ständiger Verfolgung ausgesetzt sind.
- Borst, Arno: Lebensformen im Mittelalter.
- Einhard: Vita Karoli Magni – Das Leben Karls des Großen. Das ist wahrer Einblick in das Leben eines so bedeutenden Mannes. Einhard, sein Biograph, befand sich nahezu ständig in Karls Nähe. Ein gelinde gesagt allumfassendes Bild seiner Person baut sich hier auf.
- Hausmann, Axel: Aachen zur Zeit der Römer.
- Hausmann, Axel: Aachen im Mittelalter.
- Jungen, Marianne: Die Geschichte der Kaiserstadt Aachen von den Römern bis zur Neuzeit und vieles mehr. Übersichtlich und sehr flüssig geschrieben.
- Kühn, Dieter: Ich, Wolkenstein. Biographie des wohl bekanntesten Minnesängers. Gut, wenn man sich etwas mehr mit dem damaligen Begriff von Kunst auseinandersetzen und den Restriktionen, denen sie unterlag, näher kommen möchte.
- Merian-Ausgabe Aachen
- Merkle Reilly, Judith: Die Stimme, Die Vision und Die Quelle. Diese drei zusammenhängenden Romane be-

schreiben unglaublich authentisch und perfekt recherchiert das Leben einer einfachen mittelalterlichen Durchschnittsfrau.

• Reiche, Dietlof: Der Bleisiegelfälscher. Alltag im Stände- und Zunftwesen. Will man den Spielern ihren ganz normalen nächtlichen Alltag, gegebenenfalls mit den Normalitäten eines Haushaltes, beschreiben, kann dieses Buch sehr nützlich sein

• Siemons, Hans: Hexenwahn im Grenzland Aachen. Netter Einblick in die zeittypische Angst vor dem Übernatürlichen. Teilweise, erschreckend und abstoßend, da sehr viele Protokolle und direkte Berichte von den Prozessen und Urteilsvollstreckungen enthalten sind. Hilft, sich das Gefühl des Verfolgtseins vorzustellen.

Thema

Das Thema von **Reichsgold**, speziell des Abenteuers, ist Verrat, eine der zentralen Essenzen des Buches, dazu eine glatte Oberfläche, die Seths- und Kainskinder gleichermaßen reich und zuversichtlich auf die Charaktere wirken läßt.

Es gibt ein Wort, das man, wäre es im Sprachgebrauch der Kainiten nicht so deplaziert, fast zur Beschreibung der Atmosphäre benutzen könnte. Dieses für Kainskinder so seltene Wort, das für sie sehr schwer zu erreichen ist und das den Spielern in Aachen entgegenschlägt, ist Glück. Die Angst ist nur noch vereinzelt zu merken, denn nur wenige Ältere, die die Kämpfe damals mitbekamen, sind übrig, um davon zu berichten. Meist aber werden ihre warnenden Stimmen verlacht - klar also, daß zunächst außer dem glücklichen, reichen und zufriedenen Zusammenleben nicht viel anderes zu bemerken ist. Die Charaktere treffen auf eine Gesellschaft entweder reicher oder doch zumindest zufriedener Vampire, die ihrem Prinzen treu und augenscheinlich loyal gegenüberstehen. Nach jahrhundertelangen Querelen, Intrigen und Machtkämpfen sind sie nun endlich in der Lage, relativ einträchtig zu koexistieren. All das überstrahlt die charismatische Riege von Vertrauten und

Ratgebern Karls des Großen aus vergangener Zeit, die die Stadt nun beherrschen, allen voran der Ventrueahn Wolfram von Stolberg.

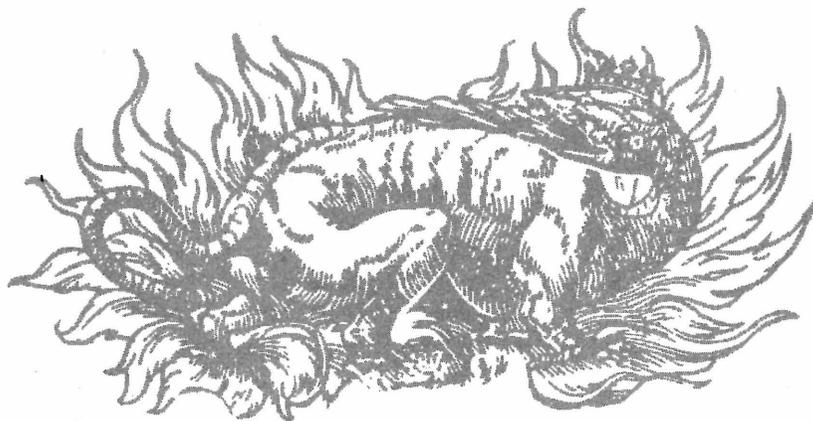
Stolz ist man hier auf das Miteinander der Kinder Kains, auf die Errungenschaften des Friedens, auf die Macht und Bedeutsamkeit der Stadt im Schatten der Kaiserpfalz, auf die Vorbildfunktion für andere Städte, sowohl, was das Auskommen der Kainskinder untereinander als auch mit den Sterblichen angeht, und auf die eindeutige, anscheinend (fast) allumfassend anerkannte Machtverteilung, die nicht nur von den Herrschern anerkannt wird, sondern auch von den Beherrschten. Dieser Stolz währt, bis der Verrat beginnt und dunkle Vorzeichen gravierende Veränderungen prophezeien.

Es schleicht sich der Verrat ein, Verrat von unerwarteter Seite, teilweise aus den eigenen Reihen, manipuliert von Mächten, die den schwer errungenen, machtstrotzenden Atmosphäre registrierter Ruhe für ihre finsternen Ziele nutzen wollen.

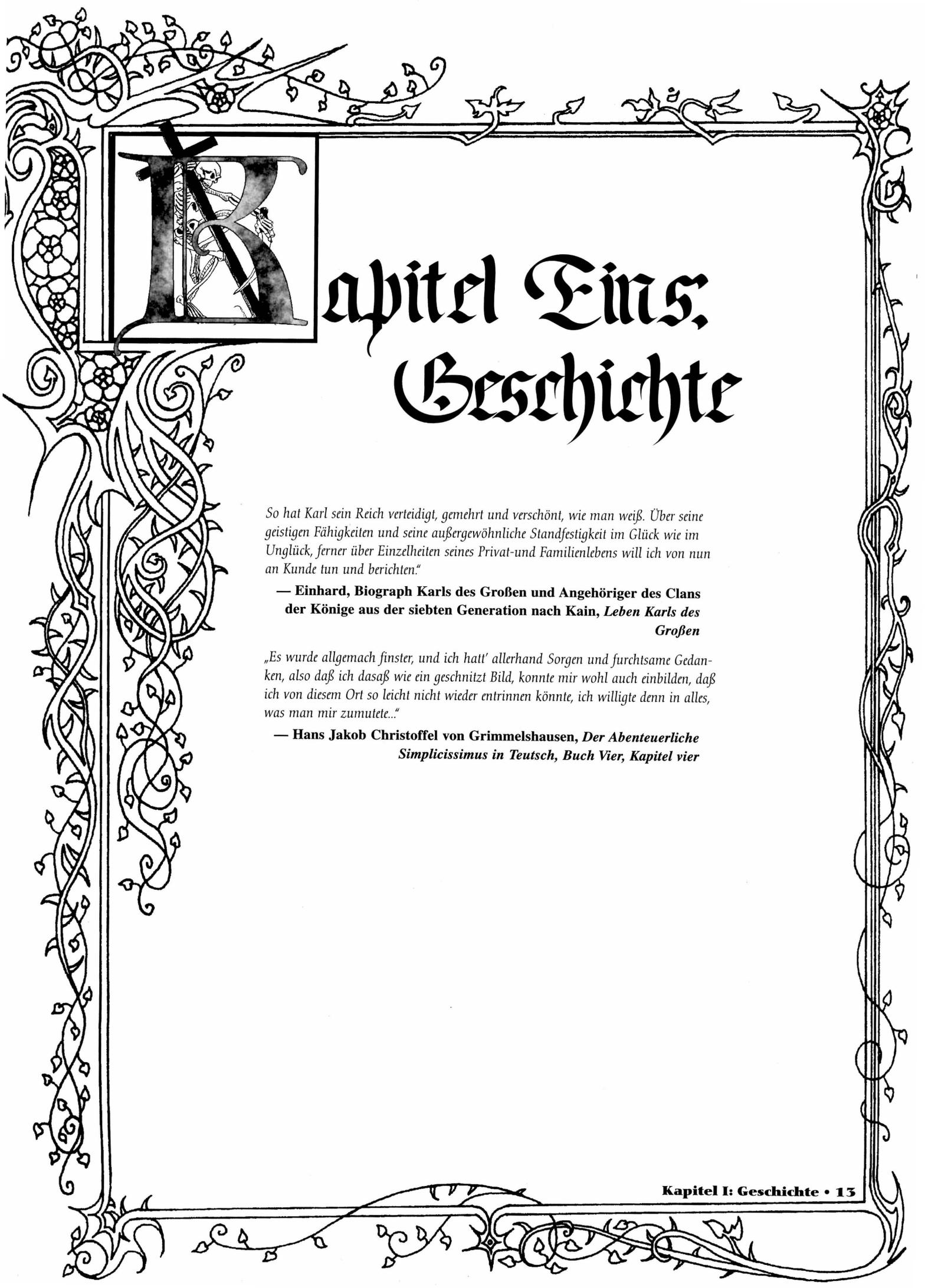
Stimmung

Die Stimmung ist also zunächst die von Ruhe, von Ausspannen, von gerechter, zum Schutz verwandter, eiserner Macht in der strahlenden Herrscherstadt Aachen. Es folgt der Argwohn, das Aufgeschrecktwerden von Umständen, die in solch einer Umgebung weit weg schienen und die Charaktere in ungläubige Bestürzung ziehen werden. Lähmende, das Herz beklemmende Angst und schließlich Panik werden folgen. Die Stimmung, in der schließlich und endlich alles gipfeln wird, ist das nackte Grauen. Die Panik, die anscheinende Ausweglosigkeit und die Furcht vor einem im wahrsten Sinne des Wortes teuflischen Gegner werden noch intensiviert durch ständige falsche Fährten, Fährten, die scheinbare Lösungen bringen, Hilfen parat halten und sich genauso schnell wieder in absolutes Nichts auflösen können.

Sie können sich so schnell in absolute Trugbilder verwandeln wie die Sicherheit der Charaktere in **Reichsgold**.







K

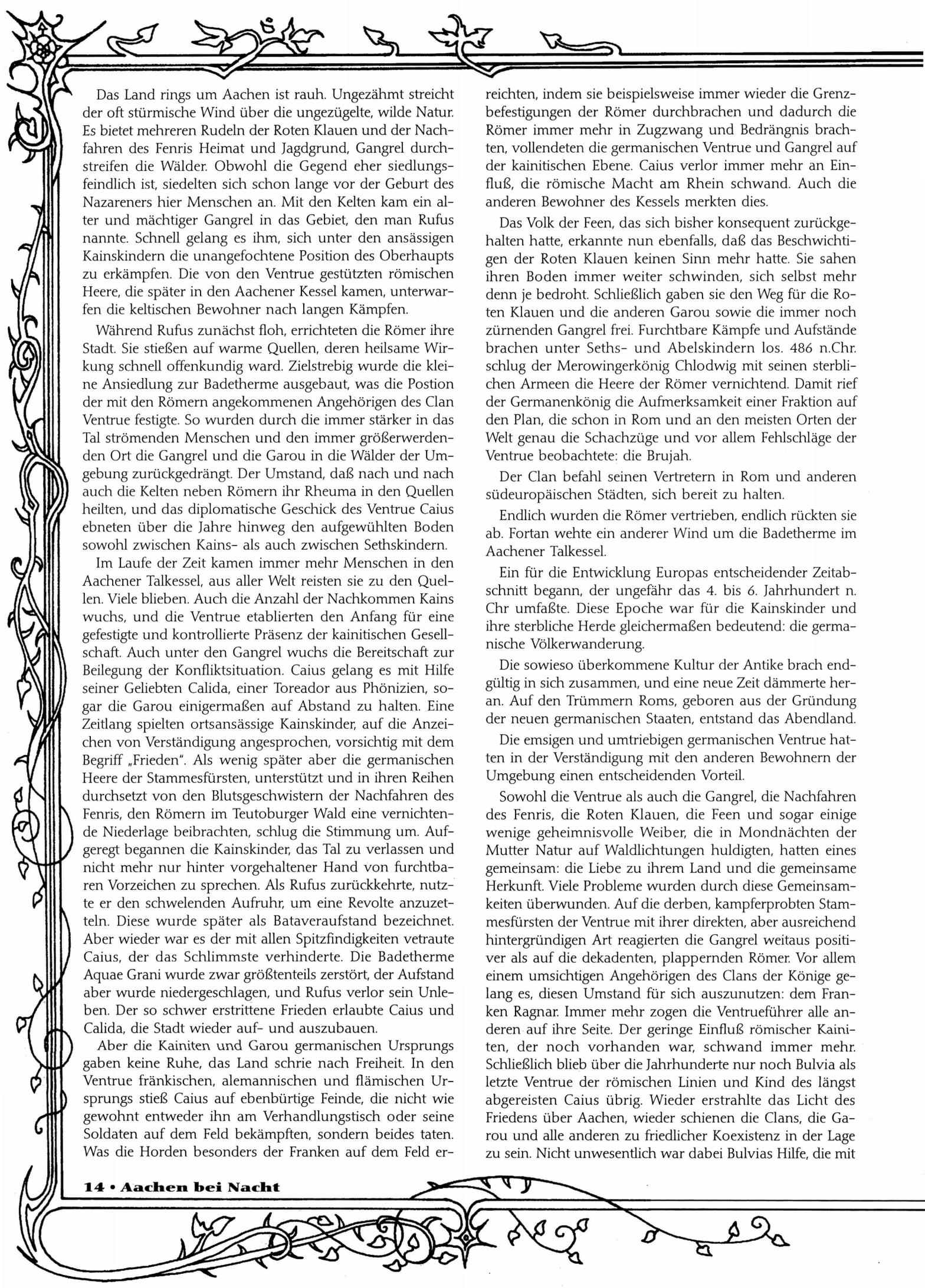
Kapitel Eins: Geschichte

So hat Karl sein Reich verteidigt, gemehrt und verschönt, wie man weiß. Über seine geistigen Fähigkeiten und seine außergewöhnliche Standfestigkeit im Glück wie im Unglück, ferner über Einzelheiten seines Privat- und Familienlebens will ich von nun an Kunde tun und berichten.“

— **Einhard, Biograph Karls des Großen und Angehöriger des Clans der Könige aus der siebten Generation nach Kain, *Leben Karls des Großen***

„Es wurde allgemach finster, und ich hatt' allerhand Sorgen und furchtsame Gedanken, also daß ich dasaß wie ein geschnitzt Bild, konnte mir wohl auch einbilden, daß ich von diesem Ort so leicht nicht wieder entrinnen könnte, ich willigte denn in alles, was man mir zumutete...“

— **Hans Jakob Christoffel von Grimmelshausen, *Der Abenteuerliche Simplicissimus in Teutsch, Buch Vier, Kapitel vier***



Das Land rings um Aachen ist rau. Ungezähmt streicht der oft stürmische Wind über die ungezügelte, wilde Natur. Es bietet mehreren Rudeln der Roten Klauen und der Nachfahren des Fenris Heimat und Jagdgrund, Gangrel durchstreifen die Wälder. Obwohl die Gegend eher siedlungsfeindlich ist, siedelten sich schon lange vor der Geburt des Nazareners hier Menschen an. Mit den Kelten kam ein alter und mächtiger Gangrel in das Gebiet, den man Rufus nannte. Schnell gelang es ihm, sich unter den ansässigen Kainskindern die unangefochtene Position des Oberhauptes zu erkämpfen. Die von den Ventrue gestützten römischen Heere, die später in den Aachener Kessel kamen, unterwarfen die keltischen Bewohner nach langen Kämpfen.

Während Rufus zunächst floh, errichteten die Römer ihre Stadt. Sie stießen auf warme Quellen, deren heilsame Wirkung schnell offenkundig ward. Zielstrebig wurde die kleine Ansiedlung zur Badetherme ausgebaut, was die Position der mit den Römern angekommenen Angehörigen des Clan Ventrue festigte. So wurden durch die immer stärker in das Tal strömenden Menschen und den immer größer werdenden Ort die Gangrel und die Garou in die Wälder der Umgebung zurückgedrängt. Der Umstand, daß nach und nach auch die Kelten neben Römern ihr Rheuma in den Quellen heilten, und das diplomatische Geschick des Ventrue Caius ebneten über die Jahre hinweg den aufgewühlten Boden sowohl zwischen Kains- als auch zwischen Sethskindern.

Im Laufe der Zeit kamen immer mehr Menschen in den Aachener Talkessel, aus aller Welt reisten sie zu den Quellen. Viele blieben. Auch die Anzahl der Nachkommen Kains wuchs, und die Ventrue etablierten den Anfang für eine gefestigte und kontrollierte Präsenz der kaintischen Gesellschaft. Auch unter den Gangrel wuchs die Bereitschaft zur Beilegung der Konfliktsituation. Caius gelang es mit Hilfe seiner Geliebten Calida, einer Toreador aus Phönizien, sogar die Garou einigermaßen auf Abstand zu halten. Eine Zeitlang spielten ortsansässige Kainskinder, auf die Anzeichen von Verständigung angesprochen, vorsichtig mit dem Begriff „Frieden“. Als wenig später aber die germanischen Heere der Stammesfürsten, unterstützt und in ihren Reihen durchsetzt von den Blutsgeschwistern der Nachfahren des Fenris, den Römern im Teutoburger Wald eine vernichtende Niederlage beibrachten, schlug die Stimmung um. Aufgeregt begannen die Kainskinder, das Tal zu verlassen und nicht mehr nur hinter vorgehaltener Hand von furchtbaren Vorzeichen zu sprechen. Als Rufus zurückkehrte, nutzte er den schwelenden Aufruhr, um eine Revolte anzuzetteln. Diese wurde später als Bataveraufstand bezeichnet. Aber wieder war es der mit allen Spitzfindigkeiten vertraute Caius, der das Schlimmste verhinderte. Die Badetherme Aquae Grani wurde zwar größtenteils zerstört, der Aufstand aber wurde niedergeschlagen, und Rufus verlor sein Unleben. Der so schwer erstrittene Frieden erlaubte Caius und Calida, die Stadt wieder auf- und auszubauen.

Aber die Kainten und Garou germanischen Ursprungs gaben keine Ruhe, das Land schrie nach Freiheit. In den Ventrue fränkischen, alemannischen und flämischen Ursprungs stieß Caius auf ebenbürtige Feinde, die nicht wie gewohnt entweder ihn am Verhandlungstisch oder seine Soldaten auf dem Feld bekämpften, sondern beides taten. Was die Horden besonders der Franken auf dem Feld er-

reichten, indem sie beispielsweise immer wieder die Grenzbefestigungen der Römer durchbrachen und dadurch die Römer immer mehr in Zugzwang und Bedrängnis brachten, vollendeten die germanischen Ventrue und Gangrel auf der kaintischen Ebene. Caius verlor immer mehr an Einfluß, die römische Macht am Rhein schwand. Auch die anderen Bewohner des Kessels merkten dies.

Das Volk der Feen, das sich bisher konsequent zurückgehalten hatte, erkannte nun ebenfalls, daß das Beschwichtigen der Roten Klauen keinen Sinn mehr hatte. Sie sahen ihren Boden immer weiter schwinden, sich selbst mehr denn je bedroht. Schließlich gaben sie den Weg für die Roten Klauen und die anderen Garou sowie die immer noch zürnenden Gangrel frei. Furchtbare Kämpfe und Aufstände brachen unter Seths- und Abelskindern los. 486 n.Chr. schlug der Merowingerkönig Chlodwig mit seinen sterblichen Armeen die Heere der Römer vernichtend. Damit rief der Germanenking die Aufmerksamkeit einer Fraktion auf den Plan, die schon in Rom und an den meisten Orten der Welt genau die Schachzüge und vor allem Fehlschläge der Ventrue beobachtete: die Brujah.

Der Clan befahl seinen Vertretern in Rom und anderen südeuropäischen Städten, sich bereit zu halten.

Endlich wurden die Römer vertrieben, endlich rückten sie ab. Fortan wehte ein anderer Wind um die Badetherme im Aachener Talkessel.

Ein für die Entwicklung Europas entscheidender Zeitabschnitt begann, der ungefähr das 4. bis 6. Jahrhundert n. Chr. umfaßte. Diese Epoche war für die Kainskinder und ihre sterbliche Herde gleichermaßen bedeutend: die germanische Völkerwanderung.

Die sowieso überkommene Kultur der Antike brach endgültig in sich zusammen, und eine neue Zeit dämmerte heran. Auf den Trümmern Roms, geboren aus der Gründung der neuen germanischen Staaten, entstand das Abendland.

Die emsigen und umtriebigen germanischen Ventrue hatten in der Verständigung mit den anderen Bewohnern der Umgebung einen entscheidenden Vorteil.

Sowohl die Ventrue als auch die Gangrel, die Nachfahren des Fenris, die Roten Klauen, die Feen und sogar einige wenige geheimnisvolle Weiber, die in Mondnächten der Mutter Natur auf Waldlichtungen huldigten, hatten eines gemeinsam: die Liebe zu ihrem Land und die gemeinsame Herkunft. Viele Probleme wurden durch diese Gemeinsamkeiten überwunden. Auf die derben, kampferprobten Stammesfürsten der Ventrue mit ihrer direkten, aber ausreichend hintergründigen Art reagierten die Gangrel weitaus positiver als auf die dekadenten, plappernden Römer. Vor allem einem umsichtigen Angehörigen des Clans der Könige gelang es, diesen Umstand für sich auszunutzen: dem Franken Ragnar. Immer mehr zogen die Ventrueführer alle anderen auf ihre Seite. Der geringe Einfluß römischer Kainten, der noch vorhanden war, schwand immer mehr. Schließlich blieb über die Jahrhunderte nur noch Bulvia als letzte Ventrue der römischen Linien und Kind des längst abgereisten Caius übrig. Wieder erstrahlte das Licht des Friedens über Aachen, wieder schienen die Clans, die Garou und alle anderen zu friedlicher Koexistenz in der Lage zu sein. Nicht unwesentlich war dabei Bulvias Hilfe, die mit

ihren ausgeprägten diplomatischen Fähigkeiten so manches Gespräch zwischen ihrem Clan und den jeweiligen Verhandlungspartnern gelingen ließ. Doch die durch Völkerwanderung ständig zureisenden neuen Kainiten, vor allem neue Betätigungsfelder suchende Toreador, bewirkten Veränderungen. Sie lösten mit aus, was jeder unter Zustrom stehenden Ortschaft widerfährt: Vergrößerung. Das zu dieser Zeit noch Aquis heißende Städtchen breitete sich immer mehr aus.

Die Nachfahren des Fenris erhoben aufs neue ein lautes Knurren. Die Völkerwanderung und der Umstand, daß die Römer geschlagen und „aus dem Land gejagt“ worden waren, ließ die Brujah endgültig aktiv werden und spülte mit ungezählten anderen Kainiten auch ihre Aktivisten an den Rhein. Zu schnell waren sie, zu unbemerkt blieben ihre Manipulationen. Und während Ragnar, Bulvia und die anderen Repräsentanten der Kainiten in Aquis noch in endlosen Gesprächen planten und befriedeten, erreichten die Brujah ihr Ziel: Chlodwig wurde zum Ghul Cocceius, eines Abgesandten der Brujah.

So erlangten die Brujah Einfluß über das Geschlecht der Merowinger und somit über den Königsthron. Nach und nach wurden durch ihren Einfluß die Gespräche schwieriger, die Handlungsweise des brujahgelenkten Königs erschwerte eine Einigung und wiegelte zur gleichen Zeit die Unzufriedenen noch weiter auf. Die Nachfahren des Fenris wurden immer wütender, da auch der Einfluß ihrer Abgesandten in den Reihen der germanischen Fürsten abnahm.

Schon verfinsterte sich der Himmel der Koexistenz erneut, schon schien die Lage wieder prekär, da kam ein Mann den Ventrue zur Hilfe, der zum Geschlecht der Karolinger und den Gefolgsleuten der Nachfahren des Fenris gehörte: Karl Martell.

Er, der bei Thours und Poitiers in Gallien über die Araber gesiegt hatte, ließ sich danach in Aquis nieder. Hier übernahm er das einflußreiche Amt des Hausmeiers (Reichsverwalters) des gesamten Frankenreiches. Das war der Verdienst Ragnars und Nikolai von Treskows, eines mittlerweile in Aquis recht bedeutenden Toreadors. Da somit einer der Ihren in sehr hohen politischen Würden stand, hielten die Fenriskinder bei dieser kainitischen Annäherung an ihre Familie zunächst still. Die Brujah waren zu dieser Zeit der primäre Feind.

Die derbe Frankenzunge Ragnars sprach das Herz Karl Martells eher an als die eher gewähltere Ausdrucksweise der nachrückenden niederländisch und flämisch geprägten Toreador und Ventrue. Nikolai und Bulvia nutzten Martells Sieg über die Araber in Gallien und seine Popularität beim Papst des mittlerweile so gut wie christianisierten Europa. Durch seine Verbindungen zur Kirche und zu den Toreador im Umfeld des Papstes arrangierte Nikolai das Frage-schreiben Martells nach Rom. Hierin stellte Martell die Frage nach der Rechtmäßigkeit des Königsthrons: Wer sollte auf dem Thron sitzen? Jener mit Namen (Nomen) oder mit Macht (Potestas)?

Die Frage ist rhetorisch und die Antwort klar.

Der regierende, brujahbeeinflusste Merowinger-König Childerich mußte abdanken. Martell ließ seinen Sohn Pippin III. durch die Hand des Papstes zum König krönen.

Somit war die Macht in den Händen der Karolinger.

Sowohl Martell als auch Pippin waren Blutsbrüder der Nachfahren des Fenris. Beide wurden von Ventrue und Toreador in den Sattel gehoben und standen damit mehr oder weniger unbewußt diesen beiden Clans verhältnismäßig nahe.

Ragnar, Nikolai und Bulvia rieben sich die Hände. Die abgeschlagenen Brujah sann auf eine Möglichkeit, hier endlich in Teilen Rache für Karthago üben zu können, und auf neuerliche Möglichkeiten der Machtentfaltung.

Mit der zunehmenden Rückeroberung der Macht durch die Ventrue-Toreador-Riege um den König wurden die Gangrel immer mißtrauischer. Die Fenriskinder waren auch von der manchmal offensichtlichen Manipulation ihrer Verwandten durch die Vampire nicht eben begeistert. In dieser Situation gelang es den Brujah wieder einmal, sich die Umstände zunutze zu machen.

Durch eine geschickt eingefädelte Intrige gelang es ihren Ghulen, direkt bis zu Pippin und seiner Geliebten Bertrada vorzudringen. Infolgedessen erblickte ein Kind das graue Licht der Alten Welt, das eigentlich niemals hätte geboren werden dürfen, ein Junge, der als Blutsbruder der Nachfahren des Fenris völlig unerwartet kam, ein Mann, den die feinsten kainitischen Manipulationen nur sehr bedingt kontrollieren konnten. Ein Herrscher, ein König, ein Kaiser.

Getauft wurde er auf den Namen Carolus. Die Franzosen würden ihn Charlemagne nennen. Heute ist er besser bekannt unter seinem Herrschertitel: Karl der Große.

Sein Charisma, seine Entschlußkraft und sein tief verwurzelter Glaube machten ihn zu einem fast unberührbaren Souverän, sogar für seine eigene, ihm unbekannt Familie der Nachfahren des Fenris.

Zu spät bemerkten die Brujah, daß sie sich verrechnet hatten...





•MARCO•



Kapitel Zwei Geographie

Plachen - Heimat zahlreicher Kainiten, seit die Roemer Aquae Grani zur Badetherme machten. Die Stadt ist Ort von Koenigskirchenungen und Fokus fuer Sterbliche wie Unsterbliche. Eine gebildete, kultivierte Stadt voller Kunstschactse und Ernungenschaften, die teilweise noch aus roemischen Zeiten stammen, mit zahlreichen Maerkten, Schelmenspiel und buntem Volk.

Ringsum von Wald umgeben ist es nicht leicht, Plachen zu erreichen - aber die Reise in die Kaiserstadt ist die Muehe wert. Was ausserhalb der sicheren Stadtmauern ist, birgt Gefahr fuer Mensch und Kainit gleichermassen. Und dennoch - Plachens Flair ist im faensteren Mittelalter einzigartig...



18 • Aachen bei Nacht

Die geographische Lage und die Grenzen eines Gebiets - das römische Militärterritorium *Aquae Grani*, das königliche Hofgut *Aquis*, die Reichsstadt *Aachen*

Aachen liegt in einem Talkessel. Im Südwesten beginnen die Ausläufer der Ardennen, daher wird das Land nach einer Weile in diese Richtung hügeliger, genauso wie in Richtung Südosten, wo das Gebiet der Eifel beginnt.

Im Süden und Osten befinden sich ausgedehnte Waldgebiete, Heimat der Gangrel und der restlichen Kinder des Landes. Diese Wälder werden noch während der Zeit kurz nach Karl dem Großen als königliche Bannforste bezeichnet. Diese Ausdrucksweise hebt das festgelegte und monopolisierte Jagdrecht des Königs und des Adels bzw. der Vasallen, die sich das Jagdrecht erworben hatten, hervor.

Das ursprüngliche Gebiet des römischen Militärterritoriums der niederrheinischen Legionen bei *Aquae Grani* war relativ überschaubar und verhältnismäßig klar gegliedert. Es wurde in westlicher Richtung durch den Fluß Gülp und nach dessen Mündung in einen anderen Strom namens Geul durch den sogenannten Eisenbach begrenzt. Im Nordwesten stellte der Anstelerbach bis zu seiner Mündung in die Wurm die Grenze des Militärgebiets dar. Hier wechselte die Grenze auf das rechte, gegenseitige Ufer des Flusses, um die wichtigen Nivelsteiner Sandbrüche mit einzuschließen. In der Nähe der nordöstlich gelegenen Ansiedlung Eschweiler verläuft der Fluß Inde. Von hier aus nach Südosten bildete zuerst der Omerbach und schließlich der Vichtbach die natürlichen Begrenzungen des Territoriums. Diese Linie begrenzte das Gebiet nach Süden. Von hier aus zog sich der Grenzverlauf schwammig durch dichtestes Waldgebiet nach Nordwesten weiter. Schließlich erreichte die Grenzlinie den Ort Hombourg und stieß hier auf die Römerstraße Lüttich-Aachen. Durch diesen Grenzverlauf im Südosten und Südwesten gehörten die beiden für die römischen Streitkräfte am Rhein außerordentlich wichtigen Bergbaugebiete *Ad Cadmias* und *Britanniacum* zu dem römischen Territorium mit Namen *Aquis*.

Das Hofgut *Aquis* in späteren Zeiten war im großen und ganzen mit den Grenzen des Römerterritoriums identisch. Die Zugangsstraßen in das frühmittelalterliche *Aquis* folgten hauptsächlich den römischen Trassen. Das Gebiet umfaßte rund 350 Quadratkilometer oder 35000 ha. Innerhalb dieses Gebietes lagen und liegen etwa 60 größere Gutshöfe, von den Römern *Villae* genannt, über die die Versorgung der römischen Legionen zu laufen hatte. Der Königshof von

Aquis galt in der Zeit des frühen Mittelalters als der reichste im süddeutschen und rheinischen Raum. Nur die großen sächsischen Krongüter hatten mehr Servitien. In der Spätzeit des Karolingerreiches nahm die ausschließliche Macht der Königswürde schnell ab. Nicht zuletzt der durch Karls Regierungszeit stark geschwächte Clan der Ventruie war hierfür verantwortlich (s. o., Kapitel Eins, Geschichte). Das Vasallentum erlebte in diesen Jahren einen starken Aufschwung.

Das wiederum hatte zur Folge, daß die Vasallen des Königs, die bis dahin nur als Lehnsträger fungiert hatten, sich nun immer öfter zu Besitzern der vom König verliehenen Ländereien ausriefen. Dieser „Flickenteppich“ an Gebieten und deren legitimen und illegitimen Besitzern hatte unter anderem die Rodung großer Waldgebiete zur Folge. Hiermit waren die natürlichen Grenzen der Wälder zugunsten des Clan Ventruie verändert, der Clan Gangrel wurde weiter zurückgedrängt. Die Reichsstadt Aachen wuchs, die Wälder schrumpften, andere Ortschaften im Umkreis wuchsen oder entstanden neu.

Die Umgebung – Ländereien, Flüsse, Städte, Ortschaften und Dörfer

Aachen liegt im Westen von Deutschland, südwestlich von Köln und nordwestlich von Bonn am Ausläufer der Ardennen. Es ist als Reichsstadt und Krönungsstätte Mittelpunkt der Region. Im Westen hat es mit einige ländliche Provinzen, sogenannte Lande, als Nachbarn: die beiden zu der Herrschaft Limburg gehörenden Lande Wijlre und Wittem und das Land Rode sowie Vaals. Im Süden schließt sich das mittlerweile stark gerodete, aber immer noch sehr große Waldgebiet von Walhorn mit den kleineren Ortschaften Montzen, Walhorn und dem Städtchen Lontzen an die Stadtgrenzen an.

Im Südosten befindet sich in unmittelbarer Nähe die Reichsabtei Burtscheid, die von recht beachtlicher Größe ist. Ebenfalls im Südosten Aachens, östlich an Burtscheid grenzend, beginnt das Land Schönforst. Weiter im Südosten liegt die kleinere Stadt Inden als Mittelpunkt der an Größe die Stadt Aachen überragenden Reichsabtei Kornelimünster. Im Osten der Stadt befindet sich ein Jülicher Amt. Diese Bezeichnung zeigt die Folgen der oben erwähnten Besitzstückelungen der Vasallen, in diesem Falle des Grafen von Jülich. Sie bedeutet ein unter Besitz und Protektion eines Edelmannes oder Vasallen stehendes Gebiet. In diesem Amt sind die beiden Ortschaften Eschweiler und Stolberg prägend, wobei Stolberg Sitz eines kleineren Landadelgeschlechts ist. Im Nordosten erstrecken sich die riesige Grafschaft Jülich mit der Stadt Jülich und dem Ort Geilenkirchen sowie das Jülicher Amt Wilhelmstein. Im Norden grenzen das Land Heyden und weitere Ausläufer des Landes Rode an Aquis. Im weiter entfernten Nordwesten beginnt zunächst die niederländische Provinz Valkenburg, dann die sehr große Grafschaft Limburg, die sich von Nordwesten über Westen bis nach Südwesten wie ein halber Ring um die weitere westliche Umgebung Aachens legt.

Flüsse

Die Inde verläuft südlich von Aachen bis in den Osten des Aachener Stadtgebiets hinein. An Aachen vorbei fließen der Vichtbach im Osten und die Geul im Westen. Die Wurm verläuft von Norden kommend durch das Aachener Stadtgebiet hindurch.

Bedeutendere Städte in der Aachener Umgebung

Im Norden hat Jülich einige Bedeutung, im Osten Stolberg, im Süden Limburg und Eupen und im Westen Maasricht und Lüttich. In weiterer, teilweise sehr viel weiterer Umgebung liegen Köln, Bonn, Antwerpen, Gent, Brügge, Brüssel und Eindhoven.

Die Reichsstadt – wichtige Orte und Plätze Aachens

Die Reichsstadt und ihr nahes Umland sind zur Zeit des Abenteurers „Schwarz“ in sechs Stadteile, sogenannte Quartiere, aufgeteilt: im Süden Vaals, im Westen Orsbach, im Norden Laurens-Berg und Würselen, im Osten Weiden und Haaren. Stadteile haben in den dunklen Zeiten des Mittelalters noch nicht die Größe und Ausmaße wie in heutigen Großstädten und sind daher in ihrer Eigenschaft als Unterteilungsfaktoren noch nicht sonderlich wichtig. Die obige Auflistung soll lediglich als Orientierungshilfe dienen. Hier die prägnantesten Orte, die für Kainiten und Sterbliche bedeutsam sein können:

1) Der Aachener Dom mit Oktogon, Matthiaskapelle, Chorchalle, Kreuzgang, Ungarischer Kapelle und Annakapelle:

Das Oktogon als Knoten der Quintessenz und als Gildehaus der Magi des Choeur Céleste ist für Kainskinder mehr oder weniger unbetretbar. Spürbar ist die Konzentration reiner Magick. Angehörigen des Clans Tremere und Charakteren mit höheren Auspex-Werten wird sie geradezu um die Ohren geschlagen. Trotzdem werden nur die wenigsten in sorgfältig ausgewählten Situationen den bannkreisartigen mentalen Schutzwall durchschreiten können. Das gilt nicht nur für das Oktogon selbst, sondern auch für die oben aufgeführten Nebenräume. Von der Chorchalle aus, direkt hinter dem Innenraum des Oktogons gelegen und mit ein paar Schritten zu erreichen, öffnet ein mit Magick gesicherter geheimer Mechanismus, der durch das Verrücken des Sockels einer Statue betätigt wird, einen unterirdischen Gang. Dieser Gang ist in erster Linie als Fluchtmöglichkeit für die Magi und ihre Helfer gedacht. Näheres zu dem Gang s. Kapitel Drei, Juan Octavio Roberto Florez. Näheres zu Oktogon und Quintessenz-Knoten s. Kapitel Eins.

2) Klostergasse mit Schatzkammer:

Von der Klostergasse, einer der Hauptzufahrtsmöglichkeiten zum Domhof, an dem sich auch der Haupteingang des Oktogons befindet, führt kurz bevor man in den Domhof einbiegt eine Eingangspforte in die Schatzkammer. Hier befindet sich der Domschatz mit unter anderem dem Lotharkreuz, der berühmten goldenen Büste Karls des Großen, goldenen Trinkkelchen und weiteren unermeßlichen Kostbarkeiten. Bewacht wird diese Kammer von mehreren gut bewaffneten Soldaten der Stadtwache, unter denen mindestens zwei Ghule des Clans Toreador sind, einer davon untersteht Nikolai von Tresckow selbst. Sie werden jedem Dieb einiges an Auspex und Stärke entgegenzusetzen haben und den Schatz niemals unbeaufsichtigt lassen.

3) Katschhof mit den Resten und den verfallenen Ruinen der karolingischen Palastaula:

Hier entsteht später das Rathaus. An den Katschhof, einen großen Vorplatz, der direkt an die Nikolauskapelle und Michaelskapelle des Aachener Doms heranreicht, grenzt an anderer Stelle die Palastaula. Allerdings liegt sie dem Aachener Dom zwar genau gegenüber, aber mit der Rückseite zu dem Hauptbauwerk Karls des Großen hin und orientiert sich mit der Frontseite mehr in Richtung Gänse- und Hühnermarkt. Im zwölften Jahrhundert verfallen diese trümmerartigen Baureste zusehends, die Steine stürzen in sich zusammen, und immer häufiger nehmen Kinder oder Betrunkene Schaden, die sich hier aufhalten. An manchen Abenden soll spät nachts zuweilen Weinen wie von mehreren Frauen zu hören sein. Manche Kainiten behaupten, das seien die Geister von sächsischen Sklavinnen Karls des Großen, die immer wieder in die Nähe der größten Wirkungsstätte ihres Mörders zurückkehren. Die meisten Kainskinder halten das für Geschwätz...

4) Der Hof oder „Römerhof“:

Hinter dieser Bezeichnung verbirgt sich das ehemalige Badeviertel der Römer. Vor den Augen des Betrachters öffnet sich ein eher schmaler Platz, an dessen Seite der Portikus steht. Dies ist die Rekonstruktion eines römischen, zu einer Badetherme gehörigen Rundbogens. Blickt man durch diesen Bogen zum Dom, sieht man geradewegs auf die gotische Chorhalle und das Oktogon. Links vom Portikus stehen die Reste des ehemaligen Quirinusbades, zu dem noch einige breitere Treppenstufen führen.

5) St. Adalbert:

Im Jahre 997 ließ Otto III. zum Andenken an Bischof Adalbert von Prag diese Kirche bauen. Die Idee stammte von Nikolai, der damit eine deutliche Botschaft der Mißachtung an Libussa, den alten und mächtigen Ghul des schlafenden Tzimisce-Methusalems Shaagra in Prag schickte. Nikolai machte damals Libussa für den Tod Bischof Adalberts verantwortlich, durch den er nach jahrelanger

Vorarbeit endlich in Prag Fuß zu fassen und auf den dortigen Klerus Einfluß zu gewinnen hoffte. Nikolai hat St. Adalbert im Jahre 1047 zum Elysium erklärt. Die Ahnen und Ancillae der Domäne treffen sich hier regelmäßig, um kainskinder-relevante Angelegenheiten zu besprechen und erlesenen Stimmen oder Musikanten zu lauschen. Ein breitgefächertes Netz von Lakaien, beeinflussten oder sonstwie ruhiggestellten Sterblichen sorgt dafür, daß das Elysium kein Aufsehen erregt. Wenn allerdings einmal ein Neugieriger zu nahe kommt, wird er ohne zu zögern von den Wächtern getötet, und je nachdem weggeschafft oder zur abendlichen Stärkung verwendet. Die Kirche hat einen romanischen Kernbau, einen kleinen Westturm und steht auf dem sogenannten Adalbertsfelsen.

6) Der Fischmarkt oder „Vor dem Parvisch“:

Der Name dieses Platzes stammt nicht vom Handel mit Fischen oder anderen Meerestieren, sondern hat seinen Ursprung in der mittelalterlichen Kirchenarchitektur: Wird ein Kirchhof von Säulen oder mehreren Säulenhallen umrundet, nennt das die katholisch-klerikale Terminologie manchmal „Paradies“. Im 12. Jahrhundert ist die Bezeichnung für den Fischmarkt „Vor dem Parvisch“. Der französische Ausdruck „Parvis“ ist sehr nahe an dem Wort „Parvisch“, das dem Dialekt der Aachener entstammt. So wurde aus einem Wort das andere. Vor allem die Kainiten, die großen Wert darauf legen, auf finanziellem Gebiet immer auf dem Laufenden zu bleiben, treffen sich hier ab und an. Hier wird der kontaktfreudige SC des öfteren den ein oder anderen Ventrue oder Toreador treffen.

7) Das Grashaus:

An der Südseite des Fischmarkts befindet sich ein Haus, das mit einer für innerstädtische Verhältnisse ungewöhnlich wehrhaft und trutzig wirkenden Fassade dem Betrachter sofort einen leichten Schauer über den Rücken jagt. Das Grashaus dient als Kerker und Disziplinierungs-(Folter-)Ort für Verbrecher. Im nach hinten gelegenen Hof werden gegebenenfalls die Verurteilten mit Richtschwert oder einem großen stumpfen Holzhammer durch Schläge auf den Kopf getötet. Oftmals sind aus diesem Haus gräßliche Schreie zu hören, und die Einwohner machen vorzugsweise einen größeren Bogen um das Gebäude. Es kann vorkommen, daß die Nosferatu, speziell die Pocken-Griet, sich hier einschleichen, um sich nach potentiell Nachwuchs umzuschauen. Auch Dana hat hier so manches Mal nach fähigen Helfern oder Ghulen Ausschau gehalten. Es kann ebenso vorkommen, daß das Triumvirat hier vor größeren Festivitäten einige Gefangene, besonders weibliche Kinds- und Gattenmörderinnen, freikaufft. Auf direktem Wege werden sie dann entweder in das Stadhaus des Triumvirats oder auf Burg Stolberg gebracht, wo sie für einen „deliziosen“ Abend sorgen. Der Name dieses verrufenen Gebäudes leitet sich von „gräßlich“ ab, denn oft sind die Geräusche und das Brüllen aus dem Grashaus alles andere als angenehm.

8) Die Körbergasse:

Etwas weiter in Richtung des Grashauses und (wie vieles in Aachen) in Sichtweite des Aachener Doms erstreckt sich die „Körbergass“. Hier finden sich Korbmacher, Besenbinder und Löffelschnitzer. In der Gasse ist es oftmals auch abends noch gesellig, die Handwerksmeister sitzen vor ihren Häusern, flechten Körbe und schwatzen. Betritt man diese Gasse, so wird man meist freundlich begrüßt und ist sofort von angenehm sanftem Geräuschpegel und warmem Licht von Feuerstellen umgeben. Hier sind sehr oft jüngere Brujah anzutreffen, die die direkte Nähe ruhiger, gelassener Menschen (die in diesen Zeiten sowieso selten sind) anzieht wie abstößt. Manchmal verschwindet einer der Handwerksgelegen. Manchmal weint ein Kainskind etwas später heimlich rote Tränen und ringt mit seinem Gewissen.

9) Die Stadttore:

Die Stadtmauer umfaßt etwas später sage und schreibe elf Toranlagen. Hierbei heben sich besonders drei der Tore hervor: zunächst eines der am besten befestigten und wehrhaftesten Stadttore, das Ponttor. Um Angriffe zu erschweren, wurde hier vor das Haupttor noch ein Vortor gesetzt, das als eine Art erster Festungswall fungiert. Hatte der Angreifer diese erste Hürde bewältigt, stand er wie auf dem Präsentierteller auf einem schmalen Brückengang zwischen Vor- und Haupttor. Dahinter kamen zusätzlich noch Wehrgänge, die freien Beschuß (und ein verstecktes Beobachten unter Anwendung von Auspex) ermöglichten. Das Ponttor ist das zentralste, grenzt an die Wege aus Süden (also aus Maastricht, Breda usw.), aber auch an die weiten Waldgebiete, empfängt also einen Großteil der Besucher und führt auf direktem Weg durch ein weiteres in der Stadt gelegenes Zwischentor zum Katschhof (wie es alle Stadttore Aachens in direkter Richtung tun). Ein geschickter Zug des Triumvirats war es, das Ponttor zum Elysium zu erklären. So kann jeder gesichtete Kainit gemeldet, abgefangen und entwaffnet werden. Die drei Machthaber wahren ihre Elysien sehr genau und hassen jegliches gewaltsame Eindringen. Die Wachen, die die Betreffenden herausgreifen, sind Ghule und es gewohnt, gegen Kainiten durchzugreifen. Pflöcke sind in der Regel in den Wachstuben vorhanden. An allen Aachener Stadttoren befinden sich zwei oder drei Ghule. Einer dieser Ghule ist immer mit Auspex 2 ausgerüstet, um bei ihm seltsam vorkommenden Gästen oder auch stichprobenartig „nachsehen“ zu können. Als Kainit ungesehen in die Stadt zu kommen ist also fast unmöglich, ein SC mit Verdunkelung sollte diese Fähigkeit auf relativ hoher Stufe haben.

Weitere prägnante Tore sind das Marschier- und das Jägertor. Das Marschier- und das Jägertor, ebenfalls ein Doppeltor, ist das größte Aachener Stadttor. Das Jägertor ist eher kleiner und ein wichtiger Treff- und Umschlagplatz für Handel aller Art mit dem finanziell vielversprechenden Westen (die Tiefebene Flanderns, Antwerpen, Lüttich, Gent, Brügge usw.)

10) Burg Stolberg

Ein Beispiel schroffer Herrschaft ist die Hauptzuflucht Wolfram von Stolbergs. Sie ist das größte und wichtigste Elysium der Stadt. Wer als Kainit hierhin zitiert wird, weiß, das es um etwas ernstes geht. Zu Pferd ist die Burg nicht unter einer Stunde Ritt zu erreichen. Von Aachen aus ist sie ost-südöstlich der Stadt gelegen. Das alte Gemäuer ist voll von Ghulen und Dienern des Ventrue, und selten hallen hier die Mauern von Gesang und Tanz wider.

11) Burg Frankenberg

Östlich von Aachen liegt weniger als einen Kilometer von den Aachener Stadtmauern entfernt das sogenannte Frankenberg-Viertel. Auf der Burg herrscht ein Vogt, der stets vom Geschlecht der Frankengerger gestellt wird. Auf sterblicher Seite gab es später kleine Fehden zwischen Frankenberg und Aachen, was das Resultat der Versuche des Clans Toreador darstellt, sich endgültig von der Macht des Triumvirats freizumachen. Die Herren der Burg umgeben sich nicht nur mit Schönheit (direkt um die Burg befinden sich mehrere kleine, aber edle Kirchen, und St. Adalbert ist in Sichtweite), sondern die Burg selbst ist ein Ort der Sanges-, Tanz- und Dichtkunst, die hier mit reichlich Hingabe, Gold und des öfteren Blut farbenfroh gefeiert werden. Hier ist nicht nur der exzessive Genuß aller ästhetischen Sinneswahrnehmungen Brauch, sondern auch fast schulisch anmutende Wettbewerbe und -streite um die Gunst der schönsten Frauen des Clans Toreador oder ihrer Ghulinen. Dichtkunst, Minne, hingebungsvoller Tanz, Lauten-, Drehleier- und Schalmeien-Klänge versüßen die Nachtluft. Heute würde man eine Einrichtung dieser Art wohl eine „Talentschmiede“ nennen. Nikolai ist der oberste Schirmherr der Burg Frankenberg. Die Herren der Burg wechseln, das Ambiente nie.





22 • Aachen bei Nacht

Eine kurze Auflistung wichtiger Orte und Treffpunkte der Kainiten in Städten der weiteren Umgebung:

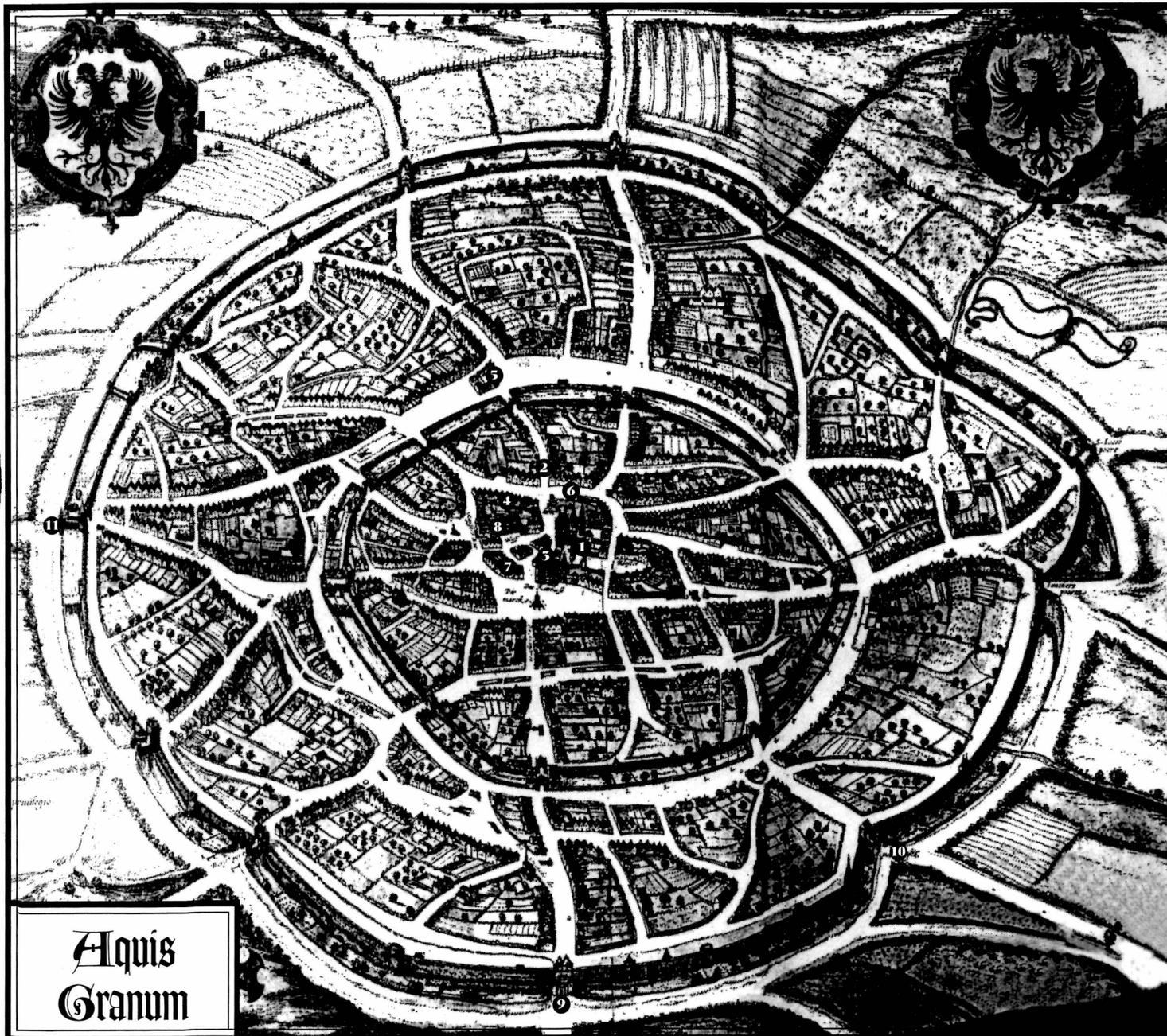
1) Maastricht: Der Vrijthof mit St. Servaas und der St.Jans-Kirche ist ein Komplex aus einem Platz, einem protzigen, romanischen Kirchen-Mittelschiff und zwei Wehrtürmen (St. Servaas) sowie einem Glockenturm mit Chorhalle (St. Jans), die der Chorhalle am Aachener Dom ähnelt. Dies ist ein unglaublich mächtiger und würdevoller Ort, an dem sich die Kainskinder der Stadt regelmäßig treffen. Der Prinz, eine strenggläubige Baronin aus dem Clan Ventrue mit Namen Antonia Hera van Tilburg op Zee, führt die Stadt mit harter Hand und relativem Wohlwollen dem zumindest wohlhabenden Aachen gegenüber.

2) Lüttich: Die Stadt in Flandern südwestlich von Aachen und in direkter Nachbarschaft Maastrichts wird von einem Ahn des Clan Ventrue namens Benoit Phillippe regiert, der, obwohl Prinz, angeblich nur eine Marionette seiner Beraterin und Gefährtin Amata Magdalena von Werden aus dem Haus und Clan Tremere sein soll. Sie residieren im Curtius-Palais, einem wunderschönen, dreistöckigen (was für damalige Verhältnisse bei weltlichen Gebäuden nicht allzu gebräuchlich war) Prachthaus mit einem großen, kunstvoll verzierten Holzportal. Hier sitzen die Kainiten Lüttichs zu Gericht. Das Gebäude ist ein Elysium.

3) Jülich: Jülich war von jeher sehr kirchlich und Bischofssitz, und so ist der Prinz dieser Stadt ein Bischof aus dem Clan Toreador und Angehöriger der 7. Generation. Die Stadt ist reich an Kirchenschätzen und wohlhabendem Klerus. Der Prinz, Bischof Arn vom Rheinthal, ist ein großzügiger, wohlüberlegter Förderer der Künste. Er residiert im Stadtschloß Jülichs, der sogenannten Zitadelle.

Das Klima im Aachener Talkessel

Da im Süden gebirgiges Land liegt, können die Winde, die über Aachen hinwegfegen, sehr kalt sein. Der Eishauch, der die Stadt oft einhüllt, läßt zuweilen das gesamte Leben der Reichsstadt einfrieren. Die Winter sind sehr lang und kalt und bringen viel Schnee. Hierdurch ist der Boden ursprünglich sehr unfruchtbar und siedlungsfeindlich; das Land und die ausgedehnten Wälder waren wild und undurchdringlich. Daß nicht immer nur eisige oder windige Kälte durch die Straßen der Königsstadt weht, dafür sorgen die zwar regnerischen, aber frischen und eher milden Winde aus Richtung Westen, aus den flämisch-niederländischen Flachlanden.



KARTE VON AACHEN BEI NACHT

- 1) Aachener Dom mit Oktagon, Matthiaskapelle, gotischer Chorhalle, Kreuzgang, Ungarischer Kapelle und Annakapelle
- 2) Klostergasse mit Schatzkammer
- 3) Katschhof, Ruinen der karolingischen Palastaula
- 4) Der Hof oder „Römerhof“
- 5) St. Adalbert
- 6) Der Fischmarkt oder „Vor dem Parvisch“
- 7) Das Grashaus
- 8) Die Körbergasse
- 9) Pontor
- 10) Marschierstor
- 11) Jägertor

**Aquis
Granum**

Reisen und Transport im 12. Jahrhundert – eine Ansammlung von Beschwerlichkeiten

Wie an den meisten Orten des mittelalterlichen Europa ist auch um Aachen und den Aachener Talkessel herum das Reisen eine äußerst aufwendige, umständliche und vor allem langwierige Angelegenheit. Wer es sich leisten kann, benutzt ein Reittier, meist ein Pferd, bei bäuerlicher Herkunft sind auch Esel oder Maultiere von Nutzen. Aber die meisten Reisenden laufen, denn ein Pferd ist ein sehr wichtiges Nutztier und erfordert kostbares, meist nicht vorhandenes Geld. Besitzt ein Bauer ein Pferd, einen Esel oder ein Maultier, so ist er reich. Kuriere oder Boten, von Stadtmagistratsstellen oder adligen Herren zu einer Aufgabe entsandt, haben natürlich Pferde. Auch Wagen oder Karren, die Nahrungsmittel oder sonstige Waren für die Stadt transportieren, sind unterwegs. Aber diese sind meist mit bewaffneten Wächtern bemannt, wenn nicht gar, wie bei den wirklich kostbaren Lieferungen wie Gewürze, Tuche oder Salz, entweder ein ganzer Trupp bewaffnete Reiterei dabei ist oder gleich mehrere Warenkutschen zusammen reisen, einer Karawane ähnlich.

Reisten reichere Herrschaften, so sah das meist anders aus. Je nach Reichtum, Geltungssucht und Dekadenz konnte das von eher unauffälligem Reiten mit bewaffneten Wächtern bis hin zur Bewegung eines ganzen Hofstaats gehen. Dann wurden Träger mitgeführt. Auf Reisen wirklich wichtige und unerlässliche Dinge wie Kissen, Vogelkäfige, teure und ebenfalls zu verpflegende Haustiere, die nur durch ihren Gesang oder auch nur ihren Anblick das Herzleid etwas mildern sollten, mußten mitgeführt werden. Der feine Herr oder, und das kam öfter vor, die feine Dame wurden natürlich in einer Sänfte getragen. Wenn sie in einer Kutsche reisten, war diese um einiges komfortabler gestaltet als die normalen Karren der Bauer oder Händler. Diese Gefährte des Adels waren zwar vielleicht luxuriös gestaltet, doch war solch eine Kutsche trotzdem noch eine dreckige, staubige, kalte, zugige, holpernde, unbequeme und gesundheitsschädliche Angelegenheit. Sie war mit heutigen Vorstellungen von Kutschen keineswegs vergleichbar, weder gefedert noch beheizt. Aber prächtig und protzig waren sie, diese Kutschen. Sie waren stets von einem unter Waffen stehenden größeren Trupp begleitet. Diese Trupps bestanden nicht immer aus Stadtwachen oder einem stehenden Heer. Sie waren oft kaum von den Räuberbanden zu unterscheiden, vor denen sie schützen sollten. Der normale Fußweg des Durchschnittsreisenden im Mittelalter aber wurde reitend auf Schusters Rappen zurückgelegt, wie das Zufußgehen unter anderem genannt wurde. Auch dann war Reisen teuer. An jeder Ecke, jeder Brücke, jedem Paß oder jedem Stadttor konnte der Reisende mit einer unüberschaubaren Vielzahl von Abgaben und Zöllen konfrontiert werden, die ein völlig mittelloser Wanderer sich nicht hätte

leisten können. Die Gasthäuser waren äußerst spärlich, noch hatte sich der Fremdenverkehr nicht wirklich verbreitet. Hier zu übernachten kostete wiederum Geld, manches Mal nicht wenig. Aber es bedeutete ein Dach über dem Kopf, Verpflegung, und zumindest manchmal Sicherheit, denn auf den Wegen konnten Gefahren lauern, von denen die allgegenwärtigen Räuberbanden nur eine waren.

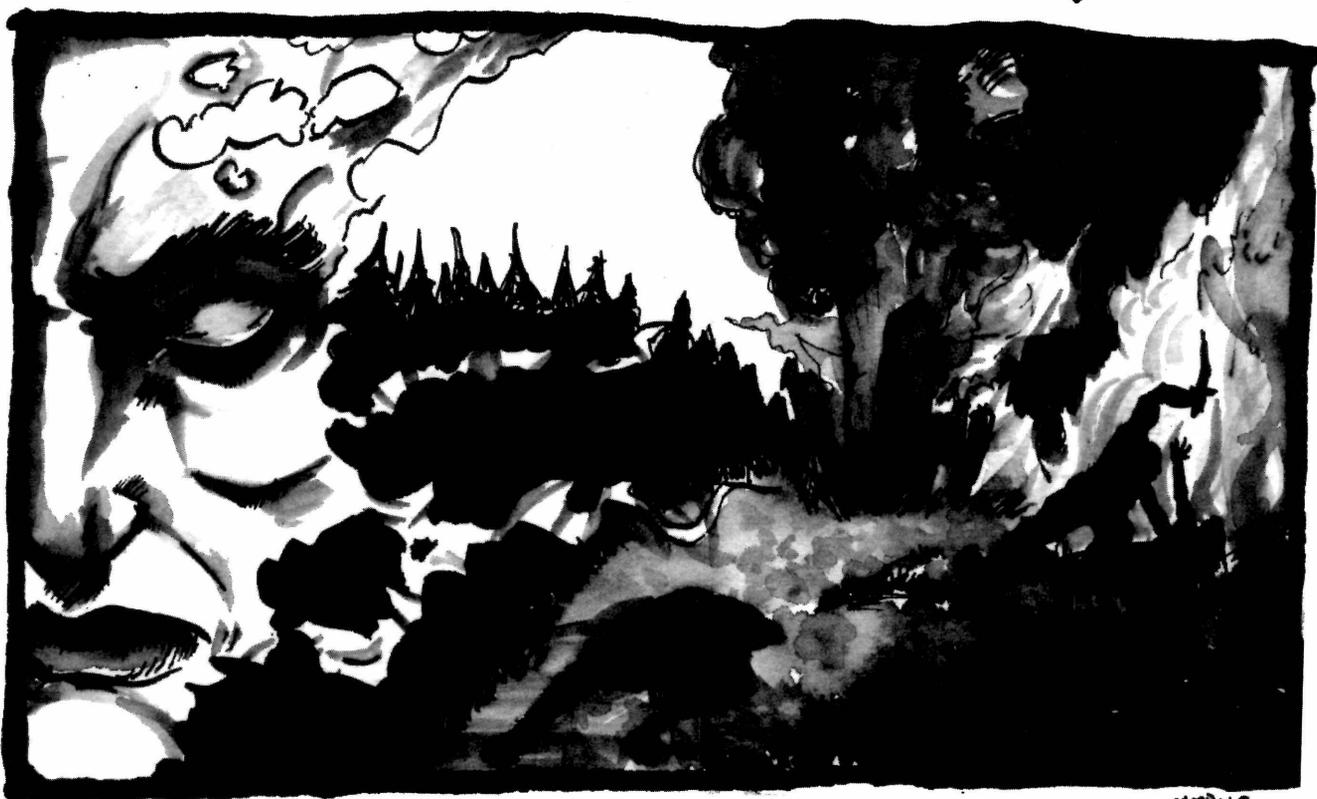
Nach modernen Standards trotzten die Reisenden hierbei zum Beispiel Naturgewalten, die den Menschen (und auch den Kainiten) des 20. Jahrhunderts vermutlich vom Weiterreisen abhalten würden. Wind und Wetter, auch in extremer Form, waren für damalige Gewohnheiten normal. Die in der Neuzeit typische, von Sicherheitsgefühl geprägte Arroganz den Naturgewalten gegenüber war in den dunklen Zeiten noch überhaupt nicht gegeben. Man tat mit wetterbedingten Reiseerschwernissen, was man mit fast allem tat, wenn man nicht mächtig und reich war: Man erduldet sie.

Allein schon aus praktischen Gründen konnte eine Reise ein wirkliches Abenteuer werden: Straßen gab es nur wenige. Hügelreiches Gebiet wie die Ardennen oder die Eifel oder waldreiches Gebiet wie vor allem im Aachener Süden ließen keinen Straßenbau zu. Das Ergebnis war, daß man fast ständig bis zu den Knöcheln im Schlamm watete. War man in einen der teilweise sintflutartigen Regenfälle gekommen, hatte man die völlig durchnäßte Kleidung halt am Körper. Da konnte sie dann nach und nach trocknen. Sich zur Nacht auszukleiden, sich überhaupt irgendwann auf einer Reise auszukleiden oder die Gelegenheit zu einem Bad wahrnehmen zu können, war luxuriöse Ausnahme. So sammelten sich unter dem Reisedreck Bakterien an. Krankheitserreger und Viren wurden schnell zu alten Freunden, und wenn man nicht selbst an Schwindsucht, Lungenentzündung, Grippe (damals noch absolut tödlich), Skorbut oder Pocken erkrankte, hatte man die große Ehre, sich in irgendeiner Herberge oder einfach auf dem Weg anzustekken. Die mangelhaften hygienischen Verhältnisse trugen nicht gerade zu einer Verminderung der allgegenwärtigen Gesundheitsrisiken bei.

War es nicht solcherlei Unbill, die die Reise zu einer gefährlichen Angelegenheit machte, waren es wie gesagt die Räuber - vereinzelt, in kleineren oder auch größeren Banden. Hatte man Glück, waren es verarmte Adlige oder Ritter, die zumindest einen Rest Ehrenkodex übrig hatten. So war man schnell Hab und Gut los, wenn man so dumm war, allzuviel auf Reisen mit sich zu führen. Man blieb aber wenigstens gesund an Leib und Seele. Traf man aber auf Spitzbuben, die entweder dem Richter entkommen, als vogelfrei erklärt oder auf eine andere Art und Weise ihres Gewissens verlustig gegangen waren, hatte man Pech. Dann war der Tod wünschenswert, wenn er schnell und gnädig kam. Es konnte aber auch anders kommen.

Reiste man im Winter, konnten auch wilde Tiere zu einer Bedrohung werden. Der Hunger trieb manches Wolfsrudel auch trotz eines größeren Wachfeuers dazu, eine rastende Gesellschaft anzugreifen. Ein sich bedroht fühlender Bär konnte genauso gefährlich sein wie ein aggressiver Keiler.

Wenn man wirklich sehr großes Pech hatte, traf man eventuell auf einen hungrigen Gangrel, ein kampflüsteres Garourudel oder eine bösertige und zum Spielen aufgeleg-



• MARKO.
1998

te Fee. All das war meist das letzte, was der bedauernswerte sterbliche Reisende sah.

Es ist leicht vorstellbar, wie beschwerlich und gefährlich auch für Kainiten das Reisen war. War der Transport nicht minutiös geplant – und das war bei so viel unberechenbaren Faktoren, die auftauchen mochten, nahezu unmöglich –, konnte die Sonne das Resultat jeder noch so kurzen Verzögerung sein. Der Transport mußte unauffällig sein. Das hieß, daß man entweder Ghule oder sonstige eingeweihte Diener brauchte. Hatte man nichteingeweihte Diener, mußte man mit der immer vorhandenen Geld- und Neugier rechnen und damit, daß irgendwann am Tag die Sonne das letzte war, was man sah. Eine andere Möglichkeit war, in Reisegruppen mitzufahren. Hier war natürlich wiederum die Gefahr des Entdecktwerdens wesentlich höher, ganz zu schweigen von dem Problem der Ernährung. Mitgeführte Vorräte waren abgesehen davon, daß Vitae aufbewahrt kalt, fade und schal schmeckt, äußerst schwer zu verbergen. Es gab noch keine wasser- oder luftdicht verschließbaren Flaschen, die kurzerhand am Gürtel oder in einem Aluminium-Koffer verstaut werden konnten. Gefäße waren nicht gut verschließbar, und eine größere Menge Gefäße hätte mit etwas Pech die Aufmerksamkeit erregen können. Wollte man sich also „vor Ort“ ernähren, brauchte man eine Anzahl sterblicher Gefäße um sich. Nahm man die Vitae aber

von den Angehörigen einer doch relativ kleinen Gruppe, konnte man davon ausgehen, daß es früher oder später auffallen würde. Selbst wenn man die entsprechenden Disziplinen hatte, um sein Vorgehen zu verschleiern – in kleinen Gruppen fallen ungewöhnliche Dinge schneller auf als in Städten. Ein unerwünschter Beobachter zum falschen Zeitpunkt, und schon konnte es vorbei sein. Der Aberglaube und das tägliche Leben mit den Schreckensgeschichten in dieser Zeit machten den mittelalterlichen Menschen sehr viel empfänglicher für Übersinnliches als heutige Menschen. Das Wahrnehmen einer „dämonischen“ Präsenz ließ einen Menschen direkter und entschiedener handeln als in modernen Zeiten. Insofern ist das Reisen für Kainiten ein Wagnis.

Die Chancen, heil in der Reichsstadt Aachen anzukommen

Erschwerend kommt hinzu, daß, will man nach Aachen, sehr viel Wald und sehr viel Hügelland durchquert werden muß. Am besten ist es, aus Richtung Westen bzw. Nordwesten zu kommen. Das niederländische und flämische Tiefland bietet noch die einfachsten Fortbewegungsmöglichkeiten.





K

Kapitel Drei Die Bewohner der Stadt

„Seht doch das Licht - das ewige Licht, das in den Kirchen, auf den Altären des Einen leuchtet. Und dann hört, wie sich unsere Stimmen erheben - die letzten Tage sind nahe herbeigekommen für das Kainsgezücht der Kaiserstadt..“

—Benedict von Cluny in einer Predigt im Oktogon

„Seht doch, seht, die Frömmeler, wie sie sich erheben in kollektivem Mißmut, wie sie mit ihren stumpfen Fingern auf unsere Pracht und Herrlichkeit deuten, wie ihre glanzlosen Kutten unsere Stadt verunzieren... vielleicht hat der Eiferer von Mainz ja recht: Das Ende naht, aber anders, als sie es sich vorgestellt haben.“

— Wolfram von Stolberg zu Notulf und Nikolai

Aachen beherbergt viele Kainskinder. So war es, seit die ersten Römer und ihre Ventrue-Hintermänner Aquae Grani zur Badetherme machten, so ist es zur Zeit und so wird es immer sein.

Aachen ist nicht nur Ort von Kaiserkrönungen. Es ist auch Anziehungspunkt für fast alle Kainskinder. Jeder freiheitsliebende Brujah der Zeit mag dem Lockruf der politischen und intellektuellen Agitation in die Stadt des „Ventrue-Kaisers“, Karls des Großen, gefolgt sein. Wie hätte er auch der Anziehung einer philosophischen Auseinandersetzung widerstehen können? Und diese schien in Aachen auf jeden Fall möglich. Welcher Nosferatu hätte sich die aus römischer Zeit stammende Kanalisation nicht wenigstens einmal ansehen wollen, welche Toreador den Schätzen, die Kunst und Kirche boten, eine Absage erteilen können?

Welcher Malkavianer hätte nicht bei all den Märkten, dem Schelmenspiel und dem bunten Volk Hinweise auf bunte Veränderungen der Realität vermutet?

Welche Lasombra hätte nicht erheblichen Machtgewinn in den wohlhabenden und einflußreichen Rängen der Kirche gewittert? Wo viele Sethskinder leben, ist außer guter Vitae auch immer der Gevatter unterwegs. So folgten bei dieser Aussicht auf Untersuchungsmöglichkeiten auch Kappadozianer den Spuren des Schnitters nach Aachen, ganz zu schweigen von den Streitern des Clans des Tiers, immer noch größtenteils aus den Mauern der Stadt vertrieben und in die umliegenden Wälder zurückgewichen. Welche junge Gangrel hätte nicht auf die Geschichten aus Aachen achtgegeben? Wer von ihnen hätte nicht gezürnt bei der Kunde von der Ungerechtigkeit der Ventrue-Toreador-Front? Wer wäre dem Ruf nicht gefolgt, den Clansbrüdern und -schwestern in Aachen zu helfen? Infolge des Siegs Karl Martells über die Araber bei Tours und Poitiers 778 n. Chr. und der Reconquista in Spanien gelang den Ventrue-Manipulatoren im Beraterstab Aquis' nicht nur ein bedeutender Schlag gegen Halbmond und Assamiten im Morgenland, im Fahrwasser dieser Ereignisse kommen auch die ersten Angehörigen des Clans Lasombra nach Aachen. Unter Führung Esclamontes von Padua stellen sie das einzige ernstzunehmende Gegengewicht zu den Ventrue dar. Um dem Clan der Könige und dem Triumvirat allerdings wirklich etwas entgegenzusetzen zu können, sind die Schattenspieler zahlen- und einflußmäßig zu schwach.

Die Kainiten Aachens sind gegenwärtig (1149 n. Chr.) Wohlstand gewohnt. Sie wollen geschützt werden und vermeinen auch ein Anrecht darauf zu haben. Im Gegenzug sind sie es nicht gewohnt, das Triumvirat anzuzweifeln. Sie haben sich mit den Umständen abgefunden, der Prinz ist der Prinz, Notulf ist Notulf und von Tresckow von Tresckow. Die drei herrschen. Andere nicht. Das bringt eine Menge Vorteile: Reichtum, Sicherheit innerhalb der kainitischen Gesellschaft und Abschreckung vor Vergehen durch die Gewißheit drakonischer Strafen im Falle des Zuwiderhandelns. Was außerhalb der sicheren Stadtmauern ist, darüber weigern sich die meisten Aachener Kainskinder sowie so nachzudenken. Da ist das ununterbrochene Heulen. Viele Wölfe hier, denken die Sterblichen. Die Kainiten jedoch wissen nur zu gut, daß das Garou sind. Und die, die schon lange hier sind, wissen gar, daß das Heulen nicht nur von Garou kommt. Daß so gut wie keine Gangrel in Aachen

selbst sind, ist vielleicht noch nicht allzu auffällig, bedenkt man die Stadtabneigung dieses Clans. Daß aber niemand in der Lage zu sein scheint, über die Kämpfer des Tiers zu sprechen, fällt nach einer Weile auf. Die weiseren, älteren unter den Aachener Vampiren wissen um die Fronten in und um Aachen. Ebenso wissen sie um die Stärke und um den Fanatismus derer, die immer noch vor der Stadt darauf warten, die Nachkommen der Römerventrue und Repräsentanten der Karolingermacht ebenso zu zerquetschen wie die intriganten Merowingerfreunde der Brujah, die darauf warten, aus Aachen wieder das zu machen, was es ursprünglich war: Wald.

Cocceius ist nach seiner zweihundertjährigen Starre und seiner Verschuldung des Massakers an den Kainskindern und Garou durch die Glaubensmagi erstarrt von seiner Schuld. Er wandelt nur durch die nächtlichen Straßen und schlägt sich mit seinem Gewissen herum. Ja, Veränderung ist im Jahre des Herrn 1149 spürbar, wenn man die Erfahrungen der Vergangenheit mit dem Unvermeidlichen zusammensetzt. Ältere Kainiten, die zu dumm dazu sind, so manches zu begreifen, planen voraus und rechnen sich ihren Nutzen an der Zukunft aus. Die anderen machen sich über eins Gedanken: rechtzeitig Verlassen Aachens. Einiges haben alle Aachener Kainiten gemeinsam: offizielle Zurückhaltung, Huldigung der Herrschenden bei den Jungen, beobachtendes Abwarten und Zustimmung nach außen der Älteren und schließlich völliges Agieren aus dem Hintergrund der wenigen wirklich Alten, die nie selbst auftreten, sei es der auf Erlösung sinnende und selbstzerstörerische Cocceius, die der Wirklichkeit längst entrückte und dadurch sehende Calida oder die von Rachegeilüsten und Haß zerfressene Ikkenai. Sie alle haben nicht mit dem Chaos gerechnet, mit der einen, ungeahnten Macht: dem abgrundtief Bösen.

Baali

Horned Master of Endless Time, summon thy unholy Disciples,

Trained for Centuries to come, gather on the highest Mountain,

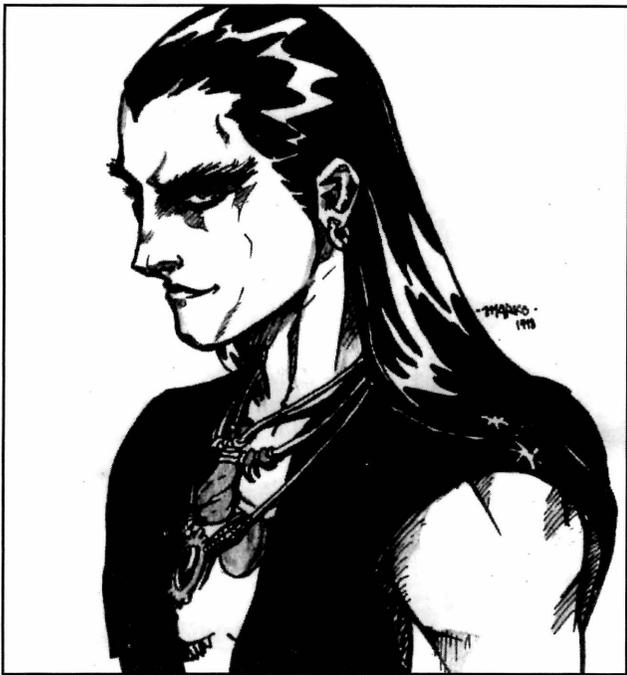
United by Hatred...

— **Darkthrone, The Pagan Winter**

Die Baali haben in Aachen normalerweise keine Macht, denn sie sind in der Stadt nicht vertreten. Der Clan der Perversionen und des Höllenkultes hat hier weder Grundlage noch Substanz. Er hat weder Grund zu hoffen noch Ausichten auf Erfolg, wenn er in einer so straff geführten Stadt Machtspielchen versucht. Jetzt erst, in jüngster Zeit, hat ein Dämonenanbeter unbemerkt Einzug in die Stadt des Oktagon gehalten, weil der Kelch aufgetaucht ist. Jetzt sehen die Baali ihre Chance. Jetzt, nach so langer Suche, hat sich einer der Ihren auf den Weg gemacht.

Yannick Horagas · Hydra

Als ich geboren wurde, waren überall Palmen, Dattelbäume und blauer Himmel. Der Himmel über Nazareth war



stets blau. Die Bevölkerung in der Geburtsstadt Jesu war zum Teil arabischer, zum Teil jüdischer Abstammung. Wir waren Angehörige einer Bevölkerungsgruppe, die allzeit verfolgt und ungelitten war. Allerlei Geschicke trieben uns durch die Welt, ruhelos und gejagd. Wir waren Armenier. Immer war der Himmel über dem „heiligen“ Land blau. Manchmal jedoch war der blaue Himmel von blutroten Schwaden verschleiert, und die schneeweißen Mauern der Stadt waren mit der dunkelroten Pracht geschmückt, die aus den aufgeschlitzten Leibern der abgeschlachteten Menschen gespritzt war. Immer dann, wenn arabische Soldaten jüdische Familien ausrotteten oder Juden in dunklen Kutten arabischen Würdenträgern und ihren Kindern die Kehlen durchschnitten. Mir war egal, wer wen tötete. Ich sah nur eins: die Schönheit. Die Schönheit des samtigen, dunklen Rots, das in filigranen Bahnen über den lehmigen Stadtboden tanzte. Ich verriet niemals Mörder an die Stadtwache. Dann hätten meine schönen Abende ja vielleicht geendet, in denen nur der fahle Mond und ich Zeugen der wilden Schönheit sterbender, blutspeiender Menschen waren. Ja, der Himmel war blau über Nazareth.

Je röter er sich färbte, desto blauer schien er mir. Mein Vater wollte aus mir einen anständigen Gelehrten machen. Er wollte, daß ich eines Tages die Universität in Athen oder Konstantinopel besuchen sollte. Er wußte, daß jemand aus einem so benachteiligten Volk nur überleben und reich werden konnte, wenn er Bildung hatte. So arbeitete er wie besessen, um mir einen Lehrer zu bezahlen. Ich lernte aufmerksam, denn ich wollte fortkommen, fort von den Rattenpfuhlen der Nazarenerwiege. Fort in die Welt voll wunderschönen Todes, voller Verheißungen, voller neuer Möglichkeiten. Ja, ich begriff, mein Vater hatte recht. Doch es kam alles ein klein wenig anders.

Eines Abends beobachtete ich, wie sich vier arabische Meuchelmörder über die Frau eines jüdischen Schriftgelehrten hermachten, die von ihrer Dienerin begleitet wurde. Die Dienerin entkam. Ich hatte mich auf einem niedri-

gen Dach versteckt, das mich vor den Augen der Lakaien der Ästhetik verbarg, die gerade der Frau des Schriftgelehrten die Augen herauschnitten. Die Dienerin begann heraufzuklettern. Ich konnte ihren gepreßten Atem hören. Als ihr Kopf sich über den Rand des Daches schob, sah ich ihr Gesicht. Sie war jung und hatte feine Gesichtszüge. Welch größere Wonne konnte es geben, als diese Schönheit noch durch den zarten Fluß ihres Blutes vergrößert zu sehen? Der Gedanke erregte mich. Ich blickte auf, als sie bereits halb auf dem Dach war und ich ihre Häscher bereits hören konnte. Für einen Moment trafen sich unsere Blicke.

Ich sah diese Augen voller Angst. Ich liebte sie in diesem Moment, liebte nur eines auf der Welt mehr: mich. In diesem Augenblick verschmolz ich völlig mit ihr!

Aufgrund meiner großen Liebe zu ihr wußte ich, sie hatte es verdient. Sie hatte es verdient, mich mit dem anmutigsten aller Tänze zu erfreuen: dem Tanz ihres Todes. Ich schnellte vor, umfaßte ihre Handgelenke und löste sie von der Dachkante. Für einen kurzen Moment hielt ich sie so und versuchte, in ihren Augen zu lesen, wie wohl soviel Schönheit mit solch erlesener Angst zusammenpassen mochten. Dann küßte ich sie wild und gierig. Damit sie mich nicht an ihre Jäger verraten konnte, biß ich ihr dabei die Zunge ab. Dann ließ ich los. Ich hatte ja etwas von ihr, ihre Zunge lag zuckend in meiner Handfläche. Wir würden eins bleiben können. Während ich hörte, wie ihre Schreie zu einem Gurgeln wurden, sah ich ihrem langsamen Tod zu. Es war ein Genuß. Ich fühlte mich stark, und noch etwas fühlte ich: Macht. Es war unbeschreiblich. Schließlich huschte ich davon. Für einen kurzen Moment sah ich auf einem Dach eine schwarz verummte Gestalt stehen, deren bleich wirkendes, mir unbekanntes Antlitz in meine Richtung sah. Dann war sie fort. Ich hielt es für eine Täuschung und lief zu dem Haus des Schriftgelehrten, dessen Frau gerade ihr Leben ausgehaucht hatte und der von der Stadtwache geweckt worden war, um ihre sterblichen Überreste zu holen. Ich wartete, bis fast alle aus dem Hause waren, tötete einen zurückgebliebenen Diener und stand dann vor dem Bücherschatz des Gelehrten. Sein Vermögen verlor mit einem Mal jedes Interesse für mich, als ich durch Zufall beim Suchen auf ein geheimes Kabinett voller Schriften und Bücher stieß. Ich nahm, was ich tragen konnte. Meine nächsten Jahre verbrachte ich mit Lesen. Ich las Sagen und Mythen über die, die trotz untoten Daseins auf fleischlichen Füßen wandelten, und die Kräfte des Infernos. Ich war wie gebannt, lernte und lernte aus den Büchern und von meinem Lehrer. Irgendwann war ich soweit.

Alles war vorbereitet. Drei Mädchen waren durch meinen Dolch gestorben. Das hatte mich fast den Kopf gekostet. Dann sprach ich fernab der Mauern der Stadt die Formeln und vollzog den Mord an einigen vorbereiteten Tieren und einem weiteren jungen Menschen, den ich mit hier hinaus geschleift hatte.

Was schließlich erschien, war schön. Furchtbar und machtverheißend ragte sie über mir empor. Die Opfer und die vorbereiteten Gegebenheiten schienen ihr jedoch nicht zu reichen, und ihre Wut ließ mein Leben schwinden. Als ich im Sand mein Leben aushauchte, Blut aus meinen Ohren rann und der Schmerz mich auffraß, kam sie. Auf dem

Dach hatte ich sie gesehen, jetzt war sie mir Tod und Leben zugleich. Ihre lauten Worte und heulenden Beschwörungen in Sprachen, die selbst ich nicht verstand, zwangen das Angerufene unter ihren Willen. Dann sprach sie zu mir von der unendlichen Gefahr des Umgangs mit den Legionen der Hölle und verhiess mir Macht, das einzige, was ich jemals wirklich gewollt hatte. Ich willigte ein. Ihre Fänge raubten mir den letzten Rest Leben, und während ich mich in Todeskrämpfen wand, schickte sie mit ihrem kraftvollen Blut neue feurige Tunnel aus gleißenden Farben durch meinen Kopf. Seitdem zogen wir 200 Jahre lang zusammen durch die Welt, und ich habe gelernt, beobachtet und mein Wissen vervollständigt.

Zudem begann ich, meine Kräfte erfolgreich einzusetzen. Nach und nach scharte ich eine kleine Armee von Ghulen um mich.

Ich will den Gral. Mit der Möglichkeit erneuter Sterblichkeit können wir die Macht über viele andere Kainskinder erlangen. Sie, der meine Erzeugerin und ich dienen, wird uns beistehen: Rosier, Königin aller Sukkubi.

Sie gibt mir Macht, warum also sollte ich all das Gezücht fürchten? Sie sind blind, sie wissen nichts. Der Hurensohn vom Clan der Sandschlangen, den ich in Damaskus traf, dachte auch, er könne mir trotzen. Sein Blut war Wiedergutmachung für seine Dreistigkeit. Seit ich an diesem Setiten den Amaranth beging und seine Kräfte sich auf mich übertragen, nennen meine Clansgeschwister mich „Hydra“.

Beschreibung: Yannick ist groß, eher sehnig als muskulös, und seine ausgeprägte, fast anatomisch perfekt wirkende Körper- und Gesichtsmuskulatur läßt auch kainitische Frauen zweimal hinsehen. Schulterlanges, glänzendes Haar fließt samtschwarz um ein schmales Gesicht, das auf dem schmalen Grat zwischen männlicher, klassischer Schönheit und dunkler, diabolischer Anziehung wandelt. Seine Augen funkeln in kalter, bössartiger Intelligenz. Seine Lippen sind fein geschwungen. Wenn er spricht, ist seine Stimme von kalter Schönheit, klingt einschmeichelnd, und seine Worte sind pure Verheißung. Nur wer gut hinhört, nimmt den Hauch eisiger Kälte in seiner Stimme wahr, der keinen Zweifel an seiner Verderbtheit läßt.

Zumeist kleidet er sich in Schwarz und Rot. Ein rotbrauner Lederbeutel um seinen Hals enthält eine getrocknete menschliche Zunge, des weiteren trägt er ständig Amulette mit unbekannter mystischer Bedeutung, zumeist drei oder vier zugleich. Sein Kleidungsstil ist weniger orientalisch als eher griechisch, er trägt weite Hosen, Westen, Stiefel oder über der Brust offene Wämser, alles reich verziert.

Rollenspielhinweise: Sie waren immer schon machtbesessenen. Sie sind nicht dumm genug, um polternd andere Städte zu besetzen. Sie lieben das Exquisite. Sie nehmen Leben, wenn sie jagen, jedesmal. Sie lieben den Reigen des Todes, weil sie den Aspekt der Weiblichkeit in all ihrer Ästhetik und all ihrer Nacktheit über alles schätzen, aber nur dann, wenn sie ihn am Ende zerstören dürfen, was die Vollen dung der Schönheit darstellt. Ihre Herrin symbolisiert ersteres für sie und gestattet ihnen das zweite. Sie kommen bei Frauen gut an, ob sterblich oder untot. Sprechen sie stets leise. Wenn Sie flirteten, blickten Sie ihrem Gegenüber tief in die Augen und verfallen nach einiger Zeit in eindringli-

ches Flüstern. Wenn Sie in Aktion treten, sind sie vollkommen gefühllos und verderben und töten, ohne zu zögern. Sie wissen, dieser Kelch existiert, und es gibt nur eine Person, die ihn besitzen darf: Sie.

Zuflucht: Yannick ist neu in Aachen. Um unauffällig zu sein, wechselt er die Zuflucht sehr oft. Meist sucht er sich etwas außerhalb gelegene, leerstehende Höfe oder Bauernhütten sowie unauffällige, leerstehende oder schlecht beleumdete Behausungen. Aufgrund der typischen Baalischwäche (Angst vor Glaubenssymbolen) meidet er die Nähe von Gotteshäusern.

Geheimnisse: D. Dieser Wert steigt im Laufe der Geschichte.

Einfluß: Keiner, aber mit steigendem Wissen über die Stadt und mit den nimmermüden Aktivitäten seiner Ghule wächst sein Einfluß.

Schicksal: Yannick stirbt durch die Hände Benedict von Cluny und der restlichen Magi, vielleicht auch durch einen oder mehrere der Spielercharaktere.

Clan: Baali

Erzeuger: Alusha Salva

Wesen: Zelebrant

Verhalten: Monster

Generation: 7.

Kuß: 709 n. Chr.

Sieht aus wie: 25

Körperlich: Körperkraft 4, Geschick 4, Widerstandsfähigkeit 3

Gesellschaftlich: Charisma 6, Manipulation 6, Erscheinungsbild 4

Geistig: Wahrnehmung 5, Intelligenz 5, Geistesschärfe 6

Talente: Aufmerksamkeit 4, Ausflüchte 4, Ausweichen 2, Einschüchtern 5, Empathie 4, Führungsqualitäten 4, Handgemenge 2, Schauspielerei 5

Fertigkeiten: Etikette 3, Handwerk (Amulette) 4, Heimlichkeit 3, Kräuterkunde(Gifte) 4, Nahkampf 2, Reiten 3, Tierkunde 3, Überleben 1

Kenntnisse: Akademisches Wissen 4, Folklore 4, Linguistik (Arabisch, Hebräisch, Griechisch, Deutsch) 4, Medizin 1, Nachforschungen 4, Naturwissenschaften 3, Okkultismus 4, Theologie 4

Disziplinen: Auspex 4, Beherrschung 6, Daimonion 6, Geschwindigkeit 2, Präsenz 4, Serpentinis 2, Verdunkelung 5

Hintergrund: Gefolgsleute 7 (Ghul-Spione, 5 davon suchen europaweit nach dem Kelch, 2 sind bei ihm; Werte s.u.), Herde 2, Kontakte 6 (Menschliche Diabolisten, 3 in 2-3 Tage Reichweite, 3 würden für Anreise ca. 2 Wochen benötigen), Ressourcen 3

Tugenden: Überzeugung 4, Instinkt 5, Mut 5

Andere Eigenschaften: Intrige 4, Foltern 4, Geschichte 3, Dämonenkunde 3, Geisterkunde 2, Kainitenkunde 3, Maguskunde 3, Wolfllingskunde 1

Weg: Weg des Teufels 8

Willenskraft: 10

Blutvorrat: 20

Dämonische Zuwendung: Transformation (Fliegen, 3-Punkte-Zuwendung)

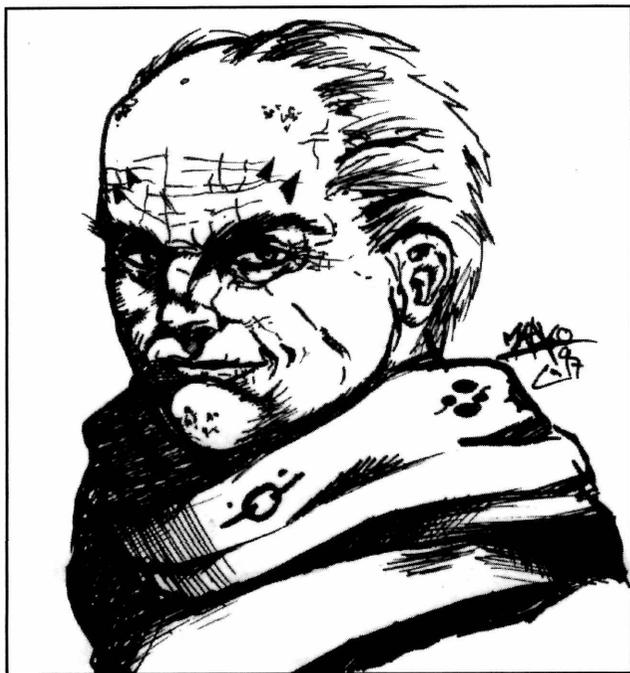
Diese Gabe hat ihm schwarze, ledrige Fledermausflügel wachsen lassen. Diese Flügel befähigen ihn, bis zu 3 Meter hoch über dem Erdboden zu schweben. Er kann damit auch fliegen, allerdings recht langsam. Sind seine Flügel eingeklappt, wirken sie eher wie halblange Stäbe, die er sich umgeschnallt hat. Ein schräg über die Brust gebundener Gurt verstärkt die Illusion. Er trägt stets ein halblanges Wams, unter dem er seine Flügel verbergen kann. Die Flügel können auch wie Klauen als Waffen benutzt werden.

System: Für den Flug ist kein Wurf nötig. Yannick kann sich eine Anzahl von Runden in der Luft halten, die seiner Körperkraft entspricht. Im Kampf würfelt der Erzähler Nahkampf + Geschick +3. Der Schaden errechnet sich aus der Stärke +2 und ist schwer heilbar.

Menschliche Diabolisten (Hintergrund „Kontakte“): Diese Dämonenanbeter sind allesamt eher unauffällige Persönlichkeiten. Sei es die stille, zu junge Ehefrau des reichen Stadtkämmerers, sei es der gestrauchelte Mönch, der ketzerische Gelehrte oder der grausame, zu allen Untaten bereite Verbrecher, hier ist der Phantasie des Erzählers keine Grenze gesetzt. Eines sollten sie alle gemeinsam haben: völlige Skrupellosigkeit und das Fehlen jeglicher Moral. Letztlich getrieben werden sie von den gleichen Motiven wie Yannick: Machtgier. Ob sie um die Identität des Baali wissen, bleibt dem Erzähler überlassen, aber daß wenigstens einer seine wahre Natur kennt, ist anzunehmen.

Herausragende Werte der Diabolisten: Intelligenz mindestens 2, Okkultismus mindestens 2, Ausflüchte mindestens 3, Schauspielerei mindestens 3, Menschlichkeit höchstens 3.

Kastos



Meine Arbeit als Student in Athen hätte mir eigentlich alle Wünsche erfüllen sollen. Ich war nahezu fertig mit meinem Studium der Naturwissenschaften und der Medizin. Ich bekam die Chance, auf mehr Zugriff zu nehmen: mehr Wissen, mehr Autorität, mehr Macht. Ich konnte mei-

ne Bemühungen ausdehnen. Was mich wirklich interessierte, waren die Sterne. Nach einiger Zeit begann ich, über diese unendlichen Weiten nachzugrübeln. Ich begann, fieberhaft zu forschen. Nach und nach stieß ich auf Behauptungen, dann auf Wahrheiten. Ich bekam Ahnungen über die, die da draußen existieren. Und die Magister? Pah! Allein mein Interesse für die Sterne und ihre Geheimnisse brachten mir ihr Mißtrauen ein. Ich machte mir Feinde. Sie begannen, mein Wissen zu mißachten, mich zu schneiden und lästerlich über mich zu tuscheln. Ich hatte nur noch wenige Förderer.

Der Rest verteufelte mich (ha, wenn sie damals schon gewußt hätten...), obwohl meine Macht doch viel größer hätte sein müssen. Nur eine Person stand in dieser Zeit zu mir: meine Schwester. Schon immer war sie eine Außenseiterin gewesen. Sie war jünger als ich, und unsere Eltern richteten alle Zuwendung und alles Vertrauen auf mich. Aber nur ich wußte, daß sie etwas besonderes war, und schenkte ihrem nächtlichen Flüstern Beachtung. Nur ich glaubte ihr die Namen ihrer „Freunde“, die nur sie sah. Ich liebte das Feuer in ihren Augen, wenn sie mir von diesen Freunden erzählte, die zu ihr kamen, um bei ihr ihrem Haß und ihrer Trauer Luft zu machen. Es war unser Geheimnis, genau wie die erregten Bewegungen, die ihren Körper schüttelten, wenn ich sie des Nachts heimlich berührte. Nach dem Tod unserer Eltern arbeitete sie hart, um unseren Lebensunterhalt zu verdienen. Sie war die einzige, die mir beistand und die etwas für mich empfand. Wurde die Anspannung übermächtig, suchte ich Trost in ihrem Bett. So kam es, wie es kommen mußte - ich schwängerte sie. So sehr wir auch versuchten, die Frucht unserer Liebe zu verheimlichen, es kam heraus. Die Magistratur wurde mir entzogen, der Prozeß erwartete uns. Unser Leben verwandelte sich in ein Tal aus Demütigung und Haß. Wir erwarteten das schlimmste. Dann kam er! Yannick stellte uns Macht in Aussicht, Wissen und Wahrheiten. Er nahm uns in seine Dienste und speiste uns mit seiner Vitae. Zuerst schenkte er uns die Rache. Mit ihm zusammen rächten wir unsere Schmach an den Ignoranten und tranken ihr Blut aus den Schädeln ihrer Kinder. Dann fütterte uns unser Herr, bevor wir uns seiner niemals müden, unersättlichen und wunderbaren Fleischeslust dienen durften. Er ist der uralte Wind Babylons, die Schönheit Rosiers, unserer Herrin, und der strahlende Glanz des Infernos zugleich. Als unser Kind kam, war es selbstverständlich, daß wir es Rosier opferten. Sie verschlang es. Ich weiß, mein Herr wird mir noch mehr Wissen und Macht geben. Und ich will Macht.

Beschreibung: Kastos ist seine griechisch-mediterrane Herkunft nicht anzusehen. Für einen Griechen ist er blaß (wobei diese Tatsache zusätzlich zu seiner naturgegebenen Ghulblässe ihn fast wie einen Vampir aussehen läßt.) Er kleidet sich wie ein ärmerer Studiosus und, um bei seinen Spionage- und Kundschaftsgängen nicht aufzufallen, stets dem jeweiligen Landesstil entsprechend. Seine Züge sind Durchschnitt, sein Gesicht meist beim zweiten Hinsehen schon wieder vergessen.

Rollenspielhinweise: Sie kennen nur eine Person, die Ihnen gewachsen ist: Yannick. Das respektieren Sie so lang, bis er irgendwann ihnen gegenüber einen Fehler macht. Dann kommt die Macht endlich ganz zu Ihnen. Im großen und

ganzen stehen Sie voll hinter ihm, lieben ihn auf fast hündische Art, genau wie Yazmina. Hier ist es eine Mischung aus reißerischer sexueller Anziehung und kranker, neurotischer Liebe. Diese Liebe ist eher einengend als zuneigungsorientiert. Sie sind völlig rücksichtslos. Um das unermessliche Wissen zu erringen, das Ihnen winkt, ist Ihnen jedes Mittel recht. Sie verachten menschliches Leben und töten, ohne zu zögern. Das Töten von Kindern ist vorteilhaft, da die Wesenheit, der Sie huldigen, unschuldige Opfer bevorzugt. Agieren Sie unauffällig, wenn Sie sich unter Fremden bewegen. Sehen Sie niemals jemandem in die Augen. Sprechen Sie nicht zu laut und nicht zu leise. Wenn Sie mit Yazmina umgehen, dann leidenschaftlich-manisch, mit Yannick unterwürfig-bewundernd.

Zuflucht: bei Yannick

Geheimnisse: C, da er oft in der Stadt spioniert und mittlerweile der Gral-Angelegenheit sehr viel näher gekommen ist (er hat den Pilger so gut wie ausfindig gemacht).

Einfluß: s. Yannick.

Schicksal: Kastos wird sich nach wie vor in Yannicks Wirkungsbereich aufhalten und sein Schicksal im großen und ganzen teilen. Es wäre eine Möglichkeit, daß er versucht, Yannick auszubooten und selbst die Führung zu übernehmen (nur wenn er sich ganz sicher über seinen Sieg wäre).

Clan-Angliederung: Baali

Meister: Yannick Avragas

Wesen: Fanatiker

Verhalten: Zelebrant

Beginn des Ghuldaseins: Durch Yannick im Jahre 1083

Sieht aus wie: Anfang 30

Körperlich: Körperkraft 2, Geschick 3, Widerstandsfähigkeit 3

Gesellschaftlich: Charisma 3, Manipulation 3, Erscheinungsbild 2

Geistig: Wahrnehmung 4, Intelligenz 3, Geistesschärfe 4

Talente: Aufmerksamkeit 3, Ausflüchte 3, Ausweichen 1, Einschüchtern 2, Empathie 3, Schauspielerei 3

Fertigkeiten: Bogenschießen 2, Etikette 3, Handgemenge 1, Handwerk (Amulette) 4, Heimlichkeit 3, Musik 1, Nahkampf 1, Reiten 3, Tierkunde 4

Kenntnisse: Akademisches Wissen 2, Folklore 2, Gesetzeskenntnis 1, Kräuterkunde (Aphrodisiaka) 4, Linguistik (Griechisch, Hebräisch, Deutsch), Medizin 2, Nachforschung 3, Naturwissenschaften 4, Okkultismus (Kulte) 4, Verwaltung 2

Disziplinen: Daimonion 1, Präsenz 1, Stärke 1

Hintergrund: Meister (Yannick; Kastos' sechs Punkte auf diesem Hintergrund ermöglichen ihm einen kainitischen Meister der siebten Generation und dadurch erweiterten Zugriff auf die vampirischen Disziplinen.) 6, Verbündete (seine Schwester Yazmina) 1

Tugenden: Überzeugung 4, Instinkt 3, Mut 4

Andere Eigenschaften: Dämonenkunde 1, Kainitenkunde 2

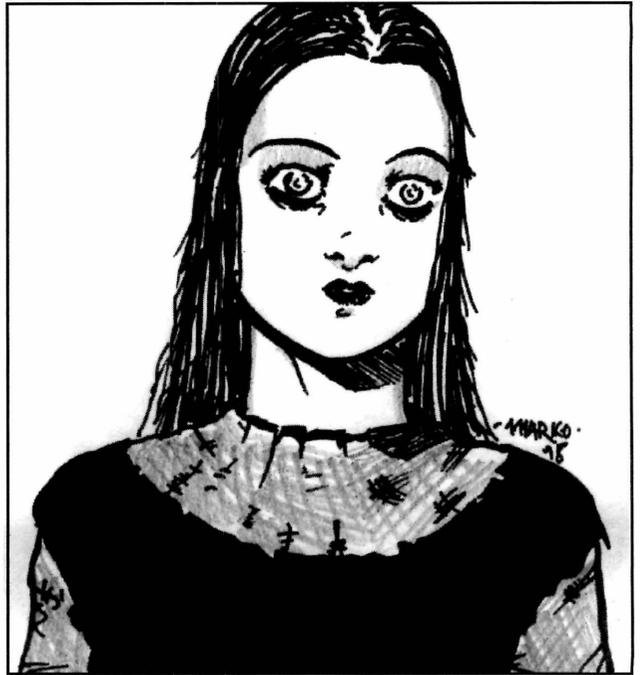
Weg: Weg des Teufels 7

Vampirische Vitae: 6

Willenskraft: 7

Blutvorrat: 10

Yazmina



Hätten meine Eltern von meinen Fähigkeiten erfahren, wer weiß, was dann passiert wäre. Vermutlich wäre ich gesteinigt worden. Eine solch exquisite Behandlung wie das Verbrennen bei lebendigem Leibe war zu meinem Bedauern damals noch nicht verbreitet. Aber so konnten wir unsere kleinen Geheimnisse gut für uns behalten. Als ich schließlich gebar, spürte ich, daß ich endlich der Verwirklichung meiner Wünsche nähergekommen war. Ein Leben will ich, in dem ich tun kann, wonach mir der Sinne steht. Ich will meine Welt für mich. Yannick hilft mir dabei. Braucht mein dunkler Herr etwas oder jemanden? Gut. Meist reicht ein unschuldiger Blick. Sie sind dumm. Reicht wortlose Aufforderung nicht, so haben sie Glück. Wenn sie einigermaßen stolz sind, bin ich bereit, ihnen die größte aller Ehren zu gewähren. Nachdem sie sich in den Kissen an meinem Körper Erleichterung verschafft haben, sind sie wunderbar träge... und während ihr Schweiß noch an ihren unwürdigen Körpern trocknet, durchschneide ich nur einen einzigen Nerv im Brustkorb. Das lähmt sie, und so dürfen sie bei vollem Bewußtsein miterleben, wie ich nach und nach von ihrem Blut nehme und es für meinen Herrn raube. Wenn sie mir eine guten Teil ihrer Vitae geschenkt haben, können sie die außergewöhnliche Erfahrung machen, bei lebendigem Leibe den Kopf zu verlieren. Ich schneide und schneide, bis ihre Augen so unbeweglich werden, wie ihr Körper es die ganze Zeit ist. Ich brauche die Köpfe für Rosier. Sie trägt sie als Kette. Dadurch zeigt sie mir ihre Wertschätzung.

Opfer müssen gebracht werden, um die Königin milde zu stimmen. Erst wenn sie ihr Reich hier errichtet, werde ich frei sein. Wir werden mit Yannick durch die Nacht streifen. Ich werde Blut und Gold im Überfluß haben.

So sei es. Jeder, der uns nicht folgt, muß ausgelöscht werden.

Beschreibung: Yazmina ist keine konventionelle Schönheit. Sie ist klein. Was ihre Anziehungskraft auf Männer aus-

macht, ist ihre unschuldige Ausstrahlung. Ihr Gesicht ist eher süß oder püppchenhaft als wirklich schön. Es wird von einem Paar ausdrucksstarker Augen dominiert, die reibraun in die große böse Welt blicken. Braunschwarzes Haar rahmt ihr eher rundliches Gesicht ein. Sie kleidet sich sehr kindlich, schafft es dabei aber, die Mischung zwischen Kind und unterschwellig erblühender Frau auszustrahlen. Sie weckt in jedem Mann nach kurzer Zeit den Reiz des Verbotenen oder den Beschützerinstinkt, was sie ausnutzt. Nur eines läßt in ihre wahre Natur blicken: ihre Augen. In ihnen lodert ein Feuer kalter, berechnender Intelligenz und heißer, unheiliger Leidenschaft, vor allem, wenn Yazmina erregt ist. Wenn man in der Lage ist, ihr in einem solchen Augenblick nahe zu sein, dürfte der Ausdruck ihrer Augen zumindest Zweifel an ihrer „Unschuld“ aufkommen lassen (empfohlener Wurf: Wahrnehmung+Aufmerksamkeit, Schwierigkeit 9, immerhin ist sie eine Meisterin der Verstellung).

Rollenspielhinweise: Sie wissen um ihre Ausstrahlung. Setzen Sie sie ein. Seien sie kindlich-neugierig, aber lassen sie immer etwas Verführerisches mitschwingen. Sie sind die personalisierte Lolita. Wenn Sie Ihr Ziel erreicht haben, legen Sie los. Kann der Unglückliche sich nicht mehr wehren, zeigen Sie Ihre wahre Natur. Dann dürfen Sie kreischen und Ihrer von Trauer und Wut zerfressenen Seele Tribut zollen.

Ansonsten sprechen Sie leise. Machen sie stets große Kulteraugen. Sie haben etwas, was Yannick und Ihr Bruder nicht haben: Tragik. Sie sind eigentlich nur durch ihre Verbitterung so böse geworden. Ein gewagtes Experiment für den Erzähler wäre es sicherlich, Yazmina etwas strauchelnd darzustellen. Träte man ihr zum Beispiel mit freundschaftlichen Gefühlen oder aufrichtiger Loyalität entgegen, wäre sie vielleicht kurzzeitig etwas unsicher oder zweifelnd. Dafür muß sich der Charakter aber wirklich etwas einfallen lassen, die Mauer aus Haß um Yazminas Herz ist merdick.

Zuflucht: bei Yannick

Geheimnisse: siehe Kastos

Einfluß: keiner

Schicksal: Yazmina geht es wie ihrem Bruder Kastos. Sie hat allerdings größere Chancen, aus dem Einfluß des Clans zu entinnen. Lernt sie jemanden kennen, der auf die richtige Art an sie herantritt, wird sie tiefe Freundschaft, Liebe oder andere positive Gefühle durchaus erlernen können. Hat der SC sie erst einmal soweit, kann er nach geraumer Zeit große Loyalität Yazminas erreichen, die bis zum Seitenwechsel führen kann. Passiert nichts derartiges, wird sie das Schicksal Yannicks und ihres Bruders teilen.

Clan-Angliederung: Baali

Meister: Yannick Avragas

Wesen: Monster

Verhalten: Kind

Beginn des Ghuldaseins: Durch Yannick im Jahre 1083

Sieht aus wie: 16

Körperlich: Körperkraft 3, Geschick 4, Widerstandsfähigkeit 2

Gesellschaftlich: Charisma 4, Manipulation 4, Erscheinungsbild 4

Geistig: Wahrnehmung 2, Intelligenz 3, Geistesschärfe 2

Talente: Aufmerksamkeit 2, Ausflüchte 4, Ausweichen 1, Empathie 4, Heimlichkeit 3, Schauspielerei 4

Fertigkeiten: Etikette 2, Nahkampf 1, Überleben 2

Kenntnisse: Folklore 1, Kräuterkunde 3, Medizin 1, Nachforschungen 2, Okkultismus 3, Verwaltung 3

Disziplinen: Präsenz 2, Stärke 1

Hintergrund: Meister (Yannick) 6, Verbündete 1 (Kastos)

Tugenden: Überzeugung 2, Instinkt 4, Mut 4

Andere Eigenschaften: Intrige 3, Verführung 4, Kochen/Backen 3, Weben 2

Weg: Weg des Teufels 6

Vampirisches Vitae: 5

Willenskraft: 5

Blutvorrat: 100,0,

Vorzug: Geister-Mentor (der Geist ist jedoch eher Leibwache als Ratgeber), Medium

Brujah

Bruder mein, entzünden wir die Flamme in jedem Menschen!

Seien wir stark wie der Arbeit Heer, Bruder;

Im geheiligten Geheimnis sind wir Ahnung und Weissagung

Sind wir des Lebens wildes Lachen!

— Laibach, *Bruder mein*

Die Brujah – ohne Zweifel eine der wichtigen Fraktionen Aquis! Oder sollte man vielleicht besser sagen: eine der ehemals wichtigen Fraktionen? Die Zeit des Clans der Gelehrten ist, auch wenn sich die Brujah das nicht eingestehen, vorbei. Lange ist es her, daß die älteren Brujah wieder einmal eine Chance sahen, es dem Clan der Ventruie heimzuzahlen, die Schmach von Karthago zu rächen. Die Niederlage von 146 v. Chr im dritten Punischen Krieg steckte damals in ihren Köpfen, als sie ausschwärmten, leidenschaftlich brennend, wie ein unter Trümmern begrabener Traum nur brennen kann. So viele Hoffnungen des Clans der Gelehrten mit dem Idealbild Karthago zusammengestürzt waren, so viele neue Hoffnungen auf Gerechtigkeit, Schuldbegleichung und Wiedergutmachung wuchsen mit der Einflußnahme auf das Königsgeschlecht der Merowinger. Hier, in Aachen, fiel mit der „Rache Gottes“ durch den Choeur Céleste auch die erneute Hoffnung auf wenigstens irgendeine Form von Ausgleich. Die Einflußnahme durch den Clan der Gelehrten wurde schließlich durch die List Karl Martells und der Ventruie beendet. Der geschickte und genial eingefädelte Schachzug um Karl den Großen aber war die verdiente Belohnung. Die Brujah verfielen in Siegestaumel und waren schon fast soweit, wieder an Gerechtigkeit und Freiheit zu glauben. Mit den Entwicklungen um den charismatischen Herrscher aber hatten sie nicht gerechnet. Als die Magi in Aachen mit der „Säuberung“ begannen, standen die Brujah auf. In einem letzten, verzweifelten Aufbäumen fielen sie als erste über die Glaubenskrieger her – wie sich später herausstellte, in völliger Verknennung der

Kampfstärke dieser Sterblichen. Nur wenige Brujah überstanden den Kampf mit dem Choeur Céleste, die meisten wurden erschlagen oder vergingen in den wie aus dem Nichts aufgetauchten Flammen der Magi.

Cocceius, Ahn des Clans, wurde schwer verletzt und fiel in Starre. Und wieder lösten sich die Träume der Brujah in Rauch auf. Als sich die Rauchschwaden aus den Gassen der Stadt und den Köpfen verzogen, hatte der Clan der Gelehrten viele Verluste zu beklagen. Die Überlebenden hatten Aachen zumeist verlassen.

Nur noch wenige Brujah weilten in. Nach und nach kamen im Laufe der Jahrhunderte neue Brujah, seit dank des Triumvirats wieder relative Ruhe eingekehrt ist. Ihr Ahn ist nach wie vor Cocceius. Er hätte wohl das Amt des Erstgeborenen im Rat, wenn es einen gäbe. Außerdem ist er sehr verändert, seit er aus der Starre erwacht. Die restlichen Brujah sind erst nach dem „Aachener Manifest“ des Choeur Céleste in die Stadt gekommen.

Sie wissen also nichts oder nicht viel von den wirklichen Vorgängen in jenen Nächten des Schreckens. Aus der Zeit vor den Pogromen ist außer Cocceius nur noch ein Brujah in der Stadt, ein andalusischer Advokat namens Florez. Ansonsten sind die Brujah in Aquis allesamt jung oder erst kürzere Zeit in der Stadt. Die Position des Clans in der Stadt ist marode. Die Ahnen haben sich mit der Niederlage abgefunden. Sie hängen hauptsächlich schmerzlich-wütenden Erinnerungen nach.

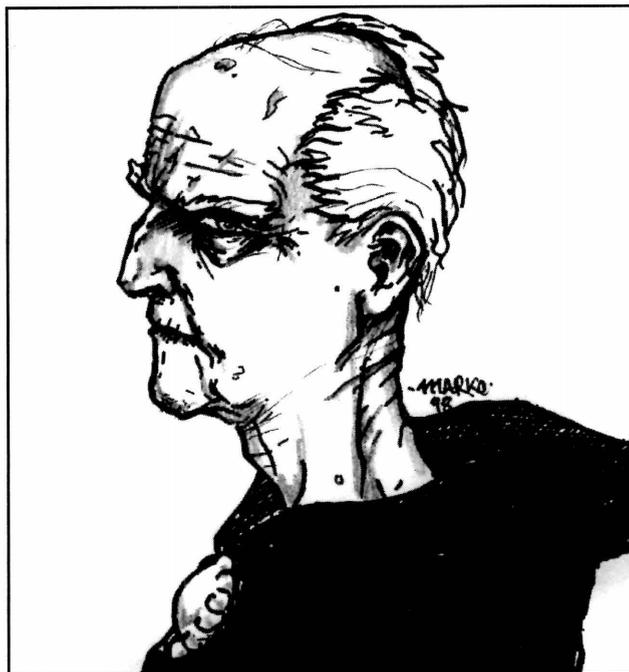
Potential und Energie ist bei den jüngeren genug vorhanden. Dem Clan fehlt in Aachen eine echte Führung. So aber ist der Clan hier politisch so gut wie unbedeutend und hat sehr wenig Einfluß.

Cocceius - „Spartacus“

Im Jahre 551 nach Gründung der Stadt wurde ich als Sohn einer Sklavin in Rom geboren. Die Römer waren immer eine Ansammlung gieriger, rücksichtsloser und machtgieriger Wölfe gewesen, die ihre unermeßliche Ausdehnung mit dem Blut der besetzten Völker nährten. So kam meine Mutter in das Domus des römischen Senators Civus. Es war damals üblich, daß die Sklaven in das Leben der Familia eingebunden wurden. Wie hätte das römische Reich wohl auch ansonsten mit der Flut der Sklaven fertigwerden sollen? Sklaven hatten keine Rechte, noch nicht einmal das Recht zu leben. All das wurde ihnen durch die Gnade ihrer Herren gewährt oder verwehrt. Trotzdem gab es nützliche Sklaven. Selbst wenn ein Römer so etwas wie Achtung oder Respekt für einen Sklaven empfunden haben mag, hätte er es wohl niemals bekundet. Aber griechische Lehrer waren genauso begehrt wie phönizische Ingenieure oder später kaledonische, hibernische oder auch ägyptische Mädchen.

Meine Mutter war schön. Ich erinnere mich gut. Überall, wo sie war, duftete es nach Kräutern, nach Thymian, Minze und Salbei. Ich wußte nie, wie sie das machte. Auf meine Fragen antwortete sie, es sei der Duft Siziliens.

Die hohen Herren des römischen Gesellschaftslebens waren sich nicht zu fein, sich zu einem Besuch bei einer oder mehreren der Sklavinnen einzufinden. So kam es, daß



sich eines Abends der Senator Civus bei ihr einfand. Von da an wiederholten sich seine aufdringlichen Besuche. Meine Mutter wollte das nicht. Aber sie hatte kein Recht, dagegen vorzugehen. Hätte sie sich an die Frau des Civus gewendet, wäre sie an irgendjemanden weiterverkauft worden. Im schlimmsten Fall wäre sie mit einem Stein um den Hals im Tiber oder in der Arena durch die Löwen gestorben.

Einige Zeit später wurde ich geboren. Meine Mutter hätte sich sicher einen besseren Vater für ihren Sohn gewünscht.

Geboren zu sein als Kind einer Sklavin hieß, ebenso Sklave zu sein. Während ich aufwuchs, ging Mutter zugrunde. Die Momente, in denen sie Zeit nur für mich hatte, waren ihre wohl einzigen Lichtblicke. Ich erfuhr schon mit sechs oder sieben Jahren von dem unermeßlichen Reichtum Freiheit.

Meine Mutter schärfte mir ein, irgendwann ein freier Mann zu werden. Sie lehrte mich Unterdrücker und Besatzer hassen, lehrte mich, was Bastarde wie die römischen Unterjocher für die Menschen bedeuteten. Sie säte den unerbittlichen Willen in meine Seele, mich von den Römern zu befreien, lebte nur noch für mich, ansonsten verwelkte sie wie eine Wasserrose in der Wüste. Die Besuche des römischen Schweins hörten während meines Heranwachsens nicht auf. Mit jedem Mal zerbrach sie ein Stück mehr. Oft spürte ich dieses verhaßte Gefühl von gebundenen Händen und von Unvermögen einzugreifen.

Immer dann, wenn meine Mutter diesen Haß in meinen Augen sah, schien ihr Blick alle Trübnis zu verlieren. Sie bestärkte mich, schärfte *mir aber auch ein*, vorsichtig zu sein. So begriff ich, daß pures Aufbegehren nichts ausrichten würde.

Ob Civus nun tot oder am Leben war, hätte nichts geändert. Ich lernte somit die subtilere Vorgehensweise, sich zunächst an den Feind anzupassen, um ihn irgendwann zu stellen und so zu treffen, daß er liegenblieb. Ich schwor Rache.

So schlimm es für uns beide war, es hätte keinerlei Nutzen gehabt, in irgendeiner Art und Weise einzugreifen. Das hätte ich nicht überlebt und meine Mutter ebensowenig. Außerdem wären damit all das Wissen, all die geheimen Gedanken über den Pax Libertatis umsonst gewesen, ihre Arbeit wäre sinnlos geworden und ich, der einzige Hoffnungsschimmer ihres Gefangenenlebens, wäre vergebens von ihr aufgezogen worden.

Sie erkannte, daß ich das Recht meiner Familie an dem Schakal Civus vollstrecken würde. Ich beherrschte mich, dachte an die Zukunft und sah zu, wie Mutter starb. Sie starb langsam. Aber sie starb mit der Würde einer Sizilianerin und mit dem Stück geistige Freiheit, das ihr keiner nehmen konnte. An dem Morgen, als ich vergeblich versuchte, sie an ihrer erkalteten Hand von ihrer Lagerstatt hochzuziehen, dachte ich, ich müßte sterben. Ich faßte mich nur langsam. Aber dann ging ich zu meinem Herrn. Er blickte mich aus trägen Augen von seiner Essensliege herunter an.

Ich habe mich in diesem Moment so sehr beherrscht wie nur selten danach wieder. Er verlor noch nicht einmal ein einziges Wort des Mitleids für die Frau, die er fast siebzehn Jahre lang vergewaltigt und gedemütigt hatte.

Ich war froh, daß diese Ratte ihren Namen nicht beschmutzte, indem er ihn aussprach. Er wußte nicht, daß ich sein Sohn war. Meine Mutter hatte es ihm nie gesagt. Viele hohe römische Herren hatten in diesen Zeiten Kinder mit Sklavinnen. Solche Kinder fanden oft und schnell bei Nacht und Nebel ihren Weg in den Tiber oder in die Winkel der Stadt, in denen wilde Hunde oder Katzen streunten. Er hielt irgendeinen anderen Sklaven für meinen Vater. Ich bot ihm an diesem Mittag an, Gladiator zu werden.

So wurden die finsternen Keller der Arena meine neue Schlafstatt. Schon bald war ich umgeben vom Klirren der Waffen. Mein Haß und meine Wut hielten mich aufrecht und am Leben. Ich konnte damals bereits abschätzen, daß meine Rache lange dauern würde. Zuerst mußte ich meine Freiheit erlangen. Ich wußte, daß ich der Freiheit nähergerückt war. Ein winziges Stück nur, verloren wie eine Träne in der See. Aber es war ein Anfang, denn Gladiatoren hatten die Möglichkeit, sich freizukaufen.

Dafür brauchten sie Gold. Von dem, was sie durch ihre Kämpfe verdienten, mußten sie einen großen Teil an ihre Herren und die Besitzer des Circus abtreten. Aber einen geringen Teil konnten sie immer behalten. Irgendwann würde ich genug Geld haben.

Ich trainierte. Immer wieder das Ringen. Immer wieder Kampf mit Netz und Dreizack, mit Kurzschwert und Schild, immer wieder das Axtschleudern und das Zielwerfen mit dem Pilum. Ich übte wie besessen.

Mein Körper entwickelte sich, meine Geschicklichkeit wuchs. Ich wurde zu einem Titan des Kampfes. Das Gefühl meinen Gegnern gegenüber, die mir teilweise im Alltag Freunde waren, ist sehr schwer zu beschreiben. Wenn wir abends beieinandersaßen, versuchten wir, Freundschaft zu vermeiden. Wir wußten, daß das Gegenüber am nächsten Tag Mörder oder Opfer sein konnte.

Wir mieden dieses Thema. Aber trotzdem entwickelten sich Bande. Da war der Grieche Yorgos, ein intelligenter

Mann. Hinter seiner Stirn verbarg sich ein schier uner-schöpflicher Schatz an Gedanken und philosophischen Feinheiten. Er war eigentlich gar kein Gladiator. In ihm brannte kein lodernder Haß wie in mir. Er war Lehrer gewesen, im Hause eines römischen Präfekten. Sein Pech war, daß er eines Tages des Diebstahls bezichtigt wurde. Sie sagten, er habe der Herrin Geschmeide gestohlen. Die Familie war unermeßlich reich, was hätte ihr der Verlust ausgemacht? Aber sein Unglück muß die Mißgunst der Frau gewesen sein. Ich kenne die Wahrheit nicht. So jedenfalls kam er in die Arena. Seine Hände waren zum Schreiben und zum Zeichnen geschaffen. Auch wenn ich damals bereits ahnte, daß es ein Fehler war, freundete ich mich mit dem fast schüchtern wirkenden Mann an. Unsere Beziehung zueinander ähnelte fast der zwischen Vater und Sohn. Er verstand mein Leid. Er war der einzige, der mich mit einigen wenigen Worten aufzurichten vermochte. Seine Art war beruhigend.

Ich habe ihn verehrt wie einen Bruder und wie einen Vater zugleich. Dieser Sterbliche hatte mehr Herz und mehr Weisheit als jeder Kainit, den ich in meinem gesamten Unleben getroffen habe. Ich habe mehr von ihm gelernt, als ich zu hoffen gewagt hatte. Immer, wenn das betretene Gefühl über einen geschlachteten Kameraden drückendes Schweigen in unsere Quartiere einkehren ließ, lernte ich. Er brachte mir Sprachen und vieles mehr bei. Keiner unserer Art, sei er Neugeborener oder gottverfluchter Ahn wie ich selbst, hätte mir dasselbe beibringen können. Niemand hätte das gleiche Verständnis in mir geweckt wie er. Für all das beschützte ich ihn. Ich trat immer dann vor, wenn er zum Kampf ausgewählt zu werden drohte, sprang für ihn ein, bestach die Wachen, ihn nicht kämpfen zu lassen. Da das mehrere Jahre anhielt, verstrickte ich mich weiter in meinen Fehlern.

Ich begann darüber nachzudenken, mit Yorgos eine Schule zu gründen. Ich war damals so unwissend. Ich legte all mein Bemühen nun in den Schutz Yorgos'.

Und dann starb er. Ich konnte es nicht verhindern. Er hätte keine Chance gegen einen riesigen Iberer, ich kam zu spät zu den Wachen, um noch etwas zu tun. Wie ich später erfuhr, war dies auf Wunsch seiner ehemaligen Herrin geschehen. Sie muß ihn wirklich gehaßt haben... als Yorgos starb, lag meine Welt zum zweiten Mal in Trümmer. Zum zweiten Mal hatte ich versagt.

Ich setzte nun alles daran, voranzukommen. Ich ließ Kälte meine Empfindungen umnebeln. Gewissenhaft sammelte ich die Münzen, die meine Freiheit bedeuten würden, und tauschte sie gegen Gold. Schließlich zählte ich fast vierzig Menschenjahre.

Und dann war der Tag der Freiheit gekommen. Ich werde den Moment nie vergessen, als ich vor den Toren des Circus auf vierzig Jahre Gefangenschaft zurückblickte. Keine Nacht und kein Genuß von Vitae können das aufwiegen. Ich zog in die Straßen Roms, fort von den Gängen, die soviel Versagen gesehen hatten. Ich beschloß, mein Leben genau zu planen, denn Schläue würde mich eher ans Ziel bringen als Wut.

Ich begann, mir meine Existenz zu errichten und mich mit der Freiheit vertraut zu machen. Hierbei sah ich das

wahre Gesicht der ewigen Stadt. Ich sah Verelendung, Pomp und Tyrannei.

Junge Menschen verhungerten, während unweit die fetten, reichen Herren sich totfraßen. Ich war überwältigt von der Schönheit und Grausamkeit der Stadt auf den sieben Hügeln. Yorgos hatte mir berichtet von Romulus und Remus, den Brüdern. Sie waren von einer Wölfin gesäugt und großgezogen worden. Nachdem sie eine Stadt aus Stein an den Ufern des Tiber gebaut hatten, erschlug Romulus seinen Bruder. Die Stadt des Brudermörders sollte fortan Rom heißen. Ich versuchte, nach und nach in Civus' Nähe zu gelangen, hielt mich in der Nähe des Hauses auf, versuchte, mit Leuten in seinem Umfeld wie Dienstboten in Verbindung zu treten. Bei all dem, was ich während dieser Zeit hörte, fiel mir damals noch nichts auf. Mir fiel noch nicht auf, daß ich Civus, wenn überhaupt, nur des Nachts sah, mir fiel nicht auf, daß er seit damals kaum gealtert schien und daß man sich erzählte, Civus sei angeblich lange Jahre fortgewesen.

Zwei Dinge brachten mich zu dem Entschluß, in die Politik zu gehen: das Wissen, daß ich so näher an ihn heran gelangen würde und daß ich ihn hier mit seinen eigenen Waffen würde schlagen können - hier, in *seinem* Bereich. Außerdem war der eigentliche Ansporn, das ist mir heute klar, etwas an dem auf den Straßen gesehenen Leid zu lindern. Ich wußte, daß ich das in dieser Position vielleicht können würde. Meine dank Yorgos erworbenen Kenntnisse der Sprachen und Bildung öffneten mir dann schließlich tatsächlich die Tore des Senats.

Ich wurde zwar immer als minderwertig betrachtet - ich war ja ehemaliger Sklave und Gladiator - aber ich bekam Einblicke in die Welt der hohen Politik. Und ich haßte sie.

Aber so kam ich näher an ihn heran. Es dauerte Jahre. Aber dann hatte ich ihn. Ich hatte die Möglichkeit zu einer sehr schlecht zu durchschauenden Intrige, die ihm letztlich nur die Möglichkeit des Freitods gelassen hätte. Das war bei Ehrverlust die einzige Möglichkeit, nicht auch noch die zurückbleibende Familie ins Unglück zu stürzen. Als ich, nachdem ich alle Fäden gezogen hatte, die Ernte einbringen wollte, erstarrte ich. Überall schien er bereits vor mir gewesen zu sein, all meine trügerischen Hinweise schien er durchschaut und entfernt zu haben, alle wichtigen und gekauften Zeugen waren entweder verschwunden oder behaupteten das Gegenteil des Abgesprochenen.

Ich war wie gelähmt. Wie konnte dieser Teufel solche Macht haben? Wie hatte er meinen jahrelang sorgfältigst ausgearbeiteten Plan durchschauen können? Ich saß in meinem Haus, umgeben von der Nacht, und wartete. Worauf, weiß ich nicht mehr. Dann kam er, erkannte mich aber immer noch nicht als seinen Sohn. Bleich war er, und voll kalten Feuers blickten seine leblos wirkenden Augen mich an. Als er grinste, sah ich entsetzt die weiß glänzenden Fangzähne in seinem Mund.

Was dann folgte, war nur noch Schmerz. Schwach und meines Blutes beraubt blieb ich zurück. Der Tod klopfte bereits an meine Tür. Dysos rettete mich. Er gab mir die ewige Nacht, bevor die endgültige Nacht mich einholen konnte. Er hatte mich beobachtet, immer aus der Ferne, wie ich am Anfang Civus. Er schätzte meine mit unversöhnli-

cher Rache und wenn nötig mit Bedachtsamkeit gepaarte Energie. Vor allem aber schätzte er meinen nimmermüden Drang, mich zu verändern und frei zu sein. Er wäre in dieser Nacht fast zu spät gekommen. Aber so rettete er mich, in dem er mir den Kuß weitergab, vor dem Tod, den Civus gebracht hatte. Ich kannte sein Gesicht, als ich ihn beim ersten Augenaufschlag meiner neuen Existenz erblickte, als die kleinsten Geräusche wie Donnerhall an mein Ohr drangen. Er war sehr selten, aber doch einige Male im Senat gewesen, entstammte einer sehr alten Familie, deren Ursprünge angeblich sogar bis nach Troja zurückgingen. Jetzt wußte ich, wer mein Gönner im Senat war und wer dafür gesorgt hatte, daß ich mich in Rom halten konnte. Kurz danach folgte ich meinem Erzeuger nach Karthago. Ich, der immer unfrei gewesen war, der immer um alles fragen müssen, sah eine Stadt, die stark und stolz auf ihre Freiheit war. Ich blühte auf, traf viele meines Clans, viele interessante Kainiten, mit denen ich angeregt sprach. Teilweise war es, als sei Yorgos zurück.

Ich lernte das Tier in mir kennen, das es zu bekämpfen galt, und erfuhr von der Bedeutsamkeit der Menschen für unsere Art. Ich sah all meine Träume und all meine Vorstellungen verwirklicht. Ich liebte Karthago und sein einzigartiges Miteinander von Mensch und Kainit, bis kaum zwei Jahre, nachdem ich den Kuß empfangen hatte, die Römer kamen - und mit ihnen die Ventrue, unterstützt von den Malkavianern, die auf dem ehrlosen Schleim des Irrsinns hinter ihren Ventrueherren herkrochen und nicht weniger den Tod brachten.

Und so konnte ich ein drittes Mal nicht verhindern, daß einer meiner Träume starb. Diese Nächte waren schlimm. Als ich mich wieder erholt hatte, beschloß ich einmal mehr, Rache zu nehmen. Ich heftete mich erneut an Civus' Fersen, folgte ihm schließlich bis nach Aquis, nachdem die verfluchten Römer von den Germanen und ihren Fenris-Hinterleuten vertrieben worden waren. Ich war stolz, als mein Clan mich in den Talkessel schickte. Ich näherte mich, wie ich es schon mehrmals getan hatte, brachte Chlodwig unter meine Kontrolle, sicherte damit die ganze Merowingerlinie meinem Clan. Immer näher kamen wir der Gerechtigkeit. Als ich Civus während der Flucht der Römer endlich da erwischte, wo uns niemand sah, war das der unglaublichste Moment meiner Existenz seit dem Kuß. Es war unbeschreiblich, zuerst das Unverständnis und die nackte Angst in den Augen des feigen Ventrue zu sehen, dann endlich sein Erkennen, als ich ihm meine wahre Herkunft zeigte. Ich vernichtete ihn lachend und im Namen meiner geliebten Mutter. Ich hätte mich niemals an ihm gesättigt, ich habe noch niemals den Amaranth an jemandem begangen und werde es nie tun, nahm ihm aber sein unwertes, schmieriges Römerköpfchen mit einem Handstreich. Da sein Erzeuger Caius mir fast auf die Schliche gekommen wäre, mußte ich ihm leider das gleiche Schicksal zukommen lassen. Der Bastard war alt und mächtig, aber meine Ghule schafften am Tage das, was wir vielleicht in direktem Kampf nicht geschafft hätten. So ging alles seinen Gang, und wir hatten Erfolge zu feiern und Rückschläge hinzunehmen. Mein Ghul Juchem war der Vater Karls des Großen, wie sie ihn später nannten. Er schlich sich dank seiner Fähigkeiten bis zu Pippins Geliebter Bertrada und mit ihr direkt ins Bett.

Mein Clan glaubte schon an den Sieg – doch was dann kam, konnte keiner vorherahnen. Keiner konnte mit Karls Unantastbarkeit rechnen. Sein verdammter wahrer Glaube machte uns ein Näherkommen fast unmöglich, es schmerzte, sich auch nur in der näheren Umgebung aufzuhalten. Wieder, wie hätte es anders sein können, brach ein vorsichtig aufgebautes Gebäude zusammen. Wieder schien ein Traum zu zerplatzen.

Dieses Mal jedoch wollte ich mir um keinen Preis nehmen lassen, was mir zustand. Als die bis in alle Ewigkeit verfluchten Magi kamen, horchten wir auf. All die anderen Clans – wie standen sie plötzlich da? Da waren sie, die erhabenen Kronen der Schöpfung, und wußten nichts zu tun. Die Priester und Ritter hatten damals die ersten beiden Kainiten gefunden – oder besser das, was von ihnen übrig war. Und nun konnte sich niemand entschließen, die endgültige Vorgehensweise gegen diese Fanatiker vorzugeben. Also gab ich sie vor. Wenn ich mich heute nach dem Grund frage, kann ich ihn noch nicht einmal nennen. Wahrscheinlich aus vielen Gründen: weil alle anderen Clans nichts unternahmen, wo sie doch immer so haushoch über den „dummen, blinden“ Menschen standen, weil da immer noch die Rache vor allem an den Ventrue war, die sich zu dieser Zeit sicherlich auch mit einer Menge gekränkten Stolzes gemischt haben mag, und weil ich vielleicht dachte, daß ich mit unserem direkten Eingreifen den anderen Clans nicht nur die Unfähigkeit der Blaublüter, sondern auch die bessere Alternative namens Brujah vorführen könnte. Vielleicht wollte ich auch einfach die Versäumnisse meiner bisherigen Existenz wiedergutmachen.

Vielleicht wollte ich für meine Mutter, für Yorgos und für Karthago diese Männer töten. Vielleicht.

Also alarmierte ich zuerst meinen Clan, was nicht allzu schwer war. Aber auch bei den anderen Clans ließ ich all meine Ausstrahlung und alles an Kräften wirken, was ich hatte. Ich hielt Reden, ich rief auf, ich schlug Alarm, wie es einige Jahre nach meiner Erschaffung in Rom ein Mann namens Spartakus mit den Gladiatoren gemacht hatte. In dieser Zeit bekam ich seinen Namen als Spitznamen.

Irgendwie war ich in einer Art Taumel. Ich war dabei, endlich entweder alles zu gewinnen oder alles zu verlieren. Mir war klar: Würde ich siegen und diese Menschen für ihre Taten und ihre Ansichten vergehen lassen, so hatte ich hier in Aachen gewonnen. Dann würden sie endlich auf mich hören. Endlich könnte ich mit meiner Hände Arbeit der Gerechtigkeit das Antlitz des Clan Brujah verleihen.

Aber es kam anders.

Ich lernte eines in der Nacht, in der ich viele Kainiten in den Kampf gegen den Choeur Céleste führte: Jäger können rasend schnell zu Gejagten werden – und das, wo wir doch immer lachen über das „Vieh“ Mensch, wo wir doch die Krone der Schöpfung sind, den Sterblichen so haushoch überlegen.

Ich weiß nicht mehr viel von den Einzelheiten dieser verfluchten Stunden. Ich kämpfte. Ich sah einen nach dem anderen einfach fallen. Irgendwann war überall Feuer, das aus den Händen dieser Mönchsritter zu lodern schien. Ich weiß nicht, wie sie aussahen. Ich weiß aber noch sehr genau, daß sie noch nicht einmal halb so viele waren wie wir.

Ihre Schwerter sangen, manche von uns brachen einfach in der Mitte auseinander oder knickten gar aus unerfindlichem Grund in den Beinen ein. Ich hörte das Knurren und Fauchen der Kainskinder, die Schreie der Ritter. Das letzte, was ich wahrnahm, war ein langes Bündel aus gleißendem Licht, das auf mich zuschoß.

Zweihundert Jahre später erhob ich mich. Alles ist anders. Der Ventrue Wolfram von Stolberg regiert. Die Kainskinder sind reich, sind Wohlstand und Schutz gewohnt. Mir ist das mittlerweile gleich. Meine Zeit ist um.

Ich habe versagt, jedesmal. Nur noch ihre Seelen sind um mich, ihre Geister. Und eines Nachts kriegen sie mich. Das weiß ich sicherer als alles andere. Könnt Ihr nicht hören, wie sie klagen und nach mir rufen? Eines Nachts... werde ich gehen.

Beschreibung: Cocceius hat die typisch römisch-aristokratische Adlernase, sie prägt ein scharfgeschnittenes Gesicht mit einem etwas herrisch vorstehenden Kinn. Seine Augen, die Dichte seines Haars und sein fast weiblich geschwungener Mund verraten etwas über die Herkunft und Schönheit seiner Mutter. Die Farbe seines Haares ist ein sehr würdevoll aussehendes Weißgrau, was ihm ein vertrauenswürdig-weises Charisma verleiht. Er ist recht groß und wirkt für einen schon älteren Mann noch sehr drahtig und muskulös. Seine Kleidung ist einfach, oft aus Wildleder. Meist trägt er eine Gugel, die er immer dann aufsetzt, wenn er von niemandem erkannt werden will.

Rollenspielhinweise: Sie sind ohne Zweifel einer der tragischsten NSC in diesem Buch. Sie haben immer nur verloren, ob direkt oder erst auf lange Sicht, mußten immer mit ansehen, wie Sie, ohne etwas dagegen tun zu können, verloren, was sie liebten, kurz: Sie sind der geborene Verlierer. Ihr Leben lang haben Sie sich bemüht, das Richtige zu tun, Ihre Vergangenheit in den Griff zu bekommen und so zu agieren, daß Sie sich mit Würde in die Augen blicken konnten. Ihre letzte Chance haben Sie nicht nur vertan, Sie haben auch noch andere mit in den Endgültigen Tod gerissen.

So sehen Sie das zumindest, Sie geben ausschließlich sich die Schuld an dem Disaster mit dem Choeur Céleste. Sie sind fertig!!

Ihr Stolz ist weg, Ihr Überlebenswille gebrochen. Ihr Gewissen hat Sie felsenfest im Griff, die eingebildeten Geister der gefallenen Brujah und Nosferatu peinigen Sie. Sie aus Ihrer Lethargie zu wecken und mitzureißen, Ihnen klarzumachen, daß sehr wohl noch Sinn für Ziele besteht oder Sie sonst irgendwie aufzuwecken könnte den Verlauf der Geschichte sehr stark beeinflussen, denn es ist gelinde gesagt schwer, Sie für etwas zu begeistern. Sie sind alleine von Ihren Kräften her ein unschätzbare Verbündeter und ein furchtbarer Gegner im Kampf. Sie wofür auch immer zu gewinnen, hätte immense Vorteile.

Sie sind stets niedergeschlagen. Sie sprechen eher leise, fast etwas stockend, blicken ständig zu Boden oder starren mit glasigen Augen gedankenverloren in die Ferne. Manchmal reagieren Sie erst auf die zweite oder dritte Ansprache. Ihre Augen drücken unglaublich viel Resignation aus, gepaart mit sehr viel Erfahrung. Und irgendwo in diesen Augen, ganz weit hinten, ist noch immer dieser kleine letzte Funken Feuer zu sehen.

Macht sich jemand die Mühe, Ihnen wirklich in die Augen zu blicken, wird er genau dieses Feuer immer noch glimmen sehen. Sie fühlen sich als Versager, als unwürdig. Sie rechnen nur in seltenen Fällen mit echter Zuwendung, geschweige denn mit Vertrauen oder Freundschaft. Eigentlich haben sie schon mit sich abgeschlossen - wenn da nicht immer noch diese kleine Stimme wäre, die Ihnen Mut macht, durchzuhalten. Sie wollen nicht mehr wirklich etwas mit der Gesellschaft der Kainskinder zu tun haben. Sie fühlen sich unter ihnen einfach nicht mehr wohl.

Zuflucht: Das Triumphvirat hat die „Güte“ besessen, Cocceius ein großes, komfortables Stadthaus zukommen zu lassen. Es steht am Rande der inneren Stadt, nahe der Ruinen eines Hauses aus den Zeiten der römischen Herrschaft. Groß ist es, mit allerdings eher wenigen Fenstern zur Straßenseite hin. Die wirkliche Größe offenbart sich eher nach hinten hinaus, wo sich der von Mauern des Hauses umgebene Innenhof befindet. Diese Bauweise täuscht ein „normales“ Haus vor und wirkt unauffälliger. Mit dem Haus gingen auch sechs sterbliche Bedienstete in Cocceius' Besitz über. Dazu kommen seine vier persönlichen Ghule (s. o.) An Dienern und Wachen dürfte man also in dieser Zuflucht so gut wie nicht vorbeikommen. Cocceius hat die sechs Bediensteten des Triumphvirats mittlerweile ebenfalls zu Ghulen gemacht und an sich gebunden. Eigentlich widerstrebt ihm dies, aber um Toreador-, Ventrue- oder Malkavianer-Spione oder Illoyalität im falschen Moment gleich von vornherein auszuschalten, wählte er diese Praxis.

Geheimnisse: B

Einfluß: Keiner - ein Grund, warum Cocceius' Seele so krankt. Er kann auf politischer Ebene nichts bewirken oder tun.

Der ihm vom Triumphvirat aufgezwungene goldene Käfig und die damit verbundene Gewissensberuhigung der drei hält ihn von jeglicher ernsthafter Einflußnahme ab. Sein Haus wird ständig beobachtet, jeder Schritt aus dem Käfig würde augenblicklich bemerkt. Wie die Herrschenden dann reagieren würden, hängt von der Bedeutung der Handlung Cocceius' ab. Er ist also ruhiggestellt, hat jedoch einen Trumpf im Ärmel: das Volk. Würde er es nur versuchen, könnte er Teile des einfachen Volkes, der Bauern oder Tagelöhner, der Huren und Markthändler für sich gewinnen. Seine Ausstrahlung und seine einfühlsame Art haben ihm damals die Herzen und das Vertrauen erschlossen - sie würde es jederzeit wieder tun. Dazu kommt, daß die restlichen Brujah Aachens ihm helfen würden. Nur stellt er sich, wenn er darüber nachdenkt, die Frage: Wozu?

Schicksal: Cocceius löst das Triumphvirat als Machtfaktor in Aachen ab. Passiert das nicht, wird der Umstand der Neuaufnahme von Gesprächen zwischen Stadt- und Waldfraktion, im 15. Jahrhundert von Florez, Gottfried und Ikkenai angeregt, die Entmachtung des Triumphvirats zur Folge haben. Cocceius wird danach Prinz, und die Stadt wird unter seinen Händen kein bißchen weniger sicher sein als vorher... In den Wirren des Dreißigjährigen Krieges werden Nikolai von Tresckow und Wolfram von Stolberg ihre Chancen nutzen. Während die Stadt unter Plünderung und Feuer zittert, wird Cocceius von den beiden vernichtet. Er erlebt den Westfälischen Frieden im Jahre 1648 nicht mehr.

Clan: Brujah

Erzeuger: Dysos

Wesen: Neuerer

Verhalten: Büßer

Generation: 7.

Kuß: 148 v. Chr.

Sieht aus wie: Mitte 50

Geistesstörung: Wahnvorstellungen. Er bildet sich ein, von Geistern vernichteter Brujah und Nosferatu verfolgt zu werden.

Körperlich: Körperkraft 4, Geschick 4, Widerstandsfähigkeit 4

Gesellschaftlich: Charisma 4, Manipulation 3, Erscheinungsbild 2

Geistig: Wahrnehmung 5, Intelligenz 5, Geistesschärfe 3

Talente: Aufmerksamkeit 3, Ausflüchte 2, Ausweichen 3, Einschüchtern 4, Empathie 2, Führungsqualitäten 4, Handgemenge 4, Schauspielerei 2, Sportlichkeit 4

Fertigkeiten: Bogenschießen 3, Etikette (Politik) 4, Heimlichkeit 3, Nahkampf 5, Reiten 3, Überleben 2, Tierkunde 2

Kenntnisse: Akademisches Wissen 2, Gesetzeskenntnis 3, Linguistik 3 (Nubisch, Latein, Griechisch), Nachforschung 2, Verwaltung 3

Disziplinen: Auspex 3, Beherrschung 3, Geschwindigkeit 4, Präsenz 6, Stärke 4

Hintergrund: Gefolgsleute 4 (4 Ghule, die sein Haus bewachen, 2 davon begleiten ihn auf Schritt und Tritt, wenn er es wünscht. Herausragende Werte der Ghule: Körperkraft wenigstens 3, Geschick wenigstens 3, Ausweichen wenigstens 3, Nahkampf wenigstens 3; Disziplinen: Geschwindigkeit 1, Stärke 1), Ressourcen 3, Status 3

Tugenden: Gewissen 5, Selbstbeherrschung 3, Mut 3

Andere Eigenschaften: Geschichte 2, Philosophie 2

Weg: der Menschlichkeit 9

Willenskraft: 5

Blutvorrat: 20

Schwächen: Alpträume (er erlebt immer wieder die Nächte, in denen die Priester und Glaubenskrieger vom Choeur Céleste den Clan Brujah so gut wie auslöschten. Er gibt sich die Schuld hierfür. In seinen Träumen verfolgen ihn die Geister der vernichteten anderen Brujah, die nur in seiner Einbildung vorhanden sind), Minderwertigkeitskomplex (aufgrund von Schuldgefühlen und des Gefühls des Versagens und der Unfähigkeit), Dunkles Geheimnis (er erschlug, während die Römer aus Aquae Grani vertrieben wurden, eine Ancilla des Clans Ventrue. Dieser Ventrue hieß Civus und war sein eigener Vater. Civus wußte nichts von seiner Vaterrolle aus früheren Zeiten in Rom, und als sie ihm kurz vor seinem endgültigen Tod hinterbracht wurde, konnte er aufgrund der kleinen Unannehmlichkeit eines Holzpflocks an einer bestimmten Körperstelle auch nicht allzu geistreich darauf antworten. Eins ist sicher: Diese Körperstelle war nicht seine linke Handfläche.)

Juan Octavio Roberto Florez - Der Advokat



Ich war und bin Advokat. Ich war Student der Rechtswissenschaften an der Universität von Salamanca. Schon damals haßte ich die Willkür der verdammten reichen Ausbeuter und die Dekadenz der vor Inzucht bis über beide Ohren in vereiterten Beulen watenden Adligen, dieses Abschaums.

Oh ja, ich selbst komme aus „gutem Hause“. Meine Eltern waren wohlhabende Landbesitzer in der Nähe von Salamanca in Spanien. Wir hatten genug Morgen Land, Vieh und Diener. Aber ich mochte schon als kleiner Junge die Prügelstrafen oder das Ohrenabschneiden nicht, die schon die kleinsten Vergehen wie das Stehlen von Obst mit sich brachten. Mein Herr Vater wünschte, daß ich wie er das Gut übernehmen und ein ungerechter, despotischer, niederträchtiger und herzloser Haustyranne werden sollte. Das lag mir damals jedoch ferner als alles andere. Langes Bitten und Betteln kostete es mich, aber schließlich ließ mein Vater mich gewähren, und ich begann in Salamanca mit dem Studium. Ich arbeitete hart. Ich liebte es, vor ihnen zu stehen und mit lauter Stimme (ich bin ein Wesen mit Idealen, Ideale werden nicht durch Flüstern verwirklicht, also warum soll ich nicht oft schreien, das reinigt den Kopf) für das Recht der Armen und der Schwachen einzustehen.

Ich tat es mit Vehemenz und Überzeugung, was mir in der Kammer der Rechtsgelehrten nicht nur Freunde einbrachte, und in den Kreisen des Adelspacks auch nicht. Als ich schließlich den Magistrat von der Unschuld eines zu Unrecht festgesetzten Wilderers überzeugen konnte, hielt mein Erzeuger den Zeitpunkt für gekommen und gab den Kuß an mich weiter. So verlegte ich meinen Wohnsitz etwas später und folgte ihm nach Aachen, mitten in der Herrschaftszeit Karls des Großen.

Dieser verdammte frömmelnde Bastard, dieser Zögling der Ventrue, der sich dann selbstständig machte und durch

dessen Schuld die Mönche kamen, die uns alle verheerten, meinen Erzeuger erschlugen und unseren Clan hier fast ausrotteten, bis auf Cocceius und mich. Er war nicht der Große, dieses Schwein. So verstehe ich Koexistenz mit Sterblichen bestimmt nicht.

Auf solche Gotteshetzer und Schlächter sollen wir Kainskinder achten? Auf sie hören? Das ist wie bei uns: Die Großen frönen ungestraft ihrer Herrschsucht und Willkür, die Jungen und Kleinen haben schweigend zu sterben, ohne Murren, obwohl sie für etwas gehen, das sie nicht getan haben. Aber die kleinen Streblichen, sie können uns egal sein, sie reichen uns als Gefäße, natürlich. Ich verachte sie. Ich verachte sie alle miteinander, die feinen Ventrue und ihre Toreador-Speichellicker. Und Tyrannen wie sie gibt es auch in der sterblichen Welt. Ich habe das alles mitbekommen. Ich habe Karl den Schlächter töten und den verfluchten Gottesrittern Tür und Tor öffnen sehen. Sie haben bei Werden an der Aller damals einen ganzen Tag und eine ganze Nacht lang nahezu das ganze Volk der Sachsen geschlachtet, alle, derer sie von dieser unglücklichen Volksgruppe habhaft werden konnten: einen nach dem anderen, Mann und Frau, jung und alt, Kind und Greis. Von Morgen bis Morgen haben sie im wahrsten Sinne des Wortes gearbeitet und nur getötet. Die Erde war naß und schwer vom Blut der sächsischen Familien.

Wer sich da wundert, woher Ikkenais unversöhnlicher Haß auf alles, was in Aachen Ventrue, Toreador oder Malkavianer heißt, rührt, der ist selbst schuld. Sie ist die Tochter eines Sachsenfürsten. Auch die Nachkommen ihrer Familie lebten bei Werden an der Aller.

Die Flamme der Rache brennt heiß in ihr. Ich verstehe ihren Weg. Es ist der meine. Ich bewundere sie für ihre Geradlinigkeit. Irgendwann werde ich ihr sagen, daß ich sie liebe.

Und dann werden wir gemeinsam Rache nehmen an allen, die es verdient haben. Sie werden bezahlen.

Wohlan, das war Karl der Große, Schlächter von Werden, Henker des Abendlandes. All das durfte ich in meinen ersten Jahren hier in Aachen miterleben.

Ich verlor meinen mir über alles teuren Erzeuger Xaviero und viele andere Clansgeschwister an diese Himmelsmörder. Ich sehe Cocceius, einen Mann voller Würde und Herz. Er hat doch Mut, für andere zu kämpfen...wo beißt sein Mut, für sich einzustehen? Bei Justitia, wüßte ich nur, wie ich die Mattheit seiner Seele brechen könnte.

Die anderen Brujah vertrauen ihm. Sie würden ihn als Anführer anerkennen, warten nur auf sein Wort. Aber das Feuer unserer Ahnen scheint in seiner Brust erloschen. Oh Kain, der Du doch angeblich so gerecht und weise bist, hilf uns. Schick jemanden, der zu ihm durchdringt. Laß es einen Neugeborenen sein, der sich vertrauensvoll an ihn wendet, laß es von mir aus einen stinkenden Wolfing sein, der es ihm ins Hirn prügelt, aber hilf ihm und damit uns. Meine Rolle bei Cocceius? Ich bin der einzige, den er noch aus der Zeit von vor dem Aachener Manifest des Choeur Céleste kennt. Mir hört er wenigstens manchmal zu.

Ich besuche ihn fast jede Nacht, meist in seiner Zuflucht. Sonst läßt er fast nie jemanden ein. Ich rede auf ihn ein - bisher ohne große Wirkung. Aber steter Tropfen höhlt den

Stein. Auch das Triumvirat wird lernen, daß dies ein sehr wahres Sprichwort ist.

Beschreibung: Florez ist ein derber Mann. Er ist weder dezent noch in irgendeiner Art und Weise fein oder filigran. Von ihm hat man eher das Gefühl, im nächsten Moment überrollt oder umgeworfen zu werden. Er hat die bärbeißige, intensive Ausstrahlung des unnachgiebigen Fanatikers, und seine von pechschwarzen Brauen gekrönten Augen glühen mit dem Feuer des gelebten Gedankens. Sein ebenezschwarzes Haar ist bereits leicht schütter, sein kurzer, aber dichter schwarzer Vollbart verstärkt jedoch den optischen Eindruck von unverrückbarer, felsenhafter Stärke. Seine Haut macht trotz ihrer Blässe den Eindruck fleischiger Derbheit. Er ist für die Zeit sehr groß, und seine Hände gleichen weniger denen eines Schreiberlings denn denen eines Köhlers. Er ist weder schön noch wirkt er besonders klug. Aber genau das weiß er, und da er in Wirklichkeit mit der intelligenteste Kainit in Aachen sein dürfte, versteht er es meisterhaft, sich genau diesen Eindruck zunutze zu machen. Er kleidet sich meist in die Gewänder eines Mannes, der des öfteren vor Stadtrat oder Magistrat sprechen muß, also in der Öffentlichkeit steht. Er bevorzugt hierbei Gewand und Beinkleid eines Stadtkämmerers, doch sieht bei ihm (ganz absichtlich) die Kleidung immer etwas abgetragen oder zuweilen sogar löchrig aus. Er liebt diesen provokanten Effekt.

Rollenspielhinweise: Sie sind der personifizierte Gerechtigkeitsfanatismus. Alles, was um Sie herum Unpolitisches gesagt wird, interessiert Sie nur am Rande.

Sie waren als Sterblicher penetrant in ihrer politischen Ausschließlichkeit und sind es immer noch, nur, daß Sie jetzt das Recht auf die Gesellschaft der Kainskinder anwenden möchten. Wenn diese dummen, unwissenden apolitischen Schafe Sie doch nur ließen! Ihr Gerechtigkeitswille ist durchaus ehrlich empfunden, aber Sie schießen bei der Umsetzung öfter mal übers Ziel hinaus. Dummerweise merken Sie das meist erst hinterher. Ihre Reden sind laut und voller Polemik. Wenn Ihre Zuhörer Ihnen folgen, dann eher, weil Sie sie mit Ihrer Ausstrahlung mitreißen, als daß sie Ihre Argumente verstehen würden.

Reden sie immer hitzig, immer mit Nachdruck, wenden sie bei allem, was sie sagen, viel zu viel Energie auf, auch, wenn Sie eigentlich über etwas gar nicht so prägnantes reden. Sie sind beileibe kein Dummschwätzer, was Sie sagen, ist schon meist verständlich und klar. Nur verpacken Sie alles etwas zu dick.

Das Prinzip „manchmal-ist-weniger-mehr“ ist Ihnen völlig fremd. Wie dem auch sei: Sie sind ein anständiger Kerl mit guten, ehrlichen und rechtschaffenen Ansichten. Sie haben nur die Tendenz zu nerven.

Zuflucht: Florez bewohnt ebenfalls ein kleineres, unauffälligeres Stadthaus. Es ist von durchschnittlicher Größe, Güteklasse und Lage, nur einige Gassen von Cocceius' Anwesen entfernt. Mit ihm lebt hier außer Raphael (s. u.) noch sein Ghul Reeb. Er sorgt für die Sicherheitsvorkehrungen. Außerdem hat der Advokat sich über seine Kontakte beim Stadtmagistrat einen der Stadtschreiber „herangezuchtet“. Dieser Mann hat ihm eine etwas abseits gelegene Kammer verschafft, die nicht mehr benutzt wird. Die Kammer war Teil eines mittlerweile verschütteten Ganges, der aus dem

Magistratshaus heraus bis zu einem Ausgang direkt im Kirchhof des Oktogons führt. Der Stadtschreiber wußte von diesem Gang ebensowenig wie Florez, der ihn beim Einrichten seiner Zweitzuflucht durch Zufall entdeckte und bis dato niemandem davon erzählt hat.

Er weiß nicht, wer diesen Gang anlegte oder wozu er diente. Fakt ist, daß die Kammer ohne Kenntnis des Geheimmechanismus nur äußerst schwer zu entdecken ist (Wahrnehmung+ Nachforschungen, Schwierigkeit 8), und selbst bei Entdeckung der Kammer ist der Gang noch lange nicht gefunden (Wahrnehmung+Nachforschungen, Schwierigkeit 9). Näheres zu dem Gang findet sich bei der Beschreibung der Mitglieder des Choeur Céleste.

Geheimnisse: B-

Einfluß: Florez versucht alles, um Einfluß zu bekommen. Wenn jemand die Brujah koordiniert, dann er. Das Triumvirat hat ihn jedoch ebenso wie Cocceius im Auge. Noch hat er ohne die Rückendeckung seines Clans nicht den Hauch einer Chance. Er ist durch geschicktes Bearbeiten der Informationen zwischen Cocceius und den anderen Brujah in der Meinung seines Clans so etwas wie der Stellvertreter Cocceius'. Begrenzt hören die Brujah auf ihn. Auf die sterbliche Gesellschaft hat er über seine Kontakte bei Stadtmagistrat und Gericht zunehmend Einfluß gewonnen. Das blieb von den Herrschenden eher unbemerkt, da diese sich, wenn überhaupt, mehr für Florez' Stellung in der kainitischen Gemeinschaft interessierten.

Schicksal: Florez wird sich immer fanatischer in seinen Gerechtigkeitswahn steigern. Die unerwiderte Liebe zu Ikkenai läßt ihn dem Irrsinn näher kommen. Er vollendet sein Werk der Schlichtung zwischen Stadt und Wald im 15. Jahrhundert, als er zur Wiedervereinigung beider Fraktionen beiträgt. Der Dreißigjährige Krieg beendet seine Laufbahn als einer der gefragtesten Advokaten in kainitischen Fragen, spezialisiert auf die Traditionen und deren Auslegungen und Nischen. In dieser Zeit zieht er von Stadt zu Stadt, um dort ungerechtfertigte Übernahmen oder ähnliches zu vereiteln und Kainskinder am Ausnutzen des Krieges zu hindern. Berichte aus den USA des 18. Jahrhunderts erwähnen ihn. Erst im 19. Jahrhundert kehrt er zurück. Als das Dritte Reich beginnt und er merkt, daß er nichts tun kann, verläßt er Deutschland und siedelt nach Amerika über. Hier soll er in New Orleans und Minneapolis aufgetaucht sein, wo er seinen Gerechtigkeitspfad weiter verfolgt.

Clan: Brujah

Erzeuger: Xaviero de Mancañares

Kuß: 805 n.Chr.

Sieht aus wie: 35

Wesen: Richter

Verhalten: Neuerer

Generation: 9.

Körperlich: Körperkraft 3, Geschick 5, Widerstandsfähigkeit 3

Gesellschaftlich: Charisma 3, Manipulation 4, Erscheinungsbild 2

Geistig: Wahrnehmung 4, Intelligenz 4, Geistesschärfe 3

Talente: Aufmerksamkeit 3, Empathie 3, Schauspielerei 3, Sportlichkeit 2, Ausweichen 1

Fertigkeiten: Bogenschießen 1, Etikette 3, Heimlichkeit 2

Kenntnisse: Akademisches Wissen 3, Folklore 2, Gesetzeskenntnis 4, Linguistik (Spanisch, Deutsch, Französisch, Italienisch, Englisch) 5, Nachforschung 2, Politik 1, Verwaltung 2

Disziplinen: Geschwindigkeit 2, Präsenz 4, Stärke 2

Hintergrund: Einfluß 3 (Gericht), Gefolgsleute 1, Generation 3, Ressourcen 2

Tugenden: Gewissen 5, Selbstbeherrschung 2, Mut 5

Weg: Weg der Menschlichkeit 7

Willenskraft: 6

Blutvorrat: 14

Schwächen: Selbstüberschätzung, Beuteeinschränkung (keine Angehörigen der unteren Schichten, in Spielterminologie: Opfer muß mindestens Ressourcen 3 haben und das auch nach außen tragen.), Clan-Feindschaft (Ventruie).

Magnus von Heide



Geboren und aufgewachsen bin ich in dem kleinen Dorf Heide in den Nordlanden oder auch Dänemark. Mein Vater war der Priester des Dorfes und meine Mutter fromm, ebenso fromm, wie sie mich erzogen. Wir wußten um das Wohl im Christentum. Die alten Sagen und Mythen aus meiner Heimat und dem noch nördlicheren Lande der Schweden, Lappen und Tjuden lehnten wir immer ab. Die Geschichten von den Nordfahrern, auch Wikinger genannt, waren niemals meine Geschichten. Auch wenn ich aus dem gleichen Lande stamme wie weiland diese Monster, hatte ich doch nie etwas mit ihrer heidnischen Herkunft zu tun. So würden anständige Christen nicht handeln, ob Sterblich oder Kainskind. Genauso habe ich es von meinen Eltern gelernt. Damit wuchs ich auf: mit dem Glauben, daß es nun mal von Zeit zu Zeit galt, den Willen des Herrn mit dem Schwert durchzusetzen.

Es waren und sind harte Zeiten, und es war richtig, daß ich mich früh durchsetzen lernte und begriff, wie man an-

dere, die sich nicht im Recht befinden, davon abhält, sich durchzusetzen. Wie zum Beispiel die Juden, das heidnische Gesindel. Es war von Zeit zu Zeit nötig, ihnen den rechten Weg zu zeigen. Früh lernte ich, mit dem Schwert für den Willen des Herrn einzustehen. Ich lernte kämpfen. Und wie gerne! Ja doch, es machte Spaß, mit den anderen Burschen zusammen die Klingen zu wetzen, sich im ehrenhaften Kampf zu üben und mit großem Geschick im Kampfe zu protzen wie die Ritter, die edlen Streiter, und danach zu saufen wie ihre Knappen.

So konnte ich mir ein Leben vorstellen. Ein Leben voller Kampf, Ehre, Minne, erfüllt von den Stimmen der edlen Weib... ääh, Damen und natürlich dem guten Wein. Wenn nur auch noch ein wohl' Stück Schweinsbraten dabeigewesen wär', wollt' ich mirs wohlgehen lassen.

So dachte ich damals. Als in Kopenhagen ein Turnier war, wo junge, tapfere Recken sich um die Knappenwürde bewerben konnten, fehlte ich natürlich nicht. Und da ich keinerlei Angst hatte und hol' mich der Teufel endlich den ersten Sproß zum Rittersein erklimmen wollte, gewann ich. Ich schlug dabei dummerweise meinem Gegner aus Versehen den Kehlkopf in den Hals, was sein Leben recht schmerzhaft beendete. Ja, das tat mir in der Seele leid, aber dafür war ich Knappe und nicht dieser Schwachkopf.

Ich wurde angenommen und Ritter Falk zugeteilt, einem edlen Herrn, der aus Maastricht in den Rheinauen kam, sein Domizil aber in Aachen aufschlagen wollte. Der Knappen dienst bei einem hohen Herrn war nicht das, was man als Zuckerschlecken bezeichnen könnte. Von morgens bis abends hatte ich zu laufen, zu springen, Sachen zu holen, Sachen wieder wegzubringen, Waffen zu pflegen und Schilde zu reinigen. Ich mußte dem Herrn helfen, wenn ihm der übermäßige Suff am Abend zuvor am nächsten Morgen den Wein unter garstigen Geräuschen wieder aus dem Maule quellen ließ oder wenn wieder einmal ein anderer wütender Herr unter lauten Drohungen um das Haus in Maastricht strich, in dem wir wohnten. Meistens standen sie vor unserem Haus, begehrten Einlaß und wollten meinen Herrn sprechen. Oftmals drohten sie und schwangen wütend die Waffen. Ich sagte dann meist, der Herr sei verhindert und wünsche sie nicht zu empfangen. Oft reichte das. Wenn nicht, kam es auch schon mal vor, daß wir die aufgebrachten und uneingeladenen Besucher gemeinsam zur Tür hinausprügelten. Jaja, nicht selten standen sie vor unseren Fenstern, zumeist einige Tage, nachdem wieder einmal zartes Frauengekicher aus den Gemächern des Herrn zu hören gewesen war. Wir begannen, uns anzufrunden und Geheimnisse zu teilen.

Er hatte für mich immer ein offenes Ohr, nie, daß er keine Zeit gehabt hätte. Perfektion errang ich durch ihn mit dem Schwerte und viel Verständnis für den Kampf. Ich wurde zu jemandem, der im festen Glauben an den Schwertarm Gottes und an den Morgenstern in der Hand des Herrn unumstößlich wurde. Mein Glaube an das Christentum wuchs. Ich begriff, daß wir das Wort des Herrn mit eherner Faust in die Köpfe der Heiden prügeln mußten, die gar keine andere Behandlung verdient hatten. Ihr Blut sollte fließen, wenn sie weiterhin die Stätten des Herrn im heiligen Land besetzt halten wollten. Im Jahre des Herrn 1144

wurde ich nach langer, harter Arbeit feierlich von dem Bischof von Maastricht zum Ritter geschlagen. Ritter Falk von Maastricht, zu dieser Zeit bereits eher mein bester Freund und Bruder als mein Herr, stand mir dabei mit Namen, Wort und Wappen als Pate zur Seite. 1144 n. Chr. Das Jahr, in dem wir Verteidiger des Abendlandes zum zweiten Mal aufbrachen, um die muselmanischen Kameldungfresser endlich aus dem Land unseres einen Gottes zu vertreiben. Viele der anderen Kreuzfahrer und der uns begleitenden Priester sprachen davon, die Heiden zu bekehren, ihnen unseren Glauben näherzubringen, sie zu missionieren. Was für eine Unflat, was für ein Hundedreck - niemals! Wie soll man Tieren menschliches Gedankengut beibringen? Heiden, der Pest der Welt? Missionieren, ha, ich piff darauf! Eher hätte ich gebadet in einem Sud aus dem sauren Rest der Rotweinkannen, dem Geifer, der aus dem Maule toller Hunde träuft und der Schmier', die nach getaner Arbeit am Arsch der Hur' hinabgelaufen, als mich mit diesen schwarzen Teufeln auch noch auf Worte einzulassen. Wir kämpften. Sie waren besser, als ich vorher gedacht hätte. Viele von uns verzweifelten, ließen ihr Leben im Kampf um das heilige Land. Aber die ganze Zeit verließen mich und Falk zwei Dinge nicht: der Glaube an den Herrn und der Humor. Irgendwann waren wir so weit, daß wir das Blut unserer eigenen Pferde tranken, um nicht zu verdürsten. Das war meine erste Begegnung mit der Aufnahme von Vitae, wenn auch in einer völlig unwürdigen Form.

Es muß irgendwann im Jahre des Herrn 1145 gewesen sein, in einer Märznacht, als die Vermummten kamen. Nur noch Klingen, an die ich mich erinnere, und Reißer. Nur noch Schreie. Und dann das verummte Gesicht über dem meinigen. Nur Augen. Furchtbare, brennende Augen. Dann das große Nichts. Das Hochkommen. Der Blick in Falks Antlitz, ebenso verändert wie meines. Meine Kleidung mit Blut verschmiert. Der beißende, heiße Schmerz an meiner Kehle, der sich langsam verringerte, und diese Höhle irgendwo in den Felsen. Falk bleich, kalt, anders. Und die beiden Männer, die dicht bei uns standen. Zu dem einen fühlte ich mich seltsam hingezogen, hündisch fast, ungewohnt schwach fühlte ich mich ihm gegenüber. Gerade noch zurecht war er gekommen, den Kuß an mich weiterzugeben, nachdem die auf ewig verfluchten Assassinen da gewesen waren. Er war Kreuzfahrer wie ich. Er war Brujah.

Wie ich.

Beschreibung: Magnus ist recht klein, dafür aber breit. Er hat ein leicht rundliches Gesicht und eine eher breite Nase. Keinesfalls häßlich, aber mehr außergewöhnlich als wirklich gutaussehend ist er der stolze Träger einer sehr vollen, hüftlangen Haarfülle in einem hellen, leicht ins Tizianrote stechenden Braun.

Magnus ist von kantiger Statur und hat ein breites Kreuz. Er wirkt stets unrasiert und leicht angetrunken, geht zu meist breitbeinig, und seine Vorliebe für derbe Scherze, Wein und Frauen ist ihm meilenweit anzumerken. Aber trotzdem vergißt er hierbei niemals seinen Glauben, der manchmal angesichts von Suff und Hurerei vorgeschoben wirkt. Er hat eine gewisse Art Charme, die allerdings eher

Bauernmädchen ansprechen wird als wirkliche Damen. Gekleidet ist er wie der typische alte Haudegen: Kettenhemd und wattierte Beinlinge trägt er ständig.

Sein Schwert hat er immer dabei, ebenso seine beiden Messer. Das Wams mit dem roten Kreuz des Herrn verwahrt er sorgfältig gefaltet in seiner Kiste.

Rollenspielhinweise: Zeigen Sie Ihre langjährigen Erfahrungen im Feld, dort, wo nur Männer waren (nein, nicht *diese* Erfahrungen...) Sie haben es einfach nicht anders gelernt. Für Sie sind die Dinge einfach. Sie denken in Schwarz oder Weiß. Ihr Glaube ist nicht allzu tief empfunden, aber sehr fest. Wenn nötig ist, kämpfen Sie. Lachen Sie oft und rau, sprechen Sie heiser und seien Sie keinem Schlagabtausch gegenüber abgeneigt. In Sachen Araber sind Sie ein lupenreiner Rassist. Da reden Sie nicht, da töten Sie.

Sie sind der derbere Typ. Konstantinopel ist schließlich nicht mit Gewürzgerken erobert worden.

Zuflucht: Da Magnus gerade erst in der Stadt angekommen ist, hat er noch keine eigene Zuflucht. Daher wohnt er im Moment noch im Palast Wolframs von Stolberg.

Geheimnisse: E

Einfluß: s. o.

Schicksal: Magnus von Heide steht treu zu seinem Freund und ehemaligen Herren Falk von Maastricht. Er folgt ihm in weitere Kreuzzüge. Sein trinkfreudiger Katholizismus endet jäh, als sich 1592 in Rom Inquisitoren an seine Fährte heften. Sie vernichten ihn im Juli 1594 bei Verona. Falk findet nur noch seine Asche.

Clan: Brujah

Erzeuger: Hector Comte d'Anjou-Touraine

Wesen: Fanatiker

Verhalten: Verteidiger

Generation: 10.

Kuß: 1145

Sieht aus wie: 29

Körperlich: Körperkraft 3, Geschick 4, Widerstandsfähigkeit 3

Gesellschaftlich: Charisma 2, Manipulation 2, Erscheinungsbild 3

Geistig: Wahrnehmung 2, Intelligenz 2, Geistesschärfe 2

Talente: Aufmerksamkeit 1, Sportlichkeit 3, Handgemenge 3, Ausweichen 2, Einschüchtern 2, Führungsqualitäten 1

Fertigkeiten: Etikette 3, Nahkampf 3, Reiten 2, Überleben 2

Kenntnisse: Folklore 2, Akademisches Wissen 1, Nachforschungen 1, Linguistik (Deutsch) 1, Medizin 1

Disziplinen: Geschwindigkeit 2, Präsenz 1, Stärke 2

Hintergrund: Generation 2, Ressourcen 3

Tugenden: Gewissen 3, Selbstbeherrschung 3, Mut 4

Weg: Weg des Himmels 6

Willenskraft: 4

Blutvorrat: 13

Schwächen: Haß (Mohammedaner und Orientalen jeglicher Art), totgeglaubt

Vorzüge: Essen und Trinken

Raphael



Ich kämpfte jahrelang. Für wen, das verwischt sich im Laufe der Jahre. Meist für den, der am meisten zahlte. Es war mir und meinen Kameraden gleich. Ich verstand mich gut darauf, Schwert, Axt und Morgenstern zu führen. Mein Erzeuger hatte eine Zeitlang großen Ärger, da brauchte er eine kraftvolle Hand, die die Klinge zu führen wußte. Nicht alle in unserem Clan denken nur, auch müssen wir das Feuer weitertragen, und das geht mit der Axt hundertmal besser als mit den Büchern. Was hier in dieser Stadt mit den Brujah nicht rechtens zugeht, ist mir nicht bekannt. Ich fühle aber, daß mehr getan werden könnte. Wann endlich wird etwas getan? Ich bin dabei, meine Klingen freuen sich auf neue Nahrung...

Beschreibung: Raphael ist kahl. Der breite Stiernacken thront auf massigen Schultern. Sein beachtlicher Bauch wölbt sich nach vorne hin aus seinem Körper heraus. Sein Gesicht ist vernarbt. Seine Kleidung ist Eisenbeschlagen und ansonsten aus gehärtetem, abgewetztem Leder.

Rollenspielhinweise: Andere sind ins heilige Land gegangen, um das Banner des Herrn zu führen und die Flammen Gottes die heidnischen Scharen auseinandertreiben zu lassen.

Sie wären ins heilige Land gezogen, um zu kämpfen.

Zuflucht: Ein altes Gewölbe, in der Nähe des Platzes, wo die Söldnerheere kampieren, wenn welche in der Stadt sind.

Geheimnisse: D

Einfluß: Wichtig als Kämpfer für den Clan Brujah. Sonst keinen.

Schicksal: Raphael übt, da er nie etwas anderes gelernt hat, das Handwerk des Kriegsknechts weiterhin aus. Er verläßt Aachen 1624, um als Söldner unter Maximilian I. von Bayern gegen die Heere der böhmisch-pfälzischen Föderation zu kämpfen. Seine Spur verliert sich im Krieg. Das erste Mal taucht er 1632 in der Schlacht bei Lützen wieder auf, als er

auf Seiten der Habsburger gegen die Schweden kämpft. Ein Gangrel, der neben ihm focht, behauptet, Raphael habe die tödlichen Schüsse auf den Schwedenkönig Gustav-Adolf abgegeben. Manche sagen, er sei dabei ausführendes Organ der österreichisch-bayerischen Ventrue gewesen, die keinen Niedergang des Hauses Habsburg in Europa dulden konnten.

Clan: Brujah

Erzeuger: Wittstätter

Wesen: Barbar

Verhalten: Rebell

Generation: 12.

Kuß: 1120

Sieht aus wie: Mitte vierzig

Körperlich: Körperkraft 4, Geschick 3, Widerstandsfähigkeit 3

Gesellschaftlich: Charisma 2, Manipulation 2, Erscheinungsbild 2

Geistig: Wahrnehmung 4, Intelligenz 2, Geistesschärfe 2

Talente: Aufmerksamkeit 3, Ausweichen 3, Einschüchterung 4, Handgemenge 4, Sportlichkeit 2

Fertigkeiten: Bogenschießen 2, Nahkampf 4, Überleben 3

Vorteile: Geschwindigkeit 2, Präsenz 1, Stärke 3

Hintergründe: Gefolgsleute 1 (ein ehemaliger Waffenkammerad), Kontakte 3 (Söldner wie er einer war), Ressourcen 1

Tugenden: Überzeugung 4, Selbstbeherrschung 2, Mut 4

Weg: Weg des Tiers 6

Blutvorrat: 8

Gangrel

She brought the night hidden in her sad Wolf eyes, the perfume of a twilight,

Her strongest scent, half-wolf, half female, what a strange wedding...

— **Moonspell, Wolfshade**

Ikkenai

Ich bin die Tochter eines Sachsenfürsten. Ich bin sächsische Prinzessin. Nicht die Sachsen, die Ihr heute kennt. Das sind nur traurige Schatten früherer, besserer Tage, verweicht und gebrochen.

Ich bin in den alten Tagen geboren, als die Irminsul noch lebte und nicht von den fränkischen Äxten gefällt war, als die Wälder und das Land noch unser waren. Ich lebte, als der Merowingerkönig Chlodwig noch eine künftige Vorahnung war, ich lebte, als die Römer zitterten und weinten aus Angst vor unseren Kriegsschreien. Als ich klein war, nahm mich unser Druide oft mit in den Wald. Er lehrte mich Pflanzen- und Tierkunde. Er zeigte mir, wie man den Lauf der Sterne deutet, und erzählte mir von den Göttern. Von Odin, dem Herrn Asgards, und vom mächtigen Thor. Von Freya, seinem Weibe, von Loki und von den Riesen. Auch sprach er von dem Wassergott, der diesen Talkessel beschützte. Seinen Namen in unserer Zunge könnt Ihr heute



sowieso nicht mehr aussprechen. Daher sei Euch der weibisch-verweichlichte Namen genannt, den die Römer ihm gaben und der den Namen dieses Tals in der Auffassung der römischen Hunde geprägt hat: Granus.

Er sprach von Bifrost, der Regenbogenbrücke, und Heimdall, ihrem Wächter. Er berichtete mir in den buntesten Farben von Asgard, dem Heim der Götter, und von der Skaldenkrähe, die auch über dieses Tal manches Mal geflogen sei.

Ich lernte mit dem Schwert kämpfen und den Ger werfen. Heute sperren die Franken ihre Frauen ins Haus, wo sie dumm und fett werden, und dann nennen sie das gottgefällig, genau wie vor ihnen die Römer. Aber welcher Stamm könnte es sich leisten, die Kräfte seiner Frauen zu vergeuden?

Damals war das normal: Wir zogen mit in die Schlacht, und wir rannten den Römern mit blanker Brust in Kriegsbemalung und unter Schreien entgegen. Wir schrien sie an, so sehr, daß sie schon vor dem Aufeinanderprallen oft die Flucht ergriffen, verstört und feige, wie sie waren. Ich hatte meine eigenen Kriegerinnen, die mich zur Anführerin wählten. An diesem Tag holten wir uns zwanzig Römerschädel und schmückten unsere Häuser damit. In den Wäldern lebten viele Wesen, die das Land geboren hatte und die wie das Land waren.

Wir Sachsenkinder wuchsen mit den Geschichten all dieser Bewohner des Waldes und des Landes auf. So wußten wir von denen, die wechseln und von innen behaart sind. Nachts hörten wir oft ihr Heulen, wenn der Mond die undurchdringlichen Zweige beschien. In den Wäldern nahe unseres Dorfes lebte ein dunkler Gott. Er trug keinen Namen, aber wir schützten ihn. Er trank das Blut der Römer, und wir gaben ihm unsere römischen Gefangenen. Ich fürchtete ihn nicht, und als das Kalb meiner besten Kuh sich im Wald verirrt hatte, ging ich in den Wald, es zu suchen, auch wenn es bereits dunkel war. Ich fand das Kalb nahe des Opferbaums, der dem dunklen Gott geweiht war.

Dort sah ich ihn. Er saß auf einem Ast. Der Mond erhellte sein Gesicht.

Er blickte, wie mir schien, bis tief in meine Seele. In diesem Moment hörte ich die Geräusche eines römischen Trupps. Ich hob mein Schwert zum Gruß des dunklen Gottes und versprach ihm einen Schädel für seinen Baum und Blut für seinen Durst. Die dummen Tölpel, sie stolperten so laut durch den nächtlichen Wald, daß man sie genau ausmachen konnte. Sie fürchteten unsere Wälder und die Geister, die sie bewohnten. Sie hatten wahrhaftig Grund zur Angst.

Ich schlich näher und näher. Leise fluchend versuchten sie, sich an unser Dorf anzuschleichen. Es waren viel zu viele für einen einfachen Spähtrupp, und wie hatten sie unser Dorf gefunden? Dann sah ich ihren Pfadfinder: Es war Gernot, ein entlaufener Sklave, der meinem Vater gehörte. Er war beim letzten Kampf verschwunden, der veräterische Bastard. Ich biß mir vor Wut auf die Lippen, um nicht zu schreien, denn mein Zorn war übermächtig. Ich stieß den Warnruf der Eule aus und hörte zu meiner Erleichterung die Erwiderung aus dem Dorf. Sie waren kampfbereit! Dann bliesen die Römer zum Angriff.

Die Töne der Hörner durchbrachen die Stille der Nacht, und ich sprang mitten unter sie. Mein Schwert trank ihr Blut, und ich erschlug viele. Meine Leute hörten meinen Kriegsschrei und erwiderten ihn voller Kampfeslust. Sie brachen in die feindlichen Reihen, verheerten sie. Welche Gnade, so zu sterben! Im Kampf, aufrecht und stolz! Noch heute vermeine ich zuweilen die Rufe der Krieger zu hören. Aber ach... vorbei. Und dann, in dieser Nacht, war da plötzlich etwas anderes, ein Gefühl von Kälte, und ich blickte in die eiskalten grauen Augen eines Römern.

Kälte und Grausamkeit waren in seinen Zügen. Auch sie hatten einen dunklen Gott! Er stand vor mir, und sein Blick fraß meinen Willen. Ich ließ mein Schwert sinken und ging wie eine Marionette auf ihn zu. Um uns tobte die Schlacht. Die Römer waren in Bedrängnis geraten, wollten fliehen, doch er rief ihnen etwas zu, und sie warfen sich wieder nach vorn. Ich kämpfte um meinen Willen, bäumte mich auf und versuchte, meinen Gott zu rufen. Er kam nicht. Schließlich war ich ganz nahe bei diesem Römer. Seine Augen waren kalt wie Eis, ebenso seine Lippen, die er auf meinen Hals legte. Doch als ich fast schon aufgegeben hatte, brach etwas durchs Unterholz, und mein dunkler Gott kam. Sie kämpften wie Tiere. Sie stritten mit solcher Urgewalt, daß die römischen Soldaten vor Angst das Weite suchten und auch meine Leute sich zurückzogen und die Waffen sinken ließen. Sie rissen Bäume um bei ihrem Kampf, sie wühlten die Erde auf. Der Lärm war so stark, daß ich dachte, die Tore von Asgard seien geöffnet worden und die Riesen suchten nun Midgard heim. Der Römer war stark und warf meinen Gott zu Boden.

Aber mein dunkler Gott griff wieder und wieder an, obwohl er aus ungezählten Wunden blutete. Als ich versuchte, den römischen Gott anzugreifen, brach mir ein einfacher Schlag des Römern mit dem Handrücken mehrere Rippen.

Ich krachte in die Büsche. Für einen kurzen Moment sah ich die Fänge des Römern und seine kalt glühenden Augen im bleichen Kuß des Mondes. In seinen Augen war nur



Haß, grenzenloser, endgültiger, kaltblütig überlegter Haß. Dann griff mein Gott ihn noch einmal an. Der Römer floh. Mein Gott brach zusammen. Seine Augen waren voller gelbroter Flammen, und er schrie mich an, von ihm fernzubleiben. Aber ich war ihm geweiht, also ging ich auf ihn zu. Ich schleppte ihn zu seinem heiligen Baum und ließ mein Dorf und meine Leute zurück. Nur der Druide verstand, was ich tat. Er hielt die aus dem Dorf zurück, die mir folgen wollten. Am Fuße der heiligen Eiche bettete ich den Kopf des Gottes in meinen Schoß und holte mein Opfermesser hervor. Er blickte mich an. Das Feuer in seinen Augen war mühsam kontrolliert, und er knurrte. Ich bat ihn, mich zum Opfer zu nehmen, auf daß er gestärkt vom Blute einer Kriegerprinzessin zu Kräften käme und den verfluchten Römer aus unserem Land treibe. Er richtete sich auf. Sein Blick war plötzlich fast sanft, als er meine Wange berührte und zu mir sprach: „Ikkenai, ich bin kein Gott, kein Überwesen. Ich war einst wie Du. Und dieser Römer war es ebenso. Ich habe nicht die Macht, ihn zu verjagen. Aber da sind andere, die so sind wie ich. Mit ihnen zusammen werden wir die Eindringlinge zurückwerfen. Doch geh jetzt und laß mich hier. Es kostet mich viel Kraft, Dein Blut nicht zu nehmen.“ Doch ich wollte nicht gehen, egal ob er ein Gott oder ein anderes Wesen war. Er war stark und der Römer immer noch da. Ich riß das Messer hoch, und ehe er mich hindern konnte, schnitt ich meine Kehle durch, und mein Blut floß über meinen Hals. Er roch es, und seine Beherrschung war dahin. Er riß mich an sich, trank von mir. Seine Zähne vergruben sich in meiner Kehle, und die Ekstase der Hingabe war unbeschreiblich. Ich fiel in einen dunklen Strom aus Erinnerungen und fühlte schon den Tod nach mir greifen. Ich wollte nach Asgard und dort mit den Walküren reiten. Dann hörte ich seine Stimme. Er rief meinen Namen. Und dann schmeckte ich Blut. Er machte mich zu seinesgleichen, und ich liebte ihn dafür. Als ich erwachte, war ich allein in einer Erdhöhle. Ich raste vor Hunger und sehnte mich nach meinem Gott.

Ich lief hinaus. Ich weiß nicht, wie lange ich allein überlebte. Nachts schlich ich an die Römerlager und riß mir meine Beute. Ich durchstreifte die Wälder und warnte den Druiden meines Dorfes vor dem Angriff des römischen Bluttrinkers.

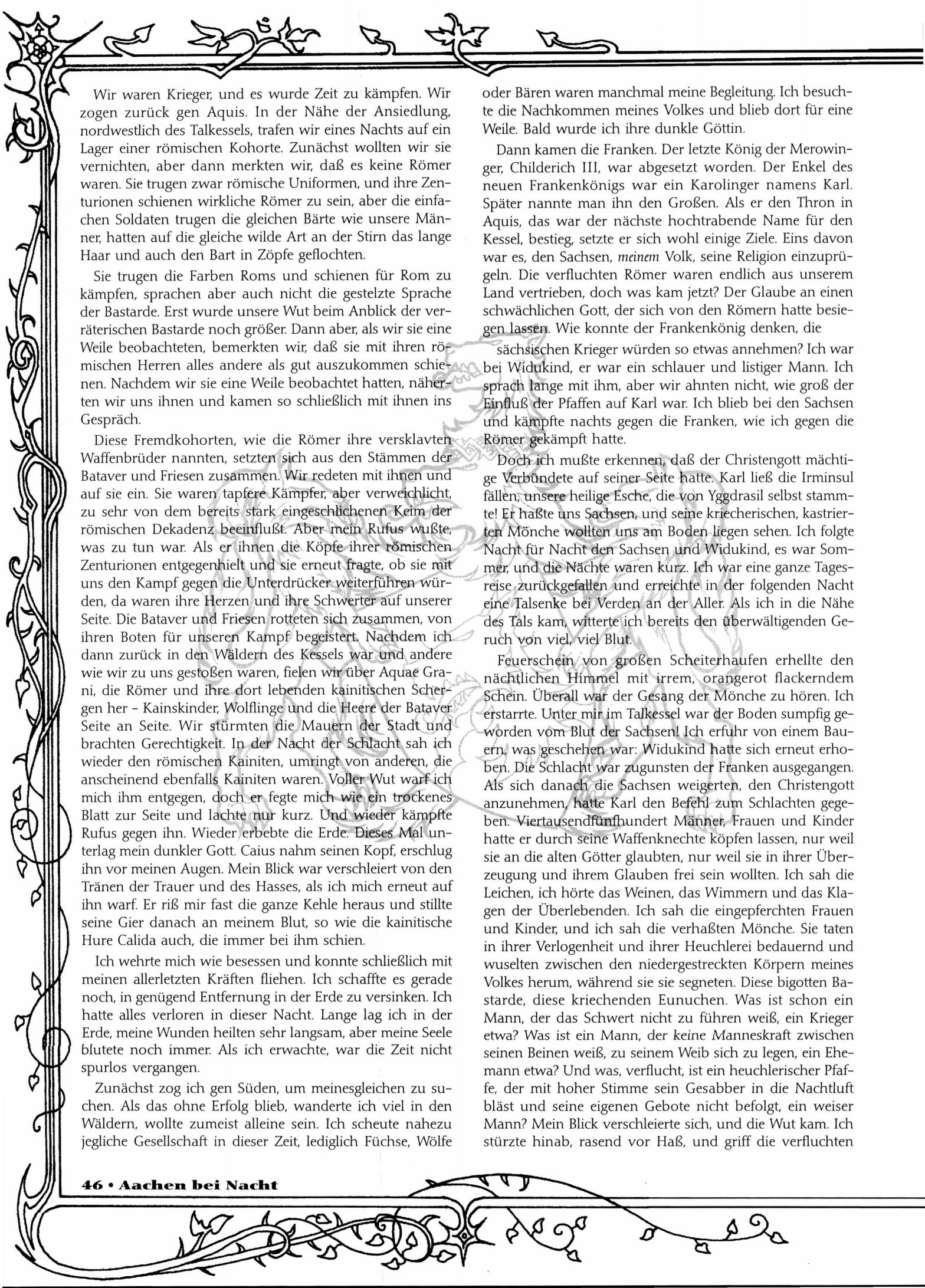
Mein Dorf verlagerte sich nach Norden, doch ich blieb bei der heiligen Eiche und wartete. Eines Nachts kam er. Rufus, so sein Name, lehrte mich, was ich über unsere Art wissen mußte. Er nannte uns Kainiten. Wir blieben zusammen und jagten gemeinsam in den Wäldern. Er erzählte mir von den anderen Bewohnern des Waldes. Er erzählte von den Wolflingen, wie er sie nannte, von ihrem Heulen, das mir schon das ein oder andere Mal persönlich zu Ohren gekommen war. Ich freute mich über die Bestätigung der für mein Volk vertrauten und selbstverständlichen Sagen. Wir hatten solcherlei Dinge immer als existent betrachtet, Kinder des Landes, so wie wir. Hätte ich zu diesem Zeitpunkt noch ein Herz gehabt, hätte es schnell, stolz und glücklich darüber geschlagen, daß ich erwählt war, nun mit gottgleichen Mitteln gegen die verdammten Römer zu streiten. Freya hatte ein Einsehen mit mir gehabt. Von Zeit zu Zeit ergaben sich Möglichkeiten, mit den Wolflingen zusam-

mentzutreffen. Das war sehr selten. Meist waren solche Momente reiner Zufall, geplante Zusammenkünfte gab es zu dieser Zeit so gut wie nie. Wir waren doch zu unterschiedlich, wie ich nach und nach lernte, sie mißtrauten uns. Es hatte auch Zeiten gegeben, wo allein das Aufeinandertreffen eines Kainiten und eines Wolflings zum sofortigen Kampf auf Leben und Tod geführt hätte. Damals jedoch waren sowohl die Nachfahren des Fenris als auch die Roten Klauen, das waren ihre Namen, genauso Kinder Germanias und des Waldes wie wir Sachsen und Kelten und wie auch wir Gangrel letztendlich. Ich weiß noch um die Nacht, als Rufus und ich jagten und auf ein Rudel der Fenriswölfe stießen. Ich war immer eine Prinzessin, die mit Stolz in der Brust kämpft und niemandes Schmähwort duldet, ohne dafür das Blut der Sühne zu fordern. Aber bei diesen furchtbaren Kriegern fehlten sogar mir für kurze Zeit Wort und Mut: Riesig waren sie, die Wolfsmänner. Manche sahen aus wie Menschen, manche wie größere, haarige Menschen, nahezu 3 Fuß und 10 Ellen hoch. Spitze, wölfische Gesichter hatten sie, die die Tierverwandschaft zeigten. Die größten aber maßen 4 bis 5 Fuß auf, der höchstgewachsene mag fast zweifach so hoch wie ich gewesen sein. Hier war nichts mehr menschlich, außer vielleicht, daß sie aufrecht gingen und statt vier Pfoten Hände und Füße benutzten. Ihre Körper waren mit blondem oder weißem Fell bedeckt, ihre Klauen und Reißzähne riesig. Aber auch wenn sie nur die gleichen Ziele hatten wie wir und weit davon entfernt waren, uns ihr Vertrauen zu schenken, ich konnte von Zeit zu Zeit mit ihnen reden. Es war uns offensichtlich, daß Thor uns hier zusammenbrachte, damit wir die Römerpestilenz gemeinsam aus unserem Tal verjagten. Und ihre Weiber waren uns ähnlich.

Sie kämpften ebenso wie wir Sächsinen. Da war auch noch Gerberga, die Alte, die irgendwo tief in den Wäldern in ihrer Kate lebte. Weise war sie und von den Göttern mit großer Heilkunst beschenkt. Die Römer haben sie niemals beachtet, und so überdauerte auch sie die Zeiten. Rufus erzählte mir außerdem von *ihnen*. Er nannte sie nie bei Namen, er sprach nur von *ihnen*. Irgendwo mußten sie leben, irgendwo so tief in den Wäldern, daß man sie nur hätte finden können, wenn sie das gewollt hätten. Älter als die Erde und älter als das Land seien sie, sagte Rufus. Er hatte große Achtung vor ihnen und weigerte sich standhaft, mir mehr über sie oder ihre Aufenthaltsorte zu erzählen.

Er berichtete mir von den Geheimnissen des Waldes, den Quellen und den Wesen der Natur. Wir waren frei und glücklich in dieser Zeit.

Es kamen die Nächte, als die menschlichen Kettenhunde der Römerventrue im Teutoburger Wald vernichtend geschlagen wurden. Die römischen Truppen wurden fast völlig aufgerieben. Wir erfuhren damals von den Boten der Wolflinge davon. Wir hörten die Kunde von den tapferen Kriegern der Fenriswölfen und ihren menschlichen Verwandten, die den Heeren der Stammesfürsten zum Sieg über die römischen Hunde verholfen hatten. Wir hörten auch aus der abscheulichen Stadt, die sie Aquis nannten, von der Sorge der dortigen Kainskinder und dem Aufruhr gegen die Herrschaft des verfluchten römischen Ventrue Caius und seiner Hure Calida.



Wir waren Krieger, und es wurde Zeit zu kämpfen. Wir zogen zurück gen Aquis. In der Nähe der Ansiedlung, nordwestlich des Talkessels, trafen wir eines Nachts auf ein Lager einer römischen Kohorte. Zunächst wollten wir sie vernichten, aber dann merkten wir, daß es keine Römer waren. Sie trugen zwar römische Uniformen, und ihre Zenturionen schienen wirkliche Römer zu sein, aber die einfachen Soldaten trugen die gleichen Bärte wie unsere Männer, hatten auf die gleiche wilde Art an der Stirn das lange Haar und auch den Bart in Zöpfe geflochten.

Sie trugen die Farben Roms und schienen für Rom zu kämpfen, sprachen aber auch nicht die gestelzte Sprache der Bastarde. Erst wurde unsere Wut beim Anblick der verräterischen Bastarde noch größer. Dann aber, als wir sie eine Weile beobachteten, bemerkten wir, daß sie mit ihren römischen Herren alles andere als gut auszukommen schienen. Nachdem wir sie eine Weile beobachtet hatten, näherten wir uns ihnen und kamen so schließlich mit ihnen ins Gespräch.

Diese Fremdkohorten, wie die Römer ihre versklavten Waffenbrüder nannten, setzten sich aus den Stämmen der Bataver und Friesen zusammen. Wir redeten mit ihnen und auf sie ein. Sie waren tapfere Kämpfer, aber verweichlicht, zu sehr von dem bereits stark eingeschlichenen Keim der römischen Dekadenz beeinflußt. Aber mein Rufus wußte, was zu tun war. Als er ihnen die Köpfe ihrer römischen Zenturionen entgegenhielt und sie erneut fragte, ob sie mit uns den Kampf gegen die Unterdrücker weiterführen würden, da waren ihre Herzen und ihre Schwerter auf unserer Seite. Die Bataver und Friesen rotteten sich zusammen, von ihren Boten für unseren Kampf begeistert. Nachdem ich dann zurück in den Wäldern des Kessels war und andere wie wir zu uns gestoßen waren, fielen wir über Aquae Grani, die Römer und ihre dort lebenden kainitischen Schergen her - Kainskinder, Wolflinge und die Heere der Bataver Seite an Seite. Wir stürmten die Mauern der Stadt und brachten Gerechtigkeit. In der Nacht der Schlacht sah ich wieder den römischen Kainiten, umringt von anderen, die anscheinend ebenfalls Kainiten waren. Voller Wut warf ich mich ihm entgegen, doch er fegte mich wie ein trockenes Blatt zur Seite und lachte nur kurz. Und wieder kämpfte Rufus gegen ihn. Wieder erbebt die Erde. Dieses Mal unterlag mein dunkler Gott. Caius nahm seinen Kopf, erschlug ihn vor meinen Augen. Mein Blick war verschleiert von den Tränen der Trauer und des Hasses, als ich mich erneut auf ihn warf. Er riß mir fast die ganze Kehle heraus und stillte seine Gier danach an meinem Blut, so wie die kainitische Hure Calida auch, die immer bei ihm schien.

Ich wehrte mich wie besessen und konnte schließlich mit meinen allerletzten Kräften fliehen. Ich schaffte es gerade noch, in genügend Entfernung in der Erde zu versinken. Ich hatte alles verloren in dieser Nacht. Lange lag ich in der Erde, meine Wunden heilten sehr langsam, aber meine Seele blutete noch immer. Als ich erwachte, war die Zeit nicht spurlos vergangen.

Zunächst zog ich gen Süden, um meinesgleichen zu suchen. Als das ohne Erfolg blieb, wanderte ich viel in den Wäldern, wollte zumeist alleine sein. Ich scheute nahezu jegliche Gesellschaft in dieser Zeit, lediglich Füchse, Wölfe

oder Bären waren manchmal meine Begleitung. Ich besuchte die Nachkommen meines Volkes und blieb dort für eine Weile. Bald wurde ich ihre dunkle Göttin.

Dann kamen die Franken. Der letzte König der Merowinger, Childerich III, war abgesetzt worden. Der Enkel des neuen Frankenkönigs war ein Karolinger namens Karl. Später nannte man ihn den Großen. Als er den Thron in Aquis, das war der nächste hochtrabende Name für den Kessel, bestieg, setzte er sich wohl einige Ziele. Eins davon war es, den Sachsen, *meinem Volk*, seine Religion einzuprügeln. Die verfluchten Römer waren endlich aus unserem Land vertrieben, doch was kam jetzt? Der Glaube an einen schwächlichen Gott, der sich von den Römern hatte besiegen lassen. Wie konnte der Frankenkönig denken, die

sächsische Krieger würden so etwas annehmen? Ich war bei Widukind, er war ein schlauer und listiger Mann. Ich sprach lange mit ihm, aber wir ahnten nicht, wie groß der Einfluß der Pfaffen auf Karl war. Ich blieb bei den Sachsen und kämpfte nachts gegen die Franken, wie ich gegen die Römer gekämpft hatte.

Doch ich mußte erkennen, daß der Christengott mächtige Verbündete auf seiner Seite hatte. Karl ließ die Irminsul fallen, unsere heilige Esche, die von Yggdrasil selbst stammte! Er haßte uns Sachsen, und seine kriecherischen, kastrierten Mönche wollten uns am Boden liegen sehen. Ich folgte Nacht für Nacht den Sachsen und Widukind, es war Sommer, und die Nächte waren kurz. Ich war eine ganze Tagesreise zurückgefallen und erreichte in der folgenden Nacht eine Talsenke bei Verden an der Aller. Als ich in die Nähe des Tals kam, witterte ich bereits den überwältigenden Geruch von viel, viel Blut.

Feuerschein von großen Scheiterhaufen erhellte den nächtlichen Himmel mit irrem, orangerot flackerndem Schein. Überall war der Gesang der Mönche zu hören. Ich erstarrte. Unter mir im Talkessel war der Boden sumpfig geworden vom Blut der Sachsen! Ich erfuhr von einem Bauern, was geschehen war: Widukind hatte sich erneut erhoben. Die Schlacht war zugunsten der Franken ausgegangen. Als sich danach die Sachsen weigerten, den Christengott anzunehmen, hatte Karl den Befehl zum Schlachten gegeben. Viertausendfünfhundert Männer, Frauen und Kinder hatte er durch seine Waffenknechte köpfen lassen, nur weil sie an die alten Götter glaubten, nur weil sie in ihrer Überzeugung und ihrem Glauben frei sein wollten. Ich sah die Leichen, ich hörte das Weinen, das Wimmern und das Klagen der Überlebenden. Ich sah die eingepferchten Frauen und Kinder, und ich sah die verhaßten Mönche. Sie taten in ihrer Verlogenheit und ihrer Heuchlerei bedauernd und wuselten zwischen den niedergestreckten Körpern meines Volkes herum, während sie sie segneten. Diese bigotten Bastarde, diese kriechenden Eunuchen. Was ist schon ein Mann, der das Schwert nicht zu führen weiß, ein Krieger etwa? Was ist ein Mann, der keine Manneskraft zwischen seinen Beinen weiß, zu seinem Weib sich zu legen, ein Ehemann etwa? Und was, verflucht, ist ein heuchlerischer Pfaffe, der mit hoher Stimme sein Gesabber in die Nachtluft bläst und seine eigenen Gebote nicht befolgt, ein weiser Mann? Mein Blick verschleierte sich, und die Wut kam. Ich stürzte hinab, rasend vor Haß, und griff die verfluchten

Mönche an. Der erste sah seinen Bauch unter meinen Klauen aufreißen und blickte auf seine dampfenden Därme, die mit einem glitschigen Klatschen auf die blutige Erde rutschten. Dem zweiten zerfetzte ich die Kutte und riß ihm seine Hoden ab. Bezeichnend für ihn und seine ganze nutzlose Gefolgschaft war, daß alles, wodurch er starb, die zwei kleinen runzeligen Schleimbeutel waren, die ich ihm ins Maul stopfte. Der elende Wurm erstickte an seinen eigenen Eiern, nichts anderes war von ihm übrig. Ich fuhr zwischen sie. Ich wollte meine Leute rächen, meine Nachkommen sünnen. Ich schrie, brüllte, tobte, knurrte und zerriß Leiber in dieser Nacht. Ich kam erst durch einen unvorstellbaren Schmerz zu mir, der meinen Körper schier auseinanderzureißen schien: Da war einer dieser Ritter, die sonst meist direkt um Karl herum waren. Er hatte weißes, langes Haar, noch mit jugendlicherem Schwarz durchzogen, und sein Antlitz drückte eine fast schmerzhaft Unerschütterlichkeit aus. Sein Wams trug seltsamerweise nicht die Farben Karls oder Aquis', sondern war, fremdartig und außergewöhnlich, in eher goldenen, silbernen und violetten Tönen gehalten. Vielleicht war es diese völlig unvermutete Fremdartigkeit, die mich innehalten ließ. Ich brannte, bei Odin und der Skaldenkrähe, ich brannte! Da war Feuer, grausige, verzehrende gelbrote Flammen, die an mir hochleckten. Daher kam der Schmerz, von diesen Flammen. Aber wo war ihre Quelle? Wo waren die Fackel oder der Pfeil, der mich in Brand gesetzt hatten? Nichts davon sah ich.

Die Flammen kamen von ihm! Er schoß sie wie einen Strahl aus tödlicher Sonne aus seinen Händen auf mich. Nur das Blut, das mich wie eine zweite Geburtshaut bedeckte, verhinderte, daß ich sofort brannte. Ich stürzte in die Aller und sank auf den Grund. Das Wasser war immer noch rot und trüb vom Blut meiner Leute. Ich trieb durch die roten Fluten davon, bis ich mich irgendwann an das nahe Ufer schleppte und in den Wäldern verschwand. Ich hatte zum Glück viel Blut von den Pfaffen genommen, und meine Wunden heilten recht schnell. Ich begann, nach den Überlebenden meines Volkes zu suchen, doch ich fand nur wenige, verstreute Bauern. Ich ging erneut nach Aachen, um die dortigen Kainiten zu warnen, die solcherlei Warnung würdig waren. Karl war oft in der Stadt. Und wenn diese Ritter bei ihm waren, würden sie alle Kainskinder auslöschen. Nicht, das ich mir um die Ventrue Sorgen gemacht hätte, und schon gar nicht um die Toreador. Trotzdem trieb mich etwas, zumindest nicht ganz untätig die Ritter auf die Kinder Kains prallen zu sehen. Ich sprach vor den Ventrue, aber sie wollten nicht begreifen. Karl war ihr Hätschelkind. Doch das Schoßhündchen hatte die Kette längst durchgebissen.

Doch das merkten sie nicht. Auch der Ahn der Brujah, Cocceius, war keiner der Männer, die das ganze Ausmaß der Gefahr begriffen. Er überlegte zuviel, inwiefern diese Gefahr für ihn von Nutzen hätte sein können. Nur Florez hörte wirklich hin. hörte zu. Ich wollte eigentlich nicht lange bleiben, denn ich mag die Stadt nicht. Aber ich freundete mich mit Florez an und blieb eine Weile bei ihm. Er lehrte mich lesen und schreiben. Auch, wenn das in den Wäldern nutzlos sein mag, so hat mich doch die Zeit gelehrt, daß alles seinen Nutzen hat. Ich blieb ungefähr 5 Jahre in Aachen. Ich hoffte, daß diese Ritter nicht kommen würden

und meine Warnung grundlos gewesen sei. Davon abgesehen mußte ich weiter, wollte mehr sehen und mehr erfahren. Florez bat mich zu bleiben, aber ich konnte nicht, auch nicht, nachdem ich den Ausdruck in seinen Augen verstanden hatte, mit dem er mich die ganzen letzten acht oder neuen Monate angesehen hatte. Ich habe ihm nie gesagt, daß ich von seiner Liebe weiß und sie niemals erwidern könnte. Er gehört zu meinen wenigen wirklichen Freunden, zu den Leuten, die ich wirklich gerne habe, ungeachtet ihrer Art zu kämpfen. Denn Kämpfer müssen sie alle sein. Eine Existenz ohne Kampf ist nur Vergeudung, sonst nichts. Wenn ich jemals Karl sähe, ich würde ihn töten, daß wußte ich.

Das hätte den Tod meiner Freunde bedeutet. Also ging ich. Ich wanderte durch die Niederen Rheinlande bis an die Grenzen des Fränkischen Reiches, durchquerte Flandern, mied das von der Pest verseuchte Arras und wanderte schließlich nach Südwesten bis an die Klippen der Normandie.

Ich sah Teile Burgunds, wanderte nach Nordosten in Richtung der Lothringer Berge und durch die undurchdringlichen Wälder des Elsaß. Und dann kam ich nach Karls Tod zurück in den Aachener Talkessel. Vieles hatte sich geändert, und ich erfuhr, daß meine Warnung zuletzt doch nicht grundlos gewesen war. Die Ritter waren gekommen und hatten fast alle Brujah sowie einige Nosferatu ausgelöscht. Diese beiden Clans waren die einzigen gewesen, die mutig genug gewesen waren, sich den Hunden in den Weg zu stellen. Florez berichtete mir, Cocceius, der Ahn der Brujah, sei seit der Nacht des Kampfes mit den Rittern verschwunden. Ich blieb in Aachen und erforschte das Umland. Die Zeit verging, und Cocceius kam zurück, gebrochen und nicht mehr er selbst. Ich habe ihn bis auf das eine Mal nie selbst getroffen. Er will nur Florez sehen. Niemals würde ich mich jemandem aufdrängen, es sei denn, er wäre dazu ausersehen, meine Klauen zu spüren. Ich weiß nicht, was dieser alte Brujah mit den Ordenskriegern zu tun hatte. Ich halte es nicht für ausgeschlossen, daß er seinerzeit mit ihnen irgendetwas ausmachte. Ich traue Cocceius nicht, vielleicht fällt mir irgendwann irgend etwas über ihn in die Hände. Vielleicht irre ich mich. Warten wir es ab.

Ich habe mittlerweile andere um mich. Fünfzehn Jahre muß es jetzt her sein, daß ich wieder auf Garou traf. Viele von ihnen waren Nachkommen derer, die mit uns gestritten hatten. Bei ihnen war Wulfgar. Er ist ein Krieger, wie ich sie noch aus alter Zeit kenne. Eigentlich war der Haß ihrer Art auf die unsrige eher größer geworden, aber ich schaffte es, ihr Vertrauen zu gewinnen. Die Wolflinge sind Krieger mit Ehre, und Gnade dem, der ihren Weg kreuzt. Er würde nicht nur ihnen, sondern auch mir und den anderen vom Clan des Tiers entgegentreten. Ich bin noch hier, weil ich weiß, daß dieser Ventrue von Stolberg und seine zwei Speichellecker Notulf und Nikolai irgendwann Fehler machen werden, bei denen ich zur Stelle sein muß, um zu retten, was noch zu retten ist. Gottfried berichtet viel und reichhaltig aus Aachen. Der wahre Grund meines Hierseins aber ist Wulfgar. Das aber ist mein Geheimnis.

Beschreibung: Ikkenai ist die stolze, kriegerische Herkunft in jeder Hinsicht anzusehen. Alles an ihr ist roh, kraftvoll

und absolut weiblich. Ihr Haupt ist nahezu immer stolz erhoben; will sie provozieren, stemmt sie die Fäuste in die Hüfte. Ihr Lachen ist eine Mischung aus der vollen Kraft einer unzivilisierten Frau, die sich ihrer Energie voll bewußt ist, und selbstsicherer, überlegener Übermacht. Ihr Gang ist stets aufrecht, ihre Schritte sind fest, ihre Augen klar. Ihr Haar fällt in nußbrauner, dicker Wolle bis über ihren Po, zwei dicke, verfilzte Zöpfe hängen ihr direkt neben dem linken und rechten Auge bis übers Kinn. Ihre Züge strahlen neben dem niemals schwindenden Trotz einen schier nicht zu brechenden Stolz aus.

Ihr Gesicht ist von einer wilden Schönheit, die genauso furchteinflößend wie anziehend wirkt. Durch die lange Zeit seit dem Kuß hat das Blut des Clans des Tiers seine Spuren hinterlassen. Der Wolf war nie so sehr das Tier, mit dem Ikkenai sich identifizierte. Immer schon war die Skaldenkrähe eines ihrer Symbole. So hat sie immer mehr von dem angenommen, dem sie am ehesten ähnelt: einem schönen, wilden, gefährlichen Raubvogel. Es kann vorkommen, daß sie in eine hockende Sitzhaltung verfällt, einem Adler oder Falken sehr ähnlich, wenn sie denkt. Manchmal streckt sie ihren Kopf etwas vor, wenn sie beobachtet oder wittert. Ihre Augen färben sich gelb, wenn sie in Wut gerät, und ihre Pupillen reagieren exakt wie die eines Adlers oder anderen Vogels: Entweder sind sie zusammengezogene Schlitz- oder große, runde Kugeln. Ihr Körper strotzt vor Muskeln, ohne dabei unweiblich zu wirken. Ihre Muskeln haben sich weniger als schwellende Gebirge ausgeprägt, sie unterstreichen vielmehr eine behende, sehnige Drahtigkeit. Meist sind ihre Beine mit Fellstücken umwickelt, sie trägt Pelze oder ganz einfache Stoffgewänder. Manchmal (meist dann, wenn sie sich auf einen Kampf einstellt) läuft sie, ganz nach Kriegerinnensitte, barbusig und über und über in Kriegsbemalung herum.

Sie ist für eine Frau der damaligen Zeit mit ihren 1,74 m groß. Alles an ihr ist von Kraft gekennzeichnet, sie ist äußerst selten sanft oder still. Das ist nicht ihre Art.

Rollenspielhinweise: Sie wissen um Ihre Herkunft, Sie wissen um Ihren Kampf, Sie wähen die Gerechtigkeit auf Ihrer Seite. Sie zeigen sich niemals schwach und sind es auch nie (oder vielleicht doch...?); das hat man ihnen einfach nicht beigebracht. Tränen sind für Schwächlinge, Zärtlichkeiten für Verlierer (oder vielleicht doch nicht...?) Sie wissen, daß sie die Führerin der Gegenfraktion im Aachener Talkessel sind, daß der Wald, seine Bewohner und die Gangrel, auf deren Seite die Gerechtigkeit kämpft, hinter Ihnen stehen und von Ihnen geführt werden wollen. Daran würden sie nie zweifeln, schließlich sind sie Prinzessin. Sie sind in gewisser Weise grausam, aber nicht aus Kälte oder Sadismus. Sie sind eben so aufgewachsen. Sie kennen es nicht anders, als Ihren besiegten Feinden – Mensch oder Kainit – den Kopf abzuschlagen oder zu –reißen. Das ist eine Ehre für die Besiegten. Sie hassen die Ventrue. Sie haben soviel Hingabe und Liebe für Rufus empfunden. Als er Ihnen genommen wurde, haben Sie Rache geschworen. An den Römern, an den Kainiten, an allen. Sie... sind der Krieg. Sie sind Rache, sind der unversöhnliche Zorn.

Zuflucht: Die Wälder des Aachener Kessels, eine Vielzahl von Höhlen und anderen Verstecken. Ikkenai ist der Wald, und der Wald ist sie. Alle Bewohner des Waldes, Kainit,

Wolfling oder anderes, spüren das. Darüberhinaus hat sie immer die Möglichkeit, bei Florez unterzukommen.

Geheimnisse: B+

Einfluß: Aachen an sich war früher in zwei Gruppen geteilt – grob gesagt können diese wohl als die Ventrue- und die Brujah-Seite bezeichnet werden. Beide waren in der Stadt. Hier draußen ist das Umland – der Wald, das Land. Hier herrscht Ikkenai. Würde sie in solchen Bahnen denken, würde sie wohl als Prinz dieses Landes im Kessel gelten. Die gesamte Gegenfraktion zur Stadt steht hinter ihr, zumindest die Kainiten. Auch die, die (natürlich insgeheim) mit der Führung Wolframs unzufrieden sind, tendieren zu ihr oder würden es, wenn sie von ihr wüßten. Auch in der Stadt gibt es da nämlich einige... Die Vorgänge in Aachen werden ihr stets wahrheitsgetreu von Gottfried (s. unten) berichtet. Ihr Einfluß außerhalb Aachens ist immens. In der Stadt ist ihr Name eher den älteren ein Begriff. Unter den Jüngeren wird sie, wenn überhaupt, wie eine Art ehrfürchtig behandeltes Schreckgespenst genannt. Bei den Ahnen ist ihr Name verhaßt oder verachtet.

Schicksal: Als sich nach dem Ende des 15. Jahrhunderts die Situation zwischen Wald- und Stadtvolk erheblich verbessert hat, denkt Ikkenai wieder übers Wandern nach. Sie spürt die Müdigkeit und die Vertierung ihres Alters und ihres Clans sehr stark. Wulfgar stirbt in Würde und Alter, nachdem ihm einige Blutsverwandte seines Stammes Kinder geboren haben, da die Linie sich fortpflanzen muß. Ikkenai versteht das. Anfang des 17. Jahrhunderts vertraut sie alles Gottfried (und vielleicht einigen der SC) an und verläßt den Aachener Kessel. Ihr Weg führt sie zuerst in die südniederländischen Provinzen, die noch unter spanischer Herrschaft stehen oder sich mit den Stadthaltern Phillips II. arrangiert haben. Sie hält sich für eine Weile in der Umgebung Antwerpens und Lüttichs auf und beobachtet die Spanier und ihre Helfer von der Heiligen Inquisition. Als sie Einflüsse der Lasombra hinter den spanischen Habsburgern und deren Vertretern in den Süd-Niederlanden entdeckt, wendet sie sich, wie sie es schon einmal getan hat, an die flämischen Ventrue-, Tremere- und Toreador-Ahnen. Sie dringt bis zu den Ventrue-Hintermännern Moritz von Oraniens vor und hilft einen Waffenstillstand auf Zeit erwirken, der im Jahre 1609 abgeschlossen wird. Als der Clan Lasombra nach scheinbarer Ruhe von Spanien aus 1621 erneut losschlägt, kämpft Ikkenai gegen die Magister und erschlägt einige Angehörige der Sabbatrudel, die über Flandern hereinbrechen. Von der Camarilla der Vereinigten Niederlande und Flanderns honoriert, zieht sie in den Norden, bis an die See. Dort bleibt sie für einige Jahre in Leeuwarden, wo Prinz Pieter Willem Oostenvaldt sie schließlich zur Erstgeborenen ihres Clans ernannt. Nur zum Spaß nimmt sie dieses ihr eigentlich unwürdige Amt an, allein schon, um etwaigen Angriffen gegen ihren Clan vorbeugen zu können. Nach einer rüden Intrige des Brujah-Erstgeborenen, eines ehemaligen Freibeuters namens Klaus Störtebeker, verläßt sie aufs neue die Niederlande und zieht nach Deutschland zurück. Hier tobt der Krieg, und sie sieht Aachen im Würgegriff immer neuer Tyrannen der verschiedenen Konfessionen. Sie zieht an den Rhein, dann südlich durch die Pfalz bis nach Böhmen. 1629 gibt sie in Brandenburg den Kuß an einen Trommlerjungen namens Thomas weiter, der nach

der Schlacht bei Lutter mit anderen Landsknechten marodierend durch das Brandenburger Land zieht. Nachdem sie mit ihm, ihrer Freundin Bellebelle vom Clan Nosferatu und deren Kind Johnathan noch einige Zeit in Köln, Bonn und Leeuwarden verbracht hat, zieht sie nach Finnland. Schon nach kurzer Zeit stößt sie dort auf Sabbat-Spuren und gerät sehr nah an eine geheimnisvolle Verschwörung aus mehreren Angehörigen des Clan Lasombra und einem Methusalem des Clans der Malkavianer. Diese Frau, Louhi, und Ikkenai geraten in einen furchtbaren Kampf. Durch ihre Kenntnisse der Thaumaturgie und der Hilfe ihrer Lasombra-Kumpane gelingt es ihr, Ikkenai schwer zu verletzen. Ikkenai fällt in Starre und friert im ewigen Eis ein. Erst im Jahr 1864 findet Thomas sie und holt sie heim, nachdem er nach der Teilnahme am Deutsch-Dänischen Krieg weiter nach Norden gezogen ist, um seine Erzeugerin zu suchen.

Ikkenai soll nach der Bombennacht Weihnachten 1943 Aachen wieder verlassen haben. Die ortsansässigen Gangrel behaupten, sie sei in dieser Nacht wie so viele andere durch die Bomben und das Feuer erneut in die Starre gefallen. Keiner weiß genau...

Clan: Gangrel

Erzeuger: Rufus

Wesen: Barbar

Verhalten: Überlebenskünstler

Generation: 5.

Kuß: 49 n. Chr.

Sieht aus wie: Anfang 20

Körperlich: Körperkraft 7, Geschick 7, Widerstandsfähigkeit 8

Gesellschaftlich: Charisma 6, Manipulation 4, Erscheinungsbild 6

Geistig: Wahrnehmung 6, Intelligenz 4, Geistesschärfe 5

Talente: Aufmerksamkeit 5, Ausweichen 5, Diebstahl 3, Einschüchtern 6, Empathie 3, Führungsqualitäten 4, Handgenauigkeit 5, Sportlichkeit 6

Fertigkeiten: Bogenschießen 5, Handwerk (Schmieden) 3, Heimlichkeit 4, Kräuterkunde 4, Nahkampf 5, Tierkunde 3, Überleben 6

Kenntnisse: Folklore 4, Linguistik (Altsächsisch und -friesisch, altfränkische Dialekte und ähnliches) 4, Medizin 3, Nachforschungen 3

Disziplinen: Geschwindigkeit 5, Gestaltwandel 7, Seelenstärke 7, Stärke 5, Tierhaftigkeit 6, Verdunkelung 2

Hintergrund: Verbündete 7 (Garou und wilde Tiere; einer der Garou ist der Ahn des Stammes der Nachfahren des Fenris, Wulfgar, ihr heimlicher Begleiter im Sinne von Geliebter und Jagdgefährte. Näheres zu ihm s. „Die Wolflinge“.)

Tugenden: Überzeugung 5, Instinkt 4, Mut 5

Weg: Weg des Tiers 9

Willenskraft: 9

Blutvorrat: 40

Schwächen: Clanfeindschaft (Ventrue), Intoleranz (gegenüber dem Adel), Haß (auf das Karolinger-Geschlecht (siehe Vorgeschichte)

Vorzüge: Berserker

Rutold



Gaia wollte, daß ich als Teil meines Rudels das Licht Lunas erblicke. Ich bin ein Blutsbruder der Nachfahren des Fenris. Frei geboren, zum Kämpfen geschaffen. Meine Eltern waren Kinder des Wolfsmundes. Mein Vater war Köhler, und meine Mutter und er waren sich der Verantwortung unserem Volk gegenüber bewußt. Meine Familie gear keine Wolflinge, doch ihr Erbe ruhte in unseren Adern.

In der Nacht, als ich meine Stimme zum ersten Mal in Richtung Lunas, der Schwester Gaias, ertönen ließ, klang das Heulen des Stammes rund um das Geburtsfeuer meiner Familie. Meine Eltern waren glücklich über ihren neugeborenen Sohn. Und so lehrten sie mich ein gaiagefälliges Leben. Sie berichteten von der Litanei, von den Stämmen, von den Mondphasen und vom Wyrm.

Ich wuchs auf in dem Gedanken an mein Volk, an die Verantwortung und an das Mißtrauen den Kainiten, den Leichen gegenüber. Vor ihnen wurde ich gewarnt. Es gab sie auch hier in den Wäldern - seltsame, uns gar nicht so fremde Angehörige dieser verderbten Art. Sie waren ähnlich tierhaft wie mein Volk und liebten die Freiheit des Landes so sehr wie wir. Zumindest sagten sie das. Die meisten jedoch, so wurde mir eingeschärft, waren Werkzeuge des Verderbers, des Wyrms. Die halbwegs ansprechbaren, die sich Gangrel nannten, hatten das gleiche Problem wie die Ahnen meines Stammes und der Roten Klauen lange vor meiner Zeit. Sie waren immer wieder aus der Umgebung der Stadt zurückgedrängt worden, mal offen wie früher, aber zu meiner Zeit eher schleichend, ohne daß sie es früh genug wahrnehmen und darauf reagieren konnten. Ich hörte von den früheren Kämpfen der römischen Legionen und ihrer kainitischen Befehlshaber. Ich spie auf die Namen dieser Abscheulichkeiten. Aber in der Stadt saßen, auch als ich älter wurde, ihre Köpfe, ihre Denker - und die waren schlau. Wir versuchten, ihren Einfluß dadurch zurückzudrängen, daß wir Blutsverwandte des Stammes in die Stadt

und in ihre höchsten Ränge schleusten. Ihre Namensliste ist voller Stolz und voller großer Namen. Hermann der Cherusker, Germanenhäuptling und der Mann, der die Römerbastarde im Teutoburger Wald vernichtend schlug, stammte aus unseren Reihen, zudem ungezählte weitere germanische Stammesfürsten.

Die Linie der Karolinger gelangte unaufhaltsam an die Macht. Pippin, den sie den „Kleinen“ nannten, war ihr König, ein Mann aus unseren Reihen, Blutsverwandter wie ich, wie schon sein Vater Karl Martell vor ihm. Die Karolinger bestanden aus unseren Männern und Frauen, aus den Blutsverwandten der Nachfahren des Fenris. Karl Martell war ein Held, und sein Name wird noch heute von den Galliards gepriesen und besungen. Es wird immer legendär sein, wie er bei Tours und Poitiers die verfluchten Horden aus dem Morgenland schlug und die Wyrmlakaien, die mit ihnen kamen.

Mit ihm wollte mein Stamm sich den Zugriff auf den Thron sichern, die verdammten Merowinger endlich zurückdrängen, auf die wir keinen Einfluß hatten. Wie die Lieder und Erzählungen der Galliards mich schon als kleinen Jungen lehrten, klappte das auch. So kam ich jung nach Aquis. Meine Zunge war flink, meine Fäuste waren stark. Ich war mir der Wichtigkeit der karolingischen Sache bewußt. Mit der geplanten Machtübernahme unserer Karolinger-Linie und der dafür nötigen vorherigen Absetzung des zu dieser Zeit regierenden Merowingerkönigs Childerich würden wir den Leichen, die das ganze verdammte Merowingergezücht durchwucherten, ein für allemal Einhalt gebieten. Martell kam nach Aquis. Seine Ankunft am Rhein ließ eine Welle der Begeisterung durch das Reich gehen, denn er galt als Bezwiner der Gefahr aus dem Osten. Er ließ sich im Aachener Talkessel nieder, auf einem großen, prunkvollen Gutshof, der Aquis' Namen erst prägte. Hier übernahm er das Amt des Hausmeiers, wodurch er die mächtige Position eines Reichsverwalters des gesamten Reiches einnahm. Mein Stamm ließ ein Triumphgeheul hören. Wir schienen am Zuge. Da traten die hervor, die wie wir die ganze Zeit hinter dem Thron gestanden hatten. Die Kainiten hatten uns bemerkt, wir sie nicht. Erst wollten wir das Geschmeiß auslöschen. Dann aber machten sie uns klar, daß sie viel für uns tun konnten, viel zur Machtvergrößerung Karl Martells und des Karolingergeschlechts beitragen konnten. Sie hatten Einfluß auf die Kirche. Nikolai bot an, diesen Einfluß geltend zu machen, um Karl Martell die Leiter weiter emporsteigen zu lassen. Ragnar, dieser Ventrue, war Franke wie wir. Er ließ, was er sagte, geschickt so klingen, daß es wie unsere Denkungsart klang. Auch er hatte Einfluß in Aquis.

Lange wurde in den Reihen meines Stammes geredet. Im Schein der Feuer wurde ganze Nächte lang beratschlagt, ob es gut für Gaia und unseren Stamm sei, mit den einen Egel gemeinsam die anderen Egel zu bekämpfen. Vor allem, so warfen die Philodox ein, was sollte werden, wenn die Leichen, die sie Brujah nannten, erst einmal zurückgedrängt waren? Würden dann nicht die nächsten versuchen, in die Bresche zu springen? Aber wir hatten damals noch nicht genug Kenntnis und Wissen über die Falschheit einer kainitischen Seele. Ragnar hatte uns mit seiner derben, uns sehr ähnlichen Art für sich eingenommen, und die Verbin-

dungen, die von Tresckow zur Kirche hatte, waren zu verlockend. Wir ließen uns also darauf ein. Bei all dem war ich unmittelbar dabei, da ich zu denen gehörte, die direkt um Martell herum waren, um ihn notfalls mit dem eigenen Leben zu beschützen. Sein Sohn Pippin nutzte später das Wohlwollen der Kirche ihm gegenüber, um mit einer geschickt formulierten Frage an den Papst - die „Nomen et Postestas“-Frage - die Entmachtung Childerichs und seine eigene Krönung zu bewirken. Der Triumph war perfekt. Die mit uns im Bunde stehenden Kainiten hielten Wort. Aber wir waren so sehr mit dem Achten auf jeden ihrer Züge beschäftigt, daß wir das Brujah-Pack nicht bemerkten. Die Hunde waren noch lange nicht fertig.

Pippin, damals noch der Jüngere geheißen, regierte, erst durch das Amt des Hausmeiers wie sein Vater Karl Martell vor ihm, dann durch die Königswürde. Wieder war ich sein Leibwächter. Die Linie des Karolingergeschlechts würde weiterbestehen, das wußten wir. Also wartete der Stamm darauf, daß Betrada, Pippins sterbliche Geliebte, schwanger werden würde. Ständig waren wir um ihn, auch wenn es Momente gab, in denen er alleine sein wollte. Als Karl geboren ward, brach alles zusammen. Er war nicht blutsverwandt, die Brujah-teufel waren uns wieder einmal zuvorgekommen. Als wir ihre Beteiligung an der Sache herausfanden und feststellten, daß ein Ghul ihres Clans Bertradas Leib hatte schwellen lassen, schlugen wir los. Die anderen Getreuen Pippins und ich, allesamt blutsverwandt, fielen eines Nachts vor den Toren der Stadt über Cocceius und die anderen Brujahschweine her, die wir unter einem Vorwand herausgelockt hatten. Keiner von uns überlebte, da wir gegen sie völlig machtlos waren, denn wir hatten sie unterschätzt. Während ich in meinem Blut lag, stand die Natter über mir und schickte mich zurück zu meinem Stamm mit den Worten: „Sag den anderen Mondbestien, daß es allen so ergehen wird, die versuchen, sich in unsere Angelegenheiten einzumischen!“ Voller Haß schleppte ich mich in Richtung des Lagers der Fenriskinder. Aber meine Verletzungen waren zu schwer. Ich fiel erneut, und meine Schuld, ohne das Wissen des Stammes einen solch schwerwiegenden Schritt unternommen zu haben, übermannte mich. Ich haßte es, daß ich diese Schuld mit mir ins Grab würde nehmen müssen. Vielleicht würde Gaia mir im Tode ihr Paradies offenbaren.

Was sich mir offenbarte, war Odo.

Viel von meinem Leben brauchte er nicht mehr zu nehmen, da mein Blut den Boden des Waldes bereits netzte. Der Abgrund, in den er mich riß, die Welle aus Agonie, Schmerz und Verdammnis, ließ mein Herz zerspringen und meine Kehle bersten. Ich wehrte mich nach Kräften.

Da ich ihre Bräuche kannte, wußte ich, was passieren würde. Ich kannte auch Odo, der ein Gangrel war. Ich hatte ihn ein-, zweimal vorher gesehen und ihn bis dahin für einen der „Leichen mit Ehre“ gehalten. Aber das wollte ich nicht!

Doch ich konnte Gaias Strafe für meine klägliche Entscheidung nicht mehr abwenden. Wie in unserem Clan üblich ließ er mich zurück. Ich spielte mit dem Gedanken, meinen Stamm von der Schmach meines Namens reinzuwaschen und den Leichen die Freude über mich, den „lebendigen“ Beweis ihrer Souveränität über mein Volk, zu

nehmen. Ich zog mich zurück, versteckte mich fürs erste. Dann versuchte ich nach fast einem Jahr, dem Irrtum unterliegend, ich könne meine neue Existenz und die Reaktionen meines neuen Körpers besser einschätzen, mich einigen Angehörigen meiner Familie zu nähern. Meine verdammenswerten, weibischen Tränen färbten das Moos rot, als ich aus der Ferne meine Familie betrachtete. Dann wagte ich es. Meine Mutter und meine Schwester waren zunächst überglücklich, mich am „Leben“ zu sehen. Dann jedoch merkten sie den Fluch des Untoten an mir, und sie baten mich unter Schluchzen zu gehen. Mein Vater kam hinzu und verjagte mich zu allem Überfluß wie einen rüdisigen Hund. Nur mein Haß auf Odo hinderte mich am Freitod. Ich suchte und fand ihn. Ohne Zögern griff ich ihn an. Es dauerte vielleicht einige Sekunden, bis ich auf dem Rücken unter ihm lag, seine Fänge an meinem Hals. Sein Blick ließ mich verstummen, die Raserei abebben. Dann sprach er. Wir redeten lange...

Ich begann langsam, seinen Willen, mein Leben trotz allem zu erhalten, zu begreifen. Er hatte es wirklich so gemeint, er hatte mich retten wollen, weil er mich als einen Kämpfer des Waldes und des Landes gesehen hatte. Er verstand meine Erschaffung als Rettung, nicht als Strafe. Ich fügte mich in die Gepflogenheiten der Gangrel. Zu meinem Stamm kann ich nicht zurück. Die Theurgen haben mich ausgestoßen. Wäre ich damals ein „echter“ Wolfing gewesen, hätte ich wohl jetzt die entehrende Bezeichnung „Mißgeburt“ erhalten. Da ich vorher lediglich blutsverwandt war, bin ich nur ausgestoßen. Der Stamm nennt meinen Namen nicht mehr, ich existiere nicht mehr für ihn. Nur dem Einfluß Ikkenais und dem Schiedsspruch Wulfgars, des Kriegers der Garou, verdanken Odo und ich unsere noch immer währende Existenz. Einige des Stammes, so zum Beispiel meine Schwester und meine Mutter treffe ich ab und an. Auch einige wenige Garou gewähren mir gelegentlich ein geheimes Treffen. Die Ventrue, Ragnar damals und Wolfram von Stolberg heute, sind nicht schlecht. Sie haben wenigstens den wahren Feind erkannt: die Brujah. Ich verfluche ihren Namen, ich verdamme ihr Erbe. Mögen ihre Nachkommen Sonnenlicht fressen. Als die Priester um Karl herum mit ihrem Krieg gegen die Kamiten Aquis' begannen, war Odo unter denen, die sich ihnen entgegenstellten. Er hatte einfach nur Pech, eigentlich wollte er sich in dieser Nacht mit dem Bastard Cocceius treffen, um Friedensgespräche zu führen. Doch er fand nur den endgültigen Frieden. Ich bin überzeugt, daß Cocceius ihn in dieser Nacht verraten hat, und alle, die mit ihm waren, ebenfalls. Odo hatte keine Chance gegen die Priester. Er soll vier von ihnen mitgerissen haben, als er starb.

Odo starb. Cocceius lebt. Das muß geändert werden.

Beschreibung: Rutold ist ein grobschlächtiger Mann. Sein Gesicht ist wettergegerbt. Er ist weniger breit als eher kantig gebaut, und sein Gesicht zeigt eine Härte, die wenig Lächeln vermuten läßt. Stechende wasserblaue Augen bohren sich in den Blick des Betrachters, zerfurchte Wangen und ein Mund, verkniffen und schmal wie ein Strich, werden von langen, verfilzten flachsblonden Haaren eingeraht.

Seine Kleidung ist immer praktisch und zweckmäßig, er trägt meist Wams und Beinlinge aus Wildleder oder Leder.

Er ist immer schwer bewaffnet, was für die Gangrel sonst eher ungewöhnlich ist. Er redet wenig, und wenn, dann trotzig und provokant.

Rollenspielhinweise: Sie sind zu verbittert, um sich selbst die Schwäche von Freundlichkeit zu erlauben. Sie hatten so viel vor, waren so stolz darauf, unter einem so großen Vorzeichen geboren worden zu sein.

Alles aus! Gehen Sie immer davon aus, daß niemand, auf den Sie treffen, Sie leiden kann. Kompensieren Sie dieses Gefühl des Verachtetwerdens mit Gegenaggression. Sie sind verletzter Stolz in Reinkultur. Geben Sie offiziell immer anderen die Schuld für alles. Gestehen Sie niemals offen Fehler ein (auch wenn Sie das sich selbst gegenüber vielleicht sogar manchmal tun.) Wenn Sie reden, lassen sie es immer zu 95% trotzig und zu 5% verletzlich klingen.

Eins hassen Sie: die Brujah. Leuten wie von Stolberg oder Nötulf stehen sie eher positiv gegenüber. Sie haben sogar in letzter Zeit des öfteren darüber nachgedacht, mit ihnen Kontakt aufzunehmen. Ikkenai ist in ihren Augen zu vernebelt. Vielleicht könnten Sie ja da etwas nachhelfen...

Zuflucht: Eine abgelegene Köhlerhütte südlich der Stadt. Er kennt auch in den Wäldern einige vorteilhafte Stellen.

Geheimnisse: B-

Einfluß: Er fände, wenn er wollte, ein offenes Ohr beim Triumvirat. Im Clan der Gangrel ist er eher als schwer zugänglich verschrien, aber als guter Kämpfer geschätzt. In der Stadt hat er so gut wie keinen Einfluß.

Schicksal: Niemals kommt Rutold ganz von der Sucht los, seinem ehemaligen Stamm zu beweisen, daß er immer noch ein „ehrenhafter“ und „reiner“ Kämpfer ist. Von den Nachfahren des Fenris unwiderruflich und endgültig verstoßen, entwickelt er letztlich einen trotzigen Haß gegen seine ehemaligen Stammesgenossen. Verbittert verliert er zwar nie Gottfrieds Zuneigung, aber irgendwann seine Unterstützung. Als in den 20er und 30er Jahren des 16. Jahrhunderts die Bewegung der Wiedertäufer ihre Propheten über die flämischen, rheinischen und westfälischen Lande schickt, die das „Neue Jerusalem“ versprechen, gelangen zwei der Sprecher auch nach Aachen. Einer von ihnen ist ein Fomorer, ein heuchelnder und säuselnder Verderber, der die Gutgläubigkeit der Menschen (und Kainiten) auszunutzen versteht. Schnell sieht er in Rutold den starken, aber völlig in sich zerrissenen Kämpfer. Nach acht Monaten ist Rutold völlig verblendet. Eine Plage hat sich bei ihm eingenistet. Im Jahre 1534, als die Truppen des Fürstbischofs Graf Waldeck-Münster, den Hauptsitz der Wiedertäufer stürmen und dem Komplott von Nephandi- und Sabbat-Elementen ein Ende bereiten, rotten die Nachfahren des Fenris den völlig wirmverseuchten Rutold und alle seine Kinder außer Gottfried in den Wäldern südlich von Aachen aus.

Clan: Gangrel

Erzeuger: Odo

Wesen: Barbar

Verhalten: Fanatiker

Generation: 8.

Kuß: 742 n. Chr.

Sieht aus wie: 43

Körperlich: Körperkraft 5, Geschick 4, Widerstandsfähigkeit 4

Gesellschaftlich: Charisma 2, Manipulation 2, Erscheinungsbild 2

Geistig: Wahrnehmung 4, Intelligenz 2, Geistesschärfe 2

Talente: Aufmerksamkeit 3, Ausweichen 3, Einschüchterung 4, Führungsqualitäten 1, Handgemenge 4, Sportlichkeit 3, Wurfobjekte 3

Fertigkeiten: Bogenschießen 2, Heimlichkeit 3, Nahkampf 4, Tierkunde 3, Überleben 4, Schmieden 1

Kenntnisse: Folklore 2, Okkultismus 3

Andere Eigenschaften: Werwolfkunde 3, Wyrmkunde 1

Disziplinen: Geschwindigkeit 3, Gestaltwandel 4, Seelenstärke 3, Stärke 3 Tierhaftigkeit 4

Hintergrund: Verbündete 5 (die etwas weniger konservativen Nachfahren des Fenris)

Tugenden: Überzeugung 3, Instinkt 5, Mut 4

Weg: Weg des Tiers 8

Willenskraft: 6

Blutvorrat: 15

Vorzüge: Riesenwuchs, Immun gegen Blutsbande

Schwächen: Minderwertigkeitskomplex, Clanfeindschaft: Brujah

Gottfried



Eltern hatte ich vermutlich einmal. Bekannt sind sie mir nicht, kennengelernt habe ich sie nie. Seit ich denken kann, habe ich in den Gassen der Stadt mein Dasein gefristet. Am Anfang war noch der Pater mit seinem guten Willen und seinem unermüdlichen Schaffen für mich und andere Kinder, die nicht das Glück einer reichen Geburt oder eines wohlhabenden Elternhauses hatten, da. Ja, wirst du in die Gosse geboren, so hast du allezeit verloren. Lustig. Nun, irgendein Waffenknecht mag mich meiner Mutter in den Balg geladen haben, irgendeine reiche Dame mag sich die Langeweile mit einem Diener vertrieben haben, irgendeine Nonne mag sich im Klostersgarten vor dem Abt etwas zu

weit vorgebeugt haben... was schert's mich? So kam ich wohl eines Tages zur Welt, direkt auf der Schwelle einer kleinen Abtei. Der Pater dort hatte ein Herz für Waisen. Und er hatte viel Arbeit. Erledigten wir sie nicht oder zu langsam, so ließ er uns zuweilen den Stock oder die Knute spüren, bis kein Fingerlang mehr ganz an unseren Knochen war. Aber er sorgte zumindest für ein Dach über dem Kopf, auch wenn der Regen Aquis wieder mal in ein Meer aus Schlamm verwandelte. Ich mag sieben Jahre alt gewesen sein, als eine Lungenentzündung den Pater niederstreckte und er schließlich starb. Da standen wir nun. Das Kloster fiel den Stadtherren zu, wir flohen in die Nacht, bevor die Häscher kamen. Es ist nicht einfach, mittellos in einer Stadt dieser Größe zu überleben. Das lernten wir schnell. Nichts blieb uns übrig, als uns zu den hunderten von Bettlern und Vagabunden zu gesellen, die genau wie wir ums nackte Überleben kämpften. Es blieb nicht aus, daß wir stahlen. Viele von uns sind auf der Strecke geblieben. Verhungert, erfroren, ertrunken, von anderen Bettlern ermordet oder an Erkältung, Lungenentzündung, Skorbut, Pocken oder was auch immer verreckt.

Ich lernte viel über die feinen Herren, die Leute, die in ihren Sänften an parfümierten Taschentüchern rochen, damit sie den Gestank der Armut und des Todes nicht riechen mußten. Möge der Leibhaftige ihnen in den After fahren! Ich lernte, mich in der Stadt zurechtzufinden wie kein zweiter, jeden Winkel, jede Gasse, jede Nische zu finden und wie meine leeren Taschen genau zu kennen. Wenn ich nicht wollte, fanden mich die Büttel nicht. Johann, mein Hund, kam eines Abends zu mir. Er war fast verhungert, und ich teilte das letzte, was ich hatte, mit ihm. Eines Tages stahl ich mitten in der Menge auf dem Marktplatz an der Pfalzkirche einem reichen Pfeffersack seinen prallen Münzbeutel. Das hätte ich nicht tun sollen, denn der Speckranzen hielt mich fest. Ich entkam ihm durch einen wohlfeilen Tritt ins Gemächt, worauf mich dann die Wachen durch die Gassen hetzten. Mir blieb dank meiner guten Kenntnis der Stadt die Möglichkeit, mich in den Frachtsäcken auf der Kutsche eines fahrenden Händlers zu verbergen, der die Stadt verließ. Weiter draußen, außerhalb der Stadt in den Wäldern, schlüpfte ich aus meinem Versteck. Ich hatte die Häscher unterschätzt, sie waren immer noch hinter mir und fanden mich. Wie es ihre Art war, fragten sie nichts. Sie nahmen mich auch nicht mit, sie ritten mich nieder. Mein rechtes Bein brach unter den stampfenden Hufen ihrer Pferde, mein Kopf begann zu bluten und mein Rückgrat schien zu zerbrechen. Johann, der sie ansprang, wurde niedergeknüppelt.

Sie lachten, als sie meinen Körper zurückließen. Ich weinte um mein verpfushtes Leben, um die Schmerzen und um die gemeine Ungerechtigkeit einer Welt, in der für Bastarde wie mich kein Platz war. Vor allem aber weinte ich um Johann.

Ich war neun, als mich Rutold dort fand.

Er rettete mich, indem er mir den Kuß weitergab. Ich rannte, konnte mich aber aufgrund meiner zerschundenen Glieder, die ich bis heute behalten habe, nicht richtig aufrichten. Alle meine Gedanken in diesem Moment galten Johann. Ich konnte mich kaum ausdrücken, nur gurgeln und schreien. Aber er verstand.

Er half Johann. Er gab ihm Blut. Mittlerweile bekommt er mein Blut. Er ist mein Freund und Ghul. Ich habe mittlerweile begriffen. Ich verstehe den Kampf. Ich achte ihn sehr, und ich bin Rutold dankbar, daß er mir und Gottfried ein Leben in Würde und Freiheit ermöglicht hat. Ich verehere Ikkenai, sie ist stark. Sie wird uns alle führen und das Land, das Volk der Fenriskinder, das Volk meines Erzeugers Rutold, wird mit uns sein. Ich bin ihr Spion. Ich sehe alles. Ich weiß, wo die Ventrue ihre Zufluchten haben, wen die Toreador aus dem Hintergrund heraus fördern, ich weiß sogar, wo die Nosferatu sich sammeln.

Niemand hört auf mich, niemand beachtet mich.

Was will ich mehr? Wem wem fällt schon ein hinkender kleiner Junge mit einem Hund auf? Aber dieser Neuankommeling gefällt mir nicht. Wüßte ich nur, wer er ist... Er ist so anders als sie alle. Er wirkt so... böse.

Beschreibung: Gottfried ist ein kleiner, blasser Junge, der ständig krank wirkt. Das wird untermalt von seinen traurigen Augen, die stets wie kurz vor einem Ausbruch tiefster Betroffenheit wirken. Er scheint unglaublich traurige Dinge erlebt zu haben und blickt schüchtern und ängstlich in die Welt. Wird er - scheinbar immer zu Unrecht - angeschrien, zuckt er zusammen und senkt den Kopf zwischen die Schultern. Daß er hinkt, verstärkt noch den mitleiderregenden Aspekt seiner ausgemergelten Erscheinung, ebenso die Tatsache, daß er sich ständig an seinen Hund klammert. Gottfried hat struppiges, schmutzignobles Haar und zieht sein Bein in jämmerlicher Weise nach. Seine Kleidung besteht nur aus Fetzen, und er scheint des öfteren zu frieren. Niemandem fällt dieses Gespann nachhaltig auf.

Rollenspielhinweise: Sie wissen: Sie fallen nie auf. Keiner nimmt Sie wahr. Der Clan, insbesondere Ihr Erzeuger Rutold und ihre „Göttin“ Ikkenai, zählt auf Sie. Sie haben beschlossen, dieser Aufgabe gerecht zu werden. Sie sind Auge und Ohr des Clans und der Waldfraktion in der Stadt. Sie können *alles* herauskriegen, denn niemand macht sich die Mühe, auf Sie zu achten. Außerdem sehen Sie all das auch als Ihren Kampf.

Und irgendwo tief in ihnen drin macht ihnen das ganze auch einfach Spaß.

Zuflucht: Die besagten Schlupfwinkel in den Weiten Aachens. Außerdem sein fester Platz in den Wäldern um die Stadt.

Geheimnisse: B+

Einfluß: Er hält das unglaubliche und seltene Machtpotential in Händen, inner- und außerhalb der Stadt sehr gut Bescheid zu wissen. Einfluß hat er jede Menge, da er aus Gründen des Nichtbeachtetwerdens nahezu überall Zugang hat und sich bestens auskennt. Seine hohen manipulativen Fähigkeiten drücken sich überhaupt nicht durch Sprache, sondern ausschließlich durch Blicke, Gesten, Körperhaltung etc. aus. Er zwingt die ihn Bemerkenden durch sein bloßes Aussehen zu handeln oder ihn, und sei es auch nur aus Abscheu, zu ignorieren. Und das ist sein Erfolgsrezept. Insofern hat er Einfluß auf alle und niemanden.

Schicksal: Gottfried liefert als maßgeblicher Informant auch Informationen an die Waldfraktion, die sehr zu der friedlichen Lösung der Situation beitragen. Er ist immer noch eher unauffällig und still, leicht zu übersehen, ist aber mitt-

lerweile ein außerordentlicher Kenner der politischen Stimmung sowohl in der Stadt als auch bei den Waldbewohnern. Das macht ihn unentbehrlich, und immer noch wird er als Konsultant beider Seiten hinzugezogen. 1450 wird er zum Clanssprecher gewählt, im Jahre 1611 zum Erstgeborenen. 1762 wird eine Kabala von Magi auf ihn aufmerksam. Im Vertrauen auf die Aufklärung und die Industrielle Revolution, die von Friedrich II. von Preußen forciert wird, bauen auch hier in Aachen diese Jünger der Technisierung einen Stützpunkt auf. Immer näher kommen die undurchsichtigen Männer in Schwarz dem „Versuchsobjekt“. Nur Dank der Hilfe eines preußischen Ventrue kann Gottfried untertauchen. Als sich die Wogen wieder geglättet haben, kehrt er zurück. Auf allgemeinen übermächtigen Druck hin wird er dem Triumvirat 1875 zur Seite gestellt, das ab da seine Geschäfte mit ihm zusammen tätigen muß. Da Notulm bereits jenseits des politischen Geschehens ist und Wolfram wie auch Nikolai den Hauptteil ihrer Angelegenheiten über Mittelsmänner laufen lassen, funktioniert dies relativ glatt. Gottfried wird samt Johann in der Nacht des ersten großen Fliegerangriffs 1941 vernichtet.

Clan: Gangrel

Erzeuger: Rutold Blutfaust

Wesen: Überlebenskünstler

Verhalten: Kind

Generation: 9.

Kuß: 1092

Sieht aus wie: 9

Körperlich: Körperkraft 2, Geschick 4, Widerstandsfähigkeit 3

Gesellschaftlich: Charisma 2, Manipulation 4, Erscheinungsbild 2

Geistig: Wahrnehmung 4, Intelligenz 3, Geistesschärfe 4

Talente: Aufmerksamkeit 4, Ausflüchte 4, Ausweichen 2, Diebstahl 2, Empathie 2, Schauspielerei 4

Fertigkeiten: Heimlichkeit 3, Kräuterkunde 1, Musik 1, Nahkampf 1, Tierkunde 2, Überleben 2

Kenntnisse: Nachforschungen 4, Medizin 1

Disziplinen: Geschwindigkeit 2, Gestaltwandel 2, Seelenstärke 1, Tierhaftigkeit 3

Hintergrund: Gefolgsleute 1 (sein Hund Johann), , Mentor 4 (Ikkenai)

Tugenden: Überzeugung 3, Instinkt 4, Mut 5

Weg: Weg des Tiers 7

Willenskraft: 6

Blutvorrat: 14

Nachteile: Kind, Lähmung, Klein, Bürger zweiter Klasse

Jünger des Seth

„Ich fürchte Verrat und Betrug“ sagte sie, „ich hatte einen Traum. Ich sah Illan für uns kämpfen, aber am Ende war sein Leib ohne Kopf.“ „Deine Lippen sind so lieblich, Dein Schoß so weich und Deine Arme so einladend“, antwortete Naisi mit samtweicher Stimme. Seine Augen blitzten hinterlistig, als er sagte: „Hab keine Angst. Eine solch bezaubernde

Prinzessin wie Du sollte ihre Zeit nicht mit derart finsternen Gedanken vertun. Bei mir... bist Du sicher“.

— **Frederik Hetmann, Deirdre von den Schmerzen**

Die Schlangen sind neu in der Stadt. Der Weg von Nordafrika bis nach Aachen ist weit. In diesem Falle führte er über Kalabrien, wo der erste und bisher einzige Vertreter des Clans in der Stadt den Kuß empfing und seine Lehrjahre hinter sich brachte. Dann wurde er mit der „Aufgabe“ Aachen betraut, die er mittlerweile zu meistern beginnt. Faktisch ist es mit den Setiten wie mit den Baali. Sie haben keinerlei Einfluß. Aber um das zu ändern, haben sie ihren Spion und Agenten Benedetto Rossanisi di Reggio in die mächtigste Stadt des Deutschen Reiches entsandt. Denn wo so viel Reichtum und so viel Macht vereint war und ist, gibt es für die Schlangen etwas zu holen. Außerdem ahnt der Clan der Schlangen die Auswirkungen, die die Kreuzzüge im Endeffekt auf die Kinder Seths haben werden und haben. Hinter den Kreuzfahrern vermuten sie zuallererst den Clan Ventrue, womit sie ja nicht falsch liegen. Aachen also, eine der europäischen Stätten von Ventrue-Macht und -Politik, ist ein guter Ansatz, um „vorsorgliche“ Maßnahmen zu ergreifen. Di Reggio geht klug vor: Ohne aufdringlich zu werden, macht er sich nach und nach zum wichtigen Aspekt der kainitischen Gesellschaft Aachens. Seine Empfänge sind populär, seine Feste rauschend. Besonders im Clan der Rose hat er viele, die ihn für ihren „Freund“ halten. Bisher ist ihm nicht ernsthaft mißtraut worden. Bisher.

Benedetto Rossanisi di Reggio



Oh nein, sie merken nichts, diese Dreingaben verunglückter Schöpfung. Was dächten sie wohl, wenn sie genug wüßten? Was gäben sie wohl für ein Urteil ab, wenn sie lang genug existieren würden, um so nah heranzukommen? Würden sie uns wohl für Verderber halten, die wie wimmelndes Gezücht durch ihre Tempel kriechen und mit Sterblichen die unaussprechlichsten Dinge treiben? Wie

können sie so etwas denken. Wir machen so etwas nicht mit Sterblichen. Nur mit ihren Herzen.

Verarmter Landadel war mein Umfeld. Ich wollte immer mehr können als der ganze restliche Pöbel. Mein Vater, dieser Schwächling, ließ sich von den wirklich Mächtigen in Reggio behandeln wie ein Bauer. Er war willensschwach. Ich wußte immer, daß unsere Familie es trotz allem schaffen könnte. Ich wollte mehr. Als ich begriff, daß ich nur so weiterkommen konnte, ging ich eines nachts zum Gemach meines Vaters. Mein Dolch durchtrennte seine Kehle, als sei sie aus Milch. Der armselige Tropf - noch im Sterben war er schwach. Er blickte mich mit wild aufgerissenen, rollenden Augen an, hielt seine Hände vor den Schnitt und sah sein eigenes Blut zwischen seinen Fingern hindurchströmen. Er versuchte, noch etwas zu sagen, der sabbernde alte Mann, aber selbst für einige Töne war er zu schwach.

Ich war den Alten los, der Weg vor mir war fast frei. Da war noch mein jüngerer Bruder, der wie ich als Erbe der Familienrechte galt. Ich konnte kein Risiko eingehen. Sein Kissen raubte ihm sanft Atem und Leben, er spürte fast nichts.

Nun war die erste Sprosse zum Wiederaufbau der Familienmacht erklommen und vor allem der Grundstein meiner Macht gelegt. Bei den Schuppen der Skylla, ich habe die Tatsache, daß es mir ursprünglich um meine Familienehre ging, sehr schnell vergessen. Meine Mutter wußte, was ich getan hatte. Aber ihr glaubte niemand. Eines Nachts stand sie in den Gängen unseres Anwesens bei Taormina. Ich war durch das Schlurfen ihrer Füße aufgewacht, und dann stand sie da. Wirr stand ihr ergrautes Haar vom Kopf ab, sie blickte mit ihren von Irrsinn glühenden Augen in die meinen. Dann fing sie an, zu mir zu sprechen, während sie langsam ihre linke Hand hob und dann mit dem Finger auf mich wies. Sie verfluchte mich in dieser Nacht. Niemals sollte ich Ruhe finden und in allem, was ich tat, scheitern. Ich begann zu lachen, um genau die gleiche Verachtung für solch abergläubisches Gewäsch auszudrücken, die ich bis heute empfinde. Bevor ich ausgelacht hatte, sprang sie durch eines der Fenster. Da unser Schloß an den Klippen stand, stürzte sie augenblicklich in die Tiefe.

Ich begann, die Gesellschaft der Edelleute und Adligen Kalabriens zu suchen, mich gesellschaftlich unentbehrlich zu machen. Hier traf ich auf die Frau, die den Teil des Fluchs, daß ich niemals Ruhe finden sollte, aufs Wort genau nahm. Aber was soll's? Untot oder nicht, es ist kein Fluch! Ich fühle mich äußerst wohl. Seths Erbe ist genau das, was mich ans Ziel bringen wird. Ich werde die Cretins hier in dieser protzigen Stadt alle einwickeln. Sie werden mich lieben, während ich ihre Moral trinke.

Beschreibung: Benedetto Rossanisi di Reggio ist recht klein, vielleicht 1,65 m. Er sieht gut aus, ist aber nicht schön. Seine Züge sind von einem unauffälligen Gleichmut. Er ist fähig, einen unter Kainskindern seltenen Gemütszustand zu simulieren: Fröhlichkeit. Dies wirkt ansteckend und zudem sehr menschlich. Daher gieren andere Kainiten nach seiner Gesellschaft, um sich von seiner Fröhlichkeit inspirieren zu lassen, einmal mehr diesen kleinen, aber prägenden Unterschied zwischen ihnen und den Sterblichen zu verdrängen. Er ist in der Lage, die Stimmung anzuheben und allen Anwesenden das unter Kainiten ebenfalls rare Gefühl der Un-

beschwertheit zu vermitteln. Feste bei di Reggio sind purer Luxus, genau die richtige Menge, um den Ahnen und dem Triumvirat keine Konkurrenz zu machen, trotzdem aber mit den Bällen der Toreador oder der Ventrue mitzuhalten. Sein Gesicht ist eher durchschnittlich, er hat relativ ebemäßige Züge ohne besonders hervorstechende Merkmale, eingerahmt von längerem schwarzem Haar mit einem für Italiener seltenen Stich ins Rote. Seine Gewandung ist bunt. Er würde jedoch nie schrill oder lächerlich wirken. Seine Farbauswahl ist stets dem letzten modischen Schrei entsprechend, seine gesamte Erscheinung insgesamt imponierend, gepflegt und exquisit. All das wird vervollständigt von einem unglaublichen Charisma, einer so „sonnigen“ und „lebensbejahenden“ Ausstrahlung, daß er es relativ leicht hat, gerade die Kainiten jüngeren Alters in seinen Bann zu schlagen.

Rollenspielhinweise: Um genau das oben Beschriebene wissen Sie sehr genau. Sie wissen, daß Sie in dieser protzigen, bald Ihnen gehörenden Stadt zwei große Stärken haben: Ihre Fähigkeit, anderen „Freude“ zu bereiten mit der daraus resultierende Möglichkeit, sie in suchtähnliche Abhängigkeiten zu bringen, und Ihr Geld. Reichtum, soviel Sie wollen. Da war der Clan für eine dermaßen wichtige Stadt auf deutschem Boden nicht geizig. Sie haben für jeden ein offenes Ohr, was Ihnen schon das eine oder andere Geheimnis teilhaftig werden ließ. Wirkliche politische oder exekutive Macht haben Sie nicht - noch nicht. Aber wer wäre so dumm zu glauben, daß gesellschaftlicher Einfluß nicht politisch oder gar unwichtig wäre? Gesellschaftlich, was die neueste Mode, Tratsch, Klatsch und vor allem Lästereien angeht, sind Sie ganz vorne dabei. Sie sind mit für die Stimmung im „Privatbereich“ der Kainiten verantwortlich. Nur ein Narr würde das nicht als mächtig bezeichnen. Sind Sie alleine, mit Ihren Dienern zum Beispiel, sind Sie das gemeinste Wesen in der ganzen Stadt. Peitschen, verhöhnen und tyrannisieren Sie Untergebene, wo immer es paßt oder wann immer es Ihnen gefällt. Kommen andere dazu, wird die Maske sofort gewechselt.

Zuflucht: Sein schier phantastischer Reichtum ermöglicht Di Reggio eine Vielzahl von Stadthäusern, die er abwechselnd als Zufluchten nutzt. Eins davon ist ganz in der Nähe der Pfalzkirche, da die sich hartnäckig haltenden Gerüchte um das Oktogon auch ihn interessieren. Ein zweites ist in der Klappergasse, wo die Handelshäuser und einige Zünfte untergebracht sind. Zwei weitere sind in der unmittelbaren Nähe des westlichen Stadttors und des Aachener Münsters gelegen.

Geheimnisse: B

Einfluß: Will man in Aachen irgendeine Art von Festivität veranstalten, kommt man an ihm nicht vorbei. Jeglicher Einfluß, den er hat, beruht auf seiner Rolle als gerngesehener Gast bei Festivitäten in der Reichsstadt. Natürlich sind nicht nur die relativ wichtigen Kainiten, sondern auch höhere Stadt- oder Magistratsbeamte, Stadtschreiber, sonstiger Stadtadel oder auch Würdenträger des Klerus bei ihm zu Gast. Feste bei ihm präsentieren die bekanntesten Spielleute, die feurigsten Tägerinnen, die gewitztesten Possenreißer und das weit und breit beste Abendessen (für Mensch und Kainit). Vor allem, wenn die Poeten oder die Minne-

sänger, die als Zögling irgendeiner Toreador gezüchtet wurden, sich einen der über die Maßen beliebten Wettstreite liefern, wird es spannend. Auch wenn junge Kainiten die üblichen Anfangsvorstellungen bei den Angehörigen des Triumvirats über sich haben ergehen lassen und nun auch mit gesellschaftlicher Etikette glänzen wollen, sind sie hier genau falsch...äh, richtig, natürlich!

Sind unter den Charakteren Toreador oder Ventrue, so eignen sich die Festivitäten dieses Zeitgenossen hervorragend als Ansatz zum Kennenlernen eines Teils der restlichen Aachener Kainskinder. Natürlich werden sie Cocceius dort so wenig antreffen wie Ikkenai, auch das Triumvirat wird sich eher selten dort sehen lassen. Zumindest Wolfram und Notulf werden nicht oft dort sein - Nikolai schon eher, da er die Inaugenscheinnahme seiner Clangeschwister, seien es nun Neuankömmlinge in der Stadt oder Ortsansässige, die Neues zu präsentieren haben, selbst besorgt. Geben sie als Erzähler ruhig einem oder mehreren passenden Charakter Mentore oder andere Verbindungen in die Fest-Kreise Benedettos.

Schicksal: Benedettos wahre Identität fliegt im Jahr 1398 durch die Toreador auf. Daraufhin wird er 1400 vom Triumvirat abgeurteilt und enthauptet. In der Nacht seiner Hinrichtung ist es eine Art geflügelter Witz, zum Spaß von seinem Blut zur Stärkung anzubieten und dann voller Ekel abzulehnen. Zum Zeitpunkt seines endgültigen Todes ist der Tempel jedoch bereits errichtet, zwei seiner Kinder sowie ein weiterer Jünger des Seth befinden sich in Aachen.

Clan: Jünger des Seth (gibt sich als Toreador aus)

Erzeuger: Nassiris

Wesen: Tyrann

Verhalten: Zelebrant

Generation: 10.

Kuß: 1105

Sieht aus wie: 20

Körperlich: Körperkraft 2, Geschick 4, Widerstandsfähigkeit 2

Gesellschaftlich: Charisma 5, Manipulation 3, Erscheinungsbild 2

Geistig: Wahrnehmung 3, Intelligenz 3, Geistsschärfe 2

Talente: Aufmerksamkeit 3, Ausflüchte 3, Ausweichen 2, Diebstahl 3, Einschüchtern 2, Empathie 4, Handgemenge 2

Fertigkeiten: Etikette 3, Nahkampf 2, Reiten 1

Kenntnisse: Akademisches Wissen 2, Folklore 2, Linguistik 3 (Deutsch, Französisch und Spanisch), Nachforschungen 2, Okkultismus 1, Politik 3, Verwaltung 4

Andere Eigenschaften: Ausdruck 2, Intrige 3, List 3

Disziplinen: Auspex 1, Präsenz 3, Serpentis 2

Hintergrund: Einfluß 1, Gefolgsleute 4, Generation 2, Ressourcen 5

Tugenden: Überzeug 3, Instinkt 2, Mut 5

Weg: Weg des Typhon 5

Willenskraft: 6

Blutvorrat: 13

Schwächen: Dunkles Schicksal

Kappadozianer

*I am stretched down your grave, and we'll lie there forever,
With your hands held in mine, I'll be sure, will not slither.*

**— Dead can Dance, I am stretched down your
grave**

Die dritte Offenbarung und das Verschwinden Kappadozius' ist vor einigen Jahren erfolgt, der Clan der Grabräuber weiß von seinem unausweichlichen Schicksal in Form des im frühen zwölften Jahrhunderts geschaffenen Kappadozianers Augustus Giovanni und seines der Ausrottung des Clans vorhergehenden Verrats. Die Angehörigen des todgeweihten Clans schweigen anderen Clans gegenüber darüber, daß sie untergehen werden. Im Glauben an die Himmelfahrt, die ihren Seelen bei ihrer Vernichtung vergönnt sein wird, wie ihr aller Stammvater Kappadozius es ihnen in ihren Träumen und in den Visionen, die er ihnen seit seinem Verschwinden schickt, zeigt, unternehmen sie nichts gegen den venezianischen Nekromanten in ihrer Mitte, die Natter, die sie an ihrem Busen nährten.

Die meisten Kappadozianer zieht es in den letzten Jahren ihres Clans in den sagenumwobenen Tempel von Erciyes, den Urtreffpunkt für clansphilosophische Diskussionen. Eine Art gottgefugige Resignation in Hinsicht auf die „Zukunft“ des Clans hat sich breitgemacht, und der Enthusiasmus des Clans ist fast verschwunden. Die seit jeher schlechte Clanorganisation fällt immer mehr in sich zusammen.

Aquis Granum ist keine typische Stadt für den Clan Kappadozius' und Japheths. Eigentlich sind die Straßen hier eher hell, der dunklen Nischen und Winkel sind wenige, und der Tod ist hier eher zurückhaltend. Natürlich ist der Schnitter auch hier allgegenwärtig. Der Gevatter läßt sich von keinem Portal aufhalten, nicht, wenn es vor juwelenbesticktem Reichtum nur so strotzt, nicht, wenn der Tod hier eher verschwiegen gehandhabt wird, da er sich so gar nicht in das Bild von Reichtum, Macht und Vitalität einfügen will, und auch dann nicht, wenn das Portal von Karl dem Großen gebaut wurde.

Letztlich ist der Clan auch hier vertreten, wenn auch die Präsenz seiner Mitglieder minimal ausfällt und sie in etlichen anderen europäischen Städten sicherlich mehr potentielle Betätigungsfelder finden werden. Doch auch hier, wo viel Reichtum und Adel sich sammelt, ist das Verbrechen nicht weit. Bei einer wohlbewachten, reichen Stadt ist die Stadtwache zumeist sehr fähig und pflichtbewußt (besonders, wenn die Stadt hinter den Kulissen unter anderem von Ventrue regiert wird). Die Folgen der Verbrechen sind wiederum breite Betätigungsfelder für Scharfrichter und Henker. Wo viele Menschen auf engem Raum leben, wuchern Krankheiten und Kindersterblichkeit, egal wie Reich die Stadt ansonsten sein mag. Medici sind teuer. All das läßt auch hier den Knochenmann seine Arbeit tun und den Clan der Kappadozianer vorhanden sein. Die großen Totenäcker und die Richtberge, außerhalb der Stadtmauern gen Stolberg oder Jülich gelegen, werden des öfteren von ihnen besucht. An sich hat der Clan an der Stadt eher wenig bis gar kein Interesse. Daher ist neben zwei sehr jungen

Grabräubern nur ein Kainskind dieses Clans in der Stadt, das ein wenig in das Leben der Untotengesellschaft mit einbezogen ist und sich absolut nicht mit der Hinnahme der unvermeidlichen Vernichtung durch die Familie Giovanni abfinden will.

Aniello de la Santa Croce



Ich war 19, als ich fortging. Ich lebte damals in Modena auf dem Landgut meines Vaters und hatte mich mit um die Tiere zu kümmern. Ich haßte das. Es zog mich fort, in die schönen, großen Städte voller Bildung und Wissen. Ich war bereits so gut wie der neue Gutsherr, als ich mich eines Morgens entschloß, mein zukünftiges Leben nicht auf diesem Misthaufen zu verbringen. Ich zog nach Venedig. An der Universität begann ich die Studien der Medizin, der Biologie und der Heilpflanzenkunde. Mein Verständnis für die thanatologischen Feinheiten und Schliche des Todes vergrößerten mein Wissen über die Welt des Jenseitigen. Ich empfing den Kuß kurz vor der Magisterarbeit. Ich war erst voll Zorn, aber dann verstand ich die Möglichkeiten. Doch bald begann der ganze Fluch mit dieser Nekromanten-Familie, die nicht nur in der Stadt, sondern in ganz Norditalien Ruhm und Macht besaß. Bei der reinen Seele des Kappadozius, wie sehr ich diesen Abschaum Augustus Giovanni, diesen Schakal Claudius und die Ihren hasse. Es ist noch nicht lange her, ich warnte die anderen meiner Linie in Venedig, aber die ersten sind schon verschwunden. Ich würde mich nie Flüchtling nennen, doch im Grunde bin ich es. Ich versuchte damals tätig zu werden, mit einigen Getreuen einen ihrer Familienangehörigen, den ich in höherer Position wählte, zu infizieren. Er entkam, und ich floh. Hier, wo wir uns hoffentlich weiterhin zwischen all den anderen verstecken können, sind wir vielleicht sicher. Bis dahin werde ich mich weiter von Zeit zu Zeit als Medicus für die Sterblichen und als Berater und „Sternendeuter“ der Ventrue und Toreador betätigen. Aber ich bin nicht bereit, mich

einfach überrumpeln zu lassen. Mögen sie kommen. Gott gnade ihren Seelen! Oder unseren...

Beschreibung: Aniello ist von normaler Größe. Sein Haar ist seiner italienischen Herkunft entsprechend schulterlang und dunkelbraun. Sein Gesicht ist schmal.

Rollenspielhinweise: Sie gestehen sich Ihre Opferrolle nicht ein. Aber Sie haben sie realisiert. Sie sind überaus wachsam, was Ihre Umgebung betrifft, versuchen aber, nicht ins Paranoide abzugleiten. Vielleicht würden Sie sogar akzeptieren, daß die Giovanni-Schergen Sie irgendwann finden, Hauptsache, es gäbe endlich ein Ende dieser ständigen Gefahr.

Zuflucht: Ein Lagerhaus am Jakobstor. Dort hat er mittels einer Bodenluke eine Tarnung für sein Kellerversteck geschaffen. Ferner bewohnt er eine leere Grabkammer in einer Kaufmannsgruft auf dem Totenacker am Johannisbach. Das führt dazu, daß er zuweilen Abends durchnäßt erwacht.

Geheimnisse: C

Einfluß: Durch seine Gelegenheitsposten bei Kainskindern der Stadt bekommt er manches mit. Hauptsächlich ist er damit beschäftigt, seine und Anas Spuren zu verwischen. Der einzige Grund für ihn, sich unter Kainiten zu begeben, sind die dabei zuweile herauspringenden Informationen.

Schicksal: Aniello verschwindet eines Nachts im Jahre 1226 zusammen mit seiner Gefährtin und Geliebten Ana spurlos. Die üblichen Mutmaßungen gehen selbstverständlich wie bei den meisten dieses Clans in Richtung Giovanni. Die Nosferatu Aachens und vor allem in neuerer Zeit des Ruhrgebiets behaupten jedoch immer wieder und meist unabhängig voneinander, jemanden gesehen zu haben, auf den die Beschreibung Aniellos genau paßt. Der Nosferatu-Ahn der Stadt Bochum und einige jüngere Angehörige des Clan Ventrué in Bochum und Dortmund wollen außerdem während eines größeren Kainitentreffens im Ruhrgebiet während der 60er Jahre des 20. Jahrhunderts zwei Kainiten beobachtet haben, die still und fremdartig aussahen und nur kurz auftraten. Auf Ansprache reagierten sie nicht und waren nach einigen Stunden wieder verschwunden, ohne daß jemand sich hätte daran erinnern können, wann und wie sie den Abend verlassen hatten. Auch hier paßte die Beschreibung.

Clan: Kappadozianer

Erzeuger: Der Notarius

Wesen: Neuerer

Verhalten: Büsser

Generation: 9.

Kuß: 1130

Sieht aus wie: 26

Körperlich: Körperkraft 2, Geschick 3, Widerstandsfähigkeit 2

Gesellschaftlich: Charisma 2, Manipulation 3, Erscheinungsbild 3

Geistig: Wahrnehmung 5, Intelligenz 4, Geistesstärke 3

Talente: Ausflüchte 2, Ausweichen 2, Diebstahl 2, Handgenauigkeit 1

Fertigkeiten: Etikette 2, Heimlichkeit 1, Kräuterkunde 3, Musik 2, Nahkampf 2

Kenntnisse: Akademisches Wissen 4, Folklore 1, Linguistik 3 (Latein, Deutsch, Französisch), Medizin 3, Naturwissenschaft 2, Okkultismus 3, Verwaltung 1

Andere Eigenschaften: Hypnose 4

Disziplinen: Auspex 2, Mortis 4, Seelenstärke 1

Hintergrund: Generation 3, Ressourcen 2, Verbündete 3 (in diesem Fall die zwei anderen, in diesem Buch nicht näher erläuterten Kappadozianer - hier soll dem Erzähler freie Hand gelassen werden, allerdings sollten beide erheblich weniger mächtig sein als Aniello -, Außerdem Ana Soracha, s. Lamien).

Tugenden: Gewissen 4, Selbstbeherrschung 3, Mut 5

Weg: Weg der Menschlichkeit 7

Willenskraft: 8

Blutvorrat: 14

Schwäche: Beute-Einschränkung (keinerlei Studenten oder sonstwie mit der Universität in Verbindung stehende Personen)

Meister Habakuk



Ich war hier schon lang als Thanatologe tätig, bevor ich den Kuß empfing. Ich versuchte mein Brot dadurch zu verdienen, daß wir den Magistern der Universitas, die das brauchten, frisch begrabene Tote aus dem Totenacker zurückholten. Sie sagten immer, sie könnten sie so besser untersuchen. Das war ein Frevel vor dem Auge des Herrn, und die Priester hätten sie dafür bestraft. Aber wir waren verschwiegen, und wir brauchten Geld. Dazu kam, daß diese Arbeit mich faszinierte. Wann immer ich konnte, stahl ich mich davon, um die Professoren zu beobachten. Ich stahl mir viel Wissen, und der Tag kam, als ich mir selber den ersten Verblichenen holte. In einem Gewölbe in der Nähe des Totenackers begann ich mit meinen Studien über den Tod. Ich benutzte bald mehr Tote, wobei ich mir

manchmal mehrere Schichten mit Eisenkraut oder Weihrauch geräucherte Tücher vor das Gesicht binden mußte, wenn meine Versuchsobjekte an Blattern oder Tuberkolose gestorben waren, so wie ich mir Lappen um die Hände band, wenn sie an Impetigo oder Antoniusfeuer verreckten. Ich begann zu verstehen. Im Laufe meines Lebens lernte ich eine Menge über die Spiele Thanatos', des Totengotts. Ich begann, mich nach den unsichtbaren Eindrücken eines Sterbenden zu fragen, nach dem, was sich ihm wohl im letzten Moment vor dem Exitus zeigen mochte. Ich fragte mich nach Sinn und Zweck des Todes und nach einer möglichen Existenz nach dem körperlichen Tod. Diese Frage wurde mir bei meiner nächsten Grabräuberei beantwortet, als der von mir ausgegrabene Tote sich als nicht tot herausstellte. Nachdem er den Kuß an mich weitergegeben hatte, kam noch das Lernen um die Untoten dazu. Mittlerweile kommen sie alle, wenn sie Fragen haben. Ich habe nie aufgehört, weiterzusuchen. Mein Wissen wächst, und alle profitieren davon. Und ich profitiere von ihnen. Die Tremere interessieren mich. Ich habe mich mit ihnen getroffen. Mein Clan mag sie nicht, aber wir hatten viel Gesprächsstoff - bis sie auf einmal weg waren. Niemand verschwindet einfach so. Die Stadt verlassen... daß ich nicht lache. Vielleicht findet jemand heraus, wo sie sind. Das ist mir im Moment wichtiger, als mich schicksalsergebenem Leid anzuschließen. Ich glaube, daß Kappadozios noch existiert, aber ich glaube nicht, daß er uns eines Nachts alle befreien wird. Ich habe keinen der berühmten Träume geträumt. Aber trotzdem wird unser Vater helfen. Außerdem, was soll's? Warum nehmen nur alle das verdammte bißchen Haut und totes Fleisch so wichtig? Wichtig ist, was drinnen steckt. Und das... kommt auf jeden Fall zurück.

Beschreibung: Habakuk ist 1, 71 m groß, kräftig und hat sehr breite Schultern. Seine Arme sind muskulös. In seinem Gesicht wird die kappadozianertypische Blässe noch von eingefallenen, schwarzunterlaufenen Augen betont. Das verleiht ihm ein wirklich finsternes Aussehen. Etwas längeres, lichtetes, struppiges Haar „schmückt“ weiß sein Haupt. Meist kleidet er sich in schwarze Mönchskutten (einfach weil man auf schwarzem Untergrund am wenigsten Dreck bemerkt), deren Kapuzen er aber nur dann aufsetzt, wenn er unter Menschen geht. Seine Kleidung ist meist entweder in der Taille mit einem Riemen gerafft, die Ärmel sind oft hochgeschoben. Alles an ihm ist auf Bewegungsfreiheit ausgerichtet.

Rollenspielhinweise: Zwischenmenschliches oder -kainitisches ist selten etwas, was Sie reizt. Es ist nicht so, daß Sie nicht daran interessiert wären, sie halten es nur nicht für effektiv. Sie denken, Ihre Arbeit und die damit verbundenen Ergebnisse seien sehr wichtig für die Rasse der Kainiten und würden beweisen, wo der Schlüssel zum wirklichen ewigen Leben mit allen Schritten der Reinkarnation liegt. Die Existenz der Kainskinder ist ein Beweis hierfür. Interessieren Sie sich dann für etwas, wenn es unmittelbar mit dem Tod zu tun hat. Dann werden Sie wach. Wenn Sie über Grausamkeiten sprechen, schauen Sie wachsam-interessiert, bekommen Sie einen Exitus mit, stürzen Sie hin, um dem gerade Sterbenden in die Augen zu blicken. Ansonsten wissen Sie um Ihre Bedeutung für die anderen Kainiten. Die kommen schon, wenn sie etwas wissen wollen.

Zuflucht: Er verbringt die meiste Zeit in einem alten Stadthaus, unter dem er sich sein bizarres Labor mit dem Totengeruch und den alchemistischen Gerätschaften eingerichtet hat, denn auch dafür interessiert er sich.

Geheimnisse: B-

Einfluß: Er ist eine anerkannte Koryphäe auf seinem Gebiet. Da er unaufhörlich den Tod studiert, hat er dem ein oder anderen Kainiten schon so manche Frage beantworten können.

Schicksal: Als der Clan Giovanni Habakuk 1201 per Nekromantie seine Seele raubt, profitiert der längst sich auf seiner Fährte befindende Magister Debus von seinen Aufzeichnungen. Habakuks Vermächtnis fällt in die Hände des Magus, und der endgültige Tod des Kappadozianers trägt dazu bei, die systematische Vernichtung jedes Angehörigen des Clans Tremere, der nach Aachen kommt, noch Jahrzehnte weiterzuführen.

Clan: Kappadozianer

Erzeuger: Lucas Moravis

Wesen: Autokrat

Verhalten: Autokrat

Generation: 11.

Kuß: 1136

Sieht aus wie: Ende 40

Körperlich: Körperkraft 3, Geschick 4, Widerstandsfähigkeit 3

Gesellschaftlich: Charisma 2, Manipulation 2, Erscheinungsbild 2

Geistig: Wahrnehmung 4, Intelligenz 5, Geistesschärfe 4

Talente: Aufmerksamkeit 3, Ausflüchte 3, Ausweichen 1, Diebstahl 1, Schauspielerei 3

Fertigkeiten: Handwerk 4, Heimlichkeit 3, Kräuterkunde 4, Tierkunde 4

Kenntnisse: Akademisches Wissen 1, Folklore 2, Medizin 2, Okkultismus 2

Disziplinen: Auspex 2, Mortis 3

Hintergründe: Geld 2, Kontakte 5 (alles, was in dieser Stadt irgendwie mit Alchemie zu tun hat, sprich etwas Universität, einige Quacksalber, etwas Totenacker, einige Ärzte, etwas Pharmazie, ein paar arkane Bücher)

Tugenden: Überzeugung 4, Selbstbeherrschung 3, Mut 4

Weg: Weg des Himmels 7

Willenskraft: 5

Blutvorrat: 12

Lamien

*Masks concealed the real mourning, no noises were allowed,
Misfortune came with large steps, enveloped the future into a
shroud*

The bride wears black tonight

— **Ever Eve, The Bride wears Black**

Wer kennt schon die Gorgonen? Nur die wenigsten hören je von der kleinen Blutlinie mit den sonderbaren Kräften. Wie die Kappadozianer praktizieren sie eine rigide, dü-

stere Unlebens- und Vorgehensweise, sind dabei aber eher weiblichen Lillith-Kulten zugetan als dem allzu morbiden Kapadozianer-Ambiente. Sie sind von der feindschaftlichen Grundhaltung der Giovanni-Händler überzeugt und teilen in Kenntnis von deren finsternen Plänen das Schicksal der Grabräuber. Meist sind sie eher semitischen oder orientalischen Ursprungs, die kalten Gegenden Nordeuropas sind normalerweise nicht ihre bevorzugte Umgebung. Aber auch wenn das eher selten sein mag, Ana hat Aniello bis hierher nach Achen begleitet, nachdem ihre Erzeugerin in Venedig von Claudius Giovanni vernichtet wurde. Die Blutlinie der Lamien ist in Aachen absolut unbekannt, noch nicht einmal Volker oder Ikkenai haben je von ihnen gehört. Deshalb gibt sich Ana als Kappadozianerin aus. Sind die Lamien auch in allem, was sie tut, sehr spirituell, so wurden sie doch als Kriegerinnen und Kultistinnen geschaffen. Sollte ihr Verständnis für den Tod und das Okulte im Untod zur spirituellen Weiterentwicklung des Clans dienen, waren sie vor allem die kainitischen Nachkommen einer vormals menschlichen Sekte von Lillith-Anbeterinnen, der dunklen Mutter, die sie mit ihren für die Kappadozianer sehr wichtigen Kampffähigkeiten ausstattete.

Ana Soracha - das weiße Gold



Es kann wehtun, Jüdin zu sein. Vor allem unter Arabern wie in Fez. Meine Mutter machte mich früh genug mit der dunklen Mutter Lillith und der Kabbala vertraut, da sie selbst einem solchen Kult angehörte. Mein Vater starb früh, und ich mußte lernen, mit nur meiner Mutter an der Seite in der Stadt der weißen Häuser und der schwarzen Gedanken zu überleben. Zudem mußte wie unsere Huldigungen an die dunkle Mutter verschleiern. Es kam die Zeit, da wir Fez verlassen mußten und nach Venedig gingen, weil wir hofften, dort untertauchen zu können. Auch dort gab es Priesterinnen der dunklen Mutter, und wir lernten sie kennen. Sie kamen aus allen Landen des Ostens: aus der Lüge,

die man heiliges Land nennt, aus Konstantinopel und so weiter. So wurde Alanaris, Blutsschwester Lamias und Hohepriesterin der dunklen Mutter, auf mich aufmerksam. Welche Ehre! Sie, nach der Kappadozianerin so lange suchte, sie, Bewahrerin aller wahren Geheimnisse, sie, Braut Kains und sie, nicht nur zur Hälfte Gott, sondern auf gleicher Stufe mit Jehova. Sie erwählten mich, und Alanaris nahm mich in einem Rausch aus Blut und Tod in die Linie Lamias auf. Ich dachte nie über die Giovanni nach. Ich mußte es erst, als sie losschlügen. Sie kamen einfach, und sie waren nicht allein. Was bei ihnen war, konnte ich nicht sehen. Aber ich sah, was es mit meinen Schwestern tat. Und dann nahm einer das Unleben meiner Erzeugerin. Er erschlug sie. Ich verfluche ihn für alle Zeiten. Möge Lillith seine Seele küssen und ihre Berührung seine Wangen streicheln: Claudius Giovanni.

Aniello braucht mich. Ich schütze ihn. Und wenn es das letzte ist, was ich tue.

Beschreibung: Ana ist ihre jüdisch-mediterrane Herkunft deutlich an der goldbronzearartigen Färbung ihrer Haut anzumerken. Die als Kainitin hinzugekommene Blässe mischte sich mit dieser Färbung und hat ihr den Spitznamen „Weißes Gold“ eingebracht. Sie ist groß und drahtig, ihre Züge sind von ihren leicht schräg stehenden und etwas mandelförmigen Augen geprägt. Ihr Kinn ist kühn geschwungen, und auch in ihrem Haar ist ein wenig von dem Bronzeschimmer zu finden. Kämpfen hat sie gelernt, ihre Bewegungen wirken kontrolliert.

Rollenspielhinweise: Sie haben gelernt, unter Feinden zu leben. Ohne daß Aniello es merkt, sind Sie manchmal etwas der Ruhespende für ihn. Sie sind immer wachsam. Sie verhalten sich in Gegenwart anderer Kainiten niemals wie seine Leibwächterin, eher wie sein Kind, als das Sie sich auch ausgeben.

Zuflucht: Entgegen der sonstigen Gewohnheiten der Lamien bewohnt Ana eine Grabkammer auf dem gleichen Totenacker wie Aniello. Auch sonst ruht sie über Tag meist da, wo er schläft.

Geheimnisse: D

Einfluß: Keinen. Sie würde gern die Nähe der Nosferatu suchen, weil Sie hofft, dadurch mehr über eventuelle Neuankömmlinge zu erfahren. Aber noch ist Aniello dafür zu mißtrauisch.

Schicksal: Anas Schicksal ist untrennbar mit dem Aniellos verbunden. Wird sie angeblich gesehen, so decken sich die Berichte immer in einem Punkt: Niemand hat sie je ein einziges Wort sagen hören. Wie Zeugen zu berichten wissen, blickte sie den Fragenden lediglich mit einem still und melancholisch wirkenden Blick an. Es existieren verschiedene Gerüchte, die sich um die Identität und den Verbleib beider ranken. Eines davon besagt, einer von beiden oder beide seien Wechselbälger, die zu einer Gruppe gehören, deren Fähigkeit zu sprechen versiegt ist. Wieder andere behaupten, die zwei Erscheinungen seien die Geister Aniellos und Anas, von Giovanni dazu verflucht, auf ewig unter Kainiten zu weilen. Aber niemand kennt die Wahrheit.

Blutlinie: Lamien (gibt sich als Kappadozianerin aus)

Erzeuger: Alanaris

Wesen: Fanatiker

Verhalten: Richter

Generation: 7.

Kuß: 1116

Sieht aus wie: 21

Körperlich: Körperkraft 3, Geschick 4., Widerstandsfähigkeit 4

Gesellschaftlich: Charisma 2, Manipulation 3, Erscheinungsbild 3

Geistig: Wahrnehmung 4, Intelligenz 3, Geistesschärfe 3

Talente: Aufmerksamkeit 3, Ausflüchte 3, Ausweichen 3, Einschüchtern 2, Handgemenge 3, Sportlichkeit 4

Fertigkeit: Bogenschießen 1, Heimlichkeit 3, Kräuterkunde 2, Nahkampf 2, Reiten 3

Kenntnisse: Akademisches Wissen 2, Linguistik 3 (Griechisch, Italienisch, Latein), Nachforschung 2, Okkultismus 4

Disziplinen: Auspex 2, Deimos 3, Mortis 3, Stärke 3. Eine kurze Zusammenfassung der Disziplin Deimos findet sich im Anhang dieses Buches.

Hintergrund: Ressourcen 3, Verbündete 1 (Aniello de la Santa Croce, s. Kappadozianer)

Tugenden: Überzeugung 4, Instinkt 4, Mut 4

Weg: Weg der Menschlichkeit 8

Willenskraft: 7

Blutvorrat: 20

Lasombra

I gaze upon your corpse, no ghost shall trouble me now.

Elder child, you might to be prince, but my dagger acted softly as you slept,

Younger child, you was next to be prince, I couldn't let you live, I ended your young life with a pillow when you slept, Brother, you escaped me, but my soldiers slew you, when you fled,

Servant, you'll never serve me, you knew too much, and died upon my sword....

The Deceiver will always find someone ready to be deceived.

— **David Mellor, *The Prince*, inspiriert von Niccolò Machiavelli**

Spanien- ein großes und mächtiges Reich, von den Mauern und Sarazenen im Laufe seiner Geschichte ein ums andere Mal schwer gepeinigt und von den gierigen Fingern des Islam zu einem der Hauptangriffspunkte auserkoren, trotzdem von einer machtbewußten und unnachgiebigen Herrscherfamilie regiert. Mögen sie nun von Aragon, von Kastilien oder sehr viel später von Habsburg geheißen haben, der Adel und die Hofränke sind fester Bestandteil des Herrscherhauses. Und dort, wo der Glanz des Thrones endet, laufen die Schatten wie hauchdünne, schwarze Samtfäden zusammen. Dort sammeln sich unbemerkt, nachtschwarz und samtweich die wahren Herrscher der Nacht: der Clan Lasombra. Der Clan der Magister versteht es meisterhaft, durch Intrige, Manipulation und Täuschung, gepaart mit teilweise beispielloser, stolzer Grausamkeit, seine Herrschaftsansprüche zu verwirklichen. Er blickt in das

Reich der Teutschen, das ehemalige Frankenreich. Dieses Land erscheint ihm ebenso minderwertig und wenig einladend wie die Britischen Inseln oder Skandinavien. Aber schon seit Jahrzehnten hat er ein argwöhnisches Auge auf die Stadt der Kaiser, den Krönungssitz kaiserlichen Geblüts. Er sieht sehr klar, daß von dieser Stadt und dadurch unter Umständen vom ganzen Reich in Zukunft eine ernstzunehmende Gefahr ausgehen könnte, wenn sie es nicht bereits tut. Längst haben die Lasombra beschlossen, einen Stützpunkt in Aachen zu errichten. Mehrere Ghule befinden sich schon seit mehreren Jahren in der Stadt. Ein angemessener, prunkvoller und hervorragend bewachter Stadtpalast ist beziehbar, 8 bis 10 Ghule halten sich bereit, die auch im Stadtmagistrat nicht untätig waren. Bereits vor Ankunft des erwarteten „Botschafters“ des Clan Lasombra sind die ersten Magistratsschreiber und -mitarbeiter auf die ein oder andere Art unter Kontrolle gebracht, ein Notarius oder Advokat hier, ein Offizier der Stadtwache da. Der Clan verspricht sich davon den Beginn der Einflußnahme auf Aachen. Um die Spur in das hierzu den Auftrag gebende Spanien zu verwischen, haben die italienischen Planer des Clans ihre Botschafterin als Repräsentantin des Lombardischen Städtebundes, eines hauptsächlich wirtschaftlich geprägten Zusammenschlusses von italienischen Handelsstädten, nach Aquis Granum entsandt.

Comtessa Esclamonte von Padua - Der Trank des Todes



Ich liebe Tiere. Besonders meine kleinen Hündchen und Katzen. Ich weiß, das ist etwas sehr... exzentrisch. Aber das ist nur äußerlich. Aber laßt mich von vorn beginnen. Ich hatte das unaussprechliche Glück, als Tochter Comte Amadeo Orlando Vittorio di Corveros von Padua und seines Weibs Philomena geboren zu werden. Meine Kindheit war, ich kann es nicht anders beschreiben, paradiesisch. Da meine Mutter starb, als ich noch sehr klein war, hing mein Va-

ter ganz besonders an seiner kleinen Esclamonte. Ich war sein kleiner Engel, seine einzige Erbin, sein Augensterne. Und ich liebte meinen Vater. Es fehlte mir an nichts, und Antonina, meine Amme, war mir Mutterersatz genug. Meine Mutter soll hübsch gewesen sein, aber meine Erinnerung an sie ist vernebelt. Doch erinnere ich mich nur zu gut an meine Stiefmutter Rosata Serena. Sie war ein blasses, spitznäsiges Ding, das meinen Vater dazu brachte, sie zu besteigen, und ihn dann vor den Pfaffen zerrte. Ich haßte sie vom ersten Tag an, und Antonina mochte sie auch nicht. Sie wußte damals schon, wie sehr mir ein männlicher Erbschaden konnte. Also handelte sie. So oft Rosata auch warf, entweder starb ihr Bankert noch vor der Geburt oder war nach der Geburt so kränklich, daß er die erste Woche nie überlebte. Mal war es der Luftzug und die darauffolgende Lungenentzündung, oder die schwächlichen Beinchen hielten den kleinen Bastard nicht mehr, wenn er auf einem der Mäuerchen des Gartens saß. Einmal war es sogar unser Hofhund, der dem kleinen Teufel den Kopf durchbiß, als er aus der Wiege fiel. Ich hatte Antonina vorher dabei beobachtet, wie sie den Kopf des Knaben mit Honig einrieb. Sie hatte dem Hund bereits vier Tage nichts mehr zu fressen gegeben. Und dann... ein kleiner Schubs, der Bankert auf die Erde, der Hund hin... na ja, das Splittern der weichen Babyknochen war ein bemerkenswertes Geräusch. Leider wurde Vater, der sich wohl doch sehnlichst einen Sohn wünschte, irgendwann mißtrauisch. Sie wurde der Giftmischerei und des Kindsmordes angeklagt und enthauptet. Mich steckte man in ein Kloster, in dem ich mich sieben Jahre langweilte. Die frommen Schwestern in diesem Gotteshaus waren keine Kinder von Traurigkeit. Aber ich hatte davon nicht viel. Glücklicherweise hatte die gute Antonina mich vor ihrem Tod unbemerkt in ihre Künste einweihen können und mir einen sehr wichtigen Ratschlag geben können: „Piccolina“, hatte sie gesagt, „iß niemals etwas ohne Vorkoster. Und ist das Mal zu gut gewürzt, dann zwing den Koch, es selbst zu essen.“

Ja, sie war weise gewesen. Leider nicht weise genug. Während meiner sieben Jahre unfreiwilliger Gottesnähe hatte meine Zuchtstute von Stiefmutter es tatsächlich fertiggebracht, meinem Vater drei Söhne zu gebären. Das erboste mich. Zum Glück konnte ich den Schein wahren. So bettelte ich Vater an, mich zu verheiraten. Es gab viele, die mich wollten, darunter ein junger Comte und ein alter Herzog. Vater hatte beschlossen, gnädig zu sein, und bot mir den jungen Comte als Ehemann. Aber zu jedermanns Erstaunen wählte ich den alten Herzog. Ich nutzte den Haß meiner Stiefmutter für mich und brachte Vater dazu, mich mit dem alten Herzog Hiacinto zu vermählen.

Ich war eine strahlende Braut. Mein Gemahl war so entzückt, daß er mir als Morgengabe eine ganze Truhe mit Perlen und Edelsteinen schenkte. Für die Hochzeitsnacht hatte ich sie mir auch verdient. Der geile alte Bock überschätzte sich. Mit aufmunternden Worten reichte ich ihm nach einer knappen Stunde, als er bereits wie tot dalag, einen Trank, den ich nur für diesen Moment gemischt hatte.

Es war leicht, am nächsten Morgen die Lakaien von seinem Herztod zu überzeugen. Sein Herz war sowieso schwach gewesen...

Tränenerstickt blickte dann die arme, schöne, junge Witwe in die Welt hinaus. Aber ganz so dumm war der Hund nicht gewesen. Er hatte beim Notarius verfügt, daß sein Titel, sollte er einmal sterben, nur sein Sohn, den er mit mir zu zeugen gedanke, erben sollte. Bei Tenebra, dieser Narr muß sich wirklich überschätzt haben.

Ich hatte zwar seinen Reichtum, aber ich hatte den Titel nicht. Und der war mir viel wichtiger. Ich dachte nach. Dann fiel mir die Lösung ein. Ich ließ die Trauerzeit verstreichen. Während dieser überflüssigen Wochen begann ich, die Umgebung des jungen Comte zu beobachten. Sehr unauffällig spionierte ich ihn aus. Er wollte heiraten. Wie konnte er? Seine Braut war eine toskanische Landadlige mit wenig Vermögen, aber einem hervorragenden Ruf. Untadelig und sittsam war sie. Da ich sie also gesellschaftlich nicht vernichten konnte, ging ich anders vor. Ich suchte bei Tanzfesten ihre Nähe, immer so, daß ich dem Comte nicht auffiel. Mittlerweile war ein Mädchen von vielleicht 14 Lenzen in meinem Dienst. Ihr Name war Rougina, und ich hatte sie, der als überführter Diebin beide Hände abgehackt werden sollten, vom Richtblock heruntergekauft, weil ihr unverschämter Gesichtsausdruck mir gefiel. Sie war so etwas wie eine Vertraute geworden, und dank ihrer Hilfe gelangte ich an alles, was ich wissen mußte: Ich erfuhr, wo sie residierte, wann sie schlief, wen sie empfing, wen nicht, was sie las, welche Magd wann bei ihr war und so weiter. Rougina leistete gute Dienste. Und ich erfuhr das Wichtigste: was sie zu Essen pflegte.

Als bald wurde das Mädchen aus der Toskana krank. Erst war es nur ab und an auftretende Schwäche, dann Fieber, schließlich warf sie eine furchtbare „Krankheit“ auf das Bett. Kein herbeizitiertes Medicus konnte ihr helfen. Mein Trank wirkte. Niemand verdächtigte mich, und immer wieder verabreichte ihr Rougina oder einer meiner anderen Vertrauten eine neue Dosis. Und sie starb. Sie starb daran, daß ihr Gehirn nach einer Weile verkümmerte, es wurde nicht mehr durchblutet und stellte schließlich seine Funktion ganz ein. Sie starb Schaum und Schleim sabbernd.

Dann entledigte ich mich derer, die eingeweiht gewesen waren, außer Rougina, auf deren Wort ich vertraute. Schließlich hatte sie ihre alte Mutter, die Hilfe baruchte. Und Rougina wollte ihre Mutter nicht in Gefahr bringen.

Was bleibt noch zu sagen? Widerum nach der angemessenen Wartezeit voll Trauer und Unbill näherte ich mich dem jungen Comte, Massimo von Lucchesi-Sienaro war übrigens der Name dieses *Cretinos*, aufs neue. Oh weiß Gott, er erinnerte sich an mich. Die ersten zwei Abende war ich die verständnisvolle junge Frau, die sich voller Einfühlsamkeit seine traurige Geschichte des Witwerseins vor dem Verheiratetsein anhörte. Ich hatte große Mühe, nicht zu gähnen und Interesse zu heucheln, aber die Aussicht auf den Titel einer Comtessa ließ mich meine Frau stehen. Nachdem ich mir oft und ausführlich den Hühnerdreck über sein Leid angehört hatte, ließ ich wohlplaziert den einen oder anderen anhimmelnden Blick auf ihm ruhen, ließ das eine oder andere Lächeln vielleicht etwas zu strahlend aussehen oder weigerte mich beim Abschiedshandkuß etwas zu lange, seine Hand loszulassen. Tiefe Blicke in seine zugegeben wunderschönen braunen Augen und ein weiblicher Seuf-



zer hier und da, und er fragte mich, ob er mich wiedersehen dürfe. Erst zierte ich mich ein wenig, sprach von der Pietät und davon, daß doch seine wunderhübsche Braut gerade zu Gott gerufen worden sei. Ich beteuerte mit dem sittsamsten Augenaufschlag, daß ich auf gar keinen Fall vor dem Herrn oder mir verantworten könne, ihn gedanklich vom Andenken der Dame seines Herzens fortzuführen. Aber der bereits an der Angelrute zappelnde Narr war mir sicher und versprach, alle Formen einzuhalten und nichts zu überstürzen. Dieser Dummbbeutel! Bei unserem nächsten Treffen schüttete ich ihm etwas Mutterkorn-Pulver und eine Winzigkeit Stechapfel-Extrakt in seinen Wein. Das machte ihn so wild, daß er mir, alle Etikette vergessend, mitten in seinem Wohnsaal die Röcke herunterreißen wollte. Für einen kurzen Moment spürte ich seinen wohlgewachsenen, männlichen Leib nahe am meinen. Auch mir wurde sehr heiß, und ich hätte ihm in diesem Moment zu gerne Einlaß gewährt. Aber ich wußte, dann würde sein Interesse möglicherweise erlahmen. Also verwehrte ich ihm meine Umarmung und machte ihn dadurch wie rasend vor Gier. Über Rougina gelang es mir, ihm diesen Trank des lustvollen Verzehens an vielen weiteren Abenden zuzuführen. Eines Nachts stand er vor unserem Palast und brüllte nach mir. Vielleicht hat mein lieber Vater damals zum ersten Mal wirklich an meiner Lauterkeit gezweifelt. Aber er gab mich dem Hengst zum Weib. Der tobte seine aufgetauten Gefühle nachts aus. Jedoch verging kein Abend, ohne daß ich ihm einen benebelnden Trank in seinen Nachtrunk mischte. Meist bestieg er, ohne es zu merken, die Kissen oder begattete die Zudecken. Einmal, als ich eine Posse reißen wollte, paarte er sich sogar mit einem vorher erwärmten und einparfümierten Stück Schweinefleisch. Manchmal ließ ich ihn auch gewähren, schließlich war er gut bestückt, und wenn ich von Zeit zu Zeit läufig war, durfte er mich nehmen. Ich wußte jeder Schwangerschaft durch „Hausmittel“ vorzubeugen. Aber da ich nicht zum Vergnügen hier war, begann ich, mich um meine Ziele zu kümmern. Es gab zwei Hindernisse: Massimos ältere Brüder. Sie waren die Erstgeborenen und würden vor ihm den Thron und Titel des Comte erben. Außerdem würden sie mir mein Geld und meinen Titel streitig machen. Raulo war der jüngere. Er war ungestüm und ignorant. Er hatte eine heimliche Liebschaft mit einem Dienstmädchen. Also griff ich die Gelegenheit beim Schopfe und mischte der kleinen Hure ein Gift in ihre Lippenfarbenpaste, das, einmal auf die Haut getragen, dem ersten, eigentlichen Träger nicht schadete. Einmal aber mit der Körperwärme des ersten Trägers erwärmt und vermischt, war es bei jeder Berührung absolut tödlich. Es muß der längste und zugleich schmerzvollste Kuß in seinem erbärmlichen Leben gewesen sein. Dann lag er da, mit weit aufgerissenen Augen und herausgequollener, violett verfärbter Zunge. Sie schrie das ganze Haus zusammen. Die Garde kam. Und wo sie war, waren die Mönche nicht weit. Nach peinlicher Befragung wurde das Lämmchen der Giftmischerei für schuldig befunden. Meine arme, verzagte und vor Ehrfurcht stotternde Rougina (sie war perfekt, was haben wir hinterher gelacht...) mußte für ihre Aussage vor den Magistrat gezwungen werden. Lauthals redete ich ihr gut zu und nutzte dabei die Gelegeheit, vor Stadt und Magistrat meine starke Rechtsauffassung und Gottesfürchtigkeit

betonen zu können. Wieder lachten wir... Rouginas Aussage brachte die heiseren, gemurmelten Sprüche in unbekanntenen Sprachen und die geköpften schwarzen Hähne in der Kammer der Dienstmagd zutage. So wurde das arme Mädchen auf dem großen Kirchplatz von Padua als Giftmörderin und Hexe verbrannt. Was haben wir gelacht...

Der älteste, Francesco, war schwieriger. Aber auch er war weiblicher Tück... Raffinesse nicht gewachsen. Hierfür sah ich mich über Rougina gründlich in der Stadt nach einem in den entsprechenden Kreisen bekannten „Parfumeur“ um. Und so traf ich auf Dogomir, einen älteren, grobschlächtigen Mann aus einer Stadt im fernen Serbenlande. Am Anfang gab ich nur normale Düfte in Auftrag. Hierbei überzeugte ich mich von seinem Können. Dann folgten kleinere Arzneien. Ich traf mich nie mit ihm, nur Rougina, und dann auch nur vor der Stadt. Die schwierigeren Arzneien enthielten dann giftige Substanzen, und sein Interesse schien geweckt. Schließlich traf ich mich selbst mit ihm. Mit Tränken hätte ich ihn nicht narren können, aber mit weiblicher Anziehung. Ich machte erneut dezente Annäherungsversuche, schöne Augen und Versprechungen. Ein einziges Mal gewährte ich ihm meinen Körper, um ihn in Abhängigkeit von mir zu bringen. Meinen Ehemann beachtete ich bei der ganzen Geschichte überhaupt nicht. Aber ich machte Dogomir klar, daß nur noch Francesco mir im Wege stünde. Dann sei er mein Liebster, dann würde ich mit ihm, dem Geld und dem Titel einer Comtessa nach Spanien fliehen. Dort würde er mein einziger Mann sein, und wir würden reich und glücklich sein. Es kostete mich viel Redekunst und viele Stunden, Wochen, Monate. Aber schließlich hatte ich ihn soweit. Er war bereit, Francesco zu vergiften. Francesco hatte einen schnellen, schmerzvollen Tod. Rougina, die genug Zeit zum Anfertigen und Ansammeln von gefälschten und wahren Beweisen gehabt hatte, wartete bei mir. Francescos Todesschrei dauerte zwar nur ungefähr zwei Minuten, war aber so laut, daß ihm noch vor seinem Tod durch Zersetzen der Luftröhre die Augen aus dem Kopf quollen. Dann ging das Gebrüll in Röcheln über, schließlich erstreckte er wie ein geschächtetes Schwein. Ich bezeugte, Dogomir in seiner Kammer gesehen zu haben, ich war Zeugin des schwelenden Streites zwischen Dogomir und Francesco. Ich begründete das mit der Hingezogenheit Dogomirs zu meiner Person, seinem gekränkten Zorn über meine ekelerfüllte Ablehnung (hierbei, das weiß ich noch, blitzten Dogomirs Augen besonders haßerfüllt in meine Richtung, als er da so in Ketten im Magistratsaal kauerte...), der Unfähigkeit des mittlerweile als unheilbar krank geltenden Massimo, etwas gegen Dogomirs Annäherungsversuche unternehmen zu können, und mit Francescos Zorn und dem Verantwortungsgefühl seinem Bruder gegenüber. Die Sache war klar. Rougina lieferte wie üblich die nötigen Zeugenaussagen und plazierte alles nötige so im Hause, daß der untersuchende Magistratsabgesandte es fand.

Und ungefähr ein Jahr, nachdem ich Dogomir kennengelernt hatte, schmolz auch sein Fleisch im Feuer des Scheiterhaufens. Er hat mich sehr seltsam angesehen, bevor seine Augen vor Hitze schmolzen. Und er hat seltsamerweise überhaupt nicht geschrien.

Alles lästige Geschmeiß war entfernt. Eine mittlerweile mißtrauische alte Amme Massimos hatte vor, mich beim

Magistrat anzuzeigen. Eine von mir gedungene Gruppe von Meuchelmördern schnitt ihr auf ihrem Weg zum Stadthaus die Kehle durch. Danach holten sie sich bei mir ihren Lohn ab, den Umtrunk aus köstlichem Wein, bei dem ich mich dazu herabließ, mit ihnen den Erfolg zu feiern, überlebten sie allerdings auch nicht. Fehlte noch Massimo. Sein Überlebenswille war sowieso nur noch gering. Alle rechneten mit seinem Tod, da er schwer „krank“ war (was haben wir gelacht...) So mischte ich ihm ein letztes Mal einen Trank. Dann gab ich ihm das langsam wirkende Gift in perlen- dem Rotwein zu trinken. Ich entkleidete mich, massierte ihn und setzte mich dann auf ihn. Während er in mir war, während ich mich erst wand, dann aufbäumte, während meine Lust sich in einem lauten Schrei Bahn brach, verströmte er sich in meinen Schoß. Er war kaum fertig, da blickte er mich mit weit aufgerissenen Augen an, anscheinend ein letztes Mal klar im Kopf. Dann sah ich seine Augen brechen, und er starb. Als ich, mich immer noch auf ihm bewegend, sein letztes Aufbäumen in mir spürte, kam ich. Als er starb, spülten mich die Wellen meines Höhepunkts hoch, um mich dann wieder fallen zu lassen.

Ich war Comtessa. Nun sollten weitere Männer kommen, um mich reicher zu machen und dann Platz für Nachfolger zu machen. Mein nächster Mann jedoch war ein besonderer Fall. Er war ein gutaussehender, wenn auch kränklich wirkender Adliger lombardischer Herkunft von ungefähr 45. Sein Name war Frovollio, und wir legten sehr schnell klar, was wir voneinander wollten. Er brauchte ein Ehefrau, um ihm Nachkommen zu schenken und um auf sein Haus achtzugeben, da er viel Handel außerhalb Paduas trieb. Er hatte am Tage nie Zeit und war ständig unterwegs. Ich hatte alle Zeit, mir in seinem Hause alles einzuprägen und mich damit vertraut zu machen. Sein Wunsch nach Nachkommen konnte wohl nicht ganz ernst gemeint sein, denn er berührte mich nie. Er schien von mir nicht angezogen zu sein, was mich sehr unwirsch stimmte. Also beschloß ich, ihn aus dem Weg zu räumen. Der Abend war lau, die Nachtluft trug den Duft von Apfelblüten und Zypressen herein. Ich beobachtete mit Interesse seine Hand, die in einem engen schwarzen Samthandschuh steckte, und den schwarzen Edelstein, der in seinen großen Ring gefaßt war, den er am Ringfinger der rechten Hand über dem Handschuh trug. Diese Hand umschloß den Kelch und trank genießerisch Schluck um Schluck der todbringenden Flüssigkeit. Doch er starb nicht... und er zeigte mir, daß auch ich nicht sterben würde.

Beschreibung: Esclamonte sieht jugendlich aus und ist sehr wohlgeformt. Sie ist schlank, hat dunkle, oft grimmig zusammengekniffene Augen, volle, oft dunkle geschminkte Lippen, langes schwarzes Haar und einen sehr aufrechten Gang. Sie trägt stets Prunkgewänder, die ihren Stand und Reichtum herausstellen.

Rollenspielhinweise: Sie haben nur selten Mitleid mit anderen. Ihre Worte sind stets hoffärtig und stolz; praktisch jede an Sie herangetragene Frage empfinden Sie als Zumutung, und entsprechend fallen Ihre Antworten aus. An Fehlern sind immer die anderen schuld; seien Sie hart zu allen, die Ihnen unterstehen - mit Ausnahme Rouginas. Der Clan will Ergebnisse sehen, und Sie werden sie ihm liefern.

Zuflucht: Palastartiges Stadthaus

Geheimnisse: B-

Einfluß: Großer wirtschaftlicher Einfluß; ökonomisch wichtige Figur mit bedeutenden Außenverbindungen.

Schicksal: Esclamonte wird als eine der besten „Marionetten“ der Yannick-Seite als erstes vernichtet.

Clan: Lasombra

Erzeuger: Frovollio

Wesen: Tyrann

Verhalten: Gigolo

Generation: 8.

Kuß: 1103

Sieht aus wie: Anfang 30

Körperlich: Körperkraft 3, Geschick 3, Widerstandsfähigkeit 4

Gesellschaftlich: Charisma 4, Manipulation 5, Erscheinungsbild 5

Geistig: Wahrnehmung 4, Intelligenz 4, Geistesschärfe 2

Talente: Aufmerksamkeit 3, Ausflüchte 4, Ausweichen 2, Diebstahl 2, Einschüchtern 4, Empathie 4, Führungsqualitäten 3, Schauspielerei 5

Fertigkeiten: Etikette 4, Heimlichkeit 3, Kräuterkunde 5, Musik 3, Nahkampf 1, Reiten 2, Tierkunde 2

Kenntnisse: Akademisches Wissen 2, Gesetzeskenntnis 1, Linguistik 4 (Deutsch, Französisch, Spanisch, Flämisch), Medizin 2, Politik 4, Verwaltung 4

Andere Eigenschaften: Intrige 5, List 4, Kochen/Backen 4, Weben 3

Disziplinen: Auspex 3, Beherrschung 5, Präsenz 3, Schattenspiele 5, Stärke 4

Hintergrund: Einfluß 3, Generation 4, Herde 2, Gefolgsleute 6, Ressourcen 4, Status 2

Tugenden: Überzeugung 5, Instinkt 2, Mut 4

Weg: Weg des Teufels 7

Willenskraft: 6

Blutvorrat: 15

Schwächen: Zwangsvorstellung (Sie glaubt ständig und felsenfest daran, daß man sie vergiften will. Hierbei ist sie um nichts in der Welt eines Besseren zu belehren. Die Tatsache, daß sie Kainitin ist, ändert hieran wenig. Sie ist sicher, daß es auch für Vampire Gifte gibt, womit sie ja auch nicht ganz unrecht hat. Eine Armee aus Hunden und Katzen ist fast immer um sie herum, die ihr als „Vorkoster“ dienen. So manches edle lombardische Kätzlein ist röchelnd an ihrem Tisch verendet), Selbstüberschätzung.

Vorteil: Essen

Sieht aus wie: 21

Rougina

Es macht immer Spaß, bei ihr zu sein. Ich kann zwar nicht mehr tun, was ich will, aber das, was sie mir aufträgt, macht fast genausoviel Spaß wie meine eigenen Ideen. Ich liebe es, für meine schöne Herrin Stück für Stück aneinanderzureihen, bis das ganze Falsche aussieht wie das Richtige. Ich liebe dieses Dasein. Ihre dummen Gesichter machen mir Freude. Früher mußte ich immer aufpassen, daß mich die Büttel nicht aufhängen. Jetzt kann ich all das tun und



werde dafür auch noch reich entlohnt, ich stehe hoch in Gut und Blut bei ihr. Kein Scherge der Stadtwache würde sich jetzt noch trauen, mich zu belangen.

Beschreibung: Rougina hat tizianrotes Haar, ist hübsch, aber keine herausragende Schönheit. Sie wirkt im wahrsten Sinne des Wortes nett. Und das täuscht!

Rollenspielhinweise: Sie haben nie verstanden, warum alle an Ihren Ansichten soviel Anstoß genommen haben. Esclamonte hat Ihnen die Möglichkeit gegeben, Ihre Lieblingsbeschäftigungen ganz „legal“ fortzusetzen. Sie sind ihr gegenüber loyal. Sie würden nie etwas gegen sie in die Wege leiten, aber weniger aus Bewunderung oder Freundschaft, sondern nur, weil sie Ihnen Spaß und Kurzweil garantiert.

Zuflucht: bei der Comtessa

Geheimnisse: B-

Einfluß: Wenn, dann nur über Esclamonte

Schicksal: Rougina stirbt, als sie sich in der Nacht, in der ihrer Herrin die Vernichtung droht, vor sie wirft.

Clan-Angliederung: Lasombra

Meister: Comtessa Esclamonte von Padua

Wesen: Schurke

Verhalten: Gigolo

Beginn des Ghuldaseins: 1025

Sieht aus wie: 20

Körperlich: Körperkraft 2, Geschick 4, Widerstandsfähigkeit 3

Gesellschaftlich: Charisma 2, Manipulation 3, Erscheinungsbild 3

Geistig: Wahrnehmung 2, Intelligenz 3, Geistesschärfe 4

Talente: Aufmerksamkeit 3, Ausflüchte 4, Ausweichen 2, Diebstahl 4, Einschüchtern 2, Handgemenge 1, Schauspielerei 2, Sportlichkeit 3

Fertigkeiten: Bogenschießen 2, Handwerk 2, Heimlichkeit 3, Nahkampf 1, Reiten 3, Überleben 2

Kenntnisse: Linguistik 1 (Deutsch), Nachforschungen 2, Verwaltung 2

64 • Aachen bei Nacht

Disziplinen: Auspex 1, Beherrschung 1, Stärke 2

Hintergrund: Meister 4, Ressourcen 2, Verbündete 4 (andere Ghule aus der Zuflucht der Comtessa)

Tugenden: Überzeugung 3, Instinkt 2, Mut 4

Andere Eigenschaften: Durchsuchen 3, List 3

Weg: Weg des Teufels 6

Vampirisches Vitae: 6

Willenskraft: 5

Blutvorrat: 10

Malkavianer

Viele Brüste habe ich: die Berge, deren Spitzen freudig emporragen,

Sie rufen, sie rufen,

Oh, oh, oh, Ich bin erwacht!!!

Oh, jetzt werde ich dem Ruf antworten!

— Masika Szilagyi, *Frühlingsäquinoktium*

Die Malkavianer haben sich bisher selten wie ein wirklicher Clan verhalten. Sie denken in den seltensten Fällen so, ihnen fehlt oft die nötige Fähigkeit für Organisation und sie sind auch meist zu sehr mit sich selbst befaßt und in ihren eigenen Welten zu Gast, um sich wirklich effektiv als Gruppe politisch zu betätigen. Das wiederum bringt nicht gerade viel Einfluß mit sich und führt dazu, daß man nicht ernstgenommen wird. Das mag für den Clan der Wahnsinnigen als Gruppe zutreffen, aber was dabei vergessen wird, ist die Dynamik des Einzelnen. Und die ist für die Malkavianer oft von großem Vorteil. Wer nimmt den einzelnen Hofnarren, Moritatenerzähler oder Possenreißer schon wirklich ernst? Kaum ein Mensch... wunderbar! In der kaintischen Welt dagegen ist es eher schon einmal so, daß Prinzen oder Vasallen, von welchem Clan auch immer, auf die Ausführungen der Wahnsinnigen zu hören gelernt haben. Was wäre ein Prinz anderes als ein Tor, läse er nicht zwischen den Zeilen einer Malkavianerrede? Abgesehen davon sind die Malkavianer die einzigen, die der kaintischen Gesellschaft (meist, es sei denn, sie sind zu dreist) ungestraft einen Spiegel vorhalten können. Die klügeren Kainskinder schätzen diese Verhaltensweise sehr. Eine Gesellschaftsform kann sich nur weiterentwickeln, wenn sie selbstkritisch ist und Fehler nicht nur sieht, sondern auch aus ihnen lernt. Die „Schaffensfreiheit“ der Malkavianer in Aachen ist recht groß, da sie mit Notulf als Mitglied des Triumvirats einen respektierten und einflußreichen Vertreter an höchster Stelle sitzen haben. Obwohl sie sich dessen nicht unbedingt bewußt sind, verschafft ihnen das eine ganze Menge Spielraum. Anders als alle anderen Clans in Aachen sind die Malkavianer hier als ausschließliche Einzelpersonen zu betrachten. Daher kann von einem insgesamt, clanbezogenen Status in der Gesellschaft der Untoten nicht gesprochen werden, höchstens von einer Tendenz. Und die ist steigend, solange Notulf mit an der Macht ist.

Notulf



Die Brukterer waren eines der Völker, die sich mit dem großgermanischen Gedanken anfreundeten, sich mit vielen anderen zusammen unter König Chlodwig dem fränkischen Heer anschlossen und so mit den Gedanken der „Franken“ prägten. Auch ich war eines ihrer Kinder. Ich bin nicht der Schönste. Es muß wohl was schief gelaufen sein, als meine Mutter mich im Balge schleppte. Vielleicht war's, daß sie an einem Nachmittag kurz vor ihrer Niederkunft mit mir im Bauch stürzte, vielleicht auch die danach folgende Lungenentzündung, von der sie sich nur langsam erholte. Aber was schert's, in den Grotesksten steckt so manches Mal eine vom Schicksal geküßte Existenz. Aber man machte mir, dem Krüppel, das Leben zur Hölle. Das Dorf, das weit im Norden an der Nordsee errichtet war, war voll von denen, die groß an Wuchs waren, aber klein im Grind. Ich habe noch oft solche getroffen, aber das gehört nicht hierher. Die Großen vermeinten, unglaublichen Spaß daran zu haben, den „Buckel-Notulf“ zu foppen. Die Scherze reichten von Rufen, die sie mir hinterherschleuderten, bis dahin, daß sie mich so an einer Hütte aufhingen, daß ich zappelnd versuchte, die Erde zu erreichen. Da meine Beine aber viel zu kurz sind, endeten meine Möglichkeiten, die Erde zu erreichen, knapp über dem Boden. So hing ich dort wie eine verdammte im Spinnennetz gefangene Hummel, zappelte und haßte. Hilflos starnte ich verbissen in die gierig-lüsternden Augen der Leute. Ich hätte niemals geschrien oder gar geweint, dafür war mein Stolz zu groß. Nichts außer meinem kleinen bißchen Stolzestilzenstolz war dem armen Gnurpel Notulf geblieben, da habt Ihr's!

Irgendwann schnitt mich einer der Krieger los. Er war groß und stark, wohlgewachsen –ein Krieger.

Er schüttelte leicht den Kopf, Bedauern im Anlitz. Um uns herum standen immer noch die Geier des Dorfes, die mit stumpfen Augen auf neue Demütigungen warteten. Manche gingen schon wieder auf die Felder oder krochen

in ihre Jurten zurück, da der Winter kalt und die Erde sowieso gefroren war. Der Rauch von den Feuerstellen, der Dampf der Misthaufen und die Dünste der vom Schneetreiben nassen Körper bildeten eine Wolke um uns herum, während die Schneeflocken auf sein langes blondes Haar fielen. Er sah so stolz aus. Das faulig-nasse Stroh und der muffig riechende Stoff der Jurten, an denen die geschmolzenen Schneeflocken herabließen, bildeten den Hintergrund für seinen Anblick. Irgendwie dachte ich mir, ich könnte ihn bewundern. Irgendwie hatte er etwas besonderes. Und dann sagte er zu mir: „Es ist nicht deine Schuld, Kleiner! Nicht du kannst dafür, daß du keinen Ochsendreck wert bist. Deine Mutter hätte dich nicht leben lassen dürfen. Aber vielleicht hat Wotan eines Tages ein Einsehen.“ Er hat's nicht böse gemeint. Aber alle lachten, wollten sich ausschütten. Ich kniete im Kuhmist zwischen den Hütten und fühlte mir das Schneewasser vom Kopfe laufen. Ich schlich heim. Zu Hause lag meine Mutter mit einem der Krieger zu Lager und tat das, was sie am liebsten tat. Als sie mich sah, zog sie sich von ihrem Beschärer zurück, packte einen Riemen und gerbte mir das Fell für die durch mich erlittene Schmach. Und so ging es tagaus, tagein.

Dann erschien mir zum ersten Mal der Wurm im Schlaf. Ich dachte immer, ich hätte von dem Wurm geträumt. Aber er war wirklich da. Er wälzte sich durch Pfützen aus Schleim auf mich zu. Sein gesichtsloser Oberkörper zitterte, aber ich verstand seine Worte. Der Wurm sprach lange zu mir. Dann verschwand er, sagte, er werde wiederkommen. Ich wachte auf. Der Schweiß lief mir am Körper herunter, ich fieberte. Ich dachte nach und faßte einen Entschluß. Einige Wochen später, der Frühling war mittlerweile da, versammelten sich all die Bewohner des Dorfes zur Ratsversammlung, man wollte über das Angebot des fränkischen Gedankens bestimmen. Ich war vorbereitet. Ein Balken versperrte, vorher gut zurechtgelegt, die Tür der Hütte, in der sie alle waren. Alle, die gelacht hatten. Es gab genug offene Feuerstellen. Noch während sie alle schrien, die Männer versuchten, die Tür aufzubrechen und die Frauen brüllten, sah ich das wunderbare Geschenk des Prometheus die Hütte vernichten. Die Schreie wurden immer weniger. Nur einer schaffte es, aus dem Inferno zu entkommen. Als die Hütte schon fast abgebrannt war, sprang er noch durch die Reste des eingestürzten Daches. Brennend, bereits kahlgesengt, keine heile Haut mehr am Leib und vor Wahnsinn schreiend, kam er auf mich zu und begann, mich zu würgen. Da alle Menschen ihre Waffen bei der Versammlung vor der Hütte abgestellt hatten, war ich im Besitz einiger Dolche und Speere. Solch einen Speiß hatte ich zur Hand genommen, als ich ihn aus den Flammen kommen sah. Noch eh' er richtig zugreifen konnte, rammte ich ihm die Waffe in den Leib. Es war mein Freund, der Wurm, der mir Kraft geschenkt haben muß. Ich trieb den Speiß in seinen Wanst, dann stieß ich ihn wie ein gesottenes Vöglein am Bratspieß wieder zurück in sein flammendes Grab. Ich nagelte ihn mit der Waffe an eine Holzbohle. Dort steckte er fest, noch ein wenig mit den Armen fuchtelnd, aber zu schwach, um sich wirklich zu wehren. Dann fingen ihn die Flammen ein. Und er verbrannte. Da brüllte ich ihm zu: „Na, blonder Hühne, wo ist deine Kraft hin, wo deine Stärke? Hat Wotan jetzt ein Einsehen? Zeigt er dir Gnade?“ Aber

da sackten seine Beine bereits unter ihm weg. So hing er. Mit den Beinen nicht mehr auf der Erde, wie ein erlegtes Wildschwein.

Ich lachte. Laut und befreiend brach mein Lachen sich Bahn. Ich lachte und lachte. In dieser Nacht habe ich begriffen, daß nichts ernst ist. Nichts!

Ich machte mich noch in der gleichen Nacht auf, heraus aus den qualmenden Überresten des Lagers. Ich zog bis hinauf ins Normannenland.

Überall lachte ich und erzählte Geschichten. Die Leute in ihren Dörfern fingen erst auch wieder an, mich mit Spott und Hohn zu bedenken. Als sie dann aber meine Geschichten hörten, bekamen sie Interesse, hörten zu. Ich brachte mir so mit der Zeit selbst das Singen und das Flötespielen bei, was mir zu noch mehr Zuhörern verhalf. Und so wurde aus dem buckligen Notulf der Possenreißer Notulf. Es konnte auch vorkommen, daß ein Dorf mich nicht aufnahm. Doch die Flammen machen alles wieder gut...

Der Wurm kam fast zwei Jahre danach wieder. Eines Nachts war er plötzlich da. Wie aus dem Nichts lag er plötzlich neben mir, ich sah ihn sich wabernd und fett, wie er war, in seinem Schleim suhlen. Ich schrie, aber ich beruhigte mich schnell. Immerhin war er mein Freund. Er hatte mir geholfen. Ich war ihm dankbar. Aber diesmal war er, so sicher wie ich einen Buckel hatte, kein Traum. Ich hatte diesen Gedanken noch nicht ausgedacht, als er wie ein Lufthauch nicht mehr da war. Ich lachte laut auf. Wo eben noch der Wurm gelegen hatte, stand nun der hübscheste Gevatter, den ich jemals sah. Sein Haar war rot, und er lächelte mich freundlich an. Von all dem, was er dann sagte, habe ich mir vor allem eins gemerkt: Er versprach mir, daß ich auf ewig würde Scherze treiben können und daß mir dafür auch noch alle dankbar sein würden. Da mag Kilian etwas übertrieben haben, aber mir geht es trotzdem gut. Danach spielten wir ein lustiges Spiel. Es hieß „Gib-den-Kuß-weiter“, und ich verlor.

Dann zogen wir zusammen los, immer weiter, bis wir in den Aachener Kessel kamen. Unterwegs waren viele Dörfer. Oft spielten und sangen wir. Nur die Flammen machen alles wieder gut...

In Aachen traten Wolfram und Nikolai an mich heran. Das Spiel, das sie vorhatten, war interessant. Ich spielte mit. Und nun sitze ich neben ihnen und beobachte. Ich zähle manchmal aus: Wolfram, Nikolai, Wolfram, Nikolai, Wolfram, Nikolai, Wolfram, Nikolai, Nikolai...

Nur die Flammen machen alles wieder gut....

Beschreibung: Notulf hat dunkles, kurzes Haar, das ähnlich wie bei einem Mönch in einer Art Tonsur geschnitten ist. Er ist 1,40 m „groß“ und außerordentlich dürr. Seine Beine sind kurz und dünn, sie scheinen den verwachsenen Oberkörper kaum tragen zu können. Das längste an ihm sind seine Arme, die fast affenartig und dünner als die eines Schimpansen sind. Auf seinem Rücken prangt ein großer Buckel, der ihm eine bizarre, ungelenke Form des Gehens aufzwingt. Sein Gesicht ist ohne jede Proportion, seine Nase ist klein und an den Kopf gepreßt, seine Ohren sind riesig. Er trägt meist die bestickte und auffällige Kleidung des Hofnarren. Eitel ist er sehr. Sein Schellenkappe ist riesig. Die beiden Spitzen, an denen die Glöckchen hängen, haben

eine solche Spannweite, daß er manchmal ein Spalier aus Leuten hervorruft, weil er sonst nicht durchkäme. Das ist reinste Absicht.

Rollenspielhinweise: Seien Sie da, wo die meisten Leute, die meisten Unterhaltungen sind. Sie filtern aus den Gesprächen die für die Öffentlichkeit geeigneten Sachen heraus und treten sie breit, nie jedoch direkt. Als Narr erwartet man von ihnen nicht nur schnelle Auffassungsgabe, sondern auch Raffinesse. Sie sollen nicht nur blamieren, sondern auch weise sein. Also sagen Sie nie etwas direkt. Ergießen Sie sich in Umschreibungen und vor allem Zweideutigkeit. Ihre Sprüche sind gewitzt, treffend und manchmal peinlich für den Betroffenen. Sie sollten aber möglichst immer die Wahrheit beinhalten. Seien Sie immer anders als alle, Sie haben mehr oder weniger Narrenfreiheit, dürfen es jedoch nicht übertreiben, sonst verlieren Sie sie und vielleicht noch mehr. Sie sind zur Stelle, wenn sich dramatische oder sonstwie erregte Szenen abspielen. Dann stehen, hocken oder springen Sie in unmittelbarer Nähe herum und imitieren die Verhaltensweisen der Beteiligten. Sie lieben es, andere aus dem Konzept zu bringen. Alles ist ein Spiel. Na ja, fast alles – das einzige Ernste ist die Schönheit. Und die finden Sie nur in den Flammen...

Zuflucht: Ein prunkvolles, sehr buntes Gemach im Hause des Prinzen sowie eine Gewölbeflucht unter dem Haus eines Spielzeugmachers, der mit seiner Frau gleichzeitig Notulfs Herde ist.

Geheimnisse: A-

Einfluß: An Wolframs Hof und durch seine Position auf die Kainiten eine ganze Menge. Wird von vielen als der einzige wahre Ansprechpartner beim Triumvirat angesehen, da ihm besonders bei den nicht herrschenden Clans nicht die gängigen Vorurteile gegen die Ventrue und Toreador anhängen.

Schicksal: Notulf baut ungehindert mit Wolfram zusammen seine Macht weiter aus. Seine wahnsinnige Spaßsucht steigert sich ins Unerträgliche, und die Angst vor Notulf, der absolut jedes Verhältnis zu Recht und Unrecht verloren hat, steigt zusehends. Bei den Scharmützeln des Dreißigjährigen Kriegs springt er des Nachts durch die geplünderten Straßen, tanzt mit Leichenteilen und greift schließlich nur zum Spaß eine 16-köpfige Schar Söldner an. Er hat leichtes Spiel mit ihnen, aber der Lärm lockt neue an und immer neue. Volker ist schließlich der, der Notulf aus dem kämpfenden Haufen zieht. Notulf wird sofort festgesetzt und im Jahre 1800 wieder freigelassen. Nun ist er vollends irre, aber er äußert sich nie mehr nach außen. 1869 hat er zum ersten Mal die wunderlichen Träume. Ein Jahr später wandert er nachts in den Wald. Als er wiederkommt, ist er verändert. Er ist freundlich, redet höflich und verbringt ganze Jahre in den Wäldern. Der Witz dabei ist, daß niemand seine Gesprächspartner sehen kann. Er übersteht beide Weltkriege unbeeinträchtigt und hat heute seine Zuflucht in der Nähe des Granusturms. Dort ist er fast nie, meist hält er sich in dem auf, was von den Wäldern um Aachen im 20. Jahrhundert übrig ist. Er geht fast nie aus seiner Behausung, ohne Verdunkelung einzusetzen. So gut wie kein Mensch und die wenigsten Kainiten bekommen ihn zu sehen. Die wenigen, die sich über die Ursachen seines Zustandes Ge-

danken machen, raunen sich ab und an hinter vorgehaltener Hand das Wort „Feenblut“ zu...

Clan: Malkavianer

Erzeuger: Kilian der Rote

Wesen: Zelebrant

Verhalten: Narr

Generation: 8.

Kuß: 702 n. Chr.

Sieht aus wie: 18

Körperlich: Körperkraft 2, Geschick 4, Widerstandsfähigkeit 1

Gesellschaftlich: Charisma 3, Manipulation 5, Erscheinungsbild 1

Geistig: Wahrnehmung 4, Intelligenz 4, Geistesschärfe 4

Talente: Aufmerksamkeit 4, Ausflüchte 4, Ausweichen 2, Einschüchterung 2, Empathie 4, Schauspielerei 4

Fertigkeiten: Etikette 2, Heimlichkeit 3, Musik 3, Tierkunde 3

Kenntnisse: Folklore 4, Linguistik 5 (Italienisch, Latein, Französisch, Flämisch, altbrukterische Dialekte), Nachforschung 4, Okkultismus 3, Politik 4, Verwaltung 2

Andere Eigenschaften: Ausdruck 3, Intrige 4, List 5

Disziplinen: Auspex 4, Geschwindigkeit 3, Irrsinn 5, Seelenstärke 4, Stärke 3, Verdunkelung 5

Hintergründe: Generation 4, Herde 1, Kontakte 3 (Grafenthing und Gefolge des Pfalzgrafen), Ressourcen 3

Tugenden: Überzeugung 5, Selbstbeherrschung 4, Mut 5

Weg: Weg des Teufels 9

Willenskraft: 7

Blutvorrat: 15

Schwächen: Klein, Mißbildung, Besessenheit (Feuer)

Anastagio von Parma - die Stimme der Tortur



In Parma bin ich der beste! Mein Name ist stadtweit gerühmt, erwünscht und geachtet. Alle wollen mein Spiel hören. Hochzeiten, Kirchmeßfeiern, Taufen, große Gelage, Prinzentaufen, Königskronungen, so wie hier, in der Stadt, ich bin immer geladen. Ich spiele und singe! Ja, wenn sie das hören, fallen sie vor Verzückung reihenweise um.

Bin ich fertig mit meiner Darbietung äußersten Hochgenusses, so bitten sie mich jedes Mal, weiterzuspielen und meine begnadete Stimme weiter wie ein Vöglein erklingen zu lassen. Die Damen weinen vor Rührung. Ja, ich bin der beste. Alle sind so bescheiden, sie wollen mich in ihrer ganzen feinen Zurückhaltung nicht brüskieren, aber ich weiß, daß sie mich für den allerbesten Barden Italiens und auch des gesamten teutschen Reiches halten. Ihr feines Lächeln verrät sie. Ich kneife dann immer ein Auge zu und stoße sie zuweilen mit dem Ellbogen in die Rippen. Dann lachen sie ganz laut und laufen noch lauter lachend weg, so sehr erfreue ich sie! Alle großen Höfe der Welt hörten bereits das Geschenk meiner Poesie. Nun bin ich in Aachen. O großes Reich der Teutschen, bist auch du nun bereit, Anastagio von Parma zu empfangen? Ich hoffe, denn sonst frage ich noch einmal. Seid ihr es dann immer noch nicht, muß ich eindringlich werden. Sehr eindringlich...

Beschreibung: Wären seine Sachen sauber und geflickt, wäre Anastagio nach dem letzten Schrei gekleidet. So aber ist der hochherrschaftliche Umhang nichts weiter als ein abgewetzter Umhang mit Löchern, der am Kragen nicht mit einer edlen Brosche gehalten wird, sondern zusammengeknotet ist. Die roten Beinlinge umschließen eher dünne Beine, die Stiefel sind zerlöchert und ausgetreten. Das Wams ist noch am besten erhalten, die Farbtöne aber sind verwaschen. Ein recht hübsches, fast feminines Gesicht mit einem sehr sympathischen, strahlenden Lächeln wird durch einen kecken schwarzen Kinnbart und schulterlanges schwarzes Haar verfeinert. Insgesamt erweckt er den Eindruck, als lohne es sich, sich mit ihm zu unterhalten.

Rollenspielhinweise: Sie halten sich für superb, sind aber schlecht. Ihr Gesang läßt Milch sauer werden und Hunde jaulen, ihr Lautenspiel ist schräg, Ihr Instrument jenseits jeglicher Stimmlage. Sie sind eine Zumutung für jedes kunstbessene Ohr. Unbewußt treten Sie damit den zumindest jüngeren Toreador oft auf die Füße - kein Festabend, an dem Sie nicht unangenehm auffallen. Sie fühlen sich dann über die Maßen inspiriert, was Sie attraktiv für die Feen macht. Ihre Mordlust kommt selten durch, meist dann, wenn Sie jemand wirklich sehr derb auf die Güteklasse Ihrer Musik hinweist. Schon manchen arroganten Toreador oder zu direkten Brujah haben Sie, und dafür lassen Sie sich Zeit, in Scheiben geschnitten, nachdem Sie den Pflock verwendet hatten. Kommen Sie so weit, werden sie ein komplett anderer. Äußerlich bleiben Sie der aufgesetzte, etwas trottelige Gossenpoet. Innerlich planen Sie, wägen ab. Sie kreisen Ihr Opfer ein, dann schlagen Sie zu. Dies kommt wie gesagt selten vor, aber dann ist es für das Opfer eine langanhaltende Qual, bis die Sonne irgendwann die Überreste erlöst.

Zuflucht: Anastagio treibt sich herum. Er findet immer irgendeinen Platz.

Geheimnisse: D

Einfluß: Keinen

Schicksal: Nachdem Anastagio für den Tod von 37 kritischen Menschen und 4 spöttischen Kainiten verantwortlich war, verläßt er Aachen und geht im 14. Jahrhundert nach Italien zurück. Von Zeit zu Zeit packt ihn die Reiselust, und er stattet während einiger Jahre jeder europäischen Stadt einen Besuch ab, die er seiner Kunst für würdig hält. Heute kann es vorkommen, daß er sich an dem einen oder anderen Ort zur Ruhe begibt und dort die nächsten dreißig oder vierzig Jahre verbringt.

Clan: Malkavianer

Erzeuger: Darius

Wesen: Schurke

Verhalten: Narr

Generation: 10.

Kuß: 1140

Sieht aus wie: Anfang 30

Körperlich: Körperkraft 2, Geschick 3, Widerstandsfähigkeit 1

Gesellschaftlich: Charisma 2, Manipulation 4, Erscheinungsbild 3

Geistig: Wahrnehmung 3, Intelligenz 4, Geistesschärfe 4

Talente: Aufmerksamkeit 3, Ausflüchte 4, Ausweichen 3, Empathie 4, Schauspielerei 3, Szenekenntnis 3

Fertigkeiten: Etikette 2, Heimlichkeit 2, Linguistik 1(Deutsch), Reiten 4 (nur Esel!)

Kenntnisse: Akademisches Wissen 1, Folklore 3, Nachforschungen 2

Disziplinen: Auspex 3, Irrsinn 3

Hintergrund: Herde 1 (eine seiner „Verehrerinnen“, eine Markthändlerin), Kontakte 2 (andere Tunichtgute, meist genauso wie er, jedoch ebenfalls mit Zugang zu den Festen der Reichen), Ressourcen 2

Tugenden: Überzeugung 4, Selbstbeherrschung 2, Mut 3

Weg: Weg des Teufels 6

Willenskraft: 4

Blutvorrat: 8

Schwächen: Dunkles Geheimnis (Mörder, bei rüden Kritikern kennt er keine Gnade)

Vorzüge: Feenzuneigung (Finsterer Hof)

Katharina von Jülich

Die heilige Agnes ist immer bei mir. Sie spricht zu mir und führt mich. Ich bin auserwählt. Meine Visionen senden mir Gott, aber der Priester wollte mich ertränken. Er wollte mir wehtun, er sagte, der Teufel sei in mir. Jetzt ist der Satan in ihm. Er ist in allen Priestern, deswegen tragen sie auch Talare, damit man den Pferdefuß nicht sieht. Damals habe ich auch gedacht, der Teufel könne zuletzt in die Priester fahren, da sie voll von reinem Glauben an den Herrn sein müßten. Falsch. Meine Eltern waren auch besessen. Sie haben mich angeschrien, und dann waren sie schwarz im Gesicht. Da haben sie nicht mehr geschrien. Ich war müde und mußte schlafen. Als ich erwachte, waren meine Eltern immer noch schwarz im Gesicht. Ich setzte mich zu ihnen, begann, mit ihnen zu reden. Aber sie antworteten nicht. Das war mit Sicherheit auch der Satan. Einige Tage später hatte ich keine Lust mehr. Sie sagten ja sowieso nichts, und



Vater noch so merkwürdig. Da bin ich weggegangen, bis zum Kloster von Jülich, wo ich Einlaß begehrte. Die Schwestern nahmen mich auf, ich versuchte, folgsam zu sein. Dann kam eines Nachts die heilige Agnes in meine Zelle. Sie redete ganz sanft zu mir, und dann küßte sie mich! Nein... sie hat mich verdammt, ich bin eine ausgestoßene Seele, verdammt von Gott. Ich muß diese Existenz beenden, wo sind meine Mitschwestern, wo ist die Mutter Oberin? Ich bin doch Gott geweiht worden, ich bin Jesu Braut! Aber mein Haar ist immer noch lang, ich... ich wollte es doch dem Herrn opfern. Ich schneide es, und es wächst immer wieder nach! Ich... nein, Agnes liebt mich, sie leitet mich auf meinen Wegen, ich weiß, daß sie mich immer behütet. Und ich brauche Schutz, alle sind so seltsam, und wenn ich jemanden küsse, wird er plötzlich auch so müde. Manchmal schlafen sie dann für immer... Gott, ich flehe Dich an... mach ein Ende! Ja, Agnes... ich komme, sofort!

Beschreibung: Katharina war kurze Zeit Novizin in einem Kloster in Jülich. Sie hält sich auch jetzt noch für eine Nonne. Dementsprechend trägt sie eine weiße Nonnentracht, d. h. ein weites Kleid ohne Taillierung. Ihr Haupt ist zumeist durch den Habit bedeckt, nur das Gesicht ist zu sehen. Sie schaut meist still und heiter irgendwo ins Leere.

Rollenspielhinweise: Wenn Sie Ihren Gesprächspartner anschauen, dann demütig und etwas verlegen. Reden Sie leise und spicken Sie nahezu alles mit gläubigen Kommentaren. Sie sind immer freundlich, denn Sie sind überzeugt davon, daß die heilige Agnes immer in Ihrer Nähe ist. Also möchten Sie einen guten Eindruck machen und sie nicht provozieren.

Zuflucht: Sie hat sich im Kloster St. Bonifaz breitgemacht. Hier sind einige Novizinnen ihre Herde, und sie lebt wohlversteckt. Ihre Kemenate ist in den unteren Geschossen, und die Wände dort sind am dicksten.

Geheimnisse: D

Einfluß: Auf niedrigerer Ebene in klösterlich-kirchlichen Kreisen.

Schicksal: Katharina ist als eine der rein aus dem Hintergrund beobachtenden Ahnen noch in der Stadt.

Clan: Malkavianer

Erzeuger: Die heilige Agnes

Wesen: Einzelgänger

Verhalten: Büsser

Generation: 12.

Kuß: 1144

Sieht aus wie: 16

Körperlich: Körperkraft 2, Geschick 3, Widerstandsfähigkeit 1

Gesellschaftlich: Charisma 3, Manipulation 2, Erscheinungsbild 3

Geistig: Wahrnehmung 4, Intelligenz 2, Geistesschärfe 4

Talente: Aufmerksamkeit 3, Ausflüchte 2, Empathie 5, Schauspielerei 3

Fertigkeiten: Etikette 4, Handwerk 2, Heimlichk. 3, Musik 3 (Singen)

Kenntnisse: Folklore 1, Verwaltung 4

Disziplinen: Auspech 3, Irrsinn 3

Hintergrund: Herde 3, Kontakte 3 (Kirche), Ressourcen 3

Tugenden: Gewissen 5, Selbstbeherrschung 3, Mut 2

Weg: Weg des Himmels 8

Willenskraft: 4

Blutvorrat: 11

Schwäche: Geistesabwesend

Nosferatu

Ich beugte mich hinab, doch bis zum Grunde, gelang's mir nicht, die Dunkelheit zu trennen;

Drum ich: O Meister, erst zur andren Runde!

— Dante Alighieri, *Die Göttliche Komödie*

Eine Stadt zeigt ihre goldene Seite, eine Seite, die strahlt und keine Gedanken an Dunkelheit und Schrecken aufkommen läßt. Aber auch eine Seite, die glänzt und über die Maßen reich ist, hat wie jede Seite ihr Gegenteil, das, wird dagegen auch alles getan, sich immer über die ursprüngliche Seite definiert. Der Rost schläft nie, jede polierte Oberfläche hat ihre Kratzer, jeder Reichtum seine Armut. Die dunklen Plätze gehören den Nosferatu. All die Gassen, wo das Strahlen der Toreador nicht hinreicht, all die Löcher, die zu armselig für die Ventrue sind, sind ihr Reich. Sie waren schon immer hier. Seit es in der Gegend Kainiten gibt, sind die Leprakranken da. Stets über die Schritte der anderen informiert, huschend und unbemerkt sickerten sind sie nach Belieben in die Stadt der Könige ein. Sie waren nie wirklich kontrollierbar, und so haben bisher alle Machthaber verstanden, daß es viel sinnvoller gibt, als die Nosferatu kontrollieren zu wollen: Sie auf die eigene Seite zu ziehen. Auch das Triumvirat weiß das. Da die drei Herrscher aber nicht gewillt sind, irgendjemanden außer sich selbst an ihrer Macht teilhaben zu lassen, offiziell nicht und inoffiziell schon gar nicht, haben sie sich auf das Hinhalten des Clans geeinigt. Die Nosferatu haben das zur Kenntnis genommen und als gegenseitiges Stillhalteabkommen gewer-

tet. Nach außen hin sehen Triumvirat und Nosferatu zu, daß sie einander in Ruhe lassen und sich bei ihren Geschäften nicht in die Quere kommen. Eigentlich aber existiert auf beiden Seiten eine Armee von Spionen, die teilweise nur zum Zweck des gegenseitigen Überwachens da sind. Hauptsächlich Ghule und einige Kainiten haben in diesem Zue meterweise auf Papyrus festgehaltene Berichte verfaßt, die rund um die Uhr ausgewertet werden. Das Wissen der Nosferatu ist umfassend, kein Clan kann da mithalten. Zu viele Arme, Kranke, Heimatlose und sonstige Randgruppen wie die Huren, die Juden oder andere von der Gesellschaft isolierte gibt es. Meist vergessen die Herrschenden, was für ein Potential die „Straße“ darstellt. Das haben die Nosferatu über die Jahrhunderte hinweg genutzt und bauten ihren Einfluß über ein weitverzweigtes System von Spitzeln, Zuträgern und Informanten überall aus. Bei eventuell anstehenden „Verlagerungen“ von Macht in der Stadt sind die Nosferatu einer der Faktoren, die sicherlich am stärksten berücksichtigt werden müssen. Einzig und allein die Ventrue könnten da ernsthafte Rivalen sein, ginge es um den Erhalt oder um die Neuordnung rein politischer Macht.

Volker



Ich wurde als Bataver geboren. Meine Vorfahren waren die, die von dem Gangrel Rufus geführt gegen die Römer standen. Sie verloren. Sie kamen gegen die Schwerter und die Kriegsführung der Römer sowie die unterschweligen Manipulationen der Ventrue nicht an. Auch ich begriff früh, daß es wenig Sinn hat, alte Feindschaften weiter zu nähren. Der Römereinfluß unter den Patriziern ist Geschichte. Niemand kümmert sich mehr darum, auch wenn genau diese Geschichte manchen Ventrue, Toreador oder Malkavianern hier in Aachen eines Nachts schmerzlich in den Allerwertesten treten wird. Jede dunkle Seite der Vergangenheit holt den Schuldigen irgendwann ein.

Ich lernte nie etwas anderes als das Kriegshandwerk. Die Waffen, seien es Schwert, Axt oder Dolch, waren meine Umgebung, seit ich denken kann. Ich heuerte im Heer der Franken an, denn ich kam aus einem Kriegerstamm und hatte starkes Blut in mir. Aber die Zeiten waren schlecht, der Soldpfennig wurde unregelmäßig bezahlt und die Soldaten hatten Hunger. Es kämpften viele Nichtfranken für die Franken. Schon damals geisterte der Name der Langobarden durch die Geschichten, die sich Krieger am Feuer erzählten. Schon damals ging die Kunde von diesen Männern, die der gesamten Umgebung bereits Unbill bereiten. Unser Heer war entschlossen, dieser Bande Einhalt zu gebieten. Wir planten, sie in den Ardennen zu bekämpfen, wo wir hofften, ein Felsplateau zu entdecken, von wo aus wir sie in eine Falle locken wollten. Sie waren kein Bergvolk. Im Wald konnten wir sie nicht bekämpfen, da das undurchdringliche Dickicht unseren eher schwerfälligen Troß mehr behindert als verborgen hätte. Außerdem ging das Gerücht, daß diese Männer leicht geschürzt kämpften, nur in Leder und ohne Rüstzeug. Wir dagegen waren schwer bewaffnet. So also zog das Heer gen Süden, um die Ardennen zu erreichen. Wir hatten keine Angst vor den Langobarden. Das konnten höchstens Wilde sein, die uns nichts entgegenzusetzen hatten. Wir hatten die Ausläufer der Berge noch nicht erreicht, als sie bereits angriffen. Von den Bäumen sprangen sie herab, aus den Büschen kamen sie, sogar in die Erde hatten sie sich eingegraben und sprangen nun auf. Sie waren mit der Umgebung viel mehr eins als wir und hatten schellstens die Oberhand, die Überraschung war zudem auf ihrer Seite. Nein, offener Kampf führt nur zu Unbill.

Bald schon stolperte ich über die ausgerissenen Arme unserer Männer und blickte in die Augen der abgeschlagenen Schädel. Sie nahmen mich mit, so wie zwei Dutzend andere Gefangene. Die ersten fünf opferten sie einem ihrer Götter. Sie fesselten sie an Händen und Füßen und warfen sie dann in ein Moor, daß sich in der Nähe des Lagers erstreckte. Ich hatte Angst. Dann schnitten sie weiteren von uns den Wanst auf. Nachdem sie die stinkenden Därme ins Feuer geworfen hatten, schnitten sie die Herzen heraus und aßen sie. Sie glaubten, das gäbe Kraft und dadurch ginge die Seele desjenigen in die eigene über. Wieder verschonten sie mich. Sie glaubten, daß der Körper, je mehr er sich verausgab, desto mehr eigene Kraft in die anderen Körper gibt. So verausgabten sich die Gefangenen, indem sie schrien, was ihre Lungen hergaben, als sie, von den Füßen an langsam verbrannt wurden. Als man mich anzünden wollte, sprang etwas auf mich zu. Ich sah es weniger, als ich es hörte. Es fuhr unter die Langobarden, und mir schwand der Verstand. Es ist nicht gut, offen zu kämpfen. Wer flieht, kann später dennoch siegen, der Tote bleibt ewig liegen! Es ist besser zu sammeln und erst alles, was gebraucht wird, zusammenzutragen.

Seit ich zwischen den Leichen wieder zu mir kam, weiß ich nichts mehr über diese Nacht. Seit ich zu mir kam, weiß ich nichts über Gründe. Wie ich die ersten Nächte und die ersten Berührungen der Sonne überlebte, weiß ich nicht. Ich weiß nur, ich schaffte es.

Seitdem ich die Stadt erreichte und mich verkroch, seitdem ich das erste Mal mit anderen meiner Art und dann,

viel später, meines Clans in Berührung kam, weiß ich, daß ich Nosferatu bin.

Beschreibung: Volker hat eine Fratze mit einem riesigen Maul. Seine Fänge stehen dick, stumpf und unförmig schräg im feisten Gesicht. Seine Augen erinnern an die eines Insekts. Sein Schädel ist beinahe kahl, weiß und voller schorfiger, schuppenartiger Gebilde, die ständig entzündet scheinen. Auch bei ihm sind die Ohren zugespitzt. Er trägt mit Vorliebe seine alte Frankenrüstung, eine Kombination aus metallverstärktem Leder und Fell, der er die liebevollste Pflege widmet und die er immer wieder ausgebessert hat. Verdunkelt tritt er in völlig unterschiedlichen Gestalten auf, je nachdem, was er gerade benötigt. Er hat hierbei keinerlei Vorlieben.

Rollenspielhinweise: Sie haben gelernt, was Vorsicht ist. Sie treten äußerst selten offen in Erscheinung. Sie regeln nahezu alles über die Jüngeren Ihres Clans oder ungezählte Kontakte. Bei Ihnen läuft das Spionagenetzwerk zusammen. Sie sind die Stelle, die auswertet. Sie haben dem Kampf abgeschworen. Nur wenn es absolut unvermeidbar ist, nehmen Sie eine Waffe zur Hand. Sie haben den Kampf durch Wissen für sich entdeckt. Das können Sie mittlerweile viel besser.

Zuflucht: Zumeist die alte „Sensengrube“, ein Grube nahe der Stadtmauern am Jägertor, wo die Pesttoten oder Pokkenopfer früher beerdigt wurden. Heute ist sie zugeschüttet, aber sie kennen einen Zugang. Ansonsten hat er mehrere kleinere Zufluchten.

Geheimnisse: A

Einfluß: Siehe Einführung Clan Nosferatu.

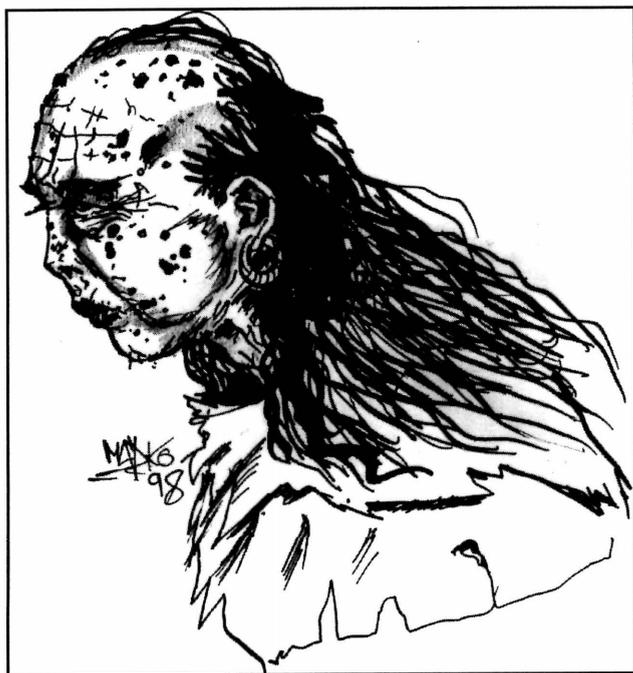
Schicksal: Während der Konflikte zwischen den preußischen Ventrue unter Führung des Prinzen von Berlin, Gustav Breidenstein, und den französischen Toreador unter Francois Villon sieht es zunächst aus, als sei der kleine korsische Offizier namens Napoleon Bonaparte ein geschickter und erstaunlicherweise sehr kriegstüchtiger Spielzeugsoldat der Toreador Frankreichs. Seine Truppen überfallen Europa und marschieren 1792 in Aachen ein. Hierbei wird die deutsche Bevölkerung aufs Übelste verhöhnt. Die mit den Besatzertruppen reisenden Toreador-Ghule und die wenigen Kainskinder, die für den napoleonischen Geheimdienst in Aachen sind, provozieren die Aachener Kainiten massiv. Volker tut sich hierbei als umsichtiger Mann hervor, dem es gelingt, Besetzer und Besetzte voneinander abzulenken. Die Übergriffe auf Aachener Kainiten nehmen dennoch zu. Dann verliert Napoleon Bonaparte in der Völkerschlacht bei Leipzig im Jahre 1813 vernichtend. Der Kampf ist lang und schwer. Nach der Schlacht ist das Land feucht vom Blut der Gefallenen und verkohlt vom Pulverdampf der Artillerie. Sowohl die Ventrue Rußlands als auch die Ventrue des Habsburgischen Österreich sowie die Toreador und Tremere Wiens und Salzburgs befinden sich danach auf wackligem politischem Parkett. Notulf und Wolfram werden von Gustav Breidenstein nach Berlin gebeten. Hier wird Volker, der die beiden begleitet, mit dem Ausspionieren des Französischen Hofes betraut. Er soll noch heute in Paris residieren.

Clan: Nosferatu

Erzeuger: unbekannt

Wesen: Autokrat
Verhalten: Neuerer
Generation: 6.
Kuß: 689 n. Chr.
Sieht aus wie: Anfang dreißig
Körperlich: Körperkraft 5, Geschick 5, Widerstandsfähigkeit 6
Gesellschaftlich: Charisma 1, Manipulation 4, Erscheinungsbild 0
Geistig: Wahrnehmung 6, Intelligenz 4, Geistesschärfe 7
Talente: Aufmerksamkeit 5, Ausflüchte 4, Ausweichen 5, Diebstahl 4, Einschüchtern 4, Führungsqualitäten 3, Handgemenge 3, Sportlichkeit 2
Fertigkeiten: Bogenschießen 2, Heimlichkeit 6, Nahkampf 5, Tierkunde 4, Überleben 2
Kenntnisse: Nachforschungen 4, Okkultismus 3
Andere Eigenschaft: Durchsuchen 3, List 3
Disziplinen: Auspex 3, Seelenstärke 4, Stärke 4, Tierhaftigkeit 5, Verdunkelung 6
Hintergrund: Gefolgsleute 6 (Tiere, die durch sein Blut so mutiert sind, daß Sie keine nähere Beschreibung wollen. Aber ursprünglich waren einige Schlangen, Ratten und sogar größere Spinnen im Gespräch), Kontakte 5 (siehe obige Beschreibung der Situation des Clans in der Stadt)
Tugenden: Gewissen 5, Selbstbeherrschung 3, Mut 5
Weg: Weg der Menschlichkeit 8
Willenskraft: 9
Blutvorrat: 30

Die Pocken-Griet



In Thüringen bin ich geboren. Genau genommen heißt das Dreckloch, in dem ich die Welt in ihrer ganzen Schönheit erblickte, heute Magdeburg. Es war damals der östlichste Fleck im Nordthüringau. Westlich des damals noch

kleinen Orts begann dann das Reich der Thüringer, das sich im Süden von Passau bis nach Zülpich an den Rhein erstreckte. Die Franken siedelten damals überall, besonders an den Ufern der Donau im Süden und des Rheins im Westen, ihr Territorium grenzte damals zwischen Worms und Mainz an das Gebiet der Alemannen, die bis ins Elsaß hinein siedelten. Die Kunde eines Mannes eilte zu dieser Zeit durch die Frankenlande: Chlodwigs, eines der fränkischen Kleinkönige. In diesen Jahren war das ehemalige Römische Reich, das nun keines mehr war, seit im Jahre 476 das weströmische Reich endgültig fiel, ein wilder Haufen aus Territorien: Thüringer und Burgunder, Westgoten und Alemannen breiteten sich in ihren Gebieten immer weiter aus. Die Franken waren kein Stamm, sie können wohl eher als „Stammesschwarm“ bezeichnet werden. Die Völkerwanderung hat Aachen damals nicht nur neue Kainiten beschert, es mischten sich auch die Sterblichen und die sterblichen Lakaien unserer so erlauchten Art. Das rattige Gewimmel ungezählter Stammesgruppen, das sich „Franken“ nannte, bestand aus Chamaven, Brukerern, Chattuariern und sogar Amisvariern. Chlodwig wollte die Franken zu einem Reich zusammenzufassen. Er verwirklichte dies. Er schaffte es tatsächlich, so etwas wie ein Gemeinschaftsgefühl zu erzeugen. Ich weiß nicht mehr, was mich nach Maastricht trieb. Die Stadt war eine der Stützen der Franken in den niederen Rheinlanden, und ich hörte von dem Merowingerkönig Chlodwig, der mit seinem Heer und den anderen fränkischen Königen den letzten römischen Statthalter entmachtete und vernichtet hatte. Dadurch war ihm eine ganze römische Provinz in die Hände gefallen. Ha, dachte ich mir, da gibt's was zu holen. Ich langweilte mich eh' in Thüringen. Noch nie hatte ich viel für den Pfaffen und seine Götzen übriggehabt. Außerdem beeindruckte mich die Kunde von Chlodwig. Ich hatte nichts zu verlieren.

Warum hätte ich darauf schauen sollen, wie das Geld verdient wird? Hauptsache, es kam was. Ich hätte arbeiten können. Aber warum? In ehrlicher Profession war eine Frau sowieso nur von lästerlichem Wort umgeben, die Weiber können gnadenlos sein.

Also was hat eine Hur' und Diebin zu verlieren? Da sowieso für alle geschrieben scheint, wie eine Hure zu beurteilen sei, so ist's einfach, damit zu leben, denn da kann's einem egal sein! Es ist so einfach, hinter die nächste Eck' und das Schürzlein gerafft. Bei allen Heiden, es hat mir so manches Mal das Jauchzen zum Halse herausgetrieben. Und reichte das Feuer in meinem Schatzkästlein mal nicht aus, um mich den Winter über zu wärmen, so ward das Fingerlein gekrümmt und her mit dem Beutel! So schlug ich mich bis Maastricht durch, wo schon Waffenknechte aus dem ganzen Reich angekommen waren. Sie alle hatten von Chlodwig gehört und wollten in seine Dienste treten. Wilde Gesellen allesamt, das Blut voll Wein, freigiebig und die Hose voll von Vergnügen für die kleine Griet. Ha, ich habe jener Tage viel Geld verdient. Es gab Nächte, in denen ich von Pferderücken zu Pferderücken oder von Schlafstatt zu Schlafstatt gereicht wurde. Ich war ihre Königin. Sie wunderten sich und machten Augen wie Pflugräder, wenn sie wankend und mit weichem Schädel von mir torkelten, ich aber trotzdem noch nicht genug hatte. In Maastricht war eines der Anwesen eines der Frankenkönige, die Chlodwig

gegen den letzten Römer geholfen hatten. Alles war voll Soldaten, Schaulustiger und Schausteller. Überall wurde gelacht und getanzt. Ich stellte mich eines Abends in die Nähe von Chlodwigs Zelt. Als ich ihn erspähte, konnte ich mir nicht erklären, wie ein solches Männlein solch einen Siegeszug haben konnte. Es mußte wohl an seinen Beratern liegen...

Aber es war fein im Gefolge des Merowingerkönigs. Er ließ in diesen Nächten plötzlich alle Würdenträger des anderen Frankenkönigs festsetzen und begann, sie hinrichten zu lassen. Während ich beobachtete, wie sie geköpft wurden, dachte ich über eine Chance nach, die ich wohl nie zuvor gehabt hatte. Ich ging zu einem der Wachhabenden Chlodwigs und fragte, ob ich Gelegenheit bekäme, für den König in die Festung einzudringen und den Mannen Chlodwigs die Tore zu öffnen. Der Soldat war ein Kunde von mir, mehrmals hatte ich ihn und seine Kumpane zugleich ihre Gier an mir stillen lassen.

Das war mein Glück. Ich bekniete ihn, bis er mir eine Stunde gab. Würde ich es innerhalb dieser Stunde nicht schaffen, so würde mein Kopf neben denen der Maastrichter Soldaten von den Stangen herunterstieren. Ich hatte nichts zu verlieren, aber viel zu gewinnen. Ich ließ mich darauf ein. Die Festung war schwer bewacht, sie hatten sich verschanzt und bewachten ihren König. Doch ich war geübt darin, unbemerkt in bewachte Häuser zu kommen. Wie oft hatte ich das in Thüringen und auf dem Weg getan. Will ich es nicht, so nimmt mich keiner wahr. Keiner! Ich gelangte in die Festung. Während die Wachen mich jagten, öffnete ich eines der Tore. Für den König kam jede Rettung zu spät. Er versuchte zu fliehen, aber die Soldaten ergriffen ihn. Man ließ seine Frau und seine Kinder holen. Vor seinen Augen wurde seine Frau vom Kopf an entzweigehackt, bevor man ihren kahlgeschorenen Kopf auf die höchste Turmspitze der Festung speißen ließ. Seinen Kindern wurden in seinem Beisein zuerst alle Knochen zerschlagen, worauf man die beiden Mädchen mit stumpfen Hämmern erschlagen und den Knaben mit seinen zerschundenen Knochen aufs Rad flechten und den Raben zum Fraß aufstellen ließ. Dann wurde dem „König“ bei vollem Bewußtsein die Haut abgezogen. Hernach wurde er, noch schwach lebendig, auf das Dach des Hauses gebunden, auf daß die Sonne seinen Rest austrocknen mochte. So geschah's zur Abschreckung, es ihm nie gleichzutun und Chlodwig, dem Frankenkönig, im Weg zu sein. Mein Glück war gemacht. Es gab noch wahrhaftig viele Könige „abzusetzen“. Ich war dabei. Ich verdingte mich als Toröffnerin Chlodwigs - jedesmal schlich ich mich in die Festung, irgendeinen Weg fand ich immer. Es müssen zwei oder drei Festungen gewesen sein, für die ich mir Kerben in den Gürtel machen kann.

Dann kam eines Nachts dieser Kunde. Er mußte wohl ein Mönch oder etwas sein, denn so sah er aus: Eine Kutte verdeckte sein Antlitz größtenteils, nur seine auffällig schönen Augen und zarte weiße Haut blitzten hervor. Ich wunderte mich, aber warum sollte ich ihn abweisen? Er wirkte eher... anziehend auf mich. Wie ein Jüngling. So gab ich mich ihm hin. Während der ganzen Sache zog er nichts aus, aber es war unbeschreiblich. Ich verlor mich zum ersten Mal, seit ich mich für Geld verkaufte. Ich habe keine klaren Gedanken mehr an diese Nacht. Heute weiß ich, wieso. Am näch-

sten Abend fing das Fieber an. Ich hustete Blut, und meine Haut begann, schwärzliche Beulen zu bilden. Als in der Nacht die Sterne blinkten, brach ich zusammen. Zu dieser Stunde waren bereits acht weitere mit schwarzen Pocken niedergesunken. Am nächsten Morgen begann ich zu sterben. Von meinem Antlitz waren nur Pusteln übrig. Bis zu dieser Minute war bereits über die Hälfte der Männer tot. Die Medici und Marketenderinnen arbeiteten wie besessen. Ich sah dem Tod ins Auge. Als ich durch meine zugeschwärzten Augen die Jünglingsgestalt zu mir ins Zelt kommen sah, die mich nun fast mitleidig anzublicken schien, wunderte ich mich nicht einmal. Er ließ die Kapuze sinken. Ich versuchte zu schreien, so sehr, wie ich in meinem Leben noch nie geschrien hatte. Was ich da sah, mußte die Fratze der Hölle selbst sein. Das, dieses teuflische Ding, hatte ich empfangen. Ich konnte nicht schreien, das Fieber ließ mich schweigen. Dann wurde es still. Das letzte, was ich noch weiß, ist: Es schien zu lächeln.

Es waren die drei Teufel. Nikolai, Wolfram und Notulf. Sie riefen die Priester. Sie wollten alles beenden. Sie wollten die Brujah vernichtet sehen, und alle anderen dazu, wollten ausfegen.

Wie Chlodwig. Ich kenne ihr Geheimnis. Und sie wissen es.

Beschreibung: Die Pocken-Griet hat als Zeichen ihres Clans ihre den ganzen Körper bedeckenden Pusteln mit in die Unsterblichkeit genommen. Nachdem sie sich während ihrer Erschaffung bei ihrem Erzeuger angesteckt hat, sind die schwarzen Pocken ihre Entstellung. In ihrem Fall sind die Pocken nur äußerliches Merkmal, sie sind nicht ansteckend. Ihr ganzer Körper ist mit schwärzlich-eitrigen Pusteln bedeckt, die ständig nassen und unangenehm faulig stinken. In ihrem Gesicht, das ohnehin nie besonders schön war, haben sie sich besonders konzentriert. Ihr strähniges, dunkelbraunes Haar ist ihr größtenteils geblieben und klebt ihr dünn und fettig am Kopf. Ihre Zähne sind alle ausgefallen. Ansonsten hat sich ihr Gesicht jedoch nicht verändert.

Setzt sie die Maske der tausend Gesichter ein, zeigt sie sich meist als hübsches Mädchen mit viel Schmuck oder als kräftiger junger Bauer. Ihre Kleidung ist nichtsdestotrotz immer noch weit, bunt und eindeutig, wie eine Hure sich eben kleidet.

Rollenspielhinweise: Sie waren ihr Leben lang Hure und Diebin. Jetzt, nach der unwichtigen Kleinigkeit von 700 Jahren, sind Sie genau das immer noch, nur, daß Sie jetzt mit größerem Einsatz spielen. Auch heute verkaufen Sie sich noch an den, der Ihnen etwas wirklich wohlfeiles zu bieten hat. Natürlich ist es jetzt nicht mehr Ihr Körper, den Sie prostituieren.

Und Sie stehlen immer noch. Nur jetzt sind es keine materiellen Güter mehr, sondern Wissen und Geheimnisse der anderen. Und seit der Wende vom 7. zum 8. Jahrhundert ist das erste Mal, seit Sie denken können, etwas persönliches dazugekommen. Sie wissen, daß es das Triumvirat war, das den Magi die entscheidenden Hinweise gab. Es wollte die Brujah und die Gangrel am besten alle auf einmal loswerden, sich endlich als Retter und neue Herrscher präsentieren. Sie wissen um Ihre Mitwisserschaft dieser Angelegenheit, haben Sie zwar damals bei dem konspirativen Gespräch nicht bemerkt, inzwischen aber Wind davon be-

kommen, wieviel Sie wissen. Sie sind Ihnen dicht auf den Fersen. Und sie werden Sie eines nachts kriegen.

Sie haben nichts anderes getan, als zu Ihrem eigenen Vorteil Informationen aus jeder verfügbaren Ecke zu ziehen. Sie wissen von Calida und alles über ihre Geschichte, Sie wissen, daß Cocceius Civus und Caius erschlagen hat, Sie kennen den Aufenthaltsort Cocceius', und sogar die Ankunft des Baali und seiner Lakaien haben Sie bereits zur Kenntnis genommen (auch wenn Sie mit ihm nichts anzufangen wissen). Wüßten die meisten Kainskinder, wieviel Sie wissen, wären Sie innerhalb von Sekunden tot. Aber glücklicherweise werden Sie aufgrund Ihrer poltrigen, offensiven und nuttigen Art nie ganz für voll genommen. Sprechen Sie laut, provokativ und anmaßend, aber lassen Sie nie etwas wirklich wichtiges dabei durchblicken. In erster Linie tun Sie das alles, weil Sie einfach eine gierige Schlampe sind. Aber darüberhinaus, und das würden Sie sich niemals eingestehen, haben Sie mittlerweile eine solche Angst vor den anderen, daß all die Informationen eigentlich nichts anderes als Schutz garantieren sollen. Denn wen man erpressen kann, tut einem nichts. Oder?

Zuflucht: Griet bewohnt hauptsächlich eine riesige Grabkammer unter der Krypta des Münsters. Zwischen dieser Gruft und ihren anderen, allesamt unterirdischen Zufluchten gibt es mühevoll angelegte unterirdische Verbindungsstellen, die sie in jahrhundertelanger Präzisionsarbeit angelegt hat. Die einzige Ausnahme ist ein Speicher über der Bibliothek der Universität, den sie sich erst vor kürzerer Zeit eingerichtet hat.

Geheimnisse: A+

Einfluß: Diverse Bevölkerungsschichten, die alle wenig Aufsehen erregen, aber alle viel hören (s. o. Hintergrund: Kontakte). Unter anderem garantiert dieses Netz aus Informanten einen ständigen Informationsfluß. Unter den Kainiten wird sie so gut wie nicht wahrgenommen. Niemand hält sie für einflußreich. In Wahrheit hat sie Macht über nahezu jeden Vampir der Stadt. Sie hätte die Möglichkeit, alle zu stürzen - und keiner weiß das. Nur ihr Clan, vor allem die jüngeren Mitglieder, vertraut ihr bedingt. Der eine oder andere kommt gelegentlich mit Fragen zu ihr, und der nötige Respekt wird ihr entgegengebracht.

Schicksal: Der Haß der Pocken-Griet gegen die Ventrue treibt sie um 1460 aus der Stadt. Dann schließt sie sich einem Nomaden-Rudel des Sabbat an. Sie ist bis heute in der Sekte aktiv. Mittlerweile gehört sie zu den Planern des Sabbat im gesamten deutschsprachigen Raum und ist Kardinalin des gesamten rheinischen, bergischen und westfälischen Bereichs. Niemand, weder Sabbat noch Camarilla, hat jemals mitbekommen, daß sie mittlerweile von der Wahren Hand kontaktiert wurde und bereits im Auftrag derselben detaillierte Pläne für eine Übernahme Aachens entwickelt hat. Die Scouts des Sabbat sind bereits emsig am Werk.

Clan: Nosferatu

Erzeuger: unbekannt

Wesen: Schurke

Verhalten: Narr

Generation: 8.

Kuß: 494 n. Chr.

Sieht aus wie: Anfang 40

Körperlich: Körperkraft 4, Geschick 3, Widerstandsfähigkeit 3

Gesellschaftlich: Charisma 3, Manipulation 5, Erscheinungsbild 0

Geistig: Wahrnehmung 5, Intelligenz 3, Geistesschärfe 5

Talente: Aufmerksamkeit 4, Ausflüchte 4, Ausweichen 2, Diebstahl 3, Einschüchterung 2, Empathie 3, Handgemenge 1, Schauspielerei 4, Sportlichkeit 2

Fertigkeiten: Etikette 1, Heimlichkeit 4, Kräuterkunde 2

Kenntnisse: Nachforschungen 3, Medizin 1, Okkultismus 2, Politik 1

Andere Eigenschaften: Durchsuchen 2, Intrige 3, List 4

Disziplinen: Beherrschung 2, Stärke 3, Tierhaftigkeit 1, Verdunkelung 4

Hintergrund: Herde 3, Gefolgsleute 2, Kontakte 5 (Medici der eher übleren Sorte, abgehalfterte oder übel beleumdete Advokaten, Engelmacher und versoffene Priester, vor allem aber in der Unterwelt: Huren, Hurenwirte, Strauchdiebe und anderes lichtscheues Gesindel, Fälscher und gedungene Mörder, Bettler und Waisen), Status 2

Tugenden: Überzeugung 3, Instinkt 5, Mut 5

Weg: Weg des Teufels 8

Willenskraft: 7

Blutvorrat: 15

Schwächen: Feind 3 (Triumvirat)

Rabbi Herschel Salomon



Meine Eltern erzogen mich im Glauben an unsere Religion und unsere auserwählte Position gegenüber den anderen Völkern. Ich bin strenggläubig und habe dementsprechend immer Verantwortung für meine Brüder und Schwestern gefühlt. Einfach war es nie. Sie kommen, wenn sie etwas brauchen, wenn sie sich Geld leihen wollen, wenn sie ihre Besitztümer zu verlieren drohen. Es ist fast unmöglich, Christen gegenüber so etwas ohne Blutvergießen zu voll-

ziehen. Wenn man sein Geld zurückfordert, fallen sie oft über einen her. Wenn du ihnen das Geldverleihen von vornherein verweigert, bringen sie dich auch um. Aber ich wollte all dem Einhalt gebieten. Ich strengte mich an, lernete, betete und sah mit offenen Augen in die Welt. So wurde ich schließlich in für das Amt recht geringem Alter Rabbiner. Ich nahm die Verantwortung sehr ernst. Ich wollte nicht nur Religionswächter, sondern vor allem Vater für die sein, die sich nicht alleine gegen die Stadtwache und die Befehle des Stadtmagistrats wehren konnten. Da die jüdische Bevölkerung in Aachen nicht eben klein ist und einige geschulte Köpfe darunter sind, kommen von Zeit zu Zeit reisende Juden aus anderen Städten nach Aachen, um uns auf ihrer Reise zu besuchen. In der Nacht, als eine Gruppe aus Amsterdam zu Gast war, redete ich lange mit einem Gelehrten namens Antonius Heerenven, der mich über meine Absichten und Sehnsüchte befragte. Zu allem, was ich sagte, nickte er weise und verließ mich noch in der gleichen Nacht. Er kehrte einige Jahre später zurück und eröffnete mir, was er war. Er hatte mich beobachtet und für mich das Geschenk des Kusses ausersehen. Ich bat mir Bedenkzeit aus, da die Vorteile und all das, was ich dadurch mehr für mein Volk tun konnte, von dem furchtbaren Äußeren doch überschattet wurden. Was war ich für ein Narr, heute weiß ich, wie unwichtig Eitelkeit, sei sie menschlichen Ursprungs oder komme sie von den Toreador, ist.

Ich achte und liebe meinen Erzeuger noch heute sehr dafür, daß er mir damals tatsächlich Bedenkzeit zugestand. Ich weiß, daß es unter Kainiten anders gehandhabt wird, und ich weiß, daß er mich getötet hätte, wäre ich damit zu jemand anderem gegangen. Aber nicht nur Hilfsbereitschaft, auch die Verschwiegenheit anderen gegenüber ist etwas, das wir zum Überleben brauchen. Wenn sie eines Nachts wirklich kommen sollten, die Unbeschreiblichen, dann müssen wir uns über unsere Einigkeit sicher sein. Seit meinem Kuß gehört mein Leben denen, die sich nicht wehren können. Ich suche die Gesellschaft anderer Kainskinder nur dann, wenn ich mein Wissen vervollständigen will.

Beschreibung: Herschels Aussehen nach dem Kuß hat sich ins genaue Gegenteil seines vorherigen Äußeren gewandelt. War er vorher rundlich, mit herrischem Gesicht, stechenden braunen Augen, sehr buschigen Augenbrauen und einem fast knielangen grauen Bart, so ist er jetzt die personalisierte Kahlheit. An seinem ganzen Körper ist nicht mehr ein einziges Haar zu finden. Im Gegenteil zu vorher ist seine Haut unglaublich weich. Er ist immer noch recht dick, wenn auch nicht mehr halb so sehr wie vorher. Die Kombination weich, haarlos und dick verleiht ihm das Charisma eines Spanferkels, seine in Clanmanier spitzen und großen abstehenden Ohren tun ihr übriges dazu. Seine Fänge sind lang und dünn, aber nicht allzu anders als die der anderen Kainiten. Wenn er die Maske der tausend Gesichter anlegt, zieht er sein früheres Aussehen vor. Sich andere Gesichter zu geben hält er für Unsinn. Das tut er nur, wenn er anders nicht ans Ziel kommt.

Rollenspielhinweise: Nur ein Idiot würde über Ihr Äußeres lachen. Sie lachen so gut wie nie. Sie wissen um den Ernst der Lage. Es gibt nichts zu lachen, also lassen Sie es. Lacht jemand über Sie, lassen Sie ihn Ihre Humorlosigkeit spüren. Sie sehen den Schutz Ihres Volkes als Ihren Unlebens-

zweck an, schließlich haben Sie deswegen den Kuß empfangen. Zudem haben Sie die Philosophie des Clans verinnerlicht. Sie teilen alleine aufgrund der unterschiedlichen Erzählungen die Angst vor den Nictuku, und das ist auch der Grund, warum sie ab und zu Versammlungen anderer Kainskinder besuchen.

Zuflucht: Ein versteckter Verschlag tief unter dem Haus des jetzigen Rabbiners. Sie haben ihn im Laufe der Zeit etwas weiter in die Erde getrieben und ihn zu einer Art Stollenanordnung ausgebaut. Noch ist er nicht fertig, aber sie arbeiten daran.

Geheimnisse: B+

Einfluß: Alles, was mit den Juden zu tun hat, also auch alle Geldgeschäfte, Schmuck, Edelsteinhandel usw. Finanziell kommt man in Aachen nicht an Rabbi Herschel Salomon vorbei.

Schicksal: Sowohl der Dreißigjährige Krieg als auch der Erbfolge- und der Napoleonische Krieg haben in Deutschland Hunger, Not und Verzweiflung hervorgerufen. In solchen Situationen sucht sich eine Gruppe immer einen Sündenbock. Er kehrt gerade aus Prag von einem interessanten Austausch mit Johannes Kepler zurück und will weiter nach Paris, um René Descartes zu treffen, als er wieder einmal sieht, daß sein Volk ihn braucht. Herschel hat so viele Pogrome miterlebt und so viele Übergriffe verhindert, daß er irgendwann genug hat. Mit seinen Nachkommen Arvid und Greta wanderte er 1842 nach Kanada aus. Nur einmal, 1935, kommt er zurück nach Aachen, wieder, um zu helfen und so viele seines gequälten Volkes mit in die Freiheit zu nehmen wie möglich. Es gelingt ihm, sechs Menschen und zwei Kainiten jüdischer Herkunft vor SS und SA zu retten. Einige der kainitischen Nazis verschwinden dabei auf seltsame Weise. Nach dem Krieg hat niemand versucht, ihrem Verschwinden auf den Grund zu gehen.

Clan: Nosferatu

Erzeuger: Antonius Heerenven

Wesen: Verteidiger

Verhalten: Richter

Generation: 11

Kuß: 1097

Sieht aus wie: knapp 60

Körperlich: Körperkraft 2, Geschick 2, Widerstandsfähigkeit 3

Gesellschaftlich: Charisma 2, Manipulation 3, Erscheinungsbild 0

Geistig: Wahrnehmung 5, Intelligenz 4, Geistesschärfe 4

Talente: Aufmerksamkeit 4, Ausflüchte 3, Empathie 3

Fertigkeiten: Heimlichkeit 4, Tierkunde 3, Überleben 1

Kenntnisse: Akademisches Wissen 4, Folklore 4, Linguistik 5 (Hebräisch, Griechisch, Latein, Französisch, Flämisch), Naturwissenschaften 1, Okkultismus 2, Verwaltung 3

Andere Eigenschaften: Durchsuchen 4, List 3

Disziplinen: Stärke 1, Tierhaftigkeit 3, Verdunkelung 3

Hintergrund: Gefolgsleute 4 (1 Frettchen, 1 Marder, einige Ratten), Kontakte 4 (jüdische Bevölkerung mit allen möglichen Funktionen, also Geldfälscher, Siegfälscher, Goldschmiede usw.)

Tugenden: Gewissen 5, Selbstbeherrschung 3, Mut 3

Weg: der Menschlichkeit 8

Willenskraft: 5

Blutvorrat: 10

Schwächen: Mündel (die jüdische Bevölkerung Aachens)

Ravnos

„Dünner“, raunt der alte Zigeuner mit der abfaulenden Nase William Halleck zu, als Halleck und seine Frau aus dem Gerichtsgebäude treten. Nur dieses eine Wort, ausgestoßen mit einem süßlich riechendem Atem. Und bevor Halleck zurückweichen kann, streckt der alte Zigeuner seine Hand aus...

— Richard Bachman, *Der Fluch*

Zwei Dinge sind es, die beim Clan der Scharlatane immer wieder auftauchen, die sich niemals ändern, heute nicht und in der alten Welt noch viel weniger: zum einen das fast überall gegebene Gefühl von Ablehnung und Unerwünschtheit, das den Ravnos entgegengebracht wird. Daraus resultiert der zweite Wesenszug dieses Clans, nämlich das ständige Gefühl, alle anderen Kainiten seien gegen sie und vor allem, alle anderen Kainiten schuldeten ihnen irgend etwas. Da die Scharlatane sich darüber klar sind, daß ihre „Schuldner“ wohl nicht freiwillig ihre „Schulden“ beim verfolgten, gejagten Clan Ravnos begleichen werden, haben die Ravnos sich entschlossen, sie auf eigene Faust „einzutreiben“. Meist geschieht das in Form fremden Besitzes, der dann irgendwann nicht mehr fremd ist, zumindest nicht für den neuen Besitzer. Manchmal wundern sie sich sogar darüber, warum die „Gaje“ ihnen nicht freiwillig und anstandslos all ihr Hab und Gut überlassen, denn es ist ja nicht ihres. Sie, die erleuchteten, gewitzten, trickreichen, stolzen, bemitleidenswerten, zusammengepferchten, verfolgten, zu Unrecht beschuldigten Kainiten mit der Ganovenehre sind doch lediglich die Transporteure, die helfen, einen Gegenstand wieder in die natürliche Kette des Herumgereichtwerdens eingehen zu lassen. Und was ist daran nur falsch? Was?

So zumindest wirkt es wohl auf die meisten Kainskinder außerhalb dieses Clans. Und das ist auch nicht falsch, doch ist nicht einfach Kriminalität oder Gier die Ursache für diese Unlebensweise, sondern das Vermächtnis des Weig. Das ist, so sehen es die Ravnos, die Ursache aller Magie, aller Veränderung, allen Flusses. Weig ist das, was die Kainskinder erst ihrer Disziplinen bemächtigt, so etwas wie die urmagische Energie, kurz: das, was ist. Folglich ist das Weig Voraussetzung für den Fluß des Schicksals, stockt es, hört die Veränderung auf. Nichts ist für diesen Clan tödlicher oder hemmender. Daher haben sie sich der Gewährleistung des Weig-Flusses verschrieben. Alle Tricks, alles Unvorhergesehene, das das Alteingesessene aufstört, ist für sie Magie, Fortschritt, Weig. Die Tatsache, daß die meisten Ravnos den Weg des Paradox gehen und die Disziplin Schimären sind klare Werkzeuge und Ergebnisse dieser Auffassung. Der klare Nachteil dieser Einstellung ist das Unverständnis, mit dem ihnen all die begegnen, die Opfer solcher Bemühungen sind. Sicherlich ist nachvollziehbar, daß daher in Aachen die Ravnos vor den Stadtoren bleiben müssen. Von der Spionin wissen nur sehr wenige, und die schweigen.

Tsula



Mein Leben war fast gelebt, als ich den Kuß empfang. Ich lebte mit meiner Kumpania, und es ging uns mehr schlecht als recht. Hier in den Landen der Deutschen sind die Menschen noch übler als in Spanien. Ich vermisse die warmen Nächte und das Zirpen der Zikaden. Ich war die Weise der Kumpania, einige nannten mich bereits Baba. Es ehrte mich. Ich konnte Kräutermedizin brauen, und wenn ich meine Karten befragte oder die Knochen warf, dann zeigte sich mir die Zukunft. Ich wurde auserwählt, mein Leben an die Nacht zu geben, als mein Haar bereits ergraute. Demnach tat ich den Schritt gern. Denn das Weig muß fließen. Ich kenne die Stadt. Mögen sie mich und Konstantin aussperren, unsere kleine Dana ist unter ihnen. Was immer sie sieht, ich sehe es wenig später. Ich kenne die Schöne in den Wäldern. Sie ist uns freundlich gesonnen. Auch das ist ein Teil des Weig. Sie versteht das, obwohl sie keine Ravnos ist. Sie begreift, weil ihr Verstand nicht in Ketten liegt. Übles braut sich zusammen, und das Böse wird in die Stadt kommen. Aber wir Roma werden nichts tun. Wir werden sehen und warten.

Beschreibung: Tsula ist nicht nur die Anführerin der Kumpania, sondern auch die, die meiste Verantwortung übernimmt. Sie strahlt größte Weisheit und Ruhe aus. Meist kleidet sie sich in weite, simpel und schmucklos geschneiderte Röcke, einfache Leinenoberteile und Umhängetücher, die sie um ihre Schultern schlingt. Sie trägt nur wenig Schmuck, meist in Form von Armbändern, und ganz besonders gerne Amulette. Das einzige, was an ihr prachtvoll ist, ist ihr Haar. Eine voll wuchernde Haarpracht schmückt sie. Das Haar ist hauptsächlich von einem klaren Schwarz, fast jugendlich. Einige graue Strähnen ziehen von der Stirn angefangen durch ihr Haar. Scheint der Mond darauf, wirken die Strähnen fast silbern, was sie unglaublich würdevoll und weise wirken läßt. Eine markante Nase erhebt sich aus einem Antlitz mit einem leicht hochmütigen Ausdruck.

Rollenspielhinweise: Sie wissen, daß Sie nicht viel reden

müssen, um Autorität zu haben. Sie überlegen lange und sehr reiflich, bevor Sie sich äußern. Ihnen ist klar, daß hauptsächlich von Ihnen das Wohl Ihrer Leute abhängt. Niemand macht Ihnen Ihre Position streitig. Wenn Sie sprechen, sprechen Sie mit großem Stolz und schauen Ihren Gesprächspartner dabei etwas von oben herab an.

Zuflucht: Einer der Vardos in der Kumpania, der selbstverständlich am Tage gut bewacht ist.

Geheimnisse: C

Einfluß: Sie hätte die Macht, ab und an ihre Informationen auszunutzen, und sie kennt einige kleinere Geheimnisse. Sonst keinen.

Schicksal: Die Kumpania zieht im 13. Jahrhundert weiter. Tsula wird im 2. Weltkrieg beim Versuch, einige hohe Nazis und deren italienische und japanische Verbündete in einer Landvilla zu töten, von einem der deutschen Generäle, der sich als Magus des Konvents der Neuen Weltordnung entpuppt, vernichtet.

Clan: Ravnos

Erzeuger: Der Bojar

Wesen: Verteidiger

Verhalten: Überlebenskünstler

Generation: 9.

Kuß: 1067

Sieht aus wie: Anfang 30

Körperlich: Körperkraft 2, Geschick 2, Widerstandsfähigkeit 2

Gesellschaftlich: Charisma 3, Manipulation 3, Erscheinungsbild 2

Geistig: Wahrnehmung 4, Intelligenz 3, Geistesschärfe 3

Talente: Aufmerksamkeit 3, Ausflüchte 5, Ausweichen 3, Diebstahl 3, Führungsqualitäten 2, Schauspielerei 2

Fertigkeiten: Handwerk 3, Heimlichkeit 2, Kräuterkunde 3, Tierkunde 3, Überleben 3

Kenntnisse: Folklore 4, Nachforschung 2, Verwaltung 1

Andere Eigenschaften: Geschichtenerzählen 3, Wahrsagen 4

Disziplinen: Geschwindigkeit 1, Schimären 3, Seelenstärke 1, Tierhaftigkeit 3

Hintergründe: Verbündete 5 (die Ravnos-Kumpania)

Tugenden: Überzeugung 4, Selbstbeherrschung 3, Mut 3

Weg: Weg des Paradox 7

Willenskraft: 6

Blutvorrat: 14

Konstantin

Tsula schenkte mir die Unsterblichkeit. Schon bei den Roma geboren und aufgewachsen, gab ich bereits mit einigen anderen auf sie acht, als ich noch als Sterblicher zur Kumpania gehörte. Ich weiß, daß der Mensch die viel größere Bestie als das Kainskind ist, und daher müssen wir uns gegenseitig beschützen. Die Gaje sind, ob Untot oder Sterblich, verschlagene Bastarde, die uns ständig verfolgen. Aber ich konnte Tsula damals wie heute beschützen.

Beschreibung: Eigentlich sieht Konstantin gut aus. Meist ist er in Fellweste, um die Waden gewickelte Bänder und abgerissene Beinlinge gekleidet. Überall am Körper hat er Dol-



che versteckt, mit denen er hervorragend umgehen kann.

Rollenspielhinweise: Sie sind recht simpel gestrickt: Sie kennen die uneingeschränkte Loyalität Ihrer Erzeugerin gegenüber und die Verbundenheit mit Ihrem Clan und Ihrer Familie. Ist eines von beiden bedroht, schlagen Sie zu, kompromißlos und ohne Fragen.

Zuflucht: Wagen in der Kumpania

Geheimnisse: D

Einfluß: siehe Tsula

Schicksal: Nach Tsulas endgültigem Tod übernimmt er die Führung der Kumpania, und seine Stimme wird im Kreise der Ravnos mit Achtung gehört. Er ist dabei, als die britischen und amerikanischen Truppen in Aachen einmarschieren, und gründet noch 1945 eine Art Entnazifizierungsausschuß für die Kainskinder Aachens, Stolbergs, Jülichs, Maastrichts usw. Einige Brujah- und Ventruerköpfe rollen in diesen Nächten.

Clan: Ravnos

Erzeuger: Tsula

Wesen: Barbar

Verhalten: Überlebenskünstler

Generation: 10.

Kuß: 1139

Sieht aus wie: Mitte 20

Körperlich: Körperkraft 3, Geschick 3, Widerstandsfähigkeit 3

Gesellschaftlich: Charisma 2, Manipulation 2, Erscheinungsbild 3

Geistig: Wahrnehmung 4, Intelligenz 2, Geistesschärfe 3

Talente: Aufmerksamkeit 3, Ausflüchte 4, Ausweichen 4, Diebstahl 2, Empathie 1, Handgemenge 2, Schauspielerei 2, Sportlichkeit 3

Fertigkeiten: Handwerk 2, Heimlichkeit 3, Musik 3, Nahkampf 4, Überleben 3, Tierkunde 2

Kenntnisse: Folklore 2, Nachforschungen 3

Disziplinen: Schimären 2, Seelenstärke 3, Tierhaftigkeit 1
Hintergründe: Verbündete 5(Kumpania)
Tugenden: Überzeugung 3, Selbstbeherrschung 3, Mut 4
Weg: Weg des Paradox 6
Willenskraft: 5
Blutvorrat: 13

Dana



Meine Hände sind mein Kapital. Sie sind schlank und feingliedrig. Wenn ein edler Herr sie küßt, erröte ich. Dabei vergißt er dann meist eine Kleinigkeit seiner Sachen. Oft bemerkt er hinterher noch nicht einmal, daß etwas fehlt. Meine Hände sind Gold wert. Irgendein Ort, an den ich mich nicht erinnere, muß meine Heimat gewesen sein. Die alte Vettel, die mich aufzog, sagte, ich sei ein Zigeunerkind. Sie hatte mich gefunden, das behauptete sie zumindestens. Aber wenn ich nicht brav war, sagte sie, daß sie mich den Zigeunern abgekauft hätte. Noch nicht einmal das „verlauste diebische Gesindel“ hätte mich gewollt. Dann war ich traurig und wünschte mir so sehr, eine Familie zu haben, die sich um mich sorgte. Stattdessen lebte ich bei dieser Bettlerkönigin und stahl für sie. Ich war geschickt und brachte ihr so manchen Beutel nach Hause. Dann war sie stolz auf mich. Als ich heranwuchs und 15 Lenze zählte, verdingte ich mich als Dienstmagd. Ich lernte viel über feine Leute.

Ich bin hübsch, also dauerte es nicht lang, bis mir der eine oder andere Hausherr nachstellte. Aber bis dahin hatte ich herausgefunden, wo sie ihr Gold aufbewahrten, und weg war ich damit. Sie erwischten mich nie. Dann warf mich die Alte raus. Ich hatte ihr zu wenig abgegeben, sie glaubte mir nicht mehr. Ich zog allein durch die Welt. Irgendwann traf ich endlich die Roma. Ich bettelte sie an, daß sie mich aufnehmen sollten. Ich erzählte ihnen, was die Alte gesagt hatte, und zeigte ihnen mein Geschick. Sie wollten

mich nicht. Als ich nachts allein weiterging, war da plötzlich eine Roma. Sie sagte, sie könne feststellen, ob ich wirklich von ihrem Blut sei, wenn ich ihr erlauben würde, näher an mich heranzukommen. Ich wollte so sehr eine von ihnen sein, daß ich sofort zustimmte. Und dann prüfte sie mein Blut. Es gefiel ihr so sehr, daß sie alles nahm und mir ihres gab. Jetzt bin ich Ravnos und habe eine Familie. Die Kainiten halten mich nicht für eine der Scharlatane, und ich benutze den Namen mit Stolz. Wenn sie mich fragen, sage ich meist Toreador. Aber sie fragen fast nie. Die Ventrue sind gefährlich, sie lassen sich nicht leicht von Äußerlichkeiten täuschen, genau wie die Nosferatu und die Malkavianer. Aber die Toreador habe ich schon oft hinters Licht geführt. Sie sind so davon überzeugt, daß Schönheit nur in ihren Reihen vorkommt, daß sie einfach davon ausgehen. Der eine oder andere kennt meinen wahren Clan. Aber die schweigen aus verschiedenen Gründen.

Nichts gehört einem Menschen oder Kainiten wirklich. Alles auf dieser Welt ist nur geliehen und wird von Besitzer zu Besitzer weitergegeben. Ich kann einfach nicht anders. Ich muß zugreifen, wenn es glitzert.

Beschreibung: Dana ist nur zur Hälfte Roma, daher geht sie bei den meisten Kainiten und Menschen durch, ohne für eine Zigeunerin gehalten zu werden. Ihr Haar ist dunkel, ihre Gesichtszüge sind sehr ebenmäßig und haben die typischen südländischen Züge der Roma. Ihr Teint ist etwas dunkler als bei den meisten Kainskindern, wenn auch immer noch verhältnismäßig bleich. Ihre Augen sind ein wenig schräggehend und leicht oval, was ihrem Aussehen die kleine Portion Exotik hinzufügt, die ihr sehr gut steht, anderen aber nur bei genauerem Hinsehen auffällt. Wenn sie sich unter anderen Vampiren bewegt, ist sie, wie eine Angehörige des Clans Toreador das öfter tut, in teure, standesgemäße Gewandung gekleidet. Dabei hilft ihr ein wenig erspartes Geld, das sie sich im Laufe der Jahre zusammengestohlen hat. Sie ist sehr attraktiv.

Rollenspielhinweise: Sie sind nicht böseartig. Ursprünglich sind Sie ein liebes Mädchen gewesen. Sie haben es mit diesen Schwachköpfen auf die nette Art versucht. Sie wollten damals wirklich mit ihnen allen im reinen sein. Aber man ließ Sie nicht - nur weil Sie es eben lieben, die Dinge, die bei Mensch und Kainit gleichermaßen Besitz genannt werden, etwas „umzuverteilen“. Sie begreifen gar nicht, was wirklich das Problem des sogenannten Diebstahls ist. Sie sind nicht der Ansicht, daß irgendetwas nur einer Person gehören sollte. Würde man Ihnen jetzt Ihr zusammengelauertes und Ihre Kainitentäuschung finanzierendes Geld stehlen, wären Sie nicht wütend. Sie würden eine geschicktere Hand als Ihre eigene anerkennen.

Zuflucht: Abgesehen von ihrem Schlafplatz in den Wagen der Kumpania vor den Stadttoren bewohnt Dana ein winziges Stadthaus in der Nähe des Aachener Münsters.

Geheimnisse: C

Einfluß: Sie plant ihre Coups sehr sorgfältig. Es ist nicht einfach, in die Paläste der Reicherer zu kommen. In einige Zufluchten kennt sie gute, schnelle Wege (in welche, liegt in der Entscheidungsgewalt des Erzählers). Ansonsten keiner.

Schicksal: Keine Toreadorzuflucht und kein Ventrue-Firmengebäude sind heute vor Dana sicher. Ihre Diebstähle

laufen mittlerweile im großen, hochtechnisierten Meisterdieb-Stil. Wenn Dana in der Nähe ist, kann man seine mühseligen drei Pünktchen auf Ressourcen vergessen. Sie arbeitet durch ihre Technikgläubigkeit ohne ihr Wissen für die Technokratie, die sich mit ihrer Hilfe mittlerweile über eine Vielzahl von Zufluchten angebrachten Wanzen, Minikameras und Peilsendern freuen kann.

Clan: Ravnos

Erzeuger: Eleni

Wesen: Zelebrant

Verhalten: Gigolo

Generation: 10.

Kuß: 1105

Sieht aus wie: 18

Körperlich: Körperkraft 1, Geschick 5, Widerstandsfähigkeit 3

Gesellschaftlich: Charisma 2, Manipulation 2, Erscheinungsbild 4

Geistig: Wahrnehmung 2, Intelligenz 2, Geistesschärfe 2

Talente: Aufmerksamkeit 3, Ausflüchte 2, Ausweichen 4, Diebstahl 5, Empathie 1, Schauspielerei 3, Sportlichkeit 3

Fertigkeiten: Bogenschießen 1, Etikette 2, Handwerk 2, Heimlichkeit 4, Musik 2, Nahkampf 1, Tierkunde 1, Überleben 3, Taschendiebstahl 4

Kenntnisse: Folklore 2, Nachforschung 3, Okkultismus 1

Andere Eigenschaften: Durchsuchen 3, List 2

Disziplinen: Präsenz 3, Schimären 3, Seelenstärke 2, Tierhaftigkeit 1

Hintergrund: Ressourcen 1, Verbündete 5 (die Ravnos-Kumpania)

Tugenden: Überzeugung 3, Instinkt 3, Mut 4

Weg: Weg des Paradox 6

Willenskraft: 6

Blutvorrat: 13

Salubri

See me

Feel me

Touch me

Heal me...

— **The Who, Tommy**

Xavier - das silberne Auge

Als ich den Kuß durch Samiel empfang, waren die Zeiten noch ertümlich und die Flüsse im Zweistromland noch klar. Unser Vater Saulot war noch unter uns und erleuchtete unsere Gedanken mit seiner unermesslichen Freude am Wissen und an der Faszination der Menschen. Samiel war zu dieser Zeit ein großer Kämpfer, der aber schwer an seiner Schuld litt. Es waren die Zeiten, als eine kleine Gruppe menschlicher Infernalisten unweit unseres Vaters Saulot und seiner Kinder ihr furchtbares Unwesen trieb. Die Einwohner des Umlandes berichteten den Boten Saulots von Dämonen und anderen bösen Geistern, die diese Menschen



unterstützten. Saulot fand heraus, daß sie dabei waren, das Geheimnis der Unsterblichkeit zu entschlüsseln. Er wollte wissen, was es mit den Taten dieser Menschen auf sich hatte, und sein Wissen über die verderbte Dämonenbrut vergrößern. Also sandte er vier aus unserem Clan, vier Krieger, wovon zwei seine eigenen Kinder waren. Einer davon war Samiel. Diesen Namen gaben ihm erst später andere, um die Veränderungen in seiner Entwicklung zu verdeutlichen. Er wurde der erste und größte aller Salubri-Krieger genannt. Saulot, sein Erschaffer, hatte ihn in die Obhut Brujahs und Gangrels gegeben, um ihn zu einem umsichtigen und mächtigen Krieger zu formen. Mit den anderen drei zog er aus, um diese Gruppe von Infernalisten auszukundschaften und zu unterwandern. Monatlang hörte Saulot nichts von ihnen. Er hielt sie bereits für vernichtet, als einer der vier zurückkam, um die grauenhafte Wahrheit kundzutun: Sie hatten die Gruppe erreicht und sich eingeschlichen. In den darauffolgenden Monaten erlebten sie Rituale, die der zurückgekehrte Krieger nicht auszusprechen wagte, auch nicht, als Kain ihn dazu aufforderte. Er sprach von aufgerissener Erde, von Wesenheiten schwärzesten Übels und bösen geisterhaften Erscheinungen, die sich daraus hervorschälten. Er erwähnte riesige Dämonen und schwarze Gestalten mit glühenden Augen. Die Kräfte dieser Menschen waren teilweise den Disziplinen der Spione ebenbürtig, so berichtete er.

Die Menschlichkeit der vier wurde in diesen Nächten immer mehr angegriffen. Einer von ihnen, von jeher unzufrieden und sich ungerecht behandelt wähnend, war leichte Beute für die Infernalisten. Er erlag ihren honigsüßen Versprechungen und verriet die anderen. Die Infernalisten beschlossen, ihr Blut für ihre eigene Unsterblichkeit zu nutzen, und zwangen den Verräter, ihren Anführern den Kuß weiterzugeben. Danach wurden die zwei Salubri, die nicht Saulots Kinder waren, in Martern vernichtet, die Tzimisce das Wimmern gelehrt hätten. Der letzte Krieger sah seinen Bruder, der als Belohnung für seinen Verrat von einem der

neugeschaffenen Kainskinder diableriert wurde. Er hätte nie mit diesen Ausgeburten der Hölle zusammengewirkt. Er konnte entkommen.

Dieser war mein Erzeuger. Die Infernalisten nannten sich die Baali.

Seit über einem halben Jahrhundert ist unser Vater Saulot nun vernichtet. Wir, seine Kinder, laufen weg vor den Bastarden des Hauses Tremere. Die Prinzen wollen mit meinem Clan nichts zu tun haben, bringen die Tremere-Härscher auf unsere Spur oder liefern uns gleich gepfählt an sie aus.

Aber die Krieger meines Clans sind noch da. Die meisten halten uns für vernichtet. Das stimmt im großen und ganzen auch. Doch einige sind noch unterwegs. Ich habe all die Jahre überdauert, habe Samiels Aufzeichnungen, seinen „Kodex“, verinnerlicht und Fragmente davon aufbewahrt. Er hilft mir dabei, neue, von Gottesglauben und Kampfgeist erfüllte Kämpfer zu erschaffen. Gott ist wichtig für mich, aber die Kirche legt seinen Willen falsch aus. Gott ist da! Er ist in uns! Er soll uns zur Menschlichkeit, Hilfsbereitschaft und Güte anleiten, nicht zur Vernichtung! Und er gibt uns das Schwert des Himmels in die Hand. Wo Samiel ist, weiß ich nicht, niemand weiß das genau. Aber ich werde all die neuen Krieger unseres Clans ins heilige Licht Saulots führen und in seinem Sinne weiterkämpfen. Ich habe keine Angst vor den Tremere. Die letzten zwei, die mich angreifen zu müssen meinten, haben danach freundlicher Weise zu meiner irdenen Aschenurnensammlung beigetragen, diese Aufschneider. Ich fürchte sie nicht. Sollen sie kommen! Ich bin bereit. Wir, der Orden der bitteren Asche, sind bereit!

Beschreibung: Xavier ist um die 1,90 m groß und sehr seh-nig. Sein Gesicht ist fein geformt, seine Augen sind schmal und sein Kinn ist energisch. Auffällig ist sein schwarzes Haar, das fast überall ergraut ist. An den Stellen, wo es an-fing, an Schläfen und Nackenpartie, hat es eine silberne Färbung erreicht, weiter auf die Kopfmitte zu wird es zu einer Mischung aus Schwarz und Silbergrau. Er trägt es kurz geschoren, und sein Kinn ziert ein ebenfalls silbriger, kurzgestutzter Bart. Er trägt stets das Gewand der Kreuz-fahrer in Weiß und Rot und dazu Kettenpanzerung. Oft hat er seinen Helm auf. Er kämpft mit einem großen, zweihän-digen Schwert ohne Schild. Öffnet sich das dritte Auge auf seiner Stirn, hat er eine Ausstrahlung, die jeden vor Ehr-furcht innehalten läßt.

Rollenspielhinweise: Sie kennen Ihr Vermächtnis. Sie sind Ihrem aussterbenden Clan etwas schuldig. Dem Bösen und dem Clan Tremere schulden Sie auch etwas: den endgültigen Tod. Und sie werden ihn bringen. Sprechen Sie selten und wenn, dann sanft und ruhig, aber unnachgiebig.

Zuflucht: Keine feste, da der Orden der bitteren Asche immer unterwegs ist. Die Ordensleute arbeiten allerdings auch vereinzelt und unabhängig voneinander, daher ist Xavier jetzt auch alleine hier. Salubri sind es gewohnt, unterwegs zu sein und ständig mit sofortigem Aufbruch zu rechnen.

Geheimnisse: In Aachen gerade erst wegen Yannick und des Choeur Céleste angekommen, hat er keine.

Einfluß: In Aachen keinen. Bei denen, die den Namen „Or-den der bitteren Asche“ schon einmal gehört haben, dürfte

das allerdings zu sofortigem Gehorsam oder Angriff, je nachdem, führen.

Schicksal: Xavier zieht es nach den Ereignissen in „Schwarz“ nach Frankreich, wo er erneut den Horden des Bösen entgegentritt. Dort verliert sich seine Spur.

Clan: Salubri

Erzeuger: Samiel

Wesen: Verteidiger

Verhalten: Richter

Generation: 5.

Kuß: 162 v. Chr.

Sieht aus wie: Ende 40

Körperlich: Körperkraft 5, Geschick 6, Widerstandsfähigkeit 6

Gesellschaftlich: Charisma 6, Manipulation 4, Erscheinungsbild 4

Geistig: Wahrnehmung 5, Intelligenz 5, Geistesschärfe 4

Talente: Aufmerksamkeit 4, Ausweichen 5, Einschüchtern 3, Führungsqualitäten 4, Handgemenge 4, Sportlichkeit 5

Fertigkeiten: Bogenschiessen 4, Etikette 4, Heimlichkeit 2, Kräuterkunde 2, Musik 1, Nahkampf 5, Reiten 4, Tierkunde 2, Überleben 3

Kenntnisse: Akademisches Wissen 3, Folklore 2, Gesetzeskenntnis 2, Linguistik 4 (Geheime Sprache der Zweiten Stadt in Wort und Schrift zur Verständigung unter Salubri ohne fremde Zuhörer, Französisch, Deutsch, Flämisch), Medizin 2, Nachforschungen 5, Okkultismus 4, Verwaltung 2

Andere Eigenschaften: Astrologie 1, Philosophie 3, Ge-schichte 2, Theologie 3

Disziplinen: Auspex 5, Beherrschung 4, Geschwindigkeit 6, Präsenz 5, Seelenstärke 7, Stärke 6, Valeren 8. Die speziell den Salubri eigene Disziplin Valeren wird im Anhang kurz erklärt. Die Disziplin ist auf zwei Arten zu deuten: die stark auf das Heilen ausgelegte Richtung der Heiler-Salubri und die auf Kampf und Schmerzverursachung abzielende Ver-sion der Salubri-Krieger. Hier wird zweitens beschrieben. Darüberhinaus hat diese Disziplin, wie die meisten ande-ren Disziplinen auch, ab der fünften Stufe mehrere Effekte. Hier sind jene beschrieben, die auf das kämpferische Vale-ren abzielen.

Hintergrund: Ressourcen 3, Status 6 (Angehöriger des Or-dens der bitteren Asche)

Tugenden: Gewissen 5, Selbstbeherrschung 4, Mut 5

Weg: Weg des Himmels 9

Willenskraft: 8

Blutvorrat: 40

Toreador

Functionless Art is simply tolerated Vandalism

— Type O Negative

Was war Aquis Granum, als das erste Kind Arikels in das Tal nahe der Ardennen kam? Es war wüst und unkultiviert. Nichts war dort außer im wahrsten Sinne des Wortes wil-den Tieren. Calida ließ das Bewußtsein für Ästhetik erst ent-stehen. Als sie mit ihrer damals bereits unermeßlichen

Schönheit das Gebiet der heutigen Stadt betrat, änderte sich alles. Naturgeister der unterschiedlichsten Arten reagierten auf dieses neue Gefühl des Vergnügens durch pure Betrachtung, und dadurch änderte sich der Zeitgeist in Aquis Granum. Von ganzem Herzen dem reinen Ideal der perfekten Schönheit verschrieben, lebte Calida die absolute Huldigung der Ästhetik. Diese Auffassung hat sie den anderen Angehörigen des Clans in Aachen vererbt und mitgegeben. Der Clan der Rose ist äußerst einflußreich in der Stadt der Kaiser, besonders im Bereich des Klerus. Aachen ist durch die Kunsthandwerker für das Thema Kunst erst langsam erwärmt worden. In mühevoller und sehr langer Arbeit hat Calida dem Badeort in einem rohen, barbarischen Landstrich Prinzipien der Schönheit geschenkt. Mit ihrer Energie und ihrer großen Ausstrahlung half sie darüberhinaus politisch viele Wogen glätten. Sie war essentiell an Bau und Aufbau der Stadt beteiligt. Nur wenige Gebäude oder Sehenswürdigkeiten, ganz gleich welcher Natur, tragen nicht zumindest ein Zeichen ihres Vermächtnisses, das sie jeder Generation von Baumeistern, Zeichnern oder Architekten eingepflanzt hat, die es wiederum an die Generationen nach ihnen weitergaben. Das Stadtbild ist geprägt vom Clan Toreador, ebenso nahezu alles Kirchliche. Ohne Zweifel liegt die wirkliche Macht der Stadt in den Händen der Patrizier, aber diese Macht wäre keinesfalls denkbar ohne den von den Toreador dafür geschaffenen Rahmen. Das soll keinesfalls bedeuten, daß der Clan Toreador nur Wegbereiter oder Zimmermädchen für die Ventrue ist. Der Einfluß des Clans der Könige ist direkt, fest und auf ganz bestimmte Punkte des politischen Geschehens ausgerichtet. Der Einfluß des Clans der Rose ist vielschichtiger und dauerhafter. Es ist für jeden Neuankömmling leicht merkbar, daß die geistigen Kinder Calidas die Stadt gestaltet haben. Die Kirche wäre in ihrer normalen Form zumindest ohne den Clan Toreador für die Kainskinder eine größere Gefahr, als sie es tatsächlich ist (abgesehen von dem unentdeckten Magus Benedict von Cluny). Aachen ist ohne die Toreador nicht vorstellbar. Aachen wäre, was es vorher war: nichts. Auch nach Calidas Verschwinden blieb der Clan nicht untätig. Nicht nur die Bildung eines künstlerischen Allgemeinbewußtseins und dessen Ausbau, auch die politische Betätigung wurde bald zum Ballsaal, in dem auch die Toreador mittanzten. Nikolai von Tresckow ist ein Beweis hierfür. Der Clan ist mit knapp zehn Mitgliedern mit den Nosferatu zusammen die zweitstärkste Fraktion.

Calida

Sie sind tot... die goldenen Zeiten sind vergangen. Nur ich bin noch da. Ich... und er... Ich weiß, ich muß ihn hassen, aber der Haß auf den Brujah verfliegt mit den Jahrhunderten. Ich sehe alles, ich denke das Land und ich fühle die Gedanken, lebe sie... ihre Gedanken, ich sehe und spüre ihre Gefühle. All ihre Gefühle. Von ihnen allen... Die Vögel sind meine Augen. Der Wind flüstert Weisheit. Ich fühle, bin, existiere, wandle durch den Traum.

Einst war ich die Phönizierin, Calida die Schöne. Ich wandle in Schönheit. Sterne sind mein Kleid. Einst war ich die Tochter eines phönizischen Kaufmannes. Ich fuhr mit meinem Vater übers Meer. Das Meer... ich höre es manch-



mal. Als ich zur Frau heranwuchs, warben Prinzen, Fürsten und Könige um meine Hand. Aber ich war frei. Niemals hätte ich mir Ketten anlegen lassen, eher wäre ich gestorben. Ich war in Griechenland. Wir waren in einem Tempel der Aphrodite, einem Heiligtum. Die Jungfrauen, die sich dort der Göttin weihten, opferten ihre Jungfernschaft. Sie gaben sich für einen Obulus an den Tempel für eine Nacht einem Fremden hin. Ich verstand nicht und fragte sie, warum. Aber sie lächelten, waren heiter und sagten, die Göttin werde dieses Opfer belohnen. Sie würde ihre Schönheit erhalten, weil sie das erste Mal, wenn sie einem Manne beiliegen würden, dies in ihrem Namen täten.

Die Matrosen meines Vaters lagen bei diesen Mädchen, und die Nacht war voll von den Seufzern der Paare. Mein Vater spendete großzügig für das Heiligtum, und ich wollte die Nacht im Freien verbringen. Ich war jung, ich wollte draußen an Deck zwischen ihnen allen verstehen, was an dieser Göttin so überwältigend war. Schönheit, Liebe, was war das? Mein Vater wollte weiterfahren, ich wollte bleiben. Er ließ mich in der Obhut der Hohepriesterin zurück, denn ich hatte in dieser Nacht den Blick eines höheren Wesens auf mir gespürt und wollte ihm dienen. Ich blieb im Tempel, ich war eine geweihte Jungfrau der Aphrodite, und die Göttin sprach durch mich. Meine Schönheit wurde bald weithin gerühmt, und viele hätten gern meine Jungfräulichkeit besessen, aber ich wartete, denn ich wußte, daß bald jemand kommen würde. Er sollte mich besitzen. Ich wartete bis zur Sommersonnwende, dann hörte ich einen Ruf in meinem Geist. Es lockte mich mit süßer Stimme zum Tempel. Nur ein Schleier bedeckte meinen Körper, als ich eintrat. Mein Haar war offen und floß über meinen Rücken.

Ich war bereit. Und da war er. Er war der schönste Mann, den ich je in meinen Träumen mir auszumalen gewagt hatte. Apoll selbst war gekommen. Er rief mich mit tiefer und sanfter Stimme, als seien seine Worte Hände, die mich streichelten. Ein Schauer durchlief meinen Körper. Ich nahm

seine Hände, und er führte mich zum Altar. Er hob mich hoch und bettete mich auf den kühlen Marmor. Er küßte mich, berührte mich, und die Hitze dieses Moments beherrschte alles. Als er mich nahm, glaubte ich vor Lust zu sterben. Er war kühl, seine Haut wie Alabaster so weiß, und dann nahm er mich ganz und gar. Seine Zähne drangen in die Haut meines Halses, während seine Männlichkeit meinen Schoß in Besitz nahm. Ich empfang den Kuß, während ich in Lust und Ekstase ertrank. Er nahm mich mit sich, lehrte mich, liebte mich, und wir kamen nach Rom. Für mich war er Apoll, ich habe nie seinen wahren Namen erfahren. Er blieb lange bei mir, doch dann wollte er weiter in sein Heimatland... nach Ägypten. Ich blieb in Rom, inspirierte die Künste und lehrte die Menschheit, die Schönheit in allen Dingen zu fühlen. Dann traf ich Caius. Er war das Kind eines anderen Clans, aber wir teilten Nächte voller Visionen aus Erhabenheit und Triumph. Ich wurde seine Geliebte, zeigte ihm, daß auch unsere Existenz ihre Freuden haben kann. Doch Caius wollte fort. Die Dekadenz, sagte er, sei unser Untergang. Also folgte ich ihm in dieses Land, weil ich ihn liebte und an ihn glaubte.

Wir waren erfolgreich, Caius eroberte, ich verhandelte, und so mehrte sich unser Einfluß. Civus, Caius' Nachkomme, war bei uns, und zu dritt konnten wir Großes schaffen. Aquis Granum ist durch unseren Einfluß groß geworden. Wir ließen diese Perle in der Barbarei erblühen. Doch dann kamen Feinde, ich will nicht mehr daran denken... Civus und Caius wurden erschlagen, dieser Sklave war es, Civus' Sklave, ich...

Aah, der Schmerz, Caius...mein Liebster, ich will es nicht mehr sehen, ich will vergessen! Aber ich kann nicht. Ich lebe hier, manchmal bin ich bei der Alten in der Hütte. Ich schütze sie, wie ich meine Hand über das fahrende Volk halte. Und dann sind da die Kinder des Waldes. So schön, so lebendig, so von wilder Pracht. Ich tanze mit ihnen im Mondlicht, trinke ihre Schönheit mit meinen Augen und meiner Seele, aber niemals trinke ich Blut. Ich habe den Fluch gebrochen.

Ich tanze, tanze, tanze...

Beschreibung: Calida ist nicht die Perfektion der Schönheit, Calida ist die Schönheit. Jedes weitere Wort wäre überflüssig. Wir können nur empfehlen, sie sich einfach auszumalen. Hierbei soll nur als Richtlinie dienen, daß sie aus Phönizien kommt, daher sollte man sich Calida als südländischen Typ vorstellen, zumindest, was Haar und Gesichtszüge angeht.

Rollenspielhinweise: Sie sind nicht irgendeine Toreador, Sie schwätzen nicht irgendetwas wie „Was ist denn Eure Kunst?“ oder „Wie findet Ihr denn dieses Bild?“ oder ähnlichen Poseur-Unsinn. Sie wissen nicht um Kunst oder Schönheit, Sie sind Kunst und Schönheit. Sie haben kein tiefgehendes Verständnis für den Clan, Sie haben einfach von jeher diese Anlagen. Sie sind einfach so geboren, daß das, was Sie tun, von Schönheit und künstlerischer Kreativität geprägt ist. Sie haben sich nicht der Kunst verpflichtet, weil die Kunst im literarischen Sinne für Sie eine Mission war. Das Wort „Kunst“ ist für Sie überhaupt kein Begriff, es ist einfach der Weg, wie sie Dinge sehen. Sie sehen alles in einem ästhetischen Licht, Schönheit ist für Sie einfach

immer alles gewesen. Sie haben das Wort Kunst und den Begriff Schönheit nie verstanden.

Der Begriff „Kunst“ ist ein Wort, das geprägt wurde, um Ihre Lebenssicht zu beschreiben. Das Wort Schönheit existiert erst, seit es Sie gibt.

Mittlerweile sind Sie so weit wie nur ganz wenige Kainskinder. Sie haben Einsichten erlangt, die Sie über den meisten Regeln und Dingen stehen lassen. Das heißt nicht, daß Sie arrogant sind, sondern daß Sie nur noch auf das reagieren, was Ihnen wirklich wichtig erscheint. Sie sind die Ruhe selbst, Sie tun nur, was Sie wollen. Sie sind sogar in der unglaublichen Position, vergeben zu können. Sie haben Golconda erreicht! Das einzige, was Sie manchmal noch reizt, wäre, den Wandel der Stadt mit all Ihrem Erbe zu erleben. Hier, wo Sie wirkten, wo Sie prägten. Dafür haben Sie Einhard. Er hat den Schock über die Entwicklung Karls sehr positiv umgesetzt, hat versucht, neu anzufangen. Er versucht zu lernen. Sie haben lange offen mit ihm geredet. Dann haben Sie mittels Ihrer Fähigkeiten seinen Geist in Mitbesitz genommen. Er vertraut Ihnen, er glaubt an Sie, er glaubt an Golconda. Er begreift als einziger außer Gerberga, daß Sie nicht wahnsinniger sind als alle, die zum bedingungslosen Individualismus übergehen. Sie wissen, daß es nur sehr wenige Toreador-Methusalems und Ventrue-Ancillae gibt, die einander vertrauen und einen gemeinsamen Weg zu gehen versuchen. Sie müssen immer lächeln, wenn Sie daran denken, was andere Kainiten sagen würden, wüßten sie um Einhards wahren Hintergrund. Sie würden Ihnen das übliche unterstellen. Aber Sie sind viel weiter. Sie brauchen keine Macht. Sie wollen lediglich sehen, wie Ihr Aachen heranwächst. Einhard sieht, fühlt und beobachtet für Sie. Sie würden sich niemals wieder irgendwo einmischen, es sei denn, jemand würde Aachen direkt bedrohen. Sie sehen sich als eine Art Schutzpatronin der Stadt, aber selbst im äußersten Notfall würden Sie nur indirekt eingreifen, vermutlich über Ihren Ventrue-Schützling.

Zuflucht: Calida hat zwei Zufluchten. Die eine ist die „Feuergrotte“. Mitten in den allertiefsten Wäldern, noch einige Wegstunden weiter in den Wald hinein als Gerbergas Behausung, hat sie in einem Vorausläufer der Ardennen eine Höhle in einem kleineren Hügelzug entdeckt. Da der dichte Forst die Hügel direkt umgibt, ist der Eingang auch nicht zu sehen, stünde man nah davor (wenn man auch soweit vermutlich gar nicht kommen würde.) Geht man tief, immer tiefer in die unterirdische Finsternis, kommt man nach einer halben Stunde des Tastens und Suchens in eine Pracht, die wie aus einem Traum entsprungen scheint: eine Bernsteinhöhle, die ausschließlich aus leuchtend rotem Bernstein und Tropfsteinen besteht. Man hat den Eindruck, man wandle durch brennende Edelsteine, man bette sich auf diamantgewordenes Feuer. Hier, umgeben von der schönsten Pracht, die sich ein sterblicher Geist ausmalen kann, ruht Calida, die schönste Pracht, die sich ein kainitischer Geist ausmalen kann, meist. Inmitten all des funkeln den Glanzes, der roten Schönheit, liegt sie oft und erlebt in ihren Gedanken, was Einhard gerade erlebt. Manchmal kommt sie monatelang nicht aus der Feuergrotte. Zum anderen kennt sie weit oben in den Ardennen einen kleinen, unglaublich klaren See. Seine Oberfläche scheint wirklich blau, so blau, wie es von Färbern oder Beschreibungen

nicht darzustellen wäre. Unter der Oberfläche geht es sehr tief, hinab in eine eiskristallene, kühle Unendlichkeit. Klar und rein liegt der See da, so tief, daß die Sonnenstrahlen schon lange vor dem Grund ihre Kraft verlieren. Hier ruht Calida, wenn Sie länger ruhen oder nachdenken möchte. Sie nennt diese Zuflucht den „Himmel“.

Anmerkung: Ihr immens hoher Auspex-Wert hat sie ein Gespür für die Gedanken der Menschen, für die emotionalen Strömungen der Stadt und des Waldes und für das, was passieren wird, entwickeln lassen. Was auch immer passiert, Calida spürt vieles an Veränderungen im voraus auf mentaler Ebene. Sie können sie versuchen lassen, anstehende Veränderungen wahrzunehmen: Für jedes Ereignis würfeln Sie Auspex+Wahrnehmung. Je nach Erfolg sieht sie dann geistig, was los ist. Das ist ein Auspex-Effekt, den sie unbewußt entwickelt hat. Hauptsächlich ist dieser Hinweis für weiterführende Aachen-Kampagnen gedacht. In „Schwarz“ können Sie davon ausgehen, daß Calida alles weiß.

Geheimnisse: A+

Einfluß: Die Erwähnung ihres Namens kann, wenn er dem Betreffenden bekannt ist, tiefgreifende Änderungen in seinen Plänen auslösen. Ihre bloße Existenz wird hitzig oder auch furchtsam diskutiert. Ihre Person und Identität sind Gegenstand schriftlicher Forschungen und Spekulationen, ist Mysterium, Hoffnung und Schreckgespenst in einem. Sie sieht, wenn sie will, alles, was Einhard mitbekommt. Und das ist nicht wenig. Sie steht auf gutem Fuße mit drei Magi und ist in der Lage, eine ganze Ravnos-Kumpania zu schützen. Die Ravnos sind ihr dankbar und verehren sie. Nur wenige Angehörige der Waldfraktion kennen sie, aber die sind froh, wenn sie sich ihnen nicht nähert.

Schicksal: In der Renaissance sieht Calida keinen Sinn mehr darin, ihre ganze Zeit in Aachen oder den angrenzenden Wäldern zu verbringen. Zu rational sind die Zeiten, zu wissenschaftlich der alles wegerklärende Geist. Auf der anderen Seite steht der blutige Griff des Katholizismus. Nichts kann sie halten. 1507 verläßt sie mit Einhard zusammen Deutschland. Sie gehen nach Irland, wo sie ihre Existenz völlig abgekehrt von Menschen und Kainskindern in den endlosen Weiten Kerrys oder den bewaldeten Hügeln der Burrens fristen. In mond hellen Nächten tanzen sie mit den wahren Kindern des Landes, die sie nur als die Tuatha de Danaan kennen, um die Dolmen. Nur eins rief sie zurück in den Talkessel: wenn, wie schon einmal, Aachen wirklich essentiell bedroht wäre. Als dies im 2. Weltkrieg der Fall war, sorgte sie für die Sicherstellung des Domschatzes und ähnlicher Schätze. Was sie genau tat, weiß auch Einhard nicht, da sie in diesen Nächten sehr viel nachdachte.

Clan: Toreador

Erzeuger: „Apoll“

Wesen: Gigolo

Verhalten: Einzelgänger

Generation: 5.

Kuß: 284 v. Chr.

Sieht aus wie: Anfang 20

Körperlich: Körperkraft 6, Geschick 7, Widerstandsfähigkeit 6

Gesellschaftlich: Charisma 7, Manipulation 6, Erscheinungsbild 7

Geistig: Wahrnehmung 6, Intelligenz 5, Geistesschärfe 5

Talente: Aufmerksamkeit 6, Ausflüchte 4, Ausweichen 5, Diebstahl 2, Einschüchterung 5, Empathie 7, Führungsqualitäten 4, Handgemenge 1, Schauspielerei 5, Sportlichkeit 3

Fertigkeiten: Etikette 4, Heimlichkeit 4, Kräuterkunde 3, Musik 6 (Gesang), Tierkunde 2, Überleben 4

Kenntnisse: Akademisches Wissen 3, Folklore 3, Okkultismus 5

Andere Eigenschaften: Intrige 4, List 4

Disziplinen: Auspex 8, Beherrschung 7, Geschwindigkeit 6, Präsenz 8, Seelenstärke 4, Stärke 3, Tierhaftigkeit 5, Verdunkelung 3

Hintergrund: Verbündete 3 (die Verbena)

Tugenden: Gewissen 5, Selbstbeherrschung 5, Mut 5

Weg: Weg des Himmels 10 (hat Golconda erreicht)

Willenskraft: 10

Blutvorrat: nicht mehr wirklich benötigt, da sie kein Blut mehr zu sich nehmen und dadurch nicht mehr töten muß

Nikolai von Tresckow



Mit den Besonderheiten von Aquis Granum wuchs ich auf. Von meinen Räumlichkeiten aus hatte ich einen guten Blick auf die Silhouette der erblühenden Stadt. Es war viel Schaffenskraft in dieser Stadt. Nicht nur in den offensichtlichen Dingen – Aachen war noch nicht immer optisch so reich an ästhetischen Orten, reich verzierten Gebäuden und Bauwerken. Das Oktogon stand in all seiner Pracht noch nicht, als ich Kind war, so wenig wie die angrenzende Pfalzkapelle oder das Aachener Münster. Aber schon damals gab es den „Hof“, die Reste römischer Säulen. Ganz in der Nähe hatte mein Vater, der Bildhauermeister Tresckovinn, sein Haus und seine Werkstatt. Von klein auf lehrte er mich, Eindrücke aus dem zu sammeln, was mir an Schönerm und Verewigenswürdigem begegnete. Er gab mir die Kraft, aus



diesen Eindrücken Neues zu schaffen, sie festzuhalten, für alle Zeiten unvergänglich zu machen. Wie gebannt starrte ich auf seine Hände, wenn sie Stempel, Eisen und Hammer mit großer Geschicklichkeit führten. Ich bewunderte jeden seiner Handgriffe, liebte jedes seiner Werke, die er aus Stein schuf. Er war nicht einfach Bildhauermeister, er hauchte diesen Wesen Leben ein. Die Schönheit seiner Schöpfungen war außergewöhnlich, und viele Leute kamen, um sie zu bewundern oder zu erwerben. Ich wollte nichts anderes, als auch Eindrücke zu Schönheit und Schönheit zum Leben zu erwecken. Früh begann ich, mich darin zu üben. Vater war geduldiger Erklärer und erfahrener Lehrmeister zugleich. Meine Fragen beantwortete er stets mit großer Ruhe und Gelassenheit. Und ich hatte Talent, das stellte sich bereits früh heraus. Oft schlich ich mich abends, wenn mein Vater mich in meiner Bettstatt wählte, fort. Dann huschte ich, oft unter den Augen des verschlafenen Nachtwächters, zu den Säulen. Ich hatte dort nichts zu schaffen, ich wollte einfach nur in der Nähe dieser Zeugen der Ästhetik verweilen. Ich setzte mich zwischen die Säulen, legte die Wange an den kühlen Stein und schloß die Augen. Ich erträumte mir eine andere Umgebung, eine weniger harsche mit mehr Licht.

Ich träumte von blühenden Gärten, von stolzen Palästen in Weiß, auf deren Wiesen sich anmutige, schöne Menschen versammelten, um zu tanzen und fröhlich zu sein. Ich sah Reinheit, nichts deutete in meinen Träumen auf all den Dreck hin, in dem die Menschen sich hier tagtäglich bewegten. Ich wollte all das nicht mehr so. Ich wollte keine zahnlosen, fetten Weiber mehr ertragen, die sich an manchen Stellen der Stadt für klingende Münze den Mannsbildern anboten, auf daß jene sich zwischen ihre Beine in das verseuchteste aller verrotteten Heiligtümer begäben. Ich haßte die nach Schweiß und Urin stinkenden Soldaten der Stadtwache, die laut gröhrend um sich schlugen, wenn sie sich bedroht fühlten. Ich haßte die abfallfressenden Schweine in den Gassen, die Exkremete in den Gruben, ich haßte die ganze verdammte Existenz all dieser lebensunwürdigen Kreaturen. Oh, wie ich Schönheit und Ästhetik herbeiwünschte. Wer hat einen Nutzen von all dem Abschaum in der Stadt? Warum ist die Fügung nicht so gerecht, nur noch Schönheit zuzulassen, sei es in Baustil, Kunst, Mensch oder Ort, Sprache oder Umstand? In allem kann Ästhetik liegen.

Notulf ist ein widerlicher Gnom, doch wir brauchen ihn. Wolfram ist die Reinheit. Er ist so wundervoll. Nichts kommt ihm an perfekter Schönheit gleich. Ich liebe alles an ihm, seine Augen, sein Haar, seine herrische Art. Nicht ihn selbst, nur seine Funktion für das alles an Wichtigkeit überragende Geschenk der Schönheit. Ich möchte jedesmal schreien, wenn ich ihn sehe. Aber Notulf – wen interessiert diese Mißgeburt? Ich verabscheue diesen Zwerg und alle Kreaturen, die so sind wie er, alle Krüppel, Nosferatu, Entstellten oder Verwachsenen. Gott kann nicht das richtige tun, wenn solcher Abschaum existiert. Aber wen wundert's? Gott schuf den Menschen nach seinem Ebenbild. Da der Mensch unvollkommen ist, muß es der Schöpfer auch sein. Also weiß ich: Wenn der Schönheit nicht durch die Fügung geholfen wird, den Menschen zu verbessern und die einzig wahre Umgebung für Mensch und Kainit zu schaffen, muß sich ein höheres Wesen diesem Kreuz-

zug widmen, gesegnet mit dem barmherzigen Kuß der Unsterblichkeit und der Gnade, Schönheit zu verstehen und selbst pure Schönheit zu sein, wie ein Racheengel des Unberührten. Sollen doch die Unvollkommenen, die Häßlichen, die Stinkenden, die Lebensunwürdigen, Krüppel, Mißgeburten, Verunstalteten oder Verwachsenen ausgerottet werden, damit endlich das Antlitz unserer Stadt, dann des Landes von diesem Abschaum gesäubert ist. Es gibt einfach keinen Nutzen für Unschönes. Die Menschen sind unvollkommen, die Kainiten oft auch. Aber durch Schönheit haben wir die Chance, unsere unvollkommene Existenz vor Gott wiedergutzumachen. Ich habe das begriffen, schon bevor mir Ramana Theja das schenkte, was nur in Verbindung mit Schönheit wahre Unsterblichkeit bedeutet. In meiner ersten Nacht als Kainskind löste ich mich von dem vollendeten Körper Ramanas und blickte meine Erzeugerin an. Sie saß auf der prunkvollen Bettstatt, hatte ihre Beine angewinkelt und ihre Arme darum gelegt. Ihr gänzlich unbekleideter Körper strahlte im Mondlicht einen matten Glanz aus, leuchtete fast, als sei ihre Haut aus Bronze. Sie blickte mich in ihrer Schönheit an, so sanft und doch so entschlossen, daß mir die Tränen in die Augen traten. Seit diesem Moment verstehe ich endgültig, was wir Toreador der Welt schulden. Die Welt hungert nach uns. Durch unsere Schönheit können wir, die Besitzer und Bewahrer der Schönheit, alle heilen. Die Welt wird wieder ein ästhetischer Ort sein. Dann kann der Mensch wieder schön sein, umgeben von der reinen Rasse, den Fürsten der dunklen Schönheit, den Rosen der Nacht: uns. Dadurch wird auch Gott wieder erstarren und genug Kraft haben, um die Welt zu neuerlichem Glanz zu führen. Da der Mensch aber diese Erkenntnis nicht hat, müssen wir die Retter der Ästhetik sein. Dabei sollen zunächst alle, die niemals auf die zart klingenden Saiten der Schönheit hören werden, ausgemerzt werden. Ramana verstand mich immer. Ich mußte ihr nichts erklären. Das politische Parkett ist der Boden, von dem aus ich den Feldzug führe. Seit über 200 Jahren tue ich das nun. Das vorsichtige, indirekte Handeln hat sich als ertragreich erwiesen. Eines nachts wird das Reich Calidas vollendet sein! Oh könnte ich sie nur einmal sehen!

Beschreibung: Nikolai ist groß. Er hat schwarzes, langes Haar. Sein Gesicht ist gutausehend und wird von großen, dunklen Augen eingenommen. Er blickt sehr oft nachdenklich, manchmal geradezu wütend auf andere Kainiten, speziell Nosferatu, Ravnos usw. Seine Gewandung ist immer reichhaltig, mit Brokat und Geschmeide geschmückt, abgesetzte Säume und erlesene Stoffe aus fernen Landen sind das mindeste. Nie fehlen die Handschuhe. Er bevorzugt Dunkelgrün, Schwarz, Dunkelrot und Blau.

Rollenspielhinweise: Sie sind radikal und unerbittlich. Die wenigsten verstehen Sie. Noch weniger Leute verstehen, daß Sie sich für eine Sache, eine Ideologie aufopfern, denn obwohl die meisten Kainiten und Menschen Ihre Einstellung nicht kennen, ist Ihr unermüdliches Arbeiten für die künstlerische Bereicherung der Stadt unübersehbar. Auch zu den Hochzeiten der Magi haben Sie dies niemals vergessen. War Karl noch so gläubig, noch so sehr von seinen Kettenhunden umgeben – Ihr Ghul, der Baumeister Odo von Metz, erbaute schließlich das Oktagon und fügte dadurch Karls teilweise abenteuerlichen Vorstellungen etwas

von wahrer Ästhetik bei. Sie schufen die Pläne für das Katscheck, den Platz, an dessen beiden Seiten sich Pfalzkapelle und Kaiserpalast gegenüberstehen.

Sie haben viel für Aachen getan, aber Sie sehen das Ausrotten der Nichtästheten einfach als unbedingt notwendig.

Zuflucht: Einige Stadthäuser, alle bewacht, und ein Gemach im Hause Wolframs.

Geheimnisse: A-

Einfluß: Siehe Claneinführung

Schicksal: Nikolai von Tresckow stirbt während des Kampfes mit den Magi des Choeur Céleste

Clan: Toreador

Erzeuger: Ramana Theja

Wesen: Fanatiker

Verhalten: Zelebrant

Generation: 7.

Kuß: 762 n. Chr.

Sieht aus wie: Mitte 20

Körperlich: Körperkraft 3, Geschick 5, Widerstandsfähigkeit 4

Gesellschaftlich: Charisma 6, Manipulation 5, Erscheinungsbild 4

Geistig: Wahrnehmung 4, Intelligenz 3, Geistesschärfe 3

Talente: Aufmerksamkeit 3, Ausflüchte 4, Ausweichen 4, Einschüchterung 3, Empathie 5, Führungsqualitäten 2, Handgemenge 3, Schauspielerei 4

Fertigkeiten: Bogenschießen 2, Etikette 4, Handwerk 4, Heimlichkeit 2, Musik 4, Nahkampf 3, Reiten 4, Überleben 1

Kenntnisse: Akademisches Wissen 3, Architektur 4, Gesetzeskenntnis 2, Linguistik 4 (Französisch, Italienisch, Flämisch und Englisch), Nachforschung 1, Politik 4, Verwaltung 3

Disziplinen: Auspex 6, Beherrschung 4, Geschwindigkeit 4, Präsenz 6, Seelenstärke 4

Hintergrund: Gefolgsleute 5 (teils zur puren Freude, teils als Wachen), Herde 3 (Anhänger, Gespielen und Gespielinen), Kontakte 5 (siehe Claneinführung Toreador), Ressourcen 5

Tugenden: Überzeugung 4, Selbstbeherrschung 3, Mut 3

Weg: Weg des Himmels 7

Willenskraft: 7

Blutvorrat: 20

Ventruue

Politics is the highest and all-embracing art, and we, who create contemporary popular art consider ourselves politicians.

—Laibach

Ein Ventruue, Caius, schuf Aachen. Er setzte im Zeichen der Kultivierung und des Fortschritts Maßstäbe, die sich zu einer erst bedeutsamen, später einzigartigen Stadt auf deutschem Boden entwickelten – eine Stadt, in der die Saat des Clans der Könige aufging, in der geherrscht und Geschichte geschrieben wurde. Karl war hier erst König, dann Kaiser. Otto I. wurde hier genauso gekrönt wie Otto II., der Klein-

kindkönig Otto III., danach Heinrich II. und Konrad II. Edle kamen in die Stadt, um als gekrönte Häupter wieder in ihre Heimat zu reisen. Die Ventruue waren es, die hier Adels- und Herrschergeschichte schrieben, Könige ein- und wieder absetzten. Von Aachen aus konnten sie die Züge des Adels und der Hochpolitik regeln. Der Einfluß in Aachen und von Aachen aus ist unermesslich, der Clan Ventruue ist ohne Zweifel der absolute Machtblock – seiner Meinung nach unangefochten, in Wirklichkeit von den Nosferatu fast eingeholt. Bis allerdings die Nosferatu wirklich über Absetzung, Entthronung oder echte Beeinträchtigung des Clans der Patrizier reden können, muß noch einige Zeit vergehen. Dazu kommt, daß die Nosferatu zur Zeit nicht an die Macht gelangen wollen, sie ziehen es vor, weiter verborgen ihren Einfluß auszudehnen. Der Prinz der Stadt ist Ventruue. Einhard, der Chronist Karls des Großen und Verfasser der „Vita Karoli Magni“, der Biographie des Kaisers, ist Ancilla des Clans in Aquis Granum. Einer der zurückgekehrten Kreuzfahrer, Falk von Maastricht, ist ebenfalls Ventruue, verfügt über weiträumige Ländereien und große Ressourcen in Flandern und gehört dem einflußreichen flämischen Adel an. Viele Ventruue sitzen entweder in höheren Stadtmagistratsämtern oder kontrollieren solche.

Die mittlerweile verschwundenen Ahnen des Clans, Ragnar und Bulvia (siehe Vorgeschichte Wolfram von Stolbergs) waren die Nachfolger Caius' und Civus', sie formten weiter, was die ersten Kainiten des Clans hier begonnen hatten. Die Ventruue haben Aachen im Griff. Nahezu jeder Angehörige des Clans, der hier aufwächst, lernt die clanbezogene Stadtgeschichte, und man vermittelt ihm, was die Stadt nicht nur machttechnisch oder politisch, sondern auch ideell und mental für den Clan der Könige bedeutet. Jeder Aachener Ventruue sieht die Stadt als das rechtmäßige Eigentum des Clans, durch Aufopferung erworben und als leuchtendes Beispiel von Ventruue-Anspruch ausersuchen. Jeder verbindet etwas persönliches mit der Stadt, keiner würde sie sich nehmen lassen. Hierbei ist ihnen klar, daß auch Wolfram als Prinz erst hinter dem Clan-Anspruch auf Aachen rangiert. Noch sind sie mit ihm einverstanden. Sie beobachten ihn aber genau. Leistet er sich zu grobe Fehler, werden die Ventruue vor keinem Schritt zurückschrecken, um den Machtanspruch zu wahren. Sie sind momentan die stärkste Fraktion in Aachen.

Wolfram von Stolberg

Meine Heimat Stolberg ist wundervoll. Schon in jungen Jahren stieg ich zuweilen empor zu den Zinnen unserer Burg, meist an der Hand des Kaplans oder eines Mönchs, der mich unterrichtete. Ich stand dann auf der Spitze unseres Anwesens und sah hinüber zu dem schönsten Weibe, das der Teufel selbst sich ausdenken konnte, zur wunderschönen Geliebten und dreckigsten Hure zugleich, zur fleischgewordenen Versuchung und goldverzierten Schönheit, zur pestverseuchten, stinkenden Hexe, zu Verheißung und Verderben innerhalb der gleichen Mauern: Aachen.

Dort lag sie. Wie sie mich anlächelte, mir ihre Seele anbot. Gleichzeitig roch ich ihre Fäulnis, aber welcher schöne Schoß läßt den Jüngling widerstehen, nur weil er sich Gedanken über das Innere dieses Schoßes macht? Sie war



reich und fett. Sie würde mein sein! Eines Tages würden wir verschmelzen. Ich wußte, ich würde sie besitzen, ihre Vermählung mit mir sollte Wirklichkeit sein. Meine Familie gebot über Einfluß bei Hof. Es war die Zeit, als mein Clan jedes Schwert, jeden Gedanken, jeden klugen Kopf brauchte. Dort war nicht nur der Wald voller Aufrührer und Banditen. Nicht nur die Tiere in den Gehölzen verwechselten das Japsen ihrer kotfressenden Schnauze mit menschlicher Sprache, nicht nur der Unglücksfall namens Wolfing, der der Natur manchmal passiert, und nicht nur andere, ähnlich verwirrte Nebensächlichkeiten glaubten plötzlich, aus ihren Büschen hervorkriechen zu müssen. Es war die bedauernswerte Zeit, als die, die in Karthago die Lakaien und Speichellecker der Sterblichen gewesen waren, plötzlich glaubten, sie dürften sprechen. Nun, da niemand sie früh genug zum Schweigen brachte, da niemand das tat, was wir in Karthago bereits mit ihnen taten und was sich gehört, nämlich ihnen die Köpfe abzuschlagen, bekamen sie ihre Gelegenheit. Schon damals bewies mein erlauchter Erzeuger Ragnar genauso seine Unfähigkeit wie das Römerrelikt Bulvia. Alles, was sie in dieser Zeit an Frieden mit den Waldwesen erreicht haben, alles an Diplomatie, alles an Einigung, alles an Vorbereitungen bezüglich Karls habe ich in die Wege geleitet. Es war auf einer der Versammlungen des Stadtmagistrats. Ich weilte dort mit meinem Vater. Alle Adligen der umliegenden Provinzen waren dort. Aus Montzen, Rode, Limburg, Vaals, Burtscheid und Stolberg waren alle gekommen, um mit den Kämmerern der Markgrafen und dem Pfalzgrafen über Gebietsaufteilungen zu Tisch zu sitzen. Ragnar und andere des Clans waren dort und hielten nach Nachwuchs für unsere Reihen Ausschau. Der zweitgeborene Sohn einer fränkischstämmigen Familie, die in der Gegend von Vaals angesiedelt war, trat an mich heran. Ich wußte nicht, daß er ein Ghul Ragnars war. Ich wußte auch nicht, daß der Grafenthing hauptsächlich aus Ghulen unseres Clans und des Clans der Rose bestand. Ebensovienig wußte ich, daß in der späteren Kanzlei Karls des

Großen, im Umfeld des Grafen von Aachen und auch im Gefolge des Bischofs genügend Ghule und Kainskinder zu finden waren. Karl der Große entfernte sie später alle oder besser gesagt, seine freundlichen fanatischen Glaubensfreunde haben die meiste Säuberungsarbeit geleistet. Auf alle Fälle verschwanden sie später alle miteinander. Die meisten von sich aus, also ohne Karls Zutun. Andere Kainiten behaupten aber noch in den heutigen Nächten, Karl der Große habe sehr viel mehr gewußt, als allgemein angenommen wird und all die Vorgänge seien gar nicht so sehr ein eigenmächtiges Vorgehen der Magi gewesen. Natürlich nicht! Wir haben ihnen ja auch den Weg zu ihnen allen gewiesen.

An diesem Tage machte ich die Bekanntschaft Ragnars. Er schien Interesse für mich zu zeigen, und ich dachte darüber nach, wie ich durch ihn an mein Ziel gelangen konnte, ohne zu sehr von seinem Wohlwollen abhängig zu sein. Nach einer Weile war er von meinem unbedingten Willen zu Höherem beeindruckt und speiste mich mit seinem Vitae. Als sein Ghul fing ich an, die Gesellschaft der Untoten genau zu studieren. Der ewige Streit um die Herrschaft zwischen Ragnar und Bulvia ließ mich schauern. Ich hatte doch von ihnen gelernt, daß der älteste Kainit am Ort das Recht auf den Prinzenhron habe, daß darüberhinaus Kain, unser Vater und Erster des Blutes, uns, dem Clan der Patrizier, das Recht auf die Herrschaft anvertraut hatte. Gut. Doch wie soll Herrschaft ausgeübt werden, wenn nur Querelen innerhalb der Herrscher die Macht schmälern und Uneinigkeit den anderen Clans gegenüber gezeigt wird? Wieso gab es in Aachen keinen Prinzen? Wo stand geschrieben, daß nur der Älteste des Blutes und der Höchste im Status Prinz werden durfte?

War das zwingend? Auch dann, wenn niemand von Alter und Status wirklich angemessen dieses höchst verantwortungsvolle Amt ausüben konnte? Ich war damals schon klüger als die Alten, sah bereits damals mehr. Die Entwicklung des Clans Brujah in unserer Stadt war vorauszusehen. Viel zuviel Zeit wurde mit sinnlosem Verhandeln mit den Gangreltieren und den verdammten Wolfingen vergeudet. Ich kann mich erinnern, wie damals, wenn im Winter der eisige Wind den Hagel an unsere Mauern trieb, die hungrigen Wölfe aus den Wäldern kamen, sich bis ins Dorf und teilweise bis an die Burg wagten. Dann rissen sie Bauernmädchen oder entsprungene Kinder. Oh Gott, wie das unsere kostbare Zeit verschwendete! Wenn ich mit meinem Vater und meinen Brüdern des Nächstens am Kamin saß und interessante Unterhaltungen führte, wie ungehalten waren wir dann, wenn diese Bauertölpel mit ihren blutenden Kinderleichen auf den Armen vor unseren Toren standen und laut heulend und lamentierend verlangten, wir sollten die Wolfsplage ausrotten. Ich verachtete diese Narren, denn ihnen war nicht bewußt, daß sie mit dem Bluteruch ihrer Kinder die Wölfe direkt zu ihnen lockten. Als wir mitansehen mußten, wie diese dreisten Köter direkt vor unserem Burgtor drei unserer besten Landarbeiter anfielen, war das sogar für mich zuviel. Ich blickte hinunter und sah, wie der größte der Wölfe unseren stärksten Leibeigenen zwischen die Kiefer geklemmt mitschleifte. Der Mann lebte noch schwach und versuchte sich zu wehren. Aber es war zu spät, unsere Bogenschützen konnten auch nichts mehr

ausrichten! Konnte man sich das vorstellen? Alle mitgeschleift! Zwei davon vermutlich bei lebendigem Leib gefressen.

Unsere besten Arbeitskräfte! Was sollten wir nun tun, ohne ihre starken Hände für die Pergola, die mein Vater sich droben am Schlosse wünschte, damit ihn die Sommersonne nicht so zippeln möge? Nun konnte das Bauernpack sie nicht fertigstellen. Wie konnten diese Bestien es wagen, uns unsere Arbeitskräfte zu nehmen? Was sie mit der Brut dieses Gesindels machten, wen sie von den Bauernweibern fraßen, war mir eins. Hauptsache, sie ließen genug Weiber zum Gebären übrig und um ihren Männern den Gerstenbrei zu kochen, damit sie bei der Arbeit nicht vom Fleisch fielen. Die Kinder konnten sie von mir aus mit gebratenem Apfel im Maule haben, so lang's Weibervolk war. Aber Bauern? Das ging nicht! Also ritten mein Vater, meine Brüder und ich aus, das Rudel zu erschlagen. Wir kehrten an diesem Tage mit sechs Wolfsköpfen zurück zur Burg, der Kopf des Leittiers war auf die Lanze meines Vaters gespießt.

Und so, genau so, muß mit der Wolfsbrut umgegangen werden. Die Klingen der Schwerter und die Spitzen der Pfeile können genausogut aus Silber sein, das ist nicht schwer.

Aber damals war ich nur ein Ghul, der auf seine Worte wohl achten mußte. Ich begriff, daß es in unserem Clan wohl angesehen wurde, wenn man reich an Ideen war und es verstand, sich durch kühnes Handeln und Geschick im Umgang mit Geld und Menschen zu bewähren. Aber ich wußte auch, daß ich nur ein Ghul und meine Grenzen eng gesteckt waren. Außerdem hatten Ragnar und Bulvia mit ihrer verdamnten Verhandlungsbereitschaft dieses Pack von Gangrel und die Mondbestien schon viel zu nah herankommen lassen. Außerdem waren in dieser Zeit die Brujah die schlimmeren Feinde. Also riet ich meinem Herrn, was das beste sei. Ich beschwatzte ihn. Für die anderen sah es wie kompromißloser Frieden mit den Waldnern aus. Im Grunde verdamnten wir sie zu völliger Untätigkeit, da sie mit uns als direkten Verbündeten in der Stadt nicht mehr selbst vor Ort waren. Sie waren von dem abhängig, was wir ihnen erlaubten. Doch hörten die Mondanheuler nie auf, uns zu mißtrauen. Viele unserer Boten starben, weil sie etwas geringfügig Falsches sagten oder falsch blickten. Aber ich riet stets zu Frieden, da ich dadurch die Gangrel dazu brachte, zwischen uns und den Garou zu schlichten. Natürlich gab ich immer nur die nötigen „Denkanstöße“. Was hätte ich, ein Ghul, wohl auch sonst sagen sollen? Aber Ragnar sah mein Talent und gab den Kuß an mich weiter. Wieder war ich der schönen Hure ein Stück näher. Kurz nach meiner Erschaffung lernte ich Nikolai kennen. Er war ebenso von seiner Machtberechtigung überzeugt als ich. Wir spürten schnell, daß wir uns als Feinde jahrtausendlang würden bekämpfen können, ohne daß einer von beiden siegte. Er spürte das in mir, was ich in ihm wahrnahm. Wir wußten instinktiv, daß wir beide höher hinaus wollten, sehr viel höher. Seine Erzeugerin war ebenso selbstverliebt und ignorant, wie Ragnar hoffnungslos veraltet und unfähig geworden war. Wir schmiedeten Pläne in diesen Nächten. Hätte ich ihn gefragt, würde er es mit Sicherheit als „Anfreunden“ bezeichnet haben. Er war immer idealistischer als ich. Er wollte Macht. Aber er wollte sie aus

Gründen, die mir immer verschlossen bleiben werden. Er sieht den ästhetischen Gedanken als bindend. Er will das Erbe dieser sagenumwobenen Calida fortführen, er ist geradezu besessen davon. Im Grunde ist er nicht von der Macht für sich überzeugt, sondern er will die ganze Macht für eine Sache, eine Idee, einen Traum. Eines Nachts wird er verschwinden. Es wird mir nicht leichtfallen, aber irgendwann muß es sein.

Als dann die Angelegenheit um den Sohn Pippins, Karl geheißen und später der Große genannt, aus dem Ruder lief, war unsere Stunde gekommen. Wir saßen des nachts und sprachen über mögliche Entwicklungen. Ragnars und Bulvias Macht war gebrochen. Ihr Spiel hatte sie unvorsichtig sein lassen, die Waldner waren nicht nur in ihrer Macht, sondern auch in ihrem Glauben und allem, worauf sie vertraut hatten, gebrochen. Die Brujah, die sich als Sieger wähnten, mußten sich kurz darauf ebenfalls eines besseren belehren lassen. Niemand konnte mehr die Macht für sich beanspruchen, alles entglitt den Händen der Kainiten. Notulf, ein mittlerweile zu uns gestoßener Malkavianer, der sich einfach langweilte, war sofort bereit, bei unserem interessanten kleinen Spiel mitzumachen. Als die Lage mit dem König in den letzten Jahren des achten Jahrhunderts sich zuspitzte, erlebten wir unseren Triumph: Über Mittelsmänner gelang es uns, der Pocken-Griet die Information über den Aufenthaltsort der seltsamen Priester zu entlocken. Sie dachte damals, sie schade uns, den Feinden ihrer geliebten Brujah. Sie weiß bis heute nicht, daß ohne ihre Information alles mißlungen wäre. Es wäre interessant, ihr Gesicht zu sehen, wenn sie wüßte, daß auch von ihrem Clan einige vernichtet wurden, weil sie eine Information preisgegeben hatte. So versorgten wir die Magi mit den nötigen Informationen. Wir taten nichts falsches, wir lösten nur die ab, die keiner Führung mehr fähig waren und beiseitigten die, die unseren Clans sowieso immer nur Ärger gemacht hätten: die gottverfluchten Brujah! Alles klappte. Die Nacht kam. Die Erschütterungen des Kampfes waren so stark, daß die Narren von Sterblichen an den Weltuntergang glaubten und das Jahr des Kampfes, 800, zum Jahr des Weltendes erklärten.

Danach hatten die Magi genug mit der Krönung Karls zum Kaiser zu tun und damit, die diesbezüglichen Schritte ihrerseits vor den Sterblichen zu vertuschen. Wir nutzten die Zeit. Wir führten die Kainiten in eine neue Gesellschaft, die Gesellschaft des Triumvirats, der wahren Herrscher. Als Ragnar und Bulvia sich allzu sehr in unsere Geschäfte einmischten, erschlugen wir sie. Bleibt nur zu sagen, daß ich persönlich Ragnar köpfte.

Ich habe es noch keine Minute bereut...

Beschreibung: Wolframs Haar ist strahlend blond, wirkt sehr rein. Sein Gesicht ist bartlos, jung, aufrichtig und nahezu androgyn. Seine Ausstrahlung ist hoch charismatisch, er verströmt Würde, Reinheit und Adel. Er weiß sich perfekt zu bewegen und ist Meister der Etikette. Stets ist er in edle Gewänder gekleidet, die zugleich geschmackvoll-modisch und herrschaftlich-standesgemäß sind - niemals zu bunt, niemals zu farblos. Seine Stimme und seine Mimik verraten Alter und Erfahrung. Ein Blickduell mit ihm geht immer schief, seine Stimme kann vereisen, verbrennen oder der pure Sex sein. Mann wäre vom optischen Standpunkt

der falsche Ausdruck für ihn. „Knabe“ paßt besser.

Rollenspielhinweise: Niemals sagen Sie ein falsches Wort zur falschen Zeit, niemals begehen Sie einen *faux pas*, niemals müssen Sie etwas zweimal sagen. Sie sind sich keiner Machtheiserei bewußt, sie wissen, daß sie der Richtige in dieser Position sind. Sie dulden keinen Widerspruch. Die anderen haben Glück, daß Sie sich mit ihnen abgeben. Dafür verlangen Sie Respekt. Sie verachten viele und respektieren niemanden. Die Ahnen der Stadt tolerieren Sie. Die anderen Triumviratsangehörigen sind dem noch am nächsten, was Sie Vertraute nennen, aber trotzdem noch weit entfernt! All das praktizieren Sie nicht offen. Nach außen sind Sie der abwartende, harte, aber gerechte Herrscher. Offiziell ist Ihr Hauptansinnen das Wohl der Kainiten.

Zuflucht: In erster Linie die etwa eine Stunde Ritt von Aachen gelegene Burg Stolberg, sein Familienwohnsitz, ein Elysium, außerdem an den meisten wichtigen Stellen der Stadt verteilte, schwer gesicherte und bewachte Stadthäuser oder palastähnliche Behausungen.

Geheimnisse: A

Einfluß: Überall, wo es wichtig ist. In offiziellen Dingen ist es schwer, an seinen Spitzeln und Ghulen vorbei zu agieren.

Schicksal: Wolframs Tod erfolgt zu einem beliebigen Zeitpunkt nach „Schwarz“, wahrscheinlich durch Cocceius und/oder die SC. Er sollte aber nach der Vernichtung Nikolais noch eine Weile an Notulfs Seite regieren.

Clan: Ventrue

Wesen: Tyrann

Verhalten: Autokrat

Clan: Ventrue

Erzeuger: Ragnar

Generation: 7.

Kuß: 760 n. Chr. (Seit 711 Ghul)

Sieht aus wie: 16

Körperlich: Körperkraft 4, Geschick 4, Widerstandsfähigkeit 5

Gesellschaftlich: Charisma 6, Manipulation 6, Erscheinungsbild 4

Geistig: Wahrnehmung 5, Intelligenz 5, Geistesschärfe 4

Talente: Aufmerksamkeit 4, Ausflüchte 4, Ausweichen 4, Einschüchtern 3, Führungsqualitäten 5, Handgemenge 3, Schauspielerei 3, Sportlichkeit 2

Fertigkeiten: Bogenschießen 4, Etikette 4, Heimlichkeit 2, Musik 3, Nahkampf 5, Reiten 4, Tierkunde 2

Kenntnisse: Akademisches Wissen 2, Gesetzeskenntnis 2, Linguistik 4 (Latein, Flämisch, fränkische und alemannische Dialekte, Französisch), Nachforschung 3, Politik 5, Verwaltung 4

Disziplinen: Auspex 4, Beherrschung 6, Geschwindigkeit 4, Präsenz 5, Seelenstärke 5, Stärke 3, Verdunkelung 3

Hintergründe: Gefolgsleute 5, Herde 7, Kontakte 5 (in den meisten Bereichen der Stadt mindestens einer, ganz besonders aber in der Stadtverwaltung auf allen Ebenen, beim Stadtheer und den stadtbezogenen Söldnerheeren, in der Legislative, Judikative und Exekutive sowie in der medizinischen Versorgung), Ressourcen 5

Tugenden: Überzeugung 2, Selbstbeherrschung 5, Mut 5

Weg: Weg des Teufels 7

Willenskraft: 8

Blutvorrat: 20

Schwächen: Dunkles Geheimnis (hat seinen Erzeuger Ragnar und die Clanschwester Bulvia durch ein Komplott beseitigt)

Einhard - der Chronist



Von Anfang an war das Schreiben meine größte Wonne. In der finsternen Zeit, in der wir existieren, sind lichtdurchflutete Momente selten. Was wäre all unser Trachten wert, sorgten wir nicht dafür, daß wir die großen Momente der Fügung und die großen Köpfe des Schicksals für die Nachwelt erhalten? Ich trat bereits als kleiner Junge einem Kloster bei, um durch die Mönche zu lernen, wie man liest, schreibt und kopiert. Und so fand ich die Chroniken, die Überlieferungen so vieler Brüder, die ihr Lebenswerk teilweise in der Vervollständigung alter Berichte sahen. Wieviel Mühe mußte in solchen Seiten stecken, wieviel Kleinarbeit und Akribie? Ich bewunderte diese Kunst und den Gedanken, zu denen gehören zu können, durch deren Hände Arbeit die Nachwelt geprägt sein könnte. Fieberhaft war ich dabei. Ich lernte alles, was zu einer ordentlich überlieferten Chronik gehört: Latein schreiben und lesen, das Retuschieren, das Schraffieren, aber auch das Zeichnen, das Feinschreiben und das Kopieren sowie das adäquate Übersetzen in die lateinische beziehungsweise teutsche Sprache. Ich war recht weit damit, als ich, noch jung an Jahren, aus dem Kloster fortzog, um mich in Aachen niederzulassen. Ich war einer der wenigen Chronisten, die keine Mönche waren. Denn wenn ich nicht im Kloster lebte, wollte ich auch die Kutte ablegen und das Haar wieder wachsen lassen. So war ich in der ersten Zeit mit Arbeit nicht gesegnet, es ging mir schlecht. Ich lebte von der Hand in den Mund. Dann sah ich eines Tages auf einem großen Marktplatz hunderte von Menschen. Die Stadt war herausgeputzt. Al-

les war auf den Beinen. Der Grund war der König. Karl, umgeben von den Rittern und Priestern, zeigte sich. Ich sah ihn, erstarrte. Was für ein Mensch war er? Ich sah ihn nur von weitem, aber selbst auf große Entfernung schlug mich alles an ihm in seinen Bann. Das war ein Mann, der zu recht König war. Ich beschloß an diesem Tage, mich ihm zu nähern. Ich wollte, mußte mit ihm reden. Ich wollte alles über ihn wissen. So drückte ich mich in der Nähe des Palastes herum. Ich schaffte es mit unendlich viel Überredungskunst, zu ihm vorzudringen. Er bewies augenblicklich seine Genialität: Ohne viel zu fragen, wies er mich an, etwas von meinen Arbeiten vorzuzeigen. Ich hatte genau darauf gehofft und übergab seinem Diener die Rollen. Er erblickte mein Werk, war begeistert. Von da an war ich in seinen Diensten. Er förderte mich, und ich begann sein Leben festzuhalten. Ich war immer in seiner Nähe, studierte ihn. Ich kannte alle seine Züge, seine Vorlieben, seine Schläue, seine Sicherheit und seinen Glauben. Ich kannte seine Gausamkeit, die manchmal zutage schien, seine Farbenfreude, seine Hingabe an das Züchten von Pflanzen und Blumen, seine eiferstüchtige Liebe seinen drei schönen Töchtern gegenüber, die zeitlebens keinem Manne ihr Jawort geben durften, weil er ohne sie nicht sein konnte. Ich erlebte, wie er auf Betreiben seiner Mutter Desiderata heiratete und verstieß. Ich sah danach Hildegard, Fastrada und Luitgard, als ich schon Kainit war, kommen und gehen.

Er faszinierte mich über alles. So fiel ich Bulvia auf, einer der letzten Kainiten, die sich in der Umgebung des Königs aufhielten und die noch nicht von den Rittern des Choeur Céleste bemerkt worden waren. Sie erhoffte sich wohl dadurch, daß sie mir den Kuß weitergab, weitere Chancen, am König dranzubleiben. Als sie es kurze nachdem sie mich die meisten Sachen gelehrt hatte ebenfalls nicht mehr in Karls Umgebung aushalten konnte, blieb nur noch ich. Auch noch die Jahre vor der Jahrhundertwende hielt ich aus. Ich bewunderte alles an diesem einzigen wahren Herrscher, den die Menschheit bisher gekannt hat. Ich konnte nicht gehen, wenn auch die Fragen der verfluchten Priester immer drängender wurden. Ich sah mit Grauen und unendlicher Bestürzung, wie sie mir näher kamen und den König immer weiter vergifteten. Ich ging schließlich in der Nacht, bevor sie morgens meine Kammer aufbrachen, um mich meiner „gerechten Strafe“ zuzuführen. Diese Dummköpfe sind tot! Viele Kainskinder fanden durch sie ihr Ende. Diese Männer haben den Tod hundertfach verdient. Ich habe kein Mitleid.

Nach der Grauensnacht verließ ich Aachen. Mein Weltbild war zerstört! Was sollte ich dort? In der Fremde fing ich an, die Vita Karoli Magni zu verfassen. Ich kehrte zurück in die Nähe von Aachen. Von dort aus zog ich meine Bögen um die Stadt. Und während einer weiteren Reise in die Nähe von Aquis Granum traf ich auf Calida. Diese Begegnung war hundertmal mitreißender als die mit Karl dem Großen. Ich sah und liebte sie. Ich hatte sofort Vertrauen zu ihr. Ihre Stimme, ihre Augen waren Salbe für die Stümpfe meiner Gefühle. Ich blieb einige Jahre mit ihr zusammen. Jetzt habe ich eine Mission mit ihr zusammen. Wir sind eins. Niemand ist so stark wie sie. Ich werde eines Tages Golconda finden. Soviel Ruhe bringt sie mir. Ich weiß, das Einssein des Menschen und des Tiers wird für mich die

Belohnung sein. Ich tue alles dafür. Die Faust oder das Wort waren nie meine Waffen. Meine Waffe ist das, was ich aufschreibe.

Beschreibung: Einhard ist von normaler Größe, von normalem Gesichtsausdruck und normaler körperlicher Beschaffenheit. Sein weder junges noch altes Gesicht zeigt stets stille Neutralität und unerschöpfliche Emotionslosigkeit. Wenn er erregt ist, zeigt er das nicht. Am Hofe Karls und der Magi hat er Verstellung gelernt. Er ist höflich, behandelt über ihm stehende mit Respekt und unter ihm stehende mit Angemessenheit. Gekleidet ist er in Roben in dunklem Braun oder Grau. Diese Roben sind immer kapuzenlos und am Kragen gebortet. Sein Haar ist angegraut, etwas länger und hinter die Ohren gestrichen. Er trägt einen grauen Bart.

Rollenspielhinweise: Wenn Sie viel reden, bekommen Sie weniger für Calida mit... Auf jeden Fall sind Sie der Kainitengesellschaft völlig müde. Die meisten Kainiten verachten oder verabscheuen Sie.

Zuflucht: Er weiß ungefähr, wo die „Feuergrotte“ ist, wenn er sie auch niemals ungefragt beträte und niemals ihren Standort preisgäbe. Ansonsten bewohnt er einen Stall der Reiter Karls des Großen, der jetzt schon lange leer steht und den er sich ausgebaut hat. Dieser ist nur mäßig bewacht.

Geheimnisse: A

Einfluß: Er hört alles, greift aber nur ein, wenn es in Calidas Sinne ist. Einhard nutzt fast nie etwas aus. Er hätte mehr Einfluß, wenn er wollte, ist darüber aber hinaus.

Schicksal: Selbstdisziplinierung und die Suchen nach dem sagenumwobenen Golconda sind der zentrale Inhalt von Einhards Unleben. Seit 1507 befindet er sich an Calidas Seite in Irland. Sein Ruf als Biograph Karls des Großen ist bis heute weltweit erhalten geblieben, und seine „Vita Karoli Magni“ gehört zur absoluten Pflichtlektüre jedes historisch interessierten Charakters.

Clan: Ventrue

Erzeuger: Bulvia

Wesen: Neuerer

Verhalten: Autokrat

Generation: 7.

Kuß: 777 n. Chr.

Sieht aus wie: Ende 30

Körperlich: Körperkraft 3, Geschick 3, Widerstandsfähigkeit 4

Gesellschaftlich: Charisma 4, Manipulation 4, Erscheinungsbild 2

Geistig: Wahrnehmung 5, Intelligenz 5, Geistesschärfe 5

Talente: Aufmerksamkeit 3, Ausflüchte 4, Ausweichen 3, Einschüchtern 2, Führungsqualitäten 2, Schauspielerei 3

Fertigkeiten: Bogenschießen 2, Etikette 4, Heimlichkeit 2, Musik 1, Nahkampf 1, Reiten 2

Kenntnisse: Akademisches Wissen 5, Folklore 3, Gesetzeskenntnis 3, Linguistik 5 (Griechisch, Französisch, Flämisch, Hebräisch, Italienisch), Nachforschung 5, Okkultismus 2, Verwaltung 2

Disziplinen: Auspex 5, Beherrschung 6, Präsenz 4, Seelenstärke 2, Verdunkelung 3

Hintergrund: Mentor 6 (Calida), Ressourcen 2, Status 2

Tugenden: Gewissen 5, Selbstbeherrschung 3, Mut 4

Weg: Weg der Menschlichkeit 8

Willenskraft: 6

Blutvorrat: 20

Ritter Falk von Maastricht



Ich war der Sohn eines reichen Adligen in Maastricht. Wir waren reich genug, um uns nicht nur mit dem Lernen und Studieren befassen zu müssen. Ich konnte mir leisten, einen Großteil meiner Zeit mit wichtigeren Dingen wie Turnierreiten, Wettreiten, Schwertwettkämpfen, Wetzchen und Würfelspiel zu vertreiben. Sah es meine Mutter nicht, war mein Vater oftmals mit von der Partie. Wir sofften dann, was das Wams hinnahm, aber meine eigentliche Passion war etwas ganz anderes: die Minne.

Ich nahm Unterricht bei einer alten Hofschranze des Aachener Hofes, die mir die wichtigsten Kniffe erklärte, einer Holden meine Aufwartung zu machen und meine Ehrerbietung zu zeigen. Und ich säumte nicht, was das Singen unter den Fenstern anging. Wie habe ich beim ersten Mal gelacht, als das Seil herabgelassen wurde. Viele Seile folgten in den nächsten Jahren. Oftmals waren es nicht Damen, die noch zu haben waren. So mußte ich des öfteren vor aufgebrauchten Männern oder Ehemännern fliehen. Hierbei war mir mein Knappe Magnus immer behilflich. Wäre er nicht gewesen, hätten manche Abende böse enden können. Ich hatte Gelegenheit, mich auszutoben. Viele Weibsbilder kreuzten meinen Pfad, und immer war Magnus dabei. Er war zur Stelle, wenn ich Kampftraining wollte, wenn mir der Vorabendwein aus der Röhre lief oder wenn ich schnell, meine Sachen unter dem Arm, den Verteidigern der Ehefrauenehre entkommen mußte. Aber langsam lernte ich die Ruhe, die sich bei dem Erwachsenwerden breitmacht. Ich lernte Verantwortung, das Sendungsbewußtsein, den Edelmüt und die Pflicht, die zu beschützen, die der Hilfe bedürftig sind. Ich lernte das selbstlose Kämpfen, sei es mit

Klinge oder Worten. Und auch das Wort des Herrn hörte ich, hörte vieles über die Gefahr der heidnischen Pest, wie der Bischof von Maastricht sich ausdrückte. Es war die Zeit, als wieder einmal die Osmanischen Horden über die geheiligten Stätten unseres Herrn herzufallen drohten. Mein Leben festigte sich zunehmend. Ich hörte, neben Magnus kniend, die erhitzten Reden des Bischofs, der vor Ereiferung Gift und Galle spie und im Namen des Herrn zum regelrechten Abschlichten der Muselmanen aufrief. Damals waren meine Bedenken nicht stark. Wir reisten nach Reims, um andere Kirchenobere dazu zu hören. Ich begann, darüber nachzudenken, wie denn wohl die Nächstenliebe, die Gott durch die Priester und Bischöfe predigte, mit dem gewissenlosen Abmetzeln von Muslimen einhergehen mochte. Sah der Herr sie nicht als Menschen? Ich fand keine Antwort auf die Frage, und auch Magnus blickte mich nur ratlos an. Mein geschätzter Freund wußte auch nichts dazu zu sagen. Aber in seinem schlichten Gemüt drehte sich vermutlich bereits alles um seine anstehende Ernennung zum Ritter. Wieder zurück in Maastricht, zogen wir dann einige Wochen später feierlich in den Dom vor den Bischof. Mit Magnus empfing ich den Ritterschlag - und mit ihm zog ich nur wenige Jahre später in den Untod.

(Falks weitere Vorgeschichte verläuft parallel zu der Ritter Magnus von Heides im Abschnitt „Brujah“. Es empfiehlt sich, beide nacheinander zu lesen, wobei die Reihenfolge gleichgültig ist.)

Beschreibung: Falk wirkt kantig und auf männlich-herbe Weise attraktiv. Seine hellen Augen sprechen Bände, erzählen von dem Blut, das der Ritter auf dem Kreuzzug vergossen hat. Er ist zumeist gerüstet und wirkt kriegerisch, ein Eindruck, den sein hoher Wuchs noch unterstreicht.

Rollenspielhinweise: Sie sind sich ihrer Mitgliedschaft im führenden Clan Aachens bewußt. Doch Magnus ist Brujah - und die Kluft zwischen Ihnen, die Sie des einst vertrauten Freundes und Ansprechpartners beraubt, schmerzt Sie.

Zuflucht: Stets in der Nähe des Prinzen

Geheimnisse: D+

Einfluß: Gering, da sein Tun vom Prinzen abhängt

Schicksal: Nach der Vernichtung seines Kameraden Magnus verfestigt sich Falks „Auge-um-Auge-Zahn-um-Zahn“-Einstellung. Er überlegt lange, ob Rache an der Inquisition sinnvoll wäre. Er beschließt, die Anführer niemals aus dem Gedächtnis zu verlieren. 1603 macht er die Kinder der Inquisitoren ausfindig und tötet sie mitsamt ihrer Familien. In Magdeburg trifft er zum ersten Mal auf Franziskus Rolinck, Angehöriger des Clans Ventrue wie er. Rolinck ist Archont des Ventrue-Justicars Godefroy. Falks Geradlinigkeit imponiert Rolinck. Godefroy läßt Falk beobachten, und 1739 wird Falk von Maastricht zum Archonten berufen. Sein Tun zieht sich durch die Jahrhunderte. 1919 wird Falk erst nach Shanghai, 1934 dann nach Hong Kong geschickt. Seine Arbeit trägt zu dem wenigen, was die Camarilla über die Vampire des fernen Ostens weiß, bei.

Seit 1958 befindet sich Falk in L. A. Als verdeckter Ermittler versucht er, sich ein Bild von der Stadt zu machen, Schwachstellen herauszufinden und Ansatzpunkte sowie Kollaborateure für Camarilla-Interventionen zu finden.

Clan: Ventrue

Erzeuger: unbekannt
Wesen: Richter
Verhalten: Verteidiger
Generation: 8.
Kuß: 1145
Sieht aus wie: Anfang 30
Körperlich: Körperkraft 3, Geschick 4, Widerstandsfähigkeit 3
Gesellschaftlich: Charisma 3, Manipulation 3, Erscheinungsbild 5
Geistig: Wahrnehmung 3, Intelligenz 3, Geistesschärfe 3
Talente: Aufmerksamkeit 3, Ausweichen 4, Einschüchtern 3, Handgemenge 3, Führungsqualitäten 4
Fertigkeiten: Bogenschießen 3, Etikette 4, Reiten 4, Nahkampf 4, Heimlichkeit 2, Überleben 3, Tierkunde 3
Kenntnisse: Akademisches Wissen 2, Linguistik 3 (Flämisch, Französisch, Spanisch), Gesetzeskenntnis 2, Verwaltung 1, Folklore 2
Disziplinen: Beherrschung 3, Präsenz 3, Seelenstärke 1, Stärke 1
Hintergründe: Gefolgsleute 2 (Knappen), Ressourcen 2
Tugenden: Gewissen 4, Selbstbeherrschung 3, Mut 5
Weg: Weg der Ritterlichkeit 7
Willenskraft: 6
Blutvorrat: 15

Andere Nichtspielercharaktere

Die Garou

Als am Anfang der Zeiten, noch lange vor dem Impergium, Gaia ihre Oberfläche und ihre grünen Weiden fruchtbar gedeihen ließ und ihre Schwester Luna nachts die Existenz alles Natürlichen beschien, war der Aachener Talkessel freies, wildes Land. Für die verhaßten Menschen unfruchtbar und nur schwer zugänglich, war er Tummelplatz für eine Vielzahl ertümlicher Wesen, die die Wälder zwischen Bergen und Quelle ihre Heimat nannten. Die Triade lenkte die Geschicke der Welt, die aus Wyldnis, Weberin und Wyrn oder, um es menschlicher zu formulieren, aus dem Chaos, der Ordnung und dem neutralen Mittler besteht – Schwarz, Weiß und die Grauzone. Aber als der Mittler Wyrn sich in den Netzen der Strukturfäden spinnenden Weberin verding und wahnsinnig wurde, begann er mit seiner zerstörerischen Arbeit, mit der Vernichtung Gaias. Ihre Schwester Luna blickte voller Sorge auf die aufkommende Zerstörung, die der Wyrn auf der Erde anzurichten begann. Ihre Kinder wurden geboren, die ersten der Werwesen, geschaffen, um als Krieger Gaias und Lunas dem Wyrn entgegenzutreten. Auch hier im Aachener Tal entstanden die ersten Rudel ihrer am meisten vertretenen Kinder und furchtbarsten Kämpfer, der Garou. Die Kainiten mögen sie als Wolflinge bezeichnen, die Menschen als Werwölfe, wissenschaftlicher orientierte Gemüter sagen vielleicht „Gestalt-

wandler“ oder gar „Lykanthropen“, es ist einerlei. Sie sind, was sie sind: die Garou.

Zwei Stämme waren von Anfang an hier stark und zahlenmäßig am größten vertreten: die Nachfahren des Fenris und die Roten Klauen. Unter den zwei Stämmen gab es natürlich die immer vorkommenden diversen Streitigkeiten, die bei zwei so herrischen Stämmen, beide radikal bis ins Mark und kämpferisch in aller Konsequenz, nicht Wunder nahmen. Kein Wunder, daß sich manchmal die Erde im Aachener Tal vom Garoublood rot färbte, das von Garouklauen vergossen worden war. Mit den Kelten kamen die Gangrel. Am Anfang tobten schlimme, andauernde Kämpfe, aber die Einigung kam mit dem gemeinsamen Feind, den Römern. Einend hierbei wirkte außer der gemeinsamen Heimat die Hinwendung der Kelten an den Wassergott Granus. Die Garou sahen in ihm einen Aspekt Gaias, sie behaupteten, Granus sei ein Wasserelementar. Sie behaupten es noch heute, wenn auch wiederum andere erzählen, der Wassergott sei ein Feenwesen, eine Nixe oder Nymphe männlicher Natur, wenn man das überhaupt genau sagen kann.

Die langen Kämpfe um die Besiedelung des Tals, erst mit Klaue und Schwert, dann mit Wort und Geld geführt, ließen die Garou weniger werden. Die Zeit, da die Krieger des Mondes wirkliche Macht hier besaßen, sind lange vorbei. Nach der Niederlage gegen die Brujah betreffend des Thronfolgers und der danach folgenden weiteren gegen Karl den Großen selbst sind sie müde und wenige geworden. Die Menschen, die die Ausbreitung ihrer Stadt immer weiter ausdehnen, die Jäger, die Wölfe schießen – all das dezimiert die Verteidiger der Erde. Wären nicht die Gangrel und wäre da vor allem nicht Ikkenai, hätten sie keine wirkliche Chance. Der Haß auf die Römer und ihr Erbe in jeglicher Form eint sie. Da beide Stämme hier keine Ahnen haben – sowohl die Nachfahren des Fenris als auch die Roten Klauen haben ihre Ahnen im Zuge der Karl-Affäre verloren –, hören die Fenriskinder auf das Wort eines menschgeborenen Mannes aus ihrem Stamm, eines Mannes, der unter dem Halbmond geboren wurde, um die alten Wege zu bewahren. Sie blicken voller neu erstarkender Kampflust auf ihn. Die Roten Klauen haben sich um ihren momentanen Rudelführer geschart und sind endlich einverstanden, dem Fenriswolf bedingt zu folgen. Es war nicht leicht mit ihnen, sie waren die, die am längsten brauchten, bis sie nicht mehr über jeden Gangrel herfielen. Sie sind unglaublich radikal, und die Fenriskinder sind so etwas wie die Vermittler zwischen Kainit und Roter Klaue.

Rudel: Es gibt zwei Rudel in den Wäldern. Das Rudel der Nachfahren des Fenris, das fast ausschließlich aus ihren Stammesangehörigen besteht, heißt „Die weiße Klinge“, da ihre Hauptschlafplätze sich in optimaler Sichtnähe der schneebedeckten Gipfel der Ardennen befinden. Brechen die Garou zum Kampf auf und reinigen sie vorher ihre Klingen in ritueller Weise, spiegelt sich oft das Weiß des Schnees darin.

Das andere Rudel, das nur aus Roten Klauen besteht, nennt sich „Flammenruf“, da seine Angehörige jeden Abend an einem Feuer zu Ehren der gefallenen Ahnen des Stammes das Klagegeheul anstimmen.

Die Nachfahren des Fenris

Wulfgar Schädelspalter



Ich habe die Hoffnung neu entfacht. Fenris muß aufs neue unsere Gedanken führen, unseren Kampf begünstigen. Ratatosk weint immer noch über den Verlust der Irminsul. Aber jetzt geht es bergauf. Auch konnte ich den Kampfgeist anfachen, die Roten Klauen sind endlich bereit, mir zu folgen. Sie wollen Beweise. Ich bin mir nicht sicher, ob sie sich eher den Beweis wünschen, daß ich Recht oder daß ich Unrecht habe. Ich habe Zeit gewonnen, habe sie ein wenig gebändigt. Aber niemand bändigt die Klauen wirklich. Auch Ikkenai nicht. Ikkenai... hätte ich sie niemals getroffen. Ohne sie wäre der Kampf bereits verloren. Ohne sie wäre der Kampf gestorben. Aber sie ist Kainskind, böse Zungen nennen sie manchmal Egel. Auch wenn ich es lange geleugnet habe, da ich stolz hinter Gaia und Lunas Ruf stehe - wir können mit den Leichen vielleicht in gewisser Weise zusammenarbeiten, aber wir dürfen ihnen niemals wirklich vertrauen. Das sagt mein Vermächtnis, das Vermächtnis Fenris' in mir. Aber meine Seele schreit nach ihr. Ich liebe sie, und ich kann nicht mehr belügen. Niemand darf es erfahren. Meine Glaubwürdigkeit wäre dahin, sie würden mich Lügner schimpfen, mich töten. Aber ich weiß, daß sie ebenso denkt. Ich will sie. Hätte ich sie nie kennengelernt!

Beschreibung: Wulfgar ist in menschlicher Gestalt eine mindestens 2 Meter große, durchtrainierte, weniger muskulöse, aber sehr sehnige Gestalt. Sein bis an die Hüfte reichendes goldblondes Haar weht wild im Wind, seine Hände sind trotz ihrer Größe ästhetisch und wie sein restlicher Körper auch von weißer, gesunder Haut überzogen. Er läuft selten als Wolf herum, aber auch dann blitzt seine klaren, blauen Augen gebieterisch. Seine Stimme ist sanft, kann aber sehr harsch werden. In Crinos-Gestalt ist sein Fell weiß mit einem leicht bizarr wirkenden Goldstich.

Die Garou und das Oktagon

Das Oktagon ist ein Knoten der Quintessenz und damit Quelle der Magick, somit auch ein potentieller Caern. Der Punkt, an dem das Achteck gebaut wurde, weist die für die Garou lebenswichtige Gnosis auf, und zwar in beachtlicher Stärke. Die Roten Klauen und die Nachfahren des Fenris konnten sich nie über die Berechtigung, den Caern zu nutzen und mit einer Septe zu schützen, einigen. Dabei heraus kam eine viel zu kleine Septe, die nur aus Spionen beider Stämme bestand, die außer jeden Schritt des anderen zu belauern und auf einen Fehler des anderen Stammes zu warten nichts taten. Die Ventrue hatten leichtes Spiel. Nicht wissend, was für einen Ort sie da eroberten, ließen sie den Knoten brachliegen, bis 785 n. Chr. das Oktagon von den Magi errichtet wurde. Damit hatten beide Stämme verloren. Die Nachfahren haben die Notwendigkeit des vorsichtigen Vorgehens begriffen. Sie respektieren Ikkenai als Kämpferin. Also ist ihnen klar, daß der Weg des Wartens, auch wenn das normalerweise nicht der Fenris-Weg ist, nicht so falsch sein muß. Die Klauen aber haben immer noch als primäres Ziel die Rückeroberung des Caerns. Und egal, was passiert, egal, was sie sagen: Sie werden diesen Gedanken auf gar keinen Fall streichen. Wie der Caern damals hieß, ist in Vergessenheit geraten. Die Garou des Tals nennen das Oktagon heutzutage den „Granus-Caern“.

Brut: Menschling

Vorzeichen: Philodox

Schicksal: Da Ikkenai ihm keine Kinder schenken kann, werden einige Blutsverwandte aus der Sippe die Mütter von Wulfgars Nachkommen. Während er sie heranwachsen sieht, tut er alles in seiner Macht stehende, um eine immer noch wünschenswerte Einigung zwischen Stadt und Wald herbeizuführen. Hierbei wird er eines Tages von den nachgerückten Ahroun seines Stammes und der Roten Klauen überstimmt, die keinen Frieden mehr wollen. Neuerliche kleinere Übergriffe folgen, aber letztlich schafft Wulfgar es noch einmal, das Steuer herumzureißen. Sein Vermächtnis trägt am Ende vorbereitend zur späteren Einigung der Seiten bei. Er stirbt in Würde.

Stamm: Nachfahren des Fenris

Rudelname: Die weiße Klinge

Rudeltotem: Ratatosk

Körperlich: Körperkraft 4, Geschick 3, Widerstandsfähigkeit 3

Gesellschaftlich: Charisma 4, Manipulation 3, Erscheinungsbild 3

Geistig: Wahrnehmung 4, Intelligenz 3, Geistesschärfe 4

Talente: Aufmerksamkeit 3, Ausweichen 3, Ausflüchte 3, Einschüchtern 4, Handgemenge 3, Instinkt 4, Sportlichkeit 2

Fertigkeiten: Führungsqualitäten 4, Heimlichkeit 3, Nahkampf 4, Überleben 3

Kenntnisse: Folklore 2, Medizin 2, Verwaltung 2

Gaben: Gaias Wahrheit, Geruch der wahren Gestalt, Schmerz widerstehen, Überzeugungskraft, Trollhaut und

Wut des Bären (begünstigt durch die ständige Kampfbereitschaft, den Umgang mit Ikkenai und die Vertrautheit mit allen Tieren der Wälder).

Hintergrund: Blutsgeschwister 3, Fetisch 2 (Dolch der Vergeltung, findet bei Diebstahl eines Gegenstandes aus dem Besitz Wulfgars den Dieb, reagiert wie eine Wünschelrute).

Zorn: 5

Gnosis: 7

Willenskraft: 8

Ruhm: 4

Ehre: 5

Weisheit: 4

Rang: 4

Vorzüge: Imposante Erscheinung

Rote Klauen

horr



Noch halten wir still. Wir müssen im Moment so tun, als ließen wir uns auf das einlullende Gerede der Leiche und Wulfgars ein. Haben sie uns erst aus den Augen gelassen und uns genug mit unnützem Abwarten verhöhnt, werden die Roten Klauen da sein. Noch singe ich die Weisen unseres Volkes, künde von den Heldentaten unserer Ahnen und stimme jede Nacht das Klagegeheul an. Aber bald werden wir in die Stadt gehen und alle verfluchten Zweibeiner mit ihren blutleeren Parasiten erlegen. Wie kann er nur auf Ikkenai hören. Er paart sich mit ihr. Ich rieche den Geruch der Fäulnis an ihm. Wie kann er die Litanei verraten. Ich warte nur auf den Beweis, dann werde ich ihn fordern. Und dann werden die Roten Klauen den Willen Lunas verkünden und alle Verräter vernichten!

Brut: Lupus

Vorzeichen: Galliard

Schicksal: Horr fordert, als Wulfgar versucht, seine Kriegstreiberei zu unterbinden, den Nachfahren des Fenris zum Zweikampf. Sie kämpfen um Krieg oder Frieden. Dabei stirbt Horr.

Stamm: Rote Klauen

Rudelname: Flammenruf

Rudeltotem: Der alte Wolf der Wälder

Körperlich: Körperkraft 3, Geschick 4, Widerstandsfähigkeit 5

Gesellschaftlich: Charisma 3, Manipulation 2, Erscheinungsbild 2

Geistig: Wahrnehmung 2, Intelligenz 3, Geistesschärfe 3

Talente: Aufmerksamkeit 5, Ausflüchte 3, Ausweichen 4, Einschüchtern 5, Handgemenge 3, Instinkt 5, Sportlichkeit 4

Fertigkeiten: Führungsqualitäten 4, Heimlichkeit 5, Nahkampf 3, Tierkunde 4, Überleben 5, Vortrag 3

Kenntnisse: Enigmas 2, Nachforschungen 3

Gaben: Geschärfte Sinne, Katzenpfote, Geruch des fließenden Wassers, Tiersprache, Elementargunst, Pfadlose Einöde

Hintergrund: Reinrassig 2, Totem 6

Zorn: 7

Gnosis: 6

Willenskraft: 6

Ruhm: 5

Ehre: 5

Weisheit: 4

Rang: 3

Die Magi

Es gibt viele Menschen, deren „sechster Sinn“ besonders ausgeprägt ist: Sie haben Vorahnungen, die zur Gewißheit werden können....

— Erika Sauer, *Das große Buch der magischen Kräfte*

Bis zum aktuellen Jahr 1149, dem chronologischen Beginn des Abenteuers „Schwarz“ im zweiten Teil dieses Buches, gibt es die Traditionen im späteren, eigentlichen Sinne noch nicht. Der Einfachheit halber sind aber hier die späteren Traditionen angegeben. Die aufgeführten Magi fügen sich relativ nahtlos in die Schemata ihrer späteren Traditionen ein, so daß kein allzu großer Unterschied zu befürchten ist. In diesem Fall ist also die traditionsbezogene Klassifikation nicht als wirklicher Hintergrund mit geschlossenem Verbund und strukturierter Organisation zu sehen, sondern mehr als Richtlinie und Verständnishilfe.

Der Choeur Céleste:

Fast ebenso alt wie manche Kainiten ist der Zusammenschluß gläubiger Magi, der im Mittelalter als Choeur Céleste bekannt ist. Auch wenn diese durch und durch fest im

Glauben stehenden Menschen „nur“ Sterbliche sind, so verleiht ihnen ihr „Avatar“, eine Art unsterbliche, magische Seele, immense Fähigkeiten (s. **Magus: Die Erleuchtung**). Diese Fähigkeiten können ein Kainskind binnen Sekunden in ein Häuflein Asche verwandeln. So ist es in der für die Brujah ja so verhängnisvollen Nacht auch geschehen (siehe Kapitel Eins, Geschichte, und diverse NSC im Kapitel Drei, Die Bewohner der Stadt). Diese Magi, heutzutage als eine der neun mystischen Traditionen (das Magus-Pendant zu kainitischen Clans) existent unter dem Namen „Himmlicher Chor“, bezeichnen sich untereinander nicht als Magi, sondern als Sänger, da sie ihre Magick über ihren Gesang fokussieren. Das wiederum verstehen sie als Gottesgabe und sehen sich zumeist entweder als Helfer, Heiler und Beichtväter der Menschheit oder wie in diesem Falle geschehen, als Henker des Herrn.

Genau diese Auffassung herrschte bei einer kleinen, aber sehr militanten Splittergruppe dieser Magi, die im frühen neunten Jahrhundert von Rom nach Aachen übersiedelte, in die Hauptstadt des Imperiums Karls des Großen. Diese Priester-Ritter, die gleichermaßen in der Sanges- und der Kriegskunst bewandert waren, versammelten sich im Palast Karls. Die Palatin-Ritter, die seitdem in Geschichten und Legenden als Paladine bekannt sind, leisteten heilige Eide. Sie schworen, die Menschheit und alle Schöpfung vor den Soldaten der Finsternis zu bewahren. Ihr Glaubensbekenntnis wurde zum Modell und zur Inspiration für alle, die in ihrem Namen und für ihre Sache weiterkämpfen wollten.

Benedict von Cluny



Ich entstamme einem burgundischen Adelsgeschlecht und wurde im Jahre 1115 Abt des neuen Benediktinerklosters von Cluny. Ich habe insgesamt ein Werk vollendet, das fast siebzig Klöstern die Gründung ermöglichte. Ich schaffte es mit Hilfe meiner Custi und Schüler, die Schläfer wieder mehr an die Magick des Einen zu führen. Mit „Wun-

Das Oktagon

Das Oktagon war von jeher ein Ort großer Mystik und Magick. Mögen es die Magi Quintessenz, die Garou Gnosis oder die Wechselbälger in abgewandelter Form Glamour nennen, die Urkraft der magischen Essenz ist von jeher genau da in Quellenform vorhanden, wo Karl der Große, unterstützt von den Magi des Coeur Céleste, im Jahre 785 mit dem Bau des Oktagon begannen (s. Kapitel Eins, „Geschichte“). Die Linien der Quintessenz laufen hier stark zusammen, so stark, daß der Platz seine eigene mystische Ausstrahlung auch schon einigen „normalsterblichen“ Gemütern demonstriert hat. Immer wieder ist die Aachener Bevölkerung von seltsamen Begebenheiten rund um das Oktagon aufgeschreckt worden.

Das Bauwerk ist in einer seltsamen, achteckigen Form um den Knoten der Quintessenz herum gebaut. Eine komplizierte Anordnung von zahlenmagischen Schutzsprüchen und geometrischen Bannformeln gewährleisteten die Sicherheit des Knotens und bewahren die vorhandene Quintessenz vor Raubbau oder anderer Beeinträchtigung, von welcher Seite auch immer.

Die Magick

Die Zahlen und die genau berechneten Anordnungen der Symbolik des Oktagon dienen als Fokus für einen starken Kombinationspruch aus den Sphären Kern, Entropie, Kräfte, Materie und Geister, um etwaige Tore ins Umbra gar nicht erst aufgehen zu lassen.

Das Oktagon als Teil der Pfalzkapelle ist voll mit den symbolistischen Foki der Magick: Es stützt sich auf acht Pfeiler und hat acht Seiten. Acht gilt als Ziffer der Harmonie und des Gottesreiches. Aus den genauen Abmessungen des Baus ergibt sich eine Entsprechung mit verschiedenen Angaben der Bibel. In den Maßzahlen sind drei Anspielungen enthalten: auf 50 und 100, die Maßzahlen für das Heiligtum Gottes sind, sowie 144, die Maßzahl für den Umfang der heiligen Stadt ist. Der Thron, auf dem Karl der Große platznahm, wenn er im Dom weilte, wird Königs- oder auch Kaiserstuhl genannt. Er ist der absolute Blickfang und ist so angelegt, daß der Kaiser von seinem Sitz aus das ganze Gotteshaus im Blickfeld hatte. Wie zum Thron Salomos führen auch hier sechs Stufen empor. Dieser Thron ist über 600 Jahre lang Sitz der Könige des Heiligen Römischen Reiches Deutscher Nation gewesen. Nur wer auf die Länge eines Vaterunsers hier platznahm, durfte sich König nennen und dieses Amt ausüben.

Das letzte Mal, das die Magick des Oktagon drastisch den Schutz des Ortes bewirkte, war im Jahre 1943.

dern“ des Einen Gottes, Heilung, Handauflegung usw., konnte ich eine Art Zeitgemäß geprägte Mystik schaffen, die die Schlafenden auf langsame, vorsichtige Art, wieder zurück zu den wunderbaren Eigenschaften eines Lebens mit Gott beinhaltet.

Ich bin, seit ich durch die Gnade des Herrn das Licht dieser Welt erblickte, auf meine Mission vorbereitet. Es bedurfte nahezu zweihundertfünfzig Jahre, um den Choeur neu zu formen. Zu viele Sänger gingen damals in das strahlende Licht des Einen zurück. Mein Vorfahr war klug. Er und der andere Sänger entkamen den blutsaugenden Dämonen durch ihre List, ihr Vertrauen in den Herrn und ihre Tapferkeit. Langsam und vorsichtig, verborgen vor den Augen der Untoten und ihrer Lakaien gründeten sie mit Gottes Hilfe eine neue Existenz. Es hat viele Jahre gedauert, bis es genug Kinder waren, um auswählen zu können. Weitere Jahre dauerte es, bis die ersten Erweckten ihre vom Licht des Einen geblendeten Augen blinzeln und voller Ehrfurcht aufs neue öffneten. Es ist soweit: Wir sind jetzt genug! Die neue Kabala ist zusammengefügt. Alles Kinder, Kindeskindern usw. der Helden der Weltuntergangsnacht. Es ist genug Zeit verstrichen, alle sind genug unterwiesen. Wir alle fühlen die heilige Freude darüber, bald das Werk unserer Ahnen vollenden zu dürfen. Wir werden nicht zaudern. Alles ist genau geplant. Den Zweiten Kreuzzug auszurufen war notwendig, um den Geist der Menschen auf unsere Seite zu ziehen, ihnen den Schwertarm des Herrn zu zeigen. Ich bin sicher, daß es funktioniert hat! Die Stimmung voller Glauben seit dem Aufbruch ist schrecklich für die Untoten, sie leiden mit Sicherheit darunter. Das schwächt sie. Sind die Kreuzfahrer zurück, kehrt der Troß in die Stadt, werden genug Gläubige und Kreuzfahrer nach Aquis Granum kommen, um die Blutegel noch mehr für uns in Schach zu halten. Das wird sein, wenn wir blanken Stahl folgen lassen: Erst die Vorzeichen, dann der verderbte Dämonenjünger, alles wird aufgehen. Dieses Mal werden wir siegen!

Beschreibung: Benedict von Cluny strahlt mit jeder Bewegung, mit jedem Blick Strenge und unerbittliche Härte aus. Er ist nicht unbedingt häßlich, aber der stets ernste Gesichtsausdruck des Benediktiners macht sein Gesicht furchteinflößend, ja abweisend. Seine Augen strahlen in einem silbrigen Grau, das, schaut man genau hin, in bestimmten Momenten fanatisch aufblitzt. Er ist meist seinem Stande angemessen in Prunkgewänder der Kirche gekleidet, ist aber auch manchmal in den traditionellen Gewändern der Benediktiner anzutreffen. Sein Haar ist kurzgeschnitten und fast weiß.

Schicksal: Das einzige Überlieferte, was höchstwahrscheinlich der Wahrheit entspricht, ist, daß Benedict von Cluny nach den Ereignissen 1149 zu Aquis Granum wie vom Erdboden verschwunden blieb und sein ganzes in den offiziellen Büchern niedergeschriebenes weiteres Leben ausschließlich von ihm forcierte Falschberichte waren. So behaupten es die Chronisten des Choeur Céleste. Und selbst die wissen nicht mehr.

Wesen: Fanatiker

Verhalten: Richter

Essenz: Strukturiert

Körperlich: Körperkraft 2, Geschick 3, Widerstandsfähigkeit 3

Gesellschaftlich: Charisma 4, Manipulation 4, Erscheinungsbild 2

Geistig: Wahrnehmung 4, Intelligenz 4, Geistesschärfe 4

Talente: Aufmerksamkeit 4, Ausweichen 2, Einschüchtern 4,

Magiegespür 5

Fertigkeiten: Etikette 4, Führungsqualitäten 5, Heimlichkeit 1, Meditation 4, Nahkampf 2

Kenntnisse: Enigmas 4, Kosmologie 3, Kultur 2, Linguistik 8 (Latein, Französisch, Flämisch, Spanisch, Italienisch, Griechisch, Arabisch, Herbräisch), Nachforschungen 4, Naturwissenschaften 2, Okkultismus 4

Andere Eigenschaften: Foltern 4, Intuition 5, Lehren 4, Theologie 5

Sphären: Gedanken 4, Geister 3, Kern 3, Korrespondenz 4, Kräfte 3, Leben 3

Hintergrund: Custos 5 (die sterblichen Helfer), Einfluß 5 (Kirche), Kontakte 4 (Kirche und Stadt), Verbündete 4 (die anderen Magi)

Arete: 4

Willenskraft: 9

Quintessenz: 15

Vorzüge: Wahrer Glaube 6

Weitere Angehörige der Kabala:

Die Kabala besteht aus vier weiteren Magi unterschiedlicher Macht und fünf normalsterblichen Helfern. Diese Helfer sind zu finden in Buch Zwei, Schwarz, Kapitel Acht. Hier die wichtigsten Werte der restlichen Magi:

1 Jünger

Körperkraft 2, Geschick 3, Widerstandsfähigkeit 2; Charisma 3, Manipulation 2, Erscheinungsbild 2; Wahrnehmung 3, Intelligenz 2, Geistesschärfe 3

Besonderes: Ausweichen 3, Handgemenge 3, Heimlichkeit 2, Nahkampf 3

Sphären: Kräfte 2, Materie 2

Arete: 2

2 Adepten

Körperkraft 3, Geschick 4, Widerstandsfähigkeit 3; Charisma 3, Manipulation 3, Erscheinungsbild 2; Wahrnehmung 4, Intelligenz 3, Geistesschärfe 4

Besonderes: Ausweichen 4, Handgemenge 4, Heimlichkeit 3, Nahkampf 4, Okkultismus 3

Sphären: Geister 3, Kern 2, Korrespondenz 3, Leben 3, Materie 2

Arete: 4

1 Meister

Körperkraft 4, Geschick 4, Widerstandsfähigkeit 4; Charisma 5, Manipulation 4, Erscheinungsbild 3; Wahrnehmung 5, Intelligenz 5, Geistesschärfe 5

Besonderes: Ausweichen 4, Führungsqualitäten 4, Handgemenge 4, Heimlichkeit 4, Nahkampf 5, Okkultismus 4

Sphären: Entropie 4, Kern 5, Korrespondenz 3, Kräfte 4, Leben 3, Materie 4

Arete: 5

Die Hermetischen Häuser

Später werden die uralten, weisen und stolzen hermetischen Häuser sich zu einer Tradition zusammenschließen: dem Orden des Hermes. Bis dahin werden einige Häuser nicht mehr im Verbund der Hermetischen Häuser sein, einige sind zum Zeitpunkt des Abenteuers bereits weggefallen oder gar auf die mehr oder wenige unblutige Weise von den anderen Häusern „hinausgebeten“ worden. Die Blütestätten der hermetischen Magick, hier in verschiedenen, teils sehr unterschiedlich gearteten Gruppen, „Häuser“ genannt, organisiert, ziehen sich mit ihrem immensen Wissensschatz und unermüdlichem Forschungsdrang als gigantischer Orden von Magi durch alle Gegenden Europas. Zu dieser Vielzahl an Häusern gehört das Haus Tremere, sehr machtvoll und völlig rücksichtslos. Dieses Haus erlangt zusammen mit einem anderen, sich vor allem mit dem Feuer beschäftigenden Haus namens Flambeau in der Geschichte der späteren Tradition traurige Berühmtheit, als durch die sterblichen Soldaten dieser zwei Häuser das kleinere Haus Dienne völlig vernichtet wird. Und das Haus Tremere ist es auch, daß im elften Jahrhundert durch ein Verbrechen an einem Kainskind Geschichte schreibt, die ihresgleichen sucht. Auf diese Art und Weise „künstlich“ zu Vampiren geworden (und nicht zu Kainskindern, denn sie beziehen sich nicht auf Kain), ist somit aus dem hermetischen Haus Tremere mittlerweile der Clan Tremere geworden, eher ungelitten und verhaßt, nichtsdesdotrotz durch spezielle, auf Blut basierender Pseudomagick, „Thaumaturgie“ genannt, von großer Macht. Überall da, wo Macht und Wissen vorhanden ist, überall dort, wo Geschichte geschrieben wird, in nahezu allen Städten also, sind auch die Hermetischen Häuser zu finden. Und das ist hier in Aquis der Grund für das Nichtvorhandensein des Haus und Clan Tremere. Der letzte Abgesandte des Clans verschwand eines Nachts spurlos. Nie wieder hörte der Clan von ihm. Der Haß und die Mißachtung zwischen den Magi und den Tremere sind oftmals groß. Ganz besonders das mächtigste der Häuser, das Haus Bonisagus, sieht das sehr extrem. Ein weitverzweigtes Netz von Dieben und Diebesgilden arbeiten für den Magus Bonisagiae in Aachen, deren Anführer über alle die Kainiten betreffenden Geheimnisse informiert sind, und Meister Debus weiß eine ganze Menge. Sie sind schweigsam und ihrem Auftraggeber loyal. Durch so viele Augen und Ohren erfährt Debus sehr viel. Wüßten Volker und Griet, wer von ihren Geheimnissen zehrt, wäre es mit ihrer Ruhe vorbei. So gelangt nahezu kein Tremere von ihm unbemerkt in die Stadt - erfährt er es nicht durch seine Spitzel, hat Debus eine gute Chance, die Magie des Neuankömmlings zu spüren.

Magister Debus

Sie sind es nicht wert. Keiner. Aber es muß unterschieden werden. Die meisten sind interessant. So lange jeden-



falls, bis ich alles weiß. Alles über Ihre Gesellschaft. Ich weiß schon viel, aber die Schnüffeleien dieser verdammten Kanalaratten namens Nosferatu stören meine Energien. Ich muß langsam über ihr Verschwinden nachdenken. Vielleicht bereiten sie ebensoviel Kurzweil wie die Tremere.

Vielleicht knacken sie ebenso schön... im Feuer. Studieren, studieren. Ich habe langsam genug studiert. Jetzt will ich sie brennen sehen.

Beschreibung: An die sechzig Jahre alt, normal groß und untersetzt. Auf seinem Kopf findet man nur noch wenige Haare. Sein seriöses Magistergesicht täuscht über die mörderische Kälte hinweg, mit der er forscht... auch an noch Lebendem oder Unlebendem, wenn es sein muß. Er trägt die Gewandung eines Magisters, der Universitätsstatus haben könnte, und ist insgesamt eine behäbige, ruhige Erscheinung. Debus spricht langsam.

Rollenspielhinweise: Es gibt wenig, daß Sie nicht verachten. Sie selbst und Ihr Haus gehören nicht dazu. Die Vampire schon.

Einfluß: keiner

Schicksal: Magister Debus kann durch die von Meister Habakuk erbeuteten Geheimnisse den Terror gegen das Haus Tremere noch eine ganze Weile aufrechterhalten. Hierbei experimentiert er mit Kainitenblut und der künstlichen Lebensverlängerung. Weitere drei Tremere fallen ihm zum Opfer, bis schließlich einer der Abgesandten Dr. Dee heißt. Magister Debus' Grab ist unbekannt.

Wesen: Architekt

Verhalten: Griesgram

Essenz: Strukturiert

Körperlich: Körperkraft 2, Geschick 3, Widerstandsfähigkeit 3

Gesellschaftlich: Charisma 2, Manipulation 5, Erscheinungsbild 2

Geistig: Wahrnehmung 4, Intelligenz 4, Geistesschärfe 4

Sphären: Gedanken 2, Korrespondenz 3, Kern 1, Kräfte 4, Materie 3

Hintergrund: Arkan 5 (unter anderem deswegen lebt er noch), Avatar 3, Träumer 2, Verbündete 5 (sein Haus ist von fünf menschlichen, jedoch hervorragend ausgebildeten Ganoven und Ex-Soldaten bewacht. Herausragende Werte: Heimlichkeit 3, Nahkampf 4, Handgemenge 4, Bogenschießen 3 und Körperkraft 3 oder 4.)

Arete: 4

Willenskraft: 9

Quintessenz: 15

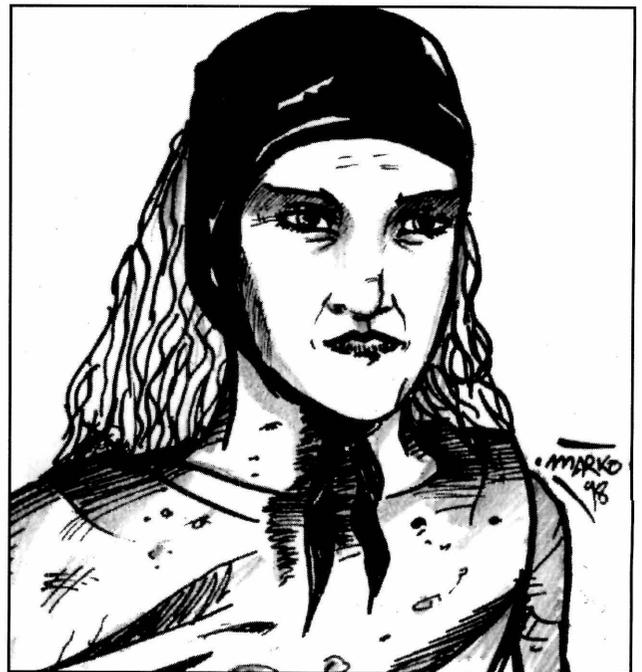
Verbena

Seit das Land um die jetzige Stadt Aachen existiert, sind der rauhe Wind, die feste Erde, das sprudelnde Wasser der Flüsse, die sie tranken, die feurige Energie der Lager und schließlich die transzendente Welt der Naturgeister und spirituellen Wesen sein fester Bestandteil. Ohne die vollzogene Einigung der fünf Elemente auf höchst perfektionierter Ebene wäre die Urtümlichkeit und die Kraft des Landes nicht denkbar gewesen. Die Elemente stehen hier seit Urzeiten in absolutem Einklang. Unterschiede, wie sie zwischen den Werwesen, den Kindern Kains, dem Volk der Feen und auch den erweckten Sterblichen schon von Natur aus bestehen, zu meistern war eine unglaubliche Leistung des Willens zur Verständigung. Viele Opfer wurden gebracht, bis die gegenseitige Toleranz und dann die Möglichkeit zur Kommunikation geschaffen waren. Solche schwerwiegenden Wendungen des Bestehenden wirken sich natürlich auf die Realität und den Fluß der Gegebenheiten aus. Von jeher floß Quintessenz durch das Tal. Ihre Ströme bündelten sich hier und verschmolzen mit anderen Linien von ebenfalls großer Macht. So entstand der Knoten, wo jetzt das Oktagon steht. Von jeher gab es auch Sterbliche hier, die im Schoße der Mutter Erde geboren wurden und denen die ursprüngliche Kraft der Natur mit auf den Weg gegeben wurde. Sie verstanden das Land, die Elemente und die Geschenke der Mutter, wie sie die Welt um sie herum nannten. Ihre weisen Frauen begriffen, wie groß die Kraft des Blutes und die Macht alles Lebendigen sein konnte. Sie brachten Menschenopfer, freiwillige und auch unfreiwillige, da sie wußten, wie der Mutter in angemessener Weise zu huldigen war. Niemals konnten sie institutionalisiertem Glauben etwas abgewinnen, ihn nachvollziehen oder gar sich ihm unterordnen. Sie konnten nicht verstehen, was die Mönche und die katholischen Missionare wie Bonifatius, die oftmals irischer Herkunft waren, von ihnen wollten. Als Karl der Große die Macht übernahm, war der Wald bereits bedeutend geschrumpft, und die Mutter weinte um den Verlust vieler ihrer Kinder. Dann kamen die Kriegermönche. Sie waren wie sie, auch durch sie floß die Kraft eines erwachten Avatars, ihrer magischen, unsterblichen Seele. Aber sie vertraten völlig andere Ziele, waren verblendet und fanatisch. Das Land und die Mutter interessierten sie überhaupt nicht, nur der Irrglaube an den Eingott. Also kämpften sie teilweise Seite an Seite mit den Wölfingen gegen die eine Hälfte der Glaubensstreiter. Die andere versuchte zu diesem Zeitpunkt, alle in der Stadt, die nicht waren, wie es die Worte Gottes vorsahen, zu vernichten. Die Frauen strit-

ten tapfer mit all der ihnen gegebenen Kraft der Mutter und Hernes, ihrer zentralen Gottheit. Aber sie scheiterten. Von den dreizehn Frauen, die zum Zirkel gehörten, fielen elf. Eine der beiden Überlebenden verschwand nach dem Kampf spurlos; niemand vermochte später zu sagen wohin. Viele behaupten, sie sei nach Irland geflohen und habe dort eine Weile später eine Familie gegründet. Diese Frau soll, wie berichtet wird, von einer altertümlichen Königin der Kelten namens Boudica abstammend haben, deren reines, starkes Blut auch noch durch ihre Adern geflossen sein soll. Manche gut Unterrichteten behaupten noch heute, eine ihrer Nachfahren habe dort Jahrhunderte später eine Tochter geboren, die so vollkommen, so wunderschön gewesen sein muß, daß sie frisch wie die Natur selbst erblühte - so sehr, daß sterbende Vögel wieder aufflogen und sangen, wenn sie an ihnen vorbeiging. Als sehr junge Frau soll sie zu den Auserwählten gehört haben, die bei der ersten großen Versammlung aller erweckten Magi die sogenannte erste Kabala bildeten, die erste Gruppe von Magi überhaupt, die sich aufmachte, um Quintessenz zum Schutz und Wohl der Sterblichen zu verwenden. Aber das sind, wie gesagt nur Gerüchte...

Die andere trug zu dieser Zeit ein Kind unter dem Herzen. Sie war die einzige, die versteckt und fernab jeglicher Zivilisation ihre Linie weiterführte. Die Alte, die noch heute in den Wäldern lebt, soll eine ihrer Nachfahren sein. Manch alter Gangrel wie Ikkenai aber schwört Stein und Bein, daß sie es immer noch selbst sei. Einst wird sich aus diesen weisen und wilden, die Mutter als einzige verstehenden Menschen eine der neun mystischen Traditionen bilden. Schon damals nannten sie sich so, und ihre Tradition wird später ebenfalls diesen Namen tragen, einen Namen, von dem Garou und Kainiten gleichermaßen mit Respekt sprechen: Die Verbena.

Gerberga - der Aspekt der Greisin





Ich gehörte schon durch meine Eltern, erwachte Schamanen der Wälder, dem Zirkel an. Als meine Mutter eine Weile nach meinem Vater zurück in den ewigen Kreislauf alles Lebendigen ging, nahm ich ihren Platz ein. Mein Erwachen war nicht klein genug für Worte. Das Beltane-Fest wurde im Tal gefeiert, ich sollte an diesem Abend den drei Aspekten der Mutter und unserem Gott Herne geweiht werden, der Verkörperung des männlichen Aspekts der Mutter. Wild waren die Tänze. In der gleichen Nacht wechselte die Herrschaft des Volkes der Feen vom Finsteren Hof zum Lichten, und der gesamte Wald war von strahlenden, allüberall tanzenden Lichtern erfüllt, von glockenhellem, überirdischem Lachen. Wir waren in dieser Nacht stolz darauf, daß die Kinder des schönen Volkes uns duldeten, daß sie bereit waren, direkt mit uns zu feiern, wenn sie sich auch so gut wie nie zeigten. Ich wurde nacheinander mit allen dreizehn Frauen des Zirkels bekannt und vertraut gemacht, indem ich das Geburtsritual mit ihnen vollzog, um damit der Mutter zu huldigen. Hierbei wird die neue Frau, die für alle Tochter, Schwester und Mutter zugleich ist, von allen Mitgliedern des Zirkels symbolisch neu geboren, indem sie durch die Beine aller anderen stehenden Frauen hindurchkriecht, die sich hierfür aufstellen. Danach folgt eine Menge symbolischer Gesten und Handlungen, Rituale, Tränke, aus purer Natur gemischt, Tänze und vor allem das körperliche Vertrautmachen. Hierbei empfang ich die Männer der Familien, die sich, Herne und die Fruchtbarkeit vertretend, mit mir vereinigen.

Ich stieg irgendwann zur Führerin des Zirkels auf, wir lebten unser Leben im Schoße der Mutter, im Einklang mit ihr und ihr huldigend. Als die himmlischen Sänger kamen und alles erst schlimmer, dann unerträglich wurde, horchten wir auf. Ich hatte mittlerweile einer Tochter das Leben geschenkt, und meine Verantwortung meinen Schwestern gegenüber und dem Land hieß mich eine Entscheidung fällen. Wenn nötig, würden wir kämpfen. Ich bin Alemannin, und es fällt mir in der Not nicht schwer, drastische Entscheidungen in die Tat umzusetzen. Als dann schließlich einige von ihnen bis in die Wälder vorstießen und eine meiner Schwestern verhafteten, griffen wir ein. Noch im Wald errichteten sie einen Feuerstoß, um sie zu verbrennen. Sie waren mächtig, aber die Wölfe Gaias kamen uns zu Hilfe. Trotzdem überlebten nur eine Schwester und ich. Ich hatte gekämpft, obwohl ich zu dieser Zeit bereits zum wiederholten Male in anderen Umständen und meine zweite Tochter kurz davor war, das Licht der Mutter zu erblicken. Alle starben, und das Antlitz der Mutter mußte viel vergossenes Blut in sich aufnehmen. Der Zirkel war zerstört. Also tat ich es meiner jüngeren Schwester gleich: Ich floh, um ein Versteck für meine Töchter und für mich zu finden. Schließlich siedelte ich uns so tief in den Wäldern an, daß uns dort mit Sicherheit niemand jemals finden würde. Ich will mit den Vorgängen dort draußen nichts mehr zu tun haben. Ich weiß, welche Aufgabe die Mutter mir zugedacht hat: die Erhaltung unserer Art. Ich konnte nach einer normalen Lebensspanne noch nicht zurückgehen, da ich meine Verantwortung niemals mißsachten werde. Meine Fähigkeiten im Umgang mit der Sphäre des Lebens ließen mich dem Alter Einhalt gebieten. Mittlerweile lebe ich hier mit meiner Ururenkelin und ihrer Tochter, habe eine Menge Nachkom-

men. Irgendwann kommt immer die Zeit, da sie aus dem Hause gehen, ihrer Aufgabe eingedenk. Väter für ihre Kinder finden sie immer. Dann kommen sie wieder, schenken der Mutter neues Leben. Uns werden nur Mädchen geboren, ein Zeichen, daß wir gesegnet sind.

Beschreibung: Gerberga stoppte ihren Alterungsprozeß, als sie Mitte 30 war. Sie hat ein eher kantiges, vierschrotiges Gesicht und flachsblondes Haar, das sehr lang ist. Sie ist eher unauffällig, und an ihrer Erscheinung ist nichts Besonderes. Ihre Hände wirken rotgearbeitet, und sie hat die Ärmel stets hochgekrempt. Sie läuft stets barfuß. Ihr Gesicht ist zwar jung geblieben, zeigt aber die steinalte Weisheit und Reife eines so alten Wesens. Es sind nicht die Augen oder etwas anderes bestimmtes, was dies hervorruft – vielleicht ist es einfach die sehr dezente Mimik, die zurückhaltende Erfahrung und unglaubliche Hingabe an das Leben demonstriert.

Rollenspielhinweise: Sie wissen, wie stark die Natur, die „Mutter“, sein kann. Sie wissen, daß hier die wilden Kräfte des Chaos walten könnten, wenn Sie sie riefen. Sie bahnbrechend wie die Wurzeln eines Baumes, genauso unauffällig, könnten Sie mit Ihrer Macht die zerstörerische Seite des Landes beschwören und alle Feinde zerschmettern, ebenso, wie Sie die heilende, reine Seite des Lebendigen nutzen können und zumeist auch nutzen. Seit der Grauensnacht mit den Priestern bedeuten Ihnen drei Dinge alles, und Sie würden sie, wenn es sein müßte, allen Mächten oder Untoten zum Trotz verteidigen: Ihre Familie in Gestalt Ihrer bei Ihnen lebenden Ururenkelin Berit und deren Tochter Svenja, das kleine Himmelreich in Form Ihrer Hütte und der kleinen Waldlichtung darum, sowie, und das ist das Wichtigste, Ihr Frieden.

Ihr Körper ist jung geblieben, ihr Geist trotzdem weise geworden. Jeder Ihrer Schritte ist von Verantwortung gelenkt.

Behausung: Waldhütte aus Torfplatten, Lehm, Steinen und Holz in den tiefen, undurchdringlichen Wäldern südlich der Stadt.

Geheimnisse: Keine. Über Kainskinder wissen Sie nur, daß sie existieren. Sie gehen Ihnen aus dem Weg, dafür nähern sie sich nicht Ihrem Bereich – ein stilles Abkommen. Die einzige Ausnahme ist Calida. Sie respektieren dieses außergewöhnliche, verrückte, sehende Wesen durchaus. Manchmal kommt sie an Ihrer Hütte vorbei. Dann laden Sie sie ein und bieten ihr Blut zur Stärkung, denn auch Sie wissen von der vitalisierenden Kraft der Vitae. Calida respektiert das. Manchmal nimmt sie die Einladung an, manchmal nicht. Sie redet selten. Aber ab und an tut sie es. Daher wissen Sie, wo sich ihre Zuflucht befindet, die Feuergrotte.

Einfluß: Die Verbena wird von den Waldbewohnern als Legende abgetan, die meisten glauben nicht an ihre Existenz. Die anderen meiden sie, aus Scheu, Abneigung oder, wie die allerdümmsten, aus Ignoranz. Ansonsten hat sie keinen Einfluß.

Schicksal: Gerberga führt das von ihr erwählte Leben weiter und bleibt konsequent in dem Wald, indem sie seit jeher lebt. Nur einmal denkt sie kurz über ein Verlassen nach: als sie Calida nach Irland verabschiedet. Doch auch hier entscheidet sie sich für den Wald. Sie nimmt mit Berit und

Svenja an der ersten großen Konvokation und der Gründung der Traditionen teil. Sie erlebt das Versagen der ersten Kabala und den Verrat Heylel Teomims. Nach dem Niedergang der erst Kabala wird ihre Tochter Berit von den Schergen des Ordens der Vernunft gefangen genommen und getötet. Nach dem Tod ihrer Tochter überantwortet sie alles Svenja. Dann geht sie 1517 in den Kreislauf der Mutter ein. Ihr Erbe lebt in allen Frauen und Männern weiter, die die Tradition der Verbena geformt haben.

Tradition: Verbena

Wesen: Einzelgänger

Verhalten: Griesgram

Essenz: Urtümlich

Körperlich: Körperkraft 5, Geschick 5, Widerstandsfähigkeit 6

Gesellschaftlich: Charisma 3, Manipulation 3, Erscheinungsbild 2

Geistig: Wahrnehmung 5, Intelligenz 4, Geistesschärfe 4

Talente: Aufmerksamkeit 6, Ausdruck 4, Ausflüchte 1, Intuition 5, Lehren 5, Magiegespür 5

Fertigkeiten: Führungsqualitäten 4, Heimlichkeit 3, Meditation 5, Überleben 4

Kenntnisse: Enigmas 5, Kräuterkunde 5, Garoukunde 3, Kainskinderkunde 3, Kosmologie 2, Kultur 2, Naturwissenschaften 4, Okkultismus 4

Sphären: Entropie 2, Gedanken 4, Geister 3, Kern 2, Korrespondenz 2, Leben 4

Hintergrund: Arkan 4, Avatar 3

Arete: 4

Willenskraft: 8

Quintessenz: 25

Berit - der Aspekt der Mutter



Meine Ururgroßmutter setzte damals die Tradition unserer Linie fort. Das Kind, dem sie nach ihrer Flucht das

98 • Aachen bei Nacht

Leben schenkte, war ein Mädchen. Sie zog es heran, bis es alt genug war, um das Erlern zu verwenden, um in ferneren Ländern die Aspekte der Mutter zu studieren und zu heilen, vor allem aber, um sich zu paaren. Sie verstand, was die Mutter ihr und uns allen auferlegt hatte. So zog sie aus und fand nach langem Studium und Reisen in die wunderbarsten Gegenden und Wälder fernab des Frankenreiches den, der der Vater ihres Kindes sein sollte. Nach der Zeugung opferte sie ihn, wie es bei uns Brauch ist, um mit seinem Blut und dem Saft der Zeugung den Boden zu nässen. So kehrte sie zurück zu Gerberga. Wieder ward ein Mädchen geboren. Unserer Familie werden nur Frauen geschenkt. Sie wachsen heran, werden unterrichtet, und der Avatar in ihnen erwacht. Tut er es nicht, achten wir trotzdem genauso auf unsere Schwestern und Töchter. Dann ziehen sie aus und kehren nach angemessener Zeit schwanger zurück. So kam ich zur Welt. Ich bin hiergeblieben, um meine jetzt zehnjährige Tochter Svenja zu erziehen. Sie ist bald soweit, dann wird sie gehen. Wir sind nicht allein hier. Mit uns leben hier fünf Mädchen zwischen drei und sieben. Gerberga und ich erziehen sie, während ihre Mütter auf Wanderschaft sind oder auf andere Arten den Willen der Mutter verbreiten. Meinem Alterungsprozess wurde Einhalt geboten, als ich 25 war. Die Mutter ist schön. Sie ist fruchtbar, klar, anziehend. Es ist nur recht, daß ihre Töchter das auch sein müssen.

Behausung: Bei Gerberga

Geheimnisse: Keine

Einfluß: Keiner

Schicksal: Berit gehört zu den Magi, die aufgrund der Niederlage der ersten Kabala vom Orden der Vernunft gefaßt werden, als sie in Köln nach ihrer Tochter Svenja sucht. Sie stirbt durch etwas, was sie zu Lebzeiten immer verabscheute: einen Mann.

Tradition: Verbena

Wesen: Überlebenskünstler

Verhalten: Helfer

Essenz: Suchend

Körperlich: Körperkraft 2, Geschick 2, Widerstandsfähigkeit 4

Gesellschaftlich: Charisma 3, Manipulation 2, Erscheinungsbild 3

Geistig: Wahrnehmung 3, Intelligenz 3, Geistesschärfe 3

Talente: Aufmerksamkeit 3, Ausdruck 2, Ausflüchte 1, Ausweichen 1, Intuition 4, Lehren 3, Magiegespür 3, Sportlichkeit 1

Fertigkeiten: Heimlichkeit 1, Meditation 3, Überleben 4

Kenntnisse: Enigmas 3, Kosmologie 1 (kennt sich durch die Sphäre der Geister ein wenig mit den Natur- und Waldgeistern der Gegend aus), Kultur 3, Kräuterkunde 4, Medizin 3, Naturwissenschaften 3, Okkultismus 2

Andere Eigenschaften: Brauen/Destillieren 2, Kochen/Bakken 2

Sphären: Entropie 2, Gedanken 1, Geister 1, Leben 3

Hintergrund: Avatar 3, Mentor 2 (Gerberga), Talisman 2

Arete: 3

Willenskraft: 7

Quintessenz: 9

Svenja, der Aspekt der Jungfrau



Es ist so wundervoll... Alles. Nur hier zu sein... ist wundervoll! Da ist so viel Duft. Nichts, was ich kenne, riecht so wunderbar wie der frische, nasse Waldboden... Nirgendwo kann es anders sein als hier, wenn es ein schöner Ort ist. Und all ihre Gedanken. Ich... kann sie hören, ich kann hören, wie sie denken. Es ist, als... ob sich all ihre Gedanken mischen und ich sie alle hören kann. Im Kopf. Manchmal tut es weh, dann läuft mir Blut aus der Nase. Aber die Mutter will es so. Sie sagen, ich habe einen starken Avatar. Na gut. Sie wissen es noch nicht, aber in einer der nächsten Nächte werde ich auf eigene Faust gehen. Ich werde immer wieder gucken, ob sie es sich mittlerweile überlegt haben und mich bleiben lassen. Wenn nicht, gehe ich in die Wälder zurück. Ich werde bestimmt viele treffen, die meiner Hilfe bedürfen. Ich werde sie bemerken, auch wenn sie noch viel zu weit weg sind, das tue ich immer.

Beschreibung: In Svenja wohnt ein sehr mächtiger Avatar, eine weibliche, spirituelle, naturgeistähnliche Essenzform. Svenja lernt schnell und ist für ein zehnjähriges Mädchen sehr reif. Sie ist von kompromißloser Güte und hat Herz und Verstand. Sie hat einen eigenen Kopf. Im Grunde will sie nur bleiben. Aber sie „hört“ die von weit kommenden Gedanken anderer voller Trauer, Schmerz oder Leid. Das reizt sie, da sie felsenfest davon ausgeht, jedem helfen zu können. Sie ist klein, sehr gut entwickelt und könnte eher für ein Mädchen von fünfzehn oder sechzehn Jahren gehalten werden. Ihr Haare ist rotblond und strahlt in der Abendsonne in mystischem Glanz.

Meist ist sie nur in eben dieses Haar gekleidet, das ihren ganzen Körper einhüllt. Ansonsten ist ein Wams mit Rock aus groben Naturfaserstoffen ihre bevorzugte Kleidung. Ihr hübsches Gesicht zeigt Güte.

Rollenspielhinweise: Sie sind unbeschwert, frisch und quicklebendig. Sie haben für alle Verständnis. Sie haben noch nichts von der Gefahr der Welt außerhalb des Waldes verstanden. Vielleicht... wird Ihnen das zum Verhängnis.

Behausung: s. o.

Geheimnisse: s. o.

Einfluß: s. o.

Schicksal: Svenja hat nach dem Tod Gerbergas und Berits die volle Verantwortung. Ihr Alterungsprozeß ist gestoppt, ihr Wissen ist das einer uralten Frau. Manch einer bereut, sich zu nah an ihre Hütte gewagt zu haben. Noch heute sind in den tiefsten Wäldern undurchdringliche Dornhecken zu finden. Manch ein Landsknecht beendete hier von tausenden kleiner Nadeln festgehalten sein erbärmliches Leben. Sie verbringt zwischen 1700 und 1850 eine lange Zeit in einem Horizontreich, zu dem sie von ihrem Stützpunkt in den Wäldern aus eine Verbindung errichtet. Als sie zurückkehrt, hat sie eine Vielzahl von Verbena um sich gesammelt. Die Angehörigen ihrer Tradition haben großen Respekt vor Svenja. Man erzählt sich, daß Berit monatelang mit Nachtschatten, dem Verbena-Mitglied im Konzil der Neun, sprach und daß Frauen wie Heasha Morgenschatten sie in ihrer Hütte um Rat ersucht haben. Es ist nicht genau bekannt, ob Svenja noch lebt oder nicht. Die meisten glauben, sie halte sich im Horizont auf. Von ihrer Hütte ist nichts mehr über, aber das Horizontreich im Umbra existiert noch. Die Wälder um Vaals und weiter nach Süden, Richtung Maastricht, sind auch noch heute so manches Mal Versammlungsort für die Verbena.

Tradition: Verbena

Wesen: Überlebenskünstler

Verhalten: Helfer

Essenz: Suchend

Körperlich: Körperkraft 2, Geschick 4, Widerstandsfähigkeit 3

Gesellschaftlich: Charisma 5, Manipulation 5, Erscheinungsbild 3

Geistig: Wahrnehmung 3, Intelligenz 4, Geistesschärfe 4

Talente: Aufmerksamkeit 3, Ausdruck 2, Ausflüchte 3, Intuition 4, Magiegespür 4

Fertigkeiten: Heimlichkeit 2, Meditation 4, Überleben 4

Kenntnisse: Enigmas 3, Kultur 1, Kräuterkunde 2, Medizin 1, Okkultismus 1

Andere Eigenschaften: Backen/Kochen 2, Lederarbeiten 2

Sphären: Gedanken 3, Korrespondenz 2, Leben 2

Hintergrund: Avatar 4, Träumer 4

Arete: 3

Willenskraft: 9

Quintessenz: 14



MARCO
L. D. 1988



Appendix Eins.

Einige Disziplinen und das Aachener Manifest

„Kein Klang ist transzendenter als die Stimmen des Menschen und Gottes im Einklang. Von der Kommunion getragen erhebt sich ein unvollkommenes menschliches Lied wie ein Windhauch und wird zum Glockenhall der Ewigkeit, zum Sphärenklang. Doch wie schlimm ist es, dieses Lied übertönt zu hören vom Klimpern der Münzen und dem Rascheln von Gewändern. Das Lied wird gebrochen wie ein Dieb auf dem Rad, und seine Töne werden bitter. Die wahren Sänger des Herrn stößt dieses Getöse ab, sie tragen ein Licht in die Welt, manchmal mit Kerzen, manchmal mit Fackeln und flammendem Schwert.“

— Benedict von Cluny zu den Mönchen im Oktogon

Deimos, die Disziplin der Lamien

• Flüstern mit der Seele

Die Lamie kann einem Opfer einen der geheimen Namen Liliths ins Ohr flüstern; daraufhin suchen Alpträume das Opfer heim.

•• Der Kuß der Dunklen Mutter

Durch ihren Biß überträgt die Lamie eine lebenszersetzende Kraft, die ihr Opfer rasch tötet.

••• Schleim

Die Lamie kann einen ihrer Körpersäfte in übelriechenden Schleim verwandeln, diesen Opfern verabreichen und so unterschiedliche Ergebnisse wie Lethargie, Melancholie, plötzliche Blutungen oder tödliche Vergiftungserscheinungen erzielen.

Höherstufige Kräfte sind für diesen Band nicht vonnöten und werden in kommenden Publikationen vorgestellt.

Valeren, die Disziplin der Salubri, in den Ausprägungen der Krieger

• Leben/Tod spüren

Hier spürt der Salubri durch Berührung, wie stark das Leben noch in jemandem ist oder wie stark diese Person verletzt werden müßte, um sie zu vernichten.

•• Die Gabe des Schlafes

Hiermit kann der Vampir jedes Lebewesen durch Berührung einschlafen lassen.

••• Brennende Berührung

Der Salubri kann durch Handauflegen Schmerz (keine wirklichen Wunden) verursachen.

•••• Das Ende der Nacht

Hierdurch befördert der Salubri etwas Lebendiges durch Handauflegen im Brustbereich sanft und ohne Schmerz in den Tod. Die Person muß hierfür gewillt sein, ihr Leben hinter sich zu lassen.

••••• Samiels Rache

Hierbei öffnet sich das dritte Auge und glüht aggressiv. Jeder weitere Schlag wird von der mystischen Kraft des Salubri unterstützt. Der Schaden verdoppelt sich, den Schlägen kann nicht ausgewichen werden.

••••• • Schmeichelnde Agonie

Wie bei „Brennende Berührung“ kann der Salubri Schmerz verursachen. Jetzt ist keine Berührung mehr nötig. Er kann die Stärke des Schmerzes kontrollieren. Dies kann Vampire unbeweglich machen, Werwölfe in die Rase rei treiben oder Sterbliche töten.

••••• •• Aversion

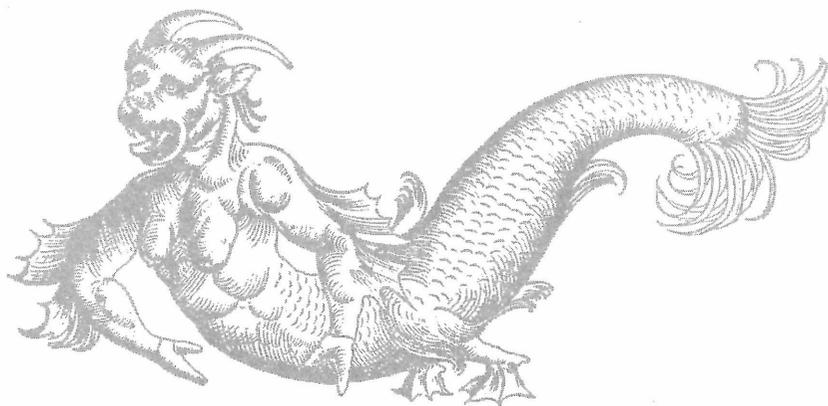
Hierdurch belegt der Salubri einen anderen Kainiten mit dem Fluch, daß jeder von ihm Angesprochene mit Abneigung bis hin zu tätlichen Angriffen reagiert. Niemand mag ihn, keiner wird ihm etwas sagen.

••••• ••• Schatten der Beschmutzung

Hiermit nimmt der Salubri die Verunreinigung (böse Geister und Plagen, Dämonen usw.) aus der Seele einer Person und pflanzt sie einer anderen ein.

Die Disziplin Daimonion

Diese Disziplin und ihre verschiedenen Stufen und Auswirkungen ist ausführlich im Regelwerk *Vampire aus der Alten Welt*, Seite 147, aufgeführt und erklärt.



Das Aachener Manifest

(verfaßt am Hofe Karls des Großen zu Aachen Anno Domini 800)

„Wir, die heilige Gemeinde des Choeur Céleste, hier versammelt auf gesegnetem Boden in Aquisgranum, schwören an diesem Elften des November im Jahre des Herrn 800, die Menschheit fortan wahrhaftig zu beschützen. Wir leisten hiermit den heiligen Eid, das jedwede Kreaturen von höllischer Geburt sowie andere Abscheulichkeiten aus lästerlichem Schoß niemals wieder eine Bedrohung für die Menschen sein sollen, mögen der Vater, der Sohn und der heilige Geist Hand und Klinge recht uns führen:

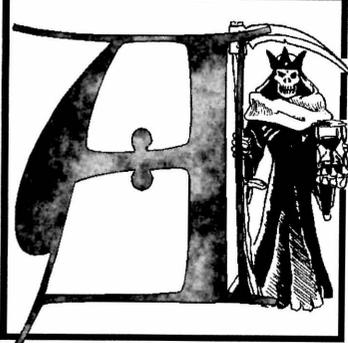
- I. Wir werden die menschliche Rasse schützen vor Nachzehrern, entseelten Geistern und anderen bössartigen Toten.
- II. Gegen Gestaltwandler, Feen und jede andere nichtmenschliche Spezies werden wir die Menschheit verteidigen.
- III. Vor Dämonen, Sukkubi, Inkubi und jeder weiteren dunklen Macht werden den Unschuldigen Schutz wir bieten.
- IV. Gegen Zauberer, Thaumaturgen, Hexer und andere, die mit der Magick dunkler Kräfte buhlen, mögen wir der Machtlosen Schirmherren sein.
- V. Von den dunklen Sängern und denjenigen, die das rechte Werk des Herrn schänden und pervertieren, werden wir die Erde säubern.

Laßt uns unserem Kriegsgesang Gehör verschaffen, laßt unseren Schlachtruf wie Fanfaren um die Welt getragen werden, auf das wir ein mächtiges Heer des Herrn sein mögen.

Im Namen Gottes,

Amen.





Appendix Zwei

Eine kurze Anregung zu Kampagnen in der heutigen Welt der Dunkelheit

Aachen bei Nacht - die Stadt der
Könige für Vampire: Die Maskerade

Der Zweite Weltkrieg änderte fuer Aachen alles. War
der dreissigjaehrige Krieg bereits verheerend ueber die
Kainstaender der Stadt hereingebroehen, veraenderten
sieh in sechs Jahren des Unsinns sowohl auf kaernttischer
als auch menschlicher Seite grundlegende Strukturen.

Die Fliegerangriffe - Flammenmeere und Gildehäuser

Zu Beginn des Krieges setzt sich der Clan Toreador mit aller Macht für die vorsorgliche Verlegung der wichtigsten Kunstgegenstände aus dem Domschatz und dem Suermondmuseum ein. Haus und Clan Tremere sorgt dafür, daß die kostbarsten Stücke aus dem Stadtarchiv in Sicherheit gebracht werden. Ein Konflikt mit dem Clan Brujah bahnt sich an, der seinerseits Anspruch auf einige Schriftstücke erhebt. Der Vorwurf gegen den Clan der Hexer, die Schriftstücke trotz anderweitiger Behauptung in ihr Gildehaus gebracht zu haben, provoziert die Regentin des Clans so sehr, daß der Konflikt zwischen ihr und dem Erstgeborenen des Clans Brujah eskaliert. Dieser Vorfall wird unterbrochen vom ersten Luftangriff am 5. September 1939. Hierbei geschieht zwar nicht viel, er veranlaßt den Clan Tremere aber, die Dokumente an einen weiteren anderen Ort zu bringen. Niemand erfährt von diesem Ort.

Am 10. Juli 1941 wird die Stadt Ziel eines verheerenden Bombenangriffs. Britische Bomber werfen 176 Spreng- und 3000 Brandbomben über dem Stadtzentrum ab. Einige Kainiten, darunter mehrere Nosferatu, werden vernichtet.

Viele Kainiten verlassen die Stadt. Der zweite große Luftangriff erfolgt im Jahre 1943, am 14. Juli. Diesmal werden 110.000 Brandbomben, 21.000 Phosphorbomben und 490 Sprengbomben auf die gesamte Stadt geworfen. Der Bombenteppich erzeugt ein Flammenmeer, dem nur wenige Kainiten entkommen.

Auch das Gildehaus wird zerstört, außerdem die beiden anderen Horte von Tremere-Wissen. Einer davon, ein Anbau der Synagoge, steht schon seit kurz vor der Reichskristallnacht leer. Das Oktogon bleibt durch einen sehr wunderlichen „Zufall“ verschont, als Weihnachten 1943 eine Sprengbombe nicht explodiert (siehe Buch Eins, Kapitel Drei: Bewohner der Stadt, „Die Magi“).

Geschrei und Dokumente

Überlebende des Angriffs, die sich in der Nähe des Gildehauses aufgehalten haben, als es explodierte, behaupten, noch eine Weile nach dem Angriff aus den Gewölben unter den brennenden Trümmern markerschütternde Schreie gehört zu haben - keine Schreie aus menschlicher oder kainitischer Kehle: dumpf und hohl sagen die einen, kratzend, als rieben Steine aufeinander, sagen die anderen. Die einen wollen seit damals in manchen Nächten eine furchteinflößende Gestalt in der Nähe des Gildehauses gesehen haben. Sie berichten von Flügeln, steinerner Haut und Hörnern. Wieder andere erzählen, sie hätten eine riesige, fellbewehrte und massige Gestalt gesehen, die auf vier Beinen lief und sie an einen Bären erinnerte.

Niemand hat je erfahren, was mit den Papieren passiert ist, hinter denen die Tremere so sehr her waren. Wer weiß, was sie enthielten? Wer weiß, was mit den Schriftrollen alles möglich war? Warum waren die Brujah so hinter den Aufzeichnungen her? Was war in den Gewölben unter dem

Gildenhaus? Was wurde in der Luftangriffsnacht dort für immer festgesetzt? Ist es überhaupt festgesetzt worden? Ist es nicht vielleicht entkommen? Was ist an den Gerüchten um die Erscheinungen am Gildenhaus? Was haben die Rollen mit den Erscheinungen zu tun?

Ein Wort an den Erzähler

Diese Vorschläge sollen nur eine kurze Anregung für Plots und Plotideen sein. Allein aus den oben gestellten Fragen können sich einige interessante Spielstränge ergeben.

So könnte etwa die Erscheinung eine Gargyle sein, die sich nach langem Eingeschlossensein jetzt befreit hat und entweder mit mörderischen oder ganz normalen Absichten unterwegs ist. Genausogut könnten die Aufzeichnungen zu einem vergessenen geglaubten Caern der Gurahl (Werbären) führen, die jetzt einen der Ihren nach dem Dokument geschickt haben. Der Phantasie sind da keine Grenzen gesetzt. Wenn Sie Lust haben, spinnen Sie die Ansätze einfach weiter.

Der Rat der Kinder

Hier einige wichtige NSC des heutigen Aachen, auf die man mit großer Wahrscheinlichkeit stoßen wird:

Thomas, der Trommler

Als Trommlerjunge aus dem dreißigjährigen Krieg kennt der mit siebzehn Jahren geschaffene, etwas verrohte und recht grausame Soldat nichts anderes als Krieg. Er wurde im Krieg irgendwo in Böhmen geboren und kennt sich aus mit Dingen wie plündern, brandschatzen und den „roten Hahn aufs Dach setzen“. Als Kainit ist er genauso wie früher als Mensch ein Söldner. Er bemüht sich, mit dem Leben im Frieden klarzukommen und ist momentan einer der beiden Machthaber der Stadt. Vor dem Zweiten Weltkrieg war er Erstgeborener des Clans Gangrel in Aachen. Er ist es noch, aber da kein Prinz mehr da ist, regeln er und die anderen, die Ancillae sind, die Geschäfte der Stadt, denn Ahnen sind (zumindest offiziell) keine mehr da. Er ist das Kind Ikkenais, die er schon länger nicht mehr gesehen hat. Sein Kind Inessa ist auch in der Stadt. Bei seiner Erschaffung war Thomas siebzehn.

Johnathan Vries van de Gheeven

Der Nosferatu verlor als Sterblicher fast seine ganze Familie durch die Pest in dem kleine holländischen Städtchen Leeuwarden. Sein einziger überlebender Verwandter, sein Bruder, verdingte sich als Landsknecht im dreißigjährigen Krieg. Er reiste ihm hinterher, teilweise bei einer Gauklertruppe, die ihn im vom Krieg verwüsteten Teutschland irgendwo aufflas. So lernte er Thomas kennen. Zusammen



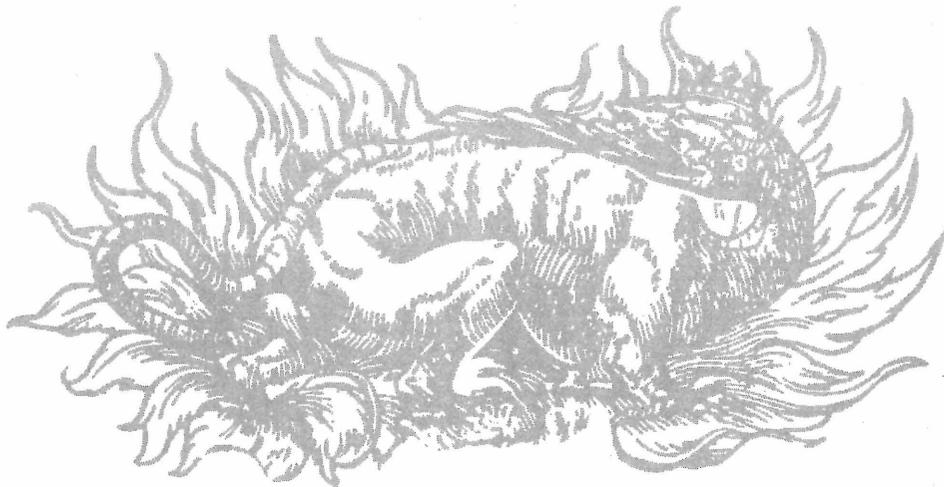
standen sie den Krieg und alle Kriege danach durch. Seine Erzeugerin, die nur „die Schöne“ genannt wird, ist in Holland. Er war ebenfalls vor dem Krieg Erstgeborener seines Clans und ist heutzutage der zweite Machthaber Aachens. Er war sechzehn, als der Kuß an ihn weitergegeben wurde.

Anna

Die ausnehmend hübsche Ravnos wurde in den Wirren des dreißigjährigen Krieges geschaffen. Sie sollte aufgrund

ihrer roten Haare als Hexe verbrannt werden. Sie stand bereits auf dem Scheiterhaufen, da halfen ihr die Ravnos zu entkommen. Hier lernte sie Thomas und Johnathan kennen, mit denen sie seitdem gut befreundet ist.

Während Johnathan für sie ein vertrauter Freund ist, empfinden sie und Thomas eine Art gegenseitige Haßliebe. Meist wissen sie nicht, ob sie sich küssen oder provozieren sollen. Oft tun sie beides, manchmal am gleichen Abend. Die Reihenfolge hierbei ist ihnen meist ziemlich egal. Anna wurde mit sechzehn Jahren zur Kainitin.



Buch Zwei

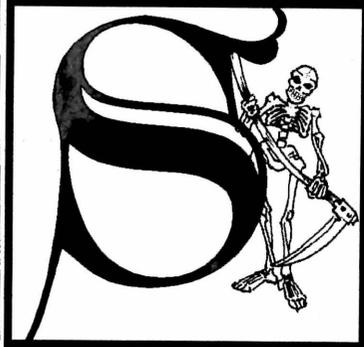
*Ich hab heut' Nacht vom Tod geträumt,
er stand auf allen Wegen,
er winkte und er rief nach mir so laut.*

—Subway to Sally, Traum vom Tod





MARKO
8 FEB



Schwarz

*Rise up dragon, awake me from the cave
Rise up, free me, take off my chains
Lend me your wings, and I'll be free
Let's rise!
I ride the mighty one
I burn myself with fire
I ride the mighty one
I drown myself in might.. "*

— Therion, *The Wings of the Hydra*

Buch Eins enthaelt ausser historischen Informationen zahlreiche NSE. Jeder dieser Nichtspielercharaktere hat eine eigene Geschichte und seinen Platz in der Kammergesellschaft der Stadt. Er spielt eine ganz bestimmte Rolle in der Geschichte der vampirischen Bevoelkerung Plachens sowie in Schwarz. Die Motivationen, die Absichten, Meinungen zu Personen oder Umstaenden, Vorgehensweisen, Philosophien usw. der NSE ergeben sich aus ihren Vorgeschichten. Hieraus kann der Erzaehler alles ableiten, was er ueber Schritte des jeweiligen NSE oder ueber seine Beziehungen zu anderen NSE wissen muss. Aus den NSE-Vorgeschichten kann er erschen, was die Nichtspielercharaktere taten und wie sie in Interaktion mit den SE oder den anderen NSE denken.

Aus diesem Grund wurde auf die separate Auflistung und Beschreibung von Fraktionen, Parteien oder Kluegeln verzichtet. Auch das leitet sich aus den NSE-Beschreibungen ab. Daher ist es unerlaesslich, Buch Eins gruendlich gelesen zu haben, um Schwarz ganz verstehen zu koennen.

Die Kapitel im Kurzüberblick

Kapitel Eins

1149: Die Spielercharaktere befinden sich auf dem Weg nach Aachen. Eines der ersten Heere kehrt vom zweiten Kreuzzug nach Palästina zurück. Die Charaktere reisen mit dem Troß des Kreuzfahrerheers. Hier gibt es die ersten Möglichkeiten, einige NSC kennenzulernen und etwas über die Stadt zu erfahren.

Kapitel Zwei

Die Charaktere kommen in Aachen an, wo sie mit großem Jubel begrüßt werden. Sie haben die Möglichkeit, etwas von der Atmosphäre der Stadt mitzubekommen. Dann werden sie ins Haus des Prinzen und seiner Verbündeten gerufen, wo sie Gelegenheit haben, viele wichtige NSC kennenzulernen und erste konkretere Informationen über die Stadt zu erhalten.

Kapitel Drei

Das Herumtreiben in der Stadt und das bessere Kennenlernen ihres Flairs steht im Vordergrund dieses Kapitels. Die SC werden anfangen, sich an das sichere und reiche Gefühl in Aachen zu gewöhnen. Zum anderen werden sie das seltsame Gefühl von Abscheu in der Nähe des Oktogon erleben und Bekanntschaft mit den Ravnos außerhalb der Stadtmauern machen. Von ihnen werden sie ebenfalls etwas mehr erfahren, vor allem über die Gegenpartei der Vampire in der Stadt und über Gerüchte um geheimnisvolle Vorgänge in Aachen.

Kapitel Vier

Hier werden die SC auf einem Fest einen seltsamen Pilger treffen, der unglaubliche Dinge von einem angeblichen „Gral“ berichtet und ihm Wunderkräfte Gottes zuschreibt. Danach oder auch alternativ dazu werden sie die „Wunderheilung“ eines kleinen Kindes miterleben, die ebenfalls auf den Gral hinweist. Sie werden aufkeimende religiöse Verzückung als Reaktion auf die Gralsgerüchte bemerken. Zu guter Letzt werden über Aachen Erscheinungen auftauchen, die die Bevölkerung als himmlische Vorzeichen einstuft.

Kapitel Fünf:

Daraufhin wird eine Versammlung im Hause des Ventrué-Prinzen einberufen, um Informationen über den Gral zusammenzutragen, auszutauschen und auszuwerten.

Hierbei werden die abenteuerlichsten Aussagen aufkommen, und die Grals-Paranoia der SC wird weiter vertieft. Beim anschließenden Gang durch die Stadt werden die Charaktere Zeugen mittlerweile beängstigender Auswirkungen des Religionsfanatismus, die schon recht bedrohlich wirken. Schließlich treffen sie auf einen interessanten NSC, aus dem aber nichts wirklich Hilfreiches herauszubekommen ist.

Kapitel Sechs:

Von nun an wird sich die Stimmung rapide verändern. Aus den hellen, „göttlichen“ Vorzeichen werden biblisch-grausige Omen. Die SC wohnen mehr oder weniger unfreiwillig einem Pogrom im Judenviertel bei, dessen Einwohner als Sündenböcke herhalten müssen. Hier treffen sie einen weiteren wichtigen NSC, der ihnen einiges mehr an Informationen gibt.

Schließlich spitzen sich die grauenerregenden, apokalyptischen Ereignisse zu. Aachen scheint in Vernichtung und Tod zu versinken. Eine Seuche greift um sich.

Kapitel Sieben:

Nach einer verzweifelten Suche nach dem Pilger mit dem Gral finden die SC ihn endlich. Danach machen sie einige außergewöhnliche Erfahrungen mit dem Kelch. Schließlich taucht einer der Hauptantagonisten auf. Er nimmt den Charakteren den soeben erbeuteten Gral wieder ab.

Kapitel Acht:

Dieses letzte Kapitel enthält den Showdown in seiner ganzen Bandbreite. Wenn sich die SC bereits im Kampf mit dem Endgegner wähen, taucht eine dritte Partei auf. Die wahren Drahtzieher wollen nun beide kainitischen Parteien auslöschen. Doch nachdem der Baali ausgelöscht ist, erhalten die SC, nun Hauptgegner der dritten Partei, der Magi, Verstärkung von unerwarteter Seite. Die absolute Endschlacht tobt. Als Abschluß kommt es zum Wiederaufbau zerstörter kainitischer Ordnung und zur Nachbereitung vampirischer Verbrechen.

Kleine Gralskunde

Die wichtigsten Informationen über den hier verwendeten Gral sind in Buch Eins zu finden, und zwar in Kapitel Drei, „Kainskinder und andere Nichtspielercharaktere“ unter „Die Magi“. Darüberhinaus empfiehlt es sich, im Feder&Schwert-Quellenbuch „Geheimnisse des Erzählers“ aus der Serie **Vampire aus der alten Welt** nachzulesen.



Die Systeme der Welt der Dunkelheit

„Schwarz“ ist so gestaltet, daß es für verschiedene Arten von **Vampire aus der alten Welt**-Chroniken gleichermaßen spielbar sein soll. Eine Gruppe von Neugeborenen und eher unerfahrenen Charakteren kann genauso durch diese Chronik geführt werden wie eine Runde erfahrener und eher aus dem Hintergrund agierender Ahnen. Hierbei muß der Erzähler nur darauf achten, daß er Kontakte und Agitationsmöglichkeiten ihrem Niveau anpaßt. So wird etwa eine Ahnen-Runde das Abenteuer eher indirekt und im Umfeld der Aachener Ahnen erleben, sich eher jüngere Aachener Kainiten suchen, die für sie die „Straßenarbeit“ machen. Ihre Ebene wird dann eher das Manipulieren auf höchster Ebene sein, während Neugeborene „Schwarz“ wohl selbst, sozusagen an der Wurzel, durchlaufen werden. Genauso kann die Chronik mit den richtigen Anpassungen und den nötigen kleinen Änderungen auch von anderen Charakteren aus der Welt der Dunkelheit gespielt werden. „Schwarz“ ist *sicherlich auch für Wechselbalg- oder Werwolf*-Charaktere interessant. Hierfür muß der Erzähler lediglich die Geschichte aus einem anderen Blickwinkel erzählen.

Kapitel Eins:

Die Stadt der Kaiser

*Gähnender Abgrund und nirgendwo Gras,
Vom Süden die Sonne, des Mondes Gesellin,
Hielt mit der Rechten den Rand des Himmels.
Sonne kannte ihren Platz noch nicht,
Mond wußte nicht um seine Macht.
Die Sterne wußten nicht, wo sie hingehörten.*

— **Ougenweide, Sol (aus der Edda)**

1149 a. D. Der zweite Kreuzzug ist beendet. Die Kreuzfahrer und Pilger kehren heim - und mit ihnen der klägliche Rest des bei Aufbruch so stolzen, unbesiegbar scheidenden Heeres. Aachen ist einer der Hauptanlaufpunkte, da Bernhard von Clairveaux von hier aus den zweiten Kreuzzug ausrief. Der Troß, der sich durch die Lande wälzt, ist ein buntes Gemisch aller Klassen und Sprachen. Hier reist der Zisterziensermönch neben dem Kaufmann oder Ritter, die Marketenderin neben der Edeldame, und Pilger sind ohnehin überall. Da das Reisen allein zu gefährlich ist, zieht man mit dem Troß durch die Landschaft, der an jeder großen Stadt hält. So kommen die Charaktere in die Stadt.

Es gibt vielfältige Gründe für die Spielercharaktere, nach Aachen zu reisen. Voraussetzung für das Spielen von „Schwarz“ ist aber ein gemeinsames Vorortsein. Die Gruppe muß sich also auf Dauer gemeinsam vor dem Hintergrund der Stadt bewegen. Ansonsten wäre der Spielspaß auf sehr viel weniger reduziert, da Gruppendynamik und

Zusammengehörigkeitsgefühl wegfielen. Außerdem hätten ein einzelner Charakter oder lauter kleine Grüppchen von einem oder zwei SC gegen die letztlich auftretende Front aus Feinden sehr viel weniger Chancen als im Verbund.

Die Geschichte ist in den Nächten rund um die Rückkehr der Teilnehmer des zweiten Kreuzzugs angesiedelt. Ein riesiger Troß aus Soldaten, Söldnern, abgehalfterten Gestalten jeder Art, Geistlichen, Pilgern und so fort wälzt sich auf die Stadt zu. Hier bieten sich etliche Möglichkeiten für Charaktere, mit den Kreuzfahrern in die Stadt zu kommen. Darum hier einige passende Charakterarchetypen für das Aachen-Setting:

Brujah: Der Kreuzfahrer oder -ritter, der voller Idealismus mit ins heilige Land gezogen sein mag, um aus purem Idealismus heraus im Namen des Herrn für seinen Glauben zu kämpfen, um gegen den Islam zu kämpfen, weil er die Freiheit der Menschen in den vom Halbmond besetzten Gebieten unterdrückt und eine fremde Religion aufoktroyiert. Jetzt ist er geschlagen, seiner Ideale beraubt und nicht mehr so überzeugt von der Berechtigung der katholischen Kirche.

Gangrel: Ausgehungerte Soldaten auf dem Weg ins Morgenland hatten Hunger. Als aus Armut nichts gegeben werden konnte, brannten sie alles nieder. Der Kuß hat sie vor dem Tod bewahrt. Sie ist ihnen gefolgt, um wenigstens an *irgendjemandem* Rache üben zu können.

Malkavianer: Für Weise in Form von Narren (wenn sie denn mal Hofnarr werden wollen) oder anderen Possenreißern gibt es in einer reichen Stadt an einer edlen Seite doch wohl immer ein warmes Plätzchen, oder?

Nosferatu: Pestkranke mit Pesttrassel, von der Pest Genesene oder andere vermummte Pilger? Davon mag es in einem Troß Hunderte geben, und in einer so mächtigen Stadt wird es viele Orte mit wenig neugierigen Augen, aber vielen Geheimnissen geben.

Toreador: Gibt es nicht in einer solchen Stadt unglaublich viel neues zu sehen? Und wer weiß, wieviel wunderbare kulturelle Schätze aller Art hier von den Rückkehrern den Aachener Kirchenoberhäuptern übergeben werden? Sicherlich wäre es interessant, sich bereits im Troß nach fremden Kultureinflüssen umzusehen.

Tremere: Hier ist ein spezieller Aufhänger möglich. Der letzte Vertreter des Clans hat bereits seit Monaten kein Lebenszeichen mehr von sich gegeben. Man schickt den SC, um nach dem vorigen zu suchen (und dem vorvorigen und dem vorvorvorigen usw.)...

Ventrue: Für Patrizier gilt ähnliches wie oben für die Brujah, nur ist der Charakter wahrscheinlich nicht deprimiert, im Glauben erschüttert und desillusioniert, sondern ärgerlich über feige Übermachten, die die besseren Kämpfer schicksalswidrig bezwingen konnten und über das Scheitern von Landaneignungen, oder er freut sich gerade über das Glücken einer solchen. Vielleicht war ein alter Feind seiner Person irgendwo bei den Gegnern, und er konnte seine Ghule (oder andere Soldaten) dahingehend beeinflussen, seine Zuflucht tagsüber aufzustoßen.

Ravnos: Für Gaukler, Artisten und Diebe, für Wahrsagerinnen, Messerwerfer und anderes Gesindel besteht in einem Troß, der vor kampfmüden, amusementgierigen Men-

schen nur so strotzt, immer eine Möglichkeit, Geld zu „verdienen“.

Der Troß ist also bereits die erste Möglichkeit, SC zusammenzuführen. Sollten Spieler mit ihren Charakteren lieber auf eine andere Weise oder gar ganz alleine in die Stadt reisen wollen, so gibt es da mannigfaltige Hindernisse: Vor allem im Süden und Osten ist sehr viel Wald. Es käme auf Clan und Verhalten an, aber höchstwahrscheinlich wäre ein alleinreisender Toreador oder Tremere hier genauso verloren wie ein Ventrue oder Brujah. Die Waldfraktion mag fremde Kainiten nicht, die ungefragt und dreist durch ihre Heimat ziehen. Das aber soll dem Erzähler überlassen bleiben. Alleine reisen heißt nicht sofort Vernichtung, allerdings bietet die Masse des Trosses erheblich mehr Schutz als Reisen auf eigene Faust (siehe auch Buch Eins, Kapitel Zwei: Reisen und Transport im zwölften Jahrhundert).

Die SC werden also höchstwahrscheinlich schon vor ihrer Ankunft einiges über Aachen gehört haben, vielleicht auch schon ein, zwei Dinge wissen und entweder in ihrer eigentlichen Heimat oder auf dem Weg das eine oder andere Gerücht aufgeschnappt haben. Hier einige davon; manche treffen zu, manche nur fast, andere sind völliger Humbug:

- Die Stadt wird von einem mächtigen Toreador-Methusalem gelenkt, der aber eigentlich dem Clan der Malkavianer angehört. (falsch)
- Die Ventrue haben die uneingeschränkte Macht in Aachen und dulden keine Nebenbuhler. (falsch)
- Die Stadt wird von einer Gruppe aus drei mächtigen Ahnen regiert, die sich das Triumvirat nennt. (richtig)
- Die Stadt wird von einer Gruppe von vier mächtigen Ahnen regiert, die sich das Quartett nennt. (falsch)
- Die Stadt wird von einer Dreiergruppe aus drei mächtigen Ancillae regiert, die sich das Triumvirat nennt. (falsch)
- Jeder Brujah, der die Stadt betrifft, ist vogelfrei. Viele Brujah fielen dem bereits zum Opfer. Sogar Menschen mit „außergewöhnlichen Kräften“ sollen hierbei Werkzeug der Nosferatu gewesen sein, von denen die automatische Blutjagd ins Leben gerufen wurde. (Unsinn)
- Die Gegend um Aachen ist absolut wolflingsfrei, sie wurde von den Ventrue gesäubert. (falsch)
- In Aachen verschwanden innerhalb der letzten Jahrzehnte einige Tremere spurlos. Niemand hat je wieder etwas von ihnen gehört. Alles Suchen war völlig erfolglos. (richtig)
- In Aachen gibt es eine Setitin. (nicht ganz - es ist ein Setit)
- In Aachen wird Gangrel der Zutritt verwehrt. Bei Weigerung wird Vernichtung anberaumt. (falsch)

Szene Eins:

Der Weg nach Aachen

Von Süden her wälzt sich durch die größeren Waldgebiete eine schier endlose Reihe von Menschen auf die Stadt der Kaiser zu. Der Zug ist Tag und Nacht in Bewegung. Stimmengewirr, Pferdeschnauben und das Flötenspiel eines fahrenden Sängers oder Spielmanns erklingen. Im Wald ist

ihr Spiel eher laut als gut. Wenn die SC sich eines Nachts während der Durchquerung eines ausgedehnten Waldstücks umschauen, werden ihnen zwei Ritter auffallen (Wahrnehmung+Aufmerksamkeit, Schwierigkeit 7), die etwas separat von den anderen Waffenträgern reiten. Sollte einer der SC über Auspex verfügen, kann er sie mit Auspex 2 als Kainiten erkennen. Es handelt sich um Falk von Maas-tricht und Magnus von Heide. Beide sind Kreuzfahrer, insbesondere Falk ist sehr standesbewußt und wird die SC entsprechend ihrem Rang behandeln. Die beiden wissen nichts über Aachen, außer daß es dort Kainiten gibt. Auf Wunsch des Erzählers können sie auch über ein paar der oben aufgeführten Gerüchte verfügen und damit die SC bereits am Anfang auf falsche oder richtige Fährten setzen. Ebenfalls recht auffällig (Wahrnehmung+Aufmerksamkeit, Schwierigkeit 8) ist eine prunkvolle Kutsche, die etwas weiter vorn im Troß reist. Wollen die SC sich nähern, werden sie aus dem Gefährt Musik und glockenhelles, weibliches Gelächter hören. Die Waffenknechte, vier an der Zahl, werden allerdings allzu aufdringliche oder abgerissene SC verscheuchen. Kleider machen Leute. Wenn die Charaktere trotzdem versuchen, mit der Herrschaft des Gefährts zu reden, so wird eine sehr hübsche Zofe mit einem eindeutig italienischen Akzent sie in Augenschein nehmen. Sind die SC witzig oder galant oder auch sehr nobel (sprich: kommt hier gutes Rollenspiel auf), so wird Rougina ihrer Herrin sagen, „interessante Reisende“ fragten nach ihr.

Rougina ist der Ghul Comtessa Esclamontes von Padua. Sie ist ein rotschopfiges, dreistes Ding, das ihrer Herrin einige ganz besondere Dienste leistet. Allerdings erkennt sie

sehr schnell, wen sie vor sich hat. Nichtsdesdotrotz wird sie ihre Herrin nicht mit irgendwelchem Gesindel, sei es menschlicher oder kainitischer Natur, belästigen. Dies ist eine gute praktische Übung in mittelalterlichen Umgangsformen. Weibliche SC werden mit Sicherheit einen Weg zur Konversation finden: „... Wie? Eure Herrin kennt noch nicht den neuesten Skandal bei Hofe? Ooh, das müßt Ihr Euch unbedingt anhören!“

Wenn die SCs „Gnade“ vor Rouginas Augen finden, werden sie in die Kutsche der Comtessa gebeten, allerdings nur die beiden ranghöchsten oder interessantesten. Comtessa Esclamonte von Padua ist in dieser Kutsche wie zuhause und scheint die Reise durchaus zu genießen. Sie wirkt charmant. Sehr schnell beginnt sie, die SC auszufragen, ohne etwas von sich selbst zu verraten. Sie wird hier schon versuchen, die SC für sich zu beeinflussen und dabei recht großzügig sein: „... darf es etwas Blut sein? Oder Wein?...“

Sowohl Falk und Magnus als auch die Comtessa sind hier noch nicht übermäßig wichtig, sondern zunächst Stilmittel. Die SC können sie kennenlernen, müssen es aber nicht.

Sollten die Charaktere besonders auf den Wald um sich herum achten, der wirklich dunkel und unheimlich wirkt, weswegen auch die Sänger und Spielleute so laut sind, dann können sie etwas wahrnehmen (Wahrnehmung+Aufmerksamkeit, Schwierigkeit 8): das unglaublich bedrohliche Gefühl, beobachtet zu werden. Dieser Eindruck ist so stark, daß es selbst dem abgebrühtesten Brujah eiskalt den toten Rücken herunterläuft. Sollte einer der Charaktere den Wald, der, wie bereits gesagt, sehr



dunkel und bedrohlich wirkt, erforschen wollen, so hat er zwei Möglichkeiten: Ist er nicht Gangrel oder Ravnos, kann er sich einen neuen Charakter machen. Falls er mit der Wildnis vertraut ist und sich in den Wald wagt, mag er dort auf ein Mitglied der Waldfraktion treffen. Wenn er Ikkenai selbst begegnen will, muß er großes Glück (oder Pech) haben. Hier sei dem Erzähler ein dreifacher Wurf auf Wahrnehmung+Aufmerksamkeit empfohlen, zuerst gegen die Schwierigkeit von 6, dann bei jedem Wurf eine Stufe schwerer. Zu guter Letzt empfiehlt sich ein Wurf auf Wahrnehmung+Empathie gegen 8. Sollte der einsame Waldwanderer all das schaffen, so mag er tatsächlich auf Ikkenai treffen. Wie sie mit ihm verfährt, was sie von ihm übrigläßt usw. ist dem Erzähler überlassen. Ikkenai wird einen Clansbruder oder eine Clansschwester auf jeden Fall begrüßen, wird aber sehr zurückhaltend sein, nach kurzer Zeit einfach in die Büsche verschwinden und nichts über Aachen erzählen. Sollte irgendjemand sie zu verfolgen versuchen, ist er tot.

Erbittet der SC einen Rat von ihr, wird sie ihn im Höchstfall an Florez weiterverweisen. Der Advokat erscheint ihr vertrauenswürdig. Während des Gesprächs wird der SC das Gefühl nicht loswerden, unter Beobachtung zu stehen. Fragt er Ikkenai danach, wird sie grinsend antworten, die Wälder seien nun mal voller Leben. Ansonsten wird sie nicht weiter auf Fragen eingehen. Sollte der Charakter Ravnos sein, kommt es darauf an, wie er ihr begegnet. Entweder wird sie ihn dann zu Tsula und Konstantin in dem ravnosdurchsetzten Zigeunerlager am Osttor der Stadt schicken – dieses Lager befindet sich im „Niemandland“ zwischen Waldrand und Stadtmauern –, oder der SC darf laufen, und zwar schnell. In jedem Fall sollte den Spielercharakteren klar werden, daß man den Wald nur dann betritt und wieder in einem Stück verläßt, wenn man seine Bewohner mit Achtung behandelt. Und selbst das kann noch, je nach Laune der Waldfraktion (des Erzählers) sehr gefährlich sein.

Diese Anfangssequenz ist als Einstieg in **Reichsgold** oder andere Kampagnen für **Vampire aus der alten Welt** gedacht. Betonen Sie die unglaubliche Vielfalt der Reisenden, der echten und der falschen Pilger und machen Sie den Spielern die Schwierigkeiten des Nichtauffallens in diesen Zeiten klar. Lassen sie Hufe klappern, die Instrumente ertönen, die Waffen und das Zaumzeug klirren, das Holz der Wagen knarren, das ständige Husten und die anderen Keuch- und Krankheitsgeräusche einer sehr ungesunden Zeit ertönen. Die Entdeckungsgefahr war gerade in dieser Zeit ungemein hoch: „Seltsam, dieser Mönch dort vorn, er kommt immer nur nachts aus seinem Wagen, ist Euch das noch nicht aufgefallen, Pater?...“ Mag es in diesen Jahren auch noch keine Maskerade gegeben haben, es wird kein Vergnügen gewesen sein, in solch einer Umgebung aufzufallen. Genug Ritter kämpften im heiligen Land mit tiefer Inbrunst für ihren Glauben. In solch einem Troß mag sicher der eine oder andere zu finden sein, der wahren Glauben besitzt – unangenehm für Kainiten, schmerzhaft und unter Umständen tödlich. Sollte einer der Charaktere sich also blauäugig-auffällig in die „Ansammlung sterblicher Opfer“ stürzen – fein! Rings um ihn herum sind lauter Gottesfürchtige, die teilweise nur darauf warten, solch eine „Ausgeburt der Hölle“ den reinigenden Flammen zu über-

Frauen, die sich verkleiden wollen, müssen vorsichtig sein. Gebadet wird gemeinsam in einem Zuber, und der angestammte Platz des gottesfürchtigen Weibes in diesen Zeiten ist am Herd. Die emanzipierte, hoch zu Roß reitende Amazone, oder viel harmloser, Hosenträgerin, wird auf ihrem stolzen Pferd wohl nur die Entfernung zum nächsten Scheiterhaufen verkürzen – Xena und ähnliche Flintenweiber sind Fantasy und gehören nicht hierher.

geben. Vergessen Sie nicht, das Ganze spielt in der Welt der Dunkelheit im Mittelalter. Ein Ritter in einer blitzenden Rüstung ist mit Sicherheit kein Kreuzfahrer, sondern ein Geck, der sich mit fremden Federn schmücken will.

Kapitel Zwei:

Die Stadt

*There's a mountain, and it's mighty high,
U cannot see the top, unless u fly,
There's a molehill of proven ground,
There ain't nowhere to go, if u hang around
Even at the center of fire there's cold,
And all that glitters ain't gold.*

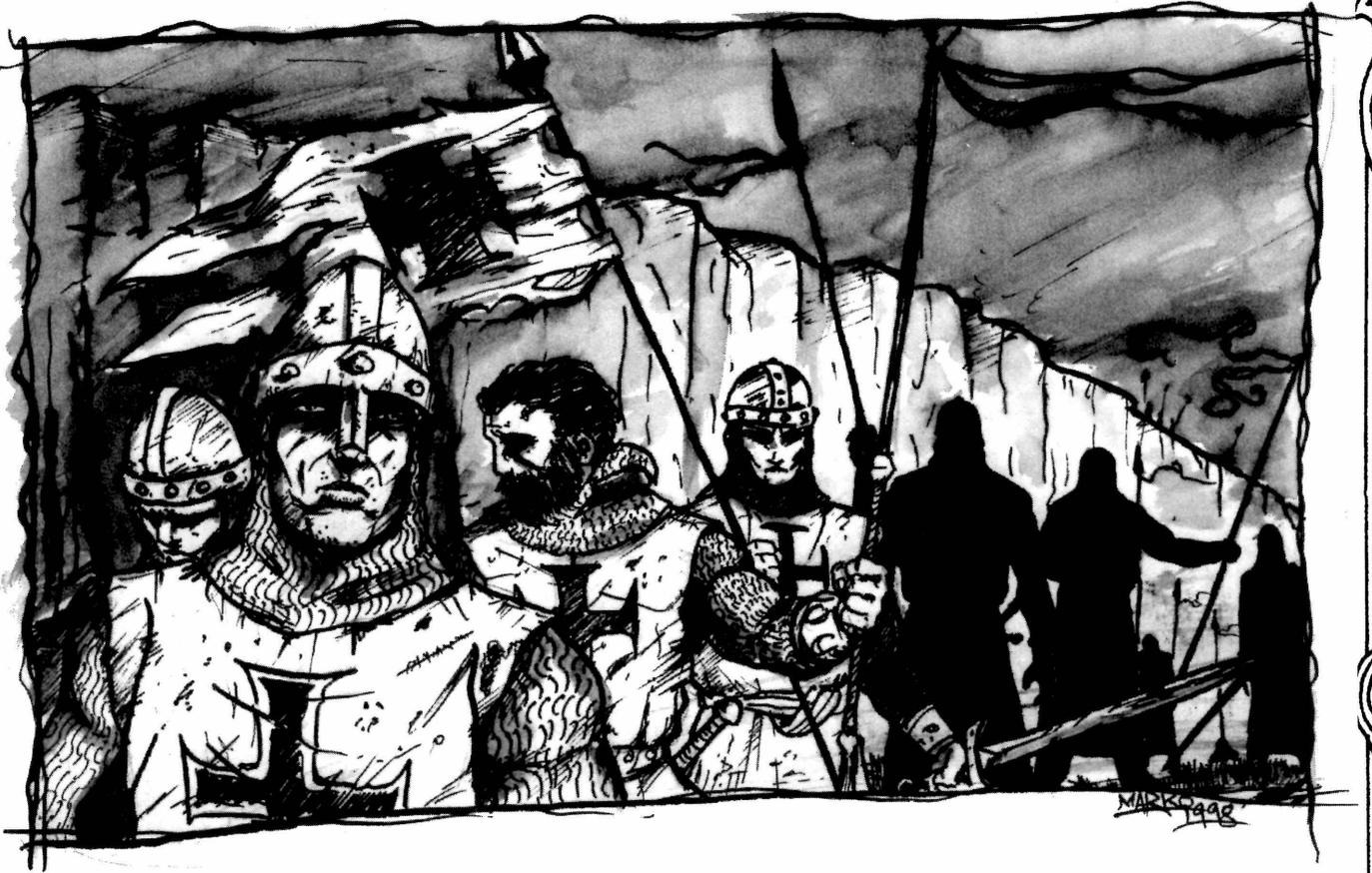
— Symbol, Gold

Szene Eins:

Ankunft

Bei der Ankunft in Aachen ist es natürlich dunkel. Normalerweise säße oder läge der schwerarbeitende, mittelalterliche Mensch um diese Zeit zu Hause. Das Tagwerk wollte geschafft sein, damit Weib und Kind zu essen hatten. So hieß es für den einfachen Mann mit Sonnenaufgang auf und mit Sonnenuntergang zu Bett. Doch ein solcher Zug war eine Ausnahme und wurde entsprechend empfangen. Die Stadt ist durch Fackeln und Kohlebecken erleuchtet. Die Bevölkerung empfängt die Kreuzfahrer jubelnd, und auch die Pilger, die hier bleiben wollen, um von „Wundern“ und „Visionen“ aus dem heiligen Land zu berichten, werden aus der Menge heraus berührt, ihnen werden Kinder entgegen-gestreckt, die sie segnen sollen, allerlei Backwerk und frisches Essen wird den Teilnehmern des Zuges angeboten.

Hierbei kann es für die Atmosphäre sehr dienlich sein, wenn sie das nun noch größere Wirrwarr als im Troß etwas eingehender beschreiben, vor allem den verwirrenden Ansturm von Gerüchen: Fleischbräterei, Back- und Kuchenwerk, Wein und gebrannter Schnaps, Räucherwerk, Kräuter, Süßholz, Met sowie das Feuer der Schmiede und der damit verbundene Qualm, die Mischung aus Schweiß, menschlichen Ausdünstungen aller Art, Pferdemist und Kot, Gosse, Dreck. Hier sind die Straßen teils gepflastert. Aber



da sind auch die Ratten, die Bettler und die Krüppel, barfüßige, abgerissene Kinder der Ärmsten mit dreckverschmierten Gesichtern, Füßen und Händen und abgemagerte, rüddige Hunde, die von den spalierstehenden Stadtwachen mit Fußstritten aus dem Weg befördert werden. Das Licht der ungezählten Fackeln spiegelt sich in den blankpolierten Helmen der Waffenknechte, und überall an den Fenstern stehen die Reichen und Edlen der Stadt, die Kaufleute, Magistratsangestellten, Stadtkämmerer und Patrizier. Dazu kommt die Geräuschkulisse aus Hoch- und Bravorufen, aus dem sonoren Lobgesang der Mönche, den Kinderstimmen, den Schalmeien, Drehleiern, Lauten und Flöten, den lauten Glaubensgesängen der Menschen und dem Geklapper der Pferdehufe.

Etwa ein Drittel der Reisenden werden in Quartieren wie Wirtshäusern untergebracht. Der Rest muß draußen vor der Stadt lagern, da diese nicht so viele Menschen auf einmal beherbergen kann. Die SC werden genau wie alle anderen Reisenden von wißbegierigen Menschen empfangen. Fragen wie: „Wo wart ihr, habt ihr das heilige Land gesehen?“ oder „Kennst ihr meinen Sohn/Bruder/Ehemann, er zog mit ins heilige Land...“ prasseln von allen Seiten unaufhörlich auf sie ein.

Neuigkeiten und Nachrichten sind lebensnotwendig in dieser Zeit, da die Reisenden dieser Züge mit den Pilgern und Kreuzfahrern reisen. So wollen die Menschen aus „erster Hand“ wissen, wie es im heiligen Land bestellt ist, sei es aus gläubigem Interesse, aus purer Sensationsgier oder weil ein Verwandter aus Aachen mit in das Morgenland zog.

Die Menschen werden nicht allzu aufdringlich sein, aber auch nicht zurückhaltend. Dieser Abend ist eine Art Volksfest, und Aquis zeigt sich in seiner ganzen, goldenen Pracht.

Szene Zwei:

Der Ruf der Könige

Nach und nach zerstreut sich die Menge. Edlere Reisende werden von den Bürgern in ihre Häuser geladen. Sollten die SC noch keine Anlaufadresse haben, sei es nun bei einem Clansbruder oder durch eine Empfehlung, so werden sie von einem Ghul von Wolfram von Stolberg, der eigens für solcherlei „Einsammeln“ kainitischer Gäste ausgebildet ist, aus der Menge herausgebeten und zu seinem Herrn gebracht.

Typischer „Wächter“ der Neuankömmlinge und Ghul Wolframs von Stolberg:

Wahrnehmung 4, Intelligenz 3, Geistesschärfe 3
Auspex 2, Präsenz 1

Wenn sich noch einer der männlichen SC genau umsieht oder seinen Blick über die feiernde, wimmelnde und bunte Menge wandern läßt (Wahrnehmung+Aufmerksamkeit, Schwierigkeit 9), so wird er mitten in der Menge – und er könnte noch nicht einmal sagen, warum er gerade genau dorthin geblickt hat – ein hübsches junges Mädchen sehen: Yazmina. Sie wird ihn zunächst kurz ansehen, dann ein wenig frech, ein wenig schüchtern anlächeln und dann unwiederbringlich in der Menge verschwinden.

Die Stadt Aachen ist in diesen Zeiten ein Gewirr aus Gassen und Sträßchen und keinesfalls mit heutigen Städten vergleichbar. Selbst größere Straßen waren oft nur 2-3 m

breit, in den ärmeren Vierteln, wenn es dort überhaupt etwas anderes als Lehmstraßen gab, 1-2 m. Zum Versammeln gab es die Plätze.

Die Häuser waren zwei- bis dreistöckig und schmal, da der Platz zum Ausdehnen zur Seite hin äußerst begrenzt war. Die unteren Stockwerke waren schmaler, damit die Straße passierbar für Pferd und Wagen war. Dagegen wurde im 1. oder 2. Stock der oben folgende Fachwerkbau in Richtung der Straße breiter angesetzt. So maß der Abstand zwischen zwei gegenüberliegenden Fenstern, von der einen zur anderen Straßenseite also, oft nur 1 m oder weniger. Einzig die Häuser der Patrizier, des Adels und des Klerus hatten mehr Raum und waren meist größer. Eine Verfolgungsjagd à la Errol Flynn wird also für einen berittenen Verfolger höchstwahrscheinlich frontal vor dem nächsten Wirtshauschild enden. Solcherlei Possen verliefen immer sehr zur Erheiterung der Anwohner, die oft vor ihren Häusern ihren Müll einfach nur auf die Straße kippten, wo ihn wiederrum die frei herumlaufenden Schweine fraßen. Der tollkühne Verfolger wird also vielleicht nicht nur von einem Giebel oder tiefhängenden Erker vom Pferd gewuchtet, er landet sogar eventuell in Schalen, Asche, Dreck und Schweinegülle. Aber lassen Sie Ihre SC ruhig die Verfolgung Yazminas aufnehmen. Spaß muß sein!

Bei ihrem darauffolgenden Weg an der Seite des Ghuls werden die SC sich stets in der Nähe des Oktogons befinden, das den Mittelpunkt des geistlichen Lebens und der Innenstadt ausmacht. Bisher werden die SC das Bauwerk aber noch nicht gesehen haben, das muß noch etwas warten.

Wenn die SC der Aufforderung des Ghuls, ihm zu seinem Herrscher zu folgen, nicht Folge leisten, werden sie etwas später erneut in der Stadt aufgegriffen, diesmal von mehreren Ghulen, die sie mit Nachdruck (ein Holzpflock kann so eindringlich sein...) auffordern werden, sich vorzustellen.

Typischer „Aufgreifer“-Ghul des Prinzen:

Körperkraft 3 oder 4, Geschick 3 oder 4, Widerstandsfähigkeit 3

Geschwindigkeit 1 oder Seelenstärke 1, Stärke 2

Szene Drei:

Das Patrizierhaus

Die SC werden zu einem prächtigen Patrizierhaus gebracht, das etwas abseits des Oktogons liegt. Das Haus ist groß und verrät Reichtum und Einfluß. Außen ist es von einer prunkvollen, um das ganze Bauwerk reichenden Balustrade umgeben, an deren vorderer Seite, zur Straße hin, mehrere kleine Wappenschilder angebracht sind. Aus entsprechendem Hintergrund stammende SC können versuchen, die Bedeutung der Wappenschilder zu deuten (Intelligenz+Wappenkunde, Schwierigkeit 6). Glückt dieser Versuch, wird derjenige feststellen, daß die kleineren alle bedeutendere Städte in der weiteren Umgebung repräsentieren,

wie Jülich, Maastricht usw. Die beiden größten Wappen, die die Balustrade direkt über dem Haupteingang schmücken, kann er nur zur Hälfte bestimmen. Das eine ist wohl ein ihm unbekanntes Familienwappen, das andere das Zeichen der Ortschaft Stolberg östlich von Aachen. Das Haus ist ebenfalls hell erleuchtet, herausgeputzte Waffenknechte flankieren das Portal, von drinnen tönt bereits schwach Flötenspiel und Stimmengemurmel an die Ohren der SC, die gerade ankommen. Das Haus ist vierstöckig, seinen prunkvollen Boden hat man aus erlesenen und ebenfalls sehr teuren Edelmholzböhlen gezimmert. Treten die SC ein, werden ihre Schritte auf dem Weg in den Empfangssaal zunächst von dicken, ausgesucht kostbaren Teppichen gedämpft, die vermutlich sogar in Flandern geknüpft wurden. Im Haus herrscht eine Atmosphäre völliger Ruhe, durchsetzt mit den Farbsprenkeln der Gemütlichkeit. Waffentrophäen sind an den Wänden zu bestaunen, und es riecht nach peinlich genauer Pflege. Man führt die Charaktere in einen großen, kostbar ausgestatteten Saal. Die Holztafelung wird an manchen Stellen von kunstvoll geknüpften Gobelins unterbrochen, die auf Jagdszenen und Gegebenheiten aus dem Leben des Hausherrn hinweisen. Der Saal wird optisch durch eine riesenhafte, dunkelbraune Eichentafel beherrscht, die eine Längsseite des Raums einnimmt. Sie ist sehr fein gearbeitet, und kunstvolle, filigrane Muster sind in den Rand der Tischplatte eingelegt. In einem großen steinernen Kamin brennt ein stolzes Feuer, und dunkelblau gekleidete Lakaien laufen mit silbernen Tablett und silbernen Kelchen darauf zwischen den Anwesenden herum.

Am Ende der Tafel, an der die meisten Gäste bereits Platz genommen haben, thront der Hausherr und Prinz der Reichsstadt Aachen, Wolfram von Stolberg. Er ist umgeben von Dienern und seinen Getreuen. Zarte Klänge erfüllen den Saal, und ein hübsches, sterbliches Mädchen tanzt für seinen Herrn. Eine Atmosphäre von Gediegenheit, Reichtum und Herrschaft, die typische Ventrue-Atmosphäre eben, umgibt die eintretenden Spielercharaktere.

Ganz in Wolframs Nähe hüpfert der bucklige Zwerg Notulf gerade von der Festtafel herunter und bewegt sich mit einigen bizarren Sprüngen auf die Neuankömmlinge zu. Er wird dann bei einem der SC stehenbleiben und zunächst seinen Blick unangenehm lange auf ihm ruhen lassen. Versucht der SC sich dabei aus seinem Blickfeld zurückzuziehen, wird er blitzschnell wieder genau vor ihm stehen und dabei die Bewegung des Charakters und seinen wahrscheinlich verblüfften bis unangenehm berührten Gesichtsausdruck perfekt imitieren. Er wird sich den Charakter sehr genau mit Auspex anschauen. Egal, was der Charakter denkt, Notulf wird etwas später in einer Posse diese Gedanken offenkundig machen und sie zur allgemeinen Belustigung der anderen Gäste für das Opfer unangenehm breitretreten. Vorstellbar wäre etwa, daß der SC gerade denkt, Notulf widere ihn unglaublich an und sowieso sollten alle solchen Mißgeburten den endgültigen Tod erfahren. Dann wird Notulf ein wenig später einen Dialog zwischen dem Opfer und jedem anderen halbwegs aus dem Rahmen fallenden Kainiten forcieren, und zwar so, daß die anderen Kainiten glauben, der SC habe in dieser rassistischen Art über sie gesprochen und denke so. Hierbei eignen sich be-

sonders Nosferatu, aber auch Charaktere mit dauerhaften Wunden oder sonstigen Verletzungen. Auch Außenseiter wie Ravnos oder jüdischstämmige Charaktere, etwa Tremere-Kabbalisten, könnten sich hier sehr auf den Schlips getreten fühlen.

Das ganze Gespräch wird natürlich lauthals von Notulf kommentiert werden, damit es auch wirklich jeder hören kann. Irgendwann wird der bedauernswerte SC als moralischer Verbrecher dastehen, so sehr wird der Zwerg ihn herunterputzen. Auch sonst wird Notulf ständig zwischen allen Gästen hin- und herspringen, Gespräche nachhaken und die von den Gesprächsteilnehmern unausgesprochenen Gedanken als Reaktion auf gerade Gehörtes oder Erlebtes durch Schauspiel und Gestik für alle verdeutlichen. Sollte ein SC tatsächlich die Absicht haben, dem Prinzen oder einem der Gäste etwas anzutun, wird Notulf dies wissen, aber zunächst nicht darauf reagieren. Wenig später aber werden die Wachen des Prinzen sich des SC annehmen. Viel später dann wird Wolfram sich persönlich um den Ruchlosen kümmern. Hat das ganze eine erklärbare Ursache oder ist der SC auf eine andere Art und Weise unschuldig, wird alles kein Problem sein, und der Charakter wird sofort wieder zurückgebracht. Ist das ganze wirklich substantiell, kommt es auf die Schwere des Vorhabens an. Ist es wirklich schwerwiegend, dann wird der Charakter hingegerichtet. Sicher ist, daß Wolfram von Stolberg sich genau wie Notulf per Auspex von der Wahrheit der Ausführungen des Befragten überzeugen wird.

Auch die beiden Ritter aus dem Troß sind anwesend. Falk steht würdevoll neben dem etwas gelangweilt wirkenden Magnus.

Sie warten darauf, sich vorstellen zu können. Ebenfalls eingetroffen ist die Comtessa Esclamonte von Padua mit ihrem Ghul Rougina, die bei ihrer charmanten Vortellung dem Prinzen gegenüber genauso viele charmante kleine Seitenhiebe einfließen läßt wie Wolfram ihr gegenüber. Ein Raunen geht durch die Menge der Anwesenden, als sie sich von Rougina ihr Gastgeschenk an den Fürsten überreichen läßt und das darüberliegende Samttuch abzieht: einen wunderschönen, im Moment natürlich gekröpften Jagdfalke.

Diese Sequenz ist für die SC unumgänglich. Wenn auch die meisten Szenen des Abenteuers optional sind, um möglichst viel Freiraum für Improvisationsmöglichkeiten zu lassen, so gibt es doch Sitten und Gebräuche, die von keinem Kainiten ignoriert werden können - zumindest dann nicht, wenn der Charakter nicht von vornherein grundsätzlich auf der Seite der Gegenspieler und Gejagten stehen möchte, was wiederum am Sinn und Zweck einer zusammen agierenden Gruppe von SC vorbeiginge. Möchte man das Abenteuer eher in Form mehrerer parallel laufender Soloabenteuer spielen, sieht das anders aus, auch wenn es dann immer noch äußerst gefährlich ist, ohne jede Regel Kainit sein zu wollen. Für jedes Gruppengefüge allerdings können solche „Einzelaktionen“ das sichere Aus bedeuten. Zu diesen Sitten gehört auch die Vorstellung beim Herrscher der Stadt.

Sei es bei der normalen Vorstellung oder bei der nachdrücklich erzwungenen, Status, Clan, Rang und Ahnenrei-

he (vor allem bei Ventrue) sind von nicht unerheblicher Bedeutung. Schließlich gehört Wolfram zum Clan der Könige. Höflichkeit ist Usus. So wird etwa ein Brujah-Kommentare wie „He, du Ventrue-Sack, erinnerst Du Dich noch an Karthago?“ sehr schnell als wirklich schlechte Idee seinerseits definieren. Genauso werden arrogante Toreador oder herabwürdigende Tremere exakt das bekommen, was sie verdienen. Wolfram von Stolberg ist kein Monster, aber in solchen respektsbezogenen Fragen kennt er keine Gnade.

Der Prinz wird die SC natürlich fragen, was sie in der Stadt wollen, und sie dann wie bereits angedeutet nach Clan, Generation und Status befragen, falls sie das noch nicht von sich aus kundgetan haben. In diesem Falle wird die Befragung etwas schärfer und etwas weniger wohlwollend ausfallen als bei tadelloser Einhaltung der Etikette seitens des Spielercharakters. Auch Falk, Esclamonte und Magnus werden sich vorstellen, und Wolfram gewährt ihnen Aufnahme. Allerdings schwingt bei allen dreien ein Unterton mit, von dem die vom Prinzen ausgesprochenen Worte der Aufnahme begleitet werden: Bei Falk ist es wohlwollende Anerkennung, bei Magnus etwas mitleidige Duldung - allerdings auch deutlich von einem gewissen Respekt vor seinen Kreuzfahrer-Verdiensten gekennzeichnet -, und bei Esclamonte ist nicht die geringste Regung zu bemerken, außer vielleicht ein gewisses interessiertes Blitzen in seinen Augen, wenn der SC sehr genau hinsieht (Geistesschärfe+Empathie, Schwierigkeit 8). Danach stellt der Prinz die anderen Anwesenden vor, zumindest einige von ihnen: Direkt neben ihm steht mit etwas abschätzendem Blick, ohne dabei herablassend zu wirken, Nikolai von Tresckow. Ist jemand unter den SC, der dem Clan Ravnos angehört und das entweder offen gesagt hat oder sonstwie mittlerweile als solcher identifiziert ist, wird Nikolai ihn immer dann, wenn er denkt, niemand sonst bemerkt dies, mit unverhohlenem Haß anblicken. Möchte einer der SC das bemerken, muß er schon äußerst genau hinschauen (Geistesschärfe+Empathie, Schwierigkeit 10, hierbei dürfen keine vorher angekündigten Willenskraftpunkte eingesetzt werden.)

Ebenfalls in der Nähe des Prinzen, wenn auch etwas zurückhaltender und erst auf den zweiten Blick wirklich auffällig, steht ein Kainit, der als Aniello de la Santa Croce vorgestellt wird. Aus seinem Gesichtsausdruck ist wenig mehr als Neutralität zu lesen. Dieser Mann hat es sehr gut gelernt, sich zu verstellen. Etwaige Auspexversuche werden Allerweltsgedanken und Emotionen wie „interessiert“, „gespannt“, „routiniert“ oder „pflichtbewußt“ ergeben.

Etwas weiter unten an der Festtafel sitzt Florez, der Advokat, entspannt und sehr desinteressiert (Auspex-Anwender erkennen mit Auspex 2, daß das Desinteresse täuscht, er ist wachsam wie ein Schießhund.) Er wird keine großen Anstrengungen machen, sich aufgrund der Begrüßung irgendwelchen Unannehmlichkeiten oder Unbequemlichkeiten auszusetzen, wird aber nichtssagend bis höflich auf die Vorstellung der SC reagieren.

In einer der typischen erkerartigen Wandnischen, etwas über dem eigentlichen Fußboden, sitzt eine weitere Dame, die den Neankömmlingen sehr freundlich entgegenblickt

und die SC sehr einladend anlächeln wird: Katharina von Jülich. Sie wird den Gästen zur Begrüßung die Hand zum Handkuß reichen. Macht einer der Charaktere sich die Mühe, zu ihr hochzusteigen, um den Handkuß formvollendet vonstatten gehen zu lassen, wird sie sehr strahlend lächeln und Freude über Höflichkeit und Galanterie zeigen, während sie den Vorgesetzten genau betrachtet (Auspex). Jeder, der nicht auf ihre Geste reagiert, wird ebenso freundlich angeblickt. Sie wird die ganze Zeit kein Wort sagen, es sei denn, sie wird angesprochen.

Irgendwo zwischen den anderen steht ein Mann, der niemandem interessant vorkommt - vor der Vorstellung nicht und danach auch nicht. Um keinen Preis nennt er seinen Clan, Wolfram wird ihn ohne Clan vorstellen und seine angelegte Maske der tausend Gesichter wird alles weitere verbergen. Diese Bekanntmachung wird ohne weitere Besonderheiten verlaufen, wenn auch Volker, nachdem er etwas ins Abseits oder gar hinaus gegangen war, verhüllt von seiner Fähigkeit des Verdunkelns die neuen Gäste etwas in Augenschein nehmen wird, indem er in ihrer Nähe steht, mal hinter dem einen oder anderen herläuft usw.

Desweiteren werden die SC die Pocken-Griet (unmaschiert) und Benedetto Rossanisi di Reggio erblicken, außerdem Meister Habakuk und schließlich Gottfried mit seinem Ghul Johann. Keiner davon wird besonders vorgestellt. Wollen die SC einen dieser Kainiten kennenlernen, müssen sie selbst die Initiative ergreifen. Wer sich nicht bemüht, hat es nicht besser verdient.

Im Falle Benedettos wird diese Initiative nicht nötig sein. Ist unter den SC einer der im folgenden aufgezählten Archetypen, wird er sich äußerst freundlich bei den neuen Gästen vorstellen: jegliche Art von schöner Frau (schöne, knabenhafte Jünglinge wird er auch nicht ausschlagen), Männer oder Frauen von Adel oder der Wissenschaft, auf-

rechte Kämpfer oder auch besonders verloren wirkende Charaktere. Mit anderen Worten, es gehört nicht viel dazu, von ihm freundlich begrüßt zu werden. Lediglich die abgerissenen Nosferatu oder die verlottertesten Ravnos, wohl auch die bäuerlichsten Brujah oder die tierischsten Gangrel, dürften bei ihm nur ein Kopfnicken bekommen - aber auch nur dann, wenn sie sich vorher durch irgendetwas oder irgendeine Äußerung unbeliebt gemacht haben. Haben sie sich bis hierhin korrekt verhalten, wird er sogar diese letztgenannten oder ähnliche SC zwar zurückhaltend, aber höflich begrüßen.

Der Setit versucht selbstverständlich, möglichst viel über möglichst viele zu erfahren, da er hofft, so möglichst viele auf seine Seite zu ziehen. Nach ausgemacht freundlicher Konversation, die nicht oberflächlich oder nichtssagend verläuft, wird Benedetto die SC, so sie denn zu den oben aufgeführten „Favoritengruppen“ gehören, zu einer seiner kleinen „Festivitäten“ in einer der nächsten Nächte einladen.

Werden einer oder mehrere SC sich an Pocken-Griet wenden, wird ihr Verhalten laut, unangemessen und provokativ sein, so wie sie immer ist. Besonders hübsche Frauen oder sehr konservativ wirkende Charaktere wird sie mit ihrem recht obszönen Auftreten zu verunsichern versuchen. Am schlimmsten wird es sein, wenn ein Charakter mit geistlichem Hintergrund sie anspricht. Er wird wahrhaftig nichts zu lachen haben, und die Pocken-Griet wird, wenn sie kann, auf jeden Fall seinen Glauben herausfordern und in Frage stellen.

Auch wenn sie viel über die Stadt weiß, wird sie so gut wie nichts wichtiges preisgeben, außer vielleicht die eine oder andere versteckte Bemerkung über die Herrschaft in dieser Stadt. Wer hier zwischen den Zeilen liest, wird verstehen, daß Griet nicht Wolfram von Stolberg als Prinz die-



120 • Aachen bei Nacht

ser Stadt für den unumstrittenen Herrscher Aachens hält, sondern die eigentliche Macht in den Händen des sogenannten „Triumvirats“ wähnt. Wen sie genau mit dem Triumvirat meint, wird sie nur unter äußerstem Zureden häppchenweise äußern (Charisma+Empathie oder Manipulation+List, Schwierigkeit 8.) Glückt dieser Wurf, wird sie zunächst außer Wolfram von Stolberg noch Notulf als Angehörigen des Triumvirats erwähnen. Will der neugierige SC auch noch den dritten im Bunde wissen, muß er den gleichen Wurf, dieses Mal gegen 9, schaffen. Glückt dies, erfährt er noch Nikolai von Tresckows Namen. Im Gegenzug zu diesen Informationen ist die Pocken-Griet natürlich äußerst begierig, mehr über den SC zu erfahren, der ihr all die Fragen stellt.

Wird einer der SC sich zu fragen beginnen, warum hier weder Angehörige des Clan Gangrel noch des Hauses Tremere anwesend sind und diese Frage äußern, wird Pocken-Griet nur einmal mehr dreckig lachen. Hierfür ist Meister Habakuk der richtige Ansprechpartner.

Er wird auch eher zurückhaltend sein, so daß man ihm deutlich anmerkt, daß er lange und eingehende Unterhaltungen weder schätzt noch gewohnt ist. Er wird nicht gehen, wird aber in seinen Antworten sehr knapp sein. Kommt man jedoch auf den Clan Tremere zu sprechen, so ist mit langem Palaver und viel Fingerspitzengefühl (Manipulation+Ausflüchte, Schwierigkeit 7) aus ihm so einiges über diese Angelegenheit herauszubekommen. Er weiß, daß schon mehrmals in den letzten Jahren Tremere in der Stadt ankamen. Am Anfang sah man sie ab und zu auf größeren Anlässen. Dreimal bereits ist es passiert, so berichtet er, daß sie einfach plötzlich nicht mehr da waren. Niemand kannte ihren Aufenthaltsort. Der dritte war da, um die anderen beiden zu suchen. Doch auch er verschwand eines Nachts. In allen Fällen ging man davon aus, die Angehörigen des Clans hätten Aachen irgendwann verlassen.

Das letzte, was er noch weiß, ist, daß Aniello de la Santa Croce des öfteren mit ihnen zu tun hatte. Der jedoch wird in dieser Nacht dazu überhaupt nichts sagen.

Die Namen der drei verschwundenen Tremere lauten Magister Cornell, Benedict vom Steinerfluß und Reto, der Sucher. Eventuelle Werte und alles nähere zu den dreien seien dem Erzähler überlassen. Die ersten beiden waren noch jung, gehörten den Generationen zwischen 10 und 12 an und hatten wenig Erfahrung. Reto war 9. Generation und vom Mysteriengrad her bereits Lehrling des fünften Zirkels.

Zum Thema Gangrel wird er den Frager zu Florez schicken, der sich zu diesem Zeitpunkt vermutlich gerade unterhält. Florez wird freundlich bleiben, es sei denn, das Gegenüber läßt es an Respekt fehlen. Damit kann der herablassende Ventruue genauso gemeint sein wie der allzu anbiedernde Brujah. Florez wird hauptsächlich zuhören. Bei

ihm kommt es darauf an, wie der SC sich anstellt. Geht er geschickt vor, wird er erfahren, daß es in der Stadt sehr wohl Gangrel gibt, wenn auch nicht unbedingt innerhalb der Stadtmauern. Näheres wird Florez kaum verlieren. Im Höchsthall wird er erwähnen, daß in den Wäldern Kainiten sind, die mit dem Triumvirat nicht „unbedingt einverstanden“ sind.

Gottfried, der sich ganz zaghaft in die Ecke verkrochen hat, wird den SCs sicherlich zuletzt auffallen. Geht einer der SC auf ihn zu, wird er ängstlich schauen und sich nur bei wirklich hingebungsvollen Scherzen oder Aufheiterungsversuchen zu einem scheuen Lächeln hinreißen lassen. Wenn einer der SC allzu forsch auf ihn zugeht oder zu direkt auf ihn einredet, wird er wie ein kleines Mäuschen zwischen den Beinen der Umstehenden hindurch verschwinden und nicht mehr auffindbar sein. Kommt man allerdings vorsichtig und langsam zu ihm, wird er etwas zutraulicher.

Wird die Gangrel-Frage an Gottfried gestellt, wird dieser zunächst das ganze Programm des bemitleidenswerten kleinen Jungen auffahren. Um diesen traurigen, großen Kinderaugen und der herzerreißenden Show mit seinem ebenso mitleiderregenden Hund zu widerstehen, ist ein Willenskraft-Wurf gegen 9 erforderlich. Mißglückt dieser Wurf, fragt Gottfried den SC hemmungslos nach allem möglichen aus. Er wird es sehr geschickt verpacken, so daß der Charakter nicht jetzt und auch nicht hinterher merkt, wie der Kleine ihm die Informationen aus der Nase gezogen hat. Erfahren wird der SC nur, daß Gottfried Gangrel ist, wofür er sich fast noch entschuldigt. Er sagt kein Wort von seiner eigentlichen Rolle als Top-Spion.

Andere NSC werden sich auf Gottfried angesprochen meist achselzuckend abwenden und sich noch nicht einmal unbedingt an seinen Namen erinnern können. Können sie es, wird der Kommentar ungefähr so lauten: „Ach, der kleine Bastard. Irgendein Caitiff oder Gangrel oder etwas ähnlich unwichtiges.“

Von hier aus werden den SC entweder von Wolfram ihre Unterkünfte zugewiesen oder sie werden sie vorher „gebucht“ haben. Toreador etwa werden sicherlich bereits vorher etwas arrangiert haben, genau wie Ventruue und Brujah. Bei Nosferatu-Charakteren ist es vorstellbar, daß sie bei einem ihrer Clangeschwister wie der Pocken-Griet unterkommen. Auf jeden Fall werden die SC von hier einige Stunden vor Sonnenaufgang zu ihren Zufluchten aufbrechen.

Machen sie es mit den NSC Ihren Spielercharakteren nicht allzu schwer. Machen sie Ihnen nur dann so richtig Ärger, wenn sie es wirklich nicht besser verdient haben und sich mit Enthusiasmus ins Fettnäpfchen treten. Hier soll der Eindruck von Sicherheit und Macht vermittelt werden. Aachen ist sicher! Schließlich wirkt Paranoia nur dann, wenn vorher alles friedlich war.

Kapitel Drei:

Gold

*And I thank you,
For bringing me here,
For showing me home,
For singing these tears,
Finally I've found out,
That I belong here.*

— Depeche Mode, *Home*

Szene Vier:

Die ersten Nächte

Die SC werden dann in ihre Unterkünfte gebracht und haben die nächsten zwei bis drei Nächte Zeit, die Stadt Karls des Großen und ihre Einwohner kennenzulernen. Lassen Sie ihre SC durch die Straßen und Gassen streifen, sie über die Vielzahl von Marktplätzen und vorbei am Aachener Münster ziehen, lassen Sie sie den Geruch des Mittelalters einatmen. Stellen Sie ihnen Aachen vor. In diesen Nächten wird nichts für die Charaktere oder das Abenteuer relevantes passieren, zumindest nichts, was für die SC spürbar wäre. Somit haben Sie also Zeit, frei zu improvisieren. Möchten die Charaktere ganz simple Sachen tun, wie zu einem Schmied gehen, um eine neue Waffe zu ersteinen oder eine alte ausbessern zu lassen, möchten sie bei einem Hufschmied ihre Pferde neu beschlagen lassen,

Die Jagd

Gut, die Jagd war in damaligen Zeiten gefährlicher als heutzutage, da viel eher an Kainiten geglaubt wurde und die Häscher sehr viel besser wußten, was zu tun war. Aber es gab auch noch keine Hubschrauber, keine Nachtsichtgeräte, keine Wärmesucher, keine Flammenwerfer. Also lassen Sie Ihre Spieler jagen. Wenn sie sich allzu ungeschickt anstellen, werden sie natürlich die Konsequenzen zu tragen haben (man jagt nicht auf einem vollbesetzten Kirchvorplatz). Ansonsten aber stören Sie die SC nicht allzu sehr durch überflüssige „Jagdunfälle“. Sie können ihnen so das ruhige, sichere Leben Aachens wunderbar verdeutlichen.

Der Vorteil an diesem Raum für freie Improvisation ist, daß Sie diese Szene lang und ausführlich ausspielen, also jede Nacht oder beliebig viele der drei Nächte genauer beschreiben und mit ihren Spielern erzählen können. Sie können aber genausogut diese Sequenz lediglich kurz beschreiben und rein informativ festlegen, was welcher Ihrer SC in diesen Nächten tut. Ausgezeichnetes Schauspiel kann hier also ebenso im Vordergrund stehen wie das Vorantreiben der Handlung.

möchten sie bei einem Schneider neue Kleidung anfertigen lassen, möchten sie, falls das in ihrer Zuflucht nicht möglich ist, sich in einem Badehaus in dem angenehm warmen Wasser einweichen, werden Sie bemerken, daß dies zu diesen Nachtstunden im allgemeinen nicht möglich ist.

Wollen die SC in einige der wenigen Schänken, die nach Sonnenuntergang noch geöffnet sind, um zu saufen und zu spielen, wenn sie das noch können, geben Sie ihnen die Zeit, ohne daß währenddessen etwas passiert. Zeigen Sie ihnen so die Stadt der Kaiser. Vergessen Sie nicht, immer wieder die oben bereits geschilderte Flut von Gerüchen, Geräuschen und Eindrücken zu erwähnen.

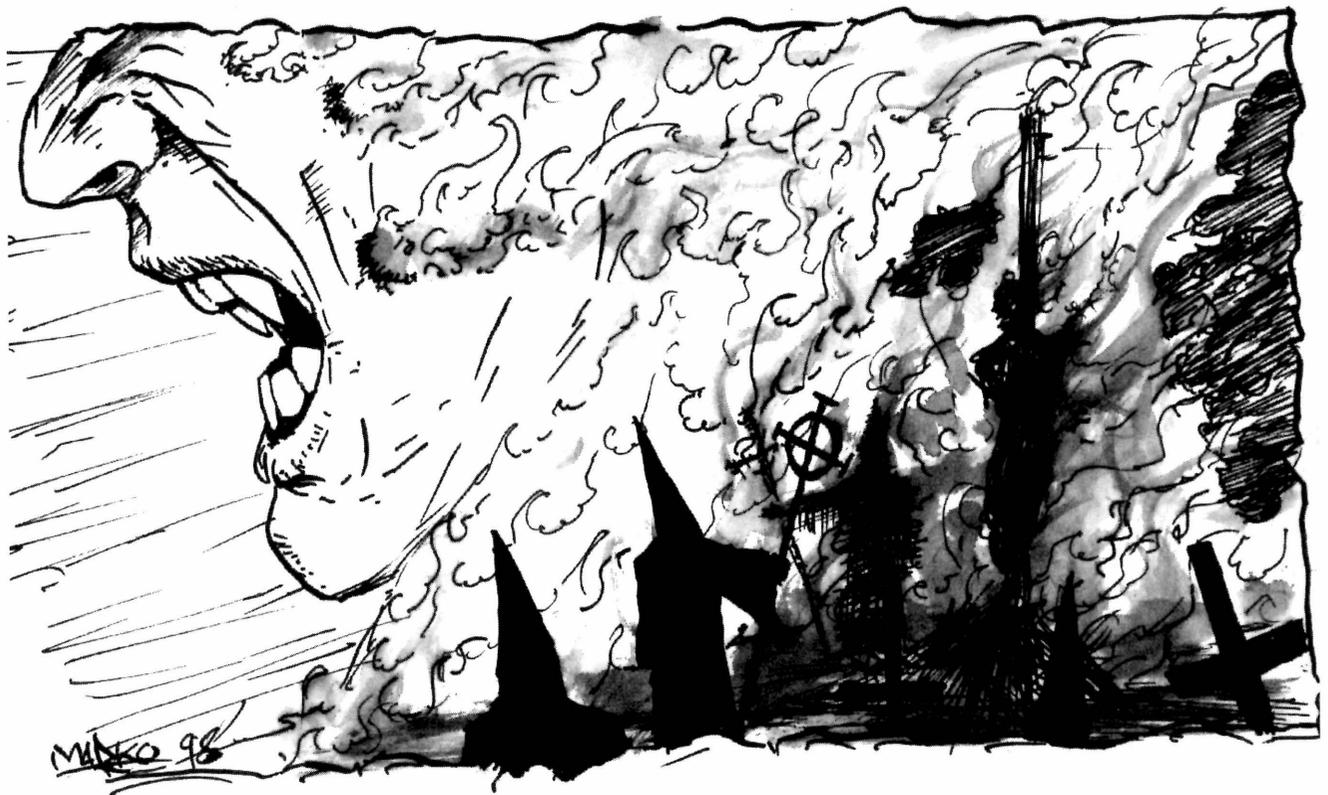
Nur wenn die SC sich einigermaßen mit der Stadt vertraut fühlen (in drei Nächten werden sie genug Zeit in den Gassen verbracht haben, um diesem Irrtum des Vertrautseins zu erliegen), nur wenn sie bereits beginnen, sich in der Aachener Atmosphäre von Reichtum und Macht genauso sicher zu fühlen wie die Aachener Kainskinder, wenn sie die kontrollierte Behäbigkeit der Stadt als selbstverständlich zu empfinden beginnen, wird die Radikalumkehr der Stimmung später im Abenteuer auch vollständig wirken.

Wichtig bei Streifzügen durch Aachen ist, daß das Oktogon (näheres hierzu im Buch Eins, Kapitel Vier, Die Bewohner der Stadt, unter „Die Magi“ im Bereich „Choeur Céleste“) einer der zentralen Haupt- und Anlaufpunkte der Inneren Stadt ist. Es ist als Teil der Pfalzkapelle für Kainiten nicht betretbar. Hat ein Charakter den Vorteil Wahrer Glaube, folgt er entweder dem Weg des Himmels oder der Menschlichkeit auf einer Stufe von Neun oder Zehn und hat er darüberhinaus zu diesem Zeitpunkt eine Willenskraft von acht oder höher, kann er es betreten, sonst nicht! Ansonsten ist es unmöglich, sich dem Oktogon auf mehr als etwa 20 m zu nähern. Es ist nicht so, daß die Charaktere schreiend die Flucht ergreifen, aber ihre Beine versagen ihnen den Dienst, ihr Kopf schmerzt und die Knie schlottern. Sie werden sich einfach unglaublich unwohl fühlen, was erst beim Entfernen von der Kirche wieder besser werden wird. Sie werden einfach das Bedürfnis haben, den Bau zu meiden.

Das Oktogon ist auf einem Knoten von Quintessenz gebaut, genauer gesagt in ihn hinein. Mit der seltsamen achteckigen Bauweise haben die Magi des Choeur Céleste im Jahre 785 versucht, dem vielschichtig auftretenden Fluß der Magick nachzukommen und das Gebäude der Quelle entsprechend zu bauen.

Dieser Ort ist für Kainskinder denkbar ungünstig. Charaktere, die unbedingt, weil sie die oben genannten Werte haben, das Oktogon betreten wollen, werden nur noch eins wahrnehmen: daß kurz nach Betreten des Innenraums mehrere Mönche auf sie zukommen, daß sie innerlich etwas wie ein unglaublich schmerzhaftes Brennen verspüren und daß dann Mäntel um sie geschlungen werden. Der Effekt dieser Umschlingung ist *derselbe wie der eines Holzpflücks*. Das wird das letzte Mal gewesen sein, daß sie überhaupt etwas sehen, denn natürlich werden die Magi und ihre Helfer nicht erst die Mäntel wieder entfernen, bevor sie den SC die Köpfe abschlagen.

Es wäre äußerst schade, wenn Sie einen Teil des Oktogon-Mysteriums bereits so früh lüften würden, auch wenn



die vorwitzigen Charaktere nicht mehr berichten könnten, was sie gesehen haben. Und wenn die Neugierigen erst einmal im Oktogon sind, dann ist es aus. Verdunkelung, Geschwindigkeit oder Schattenspiele – all das ist nutzlos, da die hohe Konzentration von Quintessenz hier das Einsetzen von Disziplinen sehr erschwert. Bis die Kainiten also erst einmal mit dem nun wieder hochkommenden Gefühl von Entmutigung und Angst fertig geworden sind, ist es längst zu spät. Wenn Sie SC haben, die meinen, sie müssen unbedingt trotz des unübersehbaren Hinweises ins Oktogon gehen, dann lassen Sie sie auch nicht mehr lebend heraus! Es wäre völlig unrealistisch, wenn sie entkämen.

Szene Fünf:

Phralmulo

Die nächste Szene ist, wie der Großteil der zeitlichen Abfolge von „Schwarz“, optional. Sie kann theoretisch noch in der Nacht der Vorstellung beim Prinzen oder in einer der nächsten Nächte spielen. Am besten aber ist sie in der letzten der „Freilaufnächte“ plaziert.

Auf jeden Fall werden sich die SC in besagter Nacht durch die Gassen der Stadt dem Osttor nähern. Dieses Stadttor ist auch nachts noch passierbar. Schließlich erwartet man ständig Kunde aus Flandern, Boten aus Brabant oder aus Maastricht, die Händler und Bauern, die auf dem Markt ihre Ware feilhalten wollen, müssen, weil sie von weiter her kommen, unter Umständen noch während der Dunkelheit mit ihren Karren in das Stadttinnere, und dergleichen mehr. Eine Stadt von der Bedeutung Aachens hat

genug Gründe, sich für nachts eine Zugangsmöglichkeit zu bewahren.

Hier werden die SC von außerhalb der Mauern Musik vernehmen, ungewöhnlich für die späteren Abendstunden, die relativ klar auf Zigeuner hinweist. Wenn sie das Stadttor passieren, wird ihnen der lodernde Feuerschein des Lagerfeuers auffallen. Sie werden eine Ansammlung aus klapperigen Karren und Kutschen sehen, daneben die jämmerlichste Ansammlung von Kleppern, die ihnen jemals aufgefallen sein dürfte (Intelligenz+Tierkunde, Schwierigkeit 5: totale Unterernährung). Desweiteren sieht man hier einige Esel und einige abenteuerliche, zeltähnliche Überhänge, teils auf den Karren errichtet, teils auf dem Boden oder unter Zuhilfenahme von Bäumen errichtet. Als Anführer einer kunterbunten, verwahrlosten Menschenmenge, in der dunklere Hauttöne und buschige Augenbrauen sowie blitzende Ohrringe und weiße Zähne des öfteren vorkommen, entpuppt sich recht schnell ein hochgewachsener Mann mit einem langen schwarzen Schnurrbart, der aufsteht, als er die Charaktere auf das Lager zukommen sieht. SCs mit den entsprechenden Disziplinen oder den dafür nötigen Würfeln mag es gelingen, sich ans Lager anzuschleichen, es bringt ihnen aber nichts, da sie im Normalfall die Sprache gar nicht verstehen werden (die Roma sprechen einen besonderen Dialekt aus allen möglichen Sprachstämmen, Romani genannt). Und selbst wenn ein Ravnos dabei ist, wird er, auch wenn er das Romani spricht, nur uninteressante Sachen zu hören bekommen. Was etwas bringt, ist das genauere Ansehen des hochgewachsenen Roma (Auspex+Wahrnehmung, Schwierigkeit 6: ein äußerst wachsamer Kainit). Die ankommenden SC werden zunächst sehr mißtrauisch beäugt. Ist ein Ravnos unter den Charakteren, wird man ihn zunächst *auf Romani fragen*,

Ein kleines Glossar des Romani

Im Romani werden einige bekannte Begriffe durch andere Worte ersetzt. Das mag größtenteils deswegen geschehen, damit die Roma kommunizieren können, ohne daß eine unerwünschte Person etwas versteht. Teils mag es auch aus Verachtung so sein, teils einfach nur zum Spaß.

Baxt! = Viel Glück!

Dook = Magie und Magisches

Gaje = Jeder, der nicht Roma ist (abfällig)

Giorgio = dito (weniger böse, verharmlosend)

Kumpania, Kumpaniyi (Plural) = Familie oder Sippe von Roma, die zusammen umherzieht

Mule = Geist eines Toten

Pena = Schwester

Phral = Vollwertiger Roma

Prala = Bruder

Prikaza! = Pech!

Shilmulo = „kalter Tod“, Begriff für Vampir

Phralmulo = Vampir, der vor seiner Erschaffung Roma war

was er denn mit all den Giorgios hier draußen mache und ob er sein Volk vergessen habe.

Auch hier kommt es wieder darauf an, wie sich die SC den Roma gegenüber verhalten. Hierbei handelt es sich um eine Ravnos-Kumpania, hauptsächlich Menschen, aber auch zwei Kainiten, die die Sippe als Herde benutzen, sie aber gleichzeitig beschützen und tagsüber von ihnen beschützt in ihren Karren mitziehen. Den SC wird mit wachsender Gewißheit auffallen, daß die vielen Sterblichen unter den Zigeunern anscheinend Bescheid wissen, was die Natur ihres Anführers angeht. Außerdem werden einige Begriffe immer wieder fallen (Wahrnehmung+Aufmerksamkeit, Schwierigkeit 8): „Shilmulo“, „Dook“ und, wenn ein Ravnos in der Gruppe ist, „Phralmulo“. Diese Begriffe fallen immer wieder, entweder zwischen dem SC-Ravnos und der Kumpania oder unter den Ravnos. Klar ist die Stimmung entspannter, wenn ein Ravnos in der Gruppe ist. Dann werden die SC schnell an das Feuer eingeladen und sind bald von Musik, scharfen Gerüchen, Wein und Tanz umgeben.

Ist kein Ravnos dabei, kommt es wie gesagt auf das Verhalten der SC an. Diplomatische Ventrue mit den richtigen Worten können hier hilfreich sein, unkomplizierte Brujah oder Malkavianer jedoch noch mehr. Mit etwas Glück landen die Charaktere aber auch dann am Feuer. Der Kainit wird sich als Konstantin vorstellen. Dann folgt nach einer Stunde am Lagerfeuer der Auftritt Tsulas. Ihre Aufführung eines Messertanzes ist im wahrsten Sinne des Wortes rasant.

Beschreiben Sie ruhig die Szenerie etwas eingehender, um Ihren SC die Stimmung in einem Romalager zu veranschaulichen: die von Dutzenden von Trommeln, Schellen,

Fiedeln und Flöten geprägte Musik, die barfüßigen Kinder und die wirbelnden Röcke der Tänzerin. Beschreiben Sie, wie die Stimmung immer mehr zu kochen beginnt.

Lassen sich Ihre SC darauf ein, feiern sie mit und geben sie sich dem Zauber des Vagabundenlebens für eine Weile hin, ist auch die Stimmung der Ravnos den Gästen gegenüber sehr viel positiver. Sitzen sie nur da und überbieten sich in finsternen Blicken, wird auch von den Ravnos nichts kommen. Tsula, auch als Kainitin erkennbar, wird sich schließlich zu Konstantin und den SC mit an das große Feuer setzen. Beide sind nicht bereit, jedem dahergelaufenen Kainskind ihr Wissen auf die Nase zu binden. Ist ein Ravnos dabei, werden sie ihrem Clansbruder einiges erzählen.

Sie werden auf Gerüchte hinweisen. Diese Gerüchte werden teilweise noch die sein, die zu Beginn von Kapitel Eins aufgelistet sind. Teils werden es aber auch einige wenige neue sein, und zwar (möge der Erzähler entscheiden, ob er den SC überhaupt etwas von den Gerüchten zugänglich macht, und wenn, dann welche):

Etwas Bedeutendes geht in der Stadt vor

Etwas für Kainiten Wunderbares steht in Aussicht

Gott hat den Kainiten verziehen

Diese vagen, geheimnisvollen und verschlüsselt wirkenden Andeutungen werden die SC vielleicht das erste Mal etwas aufhorchen lassen. Wenn kein Ravnos in der Gruppe ist, werden sich die zwei jedes Wort in klingender Münze bezahlen lassen. Dann werden sie auch nur eins oder zwei von den Gerüchten vom Anfang von Kapitel Eins ausspucken.

Auf jegliches beleidigende Wort werden sie sehr allergisch reagieren. Hierbei werden sie auch von ihren Disziplinen Gebrauch machen. Zu einem offenen Kampf werden sie es nicht kommen lassen.

Letztlich werden sie die SC mit den Worten „dort geht etwas vor..“ in die Stadt zurückschicken. Sollten die Spieler in diesen Nächten versuchen, sich im Wald umzutun, entscheiden Sie selbst, was ihnen widerfährt und ob sie jemanden treffen. Auf keinen Fall sollten Sie sie Gerberga finden. Etwas später, noch in der gleichen oder zu Anfang der nächsten Nacht, bringt ein Bote die Einladung in das Haus Benedetto Rossanisi di Reggios.

Kapitel Vier:

Vorzeichen

Let's go see the Night Dance

Out there on the hills,

Let's go see the Night Dance

Before the Sky stops burning

— **Young Gods, Night Dance**

Szene Sechs:

Malachis Geschichte

Der Abend des Festes kann für die SC entweder auf diesem Fest eingeleitet oder, falls die Charaktere nicht eingeladen wurden (was sehr unwahrscheinlich ist) oder nicht hingehen wollten, in der Stadt begonnen werden. Zunächst zum Fest, das in einem kleinen, aber erlesenen Stadtpalast stattfindet, der prunkvoll und prächtig herausgeputzt ist und sich nahtlos in die Reichtum ausstrahlende nächtliche Stadt einreicht. Fröhliche Musik ertönt, Diener bringen Gäste herein, Musikanten erfreuen mit dezenten Klängen. Es riecht nach Wohlstand, Sicherheit und Geschmack. Der Gastgeber ist (wie immer) bester Laune und empfängt die SC zuvorkommend, ja fast herzlich. Hierbei macht er keinerlei Unterschiede mehr. Wenn der Gast erst soweit ist, daß er eingeladen wurde, so ist er dem Hausherrn ungeachtet von Clan oder Status willkommen. Die SC werden feststellen, daß Sterbliche anwesend sind. Also sollten sie vorsichtig sein.

Besonders Nosferatu sollten sich hier tarnen. Achten Sie darauf, wie sich Ihre Spieler verhalten. Auch wenn die Maskerade noch nicht existiert, überlegen Sie sich genau, welche unüberlegte Handlung wohl welche Reaktion hervorrufen könnte, und lassen Sie den schuldigen Charakter die Konsequenzen seines Handelns ausbaden. Die Stadtwache oder auch Mönche sind schnell gerufen. Belohnen Sie aber genauso Fingerspitzengefühl Ihrer Charaktere im Umgang mit Sterblichen. Auch das ist nicht immer leicht.

Normalerweise kümmert sich Benedetto darum, daß niemand etwas merkt. Sollte es Probleme geben, wird er die Situation entschärfen. Auch dann wird er sich jedoch keineswegs erbost zeigen, es sei denn, der Charakter war entweder grob unvorsichtig oder einfach blöd. An Kainiten sind auf dem Fest an bekannten Gesichtern Nikolai von Tresckow, Katharina von Jülich und Florez. Sie werden ähnlich auf eventuelle Ansprachen reagieren wie auf dem Empfang bei Wolfram von Stolberg. Wie sich die beiden genau den SC gegenüber verhalten, mag der Erzähler festlegen. Sicher ist jedoch, daß sie nichts interessantes zu berichten haben. Sie werden eher versuchen, mehr über die SC herauszufinden, besonders von Tresckow. Was sie darüber hinaus von sich aus preisgeben, sollte ebenfalls der Erzähler entscheiden. Desweiteren werden hier einige Kainiten sein, die für die SC neu sind: Anastagio von Parma wird dafür sorgen, daß die SC ihn auf jeden Fall bemerken - dadurch nämlich, daß seine grauenhafte, abgrundtief schlechte Musik und sein schräger Gesang unüberhörbar durch die Räumlichkeiten dringen. Immer wieder werden Gäste von dort weggehen, wo er gerade einige Minuten gesungen hat. Er wird dann an einen anderen Ort gehen, wo er neue „Opfer“ sieht, um ihnen seine große Kunst vorzutragen - sehr gut möglich, daß auch einer oder mehrere der SC dazugehören. Er ist es gewohnt, daß die Leute sich von ihm abwenden, auch wenn er nicht versteht, warum. Er hält sie alle für Banausen. Abwenden, zweifelndes, angewidertes Schauen, spöttische Bemerkungen - all dem wird er mit der größtmöglichen Nonchalance begegnen. Bei wirkli-

chen Provokationen oder gar tätlichen Angriffen handelt er sofort. Dann hat der Flegel flink Anastagios Messer an der Kehle. Findet man den richtigen Weg, mit ihm umzugehen, ist er ein sehr witziger Gesprächspartner. Ist der musikalische Terrorismus allzu extrem, wird Benedetto das Schauspiel beenden.

Desweiteren schleicht Dana hier herum. Da sie über sehr großes Gespür für die richtigen Momente und Verhaltensweisen verfügt, wird sie sich nahtlos in die Gesellschaft der Gäste eingliedern und nicht als Ravnos zu erkennen sein. Selbstverständlich ist sie auf Beute aus. Kommt sie mit den SC ins Gespräch, wird sie erstens auch bei ihrem Gegenüber nach „Lohnendem“ wie Ringen, Geldbeuteln oder ähnlichem schauen und zweitens ständig versuchen, daß Gespräch von sich wegzulenken. Sie wird mit dem SC über alles reden, nur nicht über sich selbst.

Wenn Sie möchten, lassen Sie Dana, während die SC anwesend sind, bei einem Diebstahl erwischt werden. Je nachdem, wie die SC sich dann verhalten, kann die Bekanntschaft mit Dana für den jeweiligen Charakter entweder ein interessanter Zugewinn oder ein echter Fluch sein. In jedem Fall kann sie seine Beziehung zum Clan Ravnos verändern.

Der letzte, den die SC noch nie vorher gesehen haben werden, ist Einhard. Wieder ist er unterwegs für Calida, wieder versucht er, ihre Erinnerung an goldene Zeiten der Stadt durch seine optischen Eindrücke und Erlebnisse zu unterstützen. Er wird sich mehr oder weniger unbeteiligt alles ansehen. Auf Gesprächsversuche reagiert er sehr offen und höflich. Ist der SC Brujah, wird er einige spitze Bemerkungen fallen lassen, nie provokativ genug, um der Person wirklich etwas gegen sich in die Hand zu geben, aber immer so genau plaziert, daß der SC es merkt. Hört der jeweilige Charakter den Namen Einhard, kann er sich eventuell daran erinnern, daß er hier mit dem Biographen Karls des Großen redet (Intelligenz+Akademisches Wissen, Schwierigkeit 9.) Einhard wird, begegnet man ihm angemessen, ein wenig von seiner Abscheu gegen alles Fanatische durchblicken lassen, und bei wirklicher Redekunst (Manipulation+Empathie, Schwierigkeit 9) die Nacht, in der er Karl verließ, andeuten. Er wird das Fest recht früh verlassen.

Auch einige Pilger, die im Troß waren, sind eingeladen. Sie sind an sich einfache Männer, denen das Gefühl des Stolzes über ihr Hiersein aber im Gesicht geschrieben steht.

Sie werden von all der Pracht ringsum sehr beeindruckt sein und äußerst redselig reagieren, wenn die SC sie ansprechen. Einer von ihnen sitzt grübelnd etwas abseits auf einer Bank. Tief scheint er in Gedanken versunken zu sein. Er sieht aus wie ein schlichter, etwas abgerissener Mann, dessen auf den Knien liegender Hut die Jakobsmuschel trägt, das Zeichen der Palästina-Pilger. Wenn er direkt angesprochen wird oder andere Pilger von den SC auf ihn angesprochen werden, werden durch ihn die Gerüchte gestreut, die das Abenteuer ins Rollen bringen.

Malachi wird erst einmal einen Sermon über den Kreuzzug, die Ungläubigen und das heilige Land halten. Da er im heiligen Land war, wird er das auch des öfteren betonen. Dann wird er von einem Mann erzählen, der einen



Kelch bei sich trug: „Herr, glaubt dem alten Malachi seine Worte ruhig, so trug es sich zu.“

Es war, als die Ungläubigen unsere tapferen Ritter angriffen. Einer von ihnen erhielt eine schlimme Wunde, ich sah's mit eigenen Augen. Er lag darnieder. Kein Medicus konnte ihm helfen. Das Wundfieber verbrannte ihn. Da kam dieser Mann, Pilger wie ich, und gab ihm Wein aus einem Kelch zu trinken. Ein Kelch, wunderbar gefertigt, mit einem breiten Sockel runder Form, die Trinkschale wie aus dunkelblauem Stein, mit schönen Ornamenten und liniertes Musterung, besetzt mit roten Edelsteinen, die strahlend leuchteten. So prachtvoll war er, daß es blendete. Und dann, ich schwöre es, erhob sich der Ritter und ward geheilt. Keinen Kratzer mehr hatte er am Leibe! Doch als er sich bedanken wollte, da war der Pilger fort und mit ihm der Kelch. Herr, es muß der Gral gewesen sein! Aber keiner fand mehr eine Spur von dem Pilger. Auch ich Tor glaubte schon an einen Traum oder ein Narrenspiel. Aber ich bin sicher, ihn gesehen zu haben, hier in der Stadt. Er war am Marktplatz, als wir Einzug hielten, und heute am Tage, da sah ich ihn aufs neue! Herr, der heilige Gral könnte just in diesem Moment in dieser Stadt sein!

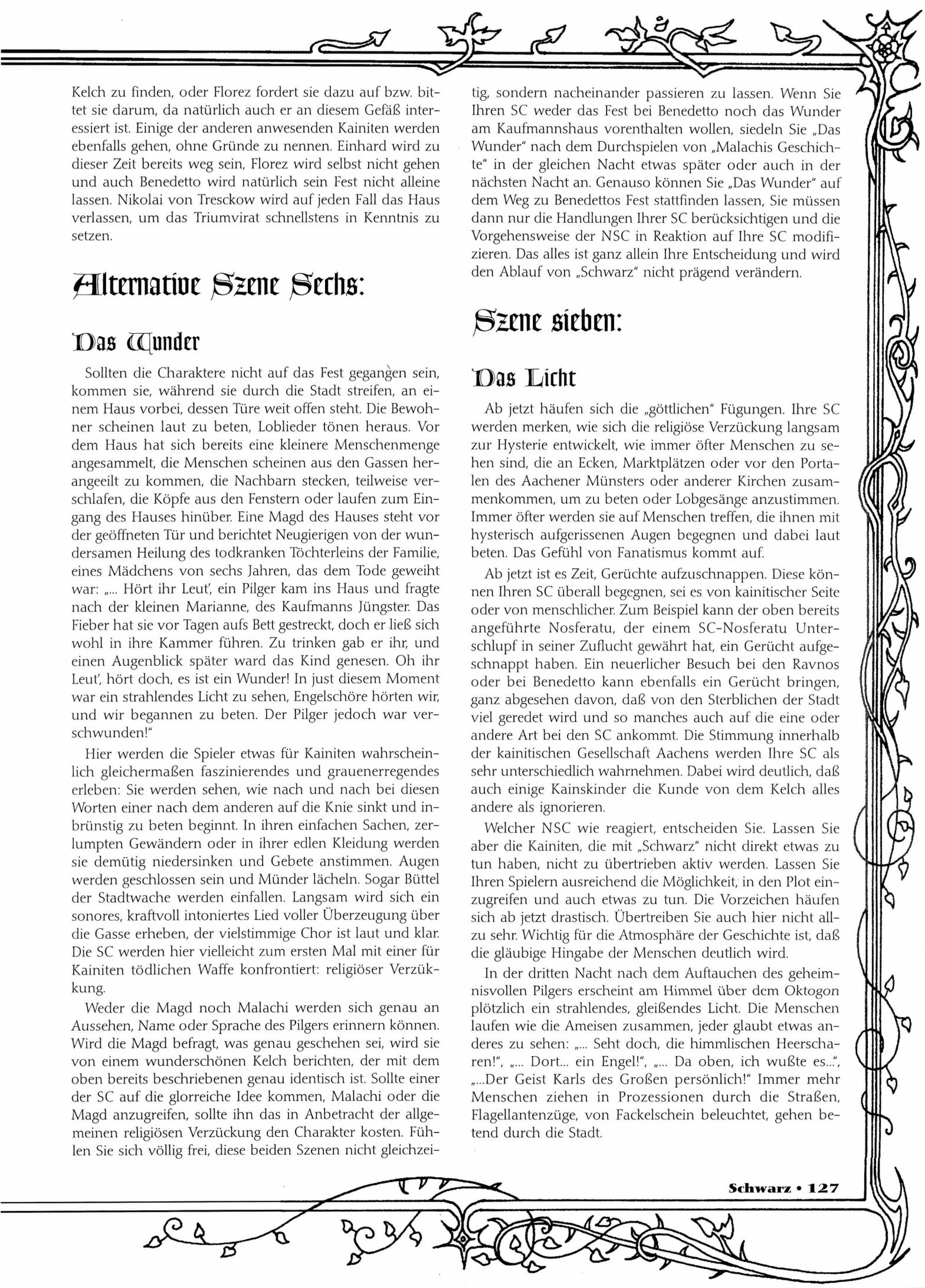
Malachi wird während seines Vortrags immer erregter werden. Hat der SC ihn am Anfang zu einer eher nachdenklichen Erzählweise angeregt, die vor allem von Malachis Unsicherheit geprägt war, hat er jetzt, bei diesen letzten Worten, weit aufgerissene Augen und sondert Speicheltropfen ab, die er vor Aufregung seinem Gesprächspartner während des Redens ins Gesicht spuckt. Unangenehm wird es für seinen kainitischen Gesprächspartner, als für einen kurzen Moment Wahrer Glaube von ihm ausstrahlt. Nur mit einer bestandenen Willenskraft-Probe gegen 7 kann der Charakter weiter zuhören. Der Erzähler

sollte entscheiden, wann dieser Moment erreicht ist. Empfehlenswert wäre allerdings der Schluß, da den SC sonst wichtige Informationen verloren gehen. Malachi selbst wird so von seiner Erzählung und Erinnerungen mitgerissen, daß er die Reaktion des SC nicht unbedingt bemerken wird, es sei denn, ihm glückt ein Wurf Geistesschärfe+Aufmerksamkeit gegen 8.

Sobald er geendet hat, wird er aufspringen und etwas von einem Auftrag Gottes faseln. Dann wird er das Fest verlassen. Sollten die SC ihm folgen, werden sie kreuz und quer durch die Stadt irren, durch Gassen und über Plätze hetzen, ohne etwas zu finden. Wenn sie bleiben, werden der Gastgeber und andere anwesende Kainiten fragen, was dieser Mann gesagt habe. Antworten die SC wahrheitsgemäß, wird der Gastgeber das eher lächelnd als Spinnerei abtun, aber anscheinend nicht weiter ernst nehmen. Achtet irgendeiner der SC in diesem Moment auf Florez, wird er dessen nachdenkliches Gesicht bemerken. Er weiß über den sagenumwobenen Gral zu berichten, daß er der Kelch sein soll, in dem das Blut Christi aufgefangen wurde, daß er, wie die Legenden berichten, immer voll mit Wein sein soll, daß es Kainiten angeblich möglich sein soll, ihn stets mit Blut gefüllt zu finden und das er besondere, mächtige Kräfte bergen soll, daß er Wunden heilt, Blinde sehend macht, ja sogar Tote wieder ins Leben zurückbringen kann.

Jetzt sollte bei ihren SC der *Groschen* fallen. Ansonsten hilft Florez, der das ganze so erzählt, daß außer den SC auch noch einige andere Kainiten zuhören können, auf die Sprünge: „..... Tote erwecken?... Meiner Treu, wohl vielleicht auch Untote wieder ins Leben zurückbringen?..“

Spätestens jetzt sollten die SC begreifen, was da möglicherweise direkt vor ihrer Nase sitzt. Entweder sie ziehen auf eigene Faust los, um den Pilger und dadurch diesen



Kelch zu finden, oder Florez fordert sie dazu auf bzw. bittet sie darum, da natürlich auch er an diesem Gefäß interessiert ist. Einige der anderen anwesenden Kainiten werden ebenfalls gehen, ohne Gründe zu nennen. Einhard wird zu dieser Zeit bereits weg sein, Florez wird selbst nicht gehen und auch Benedetto wird natürlich sein Fest nicht alleine lassen. Nikolai von Tresckow wird auf jeden Fall das Haus verlassen, um das Triumvirat schnellstens in Kenntnis zu setzen.

Alternative Szene Sechs:

Das Wunder

Sollten die Charaktere nicht auf das Fest gegangen sein, kommen sie, während sie durch die Stadt streifen, an einem Haus vorbei, dessen Türe weit offen steht. Die Bewohner scheinen laut zu beten, Loblieder tönen heraus. Vor dem Haus hat sich bereits eine kleinere Menschenmenge angesammelt, die Menschen scheinen aus den Gassen herangeeilt zu kommen, die Nachbarn stecken, teilweise verschlafen, die Köpfe aus den Fenstern oder laufen zum Eingang des Hauses hinüber. Eine Magd des Hauses steht vor der geöffneten Tür und berichtet Neugierigen von der wundersamen Heilung des todkranken Töchterleins der Familie, eines Mädchens von sechs Jahren, das dem Tode geweiht war: „... Hört ihr Leut', ein Pilger kam ins Haus und fragte nach der kleinen Marianne, des Kaufmanns Jüngster. Das Fieber hat sie vor Tagen aufs Bett gestreckt, doch er ließ sich wohl in ihre Kammer führen. Zu trinken gab er ihr, und einen Augenblick später ward das Kind genesen. Oh ihr Leut', hört doch, es ist ein Wunder! In just diesem Moment war ein strahlendes Licht zu sehen, Engelschöre hörten wir, und wir begannen zu beten. Der Pilger jedoch war verschwunden!“

Hier werden die Spieler etwas für Kainiten wahrscheinlich gleichermaßen faszinierendes und grauenerregendes erleben: Sie werden sehen, wie nach und nach bei diesen Worten einer nach dem anderen auf die Knie sinkt und inbrünstig zu beten beginnt. In ihren einfachen Sachen, zerlumpten Gewändern oder in ihrer edlen Kleidung werden sie demütig niedersinken und Gebete anstimmen. Augen werden geschlossen sein und Münder lächeln. Sogar Büttel der Stadtwache werden einfallen. Langsam wird sich ein sonores, kraftvoll intoniertes Lied voller Überzeugung über die Gasse erheben, der vielstimmige Chor ist laut und klar. Die SC werden hier vielleicht zum ersten Mal mit einer für Kainiten tödlichen Waffe konfrontiert: religiöser Verzückung.

Weder die Magd noch Malachi werden sich genau an Aussehen, Name oder Sprache des Pilgers erinnern können. Wird die Magd befragt, was genau geschehen sei, wird sie von einem wunderschönen Kelch berichten, der mit dem oben bereits beschriebenen genau identisch ist. Sollte einer der SC auf die glorreiche Idee kommen, Malachi oder die Magd anzugreifen, sollte ihn das in Anbetracht der allgemeinen religiösen Verzückung den Charakter kosten. Fühlen Sie sich völlig frei, diese beiden Szenen nicht gleichzei-

tig, sondern nacheinander passieren zu lassen. Wenn Sie Ihren SC weder das Fest bei Benedetto noch das Wunder am Kaufmannshaus vorenthalten wollen, siedeln Sie „Das Wunder“ nach dem Durchspielen von „Malachis Geschichte“ in der gleichen Nacht etwas später oder auch in der nächsten Nacht an. Genauso können Sie „Das Wunder“ auf dem Weg zu Benedetto's Fest stattfinden lassen, Sie müssen dann nur die Handlungen Ihrer SC berücksichtigen und die Vorgehensweise der NSC in Reaktion auf Ihre SC modifizieren. Das alles ist ganz allein Ihre Entscheidung und wird den Ablauf von „Schwarz“ nicht prägend verändern.

Szene sieben:

Das Licht

Ab jetzt häufen sich die „göttlichen“ Fügungen. Ihre SC werden merken, wie sich die religiöse Verzückung langsam zur Hysterie entwickelt, wie immer öfter Menschen zu sehen sind, die an Ecken, Marktplätzen oder vor den Portalen des Aachener Münsters oder anderer Kirchen zusammenkommen, um zu beten oder Lobgesänge anzustimmen. Immer öfter werden sie auf Menschen treffen, die ihnen mit hysterisch aufgerissenen Augen begegnen und dabei laut beten. Das Gefühl von Fanatismus kommt auf.

Ab jetzt ist es Zeit, Gerüchte aufzuspüren. Diese können Ihren SC überall begegnen, sei es von kainitischer Seite oder von menschlicher. Zum Beispiel kann der oben bereits angeführte Nosferatu, der einem SC-Nosferatu Unterschlupf in seiner Zuflucht gewährt hat, ein Gerücht aufgeschnappt haben. Ein neuerlicher Besuch bei den Ravnos oder bei Benedetto kann ebenfalls ein Gerücht bringen, ganz abgesehen davon, daß von den Sterblichen der Stadt viel geredet wird und so manches auch auf die eine oder andere Art bei den SC ankommt. Die Stimmung innerhalb der kainitischen Gesellschaft Aachens werden Ihre SC als sehr unterschiedlich wahrnehmen. Dabei wird deutlich, daß auch einige Kainskinder die Kunde von dem Kelch alles andere als ignorieren.

Welcher NSC wie reagiert, entscheiden Sie. Lassen Sie aber die Kainiten, die mit „Schwarz“ nicht direkt etwas zu tun haben, nicht zu übertrieben aktiv werden. Lassen Sie Ihren Spielern ausreichend die Möglichkeit, in den Plot einzugreifen und auch etwas zu tun. Die Vorzeichen häufen sich ab jetzt drastisch. Übertreiben Sie auch hier nicht allzu sehr. Wichtig für die Atmosphäre der Geschichte ist, daß die gläubige Hingabe der Menschen deutlich wird.

In der dritten Nacht nach dem Auftauchen des geheimnisvollen Pilgers erscheint am Himmel über dem Oktogon plötzlich ein strahlendes, gleißendes Licht. Die Menschen laufen wie die Ameisen zusammen, jeder glaubt etwas anderes zu sehen: „... Seht doch, die himmlischen Heerscharen!“, „... Dort... ein Engel!“, „... Da oben, ich wußte es...“, „...Der Geist Karls des Großen persönlich!“ Immer mehr Menschen ziehen in Prozessionen durch die Straßen, Flagellantenzüge, von Fackelschein beleuchtet, gehen betend durch die Stadt.

Flagellanten sind Gläubige, die sich für Sünder halten und sich selbst für ihre Sünden bestrafen, indem sie sich mit Geißeln immer wieder selbst peitschen, um so um die Erlösung ihrer Sünden zu bitten. Flagellantenzüge waren im Mittelalter bei religiösem Massenwahn sehr verbreitet und zogen regelmäßig eine Menge Gläubige an.

Kapitel Fünf:

Blutrot

Wir sind Götter

Wir sind Menschen

Sein ist das Haus des Schmerzes

Sein ist die Hand die schafft

Sein ist die Hand die verletzt

Sein ist der leuchtende Blitz

Er ist was wir sind

Er ist was wir sind

— Ed Tomney, *Chant of the Nosferatu*

Szene acht:

Die Versammlung

Nun regt sich das Triumvirat. Notulf, Nikolai von Treskow und Wolfram von Stolberg berufen im Namen des Prinzen im Hause von Stolberg eine Versammlung ein.

Diese Versammlung ist für die SC als Sammelpunkt gedacht und eine optionale Station des Abenteuers. In erster Linie ist sie eine gute Möglichkeit für die SC, ihr Wissen zu erweitern. Hier werden sich alle Gerüchte bezüglich der Ereignisse der letzten Nächte zu einem großen Berg Information sammeln. Es gibt hier die Möglichkeit, Informationen auszutauschen und neue aufzuspüren. Entscheiden Sie, wem Sie was wie und durch wen zugänglich machen.

Der Ruf zum Prinzen ist eine Szene, die Möglichkeiten offenbaren soll. Falls Ihre SC bereits beim kleinsten Anzeichen von Neuigkeiten selbst losstürmen und so Ihren Plot vorantreiben, um so besser! Die Begegnungen mit den NSC sind variabel und dienen zum näheren Kennenlernen eventueller neuer Freunde und Feinde sowie zur Integration Ihrer SC in den Plot. Diese Versammlung ist ebenfalls die Gelegenheit, mögliche Allianzen zu schließen, wobei Sie darauf achten sollten, daß das Status-Gleichgewicht gewahrt und das eventuell zustandekommende Bündnis realistisch bleibt. So ist es eher unwahrscheinlich, daß eine Gruppe von Neugeborenen sich mal eben mit Angehörigen des Triumvirats oder Volker zusammenschließt. Ebenso wird sich eine Gruppe von Ancillae nicht unbedingt mit

Die kursierenden Gerüchte:

- Der Gral heilt Wunden
 - Der Gral ist der echte heilige Gral
 - Der Gral hat das Blut Johannes des Täufers enthalten
 - Er ist eine Fälschung. In Wirklichkeit ist es ein vererbter Gral, der das Blut Judas Ischariots enthielt. (Hierzu wäre es hilfreich, etwas mehr über die Grals zu erfahren, speziell über den Fall Judas. Wie bereits in der Einleitung zu „Schwarz“ erwähnt, ist dies in dem Feder&Schwert-Quellenbuch „Geheimnisse des Erzählers“ für **Vampire aus der Alten Welt** auf den letzten Seiten nachzulesen.)
 - Der Pilger ist ein Engel
 - Der Pilger heilt Menschen, die verwundet oder krank sind
 - Der Gral kann Tote erwecken
 - Der Gral kann Untote erwecken
- Irgendwann werden die Charaktere die Versammlung wieder verlassen.

den unerfahrensten Neugeborenen der Stadt vereinigen. So etwas muß im Rahmen bleiben. Reizvoll und schon wieder etwas anders gestaltet sich das ganze natürlich, wenn Sie Ahnen-Charaktere leiten, die gerne als Marionettenspieler agieren möchten und sich hier ihre „ausführenden Organe“ suchen können oder, wenn sie sich bereits im Vorfeld solche Getreuen gesucht haben, sie hierhin schicken, um dann über sie mehr von den Vorgängen zu erfahren.

Der Pilger mit dem „Gral“ ist in der Stadt, die hellen Vorzeichen beginnen. Wann die SC davon erfahren, ist im Grunde dem Spielgefüge überlassen. Es wäre schließlich möglich, daß Ihre Charaktere bisher noch gar nichts von all dem mitbekommen haben, weil der Spielfluß einfach in eine andere Richtung lief. Spätestens hier haben sie die Möglichkeit, einzusteigen. Dies soll Raum für freies Rollenspiel bieten. Wenn Sie lieber auf genaue zeitliche Vorgaben bauen, halten Sie sich einfach an den Ablauf der Kapitel und die Reihenfolge der Szenen.

Die Versammlung wird ohne große Ansprache, Rede, Tagesordnungs- oder Programmpunkte ablaufen. Alle Anwesenden versuchen, ihren Wissensstand zu vervollständigen und sich besser zu orientieren. Das Triumvirat wird einige Fragen öffentlich stellen, den einen oder anderen zu sich bestellen, teils auch alleine in separaten Räumlichkeiten, wird aber nur versuchen, mehr zu erfahren und vielleicht (mittels Beherrschung oder Präsenz) Einfluß auf die Vorgehensweise mancher NSC oder auch SC zu nehmen. Im Grunde wird es eine eher lose Ansammlung von Kainiten sein, die hauptsächlich dem Informationsaustausch dient. Gestalten Sie diese Versammlung nach Ihrem Belieben, aufgrund der Vorgeschichten der wichtigeren NSCs ist relativ klar, wie sie sich verhalten werden.



Szene neun:

Das Mädchen

Nach einer Weile werden die SC feststellen, daß sie beobachtet werden (Wahrnehmung+Aufmerksamkeit, Schwierigkeit 8). Sie werden das gleiche Mädchen erblicken, das sie schon in der Nacht der Ankunft in Aachen beobachtete. Sie wird nur aus der Ferne kurz zu sehen sein, nah genug jedoch, um für einen Moment ihre unschuldig und etwas verträumt wirkenden, großen Augen erkennen zu können. Sollte einer der SC es schaffen, sich ihr zu nähern, so wird sie scheu und schüchtern eine nette kleine Geschichte irgendeiner Art aufzählen, sei es: „Oh Herr, ich weiß auch nicht, warum ich Euch folge. Ich habe Euch erblickt und wollte Euch einfach aus der Ferne bewundern“ oder die „Ich bin eine arme Waise und habe in der Stadt nach Verwandten gesucht, aber mir ist so kalt, ich habe Angst und Ihr seht so stark aus, Herr.“-Schiene.

Yazmina ist ein lüsternes, skrupelloses und völlig abgekochtes kleines Ding. Sie hat eine unglaubliche Wirkung auf Männer, auch auf Kainiten. Spielen sie das aus, die SC sollen sich der von ihr ausgehenden Anziehung ruhig bewußt werden. Auf weibliche Charaktere macht sie einen sehr hilflosen Eindruck, der vielleicht Solidarität entstehen läßt.

Yazmina wird ihre gesamten Verführungskünste spielen lassen, um mehr über die SC zu erfahren, und unter Umständen sehr weit gehen. Sollten Sie einen Charakter in der Gruppe haben, der den Weg der Menschlichkeit geht und dazu noch einen recht hohen Wert hat, der also mit anderen Worten für gewisse Gefühle von Wärme noch zugänglich ist, können Sie sicher sein, daß er auf Yazmina anspringt. Sie wird sich ohne mit der Wimper zu zucken an

den Betreffenden hängen, wenn sie das merkt. Bietet sich die Gelegenheit, wird sie mit ihm schmutzige Dinge tun, sie wird ihn aber auf keinen Fall von sich trinken lassen. Darin ist sie geübt. Wenn sie erst mit dem Charakter auf einem Heuboden, in einem Bett, unter einer Brücke, in einem Gasthauhinterrzimmer oder sonstwo gelandet ist und ihre Geschicklichkeit beweist, bedarf es eines dreifachen Willenskraftwurfes des SC, beim ersten Mal gegen 8, dann gegen 9 und zuletzt gegen 10, um ihr nicht wie ein Singvogel alles zu erzählen.

Sollte ein SC sie angreifen, wird Dogomir die Charaktere sofort attackieren. Dann wird sie fliehen, und ihr Bruder wird weiter beobachten. Ansonsten wird sie irgendwann einfach gehen. Daß sie festgehalten wird, wird Dogomir selbstverständlich auch nicht dulden.

Wie schon in Buch Eins angedeutet, ist Yazmina nicht völlig pervertiert und abgestumpft, wenn auch nicht mehr viel fehlt. Trotzdem ist in Buch Eins die Rede von Tragik. Die Tragik könnte etwa für einen sehr gläubigen Charakter gegeben sein, der den Funken Gutes oder zumindest am Bösen Zweifelndes in ihrem Blick bemerkt und sich dadurch für sie verantwortlich zu fühlen beginnt. Ein Charakter, der wie oben als Möglichkeit beschrieben mit Yazmina auf welche Art auch immer intim wird, könnte beginnen, sich zu verlieben. Solche Dinge können einen emotionalen Zugewinn für einen Spieler bedeuten, und diese Möglichkeit soll Yazmina bieten: die Option zu einer vom Abenteuer losgelösten, tiefgehenden Interaktion zwischen SC und NSC. Wenn Sie einen Spieler haben, der so etwas gerne praktiziert, fühlen Sie sich frei, Yazmina dafür zu nutzen.

Mögliche Hilfe bieten die NSC außerhalb der Stadt. Wenn die SC von den Ravnos oder Florez von der Waldfraktion erfahren haben und über *selbige oder auch von den Rav-*

nos direkt von Gerberga, der alten als Hexe verschrienen Frau mitten im Wald, könnte eine Unterhaltung entweder mit den Gangrel um Ikkenai oder mit den Verbena neue Aspekte bringen. Das kommt darauf an, wie gute Überzeugungsarbeit die SC leisten. Noch einmal sei die genaue Lektüre der NSC-Hintergründe in Buch Eins empfohlen.

Kapitel Sechs:

Dunkle Schatten

Die Menge, die sich auf einem Fleck außer Reichweite der Flut zusammengedrängt hatte, starrte in stummer Faszination auf das Geschehen (...). Ein Alptraum von einem drohend-bösen, wie es die Welt noch nie zuvor gesehen hatte, lag furchtgebietend in der Luft.

— H. P. Lovecraft und Sonia Greene, *Das unsichtbare Ungeheuer*

Szene zehm:

Die Plagen

So schnell, wie die Vorzeichen begannen, hören sie auch wieder auf. Der Pilger ist unauffindbar, doch scheint jeder Kainit seine eigenen Pläne zu schmieden. Wolfram steht den Gerüchten anscheinend ablehnend gegenüber, ebenso Nikolai und Notulf. Sie glauben nicht an die Wunderwirkung und belächeln die Gläubigkeit anderer. Alles ist ruhig - zu ruhig.

Die Nacht beginnt mit undurchdringlicher Finsternis. Es ist Neumond, und die spärlichen Fackeln sind kaum geeignet, Licht zu spenden. Der Ruf des Nachtwächters ist verzagt. Ein Unwetter zieht auf. Obwohl es schon fast Sommer ist, beginnt ein Hagelsturm, die Körner werden immer größer, bis fast taubeneigroße Hagelkörner vom Himmel donnern. Die Menschen verkriechen sich in ihren Häusern. Nicht mal Ratten, wagen sich ins Freie. Der Sturm heult. Als er langsam endet, prüfen die Bewohner der Stadt ihre Dächer. Wenn die SC jetzt durch die Straßen wandern oder reiten oder auch nach draußen blicken, werden sie ein seltsames Geräusch bemerken. Zuerst ist es ein Summen, dann wird es lauter, bis es zu einer nervenzerfetzenden Kakophonie und dem Lärm von Milliarden kleiner, surrender Körper wird. Ein Heuschreckenschwarm kommt wie aus dem Nichts auf Aachen herab. Überall wimmelt es von ihnen, sie setzen sich auf Häuser, Dächer und Menschen. Die Menschen geraten in Panik und fliehen in die Häuser zurück, doch durch jede Ritze strömen die Insekten. Bäume werden sekundenschnell kahlgefressen. Die Felder werden ein Raub des Schwarmes. Die Glocken läuten. Alles, was Mut hat, stürmt hinaus, um die Ernte zu retten. Ein Hexenkessel bricht los. Einer der SC wird, als er sich umschaute, eine bössartig über die panische Menge hinweglächelnde Gestalt erblicken, die ihn direkt anschaut, sich spöttisch verbeugt

und dann, wie es so Yazminas Art ist, unwiederbringlich in der Menge verschwindet. Sollte Yazmina sich in Szene neun tatsächlich mit einem der SC verlustiert haben, wäre es natürlich besonders prickelnd, wenn er derjenige wäre, der sie jetzt erblickt.

Im gleichen Moment wie Yazmina ziehen sich auch die Heuschrecken zurück, Verwüstung und Verzweiflung hinterlassen. Die Menschen sind völlig verstört und begreifen nicht, warum erst Wunder und dann Plagen kamen. Einige beginnen, vom Ende der Welt zu erzählen. Aber die Stadtwache, die unter dem Einfluß des Fürsten steht, schickt sie in die Häuser. Die SC haben Zeit, sich über die Geschehnisse zu unterhalten.

In der nächsten Nacht ist zunächst alles ruhig. Die Bauern haben tagsüber begonnen, die Äcker neu zu pflügen und neu gesät. Noch, beruhigt man sich, kann man dem Winter vorbeugen. Die Unruhe legt sich gerade wieder, als ein neues Omen die Einwohner aufscheucht. Das Wasser der Brunnen wird schwarz, fauliger Geruch steigt auf und jeder, der davon trinkt, krümmt sich vor Schmerzen auf der Erde. Wieder sind die Bürger Aachens in heller Panik, manche glauben zu wissen, daß heute ein Kalb mit zwei Köpfen geboren wurde, andere sind bereits sicher, daß Hexen ihren Fuß in die Stadt gesetzt haben. Doch nachdem ein spekulatives Wort das nächste abgelöst, ein Redner seinen Vorredner in Fanatismus und Engstirnigkeit übertroffen hat, ist man sich schließlich einig, die gefunden zu haben, an denen mit Sicherheit alles liegt, die an allem schuld sind, die sowieso von jeher als fremd und anders, dadurch also gefährlich, eingestuft werden, die immer nur das Verderben derer suchen, die nicht zu ihnen gehören. Man hat, wie so oft, einen Sündenbock gefunden: die Juden.

Szene elf:

Das Pogrom

Schnell werden Fackeln geholt, Mistgabeln, Messer und Äxte genommen, und der aufgestachelte Mob setzt sich in Richtung Judenviertel in Bewegung. Hierbei ist etwas zu beobachten, was in der Geschichte einzig und für den Menschen wohl typisch ist - vielleicht fällt das ja auch einem oder mehreren Ihrer SC auf: Mag der Sterbliche in vielen Dingen schwer motivierbar und sehr träge sein, in manchen Dingen mehr, in manchen Dingen weniger (vermutlich, wenn es um seine eigene Bereicherung geht), in einem Punkt zeichnet er sich als emsig, kreativ, rührig und einflussreich aus: wenn es um das organisierte Beeinträchtigen anderer geht.

Wenn den Charakteren hierbei so langsam der Kragen zu eng wird, weil der Hals immer dicker wird, verständlich. Die nun folgende Szene bietet zum einen die Möglichkeit, einzugreifen und sich dadurch zurecht auf der moralisch richtigen Seite zu fühlen. Denken die Charaktere so, lassen Sie sie ruhig. Andererseits sollten Sie immer daran denken, daß in der Welt des Mittelalters, gerade in europäischen Städten, die jüdische Bevölkerung nahezu immer als ungeliebte Randgruppe betrachtet wurde, mit der man zwar Geschäft-



te machte, wenn man sie brauchte, die aber ansonsten eher geduldet als toleriert war. Viel davon mag, wie es meist das Problem bei Randgruppen war und wohl auch noch ist, in der Fremdartigkeit begründet gewesen sein. Was der Durchschnittsmensch nicht kannte, und der Durchschnittsmensch des Mittelalters war meilenweit von Bildung oder Liberalismus entfernt, machte ihm Angst. Wovor man Angst hatte, das feindete und griff man an. Dieses Schicksal war auch das der Zigeuner, der Aussätzigen oder der Armen. Auf jeden Fall werden auch Ihre SC, insofern sie aus einem einigermaßen herkömmlichen Hintergrund stammen, über Randgruppen wie die Juden nicht unbedingt positiv denken. Diese Denkungsart war in diesen Zeiten einfach normal. Andersdenkende waren die Ausnahme.

Sollte ein SC jetzt versuchen, sich der Menge in den Weg zu stellen, wird er einfach zur Seite geschoben. Mit einem wütenden Mob ist nicht zu spaßen! Wenn der Mob im Judenviertel ankommt, werden als erstes die Häuser angezündet. Das laute Brüllen der Menge mischt sich mit dem Qualm der brennenden Dächer, dem Weinen von Kindern und dem Schreien von Leuten, die aus den Häusern auf die Straße laufen. In seiner ganzen rohen Unkontrollierbarkeit entläßt sich nun der Volkszorn auf die unschuldigen Juden. Kinder werden einfach umgerannt. Teilweise müssen sie mitansehen, wie ihre Eltern einfach auf der Straße niedergestreckt werden und wie man dann mit Knüppeln oder Dreschflegeln solange auf ihre Köpfe schlägt, bis sich nichts mehr rührt. Menschen werden einfach am nächsten Häusergiebel aufgeknüpft, ein Rabbiner läuft, kahlgeschoren und mit abgeschnittenem Bart, vor den Tritten des Pöbels her, um dann auch sein Ende zu finden. Schreie, das Knistern der Flammen und das Stöhnen der Sterbenden bilden die Szenerie, die Ihre SC miterleben. Das Schlimmste jedoch wird der Mönch sein, der mitten unter den Mordenden stehend das furchtbare Geschehen mit seinem Gebet vor dem Herrn rechtfertigt. Dann werden die Charaktere plötzlich an einer etwas abgelegenen Stelle (am besten in den Gassen) mit dem Schutzherrn des Viertels konfrontiert, Rabbi Herschel Salomon.

Er hat bereits gehaut, was passieren würde, und hat die meisten jüdischen Familien gewarnt und aus der Stadt geschmuggelt. Er hat bei weitem aber nicht alle retten können und ist deshalb in einer sehr angespannten Verfassung. Wut und Trauer über das, was da gerade mit seinem Volk (dem er sich auch jetzt noch zugehörig fühlt) passiert, lassen ihn kurz vor der Raserei stehen.

Der Erzähler sollte von Zeit zu Zeit auf Herschels Selbstbeherrschung würfeln, zuerst gegen 7, dann gegen 6 usw., bis sicher ist, daß er sich gefangen hat. Schafft er es nicht, wird er verschwinden (Verdunkelung) und sich in der gleichen Nacht etwas später wieder an die SCs wenden.

Herschel wird je nach ihrem vorherigen Verhalten während des Pogroms auf die SC reagieren. Einen SC, der laut johlend bei der ganzen Sache dabei war und alle Charaktere, die das Morden irgendwie unterstützt haben, wird er sich in Nosferatu-Manier vormerken. Er wird sich ihnen gegenüber zwar abweisend, aber nicht feindschaftlich verhalten, doch kann der SC davon ausgehen, daß er irgendwann während der nächsten Nächte, egal was ansonsten passiert, die Rache des Clan Nosferatu auf irgendeine Art

zu spüren bekommen wird. Wie, das sei dem Ermessen des Erzählers überlassen, aber die Rache sollte nicht übertrieben sein. Passend wäre etwa ein umfangreiches Rattenheer, das die Charaktere gnadenlos jagt. Auch als Untoter läßt man sich nicht gern das tote Fleisch von den Knochen nageln. Haben die SC nichts gegen die Juden unternommen und in irgendeiner Weise ihre Ablehnung demonstriert, wird er auf positive Art mit ihnen umgehen und sie eher als potentielle Verbündete ansehen.

Er spricht zu den Charakteren: „Ihr dummen Narren, hier ist nicht alles das, was es scheint. Ein neuer Spieler, der zugleich ein Alter ist, macht hier seine Züge, und ihr seid seine Schachfiguren!“

Rabbi Salomon wird, wenn die SC ihm geholfen haben, sehr dankbar sein und ihnen mehr über die Stadt erzählen. Er weiß, wo Cocceius ist, welche Macht er haben könnte, weiß von Calida und wer sie ist. Er kennt ein Gerücht, das besagt, daß mindestens einer des Triumvirats etwas mit dem Verschwinden zweier sehr alter Ventrue hier in der Stadt zu tun haben soll, weiß darüber aber absolut nichts genaueres. Das wichtigste aber, was er weiß, ist die Geschichte der Nacht, als der Choeur Céleste angriff. Wenn er auch keine Einzelheiten weiß, so doch, daß damals viele Brujah, Nosferatu und Gangrel umkamen und daß von den Glaubensrittern zwei überlebt haben. Allerdings ist das fast 250 Jahre her. Er äußert aber die Vermutung, daß diese Ritter Nachkommen haben. Weiter sagt er: „Der Schlüssel meines Rätsels liegt in der Ruhestadt Karls, aber unsereiner kann dort nicht hin, denkt nach, wer den Kreuzzug ausrief!“ Während noch die Flammen die Häuser der jüdischen Bevölkerung vernichten und die Geretteten aus Aachen entkommen, erzählt der Rabbi den SC einiges über die Stadt. Er hält nicht viel vom Triumvirat und macht aus seiner Abneigung gegen Nikolai von Tresckow keinen Hehl. Falls er nach dem Gral gefragt wird, antwortet er bedächtig. Er sagt, daß auch er bereits früher von diesem Gral gehört habe, daß aber die Kirche auch für ihre Reliquienfälschung bekannt sei: „Wer auch immer diesen Gral nach Aachen gebracht hat, wird seine Gründe dafür haben.“

Die Atmosphäre verändert sich in dieser Szene rapide. War es zunächst nur ungemütlich, weil der Glaube der Bürger ein für die Kainiten sichtbares, fast schmerzhaftes Leuchten erzeugte, so wird es jetzt dunkel. Eine apokalyptische Stimmung macht sich breit. Nicht mehr schleichend, nicht mehr unterschwellig – merkbar rast das Stimmungsbarometer nach unten. Die behäbige, gefällige und sichere Stimmung vom Anfang scheint verschwunden, scheint dem Grauen zu weichen. Um Ihre Spieler auf die Stimmung von „Schwarz“ einzustimmen zu können, ist es dienlich, sie sozusagen „ins kalte Wasser“ zu stoßen, damit sie erst merken, wie ernst es steht, als um sie herum der Horror bereits tobt. Wie sich bei einer Verletzung der Schmerz zeitversetzt einstellt, so sollen ihre SC zwar die ganze Zeit mitangesehen haben, wie sich langsam alles zuspitzt, jetzt aber erst merken, wie tiefgehend anscheinend wirklich die Auswirkungen sind, und sich nun Gedanken darüber zu machen beginnen, ob es überhaupt noch ein Entrinnen geben kann, sie sollen den schwarzen Arm bemerken, der sich unaufhörlich weiter um ihre Kehlen zu schlingen scheint. Vergleichen Sie die Atmosphäre der ersten Nächte mit der der



132 • Aachen bei Nacht

jetzigen. Stellen Sie das vor einigen Nächten noch präsen- te Gefühl der Sicherheit als nun unerreichbar hin, als etwas Vergangenes, das sogar die abgebrühtesten Charaktere, die die ganze Zeit nur an jeglicher Form von Obrigkeit herum- gemäkelt haben (soll's ja geben, solche Berufsrebell...) sich sehnsüchtig zurückwünschen. Die fast apokalytische Stim- mung, die sich breitmacht, erklärt sich wie schon im Jahre 800 aus dem Glauben der Menschen (siehe Buch Eins, Kapitel Eins, Geschichte).

Die SC haben nun verschiedene Optionen für weitere Schritte: Sie könnten in den Wald gehen und versuchen, Calida zu finden. Hierbei müssen sie natürlich die Reaktion der Waldbewohner, besonders der Garou, berücksichtigen.

Sie können versuchen, Ikkenai zu treffen. Die wiederum kann sie mit Gerberga in Kontakt bringen, die ja auch ihre Erfahrungen mit gewissen Rittern gemacht hat und viel- leicht durch ihren Bericht etwas mehr Aufschluß geben kann. Sie können auch zu den Ravnos gehen und dort von Calida erfahren.

Calida könnte gefunden werden, sie weiß alles über die Vorgänge. Sie ist sehr alt, ein Methusalem, und noch dazu ist sie nicht nur sehr weise, sondern auch noch sehr wahn- sinnig! Sollte also ein SC versuchen, sie als „Nachrichten- börse“ zu mißbrauchen, ist er damit äußerst schlecht be- dient. Sie könnten zudem die Stadt verlassen oder sterben oder beides.

Kapitel Sieben:

Schwarz

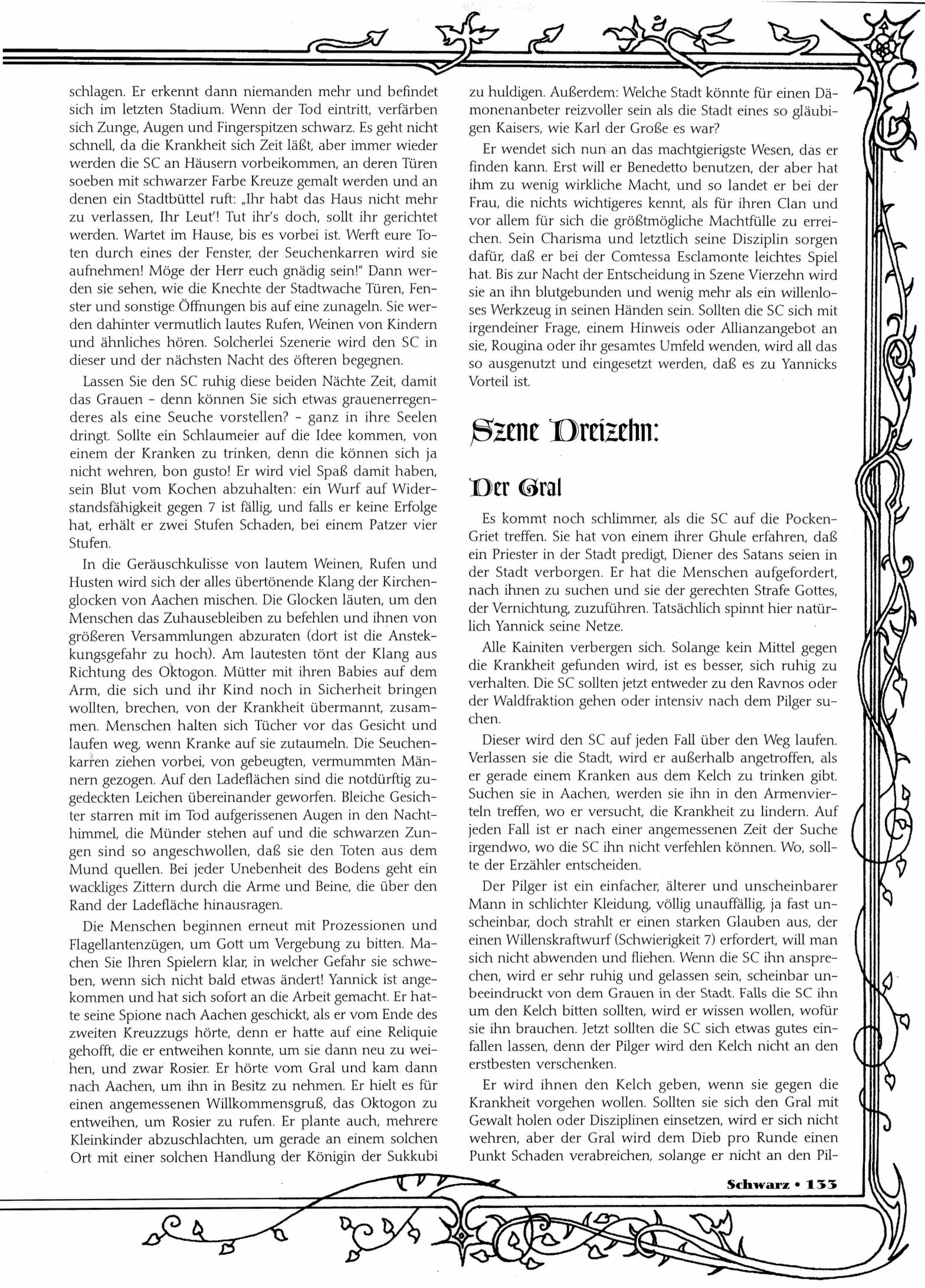
Jetzt erkannte man die Gegenwart des roten Todes, wie ein Dieb hatte er sich eingeschlichen. Einer nach dem anderen wurden die Zecher in den blutbefleckten Sälen ihrer Lust da- hingerafft.

— Edgar Allan Poe, *Die Maske des roten Todes*

Szene Zwölf:

Die Apokalypse

Der Schrecken wird in den nächsten Nächten noch schlimmer. Zwar glaubt man, die Schuldigen gefunden zu haben, doch ist der Alptraum nicht zu Ende. Es beginnt im Armenviertel. Eine Seuche tobt. Weder die Pest, die sonst immer ungern gesehene Schuldige für alles, noch die Pok- ken sind es. Es ist ein seltsames, den Medici unbekanntes Fieber, das die Menschen *binnen weniger* Stunden auf das Lager wirft. Der Sensenmann kommt in Ruhe zu seinen Schäfchen, der Kampf ums Leben ist für die Sterbenden hart. Aus den Fieberphantasien, dem ersten Stadium, wird nach vielleicht ein, zwei Stunden regelrechtes Halluzinieren. Dann beginnt der Kampf mit den unsichtbaren Feinden, die sich der Kranke einbildet. Hierbei fängt er an, um sich zu



schlagen. Er erkennt dann niemanden mehr und befindet sich im letzten Stadium. Wenn der Tod eintritt, verfärben sich Zunge, Augen und Fingerspitzen schwarz. Es geht nicht schnell, da die Krankheit sich Zeit läßt, aber immer wieder werden die SC an Häusern vorbeikommen, an deren Türen soeben mit schwarzer Farbe Kreuze gemalt werden und an denen ein Stadtbüttel ruft: „Ihr habt das Haus nicht mehr zu verlassen, Ihr Leut'! Tut ihr's doch, sollt ihr gerichtet werden. Wartet im Hause, bis es vorbei ist. Werft eure Toten durch eines der Fenster, der Seuchenkarren wird sie aufnehmen! Möge der Herr euch gnädig sein!“ Dann werden sie sehen, wie die Knechte der Stadtwache Türen, Fenster und sonstige Öffnungen bis auf eine zunageln. Sie werden dahinter vermutlich lautes Rufen, Weinen von Kindern und ähnliches hören. Solcherlei Szenerie wird den SC in dieser und der nächsten Nacht des öfteren begegnen.

Lassen Sie den SC ruhig diese beiden Nächte Zeit, damit das Grauen – denn können Sie sich etwas grauerregenderes als eine Seuche vorstellen? – ganz in ihre Seelen dringt. Sollte ein Schlaumeier auf die Idee kommen, von einem der Kranken zu trinken, denn die können sich ja nicht wehren, bon gusto! Er wird viel Spaß damit haben, sein Blut vom Kochen abzuhalten: ein Wurf auf Widerstandsfähigkeit gegen 7 ist fällig, und falls er keine Erfolge hat, erhält er zwei Stufen Schaden, bei einem Patzer vier Stufen.

In die Geräuschkulisse von lautem Weinen, Rufen und Husten wird sich der alles übertönende Klang der Kirchenglocken von Aachen mischen. Die Glocken läuten, um den Menschen das Zuhausebleiben zu befehlen und ihnen von größeren Versammlungen abzuraten (dort ist die Ansteckungsgefahr zu hoch). Am lautesten tönt der Klang aus Richtung des Oktogon. Mütter mit ihren Babies auf dem Arm, die sich und ihr Kind noch in Sicherheit bringen wollten, brechen, von der Krankheit übermannt, zusammen. Menschen halten sich Tücher vor das Gesicht und laufen weg, wenn Kranke auf sie zutaumeln. Die Seuchenkarren ziehen vorbei, von gebeugten, vermummten Männern gezogen. Auf den Ladeflächen sind die notdürftig zugedeckten Leichen übereinander geworfen. Bleiche Gesichter starren mit im Tod aufgerissenen Augen in den Nachthimmel, die Münder stehen auf und die schwarzen Zungen sind so angeschwollen, daß sie den Toten aus dem Mund quellen. Bei jeder Unebenheit des Bodens geht ein wackliges Zittern durch die Arme und Beine, die über den Rand der Ladefläche hinausragen.

Die Menschen beginnen erneut mit Prozessionen und Flagellantenzügen, um Gott um Vergebung zu bitten. Machen Sie Ihren Spielern klar, in welcher Gefahr sie schweben, wenn sich nicht bald etwas ändert! Yannick ist angekommen und hat sich sofort an die Arbeit gemacht. Er hatte seine Spione nach Aachen geschickt, als er vom Ende des zweiten Kreuzzugs hörte, denn er hatte auf eine Reliquie gehofft, die er entweihen konnte, um sie dann neu zu weihen, und zwar Rosier. Er hörte vom Gral und kam dann nach Aachen, um ihn in Besitz zu nehmen. Er hielt es für einen angemessenen Willkommensgruß, das Oktogon zu entweihen, um Rosier zu rufen. Er plante auch, mehrere Kleinkinder abzuschlachten, um gerade an einem solchen Ort mit einer solchen Handlung der Königin der Sukkubi

zu huldigen. Außerdem: Welche Stadt könnte für einen Dämonenanbeter reizvoller sein als die Stadt eines so gläubigen Kaisers, wie Karl der Große es war?

Er wendet sich nun an das machtgerigste Wesen, das er finden kann. Erst will er Benedetto benutzen, der aber hat ihm zu wenig wirkliche Macht, und so landet er bei der Frau, die nichts wichtigeres kennt, als für ihren Clan und vor allem für sich die größtmögliche Machtfülle zu erreichen. Sein Charisma und letztlich seine Disziplin sorgen dafür, daß er bei der Comtessa Esclamonte leichtes Spiel hat. Bis zur Nacht der Entscheidung in Szene Vierzehn wird sie an ihn blutgebunden und wenig mehr als ein willenloses Werkzeug in seinen Händen sein. Sollten die SC sich mit irgendeiner Frage, einem Hinweis oder Allianzangebot an sie, Rougina oder ihr gesamtes Umfeld wenden, wird all das so ausgenutzt und eingesetzt werden, daß es zu Yannicks Vorteil ist.

Szene Dreizehn:

Der Gral

Es kommt noch schlimmer, als die SC auf die Pocken-Griet treffen. Sie hat von einem ihrer Ghule erfahren, daß ein Priester in der Stadt predigt, Diener des Satans seien in der Stadt verborgen. Er hat die Menschen aufgefordert, nach ihnen zu suchen und sie der gerechten Strafe Gottes, der Vernichtung, zuzuführen. Tatsächlich spinnt hier natürlich Yannick seine Netze.

Alle Kainiten verbergen sich. Solange kein Mittel gegen die Krankheit gefunden wird, ist es besser, sich ruhig zu verhalten. Die SC sollten jetzt entweder zu den Ravnos oder der Waldfraktion gehen oder intensiv nach dem Pilger suchen.

Dieser wird den SC auf jeden Fall über den Weg laufen. Verlassen sie die Stadt, wird er außerhalb angetroffen, als er gerade einem Kranken aus dem Kelch zu trinken gibt. Suchen sie in Aachen, werden sie ihn in den Armenvierteln treffen, wo er versucht, die Krankheit zu lindern. Auf jeden Fall ist er nach einer angemessenen Zeit der Suche irgendwo, wo die SC ihn nicht verfehlen können. Wo, sollte der Erzähler entscheiden.

Der Pilger ist ein einfacher, älterer und unscheinbarer Mann in schlichter Kleidung, völlig unauffällig, ja fast unscheinbar, doch strahlt er einen starken Glauben aus, der einen Willenskraftwurf (Schwierigkeit 7) erfordert, will man sich nicht abwenden und fliehen. Wenn die SC ihn ansprechen, wird er sehr ruhig und gelassen sein, scheinbar unbeeindruckt von dem Grauen in der Stadt. Falls die SC ihn um den Kelch bitten sollten, wird er wissen wollen, wofür sie ihn brauchen. Jetzt sollten die SC sich etwas gutes einfallen lassen, denn der Pilger wird den Kelch nicht an den erstbesten verschenken.

Er wird ihnen den Kelch geben, wenn sie gegen die Krankheit vorgehen wollen. Sollten sie sich den Gral mit Gewalt holen oder Disziplinen einsetzen, wird er sich nicht wehren, aber der Gral wird dem Dieb pro Runde einen Punkt Schaden verabreichen, solange er nicht an den Pil-

Das Ewige Licht

Der Kelch ist ein Talisman der Magi vom Choeur Céleste (s. Buch Eins, Abschnitt: „Der Gral“). Wenn ein SC aus dem Kelch trinkt, übersteht er das nur, wenn sein Charakter eines der folgenden Kriterien erfüllt:

- er hat den Vorteil Wahrer Glaube
- er hat den Weg der Menschlichkeit auf mindestens 8
- er hat den Weg des Himmels auf mindestens 7.

Erfüllt der SC eines dieser Kriterien und trinkt daraus, so erlebt er folgendes: Er vermeint für die ersten kostbaren Minuten, wieder lebendig zu sein. Ganz langsam merkt er, wie sein Körper wärmer wird. Es fängt in den Fußspitzen an, vorsichtig kommt das Gefühl zurück. Weiter breitet sich die Wärme aus, ungewohnt, überall, wo sie vorbeiströmt, hinterläßt sie Fühlen, Spüren, Sinne. Die Haut scheint zu atmen, die Härchen auf Armen und Beinen scheinen sich wie neu geborenen elektrisch aufzuladen, neues Gefühl wächst in den Augen, im Mund, in Nase und Ohren. Zunge und Gaumen fühlen sich lebendig an, Sehnen ziehen sich zusammen, Muskeln schreien nach Betätigung. Der Körper ist bald ganz mit einem diffus glänzenden Licht umgeben, das ihn zu lieblosen, zu umarmen scheint. Tränen steigen dem SC in die Augen, klare Tränen, seine Lunge zieht sich zusammen, ein lauter Schrei wird sich Bahn brechen, die Wärme nimmt immer weiter zu, wird heiß, nimmt den ganzen Körper ein. Das Licht frißt sich in den Geist des SC, Erinnerungen werden hochgeschwemmt, mit Macht zurückgeholt, besonders Erinnerungen aus der sterblichen Zeit, all die verdrängt geglaubten Träume, Stimmen, Bilder, Tränen, Lachen, Gedanken, Worte, das Gefühl, in der Sonne stehen zu können, ein Mensch zu sein, hunderte von Gefühlen: Wut, Freude, Trauer, Gier, Haß, Liebe, Freundschaft, Vertrauen, Verlangen, Föhlichkeit und und und... All das prasselt auf dieses beneidenswerte/bedauernswerte Mitglied Ihrer SC-Gruppe ein.

Dies ist ein einzigartiger Moment im Unleben eines Kainskindes. Es wird ihn nie wieder vergessen, vielleicht ändert dieser Augenblick etwas an der zukünftigen Unlebenssichtweise des Charakters. Sie sollten so einem Moment die ihm zustehende Würde verleihen und ihn dann angemessen ausklingen lassen.

Da der Kelch jedoch nicht wirklich der echte heilige Gral ist, wird dieser Schluck Wein dem Charakter die wahrscheinlich denkwürdigsten 2W10 Minuten beschern, die er jemals in seinem Unleben erfahren haben dürfte. Es war Wein, den der SC trank, ob er über den Vorteil Essen verfügt oder nicht ist hierbei völlig gleichgültig. Dann wird der Effekt aufhören, langsam abklingen, und der SC wird wieder zurückfallen, quälend langsam zurückfallen in sein altes, entmensches Körpergefühl.

Trinkt einer der SC aus dem Kelch, der keines der Kriterien erfüllt, so wird er exakt das gleiche erleben, mit einem kleinen Unterschied: Ihm wird schon nach fünf oder sechs Minuten immer wärmer werden, die Wärme sich zur Hitze steigern, zur unerträglichen Hölle. Das Licht wird gleißend sein, strahlend, aber aggressiv, kalt und schön. Der SC wird beginnen zu schreien, da er merkt, wie seine Beine weicher werden und nachgeben. Er wird im Kopf einen Schmerz spüren, der sich anfühlt, als zermalme man ihm das Hirn. Blut wird dem SC in hohem Bogen aus Mund, Ohren und Nase schießen, dann beginnen sich die Beine in eine weiche, graue Masse zu verwandeln, in der blutige Blasen kochen. Der SC wird hinfallen, der Schmerz ist mittlerweile unerträglich, sein Unterkiefer und die erste Hand werden sich ebenfalls in diese Masse verwandeln. Er wird immer lauter schreien, das Licht wird immer klarer, immer strahlender. Das Hinsehen erfordert einen Willenskraftwurf (Schwierigkeit 8), der Oberkörper wird zu Schleim, der langsam in die Erde einsickert, und bevor der Brustkorb erreicht ist, platzt der Schädel des SC wie eine reife Wassermelone. Mit einem berstenden, trockenen Krachen fliegt der Kopf in hunderten von Fetzen und Splittern auseinander. Er ist vernichtet.

ger zurückgegeben wird - Schaden, der sich wie ein Stromstoß anfühlt, nicht sehr schmerzlich, aber merkbar. Hat der Pilger den SC den Kelch gegeben, wird der Mann so unauffällig, wie er gekommen war, ohne eine weitere Frage zu stellen oder noch etwas zu sagen einfach gehen. Der Pilger war ein Custos (=Helfer) der Magi, genauso wie die Magd des Kaufmanns. Die Magick dieser Kabala hat auch für die dunklen Vorzeichen gesorgt, um durch die Angst und die Panik der Bevölkerung die Kainskinder in die Defensive zu treiben. Hierbei haben sie ihre Mission, die Menschheit zu schützen, wohl etwas überinterpretiert, aber alle Angehörigen der Kabala sahen diese Opfer als gerechtfertigt und rechtens an.

Eine weitere mögliche Variante wäre der Versuch, den Gral schnell in Sicherheit zu bringen. Wie in Szene Zwölf bereits angedeutet, ist nicht nur Comtessa Esclamonte darauf bedacht, den Gral in ihre und in Yannicks Hände zu bringen.

Außer ihr sind noch Kastos und Yazmina hinter dem Gefäß her. Sie alle beobachten die Charaktere und warten nur auf die Übergabe des Grals. Egal, wer letztlich die Person ist, zu der sich die SC nach Erhalt des Grals begeben wollen, der Gral kann nicht in Sicherheit gebracht werden. Sehr kurze Zeit danach werden die Häscher zur Stelle sein, vermutlich Yannick selbst (siehe Szene Vierzehn).

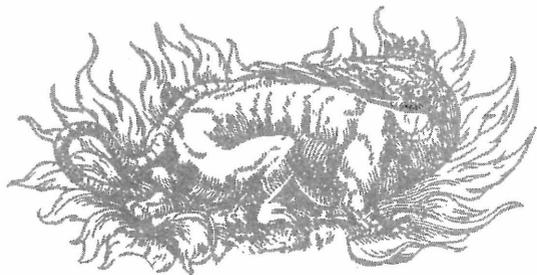
Szene Vierzehn:

Der Puppenspieler

Nun werden die restlichen SC vermutlich zusehen, daß sie vom Ort solch außergewöhnlicher Erfahrungen schnell wegkommen, zumal sie jetzt den Kelch bei sich tragen. Aber die Freude wird von kurzer Dauer sein, denn es wird sich ihnen plötzlich Yannick in den Weg stellen.

Er hat nur darauf gewartet, daß die SC den Kelch endlich finden. Mit folgenden Worten wird er sie empfangen: „Vielen Dank. Jetzt habe ich, was ich brauche. Wie habe ich die letzten Nächte genossen, oder, wie eine Gespielin sagen würde: Was haben wir gelacht! Auch wenn ich zu meiner Schande eingestehen muß, daß ich nichts dazu beigetragen habe. Ich frage mich wirklich, wem wir diese unglaublich amüsante Unterhaltung zu verdanken zu haben..“

Er wird sie angreifen und ihnen mittels seiner Disziplinen den Kelch entreißen. Das ganze muß blitzschnell gehen. Er wird Yazmina und Kastos sowie seine Kultisten, die mittlerweile bei ihm sind, auf die SC hetzen (siehe NSC-



Werte Yannick, Buch Eins). Yannick wird den Gral bekommen, ihn den Charakteren entreißen. Ganz gleich, was passiert, zu diesem Zeitpunkt muß er ihn bekommen! Die SC werden von ihren Feinden und ihren Ängsten umgeben sein.

Kapitel Acht:

In omnia tempora vobiscum

*From a battle I've come
To a battle I ride
Blazing up to the sky
Chains of fate hold the fiery stride
I see you again when I die...
Heroes await me
My enemies ride fast
Knowing that this ride's their last
Saddle my horse as I drink my last ale
Both sting and steel will prevale....*

— Manowar, *The Crown and the Ring*

Szene Fünfzehn:

Der Choeur Céleste

Während sie kämpfen, wird Yannick sich lachend auf das Oktogon zubewegen. Er schwenkt den Kelch triumphierend und ruft: „Kein verdammter Bann mehr.. Verfluchter Nazarener.. halte mich doch auf.. Keiner von Euch Pfäfflein wird ihre Ankunft verhindern können!“ Während die SC versuchen, ihn aufzuhalten, wird Esclamonte sich aus den Schatten lösen und sie angreifen. Wenn Yannick im Begriff ist, das Oktogon zu betreten, wird mit einem Mal das Portal des Gebäudes auffliegen. Zuerst wird nur furchtbar strahlendes Licht zu sehen sein, das in den Augen schmerzt (Willenskraft-Wurf gegen 6, da die SC in Kampf Stimmung sind und sich auf Feinde eingestellt haben). Zudem werden die SC bemerken, daß der Bannkreis um das Oktogon aufgehoben ist. Noch bevor in diesem Licht, das aus dem Tor herausstrahlt und den Platz erhellt, mehr als nur stolz aufgerichtete Gestalten zu erkennen sind, wird die gesamte Szenerie von einer herrischen Stimme widerhallen, einer Stimme, die Erfahrung, Sicherheit und vor allem Unerbittlichkeit ausdrückt: „ Im Namen Gottes gebiete ich euch Einhalt, Gezücht des Gehörnten, Lakaien Satans!“ Dann werden sie heraustreten, einer nach dem anderen, und sich im Halbkreis um den Platz herum formieren. Ihre Gesichter sind ernst und stolz, das Erbe ihrer Vorfäter leuchtet in ihren Augen. Hier wird absolute Ungnade gegen alles ihrer Meinung nach Ungläubige zu sehen sein. Durchdrungen von ihrer göttlichen Mission sind sie hier, um dem Spiel der Kainiten ein für alle Mal ein Ende zu setzen. Lange haben sie gewartet. Nun wollen sie Rache für die Freunde, Brüder



und Verwandten ihrer Väter. Während sie, von hinten von dem strahlenden Licht aus dem Portal angestrahlt, dort stehen, wird der immer stärker werdende Sturm ihre traditionell purpur-goldenen Mäntel zurückwehen, ihr Haar wird im Wind hochgewirbelt. Fünf unerbittliche Augenpaare ruhen auf den SC. Während die Ritter ihre Waffen ziehen und um die Klingen langsam rötliches Leuchten zu strahlen beginnt, wird der Mann in der Mitte fortfahren: „Gebt den Gral zurück, Kreaturen der Hölle, und dann seid verbannt in die Abgründe, aus denen ihr gestiegen seid! Wir, Benedict von Cluny, befehlen euch im Namen des Einen zurückzuweichen, und ein schneller Tod soll Euch gewährt sein!“

Der Sturm tobt, die Menschen verkriechen sich in ihren Häusern. Rosier spürt, wie nah sie daran ist, das Tor zur stofflichen Welt zu durchschreiten. So lange hat sie in den Flammen des Infernos gewartet, daß ihr Lieblingsspielzeug Yannick endlich seinen Auftrag ausführt. Jetzt hat er den verdammten Gral, nun kann der Sprung gelingen. So viele Menschen sind an der Seuche gestorben, so viele Kinder darunter, das sind genug Opfer, um sich willkommen zu fühlen. Sie ist die Königin der Sukkubi. Bevor sie alle an dem Fieber starben, schickte sie den Sterbenden Visionen, in denen sie sich mit ihnen paarte. Sie wollten das nie, für die Umstehenden sah das dann meist wie Kampf gegen nicht anwesende Gegner aus. Natürlich konnten die Idioten sie nicht sehen! Doch jetzt wird sie kommen! Diese Narren mit den Purpurmänteln sollen ihre Lakaien ruhig aufhalten. Das wird Yannick hoffentlich Zeit geben, den letzten Schritt zu vollziehen.

Außer Benedict von Cluny und fünf Magi drängen zusätzlich drei Waffenknechte und zwei Mönche vor das Oktagon.

Waffenknecht:

Körperkraft 3, Geschick 3, Widerstandsfähigkeit 4
Handgemenge 4, Ausweichen 3, Nahkampf 4
Willenskraft 7

Zwei der Soldaten kämpfen mit besonderen Schwertern, die vorher „gesegnet“ wurden. Das bedeutet, daß die Waffe mit der Sphäre der Kräfte auf Stufe drei „aufgeladen“ wurde. Ihr Schaden hat den Effekt von Stromschlägen und ist schwer heilbar. Ansonsten gilt das normale Kampfsystem.

Mönch:

Charisma 3, Wahrnehmung 4, Geistesschärfe 4
Einer von ihnen hat den Vorteil Wahrer Glaube

Dann beginnt der Kampf. Himmel und Hölle treffen aufeinander. Zum Kampf selbst ist wenig zu bemerken, hier werden die Würfel entscheiden. Die SC haben hierbei wohl nur ein großes Problem: Sie stehen zwischen zwei Fronten, beide wollen ihnen ans Leder, wollen sich aber auch gegenseitig vernichten. Die Ritter schleudern das Feuer des Herrn gegen ihre Kontrahenten, vernichtend und brüllend entladen sich die himmlischen Kräfte der Magick, wie es schon einmal war. Yannick und seine Helfer wirken dämonische Magie, und urplötzlich macht sich ein unglaublich süßer, betörender Duft breit. Rosiers Ankunft steht kurz bevor...

Nach einer Weile werden die noch lebenden SC bemerken, daß sie in der Schußlinie zwischen so mächtigen Gegnern stehen, daß eine Flucht zur Zeit die beste Möglichkeit wäre. Sie werden am anderen Ende des Platzes plötzlich Nikolai von Tresckow entdecken, der sie wie wild zu sich winkt, anscheinend unentdeckt von den Kombattanten. Er wird eine Kutsche und einige Ghule mitgebracht haben und

mit den SC erst einmal in Richtung des Hauses von Stolberg fliehen. Nikolai schweigt auf der Fahrt. Die SC haben etwas Zeit, sich zu sammeln.

Szene Sechzehn:

Verrat

Im Palast werden Wolfram und Notulf bereits warten. Wolfram wird sich den Bericht der verbliebenen SC anhören: „Nun, mir scheint, dieser Yannick ist wohl einer der Dämonenanbeter, fürwahr. Und ein meisterlicher Puppenspieler, scheint's, ist er auch! Scheint auch, daß die Comtesa seine Komplizin gewesen... Diese Ritter wurden, so ist's wohl anzunehmen, durch sein Erscheinen hierher gerufen...“

Alle drei werden unglaublich besorgt tun und die SC mit allen Mitteln, wenn es sein muß auch unter Einsatz ihrer Disziplinen, hierbehalten. Dann werden schwere Schritte auf dem Gang zu hören sein. Die Tür fliegt auf, und die Ritter des Choeur Céleste betreten den Saal. Es sieht nicht aus wie ein Angriff. Das Triumvirat führte 800 die Priester zu den Kainiten. Sie warteten ab, bis all ihre Gegner vernichtet waren. Bulvia und Ragnar wären damals die möglichen Kandidaten für die Thronbesteigung gewesen, da Cocceius nach der „Weltuntergangsnacht“ im Jahre 800 nicht mehr zu politischer Agitation zu bewegen war und von der Triumviratsbeteiligung nichts wußte. Auch Volker war nicht im Weg, denn er hätte dieses Amt nie gewollt. Also erschlugen sie Bulvia und Ragnar. Dann rissen sie die Herrschaft an sich. Da die meisten Ritter in der Schreckensnacht umkamen, mußten sich die drei keine Sorgen mehr über die Glaubensfanatiker machen. Um jetzt auch Cocceius und Ikkenai loszuwerden, setzte Wolfram sich zum zweiten Mal mit den Magi in Verbindung. Da die SCs ihm dabei hätten

in die Quere kommen können, lieferte er sie den Magi gleich mit aus.

Diese kommen nun bis auf einige Entfernung auf das Triumvirat zu und werfen dann die unansehnlichen, bereits zerfallenden Überreste Yannicks, Esclamontes und Kastos' vor den drei Kainiten auf den Boden. Dann wird einer von ihnen Yazmina hereinführen. Wolfram von Stolberg wird sich erheben und sich vor den Magi in einer angedeuteten Verbeugung verneigen. Notulf wird dazu mit seinem Schelmenstab rasseln. Wolfram wird mit den Magi reden: „Nun, meine Herren, ich sehe, Ihr wart erfolgreich bei der Jagd. Ich habe mir erlaubt, Eure andere Beute für Euch zu bewahren. Außerdem habe ich für Euch noch andere Informationen, vor allem über Euren alten Gegner Cocceius. Wir hielten unseren Teil der Abmachung. Nun haltet den Euren!“ Und Notulf ergänzt: „Den Euren, den Euren...“ Nikolai von Tresckow fällt ein: „Ihr wißt es! Wir wollen das Oktagon!“

Doch Benedict hat nicht vor, auch nur einen Kainiten in der Stadt zu lassen. Er benutzt Wolfram und die anderen genauso wie diese „Höllenskreaturen“ die Menschen. Eine Abmachung mit solch einem Wesen ist für ihn keine.

Er sagt: „Schweig, du hast keine Forderungen zu stellen. Du darfst deine jämmerlichen Existenz behalten, wenn es mir gefällt. Und keiner von euch dreien wird auch nur einen Fuß in das Heiligtum setzen. Diese Teufelshure (er zeigt auf Yazmina) wird bei Sonnenaufgang vor dem Oktagon brennen! Sie hat mit der Hölle gebuhlt. Eine verderbte Existenz, längst tot und doch noch da, ähnlich euch Bluttrinkern, war bei ihr. Zuerst sah sie niemand, aber sie rechnete nicht mit der Macht Gottes. Wir haben sie vernichtet! Und ihr Narren... (er zeigt auf die SC) seid bereits Geschichte!“

Der Kampf bricht erneut los. Der endgültige Showdown ist erreicht. Ihre SC werden alleine gegen die Magi keine Chance haben, es sei denn, Sie leiten eine Ahnen-Kampa-





gne. Dann bestehen reelle Chancen. Hier, aber auch bei einer Neugeborenen Runde, ist außerdem damit zu rechnen, daß beim ersten Kampf am Oktogon bereits einige Parteigänger der Magi umgekommen sind. Haben Ihre SC das nicht verursacht, gehen Sie davon aus, daß Yannicks Seite auch nicht kampfflos gestorben ist: Einer der Magi, zwei der Waffenknechte und beide Mönche sind tot. Ansonsten ist die Gruppe der Magi im Schlußkampf einfach zu mächtig.

Für den Fall einer Runde von Ahnen modifizieren Sie die weggefallenen Feinde so, daß die übriggebliebenen Magi in jedem Fall eine faire Gegenpartei sind, die die SC besiegen können, ohne daß es ihnen in den Schoß fällt.

Yazmina ist, was die Stimmung nach dem Kampf angeht, nur ein Showeffekt. Möchten Sie nicht, daß sie noch dabei ist, lassen Sie sie tot, entkommen oder an einem anderen Ort gefangen sein. Sollte allerdings einer Ihrer SC gewisse Untehaltungen mit Yazmina geführt haben und sollte das in Kapitel Fünf, Szene Neun ermöglichte Verhältnis zwischen ihr und einem der SC entstanden sein, wäre das eine außergewöhnliche Gelegenheit, einen gefühlsmäßig mit ihr verbundenen Charakter in Aktion treten zu lassen, etwa indem er sich für sie einsetzt, vielleicht sogar vor sie wirft oder ähnliches, wenn von Cluny über sie urteilt. Wie gesagt, so etwas ist Geschmackssache und soll hier als Option fungieren.

Szene Siebzehn:

Asche

Während der Kampf kein bißchen weniger heftig als vor dem Oktogon tobt, ist aus dem Hausinneren plötzlich Kampflärm zu hören. Die Türflügel des Saales werden in den Raum getreten, und Cocceius steht in voller Rüstung

vor den Kämpfenden. Hinter ihm steht ein silbergrau gewandeter Ritter in der traditionellen rotweißen Kleidung und Rüstung der Glaubensritter der Kreuzzüge, nur daß dieser Krieger totenblaß ist und auf der Stirn ein geöffnetes drittes Auge zu sehen hat. Er ist sehr charismatisch, und der Kampf wird durch sein Eintreffen unterbrochen. Neben ihm steht noch Einhard als dritter Neuankömmling, mit entschlossenen Gesichtern blicken sie voller Verachtung auf das Triumvirat.

Der Ritter ist Xavier. Er ist Krieger der Salubri und gehört dem legendären Orden der bitteren Asche an, gläubigen Kainiten, deren Clans nicht bekannt sind, denen man aber hohes Alter und immense Fähigkeiten nachsagt. Sie alle sollen, wie gemunkelt wird, Golconda erreicht haben. Geistes- und seelenverwandt mit den wirren und weisen Gedanken Calidas, die ebenfalls Golconda erreicht hat, und dem geläuterten Friedenswillen Einhards, ist er dem Ruf der beiden nach Aachen gefolgt, um zu richten.

Der Salubri scheint verletzt und abgekämpft, Cocceius und Einhard auch. Er wird zum Triumvirat sprechen: „Falls ihr Verräter auf die Hilfe Rosiers baut, muß ich euch enttäuschen. Der Zweck meines Daseins ist es, das infernalische Gezücht vom Angesicht der Welt zu tilgen. Ich habe den Dämon in seine Schranken gewiesen, er wird euch nicht zur Hilfe kommen! Ihr, von Cluny, habt Angst und Tod über diese Stadt gebracht. Ihr mögt einen Teufelsdiener zu seinem verdienten Ende gebracht haben, aber seine Herrin habt Ihr noch nicht einmal *bemerkt*. Und Ihr habt kein Recht, Unschuldige zu vernichten. Eure Verblendung und Euer Wahn stehen dem Eurer Vorväter in nichts nach. Einhard und Calida hatten recht, Ihr seid ein Wahnsinniger Gottes. Doch Gottes Schwert soll nicht fanatisch sein, sondern gerecht. Ihr seid auf dem rechten Wege, aber Ihr verallgemeinert!“ Benedict von Cluny wird die ganze Zeit entspannt bei seinen Mitstreitern stehen und nur spöttisch lächeln.

Cocceius fügt an: „Es war Euch damals gleich, Wolfram, daß Eure Verfahrensweise für Krieg unter den Clans sorgte, nicht wahr?“ Einhard sagt: „Ihr seid hiermit entmachtet, Wolfram von Stolberg, Kind Ragnars. Wir, der Clan der Könige, erklären Euch hiermit zum Ausgestoßenen! Und Ihr sollt bezahlen, Caitiff!“

Ein letztes, drittes Mal bricht der Kampf los, diesmal auf Leben und Tod bis zur allerletzten Konsequenz. Die Magi hatten durch den Wortwechsel Zeit, sich vorzubereiten, und werden nun mit aller Härte losschlagen. Sie haben verstanden, daß der Neuankömmling, sei er gewandet wie ein Kreuzfahrer oder nicht, ein Kind der Nacht und, mag er noch so sehr gegen die Dämonenbrut kämpfen, zu mächtig ist, um weiterexistieren zu dürfen. Außer auf ihn konzentrieren sie sich hauptsächlich auf Cocceius. Hierbei sollten Sie Ihren SC die Option offenhalten, den Gral während des Gemetzels an sich zu bringen. Der Kampf wird wie gehabt von den Würfeln entschieden werden. Höchstwahrscheinlich aber ist, daß die Partei um Cocceius die Schlacht für sich entscheiden kann. Wer dabei mit ihm zusammen überlebt, entscheidet das Spiel.

Sollten Sie für Ihren Ausgang von „Schwarz“ bevorzugen, daß der Choeur Céleste als Sieger zurückbleibt, ist sicherlich auch das ein interessanter neuer Ansatz für weiterführende und auf „Schwarz“ aufbauende Kampagnen. Bestimmt läßt sich aus der dann völlig neuen Situation des harschen Kirchenregiments und dem damit zweifellos verbundenen Tod der meisten Aachener Kainiten eine neue Chronik möglichkeitsreich gestalten. Aber das wird eine andere Geschichte sein...

Falls die SC den Kampf überleben oder gar gewinnen, ist Benedict von Cluny nicht unter den Leibern und der Asche der Feinde. Er ist nirgendwo. Mit Hilfe seiner Magick ist er entkommen. Diese Tatsache soll erstens helfen, neuen Stoff für weitere Chroniken im Aachen-Szenario zu bieten, zweitens ist ein Feindbild, das, schon besiegt geglaubt, doch noch weiter als Gefahrenfaktor mit einbezogen werden

muß, ein recht brauchbares Stilelement und ein guter Motivationsaspekt.

Szene achtzehn:

Alles bleibt anders

In Aachen ist jetzt ein Neuanfang angesagt. Cocceius wird das Triumvirat vielleicht mit Hilfe der SC vernichtet haben. Ein interessanter, für das Spiel interessanterer Aspekt jedoch wäre das Überleben Wolframs von Stolberg. Cocceius wird dann eine Gerichtsverhandlung über den ehemaligen Prinzen einberufen, wobei die SC wichtige Rollen als Zeugen, Kläger und vielleicht sogar Verteidiger spielen können. Sollte das nötig sein, kann auch das Amt des Henkers einem SC zufallen. Natürlich werden die Ahnen der Stadt mit zu Gericht sitzen, und besonders der Clan Ventrue wird sich sehr genau über jede Einzelheit der Affäre informieren, dann aber gerecht urteilen. Xavier wird ebenfalls dabei sein. Sie können diese Verhandlung ausdehnen und noch neue Intrigen und Plotansätze einflechten.

Ihre SC werden danach essentiell an der Neuordnung und dem Wiederaufbau der kainitischen Struktur Aachens beteiligt sein und dabei maßgebliche Rollen spielen. Immerhin sind sie nun so etwas wie Helden.

Weitere mögliche Entwicklungen wären etwa, daß Cocceius Prinz wird. Die SC werden seine Berater oder nehmen ähnliche Positionen ein.

Ikkenai wird, falls die SC in den Wald fliehen, ebenfalls von den Magi Besuch bekommen. In dem dann entstehenden Kampf greifen die drei Hexen um Gerberga ein, um den Tod des früheren Zirkels zu rächen.

Benedict bleibt verschwunden, und mit ihm der Gral. Neue Gerüchte kommen in Umlauf, was Verbleib und Pläne des Magus angeht. Calida kommt in die Stadt, bezichtigt Cocceius der Vernichtung Caius' und besteht auf Rache und Vergeltung.



MARKO 2008

FRÜHJAHR 1999

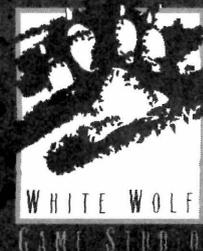
SEID BEREIT
FÜR DIE
LETZTEN
NÄCHTE

VAMPIRE

DIE MASQUERADE



WELT DER



REICHS GOLD

Aachen bei Nacht

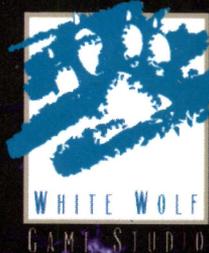
Aachen in der Alten Welt: die Stadt Karls des Großen, Krönungsstätte für edle Häupter, Sitz der Könige des Reichs. Im Laufe der Jahrhunderte wird Aachen von einer römischen Badetherme zur prunkstrotzenden Feste hochherrschaftlicher Geschlechter. Die Faust, die Zepher, Recht und Gesetz hält, ist eisern. Von leichtem Lebensstil verwöhnt gleitet das an die Dunkelheit gewohnte Auge des Betrachters weiter durch die Nacht in die Stadt der Kaiser, vorbei an trutzigen, romanischen Kapellen und den einschüßlichen architektonischen Denkmälern der Macht Karls des Großen hin zu den martialischen Erbstätten seines Wirkens, hin zu der Verwirklichung eines Traums – eines Traums aus Gold, Marmor und Stein, eines Traums, den Karl der Große das Oktogon nannte.

Aachen strahlt sein Licht von Zepher und Schwert in die Finsternis der dunklen Zeiten. Doch auch die strahlendsten Straßen können nachts grau und dunkel wirken, auch die gleißendsten Kuppeln können in der Finsternis wie eine Karikatur des Lichts wirken, das sie am Tage ausstrahlen...

AACHEN BEI NACHT ENTHÄLT:

- Eine Ausführliche Beschreibung Aachens im finsternen Mittelalter nebst allen Kainiten und allerlei sonstigen Wesenheiten sowie
- „Schwarz“, eine spielbereite Geschichte, die die Charaktere mitten in die Ränke der mittelalterlichen Kaiserstadt stürzt.

Dies ist das zweite Städtebuch für Vampire aus der Alten Welt.



ISBN 3-931612-52-X



783931 612528

DM 45,00
ÖS 330,00
F&S 4603