

1. Spielsitzung

Prolog:

Es verstreichen zwei Wochen nach der Pfählung Meyers. In dieser Zeit verblasst der seltsame Kaufrausch der die Gruppe befallen hatte. Graham zieht schon direkt am ersten Tag nach all den Ereignissen aus und nimmt das Device mit.

Beginn der Geschichte ist Montag, der 24. Mai 1999.

1. Tag, 1. Szene, Priesterseminar eröffnet:

In den Medien ist folgende Nachricht zu erfahren (hier die Variante des Hamburger Abendblattes):

Erzbischof eröffnet Priesterseminar

Hamburg – In einer feierlichen Zeremonie hat heute der Hamburger Erzbischof Ludwig Averkamp das Priesterseminar St. Marien eröffnet. Mit diesem Projekt ist nun eines der wohl am meisten geförderten Umstrukturierungsmaßnahmen der katholischen Kirche im Zuge der Gründung des Erzbistums 1995 auf den Weg gebracht. Zahlreiche Vertreter der Politik und Kultur sowie einige Gesandte aus Rom waren unter den Feergästen.

Seitdem 1995 Ludwig Averkamp als erster Erzbischof des Bistums Hamburg eingesegnet wurde, befasste man sich mit der Planung und Umsetzung einer Schule für werdende Priester, dem Priesterseminar Hamburgs. In seiner Rede bezeichnete der Erzbischof diesen Schritt „als fundamentale Grundlage der Evangelisation in dieser Stadt“ und als „weiteren Schritt der Missionierung im Sinne einer katholischen Glaubenslehre in der überwiegend protestantischen Metropole Hamburgs“. In Hamburg leben nur ca. 7,5% Katholiken, um so bedeutender war die damalige Errichtung des Erzbistums, das zu den drei kleinsten Deutschlands (gemessen an der Zahl der Gläubigen) gehört. Dieses unterstrich auch der regierende Bürgermeister Ortwin Runde, der in der Gründung des Seminars eine „weitere Bereicherung des kulturellen und geistigen Lebens Hamburg“ sah. An der Feierstunde in der angegliederten St. Marien Kirche nahmen etwa 500 geladene Gäste teil.

In der Zukunft werden in dem Priesterseminar bis zu 65 Männer auf ihre Ordination vorbereitet, es sind hierbei sechs Lehrstühle für Theologie und angegliederten Fächern eingerichtet worden. Jedoch wird es bis zu den ersten Lehrveranstaltungen noch etwas dauern, die ersten Studenten sind ab dem 01. September im Seminar eingeschrieben. In der Zwischenzeit wird das Bauwerk für einige Veranstaltungen im Seminarstil genutzt werden und so auch Laien offen stehen. (HA)

Diese Meldung ist für den Fortlauf der Geschichte völlig irrelevant. Sollten die SC's sich das neue Bauwerk anschauen (Adresse ist Danziger Str.), werden sie feststellen, dass die erst kürzlich statt gefundene Segnung des Gebäudes ihre Bewegungsfreiheit doch deutlich einschränkt, allgemein verursacht das Gebäude ein deutliches Gefühl des Unbehagens.

Die angegliederte St. Marienkirche wurde 1890/91 als neoromanischer Backsteinbau errichtet (S. 242).

2. Szene, Treffen auf Kemal Ay Nayim:

Während der abendlichen Nahrungsaufnahme wird einer der Charaktere (Christian) auf den Sethiten treffen. Je nach dem, wie das Treffen verläuft, wird der Charakter dies Schulz melden, der wiederum wird beide zu sich in Büro (im Geschäftshaus des Prinzen) bestellen und sich das Anliegen des Sethiten (Bitte um Gastfreundschaft) anhören und einige Fragen zu seiner Herkunft und seinen Gründen, nach Hamburg zu kommen, stellen. Schulz wird dieser Bitte nachkommen: „Euch wird zunächst wie es Sitte ist Gastfreundschaft in Hamburg gewährt, achtet die Gesetze und handelt dem entsprechend. Da wir in der letzten Zeit einige Unruhen in der Stadt hatten, würde ich Christian bitten, euch in die Gesellschaft einzuführen und über alle wichtigen Begebenheiten aufzuklären. Solange wir nichts anderes verlauten lassen, ist Christian für Euch verantwortlich, ihm seit ihr verpflichtet. Und all seine Taten werden auf Euch, Christian, zurück fallen, also habt ein Auge auf ihn.“

3. Szene, Treffen auf Anarchen:

Ebenfalls während der abendlichen Nahrungsaufnahme ereignet sich für einen der Charakter (Swen) folgendes: Durch ein Geräusch aufmerksam geworden, erblickt der Charakter wie ein Vampir, eine Frau in Lederkleidung (Typ: Roker), sich über ein Opfer hermacht und dieses gerade aussaugt. Sollte die Frau bemerken, dass sie beobachtet wird, versucht sie zu fliehen. Wird sie in die Enge getrieben, kämpft sie bis zum Ende. Sollte gelingen, sie zu beherrschen, stellt sich heraus, dass sie aus Bremen stammt, eine Anarchin ist und von dort fliehen musste. Sie hat von den Unruhen in Hamburg gehört und hatte geglaubt, in dem Chaos Schutz zu finden und untertauchen zu können. Ihre Geburt liegt noch nicht lange zurück, sie weiß nicht wer sie erschaffen hat, fand aber in Bremen Schutz in einer Gruppe Anarchen, die allerdings aufflog und zerschlagen wurde. Sollte Schulz informiert werden, wird er jemanden schicken, der Larissa abholt und dann vernichtet.

Larissa Walter, Anarchin, 13. Generation, geb. 12.3.1972, erwacht 03.01.1999:

Körperkraft:	2	Charisma:	3	Wahrnehmung:	3
Geschick:	2	Manipulation:	4	Intelligenz:	3
Widerstandsfgkt:	2	Erscheinungsbild:	3	Geistesschärfe:	2
Aufmerksamkeit:	2	Schusswaffen:	2		
Ausweichen:	1	Nahkampf:	1		
Handgemenge:	1				
Auspex:	1 (Geschärfte Sinne)				
Geschwindigkeit:	2				
Willenskraft:	4	Selbstbeherrschung:	3	Mut:	3
Waffen:					
WaltherPPK, Schw.:	7, Dam: 4, SF: 3/R, 3x7 Schuss				
Messer, Schw.:	4, Dam: KK+1				
BP: 10 (1/R):					

Schaden:							
Abzug:	0	-1	-1	-2	-2	-5	xxx

4. Szene, Überfall auf Dwight:

Slobo erhält von Dwight einen Anruf aus Dwights Werkstatt. Dwight ist sehr aufgebracht darüber, dass jemand die gesamte Werkstatt verwüstet hat. Dwight glaubt, das sei die Russenmafia, er bittet Slobo telefonisch, vorbei zu kommen, um sich diese Typen mal vorzunehmen.

Wenn die Charaktere direkt zur Werkstatt fahren, sehen sie noch, wie sich ein alter grünmetallig Mercedes mit quietschenden Reifen entfernt. In der Werkstatt bietet sich ein Bild des Grauens: Dwight ist mit einem Fleischerhaken, der ihm durch den Torso gerammt wurde, an der Decke aufgehängt und wurde von Kugeln durchsiebt. Dwight ist in Starre verfallen. Die gesamte Einrichtung ist zerstört, einige Waffen und die Silberbarren wurden entwendet.

Der Fahrer Pjotr des Fluchtwagens hat eine Geschick- und Fahrenwert von jew. 3, sollte es den Charakteren gelingen, den Wagen zu stoppen, eröffnen die Russen das Feuer.

Pjotr: KK: 2, GE: 3, SchWf: 2, Handgemenge: 3

Ivan, Michail, Stepov: KK: 3, GE: 2, SchWf: 3, Handgemenge: 3

Bewaffnung: Ithaka, Schw.: 6, Dam: 8, 1/R, Mag.: 4x5

Ihren Auftrag haben die Russen von dem Besitzer einer Nachtbar auf der Reeperbahn, Dimitrie Sawtschik. Der Mafiapate benutzt den Nachtclub zur Geldwäsche und betreibt ansonsten einen florierenden Waffenhandel. Er war es, der zuvor schon versucht hatte, Dwight aus dem Weg zu schaffen. Sollte die Gruppe sich mit Dimitrie anlegen, werden sie schon bald feststellen, dass sie sich die gesamte Russenmafia zum Feind gemacht haben.

Wenn Schulz über den Vorfall unterrichtet wird, weist er an, dass Dwight in der Unterkunft der Gruppe verwahrt werden soll.

5. Szene, Einladung zur Versammlung

Noch in der gleichen Nacht bekommt jeder in der Gruppe einen Anruf von Schulz, dass der Prinz wegen der Vorfälle (auch andere Vampire trafen auf Anarchen) eine Versammlung im Elysium um Mitternacht in der nächsten Nacht einberuft.

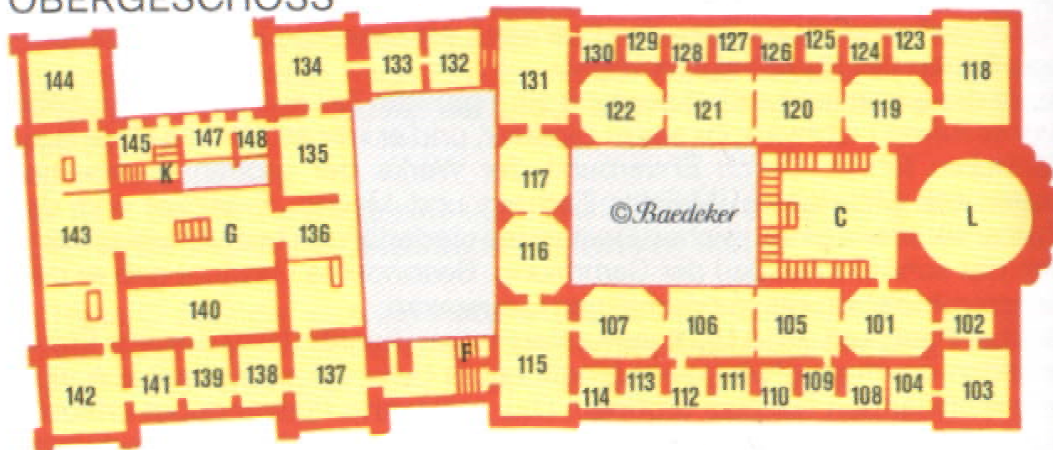
2. Tag, 6. Szene, die erste Versammlung:

Die Versammlung der Hamburger Gesellschaft im Elysium beginnt um Mitternacht. Etwa eine halbe Stunde vorher ist Einlass.

Das Elysium ist in der Hamburger Kunsthalle, Glockengießerwall nahe Hauptbahnhof (S. 170). Die Versammlung findet im Kuppelsaal (L) statt, eingelassen wird über den Haupteingang, es sind Ghule postiert, um den Gästen den Weg zu weisen. Während der Aufgang zum Saal nur spärlich erleuchtet ist, sind in der Kuppelhalle zahllose Kerzen aufgestellt und erfüllen den Raum mit einem warmen Licht. Der Saal ist durch eine doppelflügelige Tür zu betreten. An der Stirnseite ist ein großer Tisch aufgestellt, hinter dem sich vier Stühle befinden. Rechts neben dem Tisch ist ein Lesepult aufgestellt. Für die Gäste befinden sich noch 20 weitere Stühle im Raum, die im Halbrund rechts und links vom Mittelgang in zwei Reihen aufgestellt sind.

Das Gelände ist von den Ghulen des Prinzen abgesichert. Vor dem Eingang sind zwei postiert am Einlass weitere drei und noch mal vier sind im Gebäude verteilt. Alle Wachen sind bewaffnet und tragen eine Kevlarweste. Am Eingang (A) ist ein Metalldetektor aufgestellt, außerdem ein Schreibtisch, an dem einer der Wachen anhand einer Datenbank auf einem Laptop die Gäste kontrolliert. Waffen müssen am Eingang abgegeben werden. Im Saal selbst weist ein Platzanweiser den Gästen ihre Sitzposition zu. Adalbert, Schulz, Michael Stein

OBERGESCHOSS



OBERGESCHOSS

C Haupttreppe zum Erdgeschoß
G Altbautreppe zum Erdgeschoß
F Abgang zum Erdgeschoß
K Aufgang zum Dachgeschoß

L Kuppelsaal

101-116 Ältere Meister von der Spätgotik
bis zum 18. Jahrhundert
117-137 Malerei des 19. Jahrhunderts
137-147 Kunst des 20. Jahrhunderts

DACHGESCHOSS (ohne Grundrißdarstellung)

149-150 Rebecca Horn

Hamburger Kunsthalle

Altbau

(1863-1868, 1884-1886)

Neubau

(1911-1917)

ERDGESCHOSS



ERDGESCHOSS

A Kasse, Garderobe, Toiletten
B Rotunde
C Haupttreppe zum Obergeschoß
D Kupferstichkabinett, Bibliothek
E Abgang zum Sockelgeschoß
F Aufgang zum Obergeschoß
G Altbautreppe zum Obergeschoß

1 Verkaufsstand

2-12,
14-19 Kunst nach 1945
13 Café Liebermann
20 Saal der Meisterzeichnung
21 Jürgen Klauke
22-23 Anna Oppermann

SOCKELGESCHOSS (ohne Grundrißdarstellung)

28-36 Malerei in Hamburg seit 1500

und Sarina Takarkis sitzen an dem Tisch an der Stirnseite, die erste Sitzreihe ist Albert Ballin, Johann Kinau, Alois, Mirja Wehmers, Johanna Münz, Graham Pierce und Sven Herbst vorbehalten, alle anderen müssen in der zweiten Reihe Platz nehmen.

An Schulz Platz ist ein Laptop aufgebaut.

Sobald alle im Saal versammelt sind, erhebt sich Schulz und senkt sein Haupt. Alle anderen im Saal tun dies ebenfalls. Der Prinz in Begleitung von Sarina und Michael betreten den Raum, die Tür wird von außen geschlossen, und die drei nehmen platz.

Nachdem sich alle wieder gesetzt haben, erhebt sich der Prinz und spricht die Begrüßung: „Ich heiße alle Versammelten herzlich Willkommen. Das Elysium ist ein Ort der friedlichen Zusammenkunft, jegliche Gewalt wird nicht toleriert und nach dem Gesetz bestraft. Von allen wird erwartet, diesem Ort den ihm angemessenen Respekt zu zollen.“

Nach einer kurzen Pause fährt er fort: „Wir sind hier zusammen gekommen, weil unsere geliebte Heimat in der jüngsten Vergangenheit von großem Übel heimgesucht wurde. Eine Zeit der Anarchie, in der unsere Gesetze nicht hoch gehalten wurden. Ich möchte nun die Gelegenheit ergreifen, allen noch einmal diese Gesetze in den Sinn zu rufen.“

Mit diesen Worten gibt der Prinz Schulz ein Zeichen und setzt sich wieder. Schulz begibt sich zum Lesepult und beginnt die Traditionen zu verlesen: „Dies sind die Gesetze. Das Kind das sie hält, wird gedeihen und sterben das Kind, das sie bricht:

- Du sollst dein wahres Wesen niemandem enthüllen, der nicht vom Geblüt ist. Wer solches tut verwirkt seine Blutrechte.
- Du sollst nur mit Erlaubnis deines Prinzen andere zeugen. Zeugst du andere ohne Einwilligung deines Prinzen, sollen sowohl du als auch deine Nachkommen erschlagen werden.
- Es ist dir verboten, andere von deiner Art zu vernichten. Das Recht zur Vernichtung liegt ausschließlich bei deinem Ahnen. Nur die Ältesten unter Euch sollen die Blutjagd ausrufen.
- Deine Domäne ist dein eigener Belang. Alle anderen schulden dir Respekt, solange sie sich darin aufhalten. Niemand darf sich gegen dein Wort auflehnen, solange er in deiner Domäne weilt.
- Ehre die Domänen anderer. Wenn du in eine fremde Stadt kommst, sollst du dich dem vorstellen, der dort herrscht. Ohne das Wort der Aufnahme bist du nichts.
- Wen du erschaffst, der ist dein eigenes Kind. Bis der Nachkomme auf sich selbst gestellt ist, sollst du ihm alles befehlen. Du trägst seine Sünden.“

Nachdem Schulz sich wieder gesetzt hat, richtet der Prinz wieder das Wort an die Gemeinde: „In der letzten Zeit sind einige dieser Geste nicht oder nur unzureichend befolgt worden. Zwar habe ich in der Vergangenheit oftmals Milde walten lassen, doch diesen Luxus können wir uns nicht mehr erlauben! Die Maskerade, die uns schützend umgibt, hat Risse bekommen, und ich werde alles tun, um zu verhindern, dass sie vollständig zusammen bricht. Jeder weitere Verstoß gegen eine der sechs Traditionen wird zur Folge haben, dass der Schuldige entweder Hamburg verlassen muss oder vernichtet wird! Jegliches auffallen in der Öffentlichkeit ist eine Gefahr für uns, aber selbst wenn es allen hier gelänge, für einige Zeit sich zurück zu ziehen, so droht uns dennoch eine weitere Gefahr. Durch die in letzter Zeit teilweise chaotischen

Zustände in der Stadt, dachten sich wohl einige, Hamburg würde verkommen und böte ihnen Schutz und Nahrung, da eh niemand über Recht und Ordnung wachen würde. Diese Anarchen, die von Überall in die Stadt eingefallen sind, ohne die Gastfreundschaft zu erbitten, sind eine weitere Gefahr für unsere Sicherheit! Deswegen habe ich beschlossen, ein deutliches Zeichen zu setzen. Von diesem Abend an soll es für jeden von Euch seine höchste Pflicht sein, diese Anarchen zur Strecke zu bringen und zu vernichten, es soll keine Gnade gewährt werden, sie haben ihr Leben verwirkt. Doch hütet euch davor, der Diablerie zu verfallen, ich werde dies nicht tolerieren! Die Blutjagd auf alle, die sich unrechtmäßig in dieser Stadt aufhalten erkläre ich nun für eröffnet, geht also und macht eure Beute.“

Damit erhebt sich der Prinz, schaut noch einmal in die Runde und verlässt den Saal.

3. Tag, 7. Szene, Die Blutjagd:

Irgendwo in einem belebten Stadtteil fällt einem Charakter ein Anarch auf. Möglichst an einem abgeschiedenen Ort kommt es dann vermutlich zu einem Kampf. Da der Anarch über die Fähigkeit verfügt, mit der Erde zu verschmelzen, macht es keinen Sinn, nach der Ruhestätte Ausschau zu halten. Der Anarch, ein man namens Olaf Saalen, ist Däne und vielleicht anfang Dreißig. Er ist in Jeans und Turnschuhe gekleidet, trägt einen dunkelgrünen Rollkragenpulli und eine abgewetzte Jeansjacke. Bemerkt er die Gruppe, versucht er zunächst zu fliehen und dann zu verhandeln, nutzt beides nichts, kämpft er bis zum Tod.

Olaf Saalen, Anarch, 9. Generation

Körperkraft:	5	Charisma:	2	Wahrnehmung:	4
Geschick:	4	Manipulation:	4	Intelligenz:	2
Widerstandsfgkt:	4	Erscheinungsbild:	1	Geistesschärfe:	2
Aufmerksamkeit:	3	Schusswaffen:	1		
Ausweichen:	3	Nahkampf:	4		
Einschüchterung:	3				
Handgemenge:	5				
Gestaltwandel:	3				
Beherrschung:	1				
Seelenstärke:	3				
Willenskraft:	7	Selbstbeherrschung:	3	Mut:	2

Waffen:

Wolfsklauen, Schw.: 6, Dam: KK+2

Messer, Schw.: 4, Dam: KK+1

BP: 14 (2 / R):

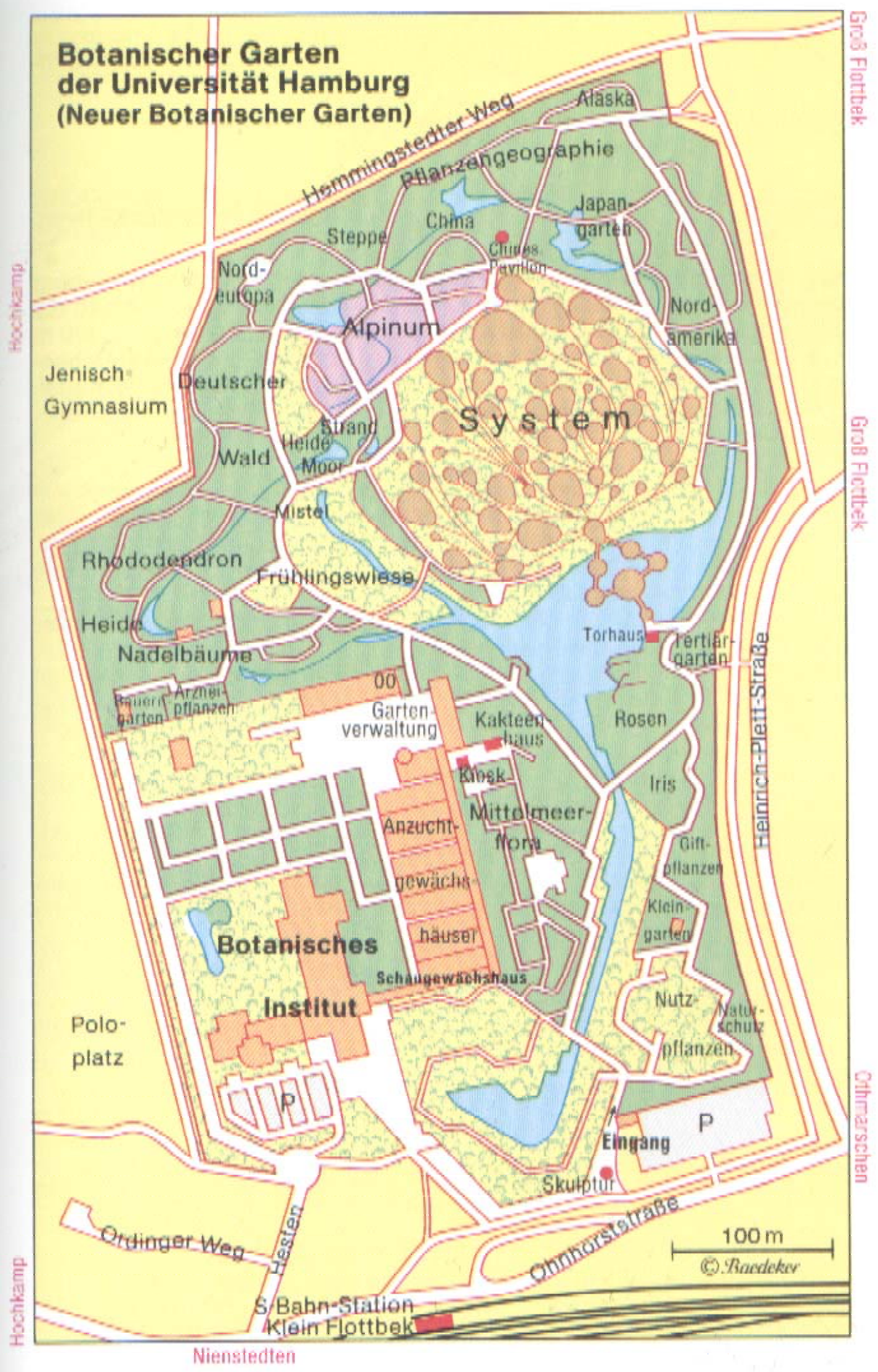
Schaden:							
Abzug:	0	-1	-1	-2	-2	-5	xxx

4. Tag, 8. Szene, die zweite Versammlung:

Dieses Ereignis findet erst statt, wenn es der Gruppe gelungen ist, ihren Anarchen zur Strecke zu bringen, also ggf. erst ein bis zwei Tage später.

Gegen 20.00h erhalten alle in der Gruppe einen Anruf von Schulz, der sie über eine erneute Versammlung, diesmal allerdings im Botanischen Garten der

Botanischer Garten der Universität Hamburg (Neuer Botanischer Garten)



Gros Flottbek

Gras Flottbek

Ohmhorst

Nienstedten

Stadt (S. 94), in Kenntnis setzt. Die Versammlung soll wiederum um Mitternacht abgehalten werden.

Wenn die Charaktere eintreffen, kann man feststellen, dass das Gelände nicht so offensichtlich abgeschirmt wird, wie die Kunsthalle. Im Bereich der Frühlingswiese ist ein Kreis aus Fackeln abgesteckt, an einer Seite befindet sich ein Pult. Als erster wird an diesem Abend Michael Stein, in seiner Kutte gehüllt, anwesend sein. Er mustert jeden Neuankömmling eingehend mit seiner Aurawahrnehmungsfähigkeit. Stein hat die Aufgabe, fest zu stellen, ob einer der Kainiten bei der Blutjagd Diablerie begangen hat.

Nachdem alle Beteiligten eingetroffen sind, geht Stein hinüber zur Limousine des Prinzen und teilt seine Ergebnisse mit.

Das Auftreten des Prinzen: Adalbert von Richtshofen lobt die unverzügliche Umsetzung seiner Befehle und erklärt die Blutjagd für beendet. Danach bittet er Siegfried Tauber nach vorne. Nachdem er ihn gezwungen hat, von seiner Diablerie zu berichten, wirkt er seine Präsenz Disziplin und lässt die Menge in Lethargie verfallen. Danach bittet (zwingt) er Holger Kopalek, Siegfried zu vernichten. Keiner der Versammelten kann sich dem Prinzen widersetzen, dieser verlässt danach mit seinem Gefolge das Areal.

9. Szene, Unterredung zwischen Stein und Takarkis

Vor dem botanischen Garten bietet Michael Stein Sarina Takarkis seine Unterstützung gegen den Prinzen an. Er gibt sich schockiert über den Kontrollverlust, den Adalbert zur Schau gebracht hat. Beide verabreden ein Treffen an einem neutralen Ort (z. B. eine Gaststätte in der Stadt).

10. Szene, Treffen von Stein mit Takarkis

Dieses Treffen ist für die Gruppe nur schwer zu belauschen, sollte es ihnen dennoch gelingen, finden sie folgendes heraus:

Stein teilt Takarkis mit, dass die Versammlung von einem Reporter namens Peter Barain gefilmt wurde. Dies stelle einen Bruch der Maskerade seitens des Prinzen dar. Stein sichert Takarkis seine Unterstützung bei der Absetzung des Prinzen zu, wenn es Sarina gelingt, den Reporter aus zu schalten und alles Material in ihre Hand zu bekommen.

5. Tag, 11. Szene, Der Auftrag an die Gruppe

Am nächsten Abend arrangiert Alois Benter ein Treffen mit Sloba, übergibt ihm das Überwachungsvideo auf dem der Reporter bei seiner Flucht aus dem botanischen Garten gefilmt wurde, außerdem einige Daten aus der Polizeiakte Peter Barains:

- Personalien
- Drei Inhaftierungen wegen Vergehen bei Teilnahme an Demonstrationen
- Barain ist freier Reporter vorwiegend für den NDR tätig
- Auszug aus dem KFZ – Zentralregister

Sloba soll, unter zu Hilfenahme der Gruppe bei Barain einbrechen, den Reporter töten und alles Material sicher stellen.

12. Szene, Einbruch bei Peter Barain

Je nachdem wie schnell die Gruppe vor Ort ist, kann sie das Haus in einer Reihenhaussiedlung entweder aufgebrochen vorfinden oder aber Vasil Djajanowitsch kehrt gerade von seinem Mord in der ARD (NDR – Studio) zurück und holt seine Männer im Haus des Reporters ab.

Sollte die Gruppe früh genug dort sein, findet sie das Haus aufgebrochen vor. Im Inneren warten zwei Männer von Mr. Sullivan Dane auf die Rückkehr Peter Barains. Sie haben zuvor das Haus durchsucht und alle Materialien, die Mr. Dane mit dem Videoauftrag in Verbindung bringen vernichtet. Beide verfügen über Glaube: 1 und sind über Vampire informiert. Wenn die Gruppe das Haus durchsucht, nachdem sie zuvor die beiden Wächter ausgeschaltet haben, finden sie in einem Tresor einige Akten (uninteressant) eine Kopie der Videokassette mit Aufnahmen aus dem botanischen Garten und eine Box mit Diktierkassetten. Hierauf hat Herr Barain stichpunktartig Tagebuch geführt. Werden die Kassetten abgespielt, kann man folgende Informationen erhalten:

- Der Auftrag für das Video hat Herr Barain von Vasil Djajanowitsch am Morgen des Versammlungstages erhalten. Vasil hat sich als Mitarbeiter des Sektenbeauftragten der kath. Kirche ausgegeben. Barain sollte eine Versammlung einer Satanssekte im botanischen Garten filmen.
- Barain hat die Identität Vasils überprüft, konnte aber keine Bestätigung seiner Angaben finden.
- Barain ist schockiert über das Gesehene und hält dies nicht für eine einfache Satanssekte. Er bezeichnet die Versammelten als „verrückte Mörderbande“.
- Er hat mehrere Kopien angefertigt.
- Vasil hat die Aufnahmen abgeholt und ihn aufgefordert, zunächst Stillschweigen zu bewahren.
- Barain hat sich entschlossen mit einer Kopie zum NDR zu fahren und diese zu veröffentlichen.

13. Szene, Im NDR (optional)

Wenn die Gruppe schnell genug ist, trifft sie im Foyer des NDR auf Vasil und zwei weiteren Männern entsprechend denen in Barains Haus. Die drei haben soeben Barain und einen Redakteur des Senders ermordet und haben es eilig zu verschwinden. Vasil erkennt jedoch Christian und es kommt zu einer kurzen unerfreulichen Unterredung. Nur ein offener Bruch der Maskerade würde es der Gruppe ermöglichen, Vasil auszuschalten.

14. Szene, Übergabe des Materials an Alois

In der Unterkunft der Gruppe wartet Alois mit zwei Ghulen und nimmt die erbeuteten Materialien in Empfang. Er bittet alle, am nächsten Tag zu Hause zu bleiben, bis er sich gemeldet hat. Zur „Sicherheit“ lässt er die beiden Ghule dort und fordert alle auf, ihre Handys abzugeben. Eine Weigerung würde Alois veranlassen, die Gruppe außer Gefecht zu setzen.

6. Tag, 15. Szene, Machtspiele

In den frühen Morgenstunden sind im Hintergrund die Fäden zur Absetzung Adalberts gezogen und die Gruppe darf das Haus wieder verlassen. Sollten sie nachts versuchen ihrem Gefängnis zu entkommen, werden die Ghule nicht viel riskieren aber Alois davon in Kenntnis setzen.

7. Tag, 16. Szene, Dritte Versammlung

Diese Versammlung findet wieder im Elysium statt. In ihr verkündet von Richtshofen, dass Geschäfte ihn dazu zwingen, auf unbestimmte Zeit nach Berlin zu gehen und er deshalb die Stadtgeschäfte an Sarina Takarkis übergibt.

8. Tag, 17. Szene, Auftrag von Schulz

Am Abend wird die Gruppe zu Schulz bestellt. Schulz ist nicht alleine in seinem Büro. Adalbert von Richtshofen, der eigentlich in Berlin sein soll, steht im Schatten neben den hohen Fenstern. Er sagt kein Wort, musterte die Gruppe jedoch eindringlich. Währenddessen beginnt Schulz damit, eine kleine Zusammenfassung der jüngsten Verfehlungen der Gruppe zum Besten zu geben. Dies, und eine offene Drohung zum Schluss, veranlasst sicher alle, mit Schulz und respektive dem Prinzen in spe zu kooperieren. Der Auftrag ist, nach Helgoland zu fahren und dort in der Gruft einer Kapelle einem dort in Starre befindlichen Vampir etwas Blut einzuflößen. Das Blut übergibt Schulz dann in einem Kristallfläschchen der Gruppe und fährt sie in den Hafen zu einem dort bereit liegenden Kutter. Noch im Büro hat er der Gruppe die Handys abgenommen.

18. Szene, Helgoland

Es ist weit nach Mitternacht, als die Gruppe auf Helgoland von Bord geht und sich sofort zur Kapelle aufmacht. Die Kapelle ist nicht sehr groß und frei zugänglich. Der Boden ist allerdings geweiht und bereitet somit allen deutliches Unbehagen. Nach den Angaben von Schulz befindet sich der Zugang zur Gruft unter dem Altarstein. In einer gemeinschaftlichen Anstrengung gelingt es auch, diesen zur Seite zu schieben. Der Raum, zu dem eine kleine Steintreppe hinunterführt, ist in etwa so groß wie der Kapellenraum. Er ist völlig leer bis auf einen wuchtigen Steinsarg von enormen Ausmaßen. Dieser wird nur von einer aufliegenden Platte verschlossen. Wenn sich jemand in den Raum hinunter begibt, erscheint auf der Treppe hinter ihm plötzlich eine bläulich leuchtende, geisterhafte Gestalt. Bei genauerer Betrachtung scheint es sich um den Geist einer alten ägyptischen Wache zu handeln. Aus den Wänden treten weitere Gestalten, so dass der Eindringling schon bald von insgesamt fünf solcher Geister umringt ist. Alle richten ihre Waffen, Krummschwerter oder Speere, auf ihn. Eine Berührung durch die Geister verursacht Kälteschaden.

Die Geister sind nur durch Blutmagie zu verletzen, einen Weg, zum Sarg zu gelangen, ist deutlich zu machen, dass man nicht beabsichtigt, Yurin zu schaden.

Wenn dann der Gestalt dort drin das Blut eingeflößt wird, erwacht der Vampir. Mit einer angenehmen Stimme stellt er sich als Yurin Al Safor vor und bittet die gesamte Gruppe zu sich hinunter. Er möchte von allen erfahren, was sich seit 1654 in Hamburg ereignet hat. Der Tag ist schon weit fortgeschritten, bis der Wissensdurst des Jünger Seths gestillt ist und auch er der Gruppe einige Neuigkeiten über die Geschichte der Vampire in Hamburg berichtet hatt. Er gestattet allen, den Tag hier unten in der Gruft zu überdauern.

Als alle am Abend wieder erwachen, ist Yurin fort, er hatt von jedem ein wenig Blut zu sich genommen.

19. Szene, Schulz wird Bericht erstattet

Da Yurin schon von Richtshofen aufgesucht hatt, ist es für die Gruppe nur von Vorteil, dies ebenso rasch zu tun. Schulz wird sie empfangen.

9. Tag, 20. Szene, Treffen mit Yurin

Am nächsten Abend dann meldet sich Yurin bei der Gruppe und bittet um ein Treffen. Der Sethit trifft mit dem Oberhaupt der Bruhja, Sarina Takarkis, dort

ein. Yurin spricht zur Gruppe: „Ich war hoch erfreut über eure Hilfe und bin euch sehr dankbar. Deshalb habe ich euch ein Geschenk mit gebracht.“

Mit diesen Worten deutet er auf Sarina, die völlig lethargisch neben ihm steht. Wenn Sarina nicht diableriert wird, wird Yurin sie selbst vernichten.

2. Spielsitzung

1. Tag, 1. Szene:

Kemal erhält eine Nachricht, überreicht von einer Frau (Elvira Salbert), bei seiner Rückkehr zur Unterkunft (nachdem er Yurin in die Stadt gebracht hatte):

Sehr geehrter Herr Kemal Ay Nayim, ich hoffe, Sie haben sich mittlerweile in der Stadt ein wenig eingelebt. Wie Sie sicherlich schon längst bemerkt haben, gehen in Hamburg einige unerfreuliche Dinge vor. Leider hörte ich auch, dass Sie – sicherlich schuldlos – in einige verfängliche Situationen geraten sind. Da ich annehme, dass es Ihr vornehmliches Interesse ist, in Hamburg einen sicheren Hafen vor etwaiger Verfolgung zu haben und Sie sicherlich ein kluger Mann sind, möchte ich Ihnen folgendes nicht vorenthalten:

Der Prinz, Adalbert von Richtshofen, ist 1014 in Hamburg als sechster Sohn eines Patriziers geboren. Als jüngstes Kind war es ihm bestimmt, Priester zu werden, und dies gelang ihm auch mit großem Erfolg. In den Jahren 1043 – 1072 ging er als letzter Erzbischof Hamburgs in die Geschichte ein. 1072 wurde die Stadt zum zweiten Mal von slawischen Obotriten überfallen und besetzt, während der Gefechte starb Adalbert.

In der Schlacht 1072 empfing Adalbert seinen Kuss von einem Ventrue des feindlichen Heeres namens Durik Abaschin. Noch lange Zeit danach waren beide die einzigen Kainiten in Hamburg. Adalbert begann damit, Einfluss in wirtschaftlich wichtige Bereiche zu gewinnen. 1402 ließ sich eine Bruhja, Sarina Takarkis in Hamburg nieder. Sie war ein Scholar ihres Clans und dennoch sehr ambitioniert, was die Ausweitung ihres Einflusses in der Stadt anbetraf. Es kam zu teilweise recht blutigen Auseinandersetzungen unter den Gefolgsleuten von Richtshofens und der Brujah. Als dieser Streit anfang, auch die Geschäfte Adalberts zu schädigen, handelte man ein Abkommen aus. Sarina erhielt das Vorrecht, über Hamburg zu herrschen, Adalbert im Gegenzug wurde in seinen Angelegenheiten nicht behelligt. Durik Abaschin verließ als Folge dieses Konfliktes die Stadt. Zwar war von Richtshofen nicht sehr glücklich über die Vereinbarung, nahm sie aber als kleineres Übel zunächst hin. Im Jahre 1653 erreichte dann ein Sethit mit Namen Yurin Al Safor die Stadt, Hamburg war mittlerweile eine wichtige Handelsmetropole und somit für den Orden der Sethiten von großem Interesse. Dieser Jünger jedoch erwies sich als äußerst aggressiv und boshaft. Außerdem war er nicht bereit, die Herrschaft Sarinas anzuerkennen. Es gelang ihm innerhalb kürzester Zeit, ein Netzwerk aus Verbindungen und Intrigen zu spinnen. Sarina entglitt mehr und mehr die Kontrolle, so dass sie eine Versammlung aller Kainiten der Stadt einberief. Adalbert war bereit, dieses Problem aus der Welt zu schaffen, als Preis verlangte er die Regentschaft über die Stadt. Nachdem Sarina auf den Handel eingegangen war, kontaktierte Adalbert einen Tremere, einen alten Freund seines Erzeugers. Dieser Tremere erschuf ein Artefakt, welches den Sethiten zwingen würde, seine Serpentis Disziplin „Mumifizierung“ zu benutzen. Dieses Artefakt lies Adalbert Sarina zukommen. Diese traf sich unter dem Vorwand

eines Friedensschlusses mit dem Sethiten und wandte das Artefakt an. Als Sicherheit musste sie den Körper Yurins Adalbert überlassen. Adalbert war nun Prinz von Hamburg. Man sagt, der Lohn für den Tremere wäre ein Teil der Essenz Adalberts gewesen – einen Teil seines Blutes.

Nun, warum berichte ich Ihnen von dieser Geschichte? – Adalbert sowie Sarina sind äußerst machtvoll in ihrem Blut. Jedoch gelang es beiden nicht, dem Sethiten Einhalt zu gebieten. Ohne jedoch in Hamburg jemanden zu haben, der in der Stadt über Recht und Ordnung wacht, versänke diese Stadt in Chaos und Anarchie. Ich weiß, dass diese Vorstellung einen gewissen Reiz auf Sie ausübt, ich weiß allerdings auch, dass niemand ohne Grund aus seiner Heimat flieht. Zwar mag Kairo eine große Stadt sein, doch glaubt mir, es wäre mir möglich, Ihrem Erzeuger, Jamall Qamar, eine Nachricht zukommen zu lassen. Dies fände ich äußerst bedauerlich, schließlich stehen Sie ja erst am Anfang eines langen, vielversprechenden Lebens.

Ich möchte Ihnen damit zum Ausdruck bringen, dass es Ihnen durchaus möglich ist, in mir einen Freund zu haben. Mir würde es allerdings sehr viel Ärger bereiten, wenn es niemandem gelingen sollte, die Erweckung Yurins wieder umzukehren. Ich hoffe in dieser Angelegenheit auf Ihre tatkräftige Unterstützung.

Mit freundlichen Grüßen
Ein Freund.

2. Szene: Unterredung mit dem Tremere (Lars)

Der Tremere hat von Gustav Gründer den Auftrag, einen Blutstein zu beschaffen. Dieser befindet sich in den Händen einer Tremerekapelle in Schäßburg / Rumänien. Gründer braucht den Blutstein, um Yurin wieder in den Zustand der Mumifizierung zurück zu versetzen. Der Tremere soll nun die Gruppe davon Überzeugen, ihn zu unterstützen. Gustavs Identität darf dabei nicht offenbart werden. In einer Email hat der Tremere neben einigen Informationen zu Schäßburg noch einen Brief von Gustav Gründer erhalten:

Mein Lieber Freund,

hiermit übersende ich Euch alle Notwendigen Unterlagen. Am Hamburger Flughafen sind vier Flugtickets für einen Nachtflug nach Bukarest mit der Lufthansa auf Euren Namen hinterlegt. Abflug ist um 22.30 Uhr an einem beliebigen

Werktag binnen sieben Tagen.

Ebenfalls am Flughafenschalter hinterlegt sind vier Bahntickets von Bukarest nach Sighisoara (zu deutsch: Schäßburg).

Für die Rückreise müssen Sie selber sorgen. Bitte verträdeln Sie nicht unnötig Zeit und brechen möglichst zeitig auf.

Nun zu den Informationen:

Ich weiss, dass ein gewisser Dr. Walter Klages von Wien mitte des 18. Jahrhunderts ausgeschickt wurde, um dort in Schäßburg eine Kapelle der Tremere zu errichten. Dem Clan scheint dieses ausserordentlich wichtig zu sein - warum,

weiss ich nicht - zumindest war es so wichtig, dass man ihm einen Blutstein zur Forschung überliess.

In der Stadt gibt es noch mindestens einen weiteren Vampir, der für sich in Anspruch nimmt, über Schäßburg zu herrschen. Es gibt in der Stadt die Möglichkeit, Kontakt mit ihm auf zu nehmen, indem man an der Rezeption des Hotels "Stern" eine Nachricht für Herrn Wallik hinterläßt. Ob ihr das tun wollt, bleibt natürlich euch überlassen, ich weiss über diesen Vampir so gut wie gar nichts.

Bei meinen Nachforschungen stiess ich auf einige Karten von Höhlensystemen. Zwar weiss ich nicht, ob sie etwas mit der Geschichte zu tun haben, zur Sicherheit sende ich sie Euch aber mit:

*Karte 1
Karte 2
Karte 3
Karte 4*

Des weiteren Übersende ich euch noch einige Informationen zu Sträßburg:

*Infos zu Schäßburg
Auch online einzusehen unter <http://www.elsig.ro/sigh/schbg/inhalt.html>*

Ich wünsche Euch viel Glück, hinterlasst mir bei eurer Rückkehr eine Nachricht auf bekanntem Wege. Wenn Ihr noch Fragen habt, dann meldet Euch.

2. Tag, 3. Szene, Treffen mit Alois

Alois hat über sein Blutband erfahren, dass Sarina vernichtet wurde. Er wird dies der Gruppe mitteilen und wirbt dabei um Unterstützung, den Täter ausfindig zu machen. Alois ist dabei sehr aufgebracht und wird die Gruppe bei dem leisesten Verdacht, dass sie etwas damit zu tun haben, vernichten.

3. Tag, 4. Szene, Reise nach Schäßburg

Die Reise mit Flugzeug und Bahn sollte ohne Probleme verlaufen. In Schäßburg ist ein gutes Quartier sicherlich das Hotel Stern.

In Schäßburg

Durch seine guten Kontakte wird Naref Tepes recht schnell auf die Gruppe aufmerksam werden. Sollten sie sich nicht von sich aus bei ihm melden, wird er sie durch seinen Ghul Wallik zu sich bitten. Der Tzimisce ist vor allem daran interessiert, unbehelligt in Schäßburg zu leben. Wenn er allerdings eine Chance sieht, die Tremere der Stadt los zu werden, ohne dass dabei ein Verdacht auf ihn fallen würde, würde er die Gruppe sogar unterstützen. Versucht man Naref zu hintergehen, wird er mit seiner Fleischformdisziplin seiner Stellung Nachdruck verleihen und nach und nach alle Charaktere vernichten.

In der Stadt kann man z. B. über die Touristeninformation an die Information gelangen, dass es unter der Burg ein weitreichendes Höhlensystem gibt.

Anhand der von Gustav Gründer mitgelieferten Karten, kann man einen Einstieg (1) entlang des örtlichen Flusses vermuten und auch finden.

Im Archiv des Rathauses lassen sich Aufzeichnungen auf deutsch finden, in denen ein Archäologe namens Dr. Walter Klages aus Wien im 19. Jahrhundert Nachforschungen bezüglich eines Höhlensystems unterhalb der Burg angestellt hat. Klages verschwand nach drei Jahren auf ungeklärter Weise aus der Stadt, sein letzter Wirkort war der Stundturm.

In der Kirche auf dem Burgberg lebt in der Krypta ein geflohener Gargoyle, der in den Diensten Dr. Walter Klages stand und sich von dem Bann befreien konnte. Wenn man ihn aufspürt und zur Kooperation bewegt, kann man den Zugang zu den geheimen Räumen unterhalb des Stundturms finden und so in das Höhlensystem gelangen.

Durch gezielte Beobachtung der Burganlage kann man in den frühen Abendstunden auf einen Ghul der Tremere treffen, der im Stundturm verschwindet.

Der Stundturm

Im Kellerraum des Museums befindet sich eine Falltür durch die man in einen darunter liegenden Gang gelangt. Dort befindet sich eine Geheimtür (S1) die zu einer Treppe (S2) führt. Im untersten Kellergeschoss des Turms befinden sich fünf Räume:

(S3): Ein Büroraum mit Computer, Telefon und Fax sowie Aktenschränken. Hier verwalten Klages' Ghule alle „weltlichen“ Geschäfte der Tremerekapelle.

(S4, S5): Die ehemaligen Schlafräume von Klages und seinem Gehilfen sind zwar noch möbliert aber schon lange verlassen.

(S6): Aufenthaltsraum der Ghule mit Einbauküche und Vorräten.

(S7): Schlafräum der Ghule und Einstieg zum Höhlensystem (2) unterhalb der Burg.

Das Höhlensystem

(1) Einstieg vom Fluss aus.

(2) Einstieg durch den alten Brunnenschacht des Stundturms.

(3) Abstieg / Aufstieg: Der Eingang ist recht gut verschlossen und der natürlichen Höhle nachgebildet. Man kann den Zugang aber recht leicht aufbrechen. Klages hat seine gesamten Tätigkeiten mittlerweile in die unterste Höhle verlegt und bewegt sich durch ein Portal nach oben und unten. Hinter dem Durchbruch befindet sich eine Wendeltreppe über der eine magische Rune angebracht ist. Schreitet man unter der Rune hindurch oder beschädigt sie, wird der Gargoylwächter in dem darunter liegenden Höhlensystem alarmiert.

(4) In diesem Höhlensystem versucht der Wächter die Gruppe zu vernichten. Hierzu setzt er seine Verdunkelungsfähigkeit, seine Ortung von Lebewesen und seine körperliche Überlegenheit ein. Der Gargoyle hat nicht den ausdrücklichen Auftrag, die Tremere zu warnen. Als Sklave setzt er seine Befehle zwar wortgetreu um, eröffnet so der Gruppe aber die Möglichkeit, ihn unbemerkt auszuschalten.

(5) Kamin: ein Höhlenschacht dient der Belüftung der untersten Höhle, sein Sockel liegt aber immer noch 20 Meter oberhalb des Höhlenbodens.

(6) Abstieg / Aufstieg: Eine klapprige Holzkonstruktion führt hinunter in die Ritualhöhle.

(7) Lager

(8) Wohnbereich: Hier befinden sich Büros und Räume für Klages und seine vier angestellten Tremere, außerdem Lagerräume. In einem Tresor in Klages Räumen befinden sich Akten und wichtige Ritualgegenstände. U.a. auch der Blutstein. Eine Kombination zum Tresor hat Klages in seiner Brieftasche.

(9) Ritualhöhle: Hier befindet sich das Zentrum der arkanen Kräfte. Ein Ritualkreis ist in den Boden eingelassen.

3. Spielsitzung

Prolog

Nachdem von der Reise nach Schäßburg nur noch zwei Charaktere zurück gekehrt sind, ohne den Blutstein zu besitzen, wird es Yurin Al Safor gelingen, in Hamburg unter zu tauchen und seine Position zu festigen. Gustav Gründer ist gezwungen, um seine Identität zu wahren, nach Schäßburg zu reisen, um dort den Tremere (Timothy) zu töten und mit Naref Tepes ein Abkommen zu treffen, stillschweigen über alles zu bewahren. Dafür wird Gründer dem Tzimisce einen Gefallen schulden.

Vasil Djajanowitsch ist es gelungen, die Unterkunft der Charaktere ausfindig zu machen. Er konnte einen der Charaktere bis ins Wohnviertel verfolgen und hat dann alle „unbewohnten“ Gebäude abgeklappert. So gelang es ihm, den Wagen der Gruppe zu verwanzeln. Er observierte das Haus längere Zeit und hat auch alle Innenräume verwanzelt. Er erhofft sich so, nach und nach die Unterkünfte aller Kainiten in Hamburg ausfindig zu machen, um dann eines Tages zuzuschlagen.

Ein Expertenrat in Rom hat das Video gesichtet und Mr. Sullivan Dane finanzielle Mittel zugebilligt, diese Sache weiter zu verfolgen. Dane wird aber die aktuellen Nachforschungen Vasil überlassen und nur aus dem Hintergrund aus operieren.

Aufgrund des mysteriösen Verschwindens von Leichen aus der Pathologie ist mittlerweile das BKA eingeschaltet, das mit den Untersuchungen betraut ist und zunächst eine vollkommene Nachrichtensperre verhängt hat.

Nach seiner Rückkehr in die Stadt Hamburg hat Yurin recht schnell noch von Sarina die gesamte Geschichte der Verschwörung gegen ihn im Jahr 1654 erfahren und sozusagen als letzte Handlung vor seinem Untertauchen einige Informationen lanciert um Chaos in der Stadt zu schaffen. Ein Hinweis ging an die Polizei, dass in Holgers Unterkunft in der Speicherstatt eine Mopedgang, die mit Drogen und Waffen handelt, Unterschlupf gefunden hat. Bei der darauf folgenden Razzia entging Holger nur knapp seiner Vernichtung. Als Alois davon erfuhr, hielt er dies für ein Manöver Adalberts bzw. von Schulz. Dies veranlasste ihn, einige Dokumente an die hiesigen Finanzbehörden zu senden, aus denen hervor ging, dass die Richtshofen AG einige Steuervergehen begangen hatte. Daraufhin wurden die Büroräume der Firma durchsucht. Schulz schickte als kleine Aufmerksamkeit und Antwort darauf einige Leute bei Alois' Computefirma vorbei, um dort den Laden kurz und klein zu hauen. Alois, der mit so etwas rechnete, hatte einige Ghule dort postiert und es kam zu einem heftigen Feuergefecht, der zahlreichen Männern das Leben kostete. Alois hat nun damit begonnen, aus den Ghulen in seinen Diensten Nachkommen zu zeugen für einen Kampf gegen die Ventrue, während Schulz im Auftrag von Richtshofens ebenfalls die eigenen Reihen aufstockt. Es werden Vorbereitungen zu einem offenen Kampf getroffen. Für die Brhuja ist

mittlerweile klar, dass die Ventrue hinter dem Attentat auf Sarina stecken. Alois hat alle angewiesen, stadtbekannte Ventrue oder Ghule der Ventrue zu vernichten, wenn dies ohne viel Aufhebens möglich ist. Nominell hält Alois noch die Geschäfte der Herrscherin der Stadt aufrecht da Adalbert bisher noch nicht gewagt hat, wieder öffentlich in der Stadt in Erscheinung zu treten.

1. Tag, 1. Szene, Nachricht an Anton Grünewald

Am Abend wird der Bildschirm von Antons Rechner plötzlich schwarz und Es erscheint folgende Nachricht:

Steigen Sie um 23.05h am Bahnhof „Norderstedt Mitte“ in die U1. Kommen Sie bitte alleine.

Ein Ghul wird während der Fahrt überprüfen, ob sich Anton an die Anweisungen gehalten hat und ihn ggf. zum Treffen (s. u.) bringen.

2. Szene, Überfall auf den Ventrue (Daniel)

Fünf Verbündete von Holgers Gang werden den Ventrue in der Stadt überfallen. Während des Kampfes taucht eine Limousine auf in der sich Adrian König in Gestalt von Schulz befindet und dem Ventrue so die Flucht ermöglicht. König bringt den Ventrue zum Treffen.

3. Szene, Einladung an Kemal

Elvira Salbert sucht Kemal auf und lädt ihn zu einem Treffen mit Schulz ein. Eine Limousine wird bereit stehen.

4. Szene, Einladung an Christian

Sandra Wolkenbroich sucht Christian auf und lädt ihn zu einem Treffen mit Schulz ein. Eine Limousine wird bereit stehen.

5. Szene, Das Treffen

Das Treffen findet in den Räumen der Nosferatu im U-Bahnnetz der Stadt statt. Alle werden mit verbundenen Augen dort hin geführt. In dem Raum, zu dem alle geführt werden, befindet sich eine große verspiegelte Scheibe, ein Schreibtisch mit Rechner und vier Stühle. Adrian König in Gestalt von Schulz empfängt alle. Folgende Inhalte hat das Gespräch:

- Schulz entschuldigt sich für die Vorsichtsmaßnahmen und führt diese auf die Wirren der letzten Tage zurück und gibt eine kurze Zusammenfassung.
- Schulz berichtet, dass es in den eigenen Reihen (den Vampiren der Stadt) einen Verräter gibt, der Kontakt mit dem Sabbat aufgenommen hat, man weiss aber nicht, wer.
- Man vermutet, dass die meisten Hamburger Vampire unter der Beobachtung des Sabbats stehen man geht allerdings davon aus, dass dies nicht für die Gruppe gilt. Deswegen ist nach diesem Treffen auch keine Kontaktaufnahme mehr möglich.
- Man hat einen geheimen Treffpunkt ausfindig gemacht, wo vermutlich der Verräter mit dem Sabbat Kontakt aufnimmt.
- Die Gruppe erhält den Auftrag, heraus zu finden, wer der Verräter ist. Wenn dies gelungen ist, sollen sie eine Handynummer anrufen und ausrichten, dass „ihre Versuche von Erfolg gekrönt sind.“ Keine Namen!

- Man wird sich nach erfolgten Anruf im Restaurant des Mövenpick in der Innenstadt treffen.

Das Treffen soll in der übernächsten Nacht gegen 1.00h auf einem Fabrikgelände außerhalb der Innenstadt am Stadtrand stattfinden.

6. Szene, Das Fabrikgelände

Das Gelände ist komplett umzäunt, neben einigen Nebengebäuden gibt es eine große Fabrikhalle mit einem Schornstein. Es gibt nur eine Zufahrt, das Fabrikgebäude weist ein großes Rolltor und einen Seiteneingang gegenüber der Schornsteinseite auf. Der Seiteneingang führt zu Büroräumen auf einer Empore. Große, hoch liegende Fenster säumen die Fabrikhalle seitlich. Das Gelände ist Tag und Nacht von zwei Wachleuten (ADS) mit Hund bewacht. Sollte die Gruppe während der Auskundschaftung auf sich aufmerksam machen, wird man ihr am Abend eine Falle stellen.

Am Abend fahren mehrere Limousinen direkt in die Fabrikhalle. Es ist ein Posten am Tor und zwei Doppelwachen mit Hund jeweils an den Seiten postiert.

Während der Versammlung sind neben Adalbert auch Meyer (!) und sieben weitere Kainiten anwesend. Meyer ernennt Adalbert zum Bischof von Hamburg. Adalbert berichtet von der bevorstehenden Übernahme der Stadt durch den Sabbat (!).

7. Szene, Das zweite Treffen

In den selben Räumlichkeiten offenbart sich Adrian König und erklärt seine Vorgehensweise. Einer der Gründe für die Aktion war, der Gruppe vor Augen zu führen, dass Adalbert ein Verräter ist und vernichtet werden muss. Es stimmt, dass fast alle Kainiten in der Stadt überwacht werden, selbst Stein. Deswegen ist er mit allen notwendigen Informationen ausgestattet, der Gruppe zu helfen, Adalbert zu vernichten.

Der Plan: Das Bürohaus von Richtshofens muss verwanzt werden. Wenn der ehem. Prinz dort eintrifft, muss man auch den Wagen Adalberts verwanzten, um ihn in seine sichere Zuflucht verfolgen zu können. Da Adalbert nicht mehr jede Nacht wach wird, muss das Haus observiert werden und im passenden Moment zugeschlagen werden. Sollte Adalbert erwachen, wird man einen direkten Kampf vermutlich nicht überleben.

8. Szene, Nach der Vernichtung Adalberts

Schulz wird damit beginnen, die Brujah der Stadt auszurotten und es kommt zu einem Gefecht in der Speicherstadt, an dem auch die Polizei beteiligt sein wird.

9. Szene, Einige Tage später

Es wird durch Alois zu einer Versammlung ins Elysium gebeten. Dort tritt Herr Karl Schreckt als Justikar der Camarilla auf und ernennt Mirja Wehmers zur Herrscherin der Stadt. Gustav Gründer erscheint nicht zur Versammlung, neu hinzu gekommen ist Adrian König von den Nosferatu.

Die Sabbatwächter auf dem Anwesen des Bischofs

Tremere antitribu, Generation 8:

WK: 8

D: Fires of Inferno: 2; Dam: 2/R, soak: 4

**Path of Phobos: 1; Mut diff. 5 + Erfolge sonst Flucht (s. S. 100)
System: WK gegen Stufe der Kraft + 3 und -1 BP**

Giovanni, Generation 8:

WK: 8

**D: Altern (S. 108): Alle körperl. Attr. -3 (min 1): System: 1 WK, 8 Würfel gegen die WK des Opfers
Seelenstärke 2**

Anhang

Die Hamburger Gesellschaft (Stand: 25.05.1999):

Adalbert von Richtshofen

Stand: Prinz von Hamburg, Ventrue der VI. Generation

Beschreibung: Adalbert erscheint als Mitfünfziger von gepflegtem Äußerem. Er ist kräftig gebaut und schlank, hat dunkelbraunes, glattes, an den Schläfen ergrautes Haar und ebenso dunkle braune Augen. Allgemein wirkt er freundlich und tritt selbstsicher in der Gesellschaft auf. Er ist meist in dunklen Designeranzügen gekleidet.

Wesen: Durch den Verrat von Meyer erlangte das Tier in ihm bedeutend an Macht. Zwar gelingt es ihm häufig, dies zu unterdrücken und zumindest nach außen hin zu verbergen, eine Aura der Kälte umgibt ihn allerdings ständig. Betritt Adalbert einen Raum so hat man das Gefühl, dass die Temperatur in dem Raum sich merklich verringert, Kerzen beginnen zu Flackern und erzeugen ein dämonisches Schattenspiel, Blumen verwelken.

Vorleben: Adalbert von Richtshofen ist 1014 in Hamburg als sechster Sohn eines Patriziers geboren. Als jüngstes Kind war es ihm bestimmt, Priester zu werden, und dies gelang ihm auch mit großem Erfolg. In den Jahren 1043 – 1072 ging er als letzter Erzbischof Hamburgs in die Geschichte ein (S. 46). 1072 wurde die Stadt zum zweiten Mal von slawischen Obotriten überfallen und besetzt, während der Gefechte starb Adalbert.

Geschichte: In der Schlacht 1072 empfing Adalbert seinen Kuss von einem Ventrue des feindlichen Heeres namens Durik Abaschin. Noch lange Zeit danach waren beide die einzigen Kainiten in Hamburg. Adalbert begann damit, Einfluss in wirtschaftlich wichtige Bereiche zu gewinnen. 1402 ließ sich eine Bruhja, Sarina Takarkis in Hamburg nieder. Sie war ein Scholar ihres Clans und dennoch sehr ambitioniert, was die Ausweitung ihres Einflusses in der Stadt anbetraf. Es kam zu teilweise recht blutigen Auseinandersetzungen unter den Gefolgsleuten von Richtshofens und der Brujah. Als dieser Streit anfang, auch die Geschäfte Adalberts zu schädigen, handelte man ein Abkommen aus. Sarina erhielt das Vorrecht, über Hamburg zu herrschen, Adalbert im Gegenzug wurde in seinen Angelegenheiten nicht behelligt. Durik Abaschin verließ als Folge dieses Konfliktes die Stadt. Zwar war von Richtshofen nicht sehr glücklich über die Vereinbarung, nahm sie aber als kleineres Übel zunächst hin. Im Jahre 1653 erreichte ein Sethit mit Namen Yurin Al Safor die Stadt, Hamburg war mittlerweile eine wichtige Handelsmetropole und somit für den Orden der Sethiten von großem Interesse. Dieser Jünger jedoch erwies sich als äußerst aggressiv und boshaft. Außerdem war er nicht bereit, die Herrschaft Sarinas anzuerkennen. Es gelang ihm innerhalb kürzester Zeit, ein Netzwerk aus Verbindungen und Intrigen zu spinnen. Sarina entglitt mehr und mehr die

Kontrolle, so dass sie eine Versammlung aller Kainiten der Stadt einberief. Adalbert war bereit, dieses Problem aus der Welt zu schaffen, als Preis verlangte er die Regentschaft über die Stadt. Nachdem Sarina auf den Handel eingegangen war, kontaktierte Adalbert einen Tremere namens Gustav Gründer, welcher seit einiger Zeit auf der Flucht vor seinem Clan war. Für seine Unterstützung in dieser Angelegenheit bot er ihm eine sichere Zuflucht in Hamburg. Gründer erschuf ein Artefakt, welches den Sethiten zwingen würde, seine Serpentin Disziplin „Mumifizierung“ zu benutzen. Dieses Artefakt lies Adalbert Sarina zukommen. Diese traf sich unter dem Vorwand eines Friedensschlusses mit dem Sethiten und wandte das Artefakt an. Als Sicherheit musste sie den Körper Yurins Adalbert überlassen. Adalbert war nun Prinz von Hamburg. 1690 trat Meyer in Adalberts Dienste, er war von der Camarilla geschickt und galt als vertrauenswürdig. 1999 verriet Meyer den Prinzen und musste sterben.

Ressourcen: Adalbert verfügt über eine große Im- und Exportgesellschaft, die Richtshofen AG. Das Bürohaus der Gesellschaft nutzt er u. a. als offiziellen Empfangsbereich, all seine wichtigen Untergebenen haben dort Büros. Daneben unterhält er noch ein Anwesen, das er seit dem Verrat Meyers allerdings nicht mehr regelmäßig aufsucht. Nur für Empfänge in stilvollem Ambiente wird dieses Haus noch genutzt. Das Anwesen wird jetzt von Schulz bewohnt. Adalbert hat sich nach dem Verrat eine geheime Zuflucht in einem Penthouse in der Hamburger Innenstadt zugelegt, welche nur ihm und drei vertrauten Guhlen bekannt ist. Der Prinz verfügt über ca. 20 Guhle, die er selbst unterhält. Besondere davon sind Wolfgang von Gatewitz, der momentan der Generalbevollmächtigte des Unternehmens ist und sein Chauffeur Moritz Bernstein, sein möglicherweise engster Vertrauter. Außerdem unterhält er Kontakte (tw. auch als Guhle) in der Stadtverwaltung und Politik, bei der Polizei und in der Unterwelt der Stadt. Die Vampire seines Clans, die in Hamburg leben, sind ihm loyal.

Statistik:

Körperkraft:	3	Charisma:	7	Wahrnehmung:	4
Geschick:	2	Manipulation:	6	Intelligenz:	5
Widerstandsfähigkeit:	4	Erscheinungsbild:	3	Geistesschärfe:	5
Aufmerksamkeit:	3	Etikette:	4	Bürokratie:	4
Ausflüchte:	4	Fahren:	2	Finanzen:	3
Ausweichen:	3	Schusswaffen:	3	Gesetzeskenntnis:	2
Einschüchtern:	5			Politik:	3
Empathie:	2				
Führungsqualitäten:	5				
Schauspielerei:	3				
Szenekenntnis:	4				
Präsenz:	7	Gewissen:	2		
Beherrschung:	5	Selbstbeherrschung:	4		
Seelenstärke:	7	Mut:	4		
Menschlichkeit:	3				
Willenskraft:	8				
Blutvorrat:	30 (6 / R)				

Markus Schulz

Stand: Sekretär des Prinzen, Ventrue der VII. Generation

Beschreibung: In seinen grauen Anzügen und mit der Hornbrille die er trägt, wirkt der vielleicht fünfzigjährige, leicht untersetzte Schulz eher wie ein Bürokrat als ein persönlicher Vertrauter des Prinzen. Auch die Halbglatze und das stahlgraue Haar ändern nichts an dieser Erscheinung. Dennoch kann Schulz sehr überzeugend auftreten.

Wesen: Allgemein wirkt Schulz freundlich, vielleicht etwas schüchtern oder unsicher, dies ist allerdings nur eine Fassade, hinter der sich ein gerissener und wortgewandter Anwalt versteckt.

Vorleben: Markus Schulz ist 1686 in Hamburg geboren und war ein erfolgreicher Rechtsgelehrter.

Geschichte: Aufgrund seiner Begabung als Anwalt und seiner Durchsetzungskraft in solchen Angelegenheiten wurde er von Adalbert selbst zum Vampir im Jahre 1737 gemacht. Seitdem vertritt er die Konzerne des Prinzen in Rechtsangelegenheiten. Schulz baute sich nebenher noch eine gut gehende Anwaltskanzlei auf, die zur Zeit von einem Guhl namens Ottfried von Hillersbach geleitet wird. Nach dem Ableben von Meyer avancierte Schulz zum Sekretär und Bevollmächtigten des Prinzen.

Ressourcen: Neben der Anwaltskanzlei besitzt Schulz noch ein Haus am Stadtrand Hamburgs. Dieses bewohnt er zur Zeit nicht, da er sich vornehmlich in der alten Residenz des Prinzen aufhält. Schulz unterhält acht Guhle u. a. in der Staatsanwaltschaft der Stadt.

Statistik:

Körperkraft:	2	Charisma:	5	Wahrnehmung:	4
Geschick:	2	Manipulation:	6	Intelligenz:	4
Widerstandsfähigkeit:	4	Erscheinungsbild:	2	Geistesschärfe:	6
Aufmerksamkeit:	4	Etikette:	2	Bürokratie:	4
Ausflüchte:	5	Fahren:	2	Nachforschungen:	4
Ausweichen:	1	Schusswaffen:	1	Gesetzeskenntnis:	5
Einschüchtern:	5				
Empathie:	1				
Führungsqualitäten:	1				
Schauspielerei:	4				
Szenekenntnis:	2				
Präsenz:	3	Gewissen:	1		
Beherrschung:	6	Selbstbeherrschung:	6		
Seelenstärke:	3	Mut:	3		
Menschlichkeit:	6				
Willenskraft:	9				
Blutvorrat:	20 (5 / R)				

Albert Ballin (S. 31)

Stand: Ventrue der VIII. Generation

Beschreibung: Albert Ballin hat leicht krauses, braun – graues Haar, er trägt einen Oberlippenbart und eine Brille ohne Fassung oder Bügel. Allgemein kleidet er sich eher in Anzüge die vielleicht zu seinen Lebzeiten (1857 – 1918) modern waren.

Wesen: Albert Ballin ist als melancholisch und vielleicht depressiv zu beschreiben, er wirkt häufig abwesend und zerstreut.

Vorleben: Albert Ballin war Reeder in Hamburg.

Geschichte: In den Jahren nach dem ersten Weltkrieg war Adalbert gezwungen 1918 seinen Guhl Albert Ballin durch Schulz zu einem Vampir zu machen, zum

einen wegen der Notwendigkeit, Frachtschiffe aquirieren zu können, zum anderen weil Albert versuchte, Erlösung in einem Suizid zu finden.

Ressourcen: Albert Ballin lebt zurückgezogen auf einem Anwesen außerhalb der Stadt. Er unterhält im Auftrag des Prinzen einige Guhle und Kontakt in der Hafenvverwaltung und den Reedereien. Seine Einkünfte bezieht er ausschließlich über den Prinzen.

Statistik: --

Johann Kinau (S. 35)

Stand: Ventrue der VIII. Generation

Beschreibung: Der 36 Jährige Johann Kinau ist eine freundliche Erscheinung. Sein braunes, leicht toupiertes und nach hinten gekämmtes Haar und seine etwas abstehenden Ohren lassen ihn harmlos wirken.

Wesen: Johann hat ein hitziges Gemüt, er ist impulsiv und teilweise unbedacht, bleibt dabei allerdings meist freundlich. Seine seltenen Wutanfälle können dafür aber sehr massiv sein.

Vorleben: Johann Kinau lebte 1880 bis 1916 als Buchhalter und Schriftsteller unter dem Pseudonym Gorch Fock in Hamburg.

Geschichte: Allgemein geht man davon aus, dass Johann Kinau im Krieg in einer Seeschlacht im Skagerrak gefallen ist, er war allerdings niemals an Bord dieses Schiffes. Ebenfalls Schulz machte Johann zu einem Mitglied der Gesellschaft im Auftrag des Prinzen und beschäftigt ihn seit dem als Buchhalter und Finanzverwalter des Vermögens, dass zum Wohle der Vampirgesellschaft bereit steht.

Ressourcen: Ähnlich wie Albert Ballin ist Johann Kinau was seine Einkünfte betrifft völlig vom Prinzen abhängig. Er bewohnt ein Haus in der Stadt und unterhält 3 Guhle. Er hat Kontakt innerhalb der Finanzbehörden der Stadt.

Statistik: --

Sarina Takarkis

Stand: Oberhaupt der Bruhja Hamburgs, Bruhja der VI. Generation

Beschreibung: Die aus Griechenland stammende Sarina ist mit knapp 165 cm eher klein, sie ist Anfang dreißig, ihre Haut hat einen braunen Teint. Sie trägt ihr langes gelocktes braunes Haar fast immer offen. Normalerweise pflegt Sarina ein schulterfreies, aufgerüshtes und altmodisches Kleid in Schwarz zu tragen.

Wesen: Sarina ist schön aber im Auftreten kühl und distanziert. Sie ist sehr berechnend und kann zuweilen extrem grausam sein.

Vorleben: Sarina ist 1128 in Griechenland als Tochter eines Bauern geboren. Sie verliebte sich in einen örtlichen Edelmann namens Vasil Takarkis. Dieser wiederum gehörte dem Clan der Bruhja an und begegnete ihrer Zuneigung mit dem Geschenk der Unsterblichkeit.

Geschichte: 1160 empfing Sarina den Kuss. Mit dem Einfall der Türken und dem Erstarben der Tzimisce in der Region, mussten Sarina und Vasil fliehen. Auf der Flucht wurde ihr Gemahl vernichtet. 1402 erreichte Sarina Hamburg, ein großer Teil der weiteren Geschichte ist schon bei Adalbert von Richtshofen geschildert. Sarina hat den Verlust ihrer Macht immer noch nicht verwunden, ihr gelang es aber auch nicht, den Aufbewahrungsort des Sethiten ausfindig zu machen. So sinnt sie weiterhin auf Rache.

Ressourcen: Sarina unterhält nur sechs Guhle, dies aber verfügen über eine große Anzahl von Gefolgsleuten, denn es handelt sich bei den Ghulen (außer

zwei Leibwächtern) um die Köpfe verschiedener Banden und Gangs. Über ihren Einfluss in der Unterwelt finanziert sich Sarina auch ihr Leben. Ihre geheime Domäne ist der Gewölbekeller des Zentralarchivs der Staatsbibliothek. Sarinas Räume dort sind baulich gut verborgen, der Rege Publikumsverkehr in der Bibliothek ist am Tag ein sicherer Schutz.

Statistik:

Körperkraft:	6	Charisma:	4	Wahrnehmung:	5
Geschick:	7	Manipulation:	3	Intelligenz:	4
Widerstandsfähigkeit:	7	Erscheinungsbild:	3	Geistesschärfe:	4
Aufmerksamkeit:	4	Fahren:	2	Medizin:	2
Ausflüchte:	1	Heimlichkeit:	4	Finanzen:	3
Ausweichen:	5	Handgemenge:	3	Gesetzeskenntnis:	4
Einschüchtern:	7	Schusswaffen:	5	Politik:	3
Führungsqualitäten:	3			Okkultismus:	3
Sportlichkeit:	1			Computer:	3
Szenekenntnis:	6				
Präsenz:	5	Gewissen:	2		
Stärke:	5	Selbstbeherrschung:	3		
Geschwindigkeit:	7	Mut:	6		
Seelenstärke:	3				
Menschlichkeit:	5				
Willenskraft:	8				
Blutvorrat:	30 (6 / R)				

Alois Benter

Stand: Vertrauter Sarinas, Bruhja der VII. Generation

Beschreibung: Alois ist Ende Dreißig und ständig unrasiert. Sein Dreitagebart ist genauso wie sein schütteres, an der Stirn schon etwas fliehendes Haar mit grauen Strähnen durchzogen. Alois ist klein, keine 1,70m groß, und ausgesprochen hager. Er trägt ständig einen alten grauen Rollkragenpulli und eine abgewetzte ausgebeulte Bluejeans zu abgetragenen Lederschuhen. Alois wirkt irgendwie krank. Alois Haut ist grau und kränkelnd und ständig mit einem glänzenden Schweißfilm bedeckt. Alles in allem wirkt Alois Benter wie jemand der recht bald an seinem Kettenrauchen - ständig hat er eine Kippe im Maul - versterben würde.

Vorleben: Alois ist 1256 in Wien geboren und aufgewachsen.

Geschichte: Alois wurde 1295 in die Gesellschaft eingeführt und lebte weiterhin in Wien. Dort traf er auch Sarina Takarkis. Er verliebte sich in sie, diese Liebe wurde von ihr allerdings nicht erwidert. Dennoch half er ihr nach besten Kräften, als die Häscher, die schon ihren Mann getötet hatten, in Wien eintrafen. Als Sarina in Hamburg 1654 den Sethiten vernichtete, holte sie kurz zuvor Alois in die Stadt, da sie hoffte, über ihn an Informationen über Gustav Gründer zu gelangen. Alois blieb danach in Hamburg und erarbeitete sich so seine heutige Position.

Ressourcen: Alois unterhält eine kleine Computerfirma in einem Industriegebiet am Stadtrand. Seine Residenz befindet sich ebenfalls in diesem Gebäude und ist mit hervorragenden Sicherheitssystemen ausgestattet. Er unterhält ein gutes Dutzend Guhle, die sein Netzwerk aus Informanten aus allen Bereichen des Stadtlebens zusammenhalten und für eine ausreichende Bewachung am Tage sorgen. Eigentlich führt Alois die Geschäfte der Bruhja

und wenn er auch guten Kontakt zum Prinzen hat, so ist er Sarina doch loyal ergeben – er liebt sie noch immer.

Statistik:

Körperkraft:	6	Charisma:	3	Wahrnehmung:	5
Geschick:	6	Manipulation:	3	Intelligenz:	3
Widerstandsfähigkeit:	5	Erscheinungsbild:	2	Geistesschärfe:	4
Aufmerksamkeit:	4	Fahren:	4	Medizin:	1
Ausflüchte:	2	Heimlichkeit:	4	Finanzen:	1
Ausweichen:	5	Handgemenge:	5	Gesetzeskenntnis:	3
Nahkampf:	5	Schusswaffen:	6	Computer:	5
Einschüchtern:	4				
Führungsqualitäten:	3				
Sportlichkeit:	3				
Szenekenntnis:	4				
Präsenz:	6	Gewissen:	4		
Stärke:	3	Selbstbeherrschung:	4		
Geschwindigkeit:	5	Mut:	4		
Menschlichkeit:	8				
Willenskraft:	7				
Blutvorrat:	20 (5 / R)				

Holger Kopalek

Stand: der Mann fürs Grobe, Bruhja der VIII. Generation

Beschreibung:

Wesen:

Vorleben:

Geschichte:

Ressourcen:

Statistik: s. Charakterdokument

Siegfried Tauber

Stand: Bruhja der XII. Generation

Beschreibung:

Wesen:

Vorleben:

Geschichte:

Ressourcen:

Statistik:

Dwight McGregor

Stand: Bruhja der VIII. Generation

Spielercharakter

Slobo

Stand: Bruhja der XII. Generation

Spielercharakter

Graham Pierce

Stand: Malkavianer der IX. Generation

Ehem. Spielercharakter

Mirja Wehmers

Stand: Oberhaupt des Clans, Toreador der VIII. Generation

Beschreibung: Mirja ist eine äußerst attraktive, blondhaarige Frau. Sie hat einen eher blassen Teint und ist stets dem Anlass entsprechend stilvoll gekleidet.

Wesen: Mirja liebt die Kunst, vor allem das Variete. Sie versucht sich aus allen politischen Belangen der Gesellschaft heraus zu halten.

Vorleben: 1823 geboren in Gratz

Geschichte: 1852 erzeugt in Gratz, seit 1924 in Hamburg

Ressourcen: Mirja unterhält ein Variete Theater auf der Reeperbahn. Ausschließlich Frauen, teilweise als Guhle, arbeiten dort, dies mag an Mirjas Neigung zu Frauen liegen, ihre Lebensgefährtin ist Johanna Münz.

Statistik: --

Johanna Münz

Stand: Lebensgefährtin von Mirja Wehmers, Toreador der VIII. Generation

Beschreibung:

Wesen:

Vorleben:

Geschichte:

Ressourcen:

Statistik:

Christian Gronau

Stand: Toreador der XII. Generation

Spielercharakter

Gustav Gründer

Stand: Lebt in Hamburg im Exil, Tremere der VII. Generation

Beschreibung: Gustav ist alt, vielleicht Mitte Siebzig, sein Gesicht ist von Furchen durchzogen, seine stahlblauen Augen wirken wässrig. Sein graues Haar umspielt wirr seinen Kopf, ständig geht er ein wenig vorn über gebeugt und stützt sich dabei auf einen Gehstock. Er ist in völlig unmodischen Anzügen gekleidet.

Wesen: Aus Furcht, entdeckt zu werden, tritt Gustav fast nie in der Stadt in Erscheinung und gibt sich ansonsten als Ventrue aus. Die einzigen, die von seiner wahren Identität wissen sind Adalbert, Sarina, Alois und vielleicht Michael Stein. Befindet man sich in unmittelbarer Nähe des Tremere, kann man allerdings ein seltsames, kribbelndes Gefühl wahrnehmen, welches von seinem ungeheuren arkanen Potential herrührt.

Vorleben: unbekannt

Geschichte: Die genauen Umstände seiner Flucht vor der Kapelle in Wien liegen im dunklen, jedoch war er ein guter Bekannter von Durik Abaschin. Adalbert knüpfte so den Kontakt zu Gustav. Seit dem Ereignis 1654 weilt er in der Stadt.

Ressourcen: Gustav bewohnt ein kleines Anwesen am Stadtrand, die Adresse ist selbst in der Gesellschaft nur wenigen bekannt. Von Zeit zu Zeit erweist er dem Prinzen einige Dienste und erlangt dadurch ein regelmäßiges Einkommen. Er unterhält der Guhle als Kelche und Hausbedienstete.

Statistik: --

Michael Stein

Stand: Oberhaupt seines Clans, Nosferatu der VI. Generation

Beschreibung: In seiner wahren Gestalt trägt Michael stets eine dunkelgraue Robe, die durch eine Kordel zusammen gehalten wird und Sandalen. Sein Haupt ist kahl und sein Gesicht zu einer bestialischen Fratze verzerrt.

Wesen: Im Grunde seines Wesens ist Michael ein Philosoph. Er tritt nur mit bedacht auf, spricht präzise und klar und sieht sich zum Teil als graue Eminenz hinter den ganzen politischen Rämkespielen.

Vorleben: unbekannt, stammt nicht aus Hamburg

Geschichte: seit 1289 in der Stadt

Ressourcen: Michael residiert in einem stillgelegten Teil der Hamburger U – Bahn, welcher mittlerweile baulich gut von dem Rest abgetrennt ist, zusammen mit den beiden anderen Vampiren seines Clans. Zusammen unterhalten sie ein umfangreiches Netzwerk aus Informationsquellen innerhalb der Stadt. Michael unterhält zu diesem Zweck auch einige Ghule.

Statistik:

Körperkraft:	5	Charisma:	1	Wahrnehmung:	5
Geschick:	5	Manipulation:	7	Intelligenz:	4
Widerstandsfähigkeit:	7	Erscheinungsbild:	-	Geistesschärfe:	5
Aufmerksamkeit:	5	Etikette:	1	Computer:	5
Ausflüchte:	5	Fahren:	1	Nachforschungen:	6
Ausweichen:	3	Heimlichkeit:	6	Okkultismus:	3
Einschüchtern:	3	Sicherheit:	6		
Empathie:	3	Tierkunde:	1		
Handgemenge:	4				
Szenekenntnis:	7				
Stärke:	2			Gewissen:	4
Tierhaftigkeit:	4			Selbstbeherrschung:	5
Verdunkelung:	7			Mut:	2
Seelenstärke:	4				
Auspex:	2				
Menschlichkeit:	9				
Willenskraft:	10				
Blutvorrat:	30 (6 / R)				

Elvira Salbert

Stand: Nosferatu der VII. Generation

Beschreibung:

Wesen:

Vorleben: stammt nicht aus Hamburg

Geschichte: ist von Michael gezeugt worden und kam mit ihm in die Stadt

Ressourcen:

Statistik:

Sandra Wolkenbroich

Stand: Nosferatu der VII. Generation

Beschreibung:

Wesen:

Vorleben: stammt nicht aus Hamburg

Geschichte: ist von Michael gezeugt worden und kam mit ihm in die Stadt

Ressourcen:

Statistik:

Kemal Ay Nayim

Stand: Gast in Hamburg, Sethit der VIII. Generation
Spielercharakter

Yurin Al Safor

Stand: zur Zeit unter dem Einfluss der Disziplin Mumifizierung, Sethit der V. Generation

Beschreibung: Yurin ist mit 154cm sehr klein. Er stammt aus Ägypten und hat daher seinen dunklen Teint. Sein Kopf ist kahlrasiert, sein Gesicht jugendlich im Alter von 16 Jahren erhalten.

Wesen: Yurin ist nach außen hin der beste Diplomat und ein gekonnter Lügner. Getrieben wird er von der Gier nach Macht und Reichtum, außerdem ist er seinem Glauben an die Auferstehung Seths tief verbunden.

Vorleben: Geboren ist Yurin 435 v. Chr. Und hat somit noch den Begründer seines Clans, Suthek, kennen gelernt.

Geschichte: Yurin ist aus eigenem Antrieb 1653 nach Hamburg gekommen, als er 1654 verschwand, wurden zwar Leute ausgeschickt, ihn zu suchen, dies blieb allerdings ohne Erfolg.

Ressourcen: keine

Statistik:

Körperkraft:	3	Charisma:	7	Wahrnehmung:	6
---------------------	----------	------------------	----------	---------------------	----------

Geschick:	3	Manipulation:	8	Intelligenz:	6
------------------	----------	----------------------	----------	---------------------	----------

Widerstandsfähigkeit:	5	Erscheinungsbild:	6	Geistesschärfe:	6
------------------------------	----------	--------------------------	----------	------------------------	----------

Aufmerksamkeit:	2	Etikette:	3	Nachforschungen:	7
------------------------	----------	------------------	----------	-------------------------	----------

Ausflüchte:	2	Heimlichkeit:	5	Okkultismus:	6
--------------------	----------	----------------------	----------	---------------------	----------

Ausweichen:	3	Nahkampf:	7		
--------------------	----------	------------------	----------	--	--

Einschüchtern:	6				
-----------------------	----------	--	--	--	--

Führungsqualitäten:	4				
----------------------------	----------	--	--	--	--

Schauspielerei:	6				
------------------------	----------	--	--	--	--

Präsenz:	7	Gewissen:	2		
-----------------	----------	------------------	----------	--	--

Serpentis:	8	Selbstbeherrschung:	4		
-------------------	----------	----------------------------	----------	--	--

Seelenstärke:	3	Mut:	4		
----------------------	----------	-------------	----------	--	--

Verdunkelung:	8				
----------------------	----------	--	--	--	--

Menschlichkeit:	5				
------------------------	----------	--	--	--	--

Willenskraft:	10				
----------------------	-----------	--	--	--	--

Blutvorrat:	40 (8 / R)				
--------------------	-------------------	--	--	--	--

Die Gesellschaft in Schäßburg / Rumänien:

Naref Tepes

Stand: Prinz von Schäßburg, Tzimisce der V. Generation

Beschreibung: Naref erscheint als junger Mann von 29 Jahren. Er hat lang fallendes, schwarzes Haar, ein schmales Gesicht und dunkle, braune Augen. Er zeichnet sich durch eine außerordentliche Blässe aus. Gewöhnlich kleidet er sich in brokatene Gewänder aus dunklem, blauen Stoff, welche reichhaltige Verzierungen aufweisen.

Wesen: Naref ist äußerst kaltblütig und wacht eifersüchtig über seinen Besitz, der Stadt Schäßburg. Er hat keine Verbindung mit der Camarilla und steht ihr

mit viel Misstrauen gegenüber. Um seine Ruhe zu haben, ist er nur all zu gern bereit, Probleme mit Gewalt aus dem Weg zu schaffen.

Vorleben: Naref ist zur Zeit von Vlad „dem Pfähler“ Tepes aufgewachsen und war mit ihm entfernt verwandt. Als dieser begann, seine Familie auszulöschen, gelang es Naref, Gnade vor ihm zu erleben – wenn man dies so nennen sollte. Vlad sah es als besonders grausam an, seinen Verwandten mit dem gleichen Fluch zu belegen, dar auch ihn befallen hat.

Geschichte: Naref floh vor den türkischen Horden nach Schäßburg, der Heimat des mittlerweile toten Vaters von Vlad Tepes. Dort regierte er lange Zeit im verborgenen und kontrollierte die gesamte Stadt. Erst in der Neuzeit zog er sich mehr und mehr zurück und begann damit, die Fäden im Hintergrund zu ziehen. Seit 1823 ist es einigen Tremere gelungen, eine Kapelle in der Stadt zu etablieren. Zwar ist die Naref ein Dorn im Auge, allerdings ist er klug genug, nicht den Zorn Wiens herauf zu beschwören, und es hat den Anschein, als läge dem Clan sehr an der hiesigen Kapelle.

Ressourcen: Naref bewohnt ein kleines Schloss in den Bergen etwa eine halbe Autostunde bzw. 15 km von Schäßburg entfernt. Er verfügt über 6 Ghule, fünf ausgesprochen schönen Frauen (Arifa, Nele, Mirja, Vera, Tanja), die ihm als Kelche dienen, und einem Verwalter, Dorscha Wallik, der sich um alle Angelegenheiten des Anwesen betreffend, kümmert und gute Kontakte zu wichtigen Stellen in der Stadt hat und so recht rasch erfährt, wenn neue Kainiten in der Stadt sind.

Statistik:

Körperkraft:	6	Charisma:	4	Wahrnehmung:	5
Geschick:	7	Manipulation:	3	Intelligenz:	4
Widerstandsfähigkeit:	8	Erscheinungsbild:	4	Geistesschärfe:	4
Aufmerksamkeit:	6	Fahren:	1	Medizin:	4
Ausflüchte:	4	Heimlichkeit:	4	Finanzen:	3
Ausweichen:	6	Nahkampf:	5	Gesetzeskenntnis:	4
Einschüchtern:	7	Schusswaffen:	2	Linguistik:	3
Führungsqualitäten:	1	Tierkunde:	4	Okkultismus:	3
Sportlichkeit:	4	Etikette:	3		
Handgemenge:	6				
Körperkunst:	8				
Empathie:	4				
Auspex:	5	Gewissen:	1		
Fleischform:	5	Selbstbeherrschung:	8		
Tierhaftigkeit:	4	Mut:	4		
Seelenstärke:	6				
Gestaltwandel:	5				
Menschlichkeit:	1				
Willenskraft:	10				
Blutvorrat:	40 (8 / R)				

Dr. Walter Klages

Stand: Oberhaupt der Tremere Kapelle, Tremere der VII. Generation

Beschreibung: Walter Klages erscheint als 55 jähriger mit kurzem grauen Haar und einem grauen Oberlippen- und Kinnbart. Er trägt eine Brille und kleidet sich in Anzügen der Jahrhundertwende.

Wesen: Walter Klages ist Forscher und eifersüchtig darauf bedacht, die Früchte seiner Arbeit selbst einzuheimsen.

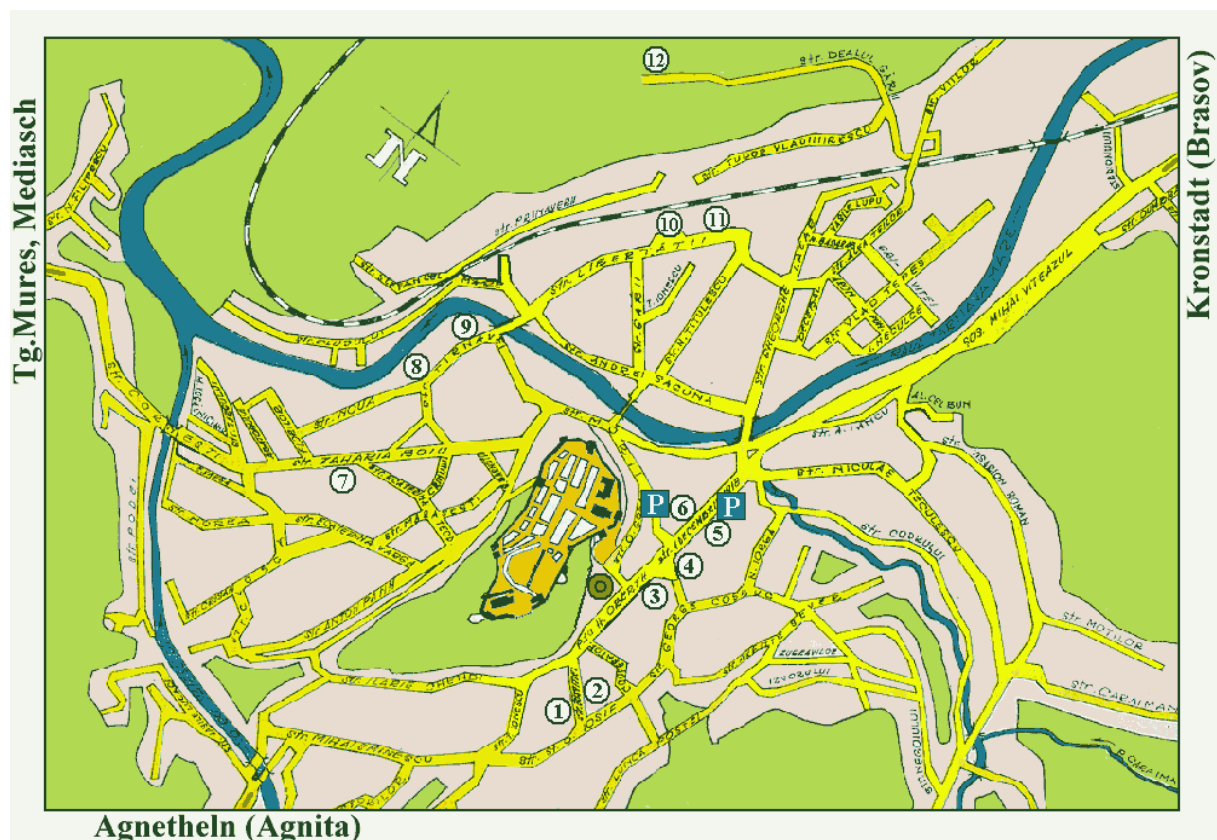
Vorleben: --

Geschichte: Herr Klages ist von Wien ausgeschickt worden, ein magisches Phänomen in Schäßburg zu untersuchen und nutzbar zu machen. Sein Clan fand heraus, dass auf dem Festungsberg zu Beginn der nachchristlichen Zeit Magier Rituale von außerordentlicher Macht abhalten konnten, und es sich augenscheinlich bei diesem Ort um einen arkanen Nexus (eine Art Machtfokus) handelt. Seit 1746 ist Klages in der Stadt und hat mittlerweile das Zentrum in einem Höhlensystem unter dem Festungsberg ausfindig gemacht.

Ressourcen: Klages hat sich mittlerweile in dem Höhlenkomplex eingerichtet, sein ursprüngliches Domizil ist allerdings in den Gewölben des Stundturmes. Dort halten sich allerdings nur noch Diener auf, die für Nahrung sorgen und den Zugang zu den Höhlen bewachen. Klages verfügt über einen Gehilfen, den er aus Wien zur Seite gestellt bekommen hat, Samuel Wegstein. Ausserdem hat er seinem Gehilfen gestattet, drei Nachkommen zu zeugen, die allerdings nur in den Gewölben gehalten werden, da die Erschaffung eigentlich illegal war. Sein Gehilfe und die Nachkommen unterhalten eine Zahl von Ghulen, die v. a. zur Sicherung des Komplexes und zur Administration eingesetzt werden. Des weiteren verfügt Klages über drei Gargoyles, die unter seinem Bann stehen.

Statistik: --

Informationen zu Schäßburg



Wichtige Details

Es folgen einige Ratschläge und zusätzliche Informationen zum Stadtplan, geordnet nach Kategorien.

- **Geld, Banken, Wechselstuben**

Wie in ganz Rumänien sind sicher auch die allgemein gültigen Tipps zum Thema Geld zu beachten. Dazu im folgenden einige Ergänzungen:

Die sicherste Möglichkeit ausländisches Geld in die Landeswährung zu wechseln ist die Nationalbank (2), die allerdings nur werktags von 8-12 Uhr geöffnet hat. Derzeit (Herbst 1997) bietet sie auch einen günstigeren Wechselkurs an als viele der privaten Wechselstuben.

Die meisten der privaten Wechselstuben (wie etwa (6)) haben ganztägig geöffnet. Weitere Wechselstuben finden sich noch im Foyer des Hotels "Stern" (5) sowie in der näheren Umgebung des Hotels. Ein Vergleich der Wechselkurse lohnt sich jedenfalls, die freie Marktwirtschaft ist auch an Wechselstuben nicht spurlos vorbeigegangen. Und schlußendlich nochmals die eindringliche Warnung: Geben sie dem Drängen der zwielichtigen Gestalten nicht nach, die sie vor den Wechselstuben zu einem privaten Tausch überreden wollen: Sie werden mit größter Wahrscheinlichkeit der Leidtragende sein.

- **Hotel, Camping, Unterkunft.**

Das vorläufig einzige Hotel in Schäßburg ist das in der unteren Stadt recht günstig gelegene Hotel "Stern" (5). Ohne Sie abschrecken zu wollen möchte ich dazu bemerken, daß das einzige, was in dem Hotel westeuropäisches Niveau erreicht, mit ziemlicher Sicherheit die (vor allem für Ausländer) unverschämt hohen Preise sind. Der Komfort und die Bedienung ist jedenfalls keinesfalls mit westlichem Standard zu vergleichen. In Notfällen können Sie sich an das Demokratische Forum der Deutschen in Schäßburg wenden, das gegebenenfalls private Unterkunft vermittelt.

(Telefonnummer aus Rumänien: 065/772234, Lage siehe Burgplan)

Auf jeden Fall empfehlenswert ist die mit westlicher Hilfe aufgebaute Jugendherberge in BIRTHÄLM, die sauberer und besser ausgestattet ist als viele westeuropäische Jugendherbergen. Zudem liegt sie malerisch, innerhalb der Mauern der BIRHÄLMER Kirchenburg. Der einzige Nachteil ist, daß BIRTHÄLM mit öffentlichen Verkehrsmitteln von Schäßburg aus schwer erreichbar ist. Es liegt in einem Seitental der großen KOKEL zwischen Schäßburg und MEDIASCH, etwa 30 Kilometer von Schäßburg entfernt. Von Schäßburg kommend muß man in SCHAROSCH (22 Km), etwa in der Dorfmitte nach links abbiegen und anschließend noch ca. 8 Kilometer fahren. Die Straßenkreuzung (rumänisch heißt BIRTHÄLM übrigens BIERTAN) ist auch beschildert und nur schwer zu verfehlen.

Weiter Möglichkeiten für Unterkunft:

Villa Franka(12). Kleine Hütten, nur notdürftig ausgestattet, eine Art Camping. Eine Fahrt oder ein Aufstieg bis zur Villa Franka empfiehlt sich wegen dem schönen Ausblick auf Burg und Stadt.

Dunnersdorfer Hill (Hula Danes) Etwa vier Kilometer von Schäßburg entfernt, auf der Mediascher Strasse. Zeltmöglichkeiten und kleine Hütten.

Motel "Dracula" Etwa sieben Kilometer von Schäßburg Richtung Mediasch entfernt, vor der Ortseinfahrt von Dunnersdorf (Danes). Vom Hörensagen her sauber und ordentlich.

- **Post, Telefon**

Vom Postamt (3) aus gibt es die Möglichkeit über Wertkartentelefone direkt ins Ausland anrufen zu können. Wertkarten erhält man in der Post, bei der Dame der Vermittlungsstelle (gleich neben den Telefonzellen). Die veraltete Schäßburger Telefonzentrale gestattet derzeit keine direkte Durchwahl von privaten Anschlüssen ins Ausland. Die Verbindung kann von privaten Anschlüssen aus nur über Bestellung bei der Telefonvermittlung hergestellt werden.

- **Bahnhof, Bahnkarten, Bus**

Schäßburg hat durch seine Lage an einer der Bahn-Hauptstrecken eine äußerst günstige Verkehrsanbindung. Es gibt von Schäßburg aus direkte Züge nach Klausenburg (Oradea), Kronstadt (Bukarest), Arad (Budapest, Wien, München) usw. Wenn möglich sollten Sie Schnellzüge (Accelerat oder Rapid) bevorzugen, Regionalzüge (Personal, Cursa) bleiben alle paar Minuten stehen und sind recht langsam.

Bahnkarten ins Ausland erhält man in Schäßburg ausschließlich bei der Reiseagentur (4) gegen Bezahlung in rumänischer Währung (Lei). Für das Inland kann man Karten am Bahnhof (10) oder in der Reiseagentur erwerben. Am Bahnhof werden Karten bzw. Platzreservierung für Schnellzüge - letztere, falls verfügbar - frühestens eine Stunde vor Abfahrt des Zuges ausgegeben. Daher ist, besonders für längere Strecken, eine rechtzeitige Reservierung der Karten bei der Reiseagentur empfehlenswert, vor allem da die Züge teilweise hoffnungslos überfüllt sind. Die Karten können da bis zu zehn Tage vor der Abfahrt des Zuges gekauft werden.

Viele Ortschaften sind nicht mit Zügen erreichbar, in dem Fall hilft oft nur noch der Bus weiter. Busse verkehren selten, sind langsam und meistens über zehn Jahre alt. Ich rate daher von Busfahrten ab. Im Falle des Falles erhält man die Karten am Busbahnhof (11).

- **Spital**

Das Gesundheitswesen paßt sich nur langsam an die neuen Anforderungen an, das macht sich in mangelnder Hygiene und Ausstattung der Krankenhäuser bemerkbar. Spritzen und chirurgisches Zubehör werden nur noch selten (mit Auskochen) wiederholt verwendet, in größeren Spitälern (wie etwa in Schäßburg) ist die Situation definitiv besser als beispielsweise in den meisten Dörfern. Für den Fall des Falles empfehle ich daher den Abschluß einer Flug-Rückholversicherung wie sie beispielsweise in Österreich der Alpenverein (bei Mitgliedschaft) gegen eine vernachlässigbare Prämie anbietet.

In Schäßburg liegt das Krankenhaus auf der Durchfahrtstraße, nahe der Ortseinfahrt aus Mediasch bzw. Tg. Mures. Für Notfälle ist die Unfallaufnahme ständig besetzt. Für weniger dringende Fälle empfiehlt sich der Besuch eines der privaten Fachärzte. Die meisten dieser Ärzte - die besseren - haben neben

ihrer Tätigkeit im Krankenhaus eigene Ordinationen eröffnet, deren Patienten bevorzugt behandelt werden.

- Polizei

Bitte beachten Sie die bereits angegebenen Ratschläge und Hinweise. Die Schäßburger Polizei (1) befindet sich gegenüber der Nationalbank. Verlassen Sie sich nicht darauf, daß die Beamten Fremdsprachen beherrschen - am besten einen bekannten Einheimischen mitnehmen.

- Werkstätten, Tankstellen, Parkplätze

Werkstatt

Innerhalb der Stadt, nahe dem Marktplatz, gibt es eine Reparaturwerkstatt (9), die sich allerdings nur mit Autoelektrik beschäftigt. Mehrere Unternehmen bieten innerhalb der Stadt ihre Dienste im Falle geplatzter oder defekter Autoreifen an.

Für Motor- oder Blechschäden befindet sich die zuständige Werkstatt an der Ostgrenze der Stadt, auf der Straße nach Kronstadt (Brasov), etwa 6 Kilometer vom Stadtzentrum entfernt auf der linken Straßenseite, noch vor der unmittelbar daneben liegenden Tankstelle. Zu bemerken wäre, daß die Werkstätten recht mangelhaft ausgestattet sind und sich im wesentlichen mit der Reparatur des rumänische Dacia befassen. Im Improvisieren sind die Angestellten recht findig, es wird aber auch teilweise recht arg gefuscht. Bei kleineren (und sehr dringenden) Arbeiten kann man in Schäßburg sicher Hilfe finden.

Auf bestimmte Autotypen spezialisierte Fachwerkstätten gibt es sehr spärlich, versuchen kann man es in den größeren Städten wie etwa Kronstadt, Klausenburg, Hermannstadt oder Bukarest.

Tankstellen

Tankstellen werden inzwischen verstärkt gebaut und damit steigt auch die Wahrscheinlichkeit bleifreies Benzin zu bekommen. Die Tankstelle am Marktplatz (8) bietet zum jetzigen Zeitpunkt nur Diesel und verbleites Benzin an. Im folgenden folgt eine Liste der weiteren Tankstellen:

Etwa 1 Km vor der Ortseinfahrt, aus Tg.Mures kommend (noch vor der Kreuzung mit der nach Mediasch führenden Straße). Richtung Kronstadt, etwa 6 Kilometer vom Stadtzentrum entfernt gibt es zwei Tankstellen, davon eine neue auf der rechten Seite bei der man ziemlich sicher bleifrei tanken kann und eine ältere auf der linken Seite, neben der Autowerkstatt. Richtung Mediasch, etwa 30 km von Schäßburg entfernt, neben Hetzeldorf, kann man derzeit fast immer bleifrei tanken.

Parkplätze

Parkplätze gibt es in der Stadt reichlich, teilweise werden (vernachlässigbare) Stundengebühren erhoben. Der Autodiebstahl ist in Rumänien zu einem

Problem geworden, am empfehlenswertesten ist daher, das Auto auf einem bewachten Parkplatz oder, noch besser, bei einem Bekannten unterzustellen.

Der Stundturm

Der Schäßburger Stundturm ist das Wahrzeichen Schäßburgs schlechthin. Erstmals erbaut wurde er wahrscheinlich im 14. Jh. und diente bis 1575 als Rathaus. Im Jahre 1676 wurde der Stundturm, wie ein Großteil der Burg bzw. Stadt, durch einen Großbrand vernichtet, jedoch schon 1677 wieder aufgebaut. Gegen Ende des 19. Jahrhunderts wurde schließlich das heute im Stundturm zu besichtigende Museum eingerichtet.

Der Stundturm ist 64 Meter hoch und besitzt in etwa 30 Metern Höhe eine Aussichtsplattform, die einen schönen Rundblick auf Burg und Stadt bietet. Der Name des Turms leitet sich von dem unterhalb der Aussichtsplattform befindlichen Uhrwerk mit Figuren her, wobei Stundturm gleichbedeutend mit "Uhrturm" ist.

Das Stundturm-Museum

Die Exponate des Museums reichen von Steinwerkzeugen aus der Hallstätter Periode über Ausstellungsstücke aus dem Mittelalter bis hin zu der Dokumentation des Schaffens des zeitweise in Schäßburg lebenden Pioniers der Weltraumfahrt, Hermann Oberth, dem ein eigener Raum gewidmet wurde.

Besonders sehenswert ist das im ersten Stock des Museums aufgestellte, von J. Misselbacher erbaute Modell der Schäßburger Altstadt im 18. Jahrhundert. Außerdem beherbergt das Stundturm-Museum neben einer großen Anzahl von geschichtlichen Dokumenten viele alte siebenbürgisch-sächsische Möbel und eine eindrucksvolle Ausstellung bestehend aus Instrumenten für Apotheker und Ärzte aus dem 17. und 18. Jahrhundert.

Unter der Aussichtsplattform befindet sich, für Besucher durch Glasscheiben sichtbar, das jetzige Uhrwerk des Stundturms sowie eine Sammlung früherer, teilweise aus Holz geschnitzter Uhrwerke.

Aussichtsplattform

Nachdem auch die letzten Stufen bezwungen sind, finden wir uns auf der Aussichtsplattform des Stundturms wieder, von wo aus wir die Aussicht auf Burg und Altstadt genießen können. Von der Westseite der Aussichtsplattform können wir schließlich schon einige unserer nächsten Ziele sehen - den Schmiedturm, die Bergschule und, auf der Anhöhe des Burgbergs, die Bergkirche.

Weitere Informationen zu Schäßburg (v. a. zur Burg) findet man unter:

<http://www.elsiq.ro/sigh/schbg/inhalt.html>