

# DAS BLUT DES INNEREN FRIEDENS

Ein kurzes Abenteuer für [Vampire: The Masquerade 20th Anniversary Edition](#) des Webmagazins [teilzeithelden.de](#), dem Magazin für Rollenspiel, LARP und Phantastik.

Das Abenteuer richtet sich an Charaktere, die ca. 50 Punkte Erfahrung gesehen haben und ist für *Camarilla*-Charaktere ausgelegt. Unabhängige Clans sind auch möglich, ein Spionage-Rudel des *Sabbats* wird eher seine Schwierigkeiten haben.

Ort des Geschehens ist das Venedig der Gegenwart. Die Charaktere können selbst aus Venedig stammen. Dafür ist jedoch Eigenleistung der SL nötig, denn es ist davon auszugehen, dass sie dann bereits Kontakte und Alliierte in der Stadt haben. Das Abenteuer umfasst diese Option nicht. In diesem Fall ist die Clanauswahl auf *Giovanni* und *Lasombra* beschränkt. In allen anderen Fällen ist die Clanswahl die für die Sekte der SC übliche.

Das Abenteuer ist nur in Grundzügen umrissen, ihr habt also viel Platz, euch auszutoben. Wir beleuchten hier nur Schlüsselszenen. Um das Setting zum Leben zu erwecken, bedarf es eines gewissen Maßes an Eigenleistung.

Für die Recherchen zu diesem Abenteuer wurde die Wikipedia und das White Wolf Wiki genutzt. In den einleitenden Worten zum Abenteuer werden entsprechende Links zur Verfügung gestellt.

**Autor:** Roger Lewin (teilzeithelden.de)

**Beitragende:** Andreas Verchin, David Reichgeld, Markus Gawehn (d6ideas.com), Anton Kurenbach, Sebastian Meusel, Markus Brucher, Oliver Korpilla, Andreas Groppeweiß

Informationsquellen - Venedig:

- Venedig <http://de.wikipedia.org/wiki/Venedig>
- Markusdom <http://de.wikipedia.org/wiki/Markusdom>
- San Michele [http://de.wikipedia.org/wiki/San\\_Michele\\_\(Insel\)](http://de.wikipedia.org/wiki/San_Michele_(Insel))
- Jüdisches Ghetto [http://de.wikipedia.org/wiki/Ghetto\\_\(Venedig\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Ghetto_(Venedig))
- Karneval in Venedig [http://de.wikipedia.org/wiki/Karneval\\_in\\_Venedig](http://de.wikipedia.org/wiki/Karneval_in_Venedig)
- Bildmaterial aus Venedig <http://pinterest.com/lavaliana/from-venice-with-love/>

Informationsquellen - Vampire:

- Clan Giovanni <http://whitewolf.wikia.com/wiki/Giovanni>
- Clan Lasombra <http://whitewolf.wikia.com/wiki/Lasombra>
- Clan Toreador [http://whitewolf.wikia.com/wiki/Toreador\\_\(VTM\)](http://whitewolf.wikia.com/wiki/Toreador_(VTM))
- Premascine <http://whitewolf.wikia.com/wiki/Premascine>
- Cappadocius <http://whitewolf.wikia.com/wiki/Cappadocius>
- Camarilla [http://whitewolf.wikia.com/wiki/Camarilla\\_\(VTM\)](http://whitewolf.wikia.com/wiki/Camarilla_(VTM))
- Via Caeli [http://whitewolf.wikia.com/wiki/Road\\_of\\_Heaven](http://whitewolf.wikia.com/wiki/Road_of_Heaven)

# Inhaltsverzeichnis

## INHALT

Die Aufgabe .....	4
Die Auftraggeber.....	4
Der Hintergrund.....	4
Bühnenaufbau.....	5
Szenen .....	6
Ankunft.....	6
Informationen sammeln.....	7
Begegnungen .....	8
Ein privates Lehen.....	8
Dolce dolore .....	8
Grenzen zur Geisterwelt .....	9
Ratten der Lüfte.....	9
Zwischenspiel.....	9
Die anderen .....	10
Erkenntnisse.....	11
Politik.....	11
Ein Ball.....	11
Der Markusdom.....	12
Abstieg in die Dunkelheit .....	13
Die Kultstätte .....	13
Der Wächter .....	15
Flucht .....	15
Nachspiel.....	16
Appendix 1 - NSCs .....	17
Machthaber .....	17

Der Doge (Giovanni) .....	17
Don Ludovico (Lasombra).....	17
Der schlafende Premascine (Giovanni) .....	17
Das Toreadorpärchen .....	17
Michele Adalberto "Caruso" Scarano (Toreador).....	18
Elisabetta Orsini (Toreador) .....	18
Die Kontrahenten .....	18
Frederica Antinori (Tremere).....	18
Matteo Di Lauro (Ventrue).....	19
Tommaso Bocconcello (Brujah) .....	19
Alliara Tiberi (Malkavian) .....	19
Renzo Marfisi (Gangrel) .....	20
Andere .....	20
Vincenzo Eduardo de la Manca (Lasombra).....	20
Piccione-Allessio (Nosferatu) .....	20
Ghulratten-Schwarm .....	20
Animiertes Gerippe/Leiche .....	21

## DIE AUFGABE

**Für die ganz eiligen:** Die Charaktere erhalten den Auftrag, während des venezianischen Karnevals das Blut eines Cappadocianers zu stehlen. Um dieses zu stehlen, müssen sie den Aufbewahrungsort des Blutes in Erfahrung bringen und einen Weg dorthin finden. Neben den Charakteren sind auch noch andere Parteien an dem Blut interessiert, so dass die Charaktere vor interessante Entscheidungen gestellt werden.

Ziel für die Charaktere ist es, Blut eines Cappadocianers von den *Premascine* zu stehlen. Die *Premascine* sind aus heutiger Betrachtung eine Blutlinie der Giovanni, die unter der Stadt Venedig hausen und vor der Diablerie an *Cappadocius* entstanden sind. Das Blut eines *Premascine* ist in einer gläsernen Phiole in einer lang vergessenen frühchristlichen Kultstätte unter der Erde aufbewahrt und wird vermutlich bewacht. Dem Blut wird, neben dem Fakt, dass es altes Ahnenblut ist, mystische Fähigkeiten zugeschrieben. Diese sollen den Verstand von der Last der Sünden erleichtern, eine göttliche Epiphanie bringen und verlorene Menschlichkeit wieder herstellen.

Venedig ist die Hauptstadt des Clans *Giovanni*, einer Vampirfamilie, die für ihre rigide Kontrolle über die ihren bekannt ist und zudem vampirische Nekromanten sind.

## DIE AUFTRAGGEBER

Die Charaktere (aus einer nahen Großstadt, nicht jedoch Bologna) werden von einem Würdenträger dieser Stadt oder dem Erzeuger eines Charakters kontaktiert. Sie erfahren, dass der Fürst oder ein Mitglied des Erstgeborenenrates unter zunehmenden Verlust der Menschlichkeit leidet und der Auftraggeber in dem Blut eine Chance sieht, den Fall der Stadt aufzuhalten.

Optional hört einer der Charaktere die Legende des Blutes und braucht sie selbst oder sein Erzeuger braucht sie.

Vielleicht lenkt aber auch der Zufall die Spielercharaktere nach Venedig und sie müssen sich vor den Obersten der Stadt in der Lagune beweisen und die SC bekommen diese Aufgabe gestellt. Wege nach Venedig führen viele. Findet Euren eigenen!

## DER HINTERGRUND

Als *Krieg der Masken* wird der Kampf dreier Ältester um die Vorherrschaft in Venedig bezeichnet. Auf einer Seite steht der *Doge*, ein Giovanni, vielleicht ein direktes Kind von *Augustus*, der die Geschicke der Stadt für den Clan lenkt. Auf der anderen Seite steht *Don Ludovico*, ein *Lasombra* nicht geringer Macht, der nicht schätzt, dass die Stadt 1880 an die Giovanni übergeben wurde und die Macht des Dogen schwächen will. Die dritte Partei ist der schlafende *Premascine*, der durch einen „Mittelsmann“ über das heilige Blut von einem Kind von *Cappadocius* wacht. Seine einzige Aufgabe ist der Schutz des Erbes des einstigen Clans, der von den Giovanni vernichtet wurde. Auch wenn er selbst, technisch gesehen, auch ein Giovanni ist, hat er die Vermittlung der Werte in Form der *Via Caeli*, des Weges des Himmels, nicht vergessen.

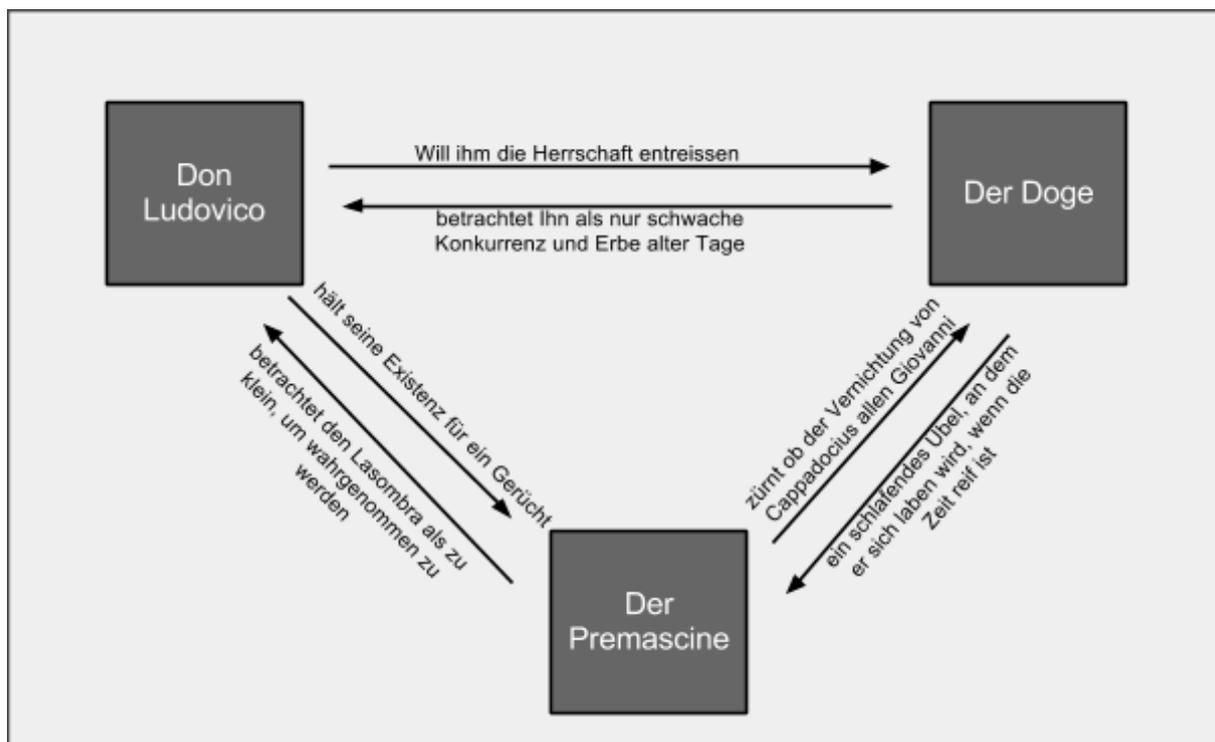
*Don Ludovico*, der auch die Legende des Blutes kennt, sie aber als Spinnerei abtut, hat entsprechende Manipulationen vorgenommen, um zu bewirken, dass auch außerhalb der Stadt von dem Blut erfahren wird und Nicht-Giovanni in die Stadt gelockt werden. Er hat schlichtweg Nachrichtenkanäle genutzt, die nur sehr schwer auf ihn zurückzuführen sind, um die Legende von dem Blut zu streuen und so fremde Vampire in die Stadt zu locken.

Er wird sein Möglichstes tun, um die Fremden als harmlos wirken zu lassen und dann, nach deren Abreise, bekannt geben, was geschehen ist, damit der Doge als schwach dasteht und er einen Schritt in Richtung der Machtergreifung unternehmen kann.

Eine der Varianten, die *Don Ludovico* nutzen könnte, wäre die SC als junger Hüpfen zu diffamieren, die harmlos wären und keiner weiteren Betrachtung würdig sind. Wenn die SC genug Tumult in die Stadt gebracht haben und wieder Erwartung tatsächlich das Blut fanden, wird er nach der Abreise der SC den *Dogen* konfrontieren, wie es sein kann, dass so etwas geschehen ist und ob der *Doge* nicht fähig ist, die Stadt zu lenken und zu schützen.

Sein Interesse ist, zu beweisen, dass der *Doge* schwach ist und die Stadt nicht beschützen kann. Dazu streute er die Legende des Blutes auch außerhalb der Stadt und versucht so, fremde Vampire in die Stadt zu locken.

Dass die Fremden sich damit den Zorn der *Giovanni* auflasten und auf deren Todesliste stehen werden, ist ihm egal.



## BÜHNENAUFBAU

Die Geschichte findet statt im venezianischen Karneval, also rund 10 Tage vor Aschermittwoch. Die Stadt ist übervoll mit Touristen, ein Untertauchen ist daher sogar gut möglich, wenn die Runde die offiziellen Anmeldungen den Traditionen zufolge, die auch

eingeschränkt von den *Giovanni* befolgt werden, scheuen sollte. Überall sind prachtvolle Masken zu sehen und in vielen Nebenstrassen wird eifrig an prächtigen Festwagen gebaut.

Es ist ein kühler Februar, Nebel hängt noch bis zum Mittag in den Kanälen und kommt zum frühen Abend wieder. Dogenpaläste vermitteln die altehrwürdige Macht der einstigen Händlerstadt.

Auf vampirischer Seite ist Venedig fest in der Hand des Clans *Giovanni*, der seine kalten Finger in nahezu jede offizielle Institution gesteckt hat, die organisierte Kriminalität und das Nachtleben kontrolliert. *Augustus Giovanni*, der Clansgründer, ist nur noch selten wach und lenkt die Geschicke seiner Stadt nicht mehr. Stattdessen sind es die Neffen und Nichten, die die Stadt unter sich aufgeteilt haben und alle der Stimme des mysteriösen *Dogen* folgen.

Dieser Vampir zeigt sich nur hinter einer knochenweissen ewig lachenden Maske, auch wenn kein Karneval herrscht. Er ist gefürchtet für seine emotionale Kälte und damit gleichzeitig einhergehender geistiger Brutalität.

Die uralten Katakomben unter dem festländischen Teil der Stadt werden neben Ratten, Obdachlosen und allerlei Unrat auch von wenigen, zurückgezogen lebenden *Nosferatu* bevölkert. Noch viel tiefer existieren die *Premascine*, Vampire des *Giovanniclans*, uralte, voller fremdartiger Verhaltensmuster und schauerlich bis ins Mark. Von Ihnen sieht man wenig, doch fürchtet man ihre Macht. Einige der *Premascine* halten sich auch in der Lagune auf und ernähren sich von dem Blut von Meerestieren oder dem einen oder anderen unvorsichtigen Menschen, der nachts an den Kanälen spazieren geht.

Vertreter der *Camarillaclans* gibt es wenige, einige durchreisende *Gangrel* in den äußeren Gebieten, eine kleine *Brujah*-Gang, die sich dem *Kriegsdichten* verschrieben haben (dabei fahren sie randalierend durch die Vorstädte am Festland und besprühen alles mit wilden Dichtungen und Versen, manche munkeln, sie wären in Wahrheit dem Sabbat zugehörig), und letztendlich ein unzertrennliches *Toreador*-Poseur Pärchen, welches als offizielle Botschafter der *Camarilla* in Venedig agiert. Ihre offizielle Kontaktadresse ist ein Café nach Art des neunzehnten Jahrhunderts, nicht unweit der *Piazza San Marco*.

Für die Geisterwelt sensitive Charaktere sehen in Venedig eine Nekropole ungekannten Ausmaßes. Die Seelen der Toten wandern nahezu überall und vollführen im ewigen Frondienst für ihre vampirischen Herren mysteriöse Aufgaben, dienen als Spione, Boten, und manchmal auch als Lustobjekt.

## SZENEN

### *ANKUNFT*

Die Anreise in das eigentliche Venedig geschieht von *Mestre* aus, der Spiegelstadt an der Küste Italiens. Über eine lange Brücke geht es ins eigentliche Venedig. Bereits einige Tage vor dem Karneval quillt die Stadt über vor Besucher, die teils auch noch spät abends anreisen. Eine Kontrolle jedes Wagens eines Ghuls mit *Auspex* ist unmöglich.

Es ist leicht, unerkannt einzureisen. Der Wagen der Spielergruppe wird mit einer 5%igen Chance kontrolliert und selbst dann gibt es diverse Möglichkeiten für Vampire, sich Zugang zu verschaffen. Genug Hotels befinden sich in der Stadt, teils alte Paläste mit dicken Brokatvorhängen vor dem Fenster, die einen Schutz vor dem Sonnenlicht ohne weiteres

ermöglichen. Viele davon sind jedoch ausgebucht. Vampire sollten jedoch Möglichkeiten finden, sich dennoch ein freies Zimmer zu beschaffen....

Andere Möglichkeiten sind Lagerhäuser am Hafen oder verfallene alte Häuser, die drohen in die Kanäle zu rutschen. Ganz abgebrühte können auch im Schlamm in den Kanälen überleben. Das erste Absinken in den umgebenden Schlamm kann jedoch sehr traumatisch sein und wer weiß, was sonst noch nachts in den Kanälen jagt?

Die Jagd ist sehr einfach durch die Menschenmassen und das pulsierende Leben. Aber Vorsicht: Nachts patrouillieren einige Ghule und Neugeborene die Straßen, immer wachsam, dass die Maskerade eingehalten wird. Unvorsichtige und übermütige Charaktere werden bei kleineren Verstößen vor den *Dogen* gebracht und müssen sich verantworten. Wird die Maskerade eklatant gebrochen, wird der Verursacher gnadenlos nieder gejagt und zu Sonnenaufgang von Ghulen am Strand des Festlandes verbrannt.

Aufmerksame Charaktere haben die Chance, andere Vampire im nächtlichen Tummel zu erkennen, es sind nicht wenige unterwegs. Sie werden jedoch aufgrund ihrer *Giovanni*-Clansschwäche nicht unter Freiluft jagen.

#### *INFORMATIONEN SAMMELN*

Die Charaktere haben verschiedene Anlaufpunkte, an denen sie Informationen suchen können, wo sich das Blut befindet.

Sobald ein *Giovanni* der Stadt sie als Vampire erkennt, wird dieser neugierig werden und sie ansprechen. Er rät Ihnen im Gespräch sich beim *Dogen* vorzustellen. Er würde in fünf Nächten Hof halten. Damit wird den Spielercharakteren eine Frist gestellt, denn es ist nicht davon auszugehen, dass sie tiefer in die Politik der Giovanni einsteigen möchten, denn sie sind nur geduldet in Venedig und nicht geschützt von *Camarilla*-Recht.

Sie könnten das Café des *Toreadorpärchens* besuchen und sich dort vorstellen. Neben den beiden Vampiren sind keine anderen Blutsverwandten anwesend. Überall stehen kleine Ziergegenstände aus Murano-Glas. Die beiden *Toreador* wissen nichts von dem Blut, aber können einige sehr garstige Märchen (oder auch Wahrheiten) über die herrschende Vampirfamilie berichten. Sie kennen jedoch den *Dogen* und bieten an, natürlich nur gegen einen Gefallen, bei Hof für die Charaktere vorzusprechen. Sie warnen sie jedoch vor dem Untergrund, da *Nosferatu* noch lange nicht das Ende der Fahnenstange in Bezug auf Schrecken und Bedrohungen seien. Beide Vampire freuen sich sehr auf das Flair des Karnevals.

Möglicherweise kommen die Charaktere auf die Idee, in alten Kirchendokumenten nachzuforschen, wo das Blut sein könnte. Wenn die Charaktere sich entsprechenden Zutritt zu Kirchenarchiven verschaffen, um in alten Kirchendokumenten nachzuforschen, wo das Blut sein könnte, werden sie feststellen, dass in Italien Hunderte von Reliquien, darunter auch gern getrocknetes Blut, in Kirchen lagern.

Die Suche kann also eine Sisyphus Arbeit werden. Mit akribischer Suche nach besonderen Orten und Beeinflussung von dortigem Personal am Abend werden der *Markusdom*, das jüdische *Ghetto*, die Friedhofsinsel *San Michele* und die *Pietra dell'eternità*, eine frühchristliche Kultstätte, deren Ort als mittlerweile versunken angenommen wird und auf Festlandseite gelegen sein soll, genannt. Wo dieser Ort tatsächlich ist, weiß man nicht. Man

nimmt an, er wäre in Katakomben verbaut oder schlicht weg verloren gegangen im Laufe der Jahrhunderte

Vielleicht kommen die Charaktere auch auf die Idee, *Nosferatu* zu suchen und diese zu befragen bzw. zu beauftragen. Die Suche nach jenen gestaltet sich aufwändiger als gedacht, da sie äußerst versteckt leben. Versteckter als üblich - vielleicht liegt es an den Dingen, die nachts das Wasser der Kanäle durchpflügen. Hierbei handelt es sich um wenige aquatische *Gangrel*, die aber eher den Kontakt zu anderen Vampiren scheuen.

Wahrscheinlicher ist aber, dass die *Nosferatu* das Vorherrschaftsrecht der Giovanni unangetastet lassen und einfach ihre Ruhe vor den Nekromanten wollen. Zudem können sie sich kaum vor Geistern verstecken und Venedig hat keine eigene Kanalisation im klassischen Sinn, was das bevorzugte Habitat dieses Clans wäre.

Irgendwann wird sich ein Mitglied des Clans erbarmen und sich den Charakteren offenbaren. Die *Nosferatu* wissen auf den ersten Moment nichts von dem Ahnenblut, werden sich aber darum kümmern. Sie benötigen drei Nächte. Natürlich geschieht alles nur gegen einen entsprechenden Gefallen.

Ist ein *Nosferatu* selbst Teil der SC-Gruppe, werden die Informationen schneller geliefert und sind binnen einer Nacht verfügbar. Zusätzlich kann dieser *Nosferatu* erfahren, welche Spannungen zwischen dem *Dogen* und *Don Ludovico* existieren. Über den *Premascine* selbst wissen die *Nosferatu* wenig.

### *BEGEGNUNGEN*

Bei all diesen Nachforschungen wäre es verwunderlich, wenn die Charaktere nicht aufmerksamen Beobachtern auffallen. Früher oder später werden sie angesprochen werden von Vampiren, die möchten, dass die Gäste sich doch zu Ihnen an einen Tisch setzen oder Ghulen, die sie zu ihrem Herren bringen wollen.

Die *Giovanni* denken sehr protektiv über ihre Stadt, dementsprechend argwöhnisch sind vor allem die älteren Vampire. Junge *Giovanni* werden sich offener den Gäste gegenüber verhalten. Möglicherweise treffen die Charaktere sogar auf einen *Lasombra* bereits jetzt. Da die Stadt bis 1880 in deren Hand war, ist die Chance nicht niedrig. Die *Lasombra* von Venedig gehören nominell dem Sabbat an, haben aber Anstand und Sitte, zumindest in der Öffentlichkeit, gelernt.

Wenn sich die Charaktere über die Stadt nicht ausreichend genug informiert haben, kann es durch Unkenntnis bei der Informationssuche in der Stadt zu besonderen Begegnungen kommen:

### **Ein privates Lehen**

Ein Vampir hat einen Straßenzug als Lehen zugesprochen bekommen. Leider handelt es sich um einen äußerst territorialen Vertreter seiner Gattung und kommt es zu Auseinandersetzungen, jedoch meist nicht physischer Art.

### **Dolce dolore**

Beim Besuch einer Bar, vielleicht auf der Suche nach Beute, wird ein Charakter von einer S/M-Bar namens "Dolce dolore" angezogen und wird zwar eingelassen, aber muss

erkennen, dass es sich um eine Futterstätte der *Giovanni* handelt. Schmerz und Lust sind allgegenwärtig und können zart besaiteten Charakteren durchaus zusetzen.

### **Grenzen zur Geisterwelt**

An einigen Stellen der Stadt, hauptsächlich in der Nähe von sehr alten Gebäuden, sind die Grenzen zwischen Geisterwelt und realer Welt sehr dünn und Spukerscheinungen suchen die Charaktere heim. Optional könnten Sie auch einen jungen Vampir beobachten, der sich mit einer Seele unterhält und es wird klar, dass die Seele einst seine Frau war und von seinem Erzeuger getötet wurde.

### **Ratten der Lüfte**

In tiefster Nacht ist um kurz nach 2 Uhr vor dem *Markusdom* ein merkwürdiges Schauspiel zu verfolgen. Aus einer dunklen Seitengasse schlurft eine Gestalt, hünenhaft groß, aber mit einem Buckel versehen und unter einem Überwurf verborgen. Sie stößt gurrende Laute aus, darauf hin erklingt ein Rauschen in den Lüften und Tausende von Tauben eilen herbei. Die Gestalt wirft darauf hin Futter aus, welches sie in den Taschen des Überwurfes verborgen hat. Die Tauben stürzen sich gierig auf das Futter, als hätten sie tagelang nichts mehr gegessen. Sie sehen zwar gesund ernährt aus, aber nahezu alle haben Missbildungen, oft an den Krallen und am Kopf. Es handelt sich hierbei um einen *Nosferatu*, der die Ratten der Lüfte zu seinem Schwarm geformt hat. Er ist alt, lebt zurückgezogen und hat für sich mit allen politischen Abgründen abgeschlossen. Es ist möglich, ihn als Vertrauten zu gewinnen, doch das ist sehr schwer.

### *ZWISCHENSPIEL*

Je mehr Zeit die Charaktere benötigen, die Informationen zu sammeln, die sie bislang kriegen können, desto wahrscheinlicher wird es, dass sie eines Abends, entweder auf offener Straße aus einer dunklen Gasse heraus oder auch in einer Bar, angesprochen werden. Die attraktive, aber nicht weichlich erscheinende Männergestalt stellt sich als *Vincenzo Eduardo de la Manca* vor. Mit spielerisch anmutender Leichtigkeit webt er die Schatten in seiner Umgebung zu dem dunklen Abbild einer Rose und überreicht sie einem weiblichen Charakter in der Runde. Sollte es keinen weiblichen Vampir geben, wird er dieses Kunststückchen unterlassen. Er lädt die Charaktere in eine Pasticceria ein und führt sie dort in einen hinter dem normalen Gasträum gelegenen zweiten Raum.

Nach etwas längerem Geplänkel und Vorspiel kommt er endlich zu dem, was er von der Spielergruppe will. Er ist *Lasombra* und macht daraus keinen Hehl. Zudem empfinden nicht alle *Lasombra* die Übergabe der Stadt an die *Giovanni* als geschickten Schachzug. Sein Ältester, *Don Ludovico*, bietet den Spielercharakteren an, für sie zu arbeiten, denn egal, was sie in Venedig wollen, es kann den *Dogen* nur schwächen. Er möchte nichts weiter, als zu erfahren, was die Spielercharaktere in die Stadt führt. Und zwar ohne Lügen, ohne das Verschweigen von Details und ohne die üblichen Spiele der Blutsverwandtschaft.

Gehen die Charaktere darauf ein und erzählen, was sie herführt (Vincenzo hat die Möglichkeit, über *Auspex* Lügen zu erspüren), werden die *Lasombra* der Stadt ihnen Unterstützung zusagen. Unter anderem kann das bedeuten, dass sie die Spielergruppe unterstützen, nicht allzu sehr von den *Giovanni* als Bedrohung wahrgenommen zu werden. Sie werden dabei achten, nicht selbst auf die Bühne zu treten. Es liegt ja im Interesse der *Lasombra*, einen Skandal zu produzieren, damit die *Giovanni* geschwächt werden.

Dieses Manöver bringt die Charaktere in eine Zwickmühle. Wenn sie *Camarilla*-Vampire sind, wie können sie dann mit dem Führerclan des Sabbat zusammen arbeiten? Verraten sie dann nicht alles, was ihnen etwas wert sein sollte? Oder lassen sie sich drauf ein, weil sie eh nicht in *Camarilla*-Territorium sind, ihr Unleben daher nur vom Gutdünken der *Giovanni* abhängt und sie dringend Helfer brauchen?

Lassen sie sich nicht darauf ein, erklärt *Vincenzo* das Treffen für beendet, leitet sie aus dem Lokal heraus und verabschiedet sich höflich. In diesem Fall werden sich keine *Lasombra* mehr ihnen offenbaren. Dennoch werden sie auch den Spielercharakteren keine Stöcke zwischen die Beine werfen. Es liegt ja in ihrem Interesse, dass sie Erfolg haben.

### *DIE ANDEREN*

Die Charaktere sind nicht alleine in der Stadt auf der Suche nach dem Blut. Einen Tag nach Ihnen kommt eine kleine Gruppe von *Camarilla*-Vampiren in die Stadt, entsandt aus dem nicht fernen Bologna.

Die Kontrahenten agieren auf eine recht offene Art, stellen sich den Gesetzen entsprechend vor und bemühen sich, durch Transparenz Vertrauen zu erlangen. Sollten die SCs den geheimnistuerischen Weg gewählt haben, werden sie letztendlich besser bestellt sein. Eine Delegation von *Camarilla*-Vampire, die offen agiert, wird deutlich stärker unter Beobachtung sein.

Ihr offizieller Grund, nach Venedig zu reisen, ist Kontakt zu dem genannten *Toreadorpärchen* zu halten und sektenpolitische Informationen der *Camarilla* mit diesen auszutauschen.

Die Spielercharaktere könnten einige von Ihnen bei ihren Nachforschungen oder bei Hofe treffen und werden bald feststellen, dass einer ihrer Kontrahenten eine Tremere ist. In wie weit deren arkanen Künste bei der Suche von Vorteil sind, können die Charaktere ohne ein Gespräch mit der Tremere oder eine Informationsrecherche über sie und ihre Fähigkeiten, nicht einschätzen.

Wie können sie nun ihre Gegner stoppen? Hier möchten wir nicht zu sehr vorgreifen, sondern präsentieren einige Möglichkeiten, die nach Belieben benutzt werden können (und/oder verändert/erweitert werden können):

- Sie könnten Szenen inszenieren, bei denen die andere Coterie diskreditiert wird. Im einfachen Fall wären das Missachtungen des Lehens anderer, im tiefergehenden Fall sogar Maskerade-Verstöße.
- Sie könnten eine falsche Fährte legen
- Sie könnten sie im Kampf konfrontieren
- Sie könnten ihnen falsche Informationen zuspielen und sie so aus der Stadt locken.

Dramaturgischer Hintergrund für das Abenteuer ist es, den Spielern Kontrahenten zu geben, gegen die sie auch angehen können. Die Welt von *Vampire: The Masquerade* ist eine sehr finstere Vision, in denen junge Vampire gegen die Alten nichts oder nur wenig machen können. Gegner auf Augenhöhe geben die Chance, aktiver in die Geschichte einzugreifen.

## ERKENNTNISSE

Die *Nosferatu* können Ihnen das Wissen liefern, wo das Blut möglicherweise ist. Dabei werden zwei Spuren offenbart. Zum einen der *Markusdom*, der alles andere als heilig ist durch Blutorgien der *Lasombra* in den Kellern Jahrhunderte zuvor und daher nicht als heiliger Boden zählt. Zum anderen die *Pietra dell'eternità*. Überraschenderweise ist dieser doch nicht auf dem Festland, sondern der Ort, an dem dieser früher war, ist die heutige ummauerte Friedhofsinsel *San Michele*.

Sollten die Charaktere nicht die *Nosferatu* beauftragen können oder wollen, kann dieses Wissen auch von Legenden und hiesigen Spukgeschichten abgeleitet werden. Man muss die Geschichten zwar sehr extrapolieren und auch paraphrasieren, aber fähige Leser derartiger Kost finden auch hier die Hinweise zwischen den Zeilen, dass sich das Blut im *Markusdom* oder auf der *Friedhofsinsel* verbirgt.

Möglicherweise wissen auch einige umherirrende Seelen von dem *Blut des Friedens*, wie sie es nennen und können den SCs den Weg weisen.

## POLITIK

Ab hier verlassen wir nun den recht linearen Szenenaufbau. Das Setting ist aufgebaut, die Aufgabe gestellt, die Stolpersteine sind erklärt. Eine gute Geschichte wird von den Spielercharakteren geschrieben. Diesem wollen wir nun Tribut zollen.

Sie haben Gespräche mit den *Lasombra* und den *Camarilla*-Botschaftern geführt. Kann der Weg überhaupt an den *Giovanni* vorbeiführen in ihrer Stadt? Müssen sie sich letztendlich offenbaren und kommen nicht ohne die Hilfe der Herrscher voran? Welche Lügen müssen sie ihnen offenbaren?

Letztendlich geht es um den Kampf zwischen dem *Lasombra*-Ahnen *Ludovico*, dem schlafenden *Premascine* und dem *Dogen*. Der *Doge* wird sehr schnell verstehen, was *Don Ludovico* vorhat, wenn die Charaktere ihm das erzählen sollten. Sie müssen also nun dafür sorgen, dass sie entweder sehr tief abtauchen oder sie erschaffen eine Situation, die die *Giovanni* ablenkt und den SCs erlaubt, schnell agieren zu können, ohne aufzufliegen.

### *EIN BALL*

Ein perfekter Spielort, um Allianzen zu schmieden, ist der alljährliche Karnevalsball der untoten Bevölkerung von Venedig.

Alles, was Rang und Namen hat, ist hier zu finden. Der Ball deckt sich mit den Eröffnungsfeierlichkeiten des Karnevals in der *World of Darkness*. Die Festivitäten werden durch einen mitternächtlichen Ball vor dem *Markusdom* eingeleitet. In einem alten Palazzo in der Nähe zelebriert die Verwandtschaft den Beginn der leichten Jagd-Jahreszeit als geschlossene Gesellschaft in Form eines **Maskenballs**.

Sollten die SCs noch keine Möglichkeit gefunden haben, ihre Kontrahenten zu degradieren, kann die SL sicher eine größere Menge an Szenen konstruieren, die die Chance dazu bietet.

Auch können hier Informationsfragmente gestreut werden, die für sich einzeln noch keinen Sinn ergeben, aber zusammengeführt den Schluss ergeben, dass das Blut auf der

*Friedhofsinsel San Michele* zu finden ist, besser gesagt, in den Katakomben der oben genannten frühchristlichen Kultstätte.

Hier hat die SL eine gute Möglichkeit, weitere NSCs nach eigenem Belieben einzubringen.

Eine mögliche Gelegenheit, um die Spieler ins Schwitzen zu bringen und ihnen das schlüpfrige politische Parkett zu verdeutlichen, wäre folgende Szene: *Don Ludovico* kommentiert innerhalb der geschlossenen Gesellschaft, wie viele "neue Gesichter" (wir erinnern uns, sie tragen alle Masken!) im Raum seien und wundert sich - für die Umstehenden gut hörbar - darüber, dass er gar nicht mit so viel Zulauf zum Ball gerechnet hätte, nach der Zahl der Angemeldeten... Hinter den Worten steckt eine wenig versteckte Kritik an den Kontrollen für Neuankömmlinge seitens des *Dogen*. Dann fragt er die Spieler, wie diesen die Stadt gefällt - und wie sie hergelangt sind, sicher auf Einladung des *Dogen*, nein...?

Auf diese Weise will er gleich ein Beispiel für die mangelnde Kontrolle liefern, bringt aber auch die Spieler in die Bredouille. Zwar gibt der *Don* den Spielern weiterhin Rückendeckung, stellt sie aber mit der Frage auf die Probe. Schaffen sie es, sich aus der Situation herauszuwinden, dann weiß er, dass sie ihm nützen können. Schaffen sie es nicht, dann hat er den *Dogen* bloßgestellt - er kann dabei nur gewinnen. Natürlich ist die Forderung nach vollständiger Überwachung nicht gerade realistisch, spricht aber das Bedürfnis nach Sicherheit an, welches alle Kainskinder teilen. Und es ist ja der *Don* als regierende Partei, der sich um die Umsetzung kümmern muss.

Weitere Anregungen:

- Die Charaktere geraten zwischen einen *Giovanni* und einen *Lambrosa* und müssen bei der intriganten Konversation darauf achten, keinen der beiden Clans zu beleidigen.
- Die Charaktere werden von einem sehr insistenten *Giovanni* in die Mangel genommen, der ihre Motive ergründen will. Schaffen die SC es nicht alleine, sich herauszuwinden, wird ihnen nach einer Weile kommt ein *Lasombra* zu Hilfe kommen. Dafür stehen sie jedoch in dessen Schuld
- Die Charaktere werden von einem *Giovanni* konfrontiert, dessen Lehen sie in den letzten Tagen verletzt haben. Die Sache kommt vor einen Ranghöheren und die Gruppe muss sich verteidigen. (siehe obige Begegnung)
- Der konkurrierende Klüngel tritt von Anfang an offen auf, verbirgt aber ebenso die eigentlichen Motiven. Jetzt versuchen die Kontrahenten, Schlüsselfiguren der *Giovanni* in Gespräche zu verwickeln und gegen die Charaktere zu wenden. Die Gruppe muss sich nun überlegen, wie sie am geschicktesten in den einzelnen Fällen agiert - in die Gespräche direkt mit einsteigen oder die entsprechenden Personen später ansprechen? Die Konkurrenz abfangen und gar nicht erst zu Wort kommen lassen? Es auf eine offene Konfrontation hinauslaufen lassen?

*DER MARKUSDOM*

Die Sicherheit, die das prachtvolle historische Gebäude schützt, besteht komplett aus Ghulen der *Giovanni* und begleitenden Hunden. Selbst in der Nacht finden sich Gläubige auf den Bänken, die beten.

Sehr feinsinnige Blutsverwandte können minimale Geruchsnoten lang getrockneten Blutes wahrnehmen. Suchen sie die Quelle und schaffen sie es an den Wachen vorbei, wie auch an den Priestern, können sie in den Kellergewölben, die nur eine Ebene tief gehen, mehrere Spuren von geronnenem Blut an den Wänden finden.

Indizien jedoch, dass das Blut eines Uralten hier lagert, finden sie keine. Das sollte die SL auch recht schnell deutlich machen, damit die Spieler nicht frustriert werden.

## ABSTIEG IN DIE DUNKELHEIT

Letztendlich führen alle Wege auf die Insel *San Michele*. Hier verbirgt sich in einem kunstvoll mit Marmor verkleideten Mausoleum der Abstieg in die Kavernen, die einst als Kultstätte dienten.

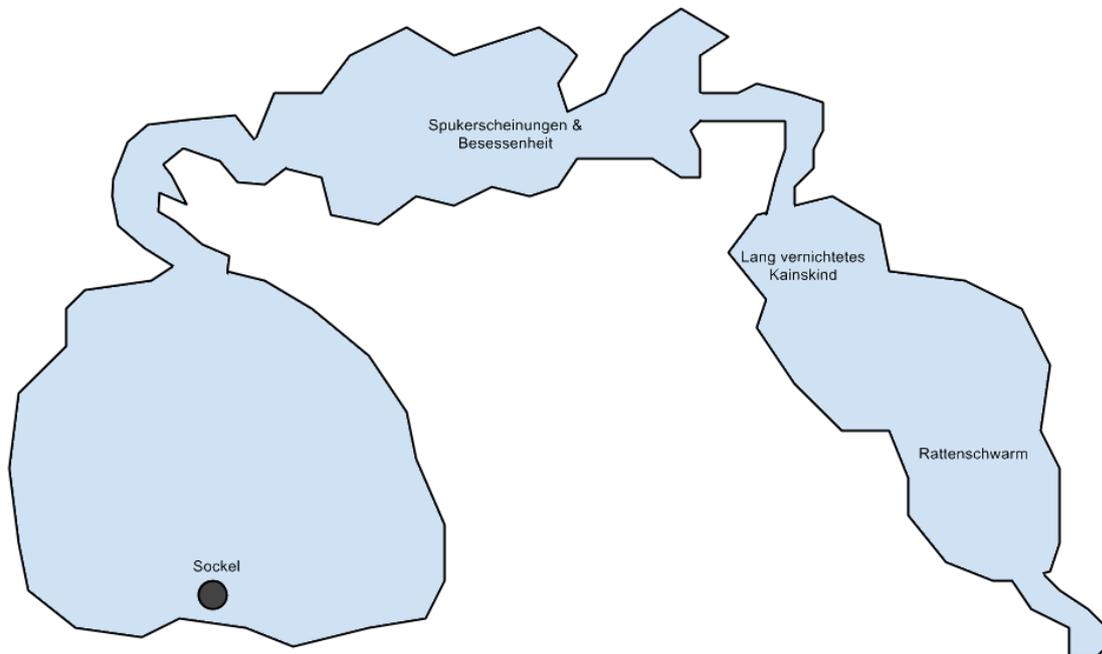
Wenn die Charaktere den Abstieg wagen und die Geheimtür hinter einem Sarkophag öffnen, werden sich die Leichen und Gerippe erheben und die Charaktere angreifen.

Auch werden einige sehr zornige Gespenster entfesselt, die jedoch keine Möglichkeit haben, auf die reale Welt physisch einzuwirken. Sie werden aber dennoch ihr Bestes geben, den Eindringlingen Angst einzujagen und sie zu vertreiben.

Viele der Ghule, die hier einst auch ihren Dienst abgehalten haben und das Mausoleum beschützten, sind schon lange tot. Vermutlich hat das Fehlen offensichtlicher Bewachung auch dafür gesorgt, dass die Erzählung um das Blut des Alten zu einer Legende wurde.

### *DIE KULTSTÄTTE*

In den drei natürlichen schlauchförmigen Höhlen ist absolute Finsternis. Lichtquellen mitzubringen, ist eine gute Idee. Bereits als die Charaktere die erste Höhle erreichen, strömt ihnen ein Schwarm hungriger Ratten entgegen, viele Hundert, die wie verrückt nach dem Vampirblut sind. Offenbar wurden sie herangezüchtet zu diesem Hunger, waren eine sehr lange Zeit ohne Vampirblut und haben sich darüber hinaus gegenseitig angefressen. Viele Ratten sind auch entstellt und mutiert. Schmale Ritzen in den Felsen stellen sicher, dass die Ratten ihren Bau auch verlassen können und in der Stadt und den Kanälen nach Beute jagen können (um nicht zu verhungern).



Zahlreiche Knochen am Boden deuten daraufhin, dass schon einige Sterbliche den Ratten zum Opfer fielen. Vielleicht aber auch hat sie jemand gefüttert.

Einige Tonschalen auf dem Boden lassen darauf schließen, dass hier einst auch Menschen zumindest zeitweise gelebt haben. Die einfachen Malereien an den Wänden von frühchristlichen Insignien wie das Alpha und das Omega, aber auch der Petrusfisch betonen den Charakter einer ehemaligen Kultstätte. Weiter hinten in der ersten Höhle findet man wenige Knochen und einen Schädel mit Vampirfangzähnen. Kleidung ist keine mehr vorhanden, vielleicht ein früherer Eindringling?

Betreten die SCs über den schmalen Gang, durch den man sich quetschen muss, den zweiten Raum, werden mehrere Spukerscheinungen auf sie einprasseln. Angefangen von geisterhaftem Leuchten bis hin zu Poltergeist-ähnlichen Attacken, die jeden normalen Menschen an den Rand des Wahnsinns bringen können. Eines der Gespenster wird versuchen, den willensschwächsten Charakter zu besetzen und ihn dann gegen die Gruppe lenken.

Haben die Spieler auch diese Hürde hinter sich gebracht, wird klar, wie sehr der Ort davon profitiert hat, dass er vergessen wurde.

Wurden die Kontrahenten der anderen Coterie besiegt oder vertrieben, kommt es zu keinen weiteren Komplikationen. Haben die SCs es nicht geschafft, werden sie Ihnen gefolgt sein (so logisch und möglich) und die Höhlen betreten, wenn die SCs die letzte Kammer betreten.

Wann genau die Kontrahenten dazu stoßen, ist stark vom Spielfluss abhängig. War die Runde sehr schnell oder hat die Kontrahenten diskreditiert, werden sie nicht mehr auf sie treffen. War die Runde nur akzeptabel zügig in der Ermittlung und Aktionsergreifung, werden sie die Kontrahenten beim Verlassen der Höhlen treffen (s.u.). War die Runde sehr langsam, treffen sie hier auf die Kontrahenten.

Hier wird auf einem einfachen steinernen Sockel tatsächlich eine Phiole aufbewahrt, die unscheinbar nicht sein könnte. Kein Schmuck, kein Edelmetall, keine prachtvollen Malereien. Das dominante Gefühl in dieser letzten Kammer ist Bescheidenheit und Demut, fast schon Kontemplation. Irritierend ist nur, dass einige verdorrte, vertrocknete und angeknabberte Körper von Vampiren in den Ecken liegen oder hocken. Ganz so, als hätten sie sich hier in den Torpor meditiert.

Der Sockel ist am hinteren Rand der Höhle, in der Draufsicht ganz im Süden. Der Boden ist nass, morastig, leichter Geruch von Salz und Algen liegt in der Luft. Das Meer hat offenbar irgendeinen Weg in die sonst so steinige Insel gefunden.

Niemand hindert die Charaktere zu dem Sockel zu gehen und die schlichte, blinde Phiole zu nehmen. Bis sie sie berühren.

#### *DER WÄCHTER*

Schillernd wird dann in der Mitte der Höhle eine geisterhafte und vermoderte Gestalt erscheinen. Keine Reflektion des alten Kainskindes, nein, offenbar die Seele des auf ewig hier gebundenen Priesters der frühchristlichen Vereinigung. Jener war der liebste Ghul des Kainskindes.

Er wird nicht versuchen, die SCs davon abzuhalten, viel eher wird er klagen, wie schrecklich und entgegen aller Gesetze der Mord an Cappadocius war. Wie viel Leid die *Giovanni* über die Nacht brachten - wie schrecklich ihr Schmerz ist - wie verdorben ihre Brut. Sie sollen nur gehen und das Blut trinken - sie würden keine Kraft und Reinheit dadurch kriegen, nur die Spirale des Hasses im Krieg der Nacht verstärken - und so weiter.

Die wahre Macht hinter dem Wehklagen ist eine Beeinflussung des Verstandes. Je länger sie dem Geist zuhören, desto antriebsloser werden sie, bis sie selbst nicht mehr einen Sinn darin erkennen, die Höhle zu verlassen. *Eiserner Wille* schützt hier, wie auch erfolgreiche Willenskraftwürfe mit 3 Erfolgen. Dennoch ist ein Wurf dieser Art alle paar Minuten wieder notwendig - sofern sich die Spielgruppe so lange hier aufhält.

#### *FLUCHT*

Es wird dringend Zeit, die Höhlen zu verlassen. Selbst mit mächtiger Nekromantie ist dem Wehklagen nur schwer beizukommen. Können die SCs sich losreißen, wird das Klagen sich in ein Wutheulen verwandelt und der Geist wird die Höhlen langsam einstürzen lassen. Schnelligkeit ist also geboten.

Haben die SCs die oben genannten Kontrahenten nicht besiegt (s.o.), werden sie nun eine Überraschung in der ersten Höhle oder am Ausgang treffen. Dieses Mal geht kein Weg an einer Auseinandersetzung vorbei.

## NACHSPIEL

Wie geht es nun weiter? Werden sie das Blut zu ihrem Auftraggeber bringen? Werden sie es als Werkzeug der Macht nutzen, um sich selbst in Venedig zu behaupten? Wie reagieren die *Giovanni*? Wie die *Lasombra*?

Wenn jemand das Blut trinkt - es muss die ganze Phiole getrunken werden - wird er/sie unter Visionen geplagt zusammenbrechen, die ihm/ihr alle Sünden der Vergangenheit im erschreckenden Ausmaß vor innere Auge führen und ihn/sie für einige Tage in den Torpor fallen lassen. In dieser Zeit hat der/die Trinkende Albträume von den eigenen Taten und wird vor dem Erwachen von Reue durchflutet. Das Blut hat **einen Punkt Menschlichkeit** restauriert. Leider aber ist nicht alles so friedlich. Der Charakter erhält eine Geistesstörung: "Brennender Hass auf die *Giovanni*"

Die Wirkung tritt nur bei Vampiren ein. Giovanni werden genauso davon betroffen wie andere Clans. Wird das Blut verschüttet, passiert nichts. Menschen sterben.

*Don Ludovico* wird die Taten der Gäste aufdecken und den *Dogen* beschuldigen, zu schwach zu sein, die Stadt vor solchen Räufern zu beschützen. Natürlich habe *Don Ludovico* die SC als vertrauenswürdig dargestellt, er habe dort dem Wort des *Dogen* vertraut.

Damit beginnt ein ganz eigenes Kapitel in der Stadt der Lagunen. Die Situation wird eskalieren und es werden Köpfe rollen müssen. Nur welche? Die SC tun gut daran, die Stadt zügig zu verlassen, wenn sie nicht möchten, dass es ihre Köpfe sind.

Spinnt Eure eigenen Geschichten!

## APPENDIX 1 - NSCs

### MACHTHABER

#### *DER DOGE (GIOVANNI)*

Der Doge, wenn auch deutlich späterer Geburt, war der Nachfahre eines der zwölf Tribune, die 697 nach Christus den ersten weltlichen Dogen gewählt habe und gehörte zur Familie der Tiepolo, einer reichen und berühmten Familie in Italien. Erzeugt im Jahr 1322, war er ein Händler für Gewürze mit dem Levante und lebte er ein ertragreiches und üppiges Leben. Zu seinen ersten Aufgaben in der untoten Ewigkeit gehörte der Versuch der Niederschlagung der Revolte der venezianischen Siedler auf Kreta. Nicht erfolgreich und nur knapp der Vernichtung durch den Zorn seines Erzeugers entgangen, verhärteten sich seine Züge und er lernte, dass nur gnadenlose Effektivität und emotionale Kälte den Weg zum Erfolg glätten kann. Als 1880 die Stadt an die Giovanni übergeben wurde, war er zur Stelle, um im Auftrag von Augustus Giovanni die Stadt zu leiten und zu beschützen. Er ist kein großer Nekromant, hat aber durchaus einige gebundene Seelen immer zu seiner Verfügung. Er versteht sich weit mehr auf das politische Parkett und hat die Macht der Angst als Werkzeug zur Herrschaft erkannt.

**Generation:** 6

**Willenskraft:** 8

**Disziplinen:** Dominate 7, Presence 6, Fortitude 6, Potence 3, Necromancy 3, Auspex 4

#### *DON LUDOVICO (LASOMBRA)*

Wo der Doge die Inkarnation der Kälte ist, ist Don Ludovico ein echter Lebemann, der versucht, die Nacht zum besten Ort und Zeitpunkt zu machen. Nichtsdestotrotz verbirgt sich hinter der Maske des Lebemanns ein geschickt vorgehender Taktiker, der vor Zorn brennt, dass die Stadt nicht mehr in der Hand seines Clans ist. Don Ludovico wurde 1732 in Florenz zur Zeit der Medici, erzeugt und nahm sich deren Gottlosigkeit, Abgebrühtheit und Verruchtheit zum Vorbild. Er wird immer versuchen, jeden Moment zu genießen, dabei aber auch immer nach maximalem Machtgewinn streben.

**Generation:** 7

**Willenskraft:** 7

**Disziplinen:** Dominate 5, Obtenebration 6, Potence 2, Presence 4, Fortitude 3

#### *DER SCHLAFENDE PREMASCINE (GIOVANNI)*

Ein Erbe aus einer lang vergangenen Zeit. Der NSC hat keine tiefe Rolle in diesem Abenteuer und soll mehr der Mythos sein, mit dem man Jungvampiren Angst macht. Er hat keine weiterführende Bedeutung.

### DAS TOREADORPÄRCHEN

### *MICHELE ADALBERTO "CARUSO" SCARANO (TOREADOR)*

Trotz seines Künstlernamens hat Scarano nur eines mit Enrico Caruso gemein: Seine Tendenz zur erotischen Abenteuern. Von seiner Erzeugerin nach einer leidenschaftlichen Liebesnacht zum Vampir gemacht, hat sich Caruso seitdem durch die Betten der italienischen Halbinsel geschlafen. Er ist ein lebensfroher Charakter, der gerne lacht und genießt. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis er Orsini leid werden wird und sich eine neue Gefährtin - oder einen neuen Gefährten - sucht. Vielleicht weckt sogar einer der Spielercharaktere sein Interesse?

**Generation:** 11

**Willenskraft:** 4

**Disziplinen:** Auspex 2, Presence 3, Celerity 1

### *ELISABETTA ORSINI (TOREADOR)*

Elisabetta Orsini war der Ghul einer Toreador-Künstlerin, welche sich auf die (zu diesem Zeitpunkt) exotische Kunst der Tätowierung spezialisierte. Große Teile von Orsinis Körper wurden zu einem Kunstwerk geformt, nur Hände und Kopf wurden ausgelassen. Das Bild wurde ein Meisterwerk - und Orsinis Dormitorin wurde von dem Gedanken besessen, einmal die monatliche Blutdosis zu vergessen und ihr Gemälde so *zu* zerstören. Um dies zu verhindern, machte sie Orsini zum Vampir. Dessen ist sich die Toreador wohl bewusst. Sie verbirgt ihre Tätowierung, aus einer Mischung aus Scham und Trotz heraus - und versucht seitdem, ihren eigenen Weg zu finden, einen Weg, der über ein Dasein als Anschauungsobjekt hinaus geht. Sie denkt, dass sie in Scarano einen Seelengefährten gefunden hat, nicht wissend, dass sie für ihren Mit-Toreador nur ein Zeitvertreib ist.

**Generation:** 11

**Willenskraft:** 6

**Disziplinen:** Auspex 2, Presence 1, Celerity 3

## DIE KONTRAHENTEN

### *FREDERICA ANTINORI (TREMERE)*

Frederica hatte nie ein eigenes Leben. Sie wurde als Kind zweier Ghule in einem *Tremere* Gildenhaus geboren und wuchs dort auch auf. Ihr ganzes Leben war sie von Vampiren umgeben, die finsterste schwarze Magie praktizieren. Eine eigene Persönlichkeit hatte sie nie entwickelt, sie wurde immer den Werten des Clans nach erzogen. Sie empfing im Alter von 18 Jahren den Kuss und dient seitdem dem Haus *Tremere*. Sie ist unscheinbar, dürr, bevorzugt mausgraue Kleidung und hält sich sonst auch im Hintergrund. Ihre Augen jedoch verraten ihre hohe Intelligenz. Wenn auch wortgewandt, spricht sie nur dann, wenn es nötig ist.

**Generation:** 11

**Willenskraft:** 7

**Disziplinen:** Auspex 1, Dominate 2, Thaumaturgie (Path of Blood, Spirit Thaumaturgy) 4

### *MATTEO DI LAURO (VENTRUE)*

Matteo wäre gern der gutaussiehende Kerl aus reichem Haus gewesen. Dem Arbeiterkind war dieses Leben jedoch nie vergönnt. Stattdessen musste er von der Pike auf alles erarbeiten, was er wollte. Viele Jahre der eisernen Disziplin haben ihn aus den Industriehallen in die Management-Etage einer Karosserie-Manufaktur gehoben. Beeindruckt von diesem Erfolg, empfing er den Kuss in der Nacht seiner viel zu späten Entjungung durch seine Erzeugerin. Klein und gedrunken, mit Bauch, ist er sicher kein schöner Mann. Aber er versteht Zahlen, Zusammenhänge und abstrakte Vorgänge wie nur wenig andere.

**Generation:** 10

**Willenskraft:** 6

**Disziplinen:** Dominate 3, Presence 2, Fortitude 2

### *TOMMASO BOCCONCELLO (BRUJAH)*

Was Matteo nie hatte, bekam Tommaso in die Wiege gelegt. Das Kind eines Architekten und einer Chefärztin bekam alles, nur keine Liebe. Er verlor durch die steten monetären Zuwendungen das Gefühl für das Maß und stürzte in immer tiefere Exzesse. Während einer Entziehungskur bekam er Kontakt zu einer linksliberalen politischen Zelle und stellte seine Liebe zur Sprache in nächtelangen Debattierunden fest. Dort sollte er auch seinen Erzeuger kennenlernen, der immer wieder auf Reise durch ganz Europa war und es wie Tommaso genoss, seinen Gedanken keine Grenzen zu setzen und sich nicht idealistisch einzuengen. Die europäischen *Brujah* haben wenig mit den amerikanischen Familienangehörigen zu tun und so wurde Tommaso als *European conservative* erzogen. Geld und Rhetorik machen eine gefährliche Mischung aus!

**Generation:** 12

**Willenskraft:** 7

**Disziplinen:** Presence 3, Potence 2, Celerity 2

### *ALLIARA TIBERI (MALKAVIAN)*

Wer Alliarda vorher war, weiß sie nicht mehr. Ihre erste Erinnerung ist, dass sie kopfüber nackt und missbraucht in einer Waldhütte hing. Vor ihr hockte ein Kind, kichernd, blutüberströmt und trank Blut aus der Schlagader des abgerissenen Kopfes des Vergewaltigers. "Niemand tut Mama weh", sagte das Kind. Dass alle Frauen als Mütter für diesen dem Wahnsinn angefallenen Vampir dienten, begriff sie erst später. Alliardas Psyche zerbrach wohl bereits vorher, bedingt durch den Missbrauch. Was blieb, ist eine totale Asexualität und Emotionslosigkeit, bis hin zu einem beunruhigend kühlen Mustern ihrer Gegenüber und Umgebung, nicht anders, als es vielleicht ein Schüler im Unterricht mit einem zu sezierenden Frosch machen würde.

**Generation:** 9

**Willenskraft:** 5

**Disziplinen:** Dementation 3, Obfuscate 3, Auspex 2

### *RENZO MARFISI (GANGREL)*

Der wohl gefährlichste und älteste des Klüngels ist Renzo. Er wurde im zweiten Weltkrieg erschaffen und agierte vorher als Widerstandsanhänger auf polnischer Seite. Er hat nie die Liebe zum Wald gelernt wie andere seines Clans. Seine Verbindung zu urbanen Gegenden waren schon oft Ursache für falsche Anschuldigungen, er wäre ein *City Gangrel*. Auch als Vampir bleibt er seinen militaristischen Idealen treu und führt einen ganzen Fuhrpark schwerer Waffen in seinem Subaru SUV mit sich. Seine Augen sind die eines Wolfes und er kann nur noch mit einer tiefen grollenden Stimme sprechen.

**Generation:** 8

**Willenskraft:** 8

**Disziplinen:** Protean 4, Fortitude 4, Animalism 2, Celerity 2

### ANDERE

### *VINCENZO EDUARDO DE LA MANCA (LASOMBRA)*

Das Mündel und Handlanger von *Don Ludovico* ist ein Aufschneider, wie er im Buche steht. Seine schlagfertige vergoldete Zunge hat ihm schon viele Tore geöffnet. Mit seinen knapp 100 Jahren der untoten Existenz gehört er nicht zu den ältesten, weiß aber einen gewissen Erfahrungsschatz mitzubringen. Er verfügt über viele Kontakte in der Stadt, vornehmlich in nicht-legale Bereiche, kennt aber auch das Club-Nachtleben sehr gut. Da spielt auch mit rein, dass drei Eskortservices auf sein Wort hören. Diese nutzt er auch als Jagdgrund.

**Generation:** 9

**Willenskraft:** 6

**Disziplinen:** Dominate 4, Potence 2, Obtenebration 3, Fortitude 1

### *PICCIONE-ALLESSIO (NOSFERATU)*

Allessio ist schon zu lange tot, um noch zu wissen, was vorher war. Er haust in den verfallenden Palästen der Stadt und ist einfachen Geistes zu nennen. Er beherrscht nicht viele Worte, kann sich nur rudimentär ausdrücken. Die Nosferatu nutzen ihn als ultimative Sicherheit, Informationen über die Tauben zu verschicken, da er die Informationen nicht lange behalten kann. Wer jedoch sein Vertrauen erweckt und Ihm in seine Heimstatt folgen darf, findet die Wände über und über bemalt mit Szenen aus der Stadt, offenbar. Selbst Laienmalerei wäre jedoch noch hohe Kunst im Vergleich zu diesen einfachen Strichzeichnungen zu nennen. Sie zu entschlüsseln dürfte schwer fallen, da auch Allessio sich nicht mehr erinnert, was er gezeichnet hat oder es nur schwer mitteilen kann. Er liebt die Tauben über alles und einer Taube in seinem Beisein etwas anzutun, ist eine sichere Methode, ihn in die Raserei zu treiben.

**Generation:** 7

**Willenskraft:** 7

**Disziplinen:** Animalism 5, Obfuscate 4, Potence 2, Protean 2

### *GHULRATTEN-SCHWARM*

Die Ratten aus dem Gewölbe sind durch viele Jahre der Einnahme von Vampirblut zu einer stattlichen Größe gewachsen und sind von der Größe eines ausgewachsenen Dackels.

**Disziplinen:** Potence 1, Celerity 1, Fortitude 1, Obfuscate 1

*ANIMIERTES GERIPPE/LEICHE*

Die Beschützer der Geheimtür werden von gebundenen Seelen der Toten animiert und verfügen über nur noch rudimentäre Intelligenz

**Disziplinen:** Potence 2, Presence 2 (Stufe 1 wird nicht genutzt)

---

**Alle Rechte für verwendete Eigennamen, Regeln und Systembezeichnungen liegen bei [Onyx Path Publishing](#) und [CCP Games](#). Parallelen zu realen Personen, Orten und Gegenständen sind zufälliger Natur.**