



Blutdurst (Out for Blood)

Ein Shadowrun-Abenteuer Die Rechte liegen beim Autor.

Vorwort des "Autors"

Dieses Abenteuer ist ganz eindeutig *nicht* auf meinem Mist gewachsen, sondern ist die deutsche Übersetzung eines bereits bestehenden, englischsprachigen Abenteuers für Shadowrun nach den "alten" Regeln. Ich habe es übersetzt und für SR2 angepaßt.

Das Abenteuer heißt im Original "**Out for Blood**" und wurde verfaßt von **Stephen Kenson** © **1991**. Das Original läßt sich zum Beispiel aus dem Shadowrun Internet Archive aus dem Internet saugen (da habe ich's auch her).

Ursprünglich war's ein .HTML-Dokument, aber ich habe es im Zuge der Übersetzung neu gestaltet. Die Handlung habe ich von Seattle in die ADL verlegt sowie einige Dinge und Personen umbenannt. Das Abenteuer ist karg ausgestattet, so daß ein Großteil des Geschehens improvisiert bzw. selbst entworfen werden muß.

Sofern nichts anderes angegeben ist, wird das Abenteuer brav in der Reihenfolge der Kapitel abgespielt. Ausgangspunkt ist "Nachtleben".

>>>[Ich hab's mittlerweile wieder in "reines" HTML umformatiert und meinem Layout angepasst ;). Übrigens, ich habe den Run auch schon mal gespielt. Irgendwo war er schon mal übersetzt ... Aber egal ... Auf alle Fälle viel Spaß dabei !]<<<
-Murdok <19:38:15/09-10-57>

Überblick

Dieses Abenteuer war ursprünglich in Seattle angesetzt, ich aber habe es in die ADL übertragen, und es kann dort in einem beliebigen Plex gespielt werden.

Die Spielercharaktere werden von einem Vampircoven angemietet, um einen psychotischen Straßenmagier zur Strecke zu bringen, der die Mitglieder des Covens tötet, einen nach dem anderen. Den Charakteren unbekannt ist die Tatsache, daß der Magier selbst nur das ahnungslose Werkzeug eines Mitgliedes des Covens ist, welches Rivalen in ihrem Kampf nach Herrschaft über die Gruppe ausschalten soll. Die Spieler müssen den Magier von weiteren Morden an Mitgliedern des Covens abhalten und die Verschwörung aufdecken.

Nachtleben

Sag's ihnen ins Gesicht

Jeder Spielercharakter erhält eine gravierte Einladung in einem Umschlag. Auf dem Umschlag steht "Wir dürfen Sie zu einem geschäftlichen Treffen im "Styx" einladen. Diese Karte wird Ihnen Zutritt verschaffen. Mitternacht." Die Nachricht trägt keine Hinweise auf ihren Absender und wird persönlich von einem Boten an den Wohnungen der Charaktere oder deren Stammkneipe abgegeben. Die Charaktere wissen, daß das "Styx" ein exklusiver Nachtclub in der City ist, der nur Mitgliedern und deren Gästen zugänglich ist. Mitglied wird man nur auf Einladung und wird allgemein für eine bedeutende gesellschaftliche Errungenschaft gehalten.

Wenn die Runner am Styx aufkreuzen, erblicken sie eine lange Schlange Nachtschwärmer, die hoffen, eingelassen zu werden. Ein riesiger Troll mit martialischer Kleidung im Stil vergangener Jahrhunderte führt sie an der Schlange vorbei ins Innere des Clubs.

Als die Charaktere eintreten, ist der Club gut besucht. Einige der Stammgäste werden die Neulinge interessiert betrachten, sich aber bald wieder ihren eigenen Angelegenheiten zuwenden. Die Charaktere sehen eine Menge Action abgehen, aber nichts, was auf den Absender der mysteriösen Einladung hindeuten würde.

Hinter den Kulissen

Nachdem sich die Charaktere ins Getümmel gestürzt und sich etwas umgeschaut haben, werden ihre unbekanntes Gastgeber sie ein wenig testen und mit ihnen spielen. Sie werden sich ihnen entweder einzeln und im Grüppchen nähern, und eine belanglose Plauderei zu beginnen versuchen, einen Flirt oder gar versteckte Drohungen ausstoßen. Dazu können auch unbeteiligte Gäste des Styx stoßen, um die Spieler im Dunkeln darüber tappen zu lassen, welcher ihrer Gesprächspartner ihr Kontakt sein könnte und welcher nicht. Bei diese Gelegenheiten werden die Vampire die Charaktere sorgfältig einzuschätzen versuchen, um dieses Wissen später bei den Verhandlungen mit denselben anwenden zu können.

Keine Panik

Diese Szene kann so lange gespielt werden, wie sie interessant ist. Beginnen sich die Spieler zu langweilen, kommt es zum Treffen mit ihren eventuellen Arbeitgebern. Kampfplustige Charaktere sollten daran erinnert werden, daß eine Schießerei in einem Nobelclub wie dem Styx eine ganz, ganz schlechte Idee ist.

Blutgeld

Sag's ihnen ins Gesicht

Ein Angestellter versammelt die Charaktere und führt sie in einen abgeschiedenes, privates Speisezimmer, wo bereits ein nobles Menü auf die Charaktere wartet. Dort warten auch ihre Gastgeber, es sind ihre Gesprächspartner aus dem Club. Die Vampire werden die Charaktere großzügig mit Wein und Essen bewirten, rühren selbst aber keinen Bissen an. Erst danach kommen sie auf das Geschäft zu sprechen. Schließlich werden sie den Charakteren ihre wahre Natur zu erkennen geben und ihnen ihr Problem erläutern.

Vor zwei Wochen tauchte ein Magier namens Vlad Malkovitch, auf den Straßen als "Nosferatu" bekannt, im Club auf und wünschte mit dem Coven zu sprechen. Malkovitch wünschte, zum Vampir gemacht und in den Coven aufgenommen zu werden; der Coven lehnte diesen Wunsch jedoch ab, da ihm der Magier zu labil dafür erschien. Malkovitch stürmte wütend aus dem Club. Wenige Tage später wurde ein Mitglied des Covens ermordet in ihrem Penthouse aufgefunden, enthauptet und verbrannt. Nur fünf Tage später starb ein weiteres Mitglied auf ähnliche Art und Weise. Beide Angriffe fanden am lichten Tag statt, wenn die Vampire am verwundbarsten waren. Der Coven vermutet, daß Malkovitch für die Morde verantwortlich ist, als Vergeltung für seine Zurückweisung.

Die Vampire bieten den Charakteren 5.000 EC für die erfolgreiche Beseitigung dieser Bedrohung, plus Erstattung der Auslagen. Verhandlung erfolgt nach dem Standardverfahren.

Hinter den Kulissen

Weder die Mitglieder des Covens noch die Spielercharaktere wissen, daß Malkovitch in Wirklichkeit für Sylvia, einer der Vampire, arbeitet.

Sylvia traf sich mit Nosferatu nach seinem Auftauchen im Styx und bot ihm an, ihn zu einem Vampir zu machen, wenn er ihren Einfluß innerhalb des Covens stärken würde. Dazu müßte er ihr nur ihre Rivalen aus dem Weg schaffen. Sie wird nicht zulassen, daß Malkovitch vor Beendigung seines Auftrages aufgehalten wird, wird sich andererseits auch nicht im geringsten dafür interessieren, was dann mit ihm geschieht.

Sylvia wird sich als äußerst zugeknöpft während des Treffens im Styx erweisen, aber sie wird die Charaktere eingehend beobachten und sie entweder als potentielle Feinde oder mögliche Verbündete einschätzen, wenn sie glaubt, sie für ihre Sache gewinnen zu können.

Keine Panik

Wenn die Charaktere das Angebot des Covens ablehnen, weil sie nicht für Vampire arbeiten möchten, sollte man ihnen nahelegen, daß dem Coven zu widersprechen eine sehr schlechte Idee ist. Außerdem hat die Tatsache, daß der Coven in ihrer Schuld steht, auch ihre Vorteile. Als Bonus, sollten sich die Verhandlungen festfahren, bieten die Vampire den Charakteren zusätzlich eine Mitgliedschaft im Styx an, die dem Bekanntheitsgrad und ihrer Reputation einen zusätzlichen Schub verleihen würde.

Fahrschule

Sag's ihnen ins Gesicht

Beim Verlassen des Styx kommt ein Sportwagen ohne Licht die Straße heruntergerast und versucht die Charaktere zu überfahren. Jeder Charakter muß eine Schnelligkeits(6)-Probe bestehen, um dem Auto auszuweichen. Die vom Auto erfaßten Charaktere erleiden 6T-Schaden (Stoßpanzerung hilft).

Charaktere, die in Deckung springen können, können bei einer erfolgreich absolvierten Wahrnehmungs(9)-Probe das Kennzeichen des Wagens erkennen.

Eine Wahrnehmungs(5)-Probe erlaubt einen Blick auf den Fahrer des Wagens, eine unscheinbare Schlägervisage.

Wenn die Charaktere das Auto irgendwie stoppen und den Fahrer stellen oder ihn später "aufsuchen" (das Auto ist ein Mietwagen), wird er ihnen sagen, daß er von seinem Schieber für diesen Job angeheuert wurde. Eine Frau gab dem Schieber die Beschreibungen der Charaktere und die Anweisung, sie zu töten. Der Fahrer hat keine Ahnung, wer sein Brötchengeber ist, noch warum er die Charaktere töten lassen wollte.

Hinter den Kulissen

Der Mann wurde von Sylvia angeheuert, um die Charaktere zu reizen und sie von der Ausführung ihres Auftrages abzubringen. Wenn die Charaktere sich den Schieber zur Brust nehmen, wird er ihnen eine Beschreibung von Frau Schmidt liefern, die vague auf Sylvia paßt.

Keine Panik

Diese Szene soll den Spielern eigentlich nur Sorge bereiten und ihnen einen ersten Hinweis auf Sylvias doppeltes Spiel geben. Wenn sie den Amokfahrer töten, können sie über das Nummernschild herausfinden, wer er war und seinem Schieber ein paar gezielte Fragen stellen.

Am Tatort

Wenn die Charaktere die Tatorte der zwei bereits geschehenen Morde inspizieren oder versuchen, über die Matrix an die Polizeiberichte zu gelangen, können sie die folgenden Informationen erhalten:

1 Erfolg: beide Opfer waren wohlhabend und lebten zurückgezogen. Beide wurden auf eine Weise vom Leben zum Tode befördert, die auf einen Profikiller hindeutet.

2 Erfolge: erste Nachforschungen ergeben, daß die Opfer keine Feinde besaßen und es kein sichtbares Motiv für die Morde gibt. Der Mörder besaß magische Fähigkeiten und scheint ein hermetischer Magier zu sein.

3 Erfolge: die Autopsie enthüllte, daß die Opfer mit dem MMVV infiziert waren. Die Polizeibehörden haben inoffiziell entschieden, nichts in dieser Angelegenheit zu unternehmen (außer zu hoffen, daß der Mörder auch den Rest der Blutsauger in der Stadt tötet).

Nosferatu

Charaktere, die mehr über Vlad Malkovitch herausfinden möchten, können herumfragen, ihre Kontakte anzapfen oder die Matrix nach Informationen abgrasen.

1 Erfolg: Nosferatu ist ein begabter Profikiller, wandelt aber am Rande des Wahnsinns. Er hat einen Hang zum Vampirismus. Er arbeitet seit drei Jahren im Plex.

2 Erfolge: Malkovitch ist von Vampiren geradezu besessen und hat sich bereits kosmetischen Operationen unterzogen, um wie einer auszusehen. Er hat außerdem kybernetische Fangzähne.

3 Erfolge: Nosferatu ist ein hermetischer Magier und ein respektgebietender Initiat. Er jagt bevorzugt ungewöhnliche oder herausfordernde Opfer, besonders andere Zauberer.

4 Erfolge: Malkovitch ist total verrückt, vielleicht psychotisch. Niemand möchte mehr mit ihm zusammenarbeiten, auch Herr Schmidt meldet sich immer seltener. Seine Vampir-Besessenheit beginnt sein gesamtes Leben zu überschatten. Nosferatu hat einen Unterschlupf in den Slumgebieten; die Charaktere erfahren die Adresse.

Trautes Heim, Glück allein

Sag's ihnen ins Gesicht

Wenn die Charaktere Malkovitch Unterschlupf aufsuchen, werden sie es im 3. Stock eines verfallenden Gebäudes finden. Das Apartment besteht aus einem einzigen großen Raum mit einer Kochnische, einem Bade- und einem Schlafzimmer. Es findet sich kein Hinweis auf irgendeine Verbindung mit Malkovitch. Tatsächlich scheint hier seit ein oder zwei Wochen niemand mehr gewesen sein.

Hinter den Kulissen

Malkovitch hat seine Wohnung nicht mehr betreten, seit er seinen Rachefeldzug begann, hat sie aber mit Fallen gespickt, um neugierigen Schnüfflern eine Lektion zu erteilen. Die nackte Glühbirne, die unter der Decke hängt, ist mit Napalm gefüllt. Wenn die Charaktere das Licht einschalten, explodiert sie. Die Charaktere müssen 7S-Schaden widerstehen (Stoßpanzerung hilft). Die Wohnung steht bald komplett in Flammen, und die Charaktere müssen fliehen.

Nosferatu hat außerdem eine Anti-Personen-Mine unter seiner Matratze versteckt und mit einem Auslösedraht mit dem Rahmen des Bettes verbunden. Wenn ein Charakter sich auf das Bett setzt oder die Matratze anhebt, macht es Bumm!, und der Charakter erleidet 9T-Schaden. Das Powerniveau nimmt pro Meter Entfernung von der Detonation um 1 ab, und Stoßpanzerung hilft (mal wieder).

Keine Panik

Erneut lassen die Geschehnisse leichte Paranoia in den Charakteren entstehen und die Erkenntnis reifen, daß Malkovitch ein gefährlicher und fordernder Gegner ist. Die Charaktere sollten jedoch eine Chance bekommen, die Fallen zu entdecken, bevor sie blindlings in sie hineinrennen.

Nette Unterhaltung

Sag's ihnen ins Gesicht

Unabhängig davon, was im Apartment geschieht, laufen die Charaktere beim Verlassen des Gebäudes einer Straßengang in die Arme, die in Nosferatus Sold stehen, um ein Auge auf die Gegend zu haben und ihm zu erzählen, wer und was sich hier so blicken läßt.

Die Dreks suchen nach einem Grund, um einen kleinen Fight vom Zaun zu brechen, und werden die Charaktere bedrohen und von ihnen wissen wollen, was sie denn bitteschön in dem Gebäude zu suchen gehabt hätten. Als Daten liegt ihnen der Gangmitglied-Archetypus (SR2 S. 57) zugrunde, bewaffnet mit einer Altmayr SP (mit Schrotmuni). Sobald die Übermacht der Spielercharaktere offensichtlich wird, versuchen die Ganger zu fliehen.

Hinter den Kulissen

Nehmen die Spieler einen der Ganger gefangen und verhören ihn, erfahren sie, daß die Gang von Nosferatu bezahlt wird. Die Bezahlung wird über einem Schieber namens Haunt abgewickelt, der sich als Taliskrämer im Norden der Stadt betätigt. Sein Laden heißt "Ghost of a Chance".

Die Ganger wissen weder, wo sich ihr Arbeitgeber befindet, noch, was er gerade tut.

Keine Panik

Wenn die Charaktere die Gang gnadenlos auslöschen, ohne ihnen auch nur eine einzige Frage gestellt zu haben, werden sie bei einer der Leichen eine von Haunts Visitenkarten finden, auf der der Name "Nosferatu" auf die Rückseite gekritzelt ist.

Ghost of a Chance

Sag's ihnen ins Gesicht

Armin Haunts Taliskrämerladen, den er als legale und offizielle Beschäftigung führt, ist nur eine Tarnung für seine Aktivitäten als Schieber. Er handelt bevorzugt mit Zauberern und anderen "erwachten" Shadowrunnern. Der Grundriß ist der eines Kleinen Ladens (s. Asphalttschungel), und ist von einem astralen Hüter der Kraftstufe 5 umgeben.

Haunt ist ein großgewachsener, menschlicher Albino (lästige Allergie gegenüber dem Sonnenlicht). Er kleidet sich in helle Kleidung und schmückt sich mit magisch aussehenden Klunkern. Benutze die Taliskrämer-Connection und gib ihm der Situation angemessene Zaubersprüche für 15 Kraftpunkte. Er wird im Astralraum von einem Feuerelementar (Kraftstufe 4) begleitet. Um seinen Ruf nicht zu trüben, wird Haunt jegliche Aussagen über seine Kunden, einschließlich Nosferatu, verweigern. Die Charaktere müssen entweder DM-Chips auf den Tisch legen, etwa 1.000 Schleifen als Basis, Verhandlung nach dem Standardverfahren; oder ihn davon überzeugen, daß Nosferatus derzeitige Aktivitäten seinem Ruf noch viel mehr schaden werden, wenn seine Zusammenarbeit mit ihm bekannt gemacht würde.

Hinter den Kulissen

Tatsächlich arbeitet Haunt schon länger nicht mehr mit Nosferatu. Er hält den Magier mittlerweile für viel zu labil, um irgendein Vertrauen in ihn zu setzen. Zum letzte Mal hat Haunt Nosferatu vor zwei Tagen getroffen. Der Zauberer verlangte Pläne von einem noblen Penthouse in der City. Haunt verweigerte dies, um nicht in irgendeine riskante Aktion im Zusammenhang mit einem Hochsicherheits-Wohngebäude verwickelt zu werden. Er wird den Charakteren sagen, daß Malkovitch sich für den Nitama-Turm interessiert hat, ein schwerbewachter Apartmentklotz.

Keine Panik

Können die Charaktere Haunt nicht zur Zusammenarbeit überreden, verzweigt das Abenteuer nach Die Karriereleiter.

In letzter Sekunde

Hinter den Kulissen

Das Penthouse im Nitama-Turm wird von Julius, dem Kopf des Covens bewohnt. Wenn die Charaktere das Apartment direkt nach ihrem Treffen mit Haunt aufsuchen, überraschen sie dort Nosferatu, der gerade den Vampirpatriarchen töten will. Die Charaktere werden eventuell Probleme beim Betreten des Gebäudes bekommen, da es sicherheitstechnisch AA klassifiziert und über einen eigenen Wachdienst (Archetyp Konzerngardist) verfügt. Nosferatu benutzte Magie, um sich Zugang zum Penthouse zu verschaffen.

Gewitzte Charaktere können die Wachen davon überzeugen, daß einer der Mieter in Gefahr schwebt und ihre Hilfe benötigt. Natürlich wissen sie nicht, daß Julius ein Vampir ist, und daß ihr Eingreifen diese Tatsache sichtbar machen wird.

Wenn die Charaktere schnell und entschlossen handeln, betreten sie das Penthouse im letzten Moment, als Malkovitch gerade mit einer Axt ausholt, um dem bewußtlosen Julius zu enthaupten. Nosferatu wird die Charaktere massiv angreifen, wird aber nicht bis zum Tode kämpfen. Wird er schwer verwundet oder wird seine Unterlegenheit deutlich, versucht er zu fliehen.

Wird Malkovitch gefangengenommen, wird er den Charakteren von Sylvias Angebot, ihn im Austausch für die Ausschaltung ihrer Rivalen in einen Vampir zu verwandeln, erzählen.

Jetzt können sich die Charaktere in Ruhe den "Abspann" betrachten.

Keine Panik

Haben es die Spieler all zu einfach mit Nosferatu, kann der Spielleiter ihn ein Pärchen gebundener Stufe-6-Elementare herbeirufen lassen. Droht Nosferatu die Spieler zu ihren Ahnen zu versammeln, tauchen plötzlich ein paar Sicherheitsleute auf oder der wiederbelebte Julius fällt Nosferatu plötzlich von hinten an.

Lassen die Charaktere Julius Tarnung auffliegen, um ihm zu helfen, wird er darüber nicht erfreut sein, den Charakteren jedoch trotzdem den vereinbarten Lohn zahlen. Danach wird er zusehen, sich woanders in der Stadt eine neue falsche Identität aufzubauen.

Abspann

Wird Julius von den Charakteren gerettet und Malkovitch getötet oder gefangengenommen, erhalten sie den vereinbarten Lohn und die Gunst der Vampire, die ihnen später einen Gefallen schuldig sein werden. Tritt Sylvias Verwicklung in die Morde zu Tage, wird sich der Coven mit ihr "befassen" und den Runnern einen Bonus von 1.000 EC oder eine Mitgliedschaft im Styx anbieten (sofern diese nicht sowieso Teil des Geschäftes war).

Die Karriereleiter

Kommt Julius um, wird Sylvia die neue Anführerin des Covens. Sie wird den Charakteren einen Boten senden, der sie bezahlt und ihnen für "gute Arbeit" dankt.

Nosferatu, sofern er noch lebt, wird zum Vampir und tritt dem Coven bei. Beide, Sylvia und Nosferatu, können in zukünftigen Abenteuern als Verbündete, Feinde oder potentielle Arbeitgeber auftauchen.

Karma:

Überleben: 1
Nosferatu gestoppt: 2
Sylvias Ränke enthüllt: 2
Julius überlebt: 1

Weiteres Karma gibt's für individuelle Heldentaten, gutes Rollenspiel etc.

Cast of Shadows

Alle Mitglieder des Covens verfügen natürlich über die besonderen Fähigkeiten eines Vampirs. Der Spielleiter mag ihnen Attribute, Fertigkeiten, Zaubersprüche etc. nach Belieben oder Notwendigkeit verleihen.

Charaktere

Vlad "Nosferatu" Malkovitch

Rasse: Mensch

Beschreibung:

Vlad "Nosferatu" Malkovitch ist einer der besten Magieassassinen in der Sechsten Welt. Er bevorzugt ungewöhnliche Ziele, darunter andere Zauberer und erwachte Wesen. Vor einigen Jahren wurde er von der Idee besessen, ein Vampir zu werden und somit die Unsterblichkeit zu erlangen, ein Leben als der ultimative Jäger, das ultimative Raubtier. Er hat alles in sich hineingesogen, was er über Vampire und Vampirismus in Erfahrung bringen konnte, bis ihn seine Nachforschungen auf den Coven stoßen ließen, bei dem er um seine Verwandlung in einen der ihren ersuchte. Malkovitch interessiert sich so wenig für Sylvia wie sie für ihn. Er benutzt sie nur, um seine Ziele zu erreichen.

Wenn ihm einen Vorteil verschafft, wird er ihr bereitwillig entgegenstellen. Außerdem ist er ein Profi, der immer bedächtig und cool agiert. Er wird niemals mit zum Tode kämpfen und hat immer einen "Plan B" parat. Die Spielercharaktere sollten merken, daß er ein Feind ist, der nicht unterschätzt werden sollte.

Nosferatu sieht wie eine Figur aus einem Vampirfilm aus. Er hat gebleichte weiße Haut, zurückgekämmtes tiefschwarzes Haar und trägt rot getönte Kontaktlinsen. Seine Eckzähne hat er durch kybernetische ersetzen lassen. Er trägt bevorzugt schwarze Kleidung, aus praktischen Gründen und persönlicher Vorliebe.

Für die Benutzung des Charakter ausserhalb von Blutdurst muß man sich darauf einigen, ob vor oder nach dem Adventure gespielt werden soll. Ebenso muß überlegt werden, ob Nosferatu sein Ziel ein Vampir zu werden erreicht hat oder nicht. Haben die Charakter "Blutdurst" nicht gespielt, kann der Charakter "Nosferatu" praktisch in jeglicher Art und Weise, sowohl als Vampir als auch als Vollmagier, eingesetzt werden.

Konstitution:	4	Schnelligkeit:	4	Stärke:	4
Intelligenz:	5	Charisma:	4	Willenskraft:	6
Essenz:	5,7	Magie:	9(11)	Reaktion:	6

Fertigkeiten		Professionalität:	4
Feuerwaffen:	4	Gefahrenstufe:	2
Axt:	5	Initiative:	2W6
Gebräuche (Straße):	3(4)	Würfelpools	
Vampirologie:	3	Kampfpool:	6
Hexerei:	6		
Beschwören:	4		
Magietheorie:	4		

Cyberware

Kybernetische Fangzähne (3L Schaden, 5T- Giftinjektion)

Ausrüstung

Kampfaxt (Stufe 5- Waffenfokus, (Str)S Schaden, Reichweite +1)

Panzerjacke (Bal : 5, St : 3)

Silberamulett (Stf-2-Kraftfokus)

Zauberspeicher (Panzer [3])

AK-97 Strumgewehr (Lasermark. + Rückstoß [2])

Ares Predator (Lasermark. + Schalldämpfer)

Zaubersprüche

Manapfeil:	5
Feuerball:	5
Feinde erkennen:	3
Leben erkennen:	3
Reaktion +2:	4 (intensiviert)
Handeln:	3
Unsichtbarkeit:	3
Panzer:	5
Gestaltwandel:	3

The Coven

Der Coven ist eine Gruppe von Vampiren, sie sich innerhalb des Covens gegenseitig Schutz gegen die potentiell feindliche Außenwelt geben. Stütze des Covens ist die oberste Regel, daß keiner aus dem Coven ein anderes Mitglied des Covens verletzen darf. Innerhalb des Covens werden auf Teufel komm 'raus Intrigen geschmiedet und Ränke gesponnen.

Die derzeitigen Mitglieder des Covens sind weiter unten aufgelistet. Der Spielleiter mag diese Liste nach eigenem Ermessen abändern. Die Vampire sind harte Nüsse, also sollten es sich die Charaktere zweimal überlegen, bevor sie sie aufs Kreuz zu legen versuchen.

Der Coven wurde im Zusammenhang mit dem Abenteuer "Blutdurst" entworfen. Die Regieanweisungen am Ende jedes Charakters beziehen sich auf dieses Abenteuer. Nichts desto trotz kann der Coven universell in jedem Abenteuer auftauchen. Es ist lediglich zu klären, ob vor oder

nach Blutdurst gespielt wird und inwiefern sich die Zusammensetzung dadurch ändert. Desweiteren bleibt es natürlich dem Spielleiter überlassen, einfach davon auszugehen, daß "sein" Coven nicht der Gleiche ist, der in "Blutdurst" ein wichtige Rolle spielt. ;)

Julius

Der derzeitige Kopf des Covens. Julius ist ein alter Vampir mit "etwas" konservativen Ansichten. Er bevorzugt eine antiquierte Wortwahl und pflegt seine angestaubten Meinungen. Den Coven hält er so weit wie möglich aus fremden Machenschaften heraus, um die Mitglieder nicht unnötig in Gefahr zu bringen. Julius sieht aus wie Ende 50, mit ergrautem Haar, und kleidet sich gewöhnlich konservativ. Ein Kofferchen, schwarz wie Ebenholz, ist sein ständiger Begleiter.

Sylvia

Sylvia plant Julius auszuschalten, um dann selbst die Herrschaft über den Coven an sich zu reißen. Sie ganz andere Dinge mit dem Coven vor, um ihre Machtgelüste zu befriedigen und hat sich dafür mit Nosferatu verbündet. Sylvia ist eine beeindruckende Schönheit mit langem schwarzen Haar und blasser Haut. Für gewöhnlich trägt sie Abendkleidung nach dem neuesten Schnitt. Sie ist eine tödliche Manipulatorin und Marionettenspielerin, der die Charaktere besser aus dem Weg gehen sollten.

Sylvia ist außerdem eine begabte hermetische Magierin und Initiatin (mit einem Grad, der mindestens eine Stufe über dem des besten Spielercharakters liegt). Sofern Sylvia das Abenteuer überlebt, kann der Spielleiter sie als Oberschurkin in weiteren Abenteuern verwenden.

Darius

Vor über 20 Jahren wurde Darius mit sechzehn mit MMVV infiziert und lebt nun schon länger als Vampir, als er als "normaler" Mensch gelebt hat. Diese Tatsache macht ihn sehr labil und läßt ihn am Rande des Irrsinns wandeln. Darius lebt seine vampirischen Fähigkeiten voll aus und benimmt sich wie ein Straßenpunk mit einem überempfindlichen Ego. Er wird einen der Charaktere im Styx bedrohen und einen Kampf vom Zaun brechen, nur um zu testen, wie zäh der Charakter ist; er wird den Kampf jedoch abbrechen, bevor jemand ernsthaft zu Schaden kommt.

Darius sieht aus wie ein schlacksiger Bengel mit einer langen, blonden Matte, die über seine Augen fällt. Er trägt schwarze Jeans, ein T-Shirt und eine Lederjacke, in der er auch sein Schnappmesser verbirgt.

Maria

Marie ist die wohl ausgeglichene Persönlichkeit des Covens. Sie wurde zufällig zum Vampir, als sie sich in ein Mann verliebte, der sich als Mitglied des Covens entpuppte. Ihr Lover ist mittlerweile Malkovitch zum Opfer gefallen. Wenn sie von Sylvias Rolle erfährt, wird sie in brennenden Zorn ausbrechen. Sie wird Nosferatus Aufnahme in den Coven ablehnen, sofern Sylvia Erfolg hat, sich letztendlich aber ihrem Willen beugen müssen.

Marie sieht aus, als wäre sie Mitte dreißig, mit langem, aufwendig geflochtenem braunem Haar. Normalerweise trägt sie einen Hosenanzug oder Rock, und darüber einen Pulli, so daß sie absolut unauffällig wirkt. Wenn er ihr sympathisch ist, wird sie beim Eingangstreffen im Styx einen Flirt mit einem der Spielercharaktere anfangen.

Karl

Karl war ein aufstrebender Jungmanager, als er sich mit MMVV infizierte. Jetzt arbeitet er als

Privatbroker und Finanzberater außer Haus. Ist kümmert sich wenig um die Intrigen innerhalb des Covens. Die Gruppe ist für ihn bloß Refugium und Nahrungsquelle.
Karl scheint Ende zwanzig zu sein, mit adrett frisiertem, blonden Haar, dazu einen eleganten, hochmodernen Anzug. Er liebt hochgestochene Debatten und ausgefeilte Wortspielereien, und kann mit einem der Spielercharaktere im Styx ein Wortgefecht anfangen.

Weitere Archetypen:

Gangmitglied (SR 2.01d)

Jan Paul Heitkötter.



Shadowrun und Matrix sind eingetragene Warenzeichen der FASA Corporation.
Copyright © für Logo und Artwork by FASA.