

CODEx CHRONOMICON

WÜRFELROLLENSPIELE (WRS)

Ära: Anno Mysterii | Epos: Vampirmächte | 1. Abenteuer: Exitus im Darkwave Bunker
Empfohlene EP: 300 - 700 | Empfohlene Mächte: Szalish/Nekron (Tenebris-Vampire)

HANDLUNGSABLAUF

Szene 1 - Nachtschwärmer: In Leverkusen ist die Welt für Tenebris-Vampire noch in Ordnung. Fürst Immanuel v. Sass ist der alleinige Herrscher über die Jagdgründe der Vampire und teilt seine Macht nicht mit entarteten, widerlichen Kreaturen, wie es zum Beispiel in der „Monarchie der Erwachten“ praktiziert wird. Den meisten Vampiren hierzulande ist nicht einmal bewusst, dass es auch andere, übernatürliche Kreaturen gibt. Die SC treffen sich in dieser Nacht im Darkwave Bunker. Sie verbringen dort eine gesellige Zeit (z. B. Tanzen, Kickern, Dart) und finden unter anderem heraus, dass der Vampirfürst schon längere Zeit nicht mehr in der Öffentlichkeit gesehen wurde.

Szene 2 - Tatortanalyse: Plötzlich lässt das Barmädchen Anna alle Besucher hinauswerfen. Sobald die SC auch gehen möchten, werden sie von den Türstehern aufgehalten. Anna hat eine Frauenleiche auf dem WC gefunden und kein Vampir darf den Bunker verlassen, bis der Lokalbesitzer Adriaan eingetroffen ist. Die SC können allerdings unter der Aufsicht von Anna schon die Leiche untersuchen. Sie hat vampirtypische Bisswunden am Hals. DJ Raven identifiziert die Leiche als Sarah, die menschliche Freundin von Adriaan. Er hat gesehen, wie sie vor kurzem von Robert aggressiv angebaggert wurde.

Szene 3 - Die Jagd: Als Adriaan eintrifft, fällt er in tiefe Trauer. Er bittet die SC, Robert zu ihm zu bringen, damit dieser sich gemäß des Codex Tenebris verantworten soll. Im Gegenzug verspricht Adriaan den SC freien Eintritt im Darkwave Bunker und regelmäßigen Zugang zum Blutkeller. Robert jagt um diese Zeit normalerweise Prostituierte. Tatsächlich finden die SC ihn nach einigen Befragungen von Prostituierten. Es beginnt eine wilde Verfolgungsjagd, bei der die SC und Robert allerdings vorsichtig sein müssen, um von den Schläfern nicht als Vampire erkannt zu werden. Robert flieht erst mit seinem Auto, baut dann aber einen Unfall und muss zu Fuß weiter fliehen. Er versteckt sich kurz in einer dunklen Gasse, wird dort aber ebenfalls von den SC gefunden.

Szene 4 - Konfrontation auf dem Friedhof: Die Verfolgungsjagd endet nach mehreren spannenden Fluchtversuchen auf einem Stadtfriedhof. Hier verkündet Robert, dass er auf den Codex Tenebris schießt und der Ältestenrat ein Aberglaube sei, den die Vampirfürsten verbreiten, um junge Vampire zu unterdrücken. Er habe sich deshalb der Nova Vespera Liga angeschlossen. Plötzlich tauchen zwei weitere Vampire auf und greifen die SC mit Robert an.

Szene 5 - Rückkehr zum Darkwave Bunker: Wenn die SC überleben und bei ihrer Rückkehr im Darkwave Bunker alles Adriaan berichten, wird dieser seine Versprechen einhalten.

WEITERE INFORMATIONEN

Die Tenebris Liga ist eine Vereinigung der Anhänger des Ältestenrates der Vampire. Die Nova Vespera Liga lehnt den Ältestenrat und seine Regeln ab. Träumer sind Menschen, die wissen, dass es Vampire gibt. Schläfer glauben nicht an die Existenz von übernatürlichen Kreaturen. Der Darkwave Bunker ist ein Vampirnest in Leverkusen, in dem sich nicht nur Vampire und Träumer, sondern auch Schläfer herumtreiben. Der Blutkeller ist ein vampirischer Darkroom. Vermeulens erhalten im Darkwave Bunker stets freien Eintritt und Zugang zum Blutkeller.

WICHTIGE NICHTSPIELER-CHARAKTERE

- **Adriaan:** Besitzer des Darkwave Bunkers, Vampir der Vermeulen Blutlinie
- **Nils:** Legt als DJ-Raven im Darkwave Bunker auf, Mensch, Träumer
- **Anna:** Verrücktes Gothic-Barmädchen im Darkwave Bunker, verkauft unter anderem Blut in unterschiedlichsten Geschmacksrichtungen und diverse Drogen, Vampirin der Volkova Blutlinie, besitzt u. a. die Fähigkeit Aurasicht.
- **Robert:** Biker, Vampir der Woźniak Blutlinie
- **2 x Nova Vespera Vampire:** Zwei Woźniak Vampire, die mit Pflöcken bewaffnet sind