

Das erste gemeinsame Modul – Der Hexer

Es ist der 30.12.1413, einen Tag vor Ende des Wettbewerbs.

Das Modul ist sehr simpel und ergebnisoffen, zunächst einmal ist es nur der Angriff eines Monsters auf die Insel. Ich kann nicht vorhersehen, wie die Auseinandersetzung laufen wird, aber ich hoffe auch die Fähigkeiten und Ideen der Spieler, um das Problem zu überwinden. Ob sie auch herausbekommen, was zum Angriff geführt hat, werde ich sehen. Sollte die Auseinandersetzung nicht gut für sie laufen, kann dies einiges ändern. Man wird sehen.

Worum geht's?

Ein Hexer namens **Milos** will auf der Insel einige Überreste von Pestopfern sammeln, die er für ein Ritual benötigt. Als er die Insel sieht, will er sie für sich in Besitz nehmen. Er hat sie als Ort voller Kraft erkannt. Dem Genius Loci gefällt das nicht.

Milos ist zwar ein älterer Mann, doch wirkt er, als habe ihn die Zeit nur härter und widerstandsfähiger gemacht. Sein Haar und sein Bart mögen grau sein, doch sein Gang ist aufrecht und seine Glieder kräftig. Er trägt eine lederne Arbeiterhose und ein schwarzes Wams aus Samt mit grau geschlitzten Ärmeln. Darüber hat er einen weiten, dunklen Mantel, der dem Wetter angemessen ist.

Werte:

Str. 3, Dex. 2, Stam. 4; Char. 4, Manip. 3, App. 2, Perc. 3, Intel. 2, Wits 3.

Abilities: nach Erforderlichkeit 1-3, Willen: 6

Dämonische Beschwörungen: Level 3; „Tempestoro“

Faszination: Level 4 (Wurf: Manip./Char./App. + (Occult) 3); besser ausspielen statt würfeln. Gedankenmagie und ähnliches machen die Einflussnahme schwer bis unmöglich.

Besitz: Charisma+2-Potion (Dauer: 1 Szene, anschl. unangenehme Nebeneffekte), 2 Dolche

Als er die Insel unerwartet bewohnt vorfindet, beschließt er die Kinder in Angst und Schrecken zu versetzen und sie so zu vertreiben. Sollten wider Erwarten einige bleiben, will er sie anschließend zu seinen Sklaven machen. Er schickt den Tempestoro Dämon mit dem Auftrag, auf der Insel für Chaos zu sorgen und alle Erwachsenen zu töten.

Der Hexer hat ein Major Binding mit einem Tempestoro-Dämon durchgeführt (vgl. Book of Madness, S. 131). Dieser muss ihm in nächster Zeit dienen.



Szene 1:

Milos erreicht die Insel und beobachtet eine Weile aus dem Dickicht das Treiben der Kinder. Es ist bereits Dämmerung, die meisten der Kinder sind in der Stadt unterwegs.

Nun beschließt er, den Dämon zu beschwören und ihn auf das Gebäude loszulassen. Der Tempestoro erscheint in seiner büffelartigen Gestalt mit sich wandelnder Essenz. Mal ist er Nebel, mal Eis, mal Feuer,

mal Wasser, mal Blitz – je nachdem, welches Material er gerade angreift. Sein Kopf hat mehrere schwarze Augenpaare, wie ein Insekt. Er kann jederzeit wieder verschwinden, wenn die Situation es erfordert. Die La Gazza werden einfach nur fliehen. Jaquopo wird sich in seinem Zimmer verbergen.

Wer weiß, was die Charaktere tun...

Szene 2:

Wenn sie den Dämon besiegen, wird der Hexer selber im Verborgenen bleiben, es sei denn es sind nur noch so wenige „Verteidiger“ übrig, dass er sie alleine problemlos überwältigen könnte. Dann wird er einen neuen Angriff planen. Rache ist süß und so.

Andernfalls betritt der Hexer nach einer Weile das Lazzaretto und befiehlt den Dämon. Dann wendet er sich an die Kinder. Er will ihnen das Leben schenken, wenn sie geloben ihm zu dienen. Natürlich werden die meisten im Zweifel eingeschüchtert genug sein, um das zu tun. Sollte der Krächzer bis hierher überlebt haben, wird er sich verkrümmeln. Er wird sich Hilfe aus der Stadt holen und den Fremden bekämpfen.