

## Das zweite gemeinsame Modul

### **Erster Abend:**

Es ist der 31.12.1413. In der Nacht zuvor fand der Angriff des Hexers Milos statt. Von dem besagten Angriff haben die Kinder lediglich bemerkt, dass ein Dämon in der Gestalt eines Tieres sie angriff. Die Idee, dass jemand diesen Angriff gelenkt haben könnte, kam ihnen bislang nicht. Milos Plan die Kinder zu vertreiben ist zu seiner größten Verwunderung gescheitert. Da das meiste im Inneren des Gebäudes geschah, sah er nichts und weiß nicht was geschah. Er hat sich zurückgezogen und wird zu gegebener Zeit einen neuen Versuch starten. **Milos 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

Der Krächzer hat den Kindern dieweil aufgetragen die Trümmer fortzuschaffen und aufzuräumen. Die Schäden werden repariert, wo es möglich ist. Mehr Kinder werden zum Wachdienst eingeteilt.

Der Wettbewerb endet ebenfalls heute Nacht. Doch bevor die Einteilung der Neuen beginnt, soll ein weiterer Wettkampf noch einmal deren Eignungen feststellen.

Abgegeben	Versteckt
24 Zecchinen	87 Zecchinen
2 Dolche (20/30)	Feiner roter Mantel
12 Karten (See/Land insg. 600)	Messgewand
12er Besteck Silber (100)	Bastardschwert (80- 90)
Messutensilien/Gold (250)	2 Giovanni-Ringe aus Gold (10 pro)
6 Ringe (insg. 100)	2 Stahl-Dietriche
Nicht ausgespielte, aber angesagte	
Beutezüge: 2-3	
Beute:10 Zecchinen	

Abgegeben	Versteckt
10 Zecchinen	-
10 Pfennige	
Fernrohr aus Messing (50)	
Kurzschwert (50)	
Neunschwänzige Katze (45)	
Sack mit Perlen und Edelsteinen (1000)	

### **Beute:**

## Consuela → 1134 abgegeben

## Cassio → 1155,10 abgegeben

Grundsätzlich sieht es nach diesem Ergebnis sehr gut aus für beide Spieler. Da es um Schätzwerte geht, kann man sagen, die Spieler sind gleichauf. Consuela hat eben nur das Problem, das sie wegen ihres hohen „Arcane“-Hintergrundes allzu leicht übersehen wird.

Die drei Anführer sind unterschiedlicher Natur und es kommt freilich auch auf Sympathien an. Daher werden soziale Attribute bei der Auswahl ebenfalls eine Rolle spielen. Consuela muss sich bemühen, dass man sie nicht dauernd vergisst.

Julian spricht für die Battistrada, Gian für die Risa und Daniele für die Scavalcari. Grundsätzlich haben sich alle für die 2. Runde qualifiziert, die genug zusammengestohlen haben oder sich besonders geschickt angestellt haben.

Die Konkurrenz besteht aus acht anderen Kindern: Ieronimo, Filippo, Antonio, Pico, Annibale, Barbera, Riccia, Caterina. Einige haben spezielle Begabungen.

Ieronimo ist mutig und ein bisschen verrückt. Er ist einfallreich. **Wits-Bonus (Test 2 gelöst)**

Pico ist nicht nur klein, sondern auch schnell und scharfäugig. **Perc.-Bonus**

Riccia geschickt. **Dex.-Bonus**

Filippo ist stark. **Str.-Bonus**

Antonio ist klug und kombiniert gut. **Int.-Bonus (Test 2 gelöst)**

Barbera ist gut darin, andere zu beeinflussen. **Mani.-Bonus**

Caterina sieht schön aus und nimmt andere damit für sich ein. **App.-Bonus**

Durch die jeweiligen Tests kann man noch mal auf sich aufmerksam machen und Stärken demonstrieren, aber auch Vorlieben.

Den Battistrada-Test machen alle gleichzeitig. Beim Test der Scavalcari sehen sogar alle zu. Am kompliziertesten ist aber der Test der Risa. Hier muss jeder alleine in den Raum. Eine Glocke klingelt vor dem Raum, sobald eine Falle an der Taschendiebstahl-Puppe ausgelöst wurde (die Bodenfallen lösen nichts aus, doch tritt man in ein Loch, ist es wahrscheinlich, dass die Dreharme einen erwischen und dass zumindest das Ei auf den Boden fällt).

Dieser Test gilt nur als bestanden, wenn man aufhört, bevor eine Falle ausgelöst wurde. Je mehr man erbeutet, desto besser.

## Wettstreit 2:

- **Battistrada-Test:** Dieser Test ist der erste und wird in der Stadt, im Viertel San Polo durchgeführt. Drei „Ziele“, erkennbar an Kappen unterschiedlicher Farbe, flanieren für **eine Stunde** durch das Viertel. Man soll sie finden und auf ihren Wert einschätzen. Aber Vorsicht, wenn die Ziele ihre Beobachter erkennen, sind diese raus. Diese Aufgabe ist mehrteilig.

**Auffinden** der drei „Ziele“ im Viertel: Wits + Larceny, Diff. 7. Jeder Erfolg ist einer der drei Jungs. Ein Wurf pro halbe Stunde, also insg. 2 Würfe. Wer alle Ziele erst in der zweiten Hälfte findet, bekommt eventuell Zeitdruck, was die kommenden Würfe erschwert.

**Beobachten**, ohne gesehen zu werden: Dex + Stealth, Diff. 7. Das ist die Grundschwierigkeit, da die Jungs und Mädels aufpassen werden. Arcane erleichtert die Bemühungen, ebenso wie gute Ideen. Die Beobachtungen sollten einige Zeit beanspruchen, denn die Ziele haben ihre Güter gut verborgen.

**Einschätzen**: Perception + Larceny, Diff. 8.

Sowohl Magie als auch Spezialwissen können helfen, etwa Investigation und div. Crafts. Die an den Zielen versteckten Reichtümer sind gut verborgen. Etwas Wertvolles um den Hals, eine Brosche am Revers, ein kostbarer Ring, ein Geldbeutel im Wams – neben dem schmaleren am Gürtel.

Eines der Ziele ist ein Blender. Seine „Schätze“ sind alle nichts wert, der Beutel ist voller Pfennige.

- Scavalcari-Test: An einem glatten Pfahl hinaufklettern und oben ein Seil lösen, das an einem kleinen Ring angeknüpft ist. Klettern Diff. 8. Bis oben braucht es 7 Erfolge (rund 10 Meter). Dann muss man sich halten und gleichzeitig den Knoten lösen.

Halten ist entweder eine Stärkeprobe. Dann braucht es eine Stärke von 3, notfalls Erfolge per Willen vs. Diff. 9. Oder es ist eine Frage der Technik, also Geschicklichkeit. Dann ist ein Wurf von Dex + Athletics gg. Diff 6 erforderlich. 2 Erfolge sollten genügen. Was es ist, hängt von der Beschreibung der Klettertechnik ab.

Wenn das folgende Knotenlösen zu lange dauert, muss diese Halte-Probe wiederholt werden.

Entropy/Time könnten etwas darüber verraten, wie es leichter geht und evtl. auch die Schwierigkeit des Kletterns um 1 senken. Forces hilft natürlich sowieso.

Um den Knoten mit einer Hand zu lösen, muss grundsätzlich Dex + Larceny gewürfelt werden. Es sei denn, jemand hat eine andere Methode gefunden. Den Knoten bekommt man mit 5 Erfolgen gegen die 9 auf. Ja, das SOLL schwer wie Sau sein. Wenn man es nicht schafft, aber sich gut schlägt, ist auch viel gewonnen. Ganz bekommen das ohnehin nur die Wenigsten hin.

Auch beim Knoten kann man sich grundsätzlich gut mit Magie helfen. Aber ohne Vorbereitung wird das eher schwer. Denn wie setzt man seine Foci ein, wenn man erst an einem Pfosten hängend merkt, dass man sie braucht?

- Risa-Test: Die La Gazza haben in einem Raum eine Klingelpuppe („Berta“), an welcher die Neuen üben können. In einem anderen, älteren und inzwischen sehr staubigen Raum steht eine zweite Klingelpuppe (die „Alte Berta“), welche nicht alle kennen und die seit Jahren nur noch zu besonderen Anlässen genutzt wird. Etwa zu Prüfungen wie dieser hier. Warum? Weil es als nahezu unmöglich gilt, die Puppe komplett zu leeren. Sie wurde von einer Legende entwickelt und konnte bislang von niemand anderem „bezwungen“ werden. Darum die neuere Puppe, die einfacher und dem alltäglichen Stehlen „näher“ ist.

Die Alte Berta steht auf einer Federung und man muss ihr in die Taschen greifen ohne dass ein Ei herunterfällt, welches in einem sehr kleinen Schälchen auf ihrem quadratischen Kopf liegt, ohne über einen der zahlreichen versteckten Drähte die Klingel ertönen zu lassen oder eine der vielen Fallen auszulösen, mit welchen sie gespickt ist. Außerdem muss man schauen, wo man seine Füße hinsetzt. Denn der sogar Boden um sie herum verbirgt ein paar Kniffe.

Der **Boden** um die Puppe herum ist stellenweise präpariert:

Während die Puppe auf ihrem federnden Sockel in eine Richtung dreht – in unregelmäßiger Geschwindigkeit, dreht sich der Boden um die Puppe (eine Ring) in die entgegengesetzte Richtung. Die langen, ausgebreiteten Arme der Puppe reichen über diesen Ring. Da die Arme jeweils ein Stück nach oben und nach unten ausgestreckt sind, ist man gezwungen ihnen auszuweichen, wenn man nahe heranwill. Um diesen Ring ist ein weiterer Ring – außerhalb der Reichweite der Arme. Dieser dreht sich wiederum in entgegengesetzter Richtung. Durch beide Ringe ziehen sich Rillen, wie die Striche auf einem Ziffernblatt. Unter einigen sind Klappen, und setzt man den Fuß dort auf, tritt man in ein Loch. An anderen Stelle dreht sich die Bodenplatte, sobald man auftritt – man macht also eine Pirouette, wenn man es schafft das Gleichgewicht zu halten.

Bei genauem Hinsehen kann man erkennen, ob vor einem eine Falle ist. Doch ist es menschlich kaum möglich sich alle Fallen einzuprägen, da die Markierungen alle gleich aussehen und sich dauernd drehen. Vor jedem Versuch kann der Spieler schauen, ob er den Weg vor sich für frei von Fallen hält. Ob das gerade eine Falle auf einem der beiden Ringe ist, richtet sich nach einer 50/50 Chance.

Ob man solche Fallen rechtzeitig erkennt bzw. reagieren kann, sagt ein Check.

Erkennen muss man die Fallen vor jedem einzelnen Zugriff auf die Puppe:

Perc. + Alert., Diff. 7.

Bei fehlerhafter Einschätzung sieht man Fallen, wo keine sind oder erkennt nicht die tatsächlichen.

Da die Puppe zu raschen Reaktionen zwingt (sie dreht sich mit weiten Armen), kann man auch nicht einfach vor ihr stehen bleiben, sondern ist gezwungen vor und zurück zu tanzen bzw. sich zu ducken und zu springen. Nähert man sich also für einen Versuch und hat man eine Falle erkannt, so muss man ihr auch entfleuchen: Dex + Ath, Diff. 6

#### Die **Puppe selbst**:

Sie hat etliche Taschen und steht auf einer Feder, welche wiederum auf einem Sockel angebracht ist. Sie dreht sich, nachdem man den Mechanismus mit einem großen Rad aufgezogen hat. Ihr Kopf ist ein Leinensack, die Augen angenähte Knöpfe.

Das Ei liegt oben auf einer Art Unterteller. Ist man tollpatschig, gibt es Omelett. Oder sie bimmelt, eine Mäusefalle schnappt zu, einen Schlinge schließt sich um die Hand, etc. Selbst an ihrem Sockel sind feine Fäden, vielleicht aus Seide, welche an Glöckchen ziehen, wenn sie etwas berührt. Das macht es schwer, wenn Dinge herunterfallen, z.B. abgeschnittene Geldbeutel.

Berta verbirgt eine Geldbörse im Wams (7), eine Kette am Hals (8), einzelne Münzen in den diversen Taschen (8), 3 Ringe (9), einen kostbaren Dolch (7), ein seidenes Halstuch (8), fein bestickte Hosenträger (9) und schließlich ein silbernes Pillendöschen an einer Kette (10, 3 Erfolge).

Nur **Mimi, die Goldene Hand**, hat die Puppe jemals erfolgreich komplett ausgenommen. Das war vor gut 10 Jahren und niemand weiß nichts Genaues über Mimis Verbleib. Sie hat die Puppe allerdings auch gebaut. **Consuela** hat Mimi in einer Vision als junges Mädchen gesehen. Sie ist schlank und recht groß gewachsen, hat braunes, verfilztes Haar, welches gut zu einer Piratin passen würde. Ihr Gesicht ist recht hübsch und ein wenig wild. Ihre Bewegungen sind tänzerisch und anmutig, noch mehr als bei Consuela selbst.

#### **Zweiter Abend:**

Das Hauptproblem liegt darin, dass der Verlauf ganz von noch unbekanntem Entscheidungen der Spieler abhängt. Es gibt viele „angefangene“ Module, die bis jetzt nicht zu Ende verfolgt wurden: Der Angriff des Hexers Milos, der Nachtschrecken, Teschio im Spiegel, der Golem im Keller bzw. die Node dort unten, die Erscheinungen aufgrund des Genius Loci. Nun kommt noch das Verschwinden der Kinder hinzu sowie Frankos ruheloser Geist. Es ist nicht

abzusehen, mit was sich die Charaktere als nächstes beschäftigen wollen. Ich werde also nun „Szenen“ entwerfen, die dann zum Tragen kommen, wenn die Spieler sich in diese Richtung bewegen. Sie können sich selber aussuchen, was sie interessiert – ich bin (auf das meiste) vorbereitet. Hier gebe ich die Szenen wieder, welche ich tatsächlich verwendet habe.

*Nachtrag: Die Szenen wurden in kaum vorhersehbarer Folge aufgegriffen. Auch Teschio, vorher noch von Consuela geheim gehalten, wurde nun hervorgeholt und beschäftigte beide Spieler lange, bis ein Pakt zwischen ihm und Consuela geschlossen wurde.*

Szene 1:

Damit die Avatare der Erwachten endlich einmal in Erscheinung treten, bereite ich zunächst eine **Vision für Consuela** vor. Es geht inhaltlich um die Kinder, welche im Rahmen der Dogenwahl verschwinden werden. Sie sieht Selaiah (Avatar, den sie noch gar nicht kennt) auf dem Boden vor dem Lazzaretto sitzen. Ihr Avatar ist ein junges, zartes Mädchen mit weißen Haaren und schlimmen, hellen Brandnarben. Trotz seiner fröhlich hellen Gewänder aus einer anderen Zeit und der glockenfeinen Stimme wirkt das Kind fremdartig. Es wäre bildhübsch, wären da nicht überall diese schrecklichen, fast weißen Narben. Aber das Kind spricht nie über seine Verletzungen.

Wo sie sitzt, wechseln sich Grasflächen mit sandigen Böden ab. Das Mädchen scheint etwas in den Sand zu malen. Niemand sonst kann sie sehen. Als Consuela ihr über die Schulter schaut, erkennt sie einen Totenschädel mit einer Kappe, die der üblichen Kappe des Dogen (Corno Ducale, Horn des Dogen) sehr ähnelt. Doch sie ist prachtvoller und mit mehr Gold und kostbaren Perlen und Edelsteinen besetzt, wobei freilich zunächst noch alles noch farblos ist. Die Kappe ist die sog. *Zogia*, welche nur zur Wahl des Dogen und wenigen anderen wichtigen Anlässen getragen wird. Der Totenschädel hat zudem eine (weiße) Rose zwischen den Zähnen.

Während sie hinsieht, erhält die Rose Farbe (tiefrot) und zerfließt, bis sie dem Schädel wie Blut aus dem Mund läuft. Zugleich sieht die Kappe immer strahlender aus.

Der Totenkopf steht für den Hexer, die Kappe für die Dogenwahl. Die weiße Rose ist ein Symbol für Unschuld (die entführten Kinder). Weiße Blumen stehen (vor allem zu dieser Zeit) auch für Grabblumen, also den Tod. Logischerweise werden die „Kinder“ zu Blut, da sie für die Wahl geopfert werden. Folglich kommt es da auch Farbe in die Kappe.

Diese Vision ist zwar sehr kryptisch und kaum zu entschlüsseln, doch so sollen Visionen sein, besonders, wenn man als Magus noch nicht weit in diesen ephemeren Künsten gediehen ist.

Wenn Consuela sich umsieht, ist das Mädchen verschwunden.

→ ist so geschehen.

Szene 2:

Die Zeit des **Genius Loci** kommt mit dem Jahreswechsel zu ihrem Höhepunkt. Die magische Aktivität der Insel intensiviert sich weiter. Teschio würde es spüren, sobald er aus dem Spiegel käme, aber das ist zurzeit unwahrscheinlich. Auch Consuela muss es spüren, denn die spirituelle Kraft ist zu dieser Zeit einfach zu stark, als dass man sie nicht bemerkt. Manifestieren wird sich der Lar aber nur, wenn sie ihm sehr nahe kommt. Für Einzelheiten s.

**Datei „La Gazza und die Pestinsel“**

→ Consuela fand den Geist sehr interessant, Cassio war äußerst misstrauisch und fand das Wachstum unnatürlich, sah aber den Geist nicht, schon weil er erst später dazu kam.

Szene 3:

**Am Abend** des 31.12.1413 wird in einem extra hergerichteten Raum ein vernünftiges Essen aufgetischt. Die Mitglieder der Sondergruppen sind anwesend, soweit sie nicht irgendwo unterwegs sind. **Bartolo** hat sich als Gast zu Jaquopo begeben, weil er die Kinder sehen möchte. Außerdem wird er evtl. den Segen der Kirche des 12. Apostels über sie ausschütten. **Vanni**, ebenfalls eine Scavalcari, wird noch in jener Nacht – aber im Anschluss an die Feier und die Verteilung der Plätze – verschwinden und so unfreiwillig einen weiteren freien Platz generieren.

Während der Feier erzählt sie Cassio von einer Tour, die geplant ist. Sollte Consuela sie sehen, könnte sie eine **Aura des Todes** bei ihr erkennen (durch unbewussten Blick in die Zukunft). Vanni scheint ihr leichenblass, Dinge um sie verfaulen, etc. Auch bei anderen könnte sie so etwas beobachten.

Nach Vannis Verschwinden könnte kurzzeitig der Verdacht aufkommen, dass einer der Konkurrenten um die beliebten Plätze sie hat verschwinden lassen, der vielleicht mangels genügend freier Plätze nicht zum Zuge kam.

Nach dem Essen wird sogar Wein aufgetischt und die Anführer der drei Gruppen erklären, wer aufgrund der Prüfungen von ihnen eine Einladung erhält. Für die zehn Bewerber hat es insgesamt fünf freie Plätze in allen Gruppen zusammen (s. Klammer). Die Einladungen werden jedem einzeln mitgeteilt. Sollte es aufgrund der Entscheidungen dazu kommen, dass zu wenige Plätze da sind, entscheiden die Anführer, wen sie lieber möchten. Sie können auch mehr nehmen, aber dadurch sinken die Prämien aller anderen (s.u.), weswegen das

nur selten geschieht. Erst wenn alle Entscheidungen stehen, wird bekannt gemacht, wer wo arbeiten wird.

Die Risa laden ein (für zwei Plätze): Cassio, Barbera, Caterina

Die Battistrada laden ein (für einen Platz): Riccia, Consuela

Die Scavalcari laden ein (für zwei Plätze): Antonio, Ieronimo, Riccia, Cassio und Consuela

Den Erwählten wird nach ihrer Entscheidung mitgeteilt, dass sie von nun an etwas Geld verdienen, denn sie dürfen einen Teil ihrer Verdienste behalten. Sie bekommen jeder 10% dessen, was ihre Einheit verdient. Da die Battistrada zwar schauen, aber nicht selber einnehmen, werden sie aus den Pfründen der übrigen Gruppen mit bedient. Die Risa brauchen weniger Tipps, sind dafür aber in kleineren Gruppen (zu dritt) unterwegs. Die Battistrada in ihren Fünfertrupps vereinnahmen so schon die Hälfte ihrer Verdienste für sich.

**Beide Spieler entscheiden sich sofort nach dem ersten Angebot für die Scavalcari. Sie schätzen ihre Chancen bei den beiden anderen realistisch ein. Sie wollen aber beide auch zu den Scavalcari.**