

### **Aktuelle Situation:**

Berberpiraten, sowie Piraten aus Senj (ital. Segna), auch Uskokken genannt, suchen die Küsten der Adria heim, nicht zuletzt, um christliche Sklaven zu fangen für den Nordafrikanischen Markt und das Osmanische Reich. Doch wer weiß, ob das ihr wirklicher Auftrag ist? Vielleicht sollen sie auch jemand bestimmten aus dem Weg schaffen, eine Schiffsroute stören, den Hafen von Venedig belagern oder nur für Unruhe sorgen? Ist ihr Herr ein Mann, der Pläne gegen Venedig strickt?

### **Hintergrund:**

Die Giovanni wollen den Seeweg nach Venedig blockieren, um ihre Waren teurer zu verkaufen. Fremde Schiffe werden von den Piraten angegriffen, ihre eigenen kommen weitgehend durch. Sie selber bleiben im Hintergrund. Die Giovanni bringen in Erfahrung, wann welche Schiffe die Stadt auf welcher Route verlassen. Dies geben sie an die Piraten weiter. Diese versuchen möglichst viele der Händler aufzubringen.

Eine von den Giovanni kontrollierte Gilde, die **Scuola Grande di San Giovanni Evangelista** mit ihrem prächtigen Gildenhause in San Polo, beauftragt durch eines ihrer Mitglieder, den Händler **Andrea Lombardo**, die Piraten. Der sendet eine verschlüsselte Nachricht an die Piraten. Die Verschlüsselung des Briefes nimmt Lombardo selber vor. Als Schlüsselwort benutzt er etwas, das im Siegel auf dem Papier zu sehen ist. Etwas, das ihm am Herzen liegt, wie manche wissen und woran man ihn eventuell als Absender ausmachen könnte, wenn die Nachricht in die falschen Hände geriete (Tintenfisch → Calamaro).

Diese Nachricht kann man auf der **Sposa di Mare** (Seebraut, kleine Karacke) finden, welche in der Schattenstadt ankert. Die Sposa wird bewacht. Sie verfügt über eine Mannschaft von 30 Mann.

Der Commandante, **Grimaldo Cornacchia** (Krähe), hat in seiner Kajüte eine Schatulle mit einem entsprechenden Schreiben, welches er an die Piraten in Senj liefern soll. Sein Kontaktmann dort ist ein gewisser **Hrobek**.

Die Nachricht lautet entschlüsselt:

Der Loewe ist zur Zeit nicht sicher, darum so. Drei Tage im neuen Jahr, zwei Naves mit reicher Fracht, gen Konstantinopel.

**Fec Laens kse zgr Qskt yiohk gkcsed, drfwm do. Prvw Vare um eswey Jmhi, nyet Nmvg oie rqitvgr Qrmcyh, iey Kanjhcneizogs.** (Vignere, Schlüssel „Calamaro“)

Mit dem „Löwen“ spielt der Händler auf eine Kneipe (Ubrico Leone) an, die außerhalb der Stadt liegt und verborgen ist. Sie dient gewöhnlich als Treffpunkt für die Unterwelt und Piraten.

Die **Piraten** verfügen dank der Unterstützung der Giovanni über eine kleine Flotte, mit welcher sie die Adria weitgehend überwachen können. Ist die Beute ausgemacht, ziehen sie rasch ihre Schiffe zusammen und greifen an. Natürlich sind sie nur Handelsschiffen

gewachsen. Drei oder vier Militärschiffe könnten sie bereits in die Flucht schlagen oder ganz besiegen.

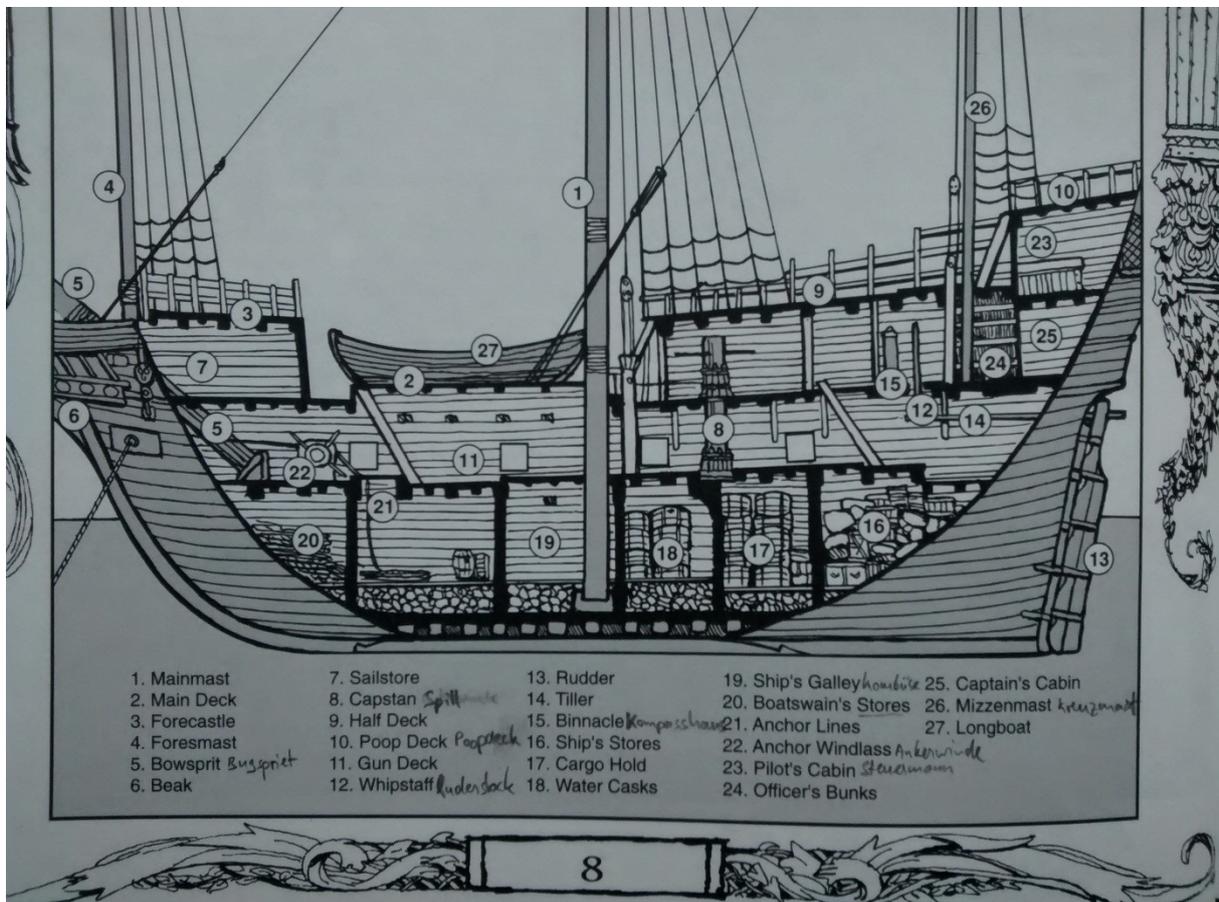
Sie übernehmen die Fracht und das Schiff, die Besatzung wird entweder als Sklaven verscheuert oder in die Truppe mit aufgenommen.

Die **Sposa die Mare** ist selber ein Handelsschiff und hat zurzeit einige Güter geladen. Sie hat u.a. 15 graue Ballen Mohair-Rohwolle (aus Angora/Ankara) – von der Kamelziege, auch Kamelotte genannt. Dazu Baumwoll- und Damast-Tücher auf schweren Rollen sowie einige Amphoren mit Ölen. In der Kapitänskajüte findet sich hinzu eine kleine Schatulle mit Perlen und Edelsteinen im Wert von rund 1000 Zecchinen. Die Wollballen, jeder wiegt gut 15 Kilo, sind ebenfalls recht wertvoll und würden pro Stück gut 100 Zecchinen abwerfen. Allerdings sind sie dank Größe und Gewicht sehr unhandlich.

### Ablauf:

Cassio hat das Schiff bereits für sich entdeckt und will am Abend versuchen dort an kostbare Waren zu gelangen. Ob er sich an Bord schleichen möchte oder einfach hofft, dass niemand ihn zur Kenntnis nehmen wird, ist noch unklar. Letzteres funktioniert auf einem so kleinen Schiff natürlich nicht. Sein Hund wird an Bord in jedem Fall auffallen und eher am Dock auf ihn warten.

Ein Plan des Schiffes:



An Bord kann er ein **Gespräch** des **Commandante** (Kapitän) mit einem merkwürdigen Mann **belauschen**. Letzterer fällt auf, weil er eine merkwürdige Sprachmelodie hat. Es ist ein dunkelhäutiger Mann, ein Ghul, der dem Händler von den Ghiberti überlassen wurde. Sein Name ist **Taio** und er ist ein Diener von **Olivia**. Natürlich sieht er recht beeindruckend aus, denn Olivia würde keinen hässlichen Mann zu ihrem Ghul machen.

Es geht um die Weitergabe von schriftlichen Instruktionen, welche der Kapitän von Taio erhält. Ebenso überreicht Taio dem Kapitän einen klimpernden Sack – voll Edelsteinen und Perlen. Das Gespräch muss Interesse wecken.

Taio betont deutlich, der Kapitän müsse gut auf die Depesche aufpassen, denn der Inhalt sei manchen Leuten eine Menge wert. Der Commandante lacht und sagt, er wisse schon, dass er nicht nur die Interessen *eines* Händlers schützen müsse und dass er schon vorsichtig sei. Die Fiori (Anm.: *Il Fiore Bianco*) bekämen nichts von ihm, auch nicht sonst irgendwer.

Natürlich ist dem Commandante mitnichten bekannt, wer tatsächlich hinter allem steckt. Er denkt, sein Auftraggeber sei jemand aus der Gilde.

Beide beschließen in der Kajüte des Commandantes einen Tropfen zu trinken und ziehen sich dorthin zurück. Man kann noch hören, wie der Commandante sagt, er wolle am Abend zu seiner Hure im Tempel der Feuchten Venus.

**Commandante Grimaldo Cornacchia:**

Stä 3, Ges 4, Sta 3, Aun 2, Mani 3, Char 3, Perc 4, Int 2, Wits 3. **Ini:** 6

Wichtigste Fähigkeiten 3-4. Wille 4. **Rapier** Diff. 5, Schaden 6, **Messer** Diff. 5, Schaden 4

Die Kajüte liegt achtern, direkt unterhalb der Kajüte des **Timoniere** (Steuermann), **Rinuccio**. Betritt man das Hinterdeck durch die Tür vom Hauptdeck aus, geht ein schmaler Gang geradeaus. Links und rechts gehen die Türen zu den Offizierskojen ab. Sie sind belegt vom **Nostromo Guisepppe** und **Tenente** (Leutnant) **Mariotto**.

Ganz am Ende ist die Kapitänskajüte. Dort könnte Cassio weiter lauschen.

Den geheimen Brief verstaut der Commandante sorgsam. In seiner Kajüte legt er ihn in eine verborgene und verschlossene **Wandnische**. Der Brief ist in einer gesonderten **Röhren-Schatulle**. Die Schatulle ist sehr robust und überdies mit einem kleinen Säurebehälter ausgestattet, welcher das Schriftstück bei gewaltsamer Öffnung zerstört – ein übliches Verfahren bei geheimen Dokumenten. Um also an das Dokument zu gelangen, muss man entweder sehr geschickt sein oder den Schlüssel haben, der dem Commandante in der Brusttasche steckt.

Neben dem Brief befindet sich in der Wandnische auch noch der Sack mit Perlen und Edelsteinen, der zur Fracht gehört (Wert rund 1000 Zecchinen).

Das Schiff ist gut bewacht und soll im Morgengrauen auslaufen.

Neben zwei Männern auf dem Hauptdeck geht der **Nostromo (Bootsmann)**, ein Hüne namens **Guiseppe**, immer wieder durch das Schiff und sieht nach dem rechten.

Falls Cassio die Nachricht stiehlt, müssen die Giovanni reagieren. Der Händler wird vielleicht noch versuchen, die Nachricht zurückzuerlangen. Wenn die Sache aber ans Licht kommt oder Cassio die Nachricht weitergibt, wird man gegebenenfalls dafür sorgen, dass der Händler nicht mehr reden kann. Er wird nicht getötet, sondern schlicht geistig so beeinflusst, dass er sich selbst bezichtigt. Entsprechende Zauber könnten das freilich erkennen, doch wer schaut schon danach? Dies geschieht aber nur, wenn von staatlicher Seite etwas unternommen wird. Sonst werden der Händler und der Commandante einfach jedes Wissen von der Nachricht leugnen.

#### 1. Alternative: Cassio hat sich schnappen lassen

Sollte Cassio gefunden werden, wird man ihn erst einmal fesseln und ins Bootsmanns Lager werfen, einen hauptsächlich mit Tampen und Leinen gefüllten kleinen Raum im Vorschiff.

Dass ihm von da an keine rosige Zukunft blüht, muss hinreichend klar sein. Aus seiner Sicht wird ihm der Verkauf als Sklave wohl am wahrscheinlichsten vorkommen. Das wäre auch der Plan des Commandante, doch Taio wird ihm sagen, dass der Junge anderweitig Verwendung finden soll. In der Kapitänskajüte erklärt er ihm, dass er den Jungen gleich in der Stadt jemandem zukommen lassen kann. Er überlässt dem Commandante einige Zecchinen, was diesen zufrieden stellt.

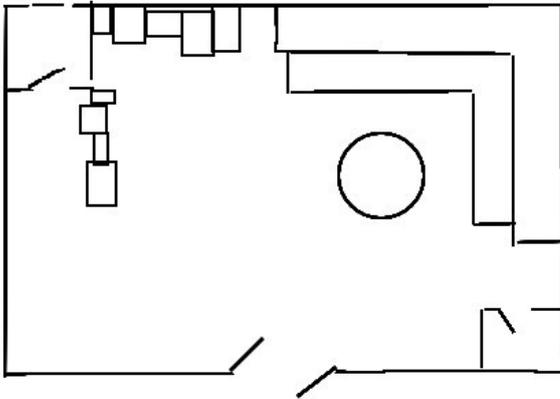
Cassio hat hier noch die Gelegenheit sich zu befreien und davonzumachen. Gelingt ihm das nicht rechtzeitig, wird Taio kommen.

Er wird Cassio ausknocken und mitnehmen. Er hat einen Deal mit einem Ghiberti, der ihm Blut gibt für solche Waren wie Cassio. Der Ghiberti ist ein noch junger Vampir namens **Angelo**. Angelo übt sich noch im Pfad der Gebeine, weswegen er ständig neue Opfer braucht.

#### 2. Alternative: Cassio hat sich nicht schnappen lassen

Eines der Lagerhäuser in der Schattenstadt ist ein Versammlungsort der Ghiberti. Cassio hat es sich als lohnenswertes Ziel für seinen nächsten Ausflug ausgesucht und will nachts reingehen, um Beute zu machen. Es handelt sich natürlich auch so um das Lager der Ghiberti, wo Angelo gerade seine „Übungen“ macht. Entweder beobachtet Cassio die Vorgänge, falls er nicht geschnappt wird. Oder er hat daran teil...

Wie er geschnappt, erwacht Cassio in einer großen Halle voller Leute, insgesamt gut 30 Personen. Die Halle ist irgendwo in der Schattenstadt, nicht weit vom Schiff. Hier sind ohnehin mehr Hallen als Wellen auf dem Meer. Skizze der Halle:



Links oben ist eine Art Geräteschuppen. In der Halle stehen mehrere meterhohe Kistenstapel. Rechts oben sind einige Kisten zu Rängen gestapelt, von welchen man der Zeremonie in der Halle folgen kann. Ein Kreis mit zahlreichen magischen Symbolen wurde mit Blut auf den Boden gemalt, dort sind Kerzen und Feuerschalen platziert. Darüber hängt ein großes, hölzernes Andreas-Kreuz. Unten rechts ist ein Käfig für Gefangene. Der Ausgang aus der Halle ist mittig unten.

Cassio ist kopfüber an einer Art Kreuz festgebunden, sein Oberkörper ist frei und mit irgendetwas bepinselt (Hühnerblut). Um ihn herum stehen lauter Kerzen und Feuerschalen, aus welchen würziger, benebelnder Rauch aufsteigt. Zeichen sind auf den Boden und das Holzkreuz gemalt, es liegen ein paar Teile eines soeben getöteten Hühnchens rum.

Die Leute sind teilweise in Roben gehüllt und nicht zu erkennen. Unter ihnen ist auch **Ignatius Caracas**, ein Händler, der sich dem Okkulten zuwendet, da sein Geschäft zunehmend bergab geht (s. weitere Module). Er hat seine Kapuze nicht ganz hochgezogen, sondern starrt gedankenversunken auf das Geschehen. Sein blasses Gesicht und seine wässrigen Augen sind sehr einprägsam. Sein ganzes Gesicht verrät einen schwachen Charakter, seine Haltung ähnelt der eines Erdmännchens, das neugierig nach etwas Interessantem ausschaut, aber stets bereit ist zu fliehen.

Auch der **Eburone Ambiorix** sieht dem Geschehen zu. Er hält sich im Hintergrund und fällt allenfalls wegen seiner Größe und dem mächtigen Schnurrbart auf.



**Angelos Plan** ist es, Cassio und noch ein paar andere Kinder, die in Käfigen hocken, mit seinem Opferdolch zu töten.

Die Waffe ist aus schwarzen Stein, hat eine Totemfigur in den Griff geritzt, die spitze Zähne bleckt und hat teilweise eine grünliche Patina. Investiert Angelo einen Blutspunkt und ruft seine Patronin an, beginnt die Waffe grün zu glühen. Er will ihnen verschiedene rituelle Wunden beifügen und sie schließlich durch Öffnen der Kehle ausbluten lassen.

Lässt sich Cassio nicht fangen und beobachtet alles nur, kann er Zeuge des Rituals des Giovanni werden. Außerdem könnte er die Zuschauer beobachten und so weitere Informationen sammeln.

Sollte Cassio sich fangen lassen, wäre spätestens hier der Zeitpunkt, an dem Cassios Avatar erwacht...

- Bedenke die plötzlichen Einsichten und Erkenntnisse zu beschreiben sowie die Effekte für alle Sinne. Bei Feuereffekten hört man zunächst einen Sog aus Luft, riecht Schwefel, etc.

Wenn hier die Hölle losbricht, dann wird sich **Ignatius** schleunigst verziehen, denn besonders mutig ist er nicht. **Ambiorix** wird lächeln und zusehen. Irgendwann ist er einfach fort (Umbra). Gefahr droht von dem Vampir sowie drei **Zombies**: Strength 3, Dexterity 2, Stamina 4, Brawl 2. Zombies sind unter normalen Umständen immer zuletzt dran. Sie weichen nie aus. Sie haben keine Willenskraftpunkte, auf Angriffe gegen ihren Willen haben sie aber theoretisch eine Willenskraft von 10. Ihre Würfelpools werden durch Schaden nicht kleiner, es sei denn der Schaden entsteht durch Feuer oder übernatürliche Waffen etc. Sie haben 10 Lebenspunkte.

#### **Angelo, 8th Generation Ghiberti:**

Attribute sind alle etwa bei 3, AUN 5. **Ini: 6**

Abilities: Alertness 3, Brawl 2, Dodge 1, Intimidation 2, Melee 2. Willen 5;

**Ritualdolch:** Diff. 6, Schaden Stärke + 2 (5), ggfs. Schwerheilbar falls 1 Blutpunkt ausgegeben wird

**Disziplinen:** Beherrschung 2, Geschwindigkeit 1, Seelenstärke 2, Pfad der Gebeine 3.

Blutvorrat: 15 (3/Runde)

**Taio, Giovanni-Ghoul:**

**Attributes** alle 3, AUN 4; **Abilities:** Alertness 3, Brawl 3, Dodge 2, Intrigue 2, Melee 4, Ride 3, Stealth 2, Occult 3; **Disziplinen:** Auspex, Celerity & Potence → 1; Willen 6, Gewissen 2, Selbstkontrolle 4, Mut 4. Blutvorrat: 5