

Modul nach dem Erwachen – Gefährliche Träume:

Situation: Es sind noch einige Tage bis Neujahr. Dann ist der Wettbewerb abgeschlossen. Gleichzeitig hat Cassio gehört, dass kurz nach Neujahr einige Schiffe auslaufen sollen, denen eventuell ein Überfall droht. In den Kanälen schwimmt die frische Leiche eines Jungen der La Gazza. Und die Wahl des neuen Dogen steht an, was bedeutet, dass die Bewerber anfangen werden die Werbetrommel zu rühren. Und Cassio ist soeben zum Magus erwacht. Dabei hat er ein Treffen der Ghiberti ordentlich aufgemischt und ist sogar den Nephandi aufgefallen. Vieles kann geschehen.

Ziel dieses Moduls ist, dass Cassio seine Kräfte erkundet, seinen Avatar besser kennenlernt, die Dogenwahl, die Bewerber und deren Taktiken näher erlebt. Paolino und Vanni müssen noch sympathischer werden, damit ihr späteres Ableben die Charaktere so sehr beschäftigt, dass sie dem nachgehen. Ich denke an das Modul um die Zunge des Cicero.

Vielleicht sollte man auch mal eine deutliche Todesgefahr schaffen, damit eine Lektion in Demut erlernt wird.

Hinsichtlich seines Magie-Stils muss für Klarheit gesorgt werden. Wenn der Spieler sich an einem Maori-Stil versuchen will, hat er das Problem, dass er nur wenig darüber weiß und wenig darüber lernen kann. Er käme also nur langsam und schleppend voran. Jeder einzelne dieser fremdartigen Zauber muss hart erkämpft werden.

Gegebenenfalls hört Cassio Geschichten über das, was in den Docks vorgefallen ist. Da soll ein Dämon gewütet haben – man spricht von einem weißgesichtigen, gehörnten Typ, denn seine Maske hat ihre Züge verändert.

Cassio ist im Pesthaus, seine Abenteuer liegen ein, zwei Nächte zurück. Er hört evtl. Gerüchte darüber, dass in den Docks etwas passiert sein soll. Niemand weiß genau, denn nur die Leute dort könnten reden. Aber die meisten haben zu viel Angst und zu viel zu verbergen.

Cassio's Magie ist sehr unzuverlässig und das Wissen seiner Epiphanie verblasst nach und nach. Was bleibt, sind vage Erinnerungen. Da war ein seltsames, langes Lied, das vieles erklärt hat. Es hieß **Kumulipo**... Doch vieles an dem Lied ist auch beunruhigend und verstörend, denn es erzählt nicht nur schöne Dinge.

Sollte Cassio dem nachgehen, sind seltsame Träume vorprogrammiert. Er wird in seinen Träumen das Echo des Liedes hören, von Traumwesen geplagt und mit seinem Avatar konfrontiert.

Was im Traum geschieht: Cassio wandert durch die Räume des Lazzaretto. Hinter einer Tür betritt er einen weiten Wald, der im Zwielicht daliegt. Man hört das Rascheln des Windes in

den Blättern, das Knarren von Ästen und verschiedene Tiergeräusche. Auf einer Lichtung liegen zahlreiche gefällte Bäume umher. Während die stehenden Bäume schlummernde Gestalten in Roben beherbergen, sieht Cassio in den gefällten Bäumen vage die Umrisse von erschlagenen Gestalten. Viele Bäume stehen zwar, wurden jedoch schwer „verletzt“. Überall hocken seltsame Wesen, nur vage menschlich und in Lumpen gehüllt, die mit ihren langen Fingern in die Bäume greifen und etwas herausziehen, was unschön an Eingeweide erinnert. Darüber machen sie sich mit großem Appetit her. [es handelt sich um Scavengers, Axis M. S.72]. Unweit dieses Geschehens steht ein Hüne mit einer Axt, der die Bäume fällt. Das ist ein Nachtschrecken. Sollte Cassio sich mit ihm anlegen, wird der Nachtschrecken ihm seine schlimmsten Alpträume entgegen schleudern. Wenn sich der Holzfäller endlich umwendet, verändert sich urplötzlich die Szenerie, da der Terror Cassio so „attackiert“. Gelingt der Angriff, so steht Cassio in den rauchenden Überresten eines fernöstlichen Klosters, wird von einem roten Riesen gepackt, ertrinkt in dunklen Fluten, etc. (sein temp. Willen nimmt Schaden). Wird Cassio direkt angegriffen, verwendet der Nachtschrecken Rage bei Cassio: 7 (5+2 wg. Cassios Expression Wert.) oder den Flash of Horror Charm – Gnosis 8 vs. Diff. 8. Bei Erfolg zieht der 1 Willen ab. Geht nur einmal pro Nacht und Opfer. Wenn Cassio sich zu sehr wehrt, verschwindet der Nachtschrecken wieder. Er findet sich in seinem Bett wieder. Sollte er sich nicht erfolgreich wehren können, so verliert er das Bewusstsein, bis er irgendwann in der materiellen Welt erwacht.

In der materiellen Welt sind die Bäume nicht weit vom Pesthaus auf einer Insel. Sie sind krank und sterben.

Will Cassio den Holzfäller mit Feuer bekämpfen, könnte dabei leicht der Wald entzündet werden, denn seine Kontrolle ist schlecht.

Gefährliche Träume – Teil 2

Situation: Es ist der 29.12.1413, noch zwei Tage bis zum Jahreswechsel. Dann ist der Wettbewerb abgeschlossen.

Neben den vielen Geschehnissen in der Welt, die im Modul eine Rolle spielen sollen, hat sich vor zwei Tagen die Auseinandersetzung zwischen Cassio und dem Nachtschrecken zugetragen. In seinem Traum hat ihn das Wesen attackiert. Aufgrund des Schmerzes einer Attacke erwachte Cassio, bevor ihm Schlimmeres widerfahren konnte. In der wachen Welt ist Falso dagegen da. Er wird Cassio von seinen Wunden heilen, was ihn aber Kraft kostet, die er im Verlauf der weiteren Ereignisse brauchen könnte.

Mit erheblichen Blessuren schlief Cassio rund 36 Stunden. In dieser Zeit hatte Consuela einige Erlebnisse im Heim der La Gazza.

Ziel dieses Moduls ist weiterhin, dass Cassio seine Kräfte erkundet, seinen Avatar kennen lernt und ebenso einige seiner Freunde. Paolino und Vanni müssen sympathisch gemacht werden, da ihr Ableben die Charaktere hart treffen soll. Vielleicht bemerken sie seinen Zustand und kümmern sich um ihn.

Zwar hat bereits das letzte Modul eine echte Todesgefahr beinhaltet, doch die Lektion sitzt eindeutig noch nicht so gut. Es wird noch zu sehr ohne Verstand und respektlos vor Gefahren gehandelt.

Was geschieht:

Auf der einen Seite will der Nachtschrecken nach wie vor seinen Spaß mit Cassio haben. In seinen Träumen wird ihn das Wesen weiterhin aufsuchen und attackieren. Harmlose und schöne Träume werden urplötzlich zu Alpträumen. Szenarien, die auftauchen:

- In einem dunklen Raum taucht ein Wesen auf, das einem leichenblassen Mann ähnelt, mit einem Maul voll spitzer Zähne. Es weidet sich am Blut von schlafenden Kindern, die überall herumliegen. Als es Cassio erblickt, stürzt es sich sofort auf ihn.
- Er findet sich auf dem Scheiterhaufen der Inquisitoren wieder und ihm wird seine Maske vom Gesicht gerissen, bevor die Feuer entzündet werden. Da es nur eingebildetes Feuer ist, müsste die besondere Verbundenheit zum Feuer hier fehlen.
- Sehr schräg: Er schwebt am Himmel und absorbiert die Kraft der Sonne, als plötzlich ein gerüsteter Kerl erscheint und ihn mit Pfeilen durchbohrt. (Geschichte von Tiangou, dem himmlischen Hund, und Zhangxian, s. „Hauptcharaktere“)
- Dunkle Fluten umgeben Cassio und er spürt die Anwesenheit dunkler Geister, welche die Gestalt von Haien angenommen haben. Sie wollen ihn verzehren.

Selbst wenn Cassio realisiert, dass er gefährliche Träume hat, weiß er doch nie, ob er gerade die Realität erlebt oder in einem Traum ist. Beides wechselt sich nahtlos ab. Falso ist aber immer nur in der Realität da.

Die Angriffe mit den Horror-Szenarien entziehen bei Erfolg temporären Willen (Gnosis vs. 8, 5 Power pro Angriff. Max. 3 Angriffe pro Träumer und Nacht). Dies resultiert in absoluter Niedergeschlagenheit. Der Charakter ist emotional leer und antriebslos. Wird Cassio direkt angegriffen, verwendet der Nachtschrecken Rage bei Cassio: 7 (5+2 wg. Cassios Expression Wert).

Ganz wesentlich ist, dass Falso Cassio nicht in die Traumszenarien folgen kann. Er könnte ihn zwar aufspüren, doch hat er nicht ohne Weiteres Zugang zum Traum.