

## Die Hauptcharaktere:

Die Spielercharaktere sind zwei Kinder, **Cassio** und **Consuela**, die zuerst auf der Straße leben, dann sehr jung in die lokale Diebesgilde La Gazza aufgenommen werden und sich dort einen Namen machen.

Hier steigen wir ein. Sprich: frühreife Kinder um die 12, die bereits einige Erfahrung in der rauen Welt gesammelt haben und die La Gazza im Grunde als Ersatz für ihre Familie betrachten. Ein paar Kinder-Module sollen zeigen, ob sie sich zwischen all den anderen Mochtegern-Dieben distinguieren können.

In der Vorgeschichte erzähle ich davon, was den Kindern vor der Diebesgilde widerfahren ist. Beide wuchsen zunächst in einem **Waisenhaus** in Castello auf, dem **Ospedale della Pietà**. Dies wurde ca. 1335 vom Franziskaner Frau' Petruccio d'Assisi gegründet. Das Haus selber entstand in den Jahren ab 1346. Es diente erst für kurze Zeit als Unterkunft für Kreuzfahrer, wurde dann aber dem Franziskaner für dessen Zwecke überlassen.

Beide können sich an ihre Ankunft dort nicht erinnern, ebenso wenig an Irgendetwas davor. Irgendwann im Laufe der Zeit haben sie sich dort angefreundet. Abweichend von den historischen Fakten werden hier nicht zwei unterschiedliche Häuser für Jungen und Mädchen betrieben. Consuela vertrieb einen anderen Jungen, als dieser Cassio das Essen wegzunehmen versuchte. Er wurde dadurch ihr loyaler Freund.

Consuela fand eine Ersatzmutter bei einer der im Waisenhaus arbeitenden Frauen, der **dicken Rosana**. Sie ging häufig mit ihr hinaus und sammelte Kräuter für die Küche und für Hausmittelchen. So erhielt sie ein Grundverständnis für Kräuter, die in „magischen“ Anwendungen nützlich sind.

Aus Consuelas Sicht nahm Rosana sie unter ihre Fittiche, da sie sie für „empfänglich“ hielt. Consuela vertraute sich ihr an und erzählte, dass sie manchmal **Dinge sah**. Sie beschrieb **Auren, Geister**, etc. (Sphärenmagie, Mind, Spirit, ggfs. Entropy). Rosana beruhigte sie und erklärte, dass diese Gabe sie zu etwas Besonderem mache, dass der Herr sie beschenkt habe. Gleichzeitig warnte sie Consuela davor, die Gabe auszuplaudern.

Sie war eine Frau mit außerordentlichem Verständnis für allerlei Dinge, die das Übernatürliche betrafen. Sie klärte Consuela über **Namen und deren Bedeutung** auf. Sie wusste einiges über **Symbolik (Wissen: Enigmas)**. Auch die Wichtigkeit, gewisse Dinge auf eine bestimmte Art und Weise zu tun (**Wissen: Rituale**), war ihr bekannt. All das gab sie an Consuela weiter. *Es mag gut angehen, dass Rosana nicht zufällig über Consuela wachte.*

Nach einiger Zeit verschwand Rosana. Nicht auszuschließen, dass die Vampire dafür verantwortlich waren, welche sich an den Kindern labten.

Ungefähr zur gleichen Zeit begann Consuela sich eine Art Konstrukt für ihre Erinnerungen aufzubauen. Dies ist ein langwieriger Mind-Effekt, der dazu führt, dass sie jede Erinnerung in einer **Gedankenbibliothek** speichert und abrufen kann. Doch sie führt ihn so allmählich aus, dass es für sie nichts mit Magie zu tun hat. Ein sehr heller Geist könnte so etwas auch tatsächlich ohne Magie vollbringen.

Nach ihrem tatsächlichen Erwachen wird sie ihre Traum-Freundin dort sehen (s. unten Avatar). Um in den Palast zu gelangen, kann sie einen (zufälligen) Mind 1 Effekt wirken und meditieren (Intelligenz + Meditation, Diff. 6). Oder Lucid Dreaming.

Das Besondere an dem Waisenhaus war, dass man dort eine **musikalische Erziehung** erhielt, ähnlich wie in einem Konservatorium. Es wurde täglich im Chor gesungen. Dazu brachte man den Kindern sogar das **Lesen** bei.

Es gibt derzeit neben einigen kleineren nur zwei größere Ospedale, das **Ospedale della Pietà** und das **Ospedale di Lazzaro dei Mendicanti** auf der Insel San Lazzaro. Letzteres ist gleich nördlich des Lazzaretto Vecchio. **Beide sind neben ihrer Eigenschaft als Waisenhäusern und Krankenhäusern die möglicherweise größten Zentren der Musik ihrer Zeit.**

Leiter des Chores ist stets ein Mann mit dem Titel **Maestro di coro**. Zurzeit **Arco di Faro**.

Während Cassio das Leben dort schätzte und sein Bestes gab, um den Lehrern zu gefallen, hatte Consuela damit Probleme. Zwar gefiel ihr das Singen zunächst, doch nach einiger Zeit begann sie dabei Schwindelgefühle zu empfinden. Sie hörte Stimmen im Chor, die nicht von den Kindern kamen (Himmlische Stimmen). Diese wurden mit der Zeit stärker und es kamen sich wiederholende Halluzinationen hinzu. Sie versuchte sich nichts davon anmerken zu lassen, doch war dies unter den Augen der priesterlichen Lehrer nicht einfach. Die Anfälle wurden während des Chores immer regelmäßiger und heftiger. Sie hatte große Angst vor dem, was noch passieren würde. Also beschloss sie zu fliehen. Ihr Freund Cassio wollte sie auf keinen Fall alleine lassen. Der Junge besitzt ein ausgeprägtes Pflichtgefühl gegenüber Personen, die er sich nach unergründlichen Maßstäben aussucht. Consuela ist so eine Person. Ein Vampir nutzt das Waisenhaus als Speisekammer und nascht wiederholt an den Kindern. Es ist ein **Ventruè namens Markus**, ein nicht allzu mächtiger Geselle. Markus ist im Alltag ein angesehener Nobile und Mitglied des Senats. Er gehört zu den größeren Unterstützern des Ospedale. Er ist als Ventruè auf kindliches Blut angewiesen. Dadurch wurden die meisten Kinder gefügig. Consuela empfing durch ihre Sehergabe Warnungen und versteckte sich jedes Mal erfolgreich (**Arcane, Entropy, Schutz durch Geister – pos. Spirit Magnet**). Sie hatte zwar keine Ahnung, wer dieser Fremde war. Aber sie erkannte leicht, dass es nicht einfach nur ein Mensch sein konnte (**Spirit/Auren**).

Da der Junge in einer anderen Kammer schlief, wusste sie zunächst nicht, ob er nicht auch unter den Einfluss des Wesens gefallen war. Bei den gefügig gewordenen Kindern hätte sie eine **Veränderung in der Aura** gesehen, doch zu diesem Zeitpunkt beherrschte sie die Gabe noch nicht so gut. Ihre Befürchtungen erwiesen sich indes als unbegründet. Cassio schien nie behelligt worden zu sein.

Sie liefen fort und landeten auf der Straße. Von dort gelangten sie etwas später in die Arme der La Gazza – sie waren gerade einmal 9 bzw. 10 Jahre alt.

Es war in dieser Zeit, da sie eines Nachts nahebei in den Kanälen ein Platschen hörten. Als ein zugeschnürter Sack vorbeitrieb, hörten sie ein Jaulen darin und Cassio schaffte es mit viel Einsatz den Sack an Land zu bringen. Er öffnete den Sack und heraus kam **ein Wurf schwarzer Hundewelpen**. Sie sahen sich um, wer die Tiere zum Ertränken ins Wasser geworfen haben könnte, doch alles war still und leer. Als sie erneut in den Sack sahen, saß darin nur **ein einzelner, pechschwarzer Hund, der sie wachsam ansah**. Dieser Hund folgte Cassio seither. Es handelt sich um einen Familiar, der in verschiedenen Hundeformen erscheinen kann. Er wechselt die Gestalt, wie es ihm gerade passt.

**Cassio** findet Halt in der Diebesgemeinschaft. Innerlich suchte er stets etwas, das ihm seinen Weg vorgibt (**C. begann mit Auftreten und Natur: Gefolgsmann/Märtyrer**). Die rigide, wengleich verdrehte Struktur, die ihnen der Krächzer bietet, passt ihm sehr gut. Er „glaubt“

eine lange Zeit innbrünstig an den Krächzer und dessen „Mission“.

Diese fast sturköpfige Treue (**Iron Will**) wurde noch nicht vom Krächzer zur Notiz genommen. Die anderen Kinder halten den Jungen entweder für einen Idioten, weil er die Selbstsucht des Krächzers nicht erkennen kann, oder für einen Schleimer, der nach Bevorzugung lechzt.

Der Junge hat inzwischen bestimmte **kleinere Talente** entwickelt. Da ist zunächst die Fähigkeit des Belauschens (**Forces 2**). Er kann außerdem sehr leise sein, wenn es erforderlich ist – aber das strengt irgendwie auch an. Schließlich haben ihm Hitze und Kälte weniger an als anderen.

Consuela versuchte zunächst nach der Flucht aus Angst vor ihren Visionen nicht mehr zu singen. Doch immer wieder fing sie unbewusst damit an. Sie begann daher an abgelegenen Orten damit zu experimentieren, etwas, das sie ohne Rosannas Lehren niemals versucht hätte. Zugleich begann sie damit, ihren Gedächtnispalast aufzubauen.

### **Anfängliche Fähigkeiten/Consuela**

Anfangsfähigkeiten: „einfache“ Auren sehen, Gefühle sammeln und ausstreuen, Träume/Ahnungen, Gedächtnispalast, Geistersicht

Neue Fähigkeit nach dem Erwachen: Seelenblick, Schwächen erkennen (Entropy 1), Leuten vorgaukeln, dass sie etwas sehen, was nicht da ist. Vergleiche Card Blanche. Dazu könnte eine Spielkarte o.ä. dienen.

Focus für **Gedanken (2)**: spezielles Wasser in einem Kristallflakon an ihrem Handgelenk, symphatische Effekte

Focus für **Geister (1)**: Rauch von Kerzen oder anderen speziellen Zutaten.

Focus für **Zeit (2)**: Gesang

Focus für **Entropie (1)**: Blut? Bilder?

Treffen mit Selaiah: C. wird sie plötzlich in ihrem Gedächtnispalast antreffen

Wiederkehrender Traum: Der Brennende Traum von Cosmas und dem Schädel, der Turm und die Traditionen

**Sehergabe: Consuela** hat die Gabe zu *sehen*. Manchmal sieht sie Auren, manchmal hat sie Einblicke in die Zukunft. Diese sind stets rätselhaft oder schattenhaft, da die Zukunft nicht feststeht. Es können aber auch Hinweise auf die Vergangenheit einer Person oder Sache sein. Wenn Personen **besonders starke Emotionen** haben, dann sieht sie an deren Körper **Stigmata**. Bei Wut sind das vielleicht Wunden eines bitteren Kampfes, bei Liebe Glanz oder andere Hinweise für Zukunft oder Vergangenheit. Sie hat ein paar wiederkehrende, intensive Träume, die sie nicht versteht (Der Brennende Traum/Cosmas, Traditionen/der Turm).

Consuela wird **ERWACHEN**, wenn sie in einen außergewöhnlichen Geisteszustand gerät. Dies kann eine tödliche Gefahr sein, aber auch einen Moment purer Kreativität oder erstaunlicher Einsicht.

**ACHTUNG**: es müssen Bilder und Visionen ausgearbeitet werden, die sie dann hat. Auch Effekte, die sie dann wirken könnte oder sieht. Sie sollte plötzliche Einsichten haben, z.B. die

Zusammenhänge der Welt und des Universums nach ihrem Paradigma erahnen. Das Erwa-chen sollte ein Teil ihres Paradigmas sein, vielleicht sogar der Anstoß.

*Consuela glaubt manchmal auch Geister zu sehen. Wenn sie versucht mit diesen in Kontakt zu treten (Gespräche, Zeichen, Bildermalen u.ä.), wirkt das auf Dritte sehr schräg. Wenn andere Kinder dies mitbekommen, finden sie sie noch seltsamer als ohnedies schon. Einige Kinder sagen auch, dass sie sich in ihrer Nähe seltsam fühlen (wiederum wg. Spirit Magnet). Außerdem ist Consuela zunächst mal ein wenig freundliches, sondern eher ruppi-ges Kind.*

Nach ihrer eigenen Beschreibung ist sie sehr geprägt von den Lehren, die ihr Rosalia beige-bracht hat. Dies war eine sehr naturverbundene Magie, besonders geprägt von der Kraft der Elemente. Hier ist insbesondere Wasser ein wichtiger Fokus für sie. Es geht stets um Was-ser, dass besondere Eigenschaften absorbiert hat. Es muss unter einem vollen Mond ge-schöpft worden sein, aus einer speziellen Quelle, es muss einen Stein zum Bersten gebracht haben oder aus dunkelster Tiefe stammen.

### **Für Seekings:**

Consuela wirft sich selbst vor, dass sie **Vannis** Tod hätte verhindern können, wenn sie bes-ser aufgepasst und auf ihre Vision „gehört“ hätte.

Eventuell nochmal das Gespräch mit **Sh'zar** durchsehen, da hat sie auch Dinge geäußert, Überzeugungen, die nützlich sein könnten.

Consuela befürchtet, dass **Teschio** ihr Wissen gestohlen haben könnte.

Außerdem hat sie eine ziemliche Angst vor **Statuen**...

- Consuela erlebt bedrückende Visionen (wie Sh'zar, doch aus anderem Grunde). Sie fühlt die Emotionen und Gedanken eines anderen Kindes, das Opfer wenigstens von Misshandlung wurde, möglicherweise Schlimmerem. Sie bekommt zeitlich nicht zu-geordnet, ob es um aktuelle Ereignisse geht oder um künftige oder vergangene. Hier sollte sie ruhig in die Irre geführt werden und zunächst zu dem Schluss gelangen, es gehe um vergangenes (getrocknetes Blut...). Es sind lediglich Gefühle, die sie (viel-leicht an bestimmten Orten) durchfahren. Dann kommen auch Gedanken hinzu. Z.B. „Gleich kommt er dort um die Ecke, ich muss mich verstecken! Aber wenn ich mich verstecke und er mich findet, wird es nur noch schlimmer...“ Sie soll natürlich versuchen Einfluss zu nehmen, wird es aber nicht können. Sie kann bloß zuschauen (wie das eben mit der Zeitmagie oft so ist). Das Ganze sollte sich traumatisch steigern, so dass sie die Visionen einerseits fürcht-et und andererseits herbeisehnt. Ihre **emphatische Seite** muss hervorkommen, denn dies ist etwas, das sie zurückdrängt, nicht nur nach außen, sondern ein Stück weit auch nach innen.

Unerwartet stößt sie auf einen Hinweis, dass sich das Wahrgenommene tatsächlich in der Gegenwart abspielt. Die Zeit wird eng, wenn sie eingreifen will.

Die Geschichte könnte sich um Hexenrituale drehen, kleine Kinder, die in Kochtöpfen landen. Oder alles ist noch seltsamer, eine Verbindung zu ihrem hohen Feenerbe. Diese mögen auch ein Stück weit Grund für ihre Kontrolle über Emotionen sein. In

der Auflösung könnte sie von ihrem Feenblut erfahren – oder wenigstens einen Hinweis erhalten.

### **Avatar (Selaiah)**

Consuelas Avatar, Selaiah, wirkte wie ein schüchternes, hilfloses Kind. Consuela kennt dieses Kind aus ihrer frühen Kindheit. Oft, wenn sie damals alleine war, spielte sie mit einer „imaginären Freundin“. Häufig schienen ihr die Spiele zwar etwas seltsam, doch sie akzeptierte dies, um jemanden zu haben. Tatsächlich trainierte ihr Avatar sie auf diese Weise und bereitete sie auf das Wirken von Magie vor.

**Consuela** errichtet in ihrem Geist ihren Gedächtnispalast, eine mentale Übung. Mit ihrem Erwachen wird sie dort das erste Mal auf **Selaiah, ihren Daemon**, treffen.

Dieser ist ungewöhnlich stark. Zudem **hat Consuela ein Gefühl** dafür, dass das junge, zarte Mädchen mit den weißen Haaren und den schlimmen, hellen Brandnarben nicht das wahre Gesicht der Person oder des Wesens ist, mit dem sie kommuniziert. 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!!**

**Selaiah ist ein Engel.** Es ist unklar, ob sie eine Gefallene ist. Daher rühren die hellen Verbrennungen, die sie, im Gegensatz zu ihrer Gestalt im Übrigen, nicht verstecken kann. Um die Frage, ob sie gefallen ist oder nicht, kann sich später noch eine Geschichte entfalten.

Das Mädchen taucht gelegentlich auf und spricht mit ihr. Manchmal wird dann alles andere um sie herum still und kalt – die Zeit selbst scheint zu gefrieren.

Hintergrund ist, dass Selaiahs Aufgabe als Engel mit Zeit in Verbindung stand. Sie sammelte die Seelen der Toten.

Selaiah wird im selben Tempo altern wie Consuela, denn sie sind eins.

### **Consuelas Hintergrundgeschichte**

Consuela ist die Tochter eines Merinita Magiers und einer hohen Sidhe. Ihr Vater wurde durch die Tremere und Flambeau im Krieg getötet. Bei den Sidhe wäre ein Kind wie sie, aus solch einer seltenen Verbindung, gesellschaftlich äußerst wichtig gewesen. Ihre Mutter gehört möglicherweise einem Haus an, das den nächsten Thronerben stellen müsste. Jedenfalls fürchtete sie um das Leben des Kindes und ließ es verschwinden, bevor Außenstehende bemerkten, dass es überhaupt existierte. In den Augen der Mutter war es möglicherweise eine Tragödie, ein Kind fortzugeben, doch eine große Gnade, sie in das Waisenhaus zu stecken. Andererseits sind die Sidhe oft seltsam gefühllos, weswegen auch die Trauer der Mutter nicht unbedingt sein muss.

Rosana, eine Frau aus dem Haushalt ihres Vaters (eine „noch nicht Erwachte“/Consort), sollte das Kind dort im Auge behalten und lehren. Rosana ist zwar keine Erwachte, doch hat sie ein nicht unerhebliches Wissen über Magie und hat überdies Zugang zu verschiedener statischer Magie. Etwas kam Rosana jedoch auf die Spur und sie musste es fortlocken. Oder die Vampire des Opendale haben sie bekommen. Entweder wurde sie verletzt oder getötet, sie konnte jedenfalls nicht zurückkehren. Denkbar ist auch, dass sie irgendwo in einer Falle

hängt. Am wahrscheinlichsten ist jemand für ihr Verschwinden verantwortlich, der hinter Consuela her war.

Nun ist der Krieg gegen die Merinita schon lange her, doch Consuelas Vater war in den Traum geflohen, wo die Zeit anders verläuft, bevor er auf ihre Mutter traf. Die ganze Geschichte hat sich also vorwiegend dort abgespielt.

Ihre Mutter hat einen **Zauber über Consuela gelegt, der ihre Natur vor Feenaugen verbirgt**. Wahrscheinlich bricht der Zauber ab einem bestimmten Alter oder mit ihrem Erwachsenwerden.

Ihrer Magie merkt man die Feenseite auch manchmal an. Manche Zauber haben seltsame Begleiterscheinungen; so hat sie etwa eine natürliche Affinität und Gabe, mit dem Traum umzugehen.

### **Consuela wird kein Eisen mögen, spätestens wenn das Feen-Erbe in ihr erwacht!**

Politisch gesehen könnten die Feen des Winters, welche die Menschen verachten, aus ihrer Existenz Gewinn schlagen.

### **Anfängliche Fähigkeiten/Cassio**

Anfangsfähigkeiten: Lauschen, Dunkelsicht, Temperaturen tolerieren & manipulieren, Verstecke finden

Neue Fähigkeit: nach dem Erwachen: Momentum umlenken/verlangsamen/steigern, Illusionen, Springen, Feuer entstehen lassen, Krankheiten erkennen

Focus für Kräfte (2): tw. Maske,

Focus für Prim (2): Tatoos, Stein

Focus für Leben (1): Zirkel, Formen, Thaumaturgie

Focus für Materie (1): Stecken

Treffen mit Avatar: Entweder ist Cassio in ernster Gefahr, hat die Gelegenheit zu einer Orgie der Verwüstung oder es brennt irgendwo ein sehr großes Feuer.

### **Cassio**

Cassio stammt aus **Polynesien**, genau genommen aus **Te Henua Enata**, einer Inselgruppe mitten im Süd-Pazifik. Er wurde dort als Gefäß eines **Feuer-Dämons** „erwählt“, was sich aus seinen Gesichtstätowierungen (**Moko**) entnehmen lässt, wenn man die nötigen Kenntnisse dazu hat. Dies ist in seinem Clan eine besondere Ehre, aber auch eine Bürde.

Das **Schicksal des Dämonenkindes** ist üblicherweise vorbestimmt. Es wird ausgebildet und anschließend als Torwächter in den **Ewigen Krieg** geschickt. Das bedeutet, dass es gemeinsam mit den Feen der polynesischen Inseln, den Menehune (und Tapairu), zu den Armeen der jeweils herrschenden Feen (Winter/Sommer-Hof) an die Grenzen zum Fernen Umbra geht und die Gefahren der **Äußeren Schwärze** abwehrt. Dort soll er seine gewaltigen Kräfte nutzbringend einsetzen.

Leider wurde sein **Clan** angegriffen und vernichtet, als er noch in den Windeln lag. Es kann erstmal egal sein, wer angegriffen hat – ein anderer Clan oder eine sonstige Macht, möglicherweise sogar indirekt Wesen aus der Äußeren Schwärze. Seine Mutter floh mit ihm, so schnell und so weit wie sie nur konnte. Sein Vater, selber ein Tohunga (Maori-Magier), half und ermöglichte eine magisch beschleunigte Reise mit dem Waka (Kanu). Sturm und Wetter machten die Reise beschwerlich, doch dank des Zaubers gelangte sie dennoch binnen Stunden mit dem Kind sicher an fremde Gestade – in das völlig vom Krieg zerrüttete **China**.

Um das Kind zu schützen, gab der Vater ihm seine **magische Maske**. Diese können Fremde ihm nicht vom Gesicht lösen. Dadurch wollte er das Moko, das sein Sohn aufgrund der besonderen Bürde bereits kurz nach der Geburt erhielt, vor feindseligen Augen verbergen. Cassio kann die Maske selber abnehmen, wenn er will.

**Maske:** Life 2/Matter 2 (Aussehen ändern), Entropy 2 (Bedingung, dass nur Cassio sie lösen kann), Life 3/Matter 3 (Verschmelzen der Maske mit Gesicht, so dass sie nicht mehr zu lösen ist), Prime 2 oder 3 (?), wodurch sie ein natürliches Becken für Quintessenz ist und diese aus dem Umgebung bezieht (vgl. Dead Magic II, Tikis, S. 34). Mir war bis zu dieser Lektüre nicht bekannt, dass das geht.

**Das Besondere an der Maske** ist, dass sie ihr Aussehen in bestimmten Situationen ändern kann. Entweder unwillkürlich: **denn sollte der Dämon im Inneren von Cassio die Oberhand gewinnen, verfärbt sie sich, es wachsen Hörner, etc.** Sie sieht dann etwa so aus, wie eine japanische Teufelsmaske. Oder willkürlich: denn als Cassio mehr Kontrolle über sie erlangte, konnte er die Maske auch „verschwinden“ lassen. Wird seine Kontrolle besser, kann er dank ihr andere Gesichter annehmen (der Matter 2/Life 2 Effekt).

Tatsächlich benötigt er die Maske in Venedig nicht, um nicht sofort jedem aufzufallen. Denn hier laufen so viele Kulturen umher, dass er nicht sonderlich hervorsticht. Und es ist niemand da, der sein Moko lesen könnte. Da er dessen Sinn gar nicht kennt, ist ihm die Notwendigkeit auch nicht voll klar. Er ist nicht so dunkelhäutig wie die Afrikaner, doch definitiv dunkler als die Europäer. Er ist muskulös. Sein Moko ähnelt afrikanischen Stammes-Tatoos, und diese sieht man hier gelegentlich. Richtig ist, dass **Cassios Moko unheimlicher aussieht**.

Als er mit seiner Mutter in China ankam, war Cassio ein Baby und seine Maske weiß mit einer roten Flamme und geschwungenen Linien auf der Stirn, was vage an die Furchen einer Hundestirn erinnerte. Also haben einige Leute den Jungen mit einem lokalen Glauben assoziiert und „**Tiangou**“ genannt – „Himmlicher Hund“. Denn der Legende nach ist der Tiangou ein fliegender (kinderfeindlicher) Hund, welcher Sonne oder Mond verspeist (darum wohl die Flamme), wenn er nicht von einem Kerl namens Zhangxian mit Pfeilen vertrieben wird. In den Theaterstücken Chinas zeigte man die Hundefigur natürlich ebenfalls mittels einer Maske, nicht unähnlich der von Cassio.

Seine Mutter und er kamen dort in einem Kloster unter, wo man alsbald begriff, dass an dem Jungen etwas ganz Besonderes war. Man gab ihm einen **Tempelhund** als Wächter an die Seite. Dem ist es wohl zu verdanken, dass der Junge einen Angriff überlebte, der nicht viel später auf das Kloster verübt wurde.

Dieses Kloster wurde von Cosmas ca. 1404 bei der Suche nach einem Fetisch zerstört – Cassio war gerade einmal 3. Der Fetisch, ein Gefäß mit einem Intellekt-Geist, wird später noch eine Rolle spielen. Cosmas fand und nutzte ihn für mehrere Jahre. Cassio und seine Mutter flohen, unterstützt von einem sehr intelligenten **Tempelhund**, der fast beim Angriff starb und sich zur Aufgabe gemacht hat, **Cassio zu schützen**, nicht nur vor Gefahren von außen, **sondern auch vor seinem Avatar**.

Bei der Rückkehr aus dem Umbra verloren sie den Hund, der sie durch die Anderwelten geführt hatte. Dieser blieb verletzt zurück und benötigte einige Tage für seine Genesung. Anschließend suchte er nach Cassio und seine Mutter.

In Venedig musste die Mutter sich zunächst durchbetteln. Auf den Straßen Venedigs fand sie ein Ventrue (**Amadeo Colleone**), dessen Appetit sich auf besonders exotisches Blut bezog. Er ließ Cassios Mutter von seinem Gefolge einsammeln. Sie verletzte einen davon mit einem Messer im Gesicht, doch man überwältigte und verschleppte sie. Als sie auch Cassio ergreifen wollten, verbrannte sich einer der Häscher, ein wahrer Hüne (Ghoul Ercole Guercio), elendig (Cassios Dämon zeigte sich ein bisschen) und sie ließen von dem Vorhaben ab. Anders gesagt: kaum war der Hund mal eine Weile weg, zeigte sich auch schon der Avatar ☺

In Venedig landet Cassio im Waisenhaus, was angesichts der Alternativen einen Glücksfall darstellte. Der Hund fand ihn zwar hier, sah aber keine Möglichkeit ihn zu begleiten und beobachtete nur aus den Schatten. Cassios Avatar blieb ruhig, da hier anfangs nichts eine ernsthafte Gefahr darstellte.

Erst, als dieser aus dem Waisenhaus floh, stellte der Fu-Hund seinen Zögling auf eine Probe. Er wollte die Gesinnung des Jungen in Erfahrung bringen.

In der Nacht der Flucht hörte Cassio in der Nähe einer Brücke ein Platschen und kurz das Gewinsel von Hunden. Er machte einen langsam sinkenden Gegenstand im Wasser aus und stürzte sich hinein, um diesen herauszuziehen. An Land stellte er fest, dass darin (zuerst ein Wurf kleiner Welpen und dann...) ein kleiner Hund war. Dieser weicht ihm seither nicht mehr von der Seite.

Cassio weiß, dass der Hund schlau ist. Er hängt sehr an dem Tier, ohne den genauen Grund zu kennen. Seine Erinnerung an die frühen Jahre, als er mit dem Hund zusammen war, sind so fern, dass er sie nicht für wirklich hält.

Der **Dämon im Inneren von Cassio**, oder was es auch immer genau ist, muss nicht näher in Werte gefasst werden. Wichtig sind nur die denkbaren Auswirkungen, die Cassio bemerken kann. Also: Wann übernimmt der Dämon, wie sehen Cassios Kräfte dann aus? Wie kann Cassio die Steuerung übernehmen oder ihn loswerden?

Es handelt sich um eine Art dunkler polynesischer Gottheit, ein Gott des Höllenfeuers. Er heißt Mahuika (oder Maui-Mua, manchmal auch Tangaroa, der andernorts ein Wassergott ist). Daher riecht Cassios Feuermagie immer etwas schwefelig und könnte leicht die Kirche auf den Plan rufen.

#### **Wenn Mahuika erwacht...**

Der Dämon liebt **Zerstörung und Chaos**, weswegen er diese Gefühle in Cassio anfacht. Das äußert sich darin, dass Cassio stets, wenn er solche Regungen zeigt, einen **Willens-Check** machen muss, um sich nicht weiter darin zu versteigern. Die **Schwierigkeit** hängt davon ab, wie intensiv das Gefühl bereits ist bzw. wie groß äußere Reize sind. Nicht in jeder Stresssituation läuft Cassio gleich Gefahr den Kopf zu verlieren. Aber bei größeren Bedrohungen, wenn er sich wirklich am Abgrund sieht, schon. Bei Kämpfen könnte ein Karma-Check sagen, wie hoch der Stresslevel ist.

Misslingt der Check, bekommt der Dämon ein Stück weit die Oberhand. Dann wird Cassio wesentlich aggressiver.



Bei einem **Botch** kann richtig was passieren. In diesem Fall ändert sich die Maske zu einer Fratze mit Hörnern und Cassio hat keine Kontrolle über sein Handeln. Der Dämon hört dann erst auf, wenn nichts mehr steht. Er kümmert sich wenig um Freund oder Feind, wendet sich aber regelmäßig erstmal gegen den, der ihm gerade das Leben schwer macht.

Ist er erstmal am Zug, bekommt man ihn nur schwer wieder unter Kontrolle. Willenskraft-Punkt, erneuter Check (diff. 8), ggfs. Karma.

Cassio ist nach solchen Aktionen absolut platt. Keine Quintessenz mehr, kaum mehr Willen.

**Vorteil des Dämons** ist zum einen Cassios gestählter Willen. Zum anderen fällt es ihm leicht mit Feuer zu hantieren. Er erhält stets einen -1 Diff. Bonus auf Feuer-Zauber. Ein Botch wird also nicht verhindert.

Cassio ist stur. Und extrem loyal.

Bevor er auf einen richtigen Mentor stößt, wird er – wie Consuela auch – nur wenig von seiner Magie nutzen können. Ganz kleine Tricks, die das Leben erleichtern. Er sieht außerordentlich gut im Dunkeln, kann Hitze und Kälte ziemlich gut ertragen, er ist leise, er kann hervorragend belauschen und wenn er sich sehr stark konzentriert, kann er vielleicht ein wenig Telekinese oder eine schwache Illusion hinbekommen. Hier wird er aber schon ein Hilfsmittel zur Hand nehmen, vielleicht eine Rune, an die er sich erinnert oder die er irgendwo gefunden hat.

Wenn er strikt dem **Glauben** seiner Vorfahren anhängen möchte, ist seine Magie allerdings stark eingeschränkt. Die Hälfte dieser Magie kommt aus dem Wissen um die Vorfahren und alten Wege. Diese Hälfte fehlt ihm komplett. Die andere Hälfte ist **Einheit mit der Natur** und **Befolgen des natürlichen Wegs**. Das kann er auch so hinbekommen. Es bedeutet aber auch, dass die **Foci** entsprechend sinnvoll sein müssen. Bestimmte Taboos müssen strikt beachtet werden **oder die Magie geht verloren**.

Sein **Daemon** ist ebenso stark wie der des Mädchens und erscheint in Form eines heftigen Feuers mit wechselndem Farbspektrum und zahlreichen Augen. Er kommuniziert mit zugleich rumpelnder und zischender Stimme. Er taucht abrupt auf, meist verfärbt sich ein bereits brennendes Feuer und es öffnen sich die Augen darin. Er treibt den Jungen an verrückte und waghalsige Dinge zu tun. Zudem hat er einen Hang zu Zerstörung und Gewalt und muss im Zaum gehalten werden. Es muss schnell klarwerden, dass es keine gute Idee ist, dem Avatar in allem seinen Willen zu lassen. Auf der positiven Seite verfügt er über uraltetes Wissen, das er gelegentlich teilt, wenn er zufrieden ist.

**Paradox-Flaws:** Cassio manifestiert bestimmte Flaws, wenn sich Paradox ansammelt.  
1. Sein Schatten beginnt zu schwelen und zu dampfen, als würde er leise brennen. Seine Fußabdrücke sind verbrannt.

Idee:

Dieser Avatar war in seiner letzten Inkarnation vermutlich schon einmal korrumpiert. Technisch macht ihn das zu einem **Widderslainte**, da er in der verrotteten Form wiedergeboren wurde. Widderslainte werden als unheilbar böse eingestuft. Angreifbar ist theoretisch nur das Urteil, das den Avatar seinerzeit als verdorben eingestuft hat. Nicht, dass hier ein Irrtum schon jemals bestätigt worden wäre. Über die frühere Inkarnation wird der Daemon wahr-

scheinlich nur widerwillig Auskunft geben. Falls doch, wird er alles abwiegeln, er hat schließlich Selbsterhaltungstrieb.

Cassio muss also höchst vorsichtig sein, wem er Details über seinen Avatar verrät.