

Das **erste Modul** beginnt bei den La Gazza. Consuela ist etwa 13, Cassio rund 11 Jahre alt. Sie sind beide bereits recht erfahren darin, sich leise zu bewegen und mit flinken Fingern Dinge zu stehlen. Ein bisschen Übung haben sie auch darin, eine Rolle anzunehmen und zu schauspielern. Das war schon so manches Mal als Ablenkung erforderlich.

- Bei der Erläuterung der Charaktere muss mitgeteilt werden, welche Besitztümer diese haben, etwa der Barbesitz. Dieser kann notwendig sein, um die Battistrada zu bestechen.

Beide Charaktere haben bereits einige übernatürliche Fähigkeiten. Ihre Bandbreite ist noch nicht mit der eines wahrhaft Erwachten vergleichbar, doch die einzelnen Gaben sind schon recht nützlich.

Hintergrund:

Wir schreiben das Jahr 1413, es ist Winter, und es muss angemerkt werden, dass der Doge, **Michele Steno**, mit harter Hand regiert. Er ist ein Befürworter des Krieges und der Erweiterung der Gebiete auch auf dem Land. Widerstand im Rat weiß er zu brechen, seine Erfolge bei diversen Feldzügen (u.a. gg. Verona und Padua) geben ihm Recht. Verschiedene Naturkatastrophen plagen die Lagunenstadt – magische Antworten auf Stenos Angriffe. Sein Verbündeter, der Nekromant **Cosmas**, wird in Kürze von einer Gruppe des Himmlischen Chores in seiner Festung getötet werden [s. dazu auch Adriano De Castello].

Er wird genau zu der Zeit ermordet, als die Spieler ihrem ersten Auftrag nachgehen. Die Spieler erhalten am 25.12.1413 die Anweisung bis zum Ende des Jahres so viel Beute zu machen wie möglich. Jeder alleine für sich. Am 26.12. ereignen sich in der Stadt verschiedene Dinge, die einem anwesenden Spieler auffallen könnten:

- Tagsüber (der 26.12.) wird der Doge unter strenger Bewachung über den Markusplatz gehen. Er hat möglicherweise einige militärisch wirkende Begleiter. Man könnte ihm magisch ansehen, dass etwas nicht stimmt. Er hat eine kalte Aura. Allzu krank wirkt er nicht.
- Ein Mann (Crispino Chesso in jung) schleicht nachts über die Dächer am Markusplatz und vollbringt dabei wahre Kunststücke der Kletterkunst.
- Später könnte man denselben Mann an der Fassade des Dogenpalastes sehen. Dort trifft er auf geräuschlose, doch erbitterte Gegenwehr. Aus den Schatten heraus wird er von etwas blitzschnell angesprungen, vermag sich aber zu wehren. Als noch andere Schatten hinzukommen, entfaltet sich ein heftiger, lautloser Kampf (er hat eine Art „Stille“ gewirkt). Der Mann wirft etwas zu Boden und plötzlich ist dort

undurchdringlicher Nebel. Man sieht darin wiederholt das Aufblitzen von silbrig blauem Licht, dann herrscht Stille (eine Art Nebel aus Weihwasser). Der Mann ist verschwunden, seine Gegner verrauchen.

Anmerkung: Schreien die Charaktere, wirkt er eine Art Stille auf sie.

- Aus einem Fenster im Bereich der Privatgemächer des Dogen wird ein Armbrustbolzen geschossen. Kurz darauf rutscht der Attentäter von dort auf ein nahegelegenes Dach und verschwindet.
- Eine Kutsche mit dem Wappen des Kardinals Falcone steht im Regen auf dem Markusplatz (Falcone beobachtet die Tatausführung). Kurz nach der Tat rollt sie gemächlich von dannen.
- Falls sich jemand dem Assassinen in den Weg stellt, nutzt dieser Glaskugeln mit einem Gas, welches die Betroffenen benebelt und vergessen lässt.
- Verfolgt jemand Falcone, so begibt sich dieser in eine Kirche um zu beten und wird anschließend in die Mietwohnung fahren, die er zurzeit bewohnt.

Am nächsten Morgen wird der Tod des Dogen verkündet. Er soll einer Krankheit erlegen sein. Falcone hatte für sich ausgenutzt, dass der Doge in der Tat einige Zeit etwas angeschlagen wirkte. Der Doge war natürlich nicht ernstlich krank, dies diente Falcone nur als öffentliche Erklärung. In Wahrheit hat der Attentäter ihm ein alchemistisches Gift in einer Lösung aus geweihtem Wein verabreicht. Letzterer soll verhindern, dass der Doge noch irgendwie nekromantisch wiederbelebt werden könnte. Die pragmatischere Enthauptung wäre zu schwer zu erklären gewesen.

Die Tat als solche wird nicht bekannt gemacht. Die Dämonen, welche den Attentäter angriffen, wurden von (fast) niemandem bemerkt.

Einstieg – Tag, ca. 36 Stunden vor der Ermordung des Dogen am 26.12.1413:

Der Krächzer ruft die Kinder gruppenweise zu sich (da ich gerne die Einführung in Einzelmodulen spielen möchte).

Die **Besprechungen** finden in einem der zahlreichen Krankensäle statt. Das Gebäude ist seit längerem verlassen, was man seinem Zustand anmerkt. Die Fenster des Saals sind sorgsam mit Stoffen verhangen, Lampen, Fackeln und Kerzen stehen überall herum. Die Kinder drängen sich zwischen den feuchten Wänden, es riecht nach Schimmel, Erde und Schweiß.

In blumig-vulgärer Sprache kündigt der Krächzer an, dass er ein paar Posten neu besetzen möchte. Die folgende Woche wird eine Art Bewährungsprobe. Wer einen guten Schnitt mache, könne bald besser essen, besser schlafen und müsse sich nicht mehr mit den niederen Arbeiten abgeben. Jeder soll alleine versuchen, sein Geschick durch reiche Beute

unter Beweis zu stellen. Zusammenarbeit ist verboten und führt zum umgehenden Ausschluss. Die Kinder werden den Sestiere zugelost, damit nicht alle im selben Bezirk Unheil anrichten und es zu viel Ärger gibt.

Was nun?

Es wird dem Erfindungsreichtum der Spieler überlassen, wie sie in der folgenden Woche mehr „verdienen“ als die Konkurrenz. Für die meisten in der La Gazza sind zum Beispiel Türen eine echte Barriere. Einbrüche machen nur die Spezialisten unter ihnen. Trick-Diebstahl bringt ebenso viele an ihre Grenzen. Die meisten versuchen sich nur an einfachem Diebstahl.

Probleme:

Einige werden versuchen, die Konkurrenz schon vorweg auszuschalten. Involvierung der Wachen steht außer Frage, aber untereinander kann man fast alles machen, was man will. Das reicht von Einschüchterung über Abreibung, leichte Vergiftung bis zu falschen Anschuldigungen.

- Einige der **größeren Jungs** werden kleinere verdreschen, um sie für den nächsten Tag aus dem Rennen zu werfen.
- **Franko** hingegen schüchtert den ein oder anderen ein und muss gar nicht erst Gewalt ausüben. Er wird ansagen, dass man seine Beute ihm zu bringen habe, damit er sich bedienen kann.
- **Intrige**: Die clevere, intrigante Roberta (11Jahre) kommt auf die Idee **den „Klops“ Beppo** auf einen Konkurrenten (Spieler) zu hetzen. Sie stibitzt vom Klops einen Weinbeutel und platziert ihn so, dass der Charakter ihn gerade findet, wenn Beppo naht. Dieser wird natürlich auf den vermeintlichen Dieb losgehen.
- Einige Kinder werden in der Nacht von **Bauschmerzen** geplagt. War da etwas in der Abendsuppe? (Consuela sieht in einer Art Tagtraum/Vision, wie sich aus der Suppe Würmer schlängeln oder sich ein Schlangenaugen in der Suppe öffnet).
- Selber beteiligt sich der **Klops** nicht an dem Wettkampf, weil er schon einen besonderen Posten innehat. Dafür wird er den **Rückkehrern die Taschen umkrepeln** und ihnen einiges abnehmen.

Planung:

Wer clever ist, wendet sich frühzeitig an die **Battistrada**, Arduino, Julian oder Dorian. Sie können Tipps zu lohnender Beute geben. Natürlich nur gegen Bezahlung. Wer mehr bietet, bekommt bessere Tipps.

Sie haben verschiedene **Häuser** ausgespäht. Dabei achten sie weniger darauf, was die Bewohner gewöhnlich tun und mehr darauf, wie wohlhabend sie wirken.

Sie können auch erzählen, welcher Händler am jeweiligen Tag mit viel **Geld herumläuft**.

- Niccolo Lavante, ein Tuchhändler, erwartet derzeit eine Lieferung. Er zahlt immer in bar und hat das Geld in einer gesicherten Kasette in seinem Schlafgemach.
- Unter den lohnenderen Zielen ist auch eine **Lagerhalle** in der Schattenstadt, wo angeblich teure Güter eines Händlers angekommen sein sollen. Da könnte sich alles verstecken, sogar ein Setit.

Oder der Charakter beobachtet, wie in einem Geschäft/einer Taverne der Inhaber gerade einen Besuch der Schutzgeld-Erpresser der **Bianca Fiore** bekommt. Der Eintreiber, Gordian Tinto, prügelt gerade mit zwei Gehilfen (Priscian und Megas) dem Inhaber Ehrfurcht ein. Dieser jammert, dass die **Putanescas** auch schon da waren, und zwar der schwarze Teufel, Ali. Gordian ist reichlich sauer, erlässt dem Mann aber einen Teil der Schuld. Er sagt, er kümmere sich schon um die Putanesca. Er wird mit seinem Boss reden wollen. Dieser wird sich mit Mist Valr besprechen und übereinkommen, dass den Giovanni mal wieder eine Lektion gut tue. Sie planen, den Unterschlupf von Ali ausfindig zu machen und ihn mit seinem Besitzer auszuräuchern.

Der Wettstreit:

Wenn die Charaktere sich rein auf Taschendiebstahl verlassen, sollte ihr Glück auf die Probe gestellt werden. Werden sie erwischt? Eine Flucht durch Venedig könnte lustig werden. Vielleicht versteckt sich ein Charakter auf der Flucht in einem interessanten Kohlekeller oder fällt in den Kanal. Schwimmen können die Charaktere jedenfalls nicht.

Taschendiebstahl zahlt sich zudem nicht sonderlich aus.

Beute bei gewöhnlichen Opfern:

1W10 bei reichen Opfern, 1W% für Specials (<10)

15% Chance auf eine Zecchine pro Opfer

1W10 Pfennige pro Opfer

Mögliche Probleme:

- Stadtwachen,
- andere La Gazza, die versuchen ihnen die Beute abzunehmen oder
- konkurrieren, indem sie den Spielern falsche Tipps zuspielen
- Mitglieder der Il Fiore Bianco oder der Putanesca, s.o.
- der Beutezähler Beppo will den Charakteren die Beute abnehmen.

Der **Krächzer** will tatsächlich nicht die meiste Beute sehen, sondern das Geschick und das Vorgehen der Kinder sowie ihre Entschlossenheit testen. Er lässt sie von den **Battistrada** Arduino, Julian und Doriana bei ihren Streifzügen **überwachen**. Jeder ist irgendwann dran. Ob ein Spieler zu einer konkreten Zeit überwacht wird, ermittle ich per %-Wurf.

Er wird die besten in die Spezialgruppen einteilen, da dort andere Kinder altersbedingt rausfliegen.

Bei der Einteilung der erfolgreichen Absolventen hat natürlich der Krächzer das erste Recht, worauf er aber gewöhnlich verzichtet. Falls er doch entscheidet, dann in erster Linie danach, womit sich die Kinder qualifiziert haben.

Meist können sich die Gruppen ihre Kandidaten aber selber aussuchen. Will mehr als eine Gruppe einen bestimmten Kandidaten, so können sie eine weitere Probe aushandeln.

SPEZIELLE PROBLEME

Wenn ein Charakter in ein Haus einsteigt, könnte es das eines **Übernatürlichen** sein, Magier oder Vampir. Aber natürlich stellen auch Normalsterbliche ein ausreichendes Problem dar, wenn sie einen erwischen.

Vampire schützen ihre Häuser meist einfach mit normalen Wachen oder mit Ghulen, im *Extremfall* mit Dämonen bzw. bei Tremere mit Gargoyles. Gelegentlich wird auch ein einfacher Schutzzauber auf bestimmte Räume gelegt. Das ganze Haus so zu schützen würde einen Vampir deutlich überfordern, falls er nicht gerade in Thaumaturgie bewandert ist.

Schafft man es an den Wachen vorbei, so kann ein solches Haus einiges zu bieten haben – je nach Clan. Kunstschatze in Form von Bildern und Statuen, fernöstliche Teppiche und feines Mobiliar sind nur einige der Kostbarkeiten.

Ein Zugang wäre durch die häufig vorhandene Bodenluke möglich, etwa nachdem der Charakter in den Kanal gefallen ist. Die Eingangstür wird bei einem Magier geschützt sein, aber so eine „Hintertür“ kann schon übersehen werden.

Denkbar wäre auch ein Assamit oder **Sethit (vgl. Template in London by Night, S. 75)**. Ein Sethit würde wohl versuchen, den Charakter mit seinen hypnotischen Fähigkeiten zu fesseln. Etwa mit Serpentis oder mit Dominate.

- Die Spieler haben beide so viel Geld gesammelt, dass ihr Weiterkommen damit gesichert wäre. Es geht aber natürlich auch um die gezeigten Fähigkeiten. **Consuela** hat einen Teil ihrer Beute an seinem Bruch, den sie im falschen Gebiet gemacht hat. Das darf sie natürlich nicht verraten! **Cassio** hat einen Kollegen getötet, der ihm seine Beute abnehmen wollte. Das war nicht direkt Selbstverteidigung, zumal er grundsätzlich unter dem Schutz des Krächzers stand

und nicht fürchten musste, dass sein Gegner ihn tötet. Auch war seine Aktion mit dem Schiff in den Augen des Krächzers zu riskant.

- ➔ Der Krächzer könnte zu dem Schluss kommen, dass er die beiden lieber los werden will.