

## La Gazza (Die Elstern)

Die Kinder-Diebesgilde La Gazza hat ihr Versteck in einem alten Pest-„Krankenhaus“, dem **Lazzaretto Vecchio**. Die zum Krankenhaus gehörenden, langen Einzelgebäude ähneln ein wenig Stallungen. Im Zuge der ersten Pest von 1347, welche am schlimmsten wütete, wurden die Gebäude als Sterbehaus genutzt. Heute sind sie verlassen. Mehr noch, sie werden gemieden. Neben den negativen Erinnerungen an die Pest, welche die halbe Bevölkerung tötete, herrscht nach wie vor noch die Angst, die Krankheit lauere weiterhin darauf erneut auszubrechen. Mithilfe alchemischer Substanzen haben die Diebe das ganze Areal gereinigt, was offenbar ausreichte.

Das alte Krankenhaus liegt auf einer gleichnamigen Insel (220x145m), die sich nahe der Stadt befindet, nur 2 km südöstlich von der Hauptinsel (genau südlich von der Schattenstadt), 50m westlich des Lido. Sie ist nicht zu verwechseln mit **San Lazzaro dei Mendicanti**, einer weiteren kleinen Insel, ebenfalls westlich des Lido, doch etwas nördlicher, mit einem Krankenhaus (**Ospedale**) für Leprakranke. San Lazzaro wird weiterhin benutzt und dort befindet sich eine von Dominikaner-Mönchen genutzte, sehr schöne Kirche.

Um zur Innenstadt zu gelangen, kann man auch einen Teil des Weges über Land (Lido) zurücklegen, indem man einen Bogen über den Lido nach Osten schlägt und dann nordwärts reist. Dort kann man an verschiedenen Stellen mit einer nur kurzen Wasserstrecke nach Castello oder Schattenstadt gelangen. Der Weg ist so vielleicht umständlicher, aber etwas schneller und je nach Wetter auch sicherer. Reist man über die Insel San Michele, so stößt man dort auf ein Kloster der Kamaldulenser. Dort arbeitet **Fra Mauro**, ein fleißiger Geograph, der eine später berühmte runde Weltkarte erstellt.

Aus Furcht vor Ansteckung will heute niemand mehr die kleine Insel betreten. So wurde sie auch noch nicht als Krankenhaus für die seither folgenden Epidemien genutzt, da die Angst vor der ersten Pest noch überwiegt. Sie richtete gewaltigen Schaden an und war ansteckender als alles seither. Die Insel ist nicht groß, weswegen die etwa 60.000 Toten zu einem guten Teil seinerzeit auf zwei andere Inseln gebracht wurden, darunter San Marco in Bocca Lama (eigentlich ca. 4-5 km südwestlich von der Hauptinsel, nahe einer Festland-Zunge). Der Friedhof dort wurde für die Pestopfer stark ausgeweitet und war dennoch hoffnungslos überfüllt. Die andere Friedhofinsel war San Leonardo Fossamala.

Dennoch ist es immer möglich, dass die Insel im Falle einer wirklich starken Epidemie erneut benutzt werden wird.

Vielleicht ahnt der ein oder andere, wo die Diebeskinder ihren Unterschlupf haben, doch keiner weiß es genau. Und wer würde schon freiwillig hierher kommen um einem Verdacht nachzugehen – wegen ein paar räudiger Straßenkinder?

Die La Gazza ist ein Auffangbecken für Waisen und sonstige Straßenkinder. Hier kann fast jeder unterkommen. Für etwas Nahrung und eine harte Schlafstatt im Gruppensaal muss man täglich etwas leisten. In aller Regel bedeutet das, man muss stehlen und seine Beute abliefern. Dies geschieht entweder in kleinen Gruppen oder alleine. Viele der Kinder werden früher oder später gefasst. Dann landen sie in den Kerkern, werden verstümmelt oder hingerichtet. Derzeit ist die **Quarantia Criminal** für solche Delikte zuständig. Werden die Diebereien irgendwann zu viel, ist denkbar, dass die Sache zur Aufrechterhaltung der öffentlichen Ordnung oder wegen Beleidigung der Regierung an den Rat der Zehn und die **Inqui-**

**sitori** weitergegeben wird. Andererseits will die Quarantia nicht den Eindruck erwecken, sie käme mit ein paar Straßenkindern nicht klar.

In der jetzigen Situation besteht natürlich eine Übereinkunft zwischen den Dieben und der Quarantia - gegen regelmäßige Abgaben lässt man sich gegenseitig in Ruhe. Ist ein Kind so dumm sich erwischen zu lassen, dann hilft ihm das Abkommen nicht. Die Quarantia wird nur nicht aktiv nach den kleinen Dieben und ihrem Unterschlupf oder Hintermännern suchen. Es mag auch sein, dass die Wachen einen Flüchtigen nicht mit großem Elan verfolgen.

Es gilt bei diesem Abkommen natürlich einige Regeln einzuhalten, die die Quarantia diktiert hat. Die Stadtwache wird nicht bestohlen. Ebenso sind bestimmte Personen tabu - zuvorderst die Quarantia.

Die Quarantia weiß andererseits auch nicht alles von der La Gazza. Das Geheimnis ihres Unterschlupfs hüten die Diebe eifersüchtig. Noch kein Kind hat es verraten. Einerseits ist allen klar, dass die Quarantia einen solchen Verrat nicht genügen lassen würde, um ein gefälltes Todesurteil abzuwenden. Andererseits würden die anderen Kinder der Bande einen grausameren Tod für jeden finden, der sie verriet. Darum versucht es auch keiner. Schließlich ist jedem Kind klar, was passieren würde, wenn es behauptete auf der Pest-Insel gewesen zu sein. Man würde es verbrennen, noch ehe es „Osterfeuer“ sagen könnte

Der Anführer der La Gazza ist ein alter, keuchhustiger Mann namens „**Jaquopo, der Krächzer**“. Er ist hager, hat eine lange, krumme Nase, nur ein paar einzelne Zähne im Mund und schütteres, strähniges Haar, das einmal von einem unauffälligen Braun gewesen sein mag, doch nun nur noch matt und grau herabhängt. Er trägt eine löchrige Wollmütze und abgerissene Lumpen. Er übt Gewalt gegenüber den Kindern nie zur Freude aus, scheut aber auch nicht davor zurück.

Wer nichts einbringt, bekommt nichts zu essen. Mit Neulingen ist er schon mal etwas nachsichtiger. Die Diebe sind alle zwischen 6 und 16 Jahren alt. Die Älteren müssen gehen und sind auf sich gestellt.

Sie schlafen alle in den ehemaligen Betten der Kranken, in langen Sälen oder muffigen Kammern mit Steinwänden, in welchen nachts das Schnarchen mit dem Wimmern konkurriert. Die La Gazza umfasst gut 150 Kinder, die meisten magere, schwache Geschöpfe. Natürlich gibt es auch einige kräftigere, größere Jungs, deren einzige Freude das Quälen und Herumkommandieren der Kleineren ist.

Da ist zum einen **Beppo**, der von Jaquopo häufig zum Einsammeln der Beute benutzt wird. Beppo ist zwar im Grunde nicht sehr helle, aber er lässt nichts durchgehen und ist gerissen, wenn es um Verstecke für die Beute geht. Er wird von anderen hinter seinem Rücken gerne "Der Klops" genannt, denn er hat eine durchaus kräftige Statur. Dunkle, fransig-fettige Haare umgeben ein Gesicht, das von matten Augen und hängenden Mundwinkeln dominiert wird. Beppo reagiert auf seinen Spitznamen eher schlecht. Er ist stark für einen Jungen seines Alters - 15 Jahre. Es ist nicht einmal klar, ob er tatsächlich gehen wird, wenn er älter ist, denn Jaquopo kann ihn offensichtlich gut gebrauchen. Andererseits ist Beppo auch nicht ganz ehrlich, wenn es um die Beute geht. Beppo umgibt sich meist mit zwei oder drei Kumpele, die ähnlich hohl und stark sind wie er und nichts lieber tun, als die Kleineren zu drangsaliieren.

Ein anderer Rumschubser ist **Franko (inzwischen verblichen)**. Er ist nicht so kräftig wie Beppo, aber kalt und rücksichtslos. Seine Bestrafungen sind einfach grausam und hart. Er schneidet einem anderen ohne Zögern ein Ohr ab, wenn das einen Vorteil bringt.

Beide werden aber von Jaquopo insofern im Zaum gehalten, als dass es schwer bestraft wird, wenn die Kinder einander verstümmeln oder töten. Der Täter würde nicht viel länger leben, aber schrecklicher abtreten. Und Jaquopo ist nicht auf den Kopf gefallen. Neben diesem "Gesindel" gibt es auch besondere, spezialisierte Gruppen. Eine zum Kundschaften, zwei zum Einbrechen, drei für Trickdiebstähle - allerdings nicht für besonders ausgefeilte Aufträge. Vorgehensweisen umfassen Methoden wie das Anrennen durch einen Jungen und das in die Tasche greifen durch einen anderen. Die Einbrecher sind Gruppen aus fünf. Die Trickser agieren zu dritt. Die Kundschafter sind ebenfalls drei. Die Anführer sind mit **Fettschrift** gekennzeichnet, Gruppenführer unterstrichen. Altersangaben beziehen sich schon auf 1414.

### **Battistrada** - Die Kundschafter (3)

- ~~1. Arduino (15), dunkel, schnell, Akrobat, **Talent:** Nachtsicht~~
1. Riccia (13), sehr geschickt, klein, dunkle Locken, maugesichtig
  2. **Julian** (14), längere blonde Haare, ruhige Mine, schlau, kennt alle Wege
  3. Doriana (13), schön, schwarze Haare, grüne Augen, Akrobatin, **Talent:** Stille

### **Risa** - Die lachenden Trickdiebe (3 Gruppen)

1. Pierre (15), dunkelhäutig, schlank, geschickt, schnell, intelligent, Messer
2. Celina (15), rothaarig, hübsch, Schauspieler, Individualistin, intelligent, **Talent:** Emotion
3. Gino (13), dunkle Haare, unschuldig /Schauspieler, klein & pausbackig, hilfsbereit

- ~~1. **Gian** (16), dunkle Haare, kräftige Statur, stark, wirkt älter, treu, plant auf Sicherheit~~
1. Barbera (12), kann gut manipulieren, ist brünett, längliches, hübsches Gesicht, schlank
  2. Marella (14), blond, leicht intrigant, sucht Bestätigung, autoritär, kurzsichtig
  3. Guerrino (11), blond, zart, frech, mutig, verknallt in Ma.

- ~~1. Zaccaria (16), dunkle Locken, groß, sonor, betet, besonnen,~~
1. Caterina (13), sehr hübsch, volle Lippen, seegrüne Augen, helles Haar.
  2. Pepe (12), klein, schnell, große Klappe, Schauspieler
  3. Milva (14), dunkle Haare, große Augen, zierlich, **heiml. Talent:** Telekinese

### **Scavalcari** - Die Überwinder (= Einbrecher; 2 Gruppen)

- ~~1. Andrea (16), blass, dunkelhaarig, hager,~~
1. Quirino (13), Läufer/Kletterer/Seiltänzer,
  2. Tea (13), braunhaarig, Akrobatin, folgsam,
  3. **Pompeo** (15), schwarz, stark, gewaltbereit, gefühllos, **Talent:** Schlaf/Verwirrung
  4. Vito (11), agil, mutig, treu,
  5. Dario (13), blond, unauffällig, liebt Mechanik & Schlösser

- ~~1. **Daniele** (15), dunkelblonde Locken, klassisches Gesicht, Planer, Anführer~~
1. Consuela
  2. Cassio
  3. Raimondo (14) dunkles Haar, kräftig, Kämpfer (Beschreibung s. 3 gem. Modul)
  4. Horatio (13), dunkles Haar, schmal, klug, kann lesen (Autodidakt), gute Augen (s.vor)
  - ~~5. Vanni (15), gute rechte Hand, treu, eigenständig, besonnen — versteht sich mit Cassio~~
  5. Ieronimo – schlacksig, mutig, leicht verrückt, einfallsreich

In diesen Gruppen finden sich Kinder, die ein besonderes Talent haben. Die meisten davon haben es keinem anderen offenbart. Dennoch wird bemerkt, dass sie ihre Sache überdurchschnittlich gut machen, weswegen sie in die besonderen Gruppen kommen.

Einige Begabungen sind tatsächlich „magische“, gehen also über eine einfache Sache hinaus und würden eine weitere Schulung erlauben. Die Kinder ahnen natürlich nichts davon.

Die durchgestrichenen sind jene, die nach der Prüfung der Spieler die Gruppen verlassen werden – oder im Falle von Vanni verschwinden.

### Die Schätze des Krächzers

Diebesgut lagert Jaquopo in einer gut verschlossenen eisernen Truhe in seinem Zimmer (Diff. 8, 3 Erfolge). Die Truhe ist vermeintlich so schwer, dass man sie nicht anheben kann. Tatsächlich hat das noch einen anderen Grund. Das Schloss an der Truhe ist sehr gut, außerdem steht fast ständig jemand an der Tür und bewacht diese. Dieser Tage sind es sogar zwei Kinder. Jaquopo ist kein Narr. Außerdem würde jemand, der in seinem Zimmer erwischt wird, natürlich sehr große Probleme bekommen.

Schafft man es in seinen Raum und öffnet man die Truhe, so findet man darin etliche Säcke voll mit Münzen und allerlei kleineren Kostbarkeiten. Der Wert des Inhalts sind sicher 250 Zecchinen. Das Zeug ist aber nur Alibi-Material. Räumt man die Truhe aus, kann man bei genauem Hinsehen ein Schiefefach im Boden ausmachen. Öffnet man es, so ist dahinter ein viel komplizierteres Schloss (Diff. 9, 3 Erfolge). Es hat sogar eine klassische Giftnadel-Falle. Wenn man es öffnet, findet sich dahinter eine schmale Treppe im Boden. Sie führt in einen Raum, der mit all den besten Stücken gefüllt ist, die Jaquopo über die Jahre gesammelt hat. Der Inhalt des Raumes ist mehrere tausend Zecchinen wert, allerdings nicht sehr gut zu transportieren. Zwischen den zahlreichen Kostbarkeiten befindet sich auch das Kreuz von De Castello.

### Die Insel und ihr Geist

Die Insel wird von den La Gazza durch ein paar raffinierte Tricks geschützt. Mit Rauchöl, Lichteffekten und Geräuschen geben sie ihr eine unheimliche Aura (niemals zu dick auftragen) und halten die abergläubische Bevölkerung fern. Doch trotz des Mummenschanzes gibt es auch eine echte übernatürliche Seite der Insel.

Allen voran ist da der Geist der Insel selber, ihr Genius Loci oder Lar.

Die Tage vor dem Jahreswechsel sind auf der Insel besonders. Denn zum Jahreswechsel manifestiert sich hier ein Genius Loci, welcher bereits zu römischen Zeiten verehrt wurde.

Der Genius Loci der Pestinsel ist geprägt von den Emotionen, die mit dieser Insel einhergehen. Sein Aussehen mag sich über die Jahrhunderte geändert haben, ebenso seine Macht. Da sich eine Node auf der Insel befindet, hat er auch eine etwas größere Macht.

Es ist eine hagere Gestalt, die in dunkle Tücher gewickelt zu sein scheint. Bei näherem Hinsehen handelt es sich nicht um Tücher, sondern eine sehr fein geschuppte Haut. Der Kopf ist vage menschlich, er hat die Blässe einer Leiche und sehr große, dunkle Augen.

Fast wie bei einem Fisch, an welchen der Genius tatsächlich vage erinnert. Der Geist spricht nie und in seinem Mund befinden sich Zähne, die einem Piranha Ehre machen würden. Seine Gestalt erhielt er lange bevor die Insel zum Inbegriff von Krankheit wurde. Dennoch färben die neuen Emotionen auf ihn ab. Wo er vorher geheimnisvoll und einsam war, kommen nun Hoffnungslosigkeit und Krankheit hinzu. Seine Aura ist sehr stark und furcht-einflößend. Er spricht nicht, doch man spürt Zustimmung und Ablehnung und er hält sich an die üblichen Gesetze für Geister. Das macht Kommunikation nicht unmöglich, aber verdammt schwierig.

Er offenbart sich nur sehr selten. Wenn die Insel bedroht wird oder zu besonderen Ereignissen. Insbesondere zwischen dem 30.12. und 01.01., wenn nach römischem Brauch die Laren, die Schutzgeister der Familie, bestimmter Plätze und Orte gefeiert wurden.

Auf der Insel befindet sich ein **alter, kleiner Schrein** für den Lar/Genius Locus. Es handelt sich um einen verwitterten, rotbraunen Porphy-Stein, der vor über 1000 Jahren mal eine Art Schlangenhäufchen auf einer hüfthohen Säule dargestellt hat. Er befindet sich im Freien, nahe einer kleinen Baumgruppe. Man übersieht ihn leicht, denn die einstmal sehr schön und lebendig ausgearbeiteten Schlangen sind witterungsbedingt wesentlich undeutlicher geworden. Ungefähr kniehoch ist eine Art Ablage angebracht, wo Opfergaben Platz fanden. Üblicherweise wurden hier Dinge zu Ehren des Lar verbrannt. Dieser Schrein ist eine Node der Stufe 4 (von 10 Stufen, S. 320), welche etwa 10 Quintessenz pro Woche produziert. Das Tass, welches dabei abfällt, materialisiert sich in gelben Blumen, die in seiner Nähe wachsen.

Der Lar hat bereits eine beträchtliche Macht, weil dieser Ort mit vielen Menschen verbunden ist. Der Lar Venedigs ist allerdings ungleich mächtiger. Zwar huldigt ihm heute keiner mehr, doch er besteht fort. Seinen Schrein zu finden, wäre eine interessante Aufgabe.

Es ist möglich, mit einem Lar einen Bund einzugehen. Dies verleiht dem Verbundenen auf dem Gebiet des Lar einige zusätzliche Fähigkeiten und Macht. Dafür muss er den Schutz des Ortes aber auch mit übernehmen.

An den besagten Daten kann der Genius nahe seines Schreines von einigermaßen begabten Personen wahrgenommen werden. Ein Charakter, der über Spirit verfügt, kann seine Anwesenheit aus gewisser Entfernung spüren und ihn deutlich sehen.

Wenn unerwünschte Mächte sich der Insel nähern, kann er zur Naturgewalt werden. Er kann sogar die **Bäume** zu seinen Truppen. Doch dies geschieht dieser Tage kaum noch. Niemand will sich der Insel bemächtigen.

Wenn er überhaupt ein menschlich verständliches Interesse hat, wäre es wohl den „Ruf“ der Insel so zu ändern, dass man ihr nicht mehr mit Angst gedenkt. Außerdem ist seine Haltung gegenüber anderen Geistern unvorhersehbar. Manche toleriert er, andere wird er verschlingen. Ihn zu vernichten erfordert unter anderem seinen Schrein zu zerstören. Folglich hütet er diesen.

Seine Werte sind recht hoch, aber auch abhängig von bestimmten Zeiten. Grundsätzlich hat er eine Power von 100, Rage 7, Gnosis 5, Willen 9.

Er kann Wetter kontrollieren, Elemente beeinflussen und viele andere hässliche Dinge.

### Das Lazzaretto Vecchio

Im Pest-Krankenhaus ist ein Bereich, der nah am Niederen Umbra liegt. Es ist ein Trakt, den keiner so recht betreten mag – noch finsterer, trister, verfallener. Dort führt eine Treppe hinab bis in einem halbrunden Vorraum. Schon wenn man an der Treppe vorbei geht, welche hinab führt, fühlt es sich kälter an. Es kommt das Gefühl auf, als würde einen die Dunkelheit von dort beobachten.

Von dort geht eine massive, dunkle Tür ab. Diese ist in der physischen Welt magisch verschlossen. Ein Schloss ist nicht ersichtlich, ebenso wenig irgendwelche Schwachstellen, welche die Tür leichter öffnen ließen. Natürlich kann man mit Erfindungsreichtum trotzdem einen Weg finden, die Tür zu öffnen. Über dem Eingang hängt ein seltsames Zeichen (Symbol des Hippokratischen Zirkels). Untersucht man die Tür nach Prime, findet man darauf Spuren. Es ist eine Art Muster, welches man richtig zusammenlegen muss...

Hinter der Tür gelangt man in den Gang zum Sezier-Keller, wo man während der Pest an den Leichen rumgeschnitten hat, um der Krankheit auf den Grund zu gehen.

Der Hippokratische Zirkel hat hier zur Zeit der Pest nach den Ursachen der Krankheit geforscht, ist aber auch seinen üblichen Experimenten nachgegangen, unter anderem an Homunculi. Man hat (zur Krankheitsbekämpfung) keine Methoden gescheut und die Toten hier zu hunderten sezirt.

Innen liegt alles voller Porzellan- und Glasscherben und modernder Stoffreste. Der Boden ist aus dunkelgrauem Stein. Schwache dunkle Flecken zeugen noch von dem, was hier geschah. In einem weiteren Raum liegen neben einem großen Becken aus Messing zahlreiche zerbrochene Apparate und Mechanismen, Gläser und zerfledderte Seiten.

Leid, Kummer und Angst durchdrangen den Ort so sehr, dass sich eine zweite Node (Stufe 2) neben der Stein-Stele des Genius Loci bildete. Sie speist sich nicht nur von der Angst und Krankheit jener, die dort gelandet waren, sondern auch von den vielen anderen, die mit Furcht an diesen Ort dachten, wenn sie die leeren Betten in ihren Häusern sahen. Die Node ist nicht sehr stark, wirft aber etwas Tass in Form von alten Knochen ab. Es lässt sich mit einem Prime 3 Effekt aus den Knochen destillieren. Selbstredend ist die Resonanz sehr düster – Angst, Krankheit, Trauer, Einsamkeit, Verzweiflung. Diese Resonanz ist für manche Effekte, z.B. in der Gedankenmagie, sehr gut geeignet. Sie produziert etwa **5 Quintessenz pro Woche**.

Die Ärzte des Hippokratischen Zirkels haben neben der Pestbekämpfung hier auch an etwas anderem gearbeitet. Sie haben Golems erschaffen. Einer ist noch da. Das Wesen hat die Gestalt eines Jungen. Er liegt in dem Raum mit dem Becken (wo er erschaffen wurde) auf einer medizinischen Liege. Man hat ihn abgedeckt wie eine Leiche. Sein Schöpfer, Constantinus aus dem Haus des Olympos, hatte den Homunculus für minderwertig erklärt und zurückgelassen. Mit dem Weichen der Pest kehrten die übrigen Heiler der Insel den Rücken zu. So blieb der Homunculus alleine zurück.

~~Im Keller befindet sich außerdem ein dämonisches Wesen in Gestalt eines leprösen Kindes. Es greift jeden an, der hereinkommt (Werte S. Meat Puppet, S. 106 BoWyrms): Rage 9, Willen 5, Gnosis 4, Power 15. Airt Sense, Shroud of Flesh (1P). Vernichtet~~

Das besondere an dieser Art Dämon ist, dass sie nur von solchen Toten Besitz ergreifen können, die eines unnatürlichen Todes gestorben sind. Dies ist ein Hinweis darauf, dass die Pest nicht natürlichen Ursprungs war. Man kann das natürlich so missverstehen, dass die Praktiken, welchen hier unten nachgegangen wurde, nicht natürlich waren.

Der Dämon und der Homunculus haben einen Sluagh vom Hof des Herbstes angelockt, der sich mit ihnen „unterhalten“ möchte. Der Sluagh fällt unter den La Gazza nicht auf, weil er wie sie aussieht. Aber er gehört nicht dazu. Meist schleicht er nur durch jene Gänge, die die anderen Kinder meiden, weil gelegentlich Kinder dort verschwunden sein sollen. Drum begegnen ihm kaum andere.

Es ist ein hagerer, bleicher Junge namens Teja, der in abgehalfterte schwarze Lumpen gehüllt ist. Bei genauerem Hinsehen sind die Lumpen mal gute Kleidung gewesen. Teja redet nie lauter als in einem Flüsterton. Seine Augen sind äußerst dunkel, müde und mysteriös und er hat keine Zähne. Nicht wie als seien sie verfault, was heutzutage üblich ist. Sie sind schlicht ganz weg. Er wirkt zudem irgendwie verformt und dennoch faszinierend. Außerdem ist er ungeheuer gelenkig.

Teja „erkundet“ den Dämon, weil er zunächst noch nicht sicher ist, ob es ein Verstorbener ist oder eine andere Art Geist. Ihm schwant langsam, dass es keine tote Seele ist, sondern ein Wesen des Wyrms. Mit dem Homunculus weiß er noch weniger anzufangen, was ihn neugierig macht.

Früher oder später bringt er ein ovales Stück Stein mit, welches mit einigen ledernen und bastenen Bändern umwickelt ist. Es ist ein Feenschatz, der einen Blick auf den Unterwelt-Aspekt von Dingen gewährt.

Werte für Teja:

Stä. 2, Dex. 4, Stam. 2, Char. 2, Manip. 4, Appea. 2, Perc. 3, Int 3, Wits 4.

Mists: 4      Weaving: 6      Oaths: 3

Dominions: Dusk 3 (Geister, Wind, Gedanken, Zeit), Day 2 (Licht, Rüstung)