

## **Vielen Personen/Gruppen sind Tarotkarten zugeteilt, die in Klammern vermerkt sind!**

Ggfs. finden Tarotkarten im Spiel Anwendung und haben dadurch festgelegte Bedeutung. Sie können auch für Zufallsbegegnungen genutzt werden.

### **Vampire [Death/Pattern-Set]:**

Man sollte vorwegschicken, dass es zwar bereits den **Sabbath** als Vereinigung gibt (bildete sich ab ca. 1350 im Zuge der sog. Anarchenrevolte), die **Camarilla** aber noch nicht. Diese entsteht eigentlich erst ab 1450 (Konvent von Thorns). Infolgedessen sind die verschiedenen Clans noch nicht strikt in 2 Lager geteilt. Wie viele Seiten es derzeit gibt, könnte wohl niemand sagen. Neben den Clans gibt es zahlreiche stets heimliche, mal temporäre und mal dauerhafte Zusammenschlüsse.

Außenseitern gegenüber werden Vampire nicht von einzelnen Clans sprechen, sondern nur normale Namen nutzen. Wissen über Clans ist schon Spezialwissen.

## **Venedig**

In Venedig gibt es überwiegend Giovanni, Brujah, Lasombra, Toreador, Ventrue und Nosferatu. Sie sind uneins und zerstritten über alte und neue Fehden. Doch auch exotischere Vampire tauchen immer wieder auf, da die Insel das See-Portal der Welt nach Europa ist. Einen „Prinzen“ als solches gibt es nicht (mangels Camarilla).

Die in der Stadt herrschenden **Giovanni** leben in einem großen Palazzo, welcher mit einer Seite gleich auf den großen Kanal blickt, dem Palazzo Giustiniani in Dorsoduro. Clanoberhaupt und mächtigster Vampir der Stadt ist **Augustus**, der den Kuss durch Kappadozios erhielt (eine komplizierte Nummer). Sein Abkömmling ist **Claudius**. Letzterer wird um 1444 die Verschwörung des Isaak anzetteln, um selber den Sohn des Kappadozios, Japhet, zu diablerieren, während sein Vater Kappadozios diableriert. Die Giovanni praktizieren Nekromantie und benötigen hierfür häufig frische Leichen, die sie von ihren Ghoulen „produzieren“ lassen. Es ist offiziell niemals erklärt worden, was mit dem vormaligen Vampirführer der Stadt, dem **Lasombra Guilelmo Aliprando** (6. Generation) geschehen ist. Jedenfalls wurde er seit geraumer Zeit nicht mehr gesehen. Als der Lasombra noch aktiv war, diente ihm **Ignazio Giovanni** (7. Generation) als Aufseher über die illegalen Geschäfte der Stadt.

**Ambrogino Giovanni** → Ein sehr wichtiger Giovanni der 5. Generation, welcher den Kuss von Lady Constanzia, einer Kappadozianerin, erhielt. Er ist besessen von der Suche nach einem Text, das Sargon Fragment, der Informationen darüber enthalten soll, wie man an gottgleiche Kräfte gelangen kann. Der Text ist ein Ausschnitt einer rund 8000 Jahre alten Aufzeichnung von Cappadozios, welche als verloren gilt. Cappadozios war einer der mächtigsten Magier. Er stammt aus einer Zeit „prä-hermetischer Magie“. Ambrogino ist ein äußerst mächtiger Nekromant. Einige Werte:

Disciplines: Auspex 4, Celerity 3, Dominate 5, Fortitude 4, Mortis 4, Necromancy 8, Obfuscate 4, Potence 6, Presence 4, Thanatosis 1, Thaumaturgy 7

Thaumaturgical Paths: Path of Blood 5, Spirit Manipulation 5

Mortis Paths: Grave's Decay 4

Necromantic Paths: Ash Path 5, Bone Path 5, Sepulchre Path 5, Mortuus Path 3

Die einzelnen Familien der Giovanni sind die **Ghiberti** (Nekromanten mit Afrikahang), die **Putanescas** (Schläger, Zuhälter) und die **Rosselini** (sadistische Nekromanten) und die **del-**

**la Passaglia** (Händler mit Verbindungen nach Asien).

**Ghiberti:**

Ihr Sitz ist ein elegantes Haus im östlichsten Teil Castellos.

**Bartolo (6th):** Älter, dunkle Haut, graues, längeres Haar, breitwangiges Gesicht, intensiver Blick, untersetzt; Kleidungsqualität gut, Stil ausgefallen/übertrieben. Tiefe Stimme, sagt wenig.

**Lorenzo (7th):** Dunkles, gelocktes Haar, graue Augen, ausdrucksstarkes Gesicht, normale Statur, geschmackvoll gekleidet, teilweise Symbole an Revers etc. Melodische Stimme, leicht überheblich.

**Olivia (7th):** Geheimnisvoll, schön und dunkel, mandelförmige Augen, volle Lippen, sündige Figur und Bewegung, exotisch, doch stilvoll gekleidet, tiefe, sinnliche Stimme (nutzt Seelenraub, Pfad der Gebeine 4)

**Mauro (8th):** Jung, stark, groß, wild, dunkel. Einfach und kämpferisch gekleidet, spricht zischend, immer mit Messern und Beilen bewaffnet. Nutzt gerne Zombies (Pfad der Gebeine 3)

**Angelo (8th):** Ein junger Vampir. Sein Gesicht ist äußerst fein geschnitten und wirkt dank seiner tiefschwarzen Haut nahezu elfenhaft. Er trägt gerne feine Kleidung, doch behält er einige seltsame Dinge seiner Heimat bei, etwa Amulette und Armreifen. Wenn er „arbeitet“, dann entblößt er seinen muskulösen Oberkörper. Er trägt Messer, die eindeutig rituellen Zwecken dienen. (Pfad der Gebeine 3)

**Putanesca:**

Sie haben mehrere kleine Unterschlüpfen, welche in der ganzen Stadt verteilt sind. Meist handelt es sich um Hinterzimmer der von ihnen kontrollierten Lokale und Unternehmen. Ein größerer Palazzo befindet sich auf der südlichen Insel von Dorsoduro. Er besticht durch eine geschmacklos prunkvolle Fassade.

**Franco:** Schwarzes, kurzes Haar, Schlägergesicht, sehr groß und stark, teuer, doch etwas stilllos gekleidet, spricht herrisch und meist erst nach dem Zuschlagen. Er ist für den geschmacklosen Palazzo verantwortlich. Kurzschwert, Armbrust. → von Shukran getötet

**Illiena:** Blond, groß, attraktiv, temperamentvoll, spricht herablassend, nutzt zwei Kurzstöcke

**Marco:** Hellere Haar, freundliches Gesicht, stilvoll und einnehmend gekleidet, fröhliche Art, sticht hinterrücks mit dem Messer zu.

**Ali:** Dunkle Haut, fingerlanges, schwarzes Haar, gepflegter Bart. Dunkel und dezent gekleidet. Spricht mit arabischem Akzent, bewegt sich leise und raubtierhaft. Säbel u.a. „Beim Bar-te des Propheten!“

**Muzio:** Jugendlicher mit kurzem Stoppelhaar und athletischer Figur. Fleischige Lippen und blasse Augen. Nicht sehr hell, aber sehr brutal. Viele Messer. → von Shukran getötet

**Rosselini:**

Sie haben ein vornehmes, doch sehr düsteres Haus in San Polo, welches auch Außen voller verborgener Schutzzauber ist.

**Nevio:** Gebeugter alter Mann mit schütterem, weißem, langem Haar, faltiges, längliches Gesicht, rötliche Augen, in weiten, schwarzen Roben voller Symbole, leicht nasale, spöttische Stimme, Kontrolle über Geister (Pfad des Grabes)

**Liliana:** schwarzgraue Haare, etwas älter, matronenhaft, unauffällig gekleidet. Spricht mütterlich, aber mit Strenge.

**Angelo:** Gutes Aussehen, groß, typ. südländisch, helle, moderne Kleidung, angenehme Stimme, Degen

**Valeria:** junges Mädchen mit dunklem Haar, traurigen Augen, leiser sanfter Stimme. Keine Waffen. Beherrscht Disziplin Mortis.

### della Paasaglia:

Ihr Wohnsitz ist ein hübsches Haus in Dorsoduro.

**Selma:** schön gealterte Frau, gut gekleidet. Freundliches Auftreten, Geschäft vor Kampf.

**Lorenzo:** älter, groß, schwer, dicke Augenbrauen, wenig dunkles Haar, gute Kleidung. Spricht selbstsicher, geschäftlich.

**Emilian:** Jung, mittelblond, normale Statur. Blaue Augen. Zögling von Selma und Lorenzo. Von seiner Seite heimliche Verbindung zu Olivia Ghiberti. Lernt heimlich Nekromantie.

Neben diesen Gruppen gibt es **einige mächtige Giovanni**, die besondere Funktionen einnehmen.

### **Markus Musa Giovanni:**



Markus ist ein kräftiger Mann mit kurzem grauem Haar und Stoppelbart. Er ist meist gut, doch stets praktisch gekleidet. Er wirkt wie Mitte dreißig, ist aber fast 400 Jahre alt und gehört der 7. Generation an. Sein Erzeuger ist Guiseppe Giovanni, Sohn des Claudius. Er ist eine Art Vollstrecker der Familie, der nur zum Einsatz kommt, wenn es um besonders gefährliche oder wichtige Aufträge geht. Seine Attribute liegen alle etwa bei 4, ebenso wie viele seiner Fähigkeiten. Im Schwertkampf hat er 5. Sein Willen ist 7, seine Initiative liegt bei 8. Er trägt eine spezielle Rüstung, die ihm 4 weitere Würfel zum Absorbieren von Schaden gibt. Mit seiner Seelenstärke von 4 hat er also insgesamt

12 Würfel gegen tödlichen Schaden und 4 gegen schweren Schaden. Seine Disziplinen sind:

Auspex 2 (Geschärftete Sinne, Seelenschau), Geschwindigkeit 3, Beherrschen 2, Seelenstärke 4, Stärke 4. Sein Blutsvorrat liegt bei max. 30, er kann 6 BP pro Runde einsetzen und seine Attribute bis auf 7 steigern.

### **Die Relikte [Knight of Primordialism]**

Neben diesen Familien lebt noch eine weitere Gruppe von Giovanni/Kappadozianern in der Stadt. Es sind 12 Vampire der 4. und 5. Generation, die sog. „Relikte“. Sie leben in der Unterwasserstadt Venedigs (s. Venedig – Sestiere und Fakten).

Die **Brujah** haben eine Versamlungsstätte in der Schule der Staatskanzlei für Recht, Griechisch und Latein, welche sich im Dogenpalast befindet. Es gibt nur einige wenige Brujah hier. Sie haben individuelle Ziele. Viele hassen die Ventrue wegen des Falls von Karthago und wollen sich nach wie vor an diesen rächen, andere suchen nach verlorenen Schriften. Eine größere Gruppe sind die **Promethei [Five of Questing]**, die sich regelmäßig im Keller eines kleinen Hauses in Cannareggio versammeln. Sie wollen Neu-Karthago erschaffen, wo Kainiten und Menschen in Eintracht miteinander leben können. Sie pflegen gute Kontakte zur Unterwelt. Sie werden die unteren Klassen der Menschen allerorts aufstacheln, um dadurch die herrschenden Vampirprinzen von ihren Thronen zu stoßen. Der Mob soll rasend durch die Straßen ziehen...

Anführer der Brujah ist **Antonius** (8. Generation) **[Nine of Pattern]**. Seine Haut ist meist dunkler, das dunkle Haar ist in einer alten Kriegertracht geschnitten. Er ist etwas gedrungener, doch sehr muskulös. Er trägt gerne eine Toga, unter Menschen jedoch normale Kleidung guter Machart. Er spricht mit Bedacht und langsam, seine Stimme ist sonor, seine Worte gebildet. Ausruf: „**Elissas Opfer!**“ (=Gründerin von Karthago, die sich zum Wohl der Stadt opfern/verbrennen ließ.), „**Scipios Blut!**“ (röm. Eroberer Karthagos)

Er gehört nicht wirklich zu den Promethei, sympathisiert aber mit ihnen und ihren Zielen. Seine Ruhestätte befindet sich in Katakomben, die vom Keller eines Wohnhauses am Markusplatz aus zu erreichen sind. Man muss hier durch eine Geheimtür in ein Nachbarhaus (welches keinen eigenen Eingang hat), dort über den Keller in Katakomben und schließlich in seine Gruft.

Weitere Brujah sind Zarah Sivori und Pietro Mazzini.

**Zarah Sivori** (8. Generation): Reifere Schönheit, rotes Haar, normale Größe, gute Proportionen. Trägt römische Kleidung oder stilvolle zeitgenössische. Melodische Stimme. Melancholisch. Ihre Interessen liegen vor allem in der Zerstörung der Giovanni, allen voran Ignazio. Ruhestätte im Freudenhaus Tempio di Venere Umida südlich von Castello (Schattenstadt).

**Pietro Mazzini**: Gesicht und Statur einer hellenischen Götter-Statue. Dunkelblond, jung, nachdenkliches Gesicht. Er ist ein entfernter Sproß von *Pegarius* (s. Hauptwidersacher). Lieblingsausruf: „**Catos Gift!**“

Sein langer Stab ist ein Speer mit verborgener Spitze. Er hat seine Ruhestätte im Haus eines „Freundes“ (Ghul) in Cannareggio. Das Haus ist unauffällig, die Ruhestätte befindet sich im Dachgeschoss. **Prometheus**

Die **Nosferatu** können in Venedig natürlich nicht in den Kanälen leben, da diese meist mit stinkendem Wasser gefüllt sind. Überdies soll es dort Dinge geben, die Kainiten ebenso wie Menschen allzu gerne fressen würden. Stattdessen leben sie in verlassenem oder zumindest abgelegenen Häusern und treffen sich bei Notwendigkeit in einem alten Haus in der Schattenstadt. Sie sind meist aus reiner Notwendigkeit wahre Meister der Disziplin Obfuscaten. Einige sind Promethei und mit den Brujah verbündet. Andere leben in Isolation und wollen nur Ruhe für ihre Studien. Anführer der Nosferatu, wenn es so etwas gibt, ist **Theodosius** (7. Generation). Er ist natürlich abscheulich wie seine Brüder und Schwestern. Seine Stimme ist leise und klingt wie zerreißendes Papier. Er weiß, dass die Giovanni viele Aspekte der Stadt kontrollieren und dass man sie nicht ohne weiteres loswird. Und selbst wenn, würde diese Lücke nur vom nächsten Raubtier gefüllt werden, dass sich als Herrscher betrachtet. Daher fügt er sich der bestehenden Ordnung und gibt sich ganz dem Sammeln von Wissen hin. Seine Ruhestätte ist im südlichen Schattenstadt, unterhalb einer verlassenem und zerfallenen Werft.

**Olybrius** (7. Generation): Er gehört heimlich zu den **Promethi**. Meist unterstützt er mit seinem Rat und Kenntnissen, selten greift er irgendwo direkt ein. Er spricht mit hoher Stimme. Er wohnt im Keller eines Hauses in Castello.

**Sabina** (9. Generation): Sabina ist eine Ausnahme unter den Nosferatu, da ihre Verunstaltung vor allem ihre untere Gesichtshälfte betrifft. Sie kann sich daher mit entsprechender Maskierung unter Menschen wagen. Ihre Stimme ist lieblich, doch wegen ihrer Vermummung nur leise zu vernehmen. Sie hat eine Zuflucht in der Kirche San Aponal in San Polo, wo sie als Nonne verkleidet haust.

Die **Toreador [Queen of Pattern]** lieben vor allem Rom. Doch ist es schwer für sie dort zu leben, da zu viele des Wahren Glaubens dort eine Gefahr für sie darstellen. Das schöne Venedig ist eine gute Alternative, zumal hier neben vielen heimischen Kunstwerken auch die Wunder fremder Länder in den Häfen zu betrachten sind. Sie haben einen großen Palazzo in Murano. Angeführt wird der Clan durch **Phocas** (8. Generation), einen Toreador byzantinischer Abstammung. Phocas ist sehr schlank und athletisch. Er hat schwarzes, gelocktes Haar, welches von einem goldenen Reif gehalten wird, sowie einen gepflegten Kinn- und Schnurrbart. Seine Augen sind von strahlendem Blau. Phocas gewandert sich in der neusten Mode, nicht nur nach italienischen Standards. Er liebt vor allem Musik. Auch wenn er dies nie durch Worte oder direkte Entscheidungen zeigen würde, so hasst er die Herren Venedigs doch für ihren Angriff auf Konstantinopel. Er ist ziemlich paranoid und hat eine gut gesicherte Zuflucht auf der großen nördlichen Insel Murano. Dort ruht er im herrlichen Palazzo da Mula, der von einer Herde von Ghulen bewacht wird.

**Petronilla** (von Aquitanien; 8. Generation): Wunderschön, rotbraunes Haar, vollendet elegant, klassisch schön gekleidet. Stimme wie Samt. Bewohnt einen schönen Palazzo in Santa Croce.

**Constanzia von Herfurt** (Deutsche, 8. Generation): Auch Constanzia ist schön: blond, zierlich, mit großen, tiefen, blauen Augen, in zarte Gewänder gehüllt. Ihr Gesang ist berühmt. Ihr Unterschlupf befindet sich auf der Insel San Lazzaro, wo sie selbst im Schlaf dem Chor lauschen kann.

**Louis de Montepassant** (Franzose, 9. Generation): Kind von Petronilla. Mitte 40, braunes, glatt zurückgelegtes Haar, ausdrucksstarkes Gesicht mit Kinnbart, schlank. Trägt ausgesuchte, doch auf den ersten Blick unauffällige Kleidung. Er hat eine geheime Leidenschaft: er hat einmal das Umbra gesehen und es hat ihn fasziniert wie nichts sonst in seinem Unleben. Nun setzt alles daran, diesen Ort wieder erblicken zu können. Darum sucht er Anschluss zu Magiern, von deren Existenz er erfahren hat. Dazu zählt er auch die Tremere. Er vertraut aber nicht allen blindlings. Sein Unterschlupf befindet sich in einem hübschen Palazzo auf dem Lido.

Die **Ventruie [King Of Pattern]** haben einen Palazzo in San Marco. Ihre Macht in dieser Stadt ist allerdings äußerst begrenzt, da sie von den Giovanni überschattet wird. Ihr Anführer ist **Arcadius** (7. Generation), ein früherer Fürst Roms. Er ist recht groß, massiv gebaut, mit gleichen Teilen Speck und Muskeln, hat kurzes schwarzes Haar, das in einem Kranz um sein sonst kahles Haupt steht und einen dichten Schnäuzer. Er ist resolut in seinem Auftreten, aber vorsichtig genug, um den Giovanni nicht in die Quere zu kommen. Er mag sie nicht, traut ihnen nicht und wäre sie nur zu gerne los. Seine Zuflucht befindet sich auf dem Lido in einem bewachten Palazzo.

**Swatja** (Svatožizna von Großmähren, 8. Generation): Rotblonde Frau mittleren Alters, grüne Augen, schön, adeliges Erscheinungsbild. Starke Stimme, dominant.

**Markus** (9. Generation) ist ein dünner, hochgewachsener Mann Anfang vierzig. Sein zurückgelegtes Haar ist schwarz. Er hat die hohe Stirn eines Adligen, doch seine knochige Nase verleiht ihm einen missgünstigen Zug. Dünne Lippen mit verächtlichem Zug. Schmale, giftige Augen, und eloquente Brauen. Er ist ein Nobile und hat einen Sitz im Senat. Er folgt Arcadius aufs Wort, will aber eine Allianz mit den Giovanni. Er ist noch recht jung und hält an seinem Senatorenposten fest, was natürlich Unsinn ist, da er ihn ohnehin bald aufgeben muss, um nicht aufzufallen.

Seine Schwäche ist, dass er nur Kinderblut verträgt, weswegen er sich im Ospedale ernährt. Er hat seine Zuflucht in Castello im Dachgeschoss seines Hauses.

**Ernesto Vincenzo** ist der **Maestro di coro** des Ospedale, sein Leiter. Er ist ein Ghul von Markus. Ernesto ist schlank wie eine Klinge, Ende dreißig, wirkt aber älter. Sein Haar ist vollständig grau und er geht leicht gebeugt. Er kleidet sich etwas altmodisch, doch stets makellos.

**Amadeo Colleone** (6. Generation) ist ein bedeutender Ventrue aus Florenz. Er ist soviel wie der Prinz, obgleich es den Titel noch nicht gibt. Amadeo ist ein älterer Mann, doch gut in Form. Sein Gesicht wird dominiert von einem prominenten, gekerbten Kinn und hellblauen Augen (Kirk Douglas). Sein Haar ist grau und glatt zurückgelegt. Seine Kleidung ist leicht martialisch, niemals höfisch. Sein Appetit bezieht sich ausschließlich auf sehr exotisches Blut. Daher sucht er ständig nach Sklaven aus aller Herren Länder. Auch Cassios Mutter hat er sich geschnappt. Er ist ein Kriegsherr, der Intrigen verabscheut. Seine rechte Hand ist ein Ghul namens **Ercole Guercio**, ein einäugiger Hüne (Brandverletzung). Letzterer erhielt seine Verbrennung, als er Cassio ergreifen wollte. Sein „Markenzeichen“ ist ein roter Bänderpanzer mit zahlreichen Dornen.

Die **Lasombra [Page of Pattern]** stellten zuletzt den Prinzen der Stadt, **Guilelmo Aliprando** (6. Generation), der allerdings schon länger verschwunden ist. Es ist offiziell niemals geklärt worden, was mit dem Prinzen der Stadt geschehen ist. Doch jeder weiß natürlich, dass er durch Augustus Giovanni ersetzt wurde.

Die Lasombra haben keinen Versuch unternommen, die Giovanni wieder aus ihrer Position zu verdrängen, da dies schlicht aussichtslos wäre. Vielmehr existieren sie nun unter der Führung der berühmten **Lucita y Aragon**, deren weltlicher Vater Alfonso I. von Aragon war. Sie haben ein wundervolles Anwesen in Castello.

**Lucity y Aragon** (7. Generation): Dunkles Haar, rund 40., schlank, Gesicht einer Füchsin.

Die **Ravnos**, ein Zigeunerclan, der sich **Illusionen** bedient, hat nirgendwo einen festen Sitz und wird gelegentlich in der Stadt auftauchen.

In **Milano** herrscht Erzbischof Giangaleazzo, ein Erzbischof der Lasombra.

Insgesamt sind die Giovanni in **Italien** die stärkste Macht.

### **Garou [Strength]:**

In Norditalien gibt es einige Garou. Neben den „herrschenden“ Silver Fangs überwiegend Children of Gaia, Bone Gnawers und ein paar Black Furies. Die Silver Fangs gehören zum Haus der Conquering Claw. Einige darin haben mit einer Art Krankheit zu kämpfen, die sich Harano nennt, eine Art Depression, die auf den Geist Gaias zurückzuführen ist.

### **Magier [The Mage]:**

Magier sind in Italien stark vertreten. Zwar sind „Die Traditionen“ als Zusammenschluss noch nicht gegründet, doch die einzelnen Gruppierungen bestehen überwiegend bereits und der Orden der Vernunft hat sich bereits seit rund hundert Jahren zusammengefunden (1325), um sie auszulöschen.

### **Orden des Hermes [The Emperor]**

Der Orden des Hermes hat ein meist verlassenes Chantry nahe Venedig. Im Süden der Lagune, zwischen zahlreichen kleineren Inseln, findet sich La Luce Del Serra, eine ebenfalls sehr kleine Insel. Diese ist von hohem Gras überwuchert und scheinbar unbewohnt. Doch zwischen dem Gras finden sich uralte Steinstelen aus einer nicht klar zu erkennenden Kultur oder Zeit. Hier sieht man in der Nacht gelegentlich kleinere Lichter umherfliegen, wie Glühwürmer. Es handelt sich um einen Ort, der den Feen wichtig ist. Hier sammeln sich Energien. Niemand außer den Feen nähert sich dieser Insel. Hermetische Magier haben vor langer Zeit ein kleines Gildenhäuser hier errichtet, welches unsichtbar hinter einem Schleier verborgen ist. Jedoch ist es bei den meisten des Ordens in Vergessenheit geraten und wird kaum frequentiert.

**Maestro Loui Lunardo bani Merinita [Ace of Questing]**, ein ehemaliger Angehöriger des zerstörten Hauses Diedne, sucht zu bestimmten Gelegenheiten diesen Ort auf. Er studiert Feen und interessiert sich für ihre Belange. Lunardo kommt meist zu bestimmten Mondphasen, die er für besonders wichtig hält. Er ist etwas untersetzt und ein wenig dürr, was man wegen seiner voluminösen Kleidung leicht übersieht. Diese Kleidung ist alt und staubig, mit einem Hauch vergangenen Glanzes. Lunardo stützt sich schwer auf einen Stab, der mit zahlreichen milchig weißen Steinen besetzt ist. Da ein Zauber auf dem Stab ruht, sehen Sterbliche ihn gewöhnlich nicht. Louis Haaransatz ist weit zurückgewichen, dennoch trägt er sein weißes Haar lang, ebenso wie seinen Bart. Er spricht etwas krächzend und stotterig. Seine magischen Stärken liegen in der Zeit- und Geismagie. Dinge, die er für notwendig hält, wenn man mit Feen Umgang pflegt. In seiner Gegenwart manifestieren sich gelegentlich Pilzringe und Zeitanomalien.

**Der Händler Elio Danesi (bani Flambeau) [Two of Questing]** ist ein langer, schmaler Mann mittleren Alters mit nachlässig gepflegtem Haar, welches dünn und dunkel bis zu den Schultern reicht. Er trägt meist einen langen Mantel, dessen blau schon fast schwarz ist. Die eingenähten silbrigen Linien dienen als Fokus für Kräftermagie (eine Art Schutzschild). Elios Gesicht ist so schmal, dass es gequetscht wirkt. Seine Augen sind finstere Schlitze, die Nase gleicht einem Rabenschnabel, das lange Kinn wird von seinem dünnen Bart noch betont. Auf seinem Kopf hat er eine Schlappmütze, die ähnlich dem Mantel gefertigt ist. Seine Kopfhaut

ist unter den Haaren tätowiert - mit einem Gedankenschild. Meist geht von Elio ein ungewöhnlicher Geruch aus – wie Ozon. Er nutzt sehr gerne Kräftermagie in einer explosiven Art und Weise. Sein Fokus sind meist Pulver, gelegentlich Worte und Gesten. Seine Augen leuchten buchstäblich, wenn er seine Feuermagie verwendet und kleinere Dinge beginnen um ihn herum zu schweben.

Elio ist herrisch und intrigant. Sein Hauptinteresse ist das Aufspüren und Vernichten feindlicher Magier in der Stadt. Das sind zurzeit eigentlich alle außer Hermetikern. Auch andere Übernatürliche würde er beseitigen, wenn er sie für wichtig genug erachten würde. Er lebt in einem Haus in San Polo. Seine Verbindungen zur **städtischen Kompagnie von Übersee-händlern** sind gut.

Danesi hat einen Lehrling namens **Franco Madido**. Dieser ist etwa 20, groß, schlank, dunkelblond mit leichtem Flaum in einem Gesicht mit etwas zu engstehenden, blauen Augen. Franco fällt durch seine Haltung auf, die an ein Fragezeichen erinnert. Madido sagt nur sehr wenig in der Gegenwart seines Meisters.

Ein **Hermetiker** namens **Lorentius von Lauenthal [The Emperor, Reversed]** ist überheblich. Lorentius ist bereits gut dreihundert Jahre alt. Er ist ein Mann von mittlerem Wuchs, dessen Äußeres es schwer macht ihn einer einzelnen Kultur zuzuordnen. Seine Haut ist



eher hell, seine Kleidung gemischter Herkunft, wobei die prächtigen Roben vorwiegend orientalischen Ursprungs sind. Sein Haar fällt mattgrau und lang herab, sein Bart weist einige Zöpfe auf, fast wie bei Nordmännern. Das tief von Falten zerfurchte Gesicht ist etwas fahl und die Knochen treten deutlich hervor. Seine Erscheinung ließe Lorentius im Grunde alt und kraftlos wirken, doch sie wird beherrscht von der Energie seiner Augen. Wie zwei geschliffene, polierte Obsidiane funkeln sie unter massigen, ausdrucksstarken Brauen in zwei tiefen Höhlen, welche unwillkürlich das Bild eines Totenschädels aufkommen lassen. Den

im Bart verborgenen Mund umspielt oft ein spöttischer Zug, denn in seinen Augen ist so ziemlich alles minderwertig. Auffallend sind auch seine Zähne, denn sie sind trotz seines Alters vollständig und ebenmäßig. Trotz seiner mentalen Energie ist Laurentius körperlich ein alter Mann. Er humpelt leicht auf dem linken Bein und ist nicht sonderlich stark. In einer Auseinandersetzung benutzt er zu seinem Schutz **Spiegelbilder** (Materie 2/Prime 2/Forces 2/Corres 2). Damit täuscht er andere darüber, wo er sich tatsächlich befindet. Seine Angriffe sind entweder die direkte Übernahme des Geistes (Mind 4/5), mörderische Puppen und Homunculi (Matter 2/3, Prime 2/Mind 3/5), die mal einfache und mal komplexe Aufgaben übernehmen können. Er nutzt die Puppen auch gerne, um andere in den Wahnsinn zu treiben (Mind 4). Auf seinen Befehl hin heften sich die Puppen auch an Gegner und detonieren (Forces 3/Prime 3; verbraucht 1 Quintessenz, welcher auch für das Erschaffen benötigt wird). Spiegel nutzt Laurentius auch, um an andere Orte zu blicken.



Er stützt sich auf einen brusthohen Stab aus dunklem Holz. Dies entstammt einem Gewächs, das kaum zu bestimmen ist. Lorentius bedient sich zahlreicher kleiner Helferlein in Form kleiner Golems. Daran erkennt man auch den Kern seiner Magie – das Puppenspiel. Durch mentale Kontrolle anderer (Gedanken), durch Golems und Homunkuli (Materie, Prim und Gedanken) oder durch physischen Zwang (Kräfte), er lässt andere für sich tanzen.

Philosophie: Nur wer sich selbst zu seinem Gott macht und diese Position behaupten kann, ist etwas wert. Der Rest ist Ausschuss und kann gereinigt werden.

Er empfindet die Kirche als Korsett für sein Dogma, seine Weltsicht und Überzeugungen. Sie ist eine Gefahr, die beseitigt gehört, da diese den Nutzen weit übersteigt. Er gehört zu den Nephandi-Verschwörern und weiß, dass auch die anderen seines Bundes geheime Ziele haben. Er würde sie noch mehr verachten, wenn es anders wäre. Das durch deren Pläne Menschen sterben und manipuliert werden, ist ihm ziemlich egal.

Man nimmt an, dass er in einem Palazzo in Santa Croce lebt. Tatsächlich ist dies eine Tür, die – nur mit dem richtigen Passwort – direkt in den Markusturm führt.

### **Himmlische Stimmen [The Hierophant]**

In der alten Kirche **San Basso** am Markusplatz leben einige **Himmlische Stimmen**. Nachdem der Markusdom 976 niederbrannte, haben die Magier dieses Ordens die echten Gebeine des Evangelisten Markus von dort gerettet und hierher gebracht. Sie ruhen nun in einem steinernen Sarkophag innerhalb dieser Mauern. Da sie ein starkes Relikt sind, ist das Gebäude nicht nur durch die Weihung, sondern auch durch „Wahren Glauben“ geschützt. Die Kirche ist eine (schwache) **Node**. **Pater Rufinus [Three of Questing]** leitet diese Gemeinde (Er gehört dem Florenser-Orden an; Titel: Guardian). Der stämmige Pater hat einen grauen, kurzen Haarkranz, eine knollige Nase und eine sonore, eindrucksvolle Stimme. Rufinus sieht seine Berufung im Schutz der guten Venezier vor den Gefahren der finsternen Nachtkreaturen. Er folgt den Worten des Joachim von Fiore, dessen Lehren inzwischen vom Heiligen Stuhl verurteilt werden. Danach leben wir in einem Zweiten Zeitalter, worin ein Antichrist kommen wird, der von einem Kirchenmann gestürzt werden wird. Danach folgt ein glückseliges Drittes Zeitalter. Sein Wissen um sakrale Geometrie befähigt ihn besonders zu wirksamen Schutzzaubern.

Seine beiden Hilfen, **Pater Ignatius** und **Pater Abelarius**, sind ebenfalls Erwachte, die dem Florenser-Orden angehören.

Er wird flankiert von einigen Brüdern, die um sein magisches Wesen wissen.

Rufinus zur Seite steht in seinem Kampf auch **Pater Fulvius** (Titel: Diskret), der eigentlich Venedigs ältester Kirche, **San Giacomo di Rialto**, in San Polo vorsteht. Auch dieser gehört zu den Himmlischen Stimmen. Er ist neben der Primkraft vor allem auch in der Nutzung von Feuer und Energien bewandert.

Schließlich hat auch **Adriano De Castello** ein Haus in Castello (wo sonst...), welches aber in Kürze abfackeln wird (s. Einstiegsmodule). De Castello ist ein Mann mittleren Alters. Sein dunkles, zurückgelegtes Haar ist von grauen Strähnen durchzogen, was ihm ein distinguier-

tes Äußeres verleiht. Er hat die Haltung eines Edelmannes, doch hebt er das Kinn ein wenig zu hoch für priesterliche Demut. Er trägt einen gepflegten, kurzen Bart, was sein Gesicht noch dreieckiger und nach unten spitzer erscheinen lässt. Von der Statur her sieht man ihm den Kirchenmann kaum an. Auch sind seine rein weißen Roben aus feinen Stoffen gefertigt, um die Würde der Kirche – oder seine – zu unterstreichen.

De Castello steht bereits recht hoch in der Hierarchie der Stimmen, gehört aber noch nicht selbst dem **Tribunal Miseracordium** an, welchem der **Primus Valoran** vorsitzt.

**Sphären:** Correspondence 3, Entropy 1, Forces 2, Life 4, Matter 3, Mind 2, Prim 3, Geist 2.  
**Arete 6. Foci:** Geheime Engelsnamen (Forces), Gesang (Life), christliche Alchemie (Matter), kabbalische Zeichnungen (Correspondence).

Im niedergebrannten Haus lebte neben Adriano auch dessen junger **Diakon Nikolaus**, der bei dem Brand umkommen wird.

## **Alchemisten und Solificati**

Venedig ist so etwas wie eine Hauptstadt für Alchemisten aller Art. Das Wappentier der Stadt, der Markuslöwe, ist im Grunde ein Greif mit seinem Löwenkörper und den Flügeln, ein altes Alchemistensymbol. Der Greif wird nämlich nicht immer mit einem Adlerhaupt dargestellt. In jedem Fall ist er eine Chimäre, ein Mischwesen. Greifen und Mischwesen im Allgemeinen sind so etwas wie Wahrzeichen der Alchemisten.

Es gibt eine bunte Gemeinschaft an Alchemisten aller Couleur in der Stadt: Quacksalber, Pfuscher, Hochstapler und Wahre Alchemisten. Sie haben keinerlei Organisation und oft auch wenig Achtung füreinander. Sogar die echten Solificati sind kaum organisiert.

**Luna Sard, Hermium Conunctio bani Solificati [The Star]** (Arnaldus de Villanova) lebt als Apotheker und Alchemist in Venedig, Stadtteil Dorsoduro. Tatsächlich rund 200 Jahre alt, ist dieser etwas untersetzte Mann ein begnadeter Heiler und Forscher. Mittellanges, braunes Haar und ein Vollbart umrahmen ein zerfurchtes, schmal gewordenes Gesicht, das sicher einmal runder war. Die seegrünen Augen sehen gelassen aus, als hätten sie schon fast alles gesehen. Unter dem linken Auge ist eine sichelförmige Narbe. Sein rechter Arm ist von roten Schuppen bedeckt (Paradox). Ein roter Mantel mit runder, goldener Schließe (auf einer Seite ein Buch, auf der anderen ein Feuersalamander, der das Buch dann in seiner Tatze hält) liegt ihm um den Hals, auf dem Kopf trägt er eine kronenartige (!) Samtkappe. Bei genauer Betrachtung verkörpert er in dieser Kleidung das Wappen der Solificati, Sonnenfeuer (roter Mantel), Feuersalamander und oben die Krone. Luna wirkt immer einerseits geistesabwesend, indem er verträumt umherblickt und auch Dinge zu sich selbst sagt. Trotzdem ist er aber sehr aufmerksam. Seine Gedankenkräfte lassen ihn stets multitasken. Er spricht mit hoher, melodischer Stimme. **Typ. Phrasen: "Victoria!" (bei Freude) und "Persephone!" (bei Ärger)**

Luna täuschte 1311 seinen Tod bei einem Schiffbruch vor. Er war sehr populär und musste anschließend eine Weile untertauchen. Sein Interesse gilt vor allem der Forschung, insbesondere nach dem Stoff, der die Schläfer das Wesen der Magie erkennen lässt und dadurch die Zehnte Sphäre formen wird, „Einheit“.

Willen 8, Arete 8.

In seinen Arbeitsräumen sind seltsame Dinge zu sehen. Apparaturen, in deren Kolben Wasser "oben" schwimmt; Flammen, die scheinbar nichts verzehren; verkorkte Träume; Gase, in denen feste Gegenstände zu schweben scheinen.

**Moduleinbindung:** Jährlich findet in Venedig die Herstellung eines Universal-Medikaments namens **Theriak** (s. Wiki) unter hoher staatlicher Aufsicht statt. Ein guter Teil des Reichtums von Venedig stammt aus dem Handel mit diesem Medikament, das nur in wenigen anderen Städten so beaufsichtigt und wirksam hergestellt wird (Nürnberg, Amsterdam).

Luna, der daran sehr interessiert ist, könnte hieran beteiligt sein. Eventuell wird die Herstellung als Wettbewerb zelebriert, da die Geheimrezepte bis zu 300 zum Teil recht teure Zutaten haben. Fehlt Luna eine Zutat? Droht er aufzufallen?

**Jacopo Bellini, Lunargent Conunctio bani Solificati [Four of Dynamism, Reversed]** ist ein Maler mittleren Alters, der in Santa Croce in Venedig lebt. Er hat zwei junge Söhne, Gentile (\*1429) und Giovanni (\*1430). Bellini ist einer der besten Maler Venedigs, der erste, welcher den Geist der Renaissance atmete.

Er ist ein gutaussehender Mann, mit kantigem, maskulinem Gesicht und verträumten, grünen Augen. Sein braunes Haar trägt er mittellang und gepflegt. Seine Kleidung ist modisch und gut, jedoch gelegentlich von Farbflecken beeinträchtigt. Bellini tritt ruhig auf, fast ein wenig schläfrig. Nimmt er jedoch einen Pinsel in die Hand oder tut sonst etwas, das mit seiner Berufung in Verbindung steht, ist er plötzlich hellwach und voller Tatendrang. Sein brauner Hut ist am Saum mit einer grünen Blätterkrone bestickt (Wappen der Solificati). Er versucht seinen Stil zu perfektionieren, mit welchem er die Augen der Schläfer für die wahre Beschaffenheit der Welt und der Magie zu öffnen versucht. Er trägt stets ellbogenlange Handschuhe. Unter dem rechten ist die Hand voll bandagiert. Unter den Binden finden sich Tätowierungen, bunt und fast wie Gemälde, welche ein komplexes, mystisches Symbol mit einem Greifen in seiner Mitte zeigen. Es erlaubt ihm die Verwandlung von Materie. Zudem kann er sich selber in einen Greifen verwandeln.

Beiden Söhne werden ebenfalls großartige Maler und Solificati.

**Moduleinbindung:** Entweder Jacopo oder einer seiner Söhne leidet unter einem Paradox-Problem, sogenanntem Farb-Vampirismus. Dies äußert sich darin, dass er selbst jegliche Farbe verliert. Es verbleiben nur Schwarz, Weiß und Grautöne, bei extremer Belastung sogar letztere nicht. Dann beginnt der Magus die Farbe aus Gegenständen und Lebewesen abzusaugen, welche dann so schwarz-weiß werden wie er. Lebewesen regenerieren die Farbe normalerweise nach einiger Zeit, Gegenstände eher nicht. Der Magus selber nimmt die Farben wie Wasserfarben auf, sie wirken schwammig und unnatürlich. Nach einiger Zeit gehen sie wieder verloren. Mit der Zeit leidet der Magus dann unter Depressionen, sucht nach Farben, die er aufsaugen kann in dem Versuch, überhaupt noch etwas zu fühlen. Das Absaugen von Farbe lässt die Opfer ihre Emotionen verlieren und macht Gegenstände brüchig.

**Fra Filippo Tommaso Lippi, Hermium Conunctio bani Solificati [Four of Primordialism, Reversed]**, ist ein Karmeliterbruder und berühmter Maler. Seine perspektivischen Gestaltung und feine Linienführung zeichnen ihn aus. Er lebt derzeit in der Kirche Santa Maria di Nazareth im westlichsten Teils von Cannaregio. Von seiner Erscheinung her ist er ein nicht sehr großer, rundlicher Mann mit aufmerksamen, hellen, blauen Augen. Wie fast jeder trägt er eine schwarze Kappe, welche in seinem Fall seine abstehenden Ohren noch betont. Blondes Haar lugt unter der Kappe hervor und er hat einen eher unmodischen Drei-Tage-Bart. Seine Gewänder sind aus hellen Stoffen. Als Karmeliter trägt er keine Schuhe.

Sein ganzes Denken befasst sich mit Kunst und Geometrie. Andere Dinge sind für ihn Ablenkungen, die er nicht sehr schätzt.

Lippi hat die Gabe Geister und Tote zu sehen, was er auf einen Fluch seiner Blutlinie zurückführt. Er hält sich für einen Feigling, will also in nichts Gefährliches involviert werden und ist im Grunde nur auf seine Ruhe bedacht. Tatsächlich ist er ein recht potenter Magus, was dazu führt, dass der Ärger meist seinen Weg zu ihm findet. Er hat auch mehr Mumm, als er sich selbst zugesteht. Im Grunde ist er kein schlechter Kerl. Er pflegt Kontakt zu Bellini, der auf starkem gegenseitigem Respekt für die Kunst des anderen beruht.

Filippo unterrichtet an der Universität Malerei und Geometrie.

**Reccared Nascosto [King of Primordialism]** ist ein Alchemist und Erwachter, der sich keiner Gruppe zugewandt hat. Er ist ein Parfümier, ein Beruf, der zumindest in dieser Gegend noch völlig neu ist. Seine Produkte sind bereits sehr begehrt und sein Einfluss in den höheren Schichten wächst. Reccared ist nicht gutaussehend, aber einigermaßen charismatisch. Er ist ein drahtiger Mann von unauffälligem Wuchs. Sein lockiges, rotbraunes Haar hat er zurückgebunden, ein kräftiger Bart läuft über Wangen und unter sein Kinn. Seine dunkelblauen Augen fallen als erstes auf. Sie stechen über den scharfgeschnittenen Wangenknochen und der knochig-schmalen, langen Nase hervor.

Er trägt seine enge Kleidung am liebsten in starken Farben wie rot und gelb und bevorzugt flache Mützen mit Federn den sonst üblichen schmucklosen Rundkappen. Sein Gang ist storchenhaft und er wirkt aufgesetzt und überheblich.

Reccared ist machthungrig. Er will Einfluss gewinnen und spielt Leute gerne gegeneinander aus. Dazu nutzt er seine fast unheimlichen Möglichkeiten durch Düfte Gedanken zu beeinflussen.

Er hat sein Laboratorium in einem alleinstehenden Haus in San Marco. Es ist kein Prachthaus, aber durchaus repräsentativ.

### **Seher des Chronos [The Lovers]**

Bald wird Sh'zar die Seher sammeln. Er wird drei seiner Begleiter aussenden, um sie zu finden und zusammenzubringen, die drei Divyas Tali, Akrites und Kalas.

**Kalas [Four of Questing]** lebt in einem exotischen Palazzo in Santa Croce. Er ist ein Philosoph und Scholar, dessen Ruf etwas darunter leidet, dass er sich sehr gerne in fragwürdigen Etablissements herumtreibt. Dabei ist es aber fast wunderbarlich, wie wenig ihm dies letztlich schadet. Zwar wissen es alle, aber keiner stört sich wirklich daran oder will es gegen ihn verwenden.

Es ist sehr schwer Kalas ein Alter zuzuordnen. Er könnte Ende zwanzig sein, genauso aber auch Mitte vierzig. Kalas ist hoch gewachsen und hat einen athletischen Körperbau. Sein weißblondes Haar liegt in kurzen Locken, sein scharfgeschnittenes Gesicht wirkt intelligent. Es wird dominiert von strahlend blauen Augen unter markanten Brauen. Seine breiten Wangenknochen lassen ihn dominant wirken, der kurze, gepflegte Bart um den Mund gibt ihm etwas Gelehrtes und ein großer, goldener Ohrring hinzu ein exotisches Erscheinungsbild. Seine Kleidung ist klassisch und sieht imposant an seiner auffallenden Figur aus. Wenn er spricht, so hört man zu. Seine Stimme ist stark und ruhig. Er ist rhetorisch sehr geschult. Kalas ist ein Liebhaber guter Weine und schöner Frauen. Genüsse aller Art scheinen bei ihm hohen Stellenwert zu genießen. Kalas Schwäche ist eine gewisse Trägheit. Er ist tatsächlich schon recht alt und ein wenig weltverdrossen.

Seine politischen Interessen sind schwer zu erkennen. Tatsächlich behält er aber vor allem andere Übernatürliche im Auge – besonders die Blutsauger und Magier wie Danesi, sucht potentielle Initiaten und Begabte. Sein mehr persönliches Anliegen ist es möglichst Kontakt zu den Feen zu knüpfen.

**Sh'zar/Salviati** (The Hanged Man) - auch "der Seher" und "der Ewige" - ist der vielleicht wichtigste Seher der Gegenwart und im Prinzip der Gründer der Seher des Chronos/**Sahajiya**. In Indien verwendet er *Ananda Chandida* als Pseudonym. In Venedig nennt er sich Salviati.

Noch ist er absolut unbekannt und ziemlich jung. Doch bereits jetzt plagen ihn Visionen von besonderer Tragweite. So ahnt er das Schwinden der Magie und ihr mögliches Ende. Diese besondere Vision hütet er zur Zeit als Geheimnis, als könne er dadurch ihr Eintreten verhindern. Vielleicht könnte es ein Erlebnis mit den Charakteren sein, dass seine Meinung ändert?

Sh'zar ist ein hochgewachsener junger Mann von rund 16 Jahren. Er hat dunkle Locken, die von einem roten Band zurückgehalten werden. Er hat bronzefarbene Haut und ist von der Statur her eher ein wenig schlaksig. Er trägt Kleider im byzantinischen Schnitt. Weit und lose geschnittene Hosen und Oberkleider aus gemusterten Stoffen, darüber eine Paenula, eine Art Hoodie...

Er ist **etwas zurückhaltend und schüchtern** (was sich ändern soll), doch andererseits auch sehr leidenschaftlich. In seinen jungen Jahren leidet er noch etwas an **einem Stottern**, wenn er nicht gerade eine Vision hat. Sein Stottern legt sich erstaunlicherweise, wenn er leidenschaftlich wird, also z.B. von etwas schwärmt.

Er kommt aus Persien, wo er zwei Jahre lang (ab 13J.) in Isfahan Philosophie, Medizin und Architektur studierte. Weil er die Welt sehen und auch andernorts Wissen erwerben wollte, kam er schließlich nach Venedig. Sh'zar beherrscht die Sphären Leben und Materie recht gut, wodurch sein Einkommen im Grunde schon gesichert ist. Er ist ein fähiger Heiler und versteht sich sogar schon auf die Architektur.

Nun will er seine Studien hier fortsetzen. Zurzeit lebt er von etwas Erspartem. Er wurde unlängst an der **Universität** aufgenommen. Dort lernt er jetzt unter anderem bei **Kalas** Philosophie. Sh'zar belegt sowohl das Trivium (Grammatik, Rhetorik, Dialektik) als auch das Quadrivium (Arithmetik, Geometrie, Musik, Astronomie). Er hält sich für einen erbärmlichen Musiker und ist dank seines Stotterns auch als Redner nicht sonderlich mitreißend. Es muss schon ein besonderes Thema sein, damit sich seine Leidenschaft entzündet und die Worte ihm von der Zunge fließen.

In den übrigen Fächern ist er ganz gut. Nur in Astronomie glänzt er wahrlich. Sein Tutor, ein gewisser **Marko Varrani**, ist ihm dabei ein Hindernis. Der Lehrer hängt überkommenen Lehren an und ist borniert, wenn es um Neuerungen geht.

Wenn er durch die Zeit sieht, wird dies von besonderen Erscheinungen begleitet. Seine Augen beginnen fiebrig zu glänzen, werden immer heller und heller, bis schließlich ein überirdisches, blaues Licht aus ihnen schießt (je nach Stärke der Vision). Er wird von Krämpfen geschüttelt und ist nicht ansprechbar. Er weiß, dass er spezielle Fähigkeiten hat, doch kann er sie noch nicht gut kontrollieren. Er betäubt sich gerne mit Haschisch in speziellen Geschäften, wie dem Desiderio Etereo. Nicht immer kann er sich an seine Visionen erinnern. Er führt

eine Art Tagebuch, in welchem er niederschreibt, was andere ihm über seine eigenen Visionen berichten.

Er beherrscht zurzeit vorwiegend die Sphären der Zeit, der Gedanken, der Entropie und des Lebens.

Wohnt in einfachem Zimmer in Cannaregio.

## **Artificer**

### **Aldiana Brace, die Köhlerin [...]**

Im Norden der Lagune lebt in einem dicht bewaldeten Gebiet auf einer kleinen Lichtung eine Köhlerin namens Aldiana Brace. Sie ist eine resolut wirkende Frau Mitte Dreißig mit glattem, schulterlangem braunen Haar. Ihr Gesicht wirkt spitz wie bei einer Maus und weist mehrere Narben auf. Sie ist von schlanker Statur und wirkt eher kraftvoll als grazil. Ihr Vater hat sie scheinbar zum Jungen erzogen. Das spiegelt sich auch in ihrem Erscheinungsbild, denn sie trägt Hosen und wahrt den Anstand nur einigermaßen durch eine Lederschürze und feste Stiefel, die darunter hervorlugen. Sie trägt nur robuste Stoffe, gelegentlich auch eine Art Schutzkleidung in Form eines Gambeson. Alles ist ständig rußschwarz.

Sie wirkt zunächst meist ein wenig schroff, doch das ist nur Anschein. Im Grunde fällt es ihr schwer jemandem Hilfe zu versagen, der sie benötigt.

Sie ist eine erwachte Magierin, die vollkommen auf Alchemie fixiert ist. Sie befasst sich ausschließlich mit Feuer in all seinen Facetten. Dadurch ist sie recht unflexibel, aber auf ihrem Spezialgebiet sehr versiert. Sie gehört den **Artificern** an und bekleidet den Rang eines Artisans/Handwerkers. Sie gehört zu einer Gruppe von Artificern, welche sich in Venedig niedergelassen haben. Ihr Chantry ist im Uhrenturm am Markusplatz (wurde eigentlich erst einige Jahrzehnte später errichtet).

Ihr Wissen leitet sie überwiegend von ihrem Vater ab, einem gewissen **Barbossa Brace**, einem Meisterschmied der Artificer. Dieser hat sie als echte Venezianerin erzogen, bevor er 1401 im Dienste Venedigs in einem Scharmützel mit den Truppen des **Gian Galeazzo Visconti** starb, als er Treviso gegen einen Angriff verteidigte. Er diente dort als Kanonier im Range eines Offiziers. Auch Aldianas Mutter ist bereits vor vielen Jahren gestorben.

Ihre Lieblingswaffe ist eine spezielle Armbrustkonstruktion, welche sie aus ihrem Unterarm (einer Prothese) klappen kann. Diese Armbrust ist mehr ein Fokus ihrer Magie. Es bedarf daher auch keiner zwei Aktionen für Schuss und Magie. Sie feuert damit brennende Bolzen (Forces-Schaden). Das ungewöhnliche ist, dass sie das Gerät ohne Nachladen jede Runde abfeuern kann.

Will: 5 Arete: 5

Forces: 4 Matter: 3 Prime: 3 Entropie: 2 Mind: 1

## Andere

Als größtes Tor in alle Welten kommen hier jedoch auch fremdartige Magi an, Chakravanti, Ahl-i-Batini und sogar Akashics. Die Verbena findet man dagegen höchstens in Dörfern.

Auf der anderen Seite gibt es hier **alle Konventionen**: Artisanen, Gabrieliten, Meister des Himmels, Freimaurer, die Hochgilde, den Hippokratischen Zirkel, die Ksirafai und die Sucher zwischen den Sternen.

Die **Artisanen** unterhalten ein kleineres **Chantry** im Uhrenturm von San Marco (Torre dell'Orologio), direkt am Piazza San Marco. Dieser Turm ist (hier zumindest) bereits errichtet. Der lombardische Architekt, **Mauro Codussi**, und auch der Baumeister, **Carlo Ranieri**, gehören der Loge an. Der Uhrmeister oder auch Temperatore, **Meister Hanuš**, war mit seinem Gesellen **Jakob Zech** auch für den Bau der berühmten astronomischen Uhr von Prag verantwortlich. Neben diesen illustren Personen gibt es einige weitere Mitglieder. Da die meisten von ihnen entweder in verschiedenen europäischen Städten Projekte verfolgen oder in ihren Werkstätten alleine an eigenen Projekten arbeiten, sind nur wenige im Haupthaus anzutreffen. Meist findet man dort nur einen oder mehrere der aufgezählten vier.

Die Artificer unterhalten gute Beziehungen zu verschiedenen Stadtoberen im Senat und den Prokuratoren, weswegen sie auch in so ausgezeichnete Lage residieren und über ausreichend Mittel verfügen. Im Gegenzug versorgen sie die Stadt mit militärischer Ausrüstung, wenn es notwendig ist. Darum brennen Venedigs Schiffe nicht so schnell, darum sind seine Mauern so stark, seine Kanonen so mächtig...

Einige **Gabrieliten** kamen mit dem schlimmen Pestausbruch 1348 in die Serenissima und errichteten dort zu Ehren des Propheten Hiob zunächst ein Armenhaus in *Cannaregio*. Dieses dient ihnen zugleich als **Tempel**. Angeführt wurden sie von **Giovanni Contarini**, einem Priester und Erlauchter (=Erwachter) der Gabrieliten. Inzwischen wurde der Bau einer Kirche dort begonnen, stockt aber aus Geldmangel immer wieder um Jahre. In *Dorsoduro* auf der kleinen Insel San Sebastiano eröffneten sie ebenfalls ein Armenhaus und eine kleine Kirche. In diesen Behausungen leben Mitglieder des friedlichen Zweiges der „Tauben“. Die eher kriegerisch ausgerichteten „Falken“ haben keinen eigenen Tempel in der Stadt, sondern kommen bei ihren Brüdern unter, wenn sie in der Stadt sind.

Das **Locus Praesidii**, 1340 durch Alexis von Venedig gegründet, ist ein bedeutendes Gilddenhaus der Daedali des **Hippokratischen Zirkels**. Es bot den Erleuchteten ein Zentrum des Heilens, der Wissenschaft und des Handels. Als die Pest in Venedig wütete und man das **Lazzaretto Vecchio** eröffnete, arbeiteten auch dort einige des Zirkels. In den Kellern des Gebäudes führten sie heimlich Untersuchungen an den Leichen durch, um der Krankheit auf den Grund zu gehen. Wenig ist heute noch über die Gruppe um die Heilerin Alexis bekannt. Sie gehörte dem Haus des Feuers an. Neben Alexis war auch ein gewisser Konstantin dort tätig, ein Alchemist aus dem Haus des Olympos. Er gab an, die Heiler unterstützen zu wollen. Doch letztlich beschäftigte er sich lediglich mit einer Aufgabe, der Erschaffung von Leben in Form von Golems.

Da der Krieg noch nicht wahrlich ausgebrochen ist, toleriert man sich einigermaßen gegenseitig. Es kommt jedoch häufig genug zu vereinzelt Auseinandersetzungen, da die Ideale sich nicht zur Deckung bringen lassen.

Die **Ksirafai** haben eine eigene Methode, um Nachtvolk und Realitäts-Gegner aufzuspüren: sie haben einen Apparat entwickelt, der **Paradox aufzuspüren** vermag. Das ist natürlich angesichts ihrer eigenen „Magie“ problematisch, denn ihre Technik wird ebenso wenig akzeptiert und führt zu Paradox-Problemen. Aber sie versuchen ja strikt mit dem Konsens zu arbeiten. So oder so hat das Gerät bereits Erfolge verbucht und erlaubte es dem Orden, Zauberer und Hexen aufzuspüren, die sich besonders stark oder dauerhaft gegen den Konsens aufgelehnt haben. Bei einem **vulgären Zauber, der schief geht** oder ab einem **Gesamtparadox-Wert von 10** wird es interessant.

Das Team aus Ordensleuten, welches sich mit dem Verfolgen und Ausschalten von solchen Feinden befasst, muss schon schlagkräftig sein. Schließlich ist klar, dass da jemand was kann. Jüngere Realitätsfeinde werden sie vielleicht noch ansprechen und versuchen zu rekrutieren. Ältere werden schlicht ausgeschaltet.

Ihre Waffen umfassen Schusswaffen mit endloser Munition, Kurbeln wie einer Gattling-Gun und auch Waffen, die sich das Licht der Sonne zu eigen machen und es gebündelt auf den Gegner werfen um diesen zu verbrennen.

**Bevorzugte Effekte des Ordens:** Zeitbeschleunigung, Steigerung von körperlichen Fähigkeiten. Schusswaffen aller Art, Granaten, Netze mit einem Rubbing the Bones Effekt (oder mehr), plötzliche Dunkelheit, die nur die Agenten sehen lässt, mechanische Tiere (Falken) zur Überwachung.

## Unterwelt

Venedig ist eine Stadt mit regem Unterwelt-Treiben. Sterbliche Ganoven gehören fast alle einer einzigen Gruppe an, die Unterwelt ist organisatorisch allen anderen also Meilen weit voraus.

**Il Fiore Bianco** oder die Weiße Blume ist der Name jener Gruppe, deren bloße Erwähnung Tür und Tor öffnen kann. Einstmals wurde die Organisation von einem außerordentlich wichtigen Mann gegründet: *Pietro Bernardone (dei Moriconi)*. Pietro war der Sohn des 37.ten Dogen Domenico Morosini (+ 1156) und Vater des Franz von Assisi. Seine Mutter Sophia soll eine Gefangene aus dem Osten gewesen sein.

**Theon Moriconi [Ace of Dynamism]** ist das aktuelle Oberhaupt dieser Organisation. Er ist ein direkter Nachkomme des Gründers, der sich stets gegen alle Bedrohungen, auch übernatürliche, zu behaupten wusste. Theon geht äußerlich auf Ende 30 zu. Er wirkt (und ist) fit, ohne außerordentliche Proportionen zu haben. Er ist eher etwas kleiner. Seine Erscheinung ist stets makellos und gepflegt, ohne große Extravaganz. Das dunkle Haar ist zurückgelegt, das Gesicht darunter kantig und glattrasiert. Theon sieht recht gut aus, doch das blasse Amber seiner Augen wirkt kalt und berechnend. Er verlangt Respekt, und wenn er diesen nicht erhält, kann er sehr ärgerlich werden. Er verliert jedoch nie die Kontrolle oder wird laut. Das Geschäft geht immer vor. Aufgrund seiner strikten Politik ist er unglaublich reich und hat erheblichen Einfluss bei politischen Entscheidungen.

Auf seiner Gehaltsliste stehen mehrere übernatürliche Wesen, die ihm den Rücken vor Konkurrenz aus deren Reihen schützen sollen. Darunter sind absolute Exoten. Walküren aus



dem Norden, Drachenmagier aus dem Osten, etc. Seine persönlichen Leibwächter sind **Butilinus Grezzo [Five of Dynamism]** und **Mist Valr [Queen of Dynamism]**. Während es sich bei Grezzo um einen vollkommen „normalen“ menschlichen Hünen von über 2 Metern Körpergröße mit Glatze und Kriegerbart handelt, der über einen extrem kräftigen Körperbau verfügt und einhändig eine riesige Axt führt, ist Mist eine Frau, genauer gesagt eine Walküre. Das bedeutet, sie ist eine Art Totendämon. Sie kann darum kaum dauerhaft getötet werden und verfügt über einige spezielle magische Kräfte, darunter den Kuss des Helden, der einen gefallenen Krieger zurück ins Leben bringen kann (Das funktioniert nicht bei Vampiren. Vielleicht hat sie es mal probiert und es kam etwa ziemlich Schlechtes dabei raus. **Steckt bestimmt ein spannendes Modul drin**. Was rauskommt muss jedenfalls etwas sein, das mindestens genauso schlimm ist, sonst würden viele Vampire es bevorzugen. Vielleicht eine unkontrollierbare Bestie, also ein Vampir im dauernden Frenzy). Die hellblonde, hochgewachsene und athletische Frau ist bildschön, auf eine hierzulande „exotische“ Weise. Es ist aber nicht zu übersehen, dass sie nicht zart und edel ist, sondern eher stahlhart und wegen ihrer andersartigen Vorstellungen schwer zu begreifen. Sie fällt auf ihre Art genauso auf wie Grezzo, mit dem sie sich gut versteht.

Moriconi hat gewisse **Prinzipien**, an die er sich hält:

- Kinder sind tabu. Wer dagegen verstößt, landet am Grund der Lagune.
- Wenn er sein Wort gibt, wird er es halten.
- Wenn er jemanden kaufen kann, tut er es auch.
- Wenn jemand ihn oder die Fiore verrät, wird er ausgemerzt. Da so ein Beispiel keine Schule machen darf, spielen die Kosten dabei keine Rolle.

Ihm gehören zahlreich Etablissements in der Stadt, wo man ihn gelegentlich antreffen kann. Sein eigenes Domizil ist in der Schattenstadt. Es ist ein auf den ersten Blick einfaches, wengleich ausgedehntes Haus aus großen, grauen Steinquadern. Bei genauerer Betrachtung sieht man, dass dieses Haus sehr durchdacht angelegt und befestigt ist. Eine Seite zum Wasser, an einer Seite eine kleine Kirche, auf der anderen eine ungeheuer robust wirkende Mauer, Fenster wie Schießscharten, zahlreiches Personal. Und das sagt noch nichts über die Fallen und Verteidigungsmechanismen, wie Gräben voller Säure. Daneben gehört ihm auch der Palazzo Morosini in Castello. Dieser geht auf seinen oben erwähnten Vorvater zurück.

Moriconi ist zwar ein Sterblicher, aber hat sich im Laufe der Zeit etliche Tricks angeeignet, die auch solchen zur Verfügung stehen. Einiges davon wurde durch seine Vorfahrin Sophia überliefert, die möglicherweise sogar noch lebt. Hier sollte auf Kindred of the East und deren seltsame Kräfte zurückgegriffen werden.

Er kennt manche Rituale, sogenannte Heckenmagie, etwa die „**Gemeinschaft mit Geistern**“ (Spirit Chasing, Manipulation + Okkult). Dies ist ein Ritualpfad, bei welchem Eigenschaften von Tieren übernommen werden können. Ohne klarzumachen, welchem mit welchem Geist er eine Gemeinschaft eingegangen ist, kann Moriconi sehr schnell heilen (1HL pro 4 Stunden Schlaf, Klettern wie eine Spinne, sich anpassen wie ein Chamäleon, ist sehr schnell und sieht auch bei Dunkelheit). Diese Dinge erfordern einen Wurf.

Weil Kinder nun einmal tabu sind, unternimmt er auch nichts gegen die La Gazza, auch wenn er keine Vorbehalte hätte Jaquopo auszuschalten. Da dieser aber noch verhältnismä-

ßig gut zu den Kindern ist, wird er toleriert. Außerdem lässt er sich vom Krächzer mit Informationen bezahlen.

Auch wenn die **Giovanni** es nicht zugeben, sie würden ihn gerne loswerden. Offiziell verbreiten sie, er sei zu unwichtig, keine Bedrohung, usw. Tatsächlich gab es immer wieder Versuche ihn auszuschalten, insbesondere durch die **Putanescas**. Sie waren bislang aber nicht erfolgreich und kosteten nicht unerhebliche Ressourcen. Auf solche Anschläge folgten stets erhebliche Probleme für die Giovanni. Ihre Etablissements brannten nieder, manchmal mit dem jeweiligen Patron im Gebäude. Sterbliche Gehilfen fand man mit dem Gesicht nach unten im Wasser, um diese herum trieben weiße Kirschblütenblätter. Einige Giovanni verschwanden schlicht. Es war den Giovanni nie die Mühe wert, einen richtigen Krieg vom Zaun zu brechen – nicht zuletzt, weil sie viel zu verlieren hatten und auch so genügend andere Feinde.

Il Fiore Bianco hat überall die Finger drin, wo man Geld machen kann.

### La Gazza (Die Elstern)

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. Man könnte ihn mit Scrooge vergleichen. Er trägt jedoch eine löchrige Wollmütze und abgerissene Lumpen. Er übt Gewalt gegenüber den Kindern nie zur Freude aus, scheut aber auch nicht davor zurück.

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 - 14 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 drangsalieren.

~~Ein anderer Rumschubser ist **Franko**. 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.~~

*Franko ist inzwischen dank Cassio Geschichte. Sein Geist wird Cassio allerdings noch verfolgen.*

Die Altersangaben der Kinder entsprechen schon 1414.

~~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, Schauspielerin, 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. **Danielo** (15), dunkelblonde Locken, klassisches Gesicht, Planer, Anführer~~

1. Consuela
2. Cassio
3. Raimondo (14) dunkles Haar, kräftig, Kämpfer,
4. Horatio (13), dunkles Haar, schmal, klug, kann lesen (Autodidakt),
5. Vanni (15), gute rechte Hand, treu, eigenständig, besonnen — versteht sich mit Cassio

#### **Ardita**

Neben den Kindern der La Gazza und der Il Fiore Bianco gibt es nur wenige weitere kriminelle Gruppen. Keine davon ist landläufig bekannt. Eine sehr geheime Gemeinschaft von Gaunern, die **Ardita** (Freche, Dreiste, mili.: Einzelkämpfer), wird vom angeblichen **Karmeliter-Mönch Bartolo [The Fool]** geführt. Offiziell lebt er auf der Straße, doch tatsächlich hat er einen ansehnlichen Unterschlupf auf der **Insel San Iuda**. Diese wurde von ihm erschaffen und verhüllt, so dass sie niemandem sonst bekannt ist. Sie ist recht klein und befindet sich etwa nördlich von Cannaregio. Da es sein „Reich“ ist, hat er hier zahlreiche Heimvorteile. Es ist aber kein richtiges Umbrereich!

Bartolo ist tatsächlich ein Geistlicher, jedoch ist er ein Priester der **Kirche des Iudas Iskariot**, auch genannt Kirche des 12.ten Apostels. Diese baut auf dem Judasevangelium auf, ei-

ner von der Kirche – bereits vermutlich im Konzil von Nicäa – verleugneten apokryphen Schrift. Danach war es Judas, der die Erlösgeschichte durch seinen angeblichen „Verrat“ erst ermöglichte. Er stand dabei im Dienste Jesu, gilt als höchster Heiliger und wird als Befreier Jesu gesehen. Zugleich wird er als der Patron der Diebe (und Messerkämpfer, „Sikarier“) verehrt. Diese Kirche hat ganz eigene, mit der herrschenden kirchlichen Lehre nicht in Einklang zu bringende Grundsätze. Diebstahl und andere kleinkriminelle Taten wie Betrug sind anerkannte Betätigungen, solange sie sich gegen die Reichen, Gierigen und ganz allgemein Schlechten richten. Jesus hat Judas für solche Aufgaben gebraucht.

Zur Ehrung der Toten wird Diebesbeute zerstört oder weggeworfen. Glaubensbrüder werden nie verraten. Gebete werden neben Christus vor allem an Judas gerichtet. Gelungene Betrügereien werden geradezu zelebriert.

Bartolo glaubt daran, dass erst eine vielseitige und gute Ausbildung einen Mann dazu befähigt, der Berufung des Gauners wirklich nachzugehen. Er nimmt seine Gesellen daher möglichst jung auf und bildet sie. Oft gibt er sie dazu unter falschen Identitäten in die Obhut anderer, Klöster, Schulen, Handwerker, damit sie die best mögliche Ausbildung erhalten.

Il Fiore Bianco, also Theon Moriconi, duldet die Ardita zunächst einmal aus den gleichen Gründen wie die La Gazza: Kinder sind tabu. Zum zweiten aber würde er sich nie gegen die Kirche des 12.ten Apostels stellen. Wie jeder anständige Gauner verehrt auch er Iskariot, ob nur als Lippenbekenntnis oder in tiefem Glauben, kann dahinstehen. Zudem wird er von Bartolo einen mindestens symbolischen Tribut erhalten, so dass kein falscher Eindruck entsteht.

Bartolo hat eine kleine Gruppe von Jugendlichen um sich, die er als Diebe und Betrüger erster Klasse ausbildet. Er hat keine anderen Ziele, als seinen Schützlingen und sich selbst ein gutes Leben zu machen.

(Vgl. Pete Postlethwaite) Der Mönch ist recht groß, nicht dick, aber korpulent und sieht aus, als sei er zwischen 40 und 50 Jahre alt. Er bewegt sich etwas schleppend auf krampfadrigen Beinen, kann aber in der Not auch mal schnell sein. Sein Gesicht wirkt groß, gegerbt und wird von einer großen Nase dominiert, die ihm etwas Trotteliges und Freundliches verleiht. Seine narbige Haut schimmert rötlich, wie bei einem Trinker. Doch das ist er gar nicht (so sehr). Die Haare sind nur noch ein paar graue Fransen. Seine Augen, grau-grüne, sind hellwach und haben ein schelmisches Funkeln. Er trägt einen abgenutzten Mönchshabit aus grobem, rauem, graubraunen Stoff. Stets dabei hat er eine Umhängetasche, seine Bettelschale, sein leicht gebogenes Messer und Kreide.

Bartolo und die Magie: **Sphären:** Correspondence 3, Entropy 4, Forces 2, Life 3, Matter 4, Mind 2, Prim 3, Geist 1. **Arete 6.**

**Foci:** Anrufungen und Gebete aus den Texten des 12. Apostels, spezielles Krummmesser, originale Handschrift aus dem Evangelium, welche er in einer Kapsel aus Kupfer um den Hals trägt, gezeichnete Symbolik.

Weitere Werte: Stä/Dex: 2, Stam: 3; Cha: 4, Man: 5, Aun: 2, Per: 3, Int: 4, Wit: 4

## **Quarantia Criminal – Das Personal**

Die Quarantia Criminal ist das Strafverfolgungsorgan schlechthin. Sie ist die Hauptsorge der Diebe und Einbrecher. Die Wachen der Quarantia, also die Stadtwachen, laufen in zweifarbigen Uniformen umher, je eine Seite Gelb und eine Braun. Sie tragen Hellebarden.

Hauptermittler ist **Zeno Vanes [Three of Pattern]** (Oldman, Hardcore, gerissen). Er ist gefürchtet für seine Verbissenheit. Gelegentlich sieht man ihn mit seinen Männern durch die Straßen laufen, einen Mann von gut 50 Jahren in guter Verfassung, mit kerzengerader Haltung und in schwarzen Kleidern einschließlich Umhang. An seiner Seite hängt ein Rapier mit silbernem Griff. Vanes kann meisterhaft damit umgehen. Er hat ein Haus in Santa Croce. Es ist unbekannt, ob er Bestechungen annimmt. Man weiß nur, dass einige der Stadtwachen dies tun, die ihm unterstehen. **Typ. Phrase:** „Piano! Seid doch so gut und verrätet mir...“

Ein weiterer Hauptermittler ist **Antonia da Sagacia [Two of Pattern]** (Luke Evans, ernst, neumodische Methoden). Dieser jüngere, aufstrebende Mann ist ehrlich und strebsam, ein vorbildlicher Ermittler. Er würde nie jemanden gegen Geld laufen lassen. Was aber Geld nicht erreicht, könnte das Gewissen schon. Ein Problem könnte werden, dass er dem Übernatürlichen mehrmals schon fast auf der Spur war und von Ahnungen umgetrieben wird. Er wohnt in einem einfachen Haus in Cannaregio.

**Typ. Phrase:** „Es tut mir leid, doch meine Pflicht verlangt, dass ich Euch mit diesen Fragen belästige.“

Die **Signoria di Ombra** (s. Venezianische Staatsorgane):

**Kardinal Ottavio Falcone [Justice]** (ca. 45), inoffizieller Gesandter des Heiligen Stuhles, ist Vertreter/ Consigliere des nicht anerkannten Stadtteils Schattenstadt und berufener *Advocato Ex Umbris*, soll heißen Berater in übernatürlichen Fragen.

Falcone schwarzes Haar geht langsam ins Grau. Er trägt einen unauffälligen Kurzhaarschnitt. Sein Gesicht ist oval, die Nase aquilin und leicht zu einer Seite gebogen, was ihm einen schurkischen Zug verleiht (Gabriel Byrne). Seine Augen sind grau wie Sturmwolken, intelligent, abschätzend. Von der Statur her wirkt er unauffällig. Seine Kleidung ist meist zurückhaltend und doch schick. In den vorwiegend dunklen Stoffen ist meist ein wenig rot gemischt, als dezenter Hinweis auf sein Amt. Die Kardinalstracht muss nicht zwingend zur Schau getragen werden. Sein kirchliches Amt ist kaum jemanden bewusst (seine Mitgliedschaft in der Signoria ebenso wenig), was gewollt ist. Er zieht daher die Kardinalstracht so gut wie nie an.

In Gesprächen ist er sehr kurz angebunden. Seine Stimme klingt wegen seiner augenscheinlich gebrochenen Nase etwas nasal. Er widmet seinem Gegenüber nur das Nötigste an Zeit und Beachtung. Meist blickt er nur gelegentlich von anderen Dingen auf. Er versucht alles zu seinem Vorteil zu wenden. Würde ein Straßendieb versuchen ihn zu bestehlen, würde er diesen nicht einfach töten lassen, falls er ein Talent erkennt. Eher würde er ihn als Spion nutzen.

Ziel Falcones ist es, Venedig im Namen seiner Auftraggeber zu kontrollieren. Übernatürlichen Wesen gegenüber ist er insgesamt feindselig eingestellt. Bei Magiern ist er zwiespältig, da sie grundsätzlich menschlich sind. Hier hängt es mehr davon ab, wie die Person ihre Magie praktiziert. Gegenüber Gebeten und Wundern ist er aufgeschlossen.

Falcone verfügt über einen Palazzo in San Marco. Dieser liegt von zwei Seiten an einem Kanal und ist im Übrigen von einem Garten eingefasst, so dass ein gewisser Abstand zu den Nachbarhäusern besteht. Er verfügt über drei oberirdische Etagen, ein Atrium und einen Keller. Das Gebäude ist orangerot mit weißen Ecksteinen.

Zudem hat Falcone sein eigenes Wachpersonal. Dies ist eine Art Spezialeinheit der Schweizer Garde. Es handelt sich um ein Dutzend ergebener, bestens ausgebildeter Männer, zum

Teil mit Wahrem Glauben.

Falcone selber ist auch kein Leichtgewicht. Sein Glaube (4 nach S.C.) schützt ihn gegen Vieles. Er ist zudem ein ausgezeichneter Fechter und kennt sich im waffenlosen Kampf aus. Daneben sind ihm einige alchemistische Tricks bekannt.

**Durante Acciaio** (ca. 50) ist Consigliere für San Marco. Er ist überdurchschnittlich groß, mit breiten Schultern, hellgrauen Haaren und einer unerwarteten Agilität für sein Alter. Sein Mund wird von einem gepflegten Bart umrahmt. Durante stammt aus einer reichen Familie, die Kaufleute waren, bevor sie einfach Nobili wurden. Er selber hat zwar das Kriegshandwerk gelernt, doch hat er auch lange Zeit im Vatikan verbracht, wo er der Inquisition gedient hat. Er hat **Wahren Glauben**. Sein blauer Palazzo steht ebenfalls in San Marco. Durante spricht bestimmend und etwas militärisch. **Typ. Phrase:** „**Also!**...“

**Nunzio Marrone** (ca.50) ist Consigliere für Dorsoduro, wo natürlich sein bescheidener Palazzo steht. Er ist ein etwas kleinerer Mann mit zerfurchtem Gesicht und einer etwas knolligen Nase. Sein kurzer Haarkranz ist noch immer recht dunkel und mündet in einem gut gestutzten Vollbart. Er hat stechende, schlaue, dunkle Augen (F. Murray Abraham). Hat Theologie und Jura studiert. Er hat **Wahren Glauben**.

**Typ. Phrase:** „**Mein Bester.** ...“

**Vasco Di Vento** (ca. 65) ist Consigliere für Castello. Er ist ein dürrer, leicht gebeugter Mann mit weißem Haar, welches wie Seide von seinem Haupt weht. Ein weicher Bart macht sein Gesicht noch runder. Er trägt eine dicke, runde Brille, welche seine strahlend blauen Augen noch mehr hervorhebt. Vasco hat definitiv etwas **Feenblut**.

Vasco gehört zu den Ingenieuren von Arsenal und ist in die Geheimnisse der Werft eingeweiht. Er lebt in einem verhältnismäßig kleinen Appartement inmitten des Werftbereichs. Gemeinsam mit ihm lebt seine **Enkelin Rosalia**, ein Mädchen von rund 7 Jahren, welches ihn fast immer begleitet. Die meiste Zeit verbringt er ohnedies in Arsenal. Nur in dringenden Fällen kommt er zu den Versammlungen der Signoria. Er wirkt sehr zerstreut und redet auch so. Doch sein Verstand ist messerscharf und er weiß genau, was er will. Sein Ziel ist die Stabilisierung Venedigs durch Ausbau der Flotte. **Typ. Phrase:** „**Hmmm?**...“

**Pater Lino Armatore** (ca. 45) ist Consigliere für Cannaregio. Er lebt in der Kirche San Giovanni Crisostomo. Lino hat kurzgeschorenes, dunkelblondes Haar, ist hager und hochgewachsen. Sein ovales Gesicht wirkt fast schon asketisch, seine Augen sind blaugrau, hart und bohrend (Paul Bettany).

Lino stammt aus einfachen Verhältnissen. Er wurde Priester und hat sich dank seines Intelles hochgedient. Er drückt sich stets ruhig und leise, doch eloquent aus. Dabei vermeidet er es stets geschickt, anderen auf die Füße zu treten. Wenn es einmal soweit kommt, kann er jedoch erstaunlichen Zynismus an den Tag legen. Er hat **Wahren Glauben**.

**Typ. Phrase:** „**Erlaubt mir einen Vorschlag zu machen.**“

**Landolfo Favelli** (ca. 50) ist Consigliere für San Polo. Er wohnt in einem sehr ansehnlichen Palazzo in „seinem“ Sestiere. Landolfo ist von durchschnittlicher Größe, doch sehr breit und stämmig. Sein dunkles Haar ist gelockt, ein Vollbart verleiht seinem grimmigen Gesicht weitere Heftigkeit. Dunkle Augen funkeln unter buschigen Brauen. Seine Kleidung ist kostspielig, denn er verbirgt seinen Wohlstand nicht. Landolfo hat sich als Händler hochgearbeitet und einen Adelstitel gekauft. Er selbst hält dies für mindestens gleichwertig mit einem ererbten Titel, wenn nicht besser. Noch hat niemand ihm gegenüber direkt gewagt, das Gegenteil zu

behaupten.

Landolfo ist kein ausgebildeter Krieger, aber er im Handkampf ist er versiert. Zudem ist er sehr stark. Er geht gerne schnell zur Handlung über und wirkt dadurch leicht unüberlegt. Doch täuscht dies gelegentlich über seine rasche Auffassungsgabe und seine Kapazität schnell eine gute Entscheidung zu finden hinweg. Doch er lässt sich auch durchaus von guten Argumenten bremsen und auch überzeugen.

**Typ. Phrase:** „Dann lasst es uns so tun, mit Gott an unserer Seite!“

**Crispino Chessa [Seven of Dynamism]** (ca. 35) ist Consigliere für Santa Croce, wo er in einem unauffälligen, doch (auch magisch) geräumigen Haus wohnt. Crispino ist ein etwas untersetzter, junger Mann mit freundlichem, runden Gesicht, rötlichbraunem Haar und hoher Stirn (vgl. Peter MacNicol). Stets glatt rasiert und mit leuchtenden Augen wirkt er jung, weswegen man ihn gerne unterschätzt. Meist ist er in weite, dunklere Kleidung gehüllt, die an Roben erinnert. Nicht selten sieht man Brandlöcher an dieser oder es geht von ihr irgendeinen absonderlicher, chemischer Geruch aus. Chessa beschäftigt sich „offiziell“ mit Metallen und verschiedenen Formen der Technik. Er forscht allerdings auch in Sachen „christlicher“ Alchemie, wenn man es so nennen will. Meist gilt sein Erfindungsreichtum neuen Waffen und Gegenmaßnahmen gegen übernatürliche Bedrohungen. Tatsächlich ist Crispino erwacht und nutzt Wahre Magie in diesen Formen.

Falcone hat Chessa vor rund 10 Jahren mit nach Venedig gebracht. Chessa ist ein ausgebildeter Assassine. Er hat 1413 den Dogen Michele Steno vergiftet, nachdem Falcone festgestellt hatte, dass dieser sich mit finsternen Mächten verbündet hatte (vgl. Cosmas).

Er wirkt immer ein wenig außer Atem und redet schnell.

**Typ. Phrase:** „Jaja, ich werde sehen, was ich tun kann. ...“