

Protokoll X. (06.06.2015) Cassio

Cassio erwacht (vermeintlich) am späten Nachmittag. Das Licht ist düster, draußen hängen nach wie vor Gewitterwolken in der kühlen Luft.

Seine Glieder schmerzen noch, doch es geht ihm schon wesentlich besser. Sein Hund hat ihm mitleidig das Gesicht abgeleckt und grinst ihn zufrieden an. Das Tier wirkt selber müde und rollt sich zusammen um zu schlafen. Falso hat seine Heilkräfte bei Cassio eingesetzt, ohne dass dieser es wirklich realisiert hat.

Cassio wundert sich darüber, dass seine Sachen ordentlich gefaltet neben seinem Bett liegen. Jemand hat ihm geholfen, ins Bett zu kommen. Doch er war zuletzt so erledigt, dass er keine Erinnerung daran hat, wie das geschehen ist. Tatsächlich war das Vanni. Sie hat bemerkt, dass er krank und kaputt aussah und hat auch mit Beppo gesprochen, damit man ihn länger liegen ließ. Sonst wäre Cassio auch längst aus dem Bett getreten worden. Beunruhigt, dass jemand etwas gestohlen haben könnte, durchsucht er seine Sachen, doch alles scheint vorhanden zu sein.

Cassio steht auf, stopft den geheimen Brief in Beppos Matratze und entsorgt die Lederrolle tief in einem Komposthaufen im Hof. Dann nimmt er eine Fackel und entzündet sie mit magischem Feuer (er beschwört ein Abbild des Sonnengottes auf deren Spitze). Es gelingt und ein kaltes Feuer in seltsamer Gestalt erscheint an der Spitze. Bei einer Untersuchung der Tür, die ihn zuvor in den Wald geführt hatte, kommt es zur ersten Alptraum-Begegnung. Aus dem dunklen Raum dahinter springt ihm eine schauerliche Gestalt an, wie er sie aus dem Waisenhaus in Erinnerung hat. Sie ist von menschlicher Größe und Statur, die Kleidung wirkt dunkel und glänzend. Die Haut ist leichenblass, die Augen kohlschwarz. Und sie hat ein Maul voll sehr spitzer Zähne. Cassio gerät in Panik und zieht die Tür blitzschnell wieder zu. Nichts prallt gegen die Tür, sondern es herrscht absolute Stille. Das Ereignis ist vorüber. Er hat einen leichten Schock erlitten – ist dem Nachtschrecken aber entwischt. Plötzlich erwacht er erneut in seinem Bett. Ausgangslage ist wieder wie oben beschrieben.

Er entzündet erneut eine Fackel, geht wiederum zu der Tür und öffnet diese, um sich seinen inneren Dämonen zu stellen. Im Raum ist diesmal nichts. Fast enttäuscht fordert er das Unbekannte heraus, sich ihm zu stellen. Im Nu reagiert der Nachtschrecken und Cassio findet sich im dunklen, kalten Wasser des Ozeans wieder, einen Meter unter der Oberfläche. Um sich herum sieht er die schwarzen, schlanken Schatten böser Geister, welche die Gestalt der Menschenfresser-Haie angenommen haben. Er taucht auf und blickt sich um. Kein Land in Sicht. Da bemerkt er eine Finne, welche auf ihn zuschießt. Er zieht sein Messer, möchte den Angreifer seinerseits attackieren und versuchen dem nahenden Angriff auszuweichen. Er verfehlt das Wesen und es rammt in ihn hinein. Der Nachtschrecken hat seinen Zauber erfolgreich gewirkt. Cassio erwacht und hat erneut (!) einen temporären Willen verloren.

Alles ist wie oben beschrieben. Da hört er vom Essenssaal ein heftiges Donnern und lautes Geschrei. Er stürmt zur Tür, öffnet sie und erblickt das blanke Chaos. Ein Wesen, von der Gestalt ähnlich einem Stier, doch mit einer Haut aus dunkelgrauem Stein und mehreren Paaren kleiner schwarzer Augen steht zwischen Trümmern einer Hauswand im Saal. Schreiende Kinder fliehen in alle Richtungen, ein Junge liegt stöhnend und blutend am Boden. Aus der Tür zur Küche taucht Consuela auf.

Diese hört denselben Lärm und sieht die beschriebene Szene. Sie sind einen Moment zu verwirrt um zu handeln und das Monster setzt sich in Bewegung. Es durchbricht die ihm gegenüberliegende Wand und macht sie dem Erdboden gleich. Dabei trampelt das Wesen – tatsächlich der Tempestoro-Dämon – über den Jungen am Boden. Nun sieht man, dass es

sich nicht um ein richtiges Steinwesen handelt, sondern dass sein Element sich wandelt, mal Stein, mal Nebel, mal Feuer, Wasser, Blitz. **Cassio schleudert mit einem Windstoß** am Boden liegende Trümmer gegen das Biest, was sehr gut gelingt, denn der Dämon kann Schaden nicht absorbieren. Da es sich, wenngleich indirekt, um einen Angriff mit der Forces-Sphäre handelt, gebe ich noch ein Erfolg hinzu. Consuela versucht das Wesen mit roher Stimmgewalt **einzuschüchtern**, doch ihr darauf gerichteter Zauber misslingt. Beide sind einen Moment lang ratlos. Da legt Cassio **einen Mantel aus Finsternis** über den Dämonen, um ihm seine Orientierung zu nehmen. Das Wesen, welches einen Feuerstoß gegen das nächste Hindernis richten wollte, kann diesen nicht zielgerichtet einsetzen. Der Feuerodem verpufft harmlos. Wo die Oberfläche des Biests auflodert oder der Feueratem austritt, wird die Dunkelheit momentan zurückgestoßen.

Die Spieler überlegen frenetisch weiter, welche Optionen ihnen zur Verfügung stehen. Da schießt Falso an Cassio vorbei und stellt sich neben Consuela, die direkt hinter dem Dämon ist. Er wirkt seinen eigenen Furcht-Charisma. Sein Bellen ist laut wie ein Gewitter und man könnte fast meinen die Schallwellen förmlich zu sehen, die sich aus seinem großen Maul heraus verbreiten. Die Einschüchterung gelingt und der Dämon erstarrt. Consuela **sucht nach angreifbaren Schwachstellen** (Entropy), doch sie findet nichts – alles ist gleich gut oder schlecht – weil es natürlich bloß ein Geistkörper ist.

Falso vergräbt unterdessen seine Fänge tief im Fußgelenk des Dämonen. Consuela greift das Wesen mit ihrem Messer an, kann es aber nicht verletzen (kein Schaden). Der Tempelhund springt dem Dämon auf den Rücken und verbeißt sich in dessen Hals. Schließlich ist der Dämon besiegt und zerfällt urplötzlich zu einer Staubwolke. Falso landet auf allen Vieren inmitten des Staubes. Der Staub wandelt sich zu Plasma.

Während Consuela und Cassio sich dünn machen, erscheint der Krächzer im Unterhemd und mit einem alten Schwert in der Hand. Er ist vollkommen außer sich und verlangt Erklärungen, staucht alle zusammen und will, dass alles aufgeräumt wird.

Die Charaktere verdrücken sich in die Gänge des Pesthauses und Consuela führt Cassio zu dem geheimen Labor des Hippokratischen Zirkels. Der Junge spürt die geistige Kälte des Ortes, er ist ihm unheimlich.

Jeder von beiden präsentiert dem verblüfften Gegenüber magische Fähigkeiten, beide verstehen nicht, was der jeweils andere da tut. Besonders Cassio ist vollkommen verwundert, als Consuela ihm von ihren Erlebnissen erzählt. Sie öffnet die geheime Tür und führt ihn bis zu dem ruhenden Golem mit seinem unfertigen, irgendwie androgynen Gesicht.

Sie erzählt auch von Teja, doch sie gibt alles (von der Spielerin ganz deutlich gewollt) so wirt wieder, dass Cassio sie für verrückt halten müsste, wenn er nicht deutliche Beweise für ihre Behauptungen vor sich hätte.

Zum Schluss gehen sie zurück zu den anderen Kindern und täuschen erfolgreich vor, sie hätten die ganze Zeit hart mitgearbeitet. Anschließend legen sie sich schlafen.

Angeichts Cassios Traum-Episoden ist es bereits die Nacht des **30.12.13**.

Nach diesem Abend vergebe ich – basierend auf dem vorangegangenen Spiel – weitere Punkte, die bei der Charaktererstellung verblieben sind. Cassio spielt seinen Charakter häufig als ziemlich schlau, kombinierend, Rückschlüsse ziehend, etc. Es erscheint darum logisch, Intelligenz zu steigern. Ebenso kommt 1 Punkt auf Dodge, wurde doch häufiger genutzt. Von Spielerseite kommt der Wunsch Forces auf 3 zu

steigern. Mir ist es gleich, aber ich werden deutlich machen, dass ich hier erwarte „charaktergerechte“ Magie zu sehen. Also Zauber, die dem entsprechen, woran der Charakter glaubt und die sich ebensolcher Foci bedienen.

Bei Consuela steigere ich zunächst nur Melee auf 1. Der Rest wird noch mit der Spielerin abgestimmt.