

Protokoll XI. (18.07.2015)

Nun ist der 31.12.1413. Das Wetter ist vergleichsweise gut. Kalte, klare Luft. Kein Schnee.

Gegen morgen ruft der Krächzer die Kinder zusammen. Auf dem Weg zum Essensaal kichern zwei größere Jungs, als sie Cassio sehen und zwinkern ihm zu. Er deutet das irgendwie falsch und versucht cool zu kontern. Consuela, welche das ebenfalls bemerkt, wirft den beiden einen bösen Blick zu und sie verziehen sich. Tatsächlich sind das zwei der drei Jungs, die im nächsten Test ihre Opfer spielen sollen.

Beppo ruft nur die Kinder zum Krächzer, welche am „Wettbewerb“ teilgenommen haben. In der kleinen Versammlungshalle warten sie auf seine Worte. Von den rund drei Dutzend Kindern behält er nur insgesamt 10 da, einschließlich Consuela und Cassio.

Ihnen offenbart er, dass es noch drei weitere Tests gebe, bevor am Abend die Aufnahme der neuen in die Gruppen gefeiert werden könne.

Es beginnt mit den Battistrada. Julian erklärt ihnen die Aufgabe und gibt den drei „Opfern“ ihre farbigen Kappen. Consuela ist ein wenig zerknirscht als sie erkennt, dass sie das Verhalten der beiden auf dem Weg zum Krächzer missinterpretiert hatte. Geführt von Julian gehen alle in den kleinen, aber geschäftigen Stadtbezirk San Polo. Dort sollen sie die markierten Ziele in einer Stunde finden und einschätzen.

Während die übrigen sich aufteilen, beschließen die beiden Spieler zusammen zu suchen. Cassio hat bereits während Julians Erklärungen seinen Hund Falso gebeten, er solle sich die drei einprägen.

Ohne Probleme nimmt der treue Hund nun die Fährte auf und führt die Spieler zielstrebig von einem Ziel zum nächsten. Er selber wird nicht großartig beachtet.

Die Spieler versuchen heimlich zu sein, was mal besser, mal schlechter gelingt. Sie identifizieren das erste Opfer als Blender, was schon sehr schwer war. Sein Geldbeutel enthält nur Groschen, das Edelmetall seines Schmucks ist nur Imitat. Dabei bleiben sie unentdeckt.

Beim zweiten Opfer wird Cassio gesehen. Als er es merkt, geht er an dem Opfer vorbei und deutet an, er könne ihm was schulden, wenn dieser vergesse, dass er Cassio gesehen habe. Würfeltechnisch geht der Manipulationsversuch schief. Sowohl er als auch Consuela sehen zwei Wertgegenstände bei ihm, Geldbeutel und Kette.

Beim dritten Opfer versucht Consuela einen Zauber und sucht nach der günstigsten Strategie, um nicht erneut gesehen zu werden. Es gelingt, und die beobachten ihr Ziel unerkannt. Cassio ist verwirrt über die seltsamen Dinge, die Consuela tut. Doch er meint auch, dass sie mit bedeutungsvollen Dingen herumspielt, als sie ihr Blut (Lebenskraft) mit Wasser (Element) vermischt und die Schlieren beobachtet. Sie sehen auch bei diesem Opfer, dass er einen Geldbeutel hat, größer als der des zweiten Opfers.

Schon nach einer halben Stunde sind sie fertig, denn Falso hat ihnen einen schwierigen und zeitraubenden Teil der Aufgabe abgenommen. Der kleinste Stadtteil mag nur 34 Hektar groß sein, doch es sollte trotzdem eine Herausforderung sein, alle drei beweglichen Ziele in einer Stunde zu finden und auszuspähen. Hier hat der Master aber die Rechnung ohne den Hund gemacht.

Kaum zurück, wartet bereits die zweite Aufgabe. Die ehemaligen „Ziele“ sitzen nun am Esstisch und Consuela, welche den einen noch mal einschüchtern möchte, um ihm klar zu machen, dass er Cassio nicht gesehen hat, hat keine Gelegenheit mehr ihn alleine zu erwischen.

Die zweite Aufgabe ist von den Scavalcari und sieht vor, dass die Anwärter einen 10 Meter hohen, glatten Holzpfeiler erklimmen, an dessen Spitze ein angeknötetes Seil gelöst werden soll. Abschneiden ist verboten.

Obwohl es eine sehr schwere Aufgabe ist, schaffen zwei Mitstreiter es. Der leicht verrückte Ieronimo, ein schlacksiger großer Kerl mit scharfem Verstand und Mut, behilft sich mit einer Binde oder einem Gürtel, um das Klettern zu erleichtern. Antonio ist schlau und reibt sich vorher die Hände mit Mehl ein, was ebenfalls hilft, denn auch er schafft es schließlich (ich habe für beide außerordentlich gut gewürfelt). Einige andere schaffen es ebenfalls hoch, Riccia arbeitet sogar noch am Knoten. Doch sonst löst ihn keiner mehr.

Cassio ist als vorletzter dran. Vorher entfernt er sich ein kleines Stück vom Platz des Wettkampfes und fängt eine der zahlreichen streunenden Katzen. Er nimmt sie auf den Schoß, streichelt sie und blickt ihr in die Augen. Dann hält er seinen Holztalisman, die Rune, an ihre Stirn und an sich. Er wirkt einen Zauber, um die Grazie der Katze für sich zu gewinnen. Es soll ein Forces 2 Effekt sein, er will die Gravitation für sich zu beeinflussen. Mit 4 Erfolgen gelingt das wirklich gut. Als er an der Reihe ist, klettert er den Baum so mühelos hinauf, dass er schon schauspielern muss, damit die anderen nicht misstrauisch werden. Auch das Festhalten an der Spitze ist mangels nennenswerter Anziehungskraft kein Problem. Er löst den Knoten in aller Ruhe und krönt seine Vorführung, indem er kopfüber den Stamm hinabklettert. Das bringt ihm Applaus.

Consuela hat dieweil erneut das Schicksal befragt (3 Erfolge), welche Methode für sie die günstigste sei. Sie erkennt, dass die Tricks ihrer beiden Vorgänger kombiniert ihre beste Wahl sind. Sie greift sich einen langen Gürtel und Mehl. Nach Anfangsschwierigkeiten mit dem Gürtel klappt es sehr gut und sie hat oben dank des Gurtes beide Hände frei, um den Knoten zu lösen. Auch sie schafft es und ertotet Applaus.

Die dritte Aufgabe ist von den Risa. Man bringt sie zu einem rund 7 Meter durchmessenden Zimmer, in dessen Kerzenlicht sie die „Alte Berta“ erblicken. Dort erklärt Gian, der Anführer der Risa, dass diese Maschine von einer echten Legende konstruiert und gebaut worden sei, Mimi, der Goldenen Hand. Das sei schon länger her (10 Jahre). Niemand außer der Konstrukteurin hat ihr jemals alles abgenommen, ohne eine der zahlreichen Fallen auszulösen. Einzeln dürfen sie anschließend ihr Glück versuchen. Was immer sie zu ergattern vermögen zählt jedoch nur, solange keine Falle ausgelöst wird. Es ist also gegebenenfalls besser mit weniger herauszukommen, anstatt bei dem Versuch nach mehr Beute zu scheitern. Hier wird auch ein klarer Verstand getestet.

Von den acht Leuten, die vor den Spielern reingehen, schafft nur eine es ohne Klingeln aus dem Raum, nämlich die junge Riccia, welche es im vorangegangenen Test auf den Stamm geschafft hatte, aber am Knoten schließlich scheiterte. Und sie hat „nur“ einen Geldbeutel ergattert.

Cassio verlässt sich weiterhin auf die Grazilität der Katze, doch die verminderte Schwerkraft spielt hier keine wirkliche Rolle. Er denkt über verschiedene magische Wege nach, doch nichts will so richtig funktionieren.

Der Spieler hat dabei das klassische Problem, dass er in Wissenschaft (ein luftleerer Raum würde Lärm verhindern; Schallwellen; Schwerkraft) oder Sphären („mit Forces kann ich das“) denkt. Er tut sich äußerst schwer mit dem mystischen, schamanischen Konzept des Charakters.

Am Ende beschließt er die Sache einfach mit Geschick und Verstand zu versuchen. Er meint es sei möglich, auf dem inneren Drehkreis zu hocken, so dass der nach unten weisende Arm der Puppe einen nicht erwische. Tatsächlich funktioniert das auch soweit und er gelangt dorthin.

Allerdings hat er so eine miese Sicht auf die Habseligkeiten der Puppe, welche sich nah vor seiner Nase dreht. Er erkennt lediglich den Geldbeutel und die feinen Fäden am Sockel und weiß, dass nichts sie berühren darf. Mutig brennt er mit einem Zauber den ledernen Riemen ab, welcher den Geldbeutel hält und fängt ihn auf, bevor er auf einen Faden fällt.

Zwar erkennt er auch die Ringe am Finger, die Kette und das Seidentuch, doch er traut sich nicht diese zu ergreifen aus Angst, er könnte Fäden berühren. Also tritt er – ungewöhnlich weise – den Rückzug an.

Enter Consuela. Sie hat eine brillante Idee und zaubert sich mit leisem Gesang Visionen der Vergangenheit herbei. Dadurch sieht sie die Erschafferin der Maschine, Mimi, und beobachtet sie bei dem einen Versuch, als sie die Puppe restlos leert. Nun weiß sie um jeden Schatz, den die Puppe birgt. Auch hat sie Mimi als junges Mädchen gesehen. Sie ist schlank und recht groß gewachsen, hat braunes, verfilztes Haar, welches gut zu einer Piratin passen würde. Ihr Gesicht ist hübsch und ein wenig wild. Ihre Bewegungen sind tänzerisch und anmutig, noch mehr als bei Consuela selbst. Irgendwie schafft sie es auf dem inneren Ring direkt vor der Puppe zu bleiben, indem ihre Füße unten über die Trittfallen hinweg huschen. Es wirkt wie ein äußerst schneller und präziser Tanz.

Nach der Vision will Consuela versuchen dies zu imitieren. Sie übt den Takt des Schrittes kurz „auf dem Trockenen“. Dann geht sie zum Angriff über. Sie schafft es tatsächlich vor die Puppe und findet zunächst in den Tanz. Dort angekommen stiehlt sie den Beutel und das Halstuch. Doch dann tritt sie in ein Loch und kommt nicht rechtzeitig weg. Die Puppe berührt sie und das Spiel ist aus.