

## Protokoll VI. (13.03.2014) Cassio

Es ist der 26.12.1413: Cassio entschlüsselt die Nachricht des Händlers, welche er vom Schiff gestohlen hat. Er erzählt Vanni davon, die am liebsten nichts mehr mit der Sache zu tun haben will. Tatsächlich kennt sie das Siegel und nennt Cassio den Namen des Händlers. Sie sagt, sie sei schon mal in das Haus des Händlers eingebrochen. Das sei weniger gefährlich als der Versuch, die Informationen bzw. die Schriftrolle zu verkaufen. Denn einen solchen Versuch könne man leichter zurückverfolgen. Sie meint, wer so viel Geld habe, gehe über Leichen.

Als Cassio gegenüber dem Krächzer erzählt, was in dem Code stand, ist dieser recht beeindruckt. Er überlegt, ob das Risiko es wert ist diese Informationen zu Geld zu machen, meint aber schlussendlich, es bringe mehr Ärger als Profit. Er erwähnt die *Il Fiore Bianco* als potentiellen Interessenten, sagt aber auch, er wisse nicht, ob die vielleicht damit zu tun haben. Also wäre es ganz falsch sich dorthin zu wenden.

Cassio schläft den Tag über im Pesthaus, verlässt es aber gegen Nachmittag und erkundet neue Möglichkeiten in Schattenstadt. Er sucht eine Kneipe auf – die Dunkle Stiege – und verschafft sich dort zunächst ein Alibi, falls jemand ihn später schnappen sollte. Mit einem Trick erfährt er den Namen eines Seemanns, der dem Wirt nur vage bekannt ist: er geht zum Wirt, nachdem der Seemann die Taverne verlassen hat und fragt nach seinem Vater. Er beschreibt ihn dem Wirt und dieser erkennt den Mann, der gerade gegangen ist (Antonio). Er ist etwas verwundert, dass dieser Kinder hat, nimmt es aber hin. Cassio erzählt ihm irgendwas darüber, dass er seinen Vater nach Hause holen solle. Dadurch will er erreichen, dass er im Falle einer Gefahr behaupten kann, er suche nur seinen Vater, wie der Wirt der Kneipe bestätigen könne.

Anschließend erkundet er einige Lagerhäuser in Schattenstadt, hält sich aber bewusst fern von dem Schiff, auf welchem er am Vorabend gestohlen hat und in dessen näherer Umgebung nun die Leiche von Franko treibt. Er findet ein größeres Lagerhaus, welches vorne gut bewacht ist. Doch auf der Rückseite ist eine Planke locker, durch welche er sich quetschen könnte. Er kehrt zurück als es Nacht ist und betritt das Lagerhaus. Innen ist es ziemlich finster, doch er nutzt bereits unbewusst etwas Forces-Magie und sieht recht gut im Dunkeln. Daher erkennt er einen etwa fünf Meter großen Raum mit einigen Geräten und allerlei Zeugs (links oben). Aus diesem führt eine weitere Tür heraus. Er untersucht diese und erkennt, dass ein sanftes Flackern durch den Spalt fällt. Er ist nicht sicher, ob er etwas von Innen gehört hat. Er schleicht sich in den größeren Raum hinter der Tür und klettert auf ein paar Kisten, um einen Überblick zu bekommen. Er sieht in eine große Halle voller Leute. Dort sind mehrere Reihen von Sitzbänken, wie Ränge in einem Stadion. Dort stehen Personen mit dunklen Gewändern, unten ist etwas auf den Boden gemalt und überall stehen Kerzen und Feuerschalen. Ein würziger, benebelnder Duft ist in der Luft. Ein paar Wachen sieht er ebenfalls, doch diese starren gebannt auf die Tänzer/innen, welche sich zwischen den Feuerschalen bewegen. Diese sind alle dunkelhäutig. Sie haben zum Teil nur recht spärliche Kleidung an oder sind merkwürdig bemalt. Ihr Tanz hat etwas von einer Trance. Im Hintergrund befinden sich einige Käfige, in welchen er vage weitere Gefangene erkennt. Hier eine ungefähre Lage-Skizze. Oben rechts die Ränge und der aufgemalte Zirkel. Oben links der Schuppen, in welchen Cassio von außen hineingeklettert ist. Nach unten führt eine Tür hinaus, man ist ein wenig durch die gestapelten Kisten vor dem Rest der Halle abgeschirmt.

Als er sich wegschleichen will, erwischt ihn jemand und schlägt ihn bewusstlos. Als er erwacht, findet er sich kopfüber an ein Kreuz gebunden und als Mittelpunkt irgendeines obskuren Rituals. Aus seiner Position kann er einige Gesichter der Leute auf der Tribüne erkennen. So sieht er den Eburonen und auch Ignatius Caracas. Vor dem aufgemalten Kreis steht Angelo, in feiner Kleidung unter einer finsternen Robe und murmelt seltsame Formeln. Cassio spürt irgendwie Schlechtes von ihm und fühlt sich an den Mann aus dem Waisenhaus erinnert.

Er versucht halb instinktiv das Feuer aus den Schalen zu manipulieren und würfelt ziemlich gut. Dies führt zu seinem **Erwachen**. Die Zeit verlangsamt sich einen Moment, während plötzliche Kraft in ihm aufbrandet. Die Flammen in den Schalen schlagen hoch und neigen sich ihm zu, außerdem sieht er lauter Augen in ihnen. All seine Sinne fahren hoch – er hat für kurze Zeit Zugriff auf weit mehr Macht, als er für lange Zeit wieder beherrschen wird – und er sieht Auren, erkennt das Unleben in Angelo, spürt nun auch die fremde Präsenz in dem Eburonen usw. Aufgrund seines Erwachens sind seine Sphärenwerte und sein Arete kurzzeitig stark erhöht (Sphären +2, Arete 6)

Auf seinen Wunsch hin formt sich ein gewaltiger Tigerkopf aus Feuer, welcher den Vampir mit einem Biss verbrennt (fein gewürfelt und 10 Erfolge schwerer Feuerschaden). Die Anwesenden geraten in Panik und wollen sich davonmachen. Nur der Riese mit dem Schnurrbart tritt einen Schritt aus dem Hintergrund vor und beobachtet das Geschehen gebannt. Cassio sieht, dass seine Aura ähnlich stark ist wie seine nun, doch wesentlich finsterner. Sie macht ihm Angst. **Er sieht ein grünes Paar Augen auf der Stirn des Eburonen**. Der Mann mit den wässrigen Augen hingegen flieht – gemeinsam mit dem Rest der Anwesenden. Cassio ruft das Feuer erneut, schafft eine Art Flammentornado um sich herum und jagt auf die Leute am Eingang zu, welche sich dort drängeln, um hinaus zu gelangen. Er fegt durch sie durch und zerstört die komplette Front des Gebäudes. Schreiend laufen die Anwesenden fort. Der Eburone ist inzwischen freilich verschwunden, ebenso Caracas. Cassio läuft zurück ins Gebäude und verschwindet leise durch den Hinterausgang. Er bemerkt, dass er die Schatten um sich herum manipulieren kann. Während er heimlich zurück zum Lazzaretto eilt, geht er (mehr versehentlich) sogar über Wasser.

Während seines Erwachens erhielt er momentan tiefe Einsichten in die Zusammenhänge des Universums, welche langsam verblassen, aber einen erwachten Geist hinterlassen. Er hat Zusammenhänge erkannt, die ihm nun ermöglichen Magie zu verwenden. Im Großen und Ganzen ist es der Naturglaube seines Volkes, welcher ihn erfüllt. Natürlich sind seine Kenntnisse über diesen begrenzt, da er diese Form des Glaubens nur in jüngster Kindheit von seiner Mutter gehört hat. Seine Foki sollen diese sein:

Kräfte-Fokus: **Glyphe** (=Schlüssel der Götter) [Spieler sollte noch einige Erklärungen liefern]

Leben-Fokus: **Maske** lässt ihn Lebendiges sehen, indem es Unnatürliches ausfiltert.

Shamanen-Maske

Materie-Fokus: Natur selbst sorgt für Gleichgewicht. Darum kann man die Veränderungen an bearbeiteter Materie erkennen. Eine **Kette** aus Stein, Feder, Muschel, Magnesiumstein und Ring (5 Elemente) dient ihm als Fokus.

Prime-Fokus: **Tattoos** können kanalisieren. Hitze zeigt Prime an. Ferner **Steine** - als Symbol für den Beginn der Welt.

**Überlegungen des Masters:**

Angesichts des bald folgenden Moduls um die Wahl des neuen Dogen wäre es vermutlich gut, einen Freund im Vorfeld des Moduls besonders sympathisch zu machen, um die später erforderliche Motivation zu erhöhen, diesen zu rächen.

Momentan bieten sich für diese Rolle Vanni an, die ein gutes Verhältnis zu Cassio hat. Oder der junge Paolino, dem Consuela ein Hemd gegeben hat und den Cassio auch als verspielten kleinen Jungen erlebte, den man ein bisschen in Schutz nehmen muss. Im folgenden Modul mit Consuela hat diese sich schon in einen Streit zwischen Paolino und Beppo eingeschaltet (s.u.).

### **Protokoll VIII. (01.05.2015) Cassio**

27.12.1413 – 28.12.1413

Während sich draußen dicke Wolken zu einem Gewitter zusammenbrauen, verbringt Cassio seinen Tag im Lazzaretto. Die meisten der Kinder sind in der Stadt unterwegs, um dort Kasse zu machen und sich ihre nächste Mahlzeit zu verdienen. Cassio meint, er hat genug verdient und gönnt sich eine Auszeit. Offenbar hat er auch keine Lust im Freien von einem Gewitter erwischt zu werden. Er gammelt rum und führt seinen Hund aus. Als er in einiger Entfernung vom Lazzaretto unter ein paar Bäumen steht, sieht er zurück zum Eingang. Dort geht im Inneren ein Junge vorbei, den er noch nie gesehen hat (Teja). Er ruft ihm zu, doch der Junge hört ihn scheinbar nicht. Also geht er hinein und sieht sich kurz um. Da das Innere des Pesthauses sehr groß ist, ruft er Beppo hinzu und erklärt ihm, was er gesehen hat. Beppo will sich zwar erst aufregen, dass er nicht draußen seiner Arbeit nachgeht, sagt aber dann doch nichts (Cha & Expression-Check). Beppo geht dem Hinweis nach und läuft die Gänge entlang, Cassio geht hinterher und sieht in jede unverschlossene Zimmertür. Als Beppo schon außer Sichtweite ist, öffnet er eine Tür, um dahinter einen Wald zu sehen. Völlig verduzt untersucht er die Tür, doch es bleibt dabei: hinter dieser Tür ist ein Laubwald. Es ist Frühling, nicht Winter. Die Sonne ist irgendwo über dem Blätterdach zu sehen. Er geht durch die Tür und um sie herum. Ist er dahinter, sieht er durch einen Türrahmen in den Wald, als stünde dieser einfach nur so da rum. Von vorne sieht er in die düsteren Gänge des Pesthauses. Er macht sich auf den Weg, um den Wald ein wenig zu erkunden. In der Ferne hört er ein dumpfes Klopfen. Um die Umgebung besser zu verstehen, klettert er auf einen Baum. Von dort sieht er, dass der Wald sich jedenfalls in Sichtweite erstreckt.

Bald kommt er an eine Lichtung, wo er einige gefällte Bäume findet. Bei genauerem Hinsehen erkennt er in der Rinde vage menschliche Gestalten – als würden sie hinter der Rinde liegen. Sie sehen aus, als habe man sie erschlagen. Ihre Minen sind jammervoll und ihre Körper zerfetzt. Einige andere Bäume in der Umgebung wurden nur mit Axthieben beschädigt. Die Gestalten in diesen Bäumen winden sich unter Schmerzen. In den unverletzten Bäumen scheinen die Figuren hingegen zu schlummern (Glade Children).

Nun geht er in Richtung des dumpfen Klopfens und findet den Holzfäller, einen Hünen mit einer großen Axt. Er stellt sich neben diesen, doch der beachtet ihn nicht. Als er seine Hand auf die Axt legen will, geschieht alles sehr schnell. Der Holzfäller wendet sich um und wird zu dem roten Riesen aus seiner Kindheitserinnerung, welcher ihn ergriffen hatte, als man seine Mutter entführte. Angst steigt ihn Cassio auf, doch er kämpft sie nieder (Will-Check, 1 tmp. Willen). Ein Hieb verfehlt ihn und er tritt dem Riesen gegen das Schienbein. Dann stolpert er und der Riese ergreift ihn (Will-Check, 1 tmp. Willen). Bevor er sich aufrappeln kann, trifft der Hüne ihn hart mit der Axt (Rage-Angriff. Ergebnis: 5 agg. Damage – aber Soak mit Arete vergessen, darum nachträglich um einen auf 4 gesenkt) – und Cassio erwacht in seinem Schlafsaal, wo er zuvor eingenickt war. Er ist vollkommen erledigt und fühlt sich wie nach einer verlorenen, schlimmen Prügelei. Er sinkt in sein Bett und schläft fast 36 Stunden lang. Weiter geht es frühestens am 29.12.1413.