

Modul für Consuela:

Das nächste Modul soll sie näher mit Teschio zusammenbringen.

Möglicherweise gelang es Teschio bereits, aus dem Spiegel herauszukommen. Es dürfte genügt haben, das Consuela das Portal kurz geöffnet hatte. Bevor sie es merkte, entkam er seinem „Gefängnis“ schon. Oder er flieht bei ihrer nächsten Kommunikation.

Er macht sie darauf aufmerksam, dass sie einige Spuren hinterlassen hat und dass sie sich besser schützen muss. Da sie nicht weiß, wie das geht, will er es ihr beibringen... Seine Lehrmethoden sollten sehr, sehr eigen sein.

In der Totenwelt, also dem Niederen Umbra, herrscht ziemliche Unruhe.

Der Schatten so manch eines ehemaligen „Bewohners“ der Insel, der hier sein Leben ließ, ist an diesen Ort gebunden. Die schiere Zahl der Toten hat zu einer ungewöhnlich hohen Dichte an Toten geführt. Der Aspekt des Niederen Umbras ist hier kaum erträglich.

Es fällt den meisten nicht auf, da ihnen das nötige Gespür fehlt. Doch Consuela muss dies (inzwischen) sehr deutlich merken.

Sie spürt Geister wie einen kalten Hauch, starke oder mehrere dagegen durch ein plötzliches Herabsinken der Umgebungstemperatur.

Nun ist irgendetwas geschehen, was auch die weniger sensiblen unter den Bewohnern bemerken lässt, dass etwas vor sich geht.

Dinge bewegen sich ohne Grund, nebelhafte Erscheinungen, lokale Temperaturstürze, düstere Visionen.

- Was an Toten auf der Insel ist, hat meist längst den Verstand verloren. Dies sind keine kommunikativen Seelen, sondern nur noch gebündelte Emotionen. Um solche Wesen loszuwerden, müsste man ihre Fetter finden und vernichten. Meist sind das ihre eigenen Überreste, manchmal vielleicht auch irgendeine Sache, die hier noch verrottet. Totengeister sind in aller Regel nicht zu weit entfernt von ihren Fettern.

Grund für den Aufruhr ist ein Gegenstand, der unlängst auf die Insel gelangt ist. Es handelt sich um ein goldenes Kreuz auf einem Standfuß. Es ist kein einfaches Standkreuz, sondern ein Reliquienbehälter, welchen Consuela bei ihrem letzten Einbruch eingesackt hat. Das war die Villa des Priester-Magus Adriano De Castello. Der Behälter enthält ein paar (undefinierte) Überreste eines Heiligen, was ihm Wahren Glauben verleiht. Darum geht von diesem Gegenstand ein Effekt auf seine Umwelt aus. Die toten Seelen, welche in der Umgebung sind, werden nicht zu sehr von seiner Gegenwart angetan sein. Die Insel ist klein, die Zahl der hier verbliebenen Toten verhältnismäßig groß.

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

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

Jaquopo einfach das Problem zu schildern und um das Kreuz zu bitten, würde nichts nutzen. Erstens würde er das nicht glauben. Zweitens wäre es ihm egal.