

Consuela - Modul I.

Wir knüpfen unmittelbar an die Einstiegsgeschichte an. Die Datei Hintergrund der Einführungsmodule muss mit dieser Datei zusammen gelesen werden.

Der kleine Paolo wird von Beppo malträtiert, weil dieser sein Hemd zurück will. Wenn Consuela sich einmischt und Beppo verscheucht, wird ihr Vanni danken. Sie gibt ihr den Tipp mit Castellors Haus, welches sich im Süden des Stadtteils Castello befindet (s.u.).

Hintergrund:

Adriano De Castello ist ein ehrgeiziger Mann aus den Reihen der Himmlischen Stimmen. Er ist einer der 13 Choristen, die alsbald ausziehen, um den Nekromanten Cosmas zu vernichten. Während des vermeintlich erfolgreichen Unterfangens nimmt er etwas aus dessen Hort an sich. Soweit er weiß, ist es ein Geist des Intellektes, eine Art Archiv des Wissens.

Adriano meinte, er könne den Geist kontrollieren (was sicher auch stimmte) und er könne so an erhebliches Wissen (=Macht) gelangen.



Der Geist des Intellektes ist an einen runenübersäten Totenkopf gebunden. [jegliche Ähnlichkeiten mit literarischen Vorlagen sind absolut zufällig. Auch mit Dir, Bob!]. Er hätte erhebliche Kräfte, wenn man ihn bedingungslos frei ließe.

→ Mehr über diesen Schädel erfährt man in „Teschio“ unter „NPCs“.

Adriano konnte den Schädel nicht einfach offiziell behalten, weil dieser zum einen eine sehr finstere Aura durch rund eine Dekade bei Cosmas angenommen hatte (Cosmas nahm ihn ca. 1403 aus dem Tempel mit und hatte ihn in Besitz,

bis er zeitgleich mit dem Dogen getötet wird). Es dauert lange, bis die Aura ausreichend abgeklungen ist. Außerdem wissen zahlreiche Leute, dass Cosmas diesen Schädel besaß und benutzte. Schließlich sind sterbliche Überreste/Reliquien voller „heidnischer Runen“ als Quell für Wissen auch noch arg verpönt unter den Choristen.

De Castello versteckte den Schädel daher in Venedig, wo er ein ansehnliches Haus im Sestiere Castello (aha!) hat. Dort unterrichtete er zudem einen Adepten, den jungen Diakon/Laienpriester **Nikolaus**. Castello ist häufig unterwegs, da er als politisch ehrgeiziger Karriere-Chorist überall zugegen sein möchte, wo wichtige Dinge geschehen und man Einfluss erlangen kann. Er will unbedingt ins Tribunal Miseracordium.

Kurz nach der Hinrichtung Cosmas und dem Diebstahl des Schädels wird das Haus angegriffen. Die Nephandi, oder eventuell auch nur der Eburone, haben davon erfahren, dass Castello den Schädel hat. Der Eburone will ihn natürlich für sich. In seinem Irrsinn und Eifer geht er ziemlich rabiat vor und wütet ordentlich in dem Haus herum.

Doch der brave Nikolaus hat den Schädel noch in einem gut geschützten Versteck untergebracht, womit nicht einmal sein Lehrer De Castello gerechnet hat. Letzterer meint, der Schädel sei entweder im Brand zerstört worden oder der oder die Angreifer hätten ihn gestohlen. Der Eburone vermutet den Schädel dagegen bei Castello oder in einem anderen Versteck.

Nikolaus Versteck ist ein magisches und kombiniert Materie mit Korrespondenz-Magie. Man findet auf dem Boden zerbrochene Fragmente eines Spiegels (ein Tangram). Setzt man ihn richtig zusammen, so verschmelzen die Teile und man kann durch den Spiegel durchgreifen, wo man den Schädel findet.

Cosmas, der Schädel und Castello:

Cosmas wird zur gleichen Zeit wie der Doge angegriffen – in der Nacht des 26.12.1413. Dabei erbeutet Castello den Schädel, was er vor den anderen verheimlicht. Diese glauben, der Schädel sei vernichtet worden.

Anschließend bringt Castello seinen Fund in sein Haus, wo er auf magischem Wege noch am 27.12. eintrifft. Da die turbulenten Ereignisse seine Anwesenheit dringend andernorts verlangen, verlässt er das Haus sofort wieder. Dort ist noch sein Azubi Nikolaus.

Das Haus befindet sich im südlichen Castello und liegt – was in Venedig generell selten ist – recht einsam. Es ist das letzte Haus einer Straße, welche am Venedig umgebenden Gewässer endet. Das Haus davor endet in einer Lücke, in welche einige geknickte Bäume wachsen und einen gewissen Sichtschutz für Castelllos bieten. Es ist als Spukhaus verschrien und soll angeblich Menschen verschlingen – behaupten zumindest die La Gazza. Soll heißen, nicht alle die reingehen, kommen auch wieder raus. Stimmt auch, wegen der Fallen.

Das Haus nach dem Angriff der Nephandi:

Das Haus wurde in der Nacht des 27.12. von den Nephandi angegriffen, welche von Castellós Fund wissen und ihn für sich wollen. Woher sie ihre Kenntnis haben, kann offen bleiben. Denkbar wäre, dass einer der Choristen für sie arbeitet und ebenfalls den Schädel suchte. Da er ihn nicht fand, hat er noch einmal scharf nachgedacht und ist auf etwas gekommen, was Castello als den Dieb implizierte, der er ist. Z.B. die Tatsache, dass er nach dem Angriff erstmal weg musste.

Das Haus ist **äußerlich** recht unbeschadet, doch innen sieht man Zeichen der Verwüstung.

Im **Atrium**, das einen schönen Garten beherbergt, standen mal zwei Engelsstatuen (Wächter), die Hände vors Gesicht gelegt, wie die Weeping Angels. Hier ist eine Statue ganz zerstört, der zweiten fehlt Schulter und Arm auf einer Seite. Um das Podest sind Brandspuren zu erkennen (die Figuren haben einen Feuerstoß auf die Eindringlinge abgeschossen). Von den Wänden und Balkons des Hauses hängen Efeuranken tief herab. Die Rosenbüsche des Gartens sind sehr ungewöhnlich. Die Blüten sind zum Teil extrem groß und sie haben außergewöhnliche Farben in dunklen Tönen. Von einem der Balkone schwingt an einem Seil Nikolaus, der Lehrling von Castello. Dank dem Zauber des Eburonen wurde sein Alterungsprozess rasend beschleunigt und dort hängt nur noch eine Art Mumie.

Viele kleinere Statuen des Gartens sind ebenfalls zerstört. Anders gesagt, die Fallen hier sind ausgelöst bzw. zerstört. Es kann aber durchaus sein, dass hier oder da noch eine Feuerfalle auslöst.

Im **1. Obergeschoss** ist der Wohn- und Repräsentierbereich. In Falle von Castello ist dieser freilich pompös. Kartenzimmer, mehrere Salons und ein großer Saal. Alles mit schönen Gemälden etc. geschmückt. Will man hinauf in den oberen Wohnbereich, wo auch das Arbeitszimmer ist, muss man über eine Treppe gehen, die einen (dank eines **Illusionszaubers**) immer wieder im Ausgangsflur zurückschickt. Mondän betrachtet ist sie wie ein Hufeisen geformt und es gibt keinen Weg nach oben.

Überwindet man diesen Trick, gelangt man in einen **Flur (2. OG)**. Eines der dort abgehenden Zimmer ist das Vorzimmer zum Arbeitszimmer. Die Geister, die Consuela stets begleiten, werden sie womöglich versuchen zu **warnen**. In dem kleinen Raum ist alles feucht. An der Decke sind hauchfeine Glöckchen, die klingeln, wenn man den Raum betritt. Sie bewirken durch ihr Läuten, dass eine Heiligenfigur, Meinrad von Einsiedeln aktiviert wird und alle Zugänge sich schließen (der Heilige war von Räufern erschlagen worden). Dieser Heilige hat zwei Raben zu seinen Füßen, aus deren Schnäbeln sich Wasser ergießt. Das Gesicht

des Heiligen schaut plötzlich sehr ernst. Ziel ist es natürlich, Einbrecher zu ertränken. Möglichkeiten zu Entkommen: Schwachstelle finden (Entropie), Gegenmagie (schwierig), den Heiligen Meinrad anrufen (Wissenswurf, ob sie diesen Heiligen kennt). Zeitmagie kann auch helfen, indem sie versucht hier in die Vergangenheit zu blicken. Bei Erfolg hört sie das ferne Echo eines Lobgesangs auf Meinrad.

Auch im **Arbeitszimmer** finden sich wieder einige zerstörte Statuen und Brandspuren. Das Haus ist nicht abgebrannt, denn die Fallen haben eine besondere, heilige Art von Feuer erzeugt, welches nichts beschädigt, dass es nicht zerstören soll.

Doch Obacht, der Eburone hat für Adriano eine fiese Falle hinterlassen:

An der Wand wurden Worte eingebrannt. Dort steht „*Superbia, Avaritia, Gottesmann. Wissen Deine Brüder, was Du genommen hast?*“

Einziges Ziel dieser Worte ist es, Adriano an die Stelle zu locken, von wo man sie liest. Sobald man die Stelle betritt, schießen Ketten aus Boden und Wänden und legen sich um die Gelenke des Opfers. Mit Magie sind sie kaum zu lösen. Zum Glück hat Consuela andere Möglichkeiten. Von der Decke seilt sich dieweil eine dicke Spinne herab, gerade außer Reichweite. Sie ist von etwas Schleimigen umgeben und beginnt nun zu wachsen. Nach ein paar Runden ist sie groß wie ein Hund, dann wie ein Pony. Sie wird den Gefangenen angreifen. Für die – ausgewachsenen – Werte s. Infernalism, S. 114, Markadu. Natürlich hat Consuela keinerlei Chance gegen die ausgewachsene Spinne, doch wenn sie schnell genug ist, kann sie sie einfach zertreten, wenn das Vieh auch einen harten Panzer hat (ja, ungewöhnlich).

Der Schreibtisch wurde durchsucht. Es finden sich noch Papiere mit irgendwelchen kirchlichen Schreiben, jedoch nichts von Bedeutung.

Bei gründlicher Suche findet man noch einige wertvolle Gegenstände, wie eine feine Schreibfeder mit Griff aus Elfenbein und einige Heiligenfiguren aus Bernstein.

Vom Flur an der Treppe aus geht ein weiteres, schmales Treppchen in das **3. OG**. Dort ist nur die Kammer des Nikolaus. Sie enthält ein schmales Bett, eine Kiste mit mageren Habseligkeiten und einen zerbrochenen Spiegel. Dieser ist auffällig, weil er so eine ungewöhnliche Form hat. Der Rahmen hängt an der Wand, sieben Teile liegen davor. Es ist ein Korrespondenzzauber. Setzt Consuela den Spiegel zusammen, kann sie darin Teschio, den Schädel, sehen. Befreit sie ihn, bietet er ihr einen Bund an. Er sagt, sie müsse ihn nähren, dafür wolle er ihr mit seinem Wissen helfen. Der Pakt muss mit Blut besiegelt werden (muss verbrannt werden, um in eine ätherische Form zu kommen).

Nimmt sie sein Angebot an, so ändert sich sein zuvor etwas düsterer, formeller Charakter und er wird sehr freundlich, fast etwas überdreht. Er nimmt stets in großen Teilen den Charakter seines jeweiligen Herrn an – und in Consuelas Fall spielt ihr elfisches Erbe wohl eine Rolle.

Ganz zum Schluss könnte Consuela schließlich eine extrem überzeugende Vision davon haben, wie Cassio getötet wird.