

Protokoll I.

Spielbeginn: 25.12.1413.

Consuela wird der Stadtteil San Marco zugelost. Sie geht in den Markusdom und beklaut die zum Weihnachtsgebet anwesenden reichen Leute...

10 Zecchinen, 2 Zecchinen, 10 Zecchinen, 9 Zecchinen, 8 Zecchinen, 10 Zecchinen, 8 Zecchinen, 2 Zecchinen, 7 Zecchinen, 4 Zecchinen → **70 Zecchinen**

Danach ein paar Straßen weiter zur Kirche San Moise. Dort knackt sie ein Schloss und entwendet einen kostbaren, roten Mantel sowie ein Messdienergewand und **38 Zecchinen**.

Consuela wird nicht beobachtet. Sie versteckt **100 Zecchinen** und den Mantel in einem Versteck unter einer Brücke und legt, nicht bewusst, sondern einfach intuitiv, einen Gedanken-Zauber drauf, der diese Stelle im Mauerwerk uninteressant macht. Sie **gibt Beppo 8 Zecchinen** und schüchtert ihn noch einmal tüchtig ein. Hier ist ein bisschen unterbewusste Magie im Spiel.

Am folgenden Tag:

- Seltsame Träume geben dezente Hinweise darauf, dass manche Getränke vergiftet sind
- in der Stadt kann sie Zeuge der Geschehnisse um den Mord am Dogen werden.

Protokoll II.

26.12.1413: Consuela lässt sich zwar beim Frühstück dennoch unvorsichtig vergiften, kommt aber dank guter Konstitution drüber hinweg. Sie macht sich sehr erfolgreich zurecht und sieht schließlich tatsächlich aus wie eine junge Dame des Mittelstandes.

Bei ihrem nächsten Diebstahlversuch in einer Kirche geht etwas arg schief und Consuela flüchtet. Ihr Messer fiel ihr beim Versuch des Beutelschneidens runter, was nicht unbemerkt blieb.

Zeitgleich ist Moriconi und sein Leibwächter anwesend und beobachtet mit großem Amusement den Zwischenfall. C. behält ihren auffälligen roten Mantel nach der Flucht aber zunächst weiterhin an.

Auf dem Markusplatz klaut sie sich **7 Zecchinen** über den Tag zusammen. An einem Marktstand trifft sie erneut auf Moriconi und seinen Diener. Er erkennt sie und hinterlässt ihr dort ein Messer von recht erhabener Qualität. Als sie das erkennt, zwinkert er ihr verschmitzt zu. Er ist amüsiert über die kleine Diebin. Da er eine Schwäche für Kinder und gute Arbeit hat, greift er ihr ein wenig unter die Arme. Consuela erbeutet später weitere **6 Zecchinen**.

In den frühen Abendstunden wird es ernster, als sie den Attentäter beobachtet, welcher sich über die Dächer dem Dogenpalast nähert. Auch Falcones Kutsche fiel ihr auf (Falkenwappen). Sie sieht die Auseinandersetzung des Assassinen hoch oben und geht sogar hinauf in den Turm der Kirche, um die Stelle des Kampfes aus der Nähe zu sehen. Dort oben verschwand der Attentäter mitsamt den merkwürdigen Angreifern in einem dunklen Nebel. Sie findet nur Steinbrocken, genau wie ein weiterer, welcher ihr kurz zuvor auf dem Platz vor die Füße gefallen ist. Die Brocken sehen aus wie Teile einer Gargoyle. Vor

ihren Augen zerfallen die Brocken bald zu Schleim, vertrocknen und werden vom Winde verweht.

Dann erkennt sie, wie aus einem Fenster des Dogenpalastes plötzlich ein Pfeil oder Bolzen herausschießt, gepaart mit einem Seil. Daran rutscht der dunkle Kerl hinunter, welchen sie auf den Dächern hat kämpfen sehen.

Ihm kann sie nicht mehr folgen, doch der Kutsche von Falcone, welche sie irgendwie damit in Verbindung sieht, da deren Anwesenheit und Abfahrt kurz nach dem Geschehen ihrer Auffassung nach kein Zufall sein kann. Sie folgt der Kutsche, die schließlich vor einer Kirche hält. Der in graue Zivilkleidung gekleidete Falcone tritt heraus und geht in eine Kirche, um zu beten. Consuela folgt ihm, als er anschließend zu einem Haus in San Marco fährt und darin verschwindet. Sie sieht von der Straße, wie ein Licht im ersten Stock angeht. An einem Haken sieht sie eine Kardinalstracht. Consuela ist sich sicher, der Doge sei ermordet worden und die Kirche habe damit zu tun.

Protokoll III. (17.01.2015)

Sie beobachtet das Zimmer weiter in der Hoffnung mehr zu erfahren oder um zu sehen, ob der Attentäter oder vielleicht anderer Besuch auftauchen. Es ist bereits deutlich nach 22.00h. Sie klettert auf das Dach des Hauses, realisiert, dass die gegenüberliegende Seite für ihre Zwecke besser ist und lässt sich schließlich dort im Schatten eines warmen Kamines nieder. Eine Katze haut ab, die dort ihren Platz hatte. Sie beobachtet zweieinhalbstunden das Haus, bis das Licht im Zimmer gelöscht wird. Dann klettert sie vom Dach und es fällt ihr ein, dass das Haus einen Hinterausgang haben könnte. Um dem nachzugehen, geht sie in die kleine Gasse neben dem Haus.

Dort lauern ihr zwei Giovanni auf, die Moriconi im Auge behalten haben. Sie haben gesehen, dass auf dem Marktplatz irgendein Austausch zwischen Moriconi und ihr stattgefunden hat. Nun wollen sie schauen, was Consuela bekommen hat und ob sie irgendwie durch sie an Moriconi herankommen können. Einer der beiden hält sie an der Gurgel hoch, der andere gibt ihr einen magischen Befehl. Sie kann weder sprechen noch sich bewegen, sieht aber, dass beide Kerle eine sehr blasse Aura haben, was sie noch nie bei Menschen gesehen hat. Sie bemerkt nur vage, dass sich irgendjemand an der Mündung der Gasse vorbei bewegt. Der Vampir, der sie hochgehalten hatte, taumelt plötzlich aus unersichtlichem Grund. Der Bettelmönch, den sie bereits mehrfach in dieser Nacht gesehen hat, aber selbst jetzt nicht richtig zur Kenntnis nimmt, war **Bartolo** von der Ardita. Er hat ihr von der Mündung der Gasse aus geholfen, doch sie merkte das nicht.

Sie fühlt sich durch die Männer physisch und psychisch bedroht, als sie plötzlich eine Stimme hört, die ihr zuflüstert: „Handle jetzt!“ Das war ihr Avatar. Im Nachhinein realisiert sie, dass die Stimme nicht von außen kam. Sie widersetzt sich dem mentalen Befehl des Giovanni und nutzt instinktiv Zeitmagie, um mit übermenschlicher Geschwindigkeit aus der Gasse zu rennen. Dabei prallt der taumelnde Vampir aufgrund ihrer plötzlichen Geschwindigkeit gegen die Wand und ist einen Moment aus dem Spiel. Der andere wird von dem mentalen Befreiungsschlag überrascht und stolpert ebenfalls zurück. Sie erreicht die Mündung fast, doch die beiden setzen ihr nach. Consuela überkommt ein Moment der Erleuchtung und sie versteht „das Gewebe der Welt“. Ihre Sphären werden greifbar und sind in diesem Moment wesentlich stärker vorhanden, als sie es für lange Zeit wieder sein werden. Sie erhält 2-3 Punkt zusätzlich pro Sphäre. In diesem Zustand sind die beiden Vampire keine Gegner, solange sie den Kopf behält.

Sie taucht gänzlich mondän unter dem Schlag des Ersten weg, während sie den Geist des Zweiten schon unter ihre Kontrolle gebracht hat (Mind 4). Wie eine Puppe lässt sie ihn den

ersten Angreifer mit seinem Schwert attackieren. Der taucht zwar übermenschlich schnell unter dem Hieb weg, ist aber erstaunt über den Angriff seines Kumpanen. Sie zischen sich an und Consuela erkennt die spitzen Zähne und glühenden Augen. Wie zuvor behält sie einen kühlen Kopf und spielt beide gegeneinander aus. Sie überblickt, wie sie am leichtesten entkommen könnte (Entropy 1), entscheidet aber, dass sie lieber mit den beiden abrechnen möchte, zumal sie in ihnen keine Menschen sieht. Mit einem Fluch (Entropy 4) greift sie einen der beiden an und lässt seinen Körper verdorren.

Den anderen nötigt sie seine Sachen abzulegen und verflucht ihn ebenfalls. Er zerfällt in dem Moment, als er sich gerade von ihrer Gedankenkontrolle lösen kann.

Sie sammelt alles auf, was ihr wertvoll erscheint und packt es in einen der Umhänge ihrer Angreifer. Auch das Schwert nimmt sie mit und verbirgt es so gut wie möglich unter ihrem Mantel.

Loot der Giovanni: Gutes Bastardschwert (ca. 80-90), insg. 3 Zecchinen, Giovanni-Ringe aus Gold (10 Zecchinen pro Stück), 2 Dolche (20/30 Zecchinen).

Während sie durch die Stadt geht, sieht sie dank ihrer neu erwachten magischen Sinne die merkwürdigsten Dinge. Sie kann ins Nahe Umbra blicken, sieht Feenwesen wie Heinzelmännchen, Rotkappen und noch andere magische Dinge.

Auf dem Weg zu ihrem Beuteversteck begegnet sie Julian von den Battistrada, der sie schon an einer Straßenecke erwartet. Er plaudert eine Weile mit ihr und erzählt, sie habe gute Chance beim Wettbewerb. Sie solle sich Gedanken darüber machen, worin sie ihre Berufung sieht. Dann verschwindet er wieder, erstaunlicherweise ohne das Schwert gesehen zu haben, welches sie bei sich trägt.

Consuela verstaut einen Teil ihrer Beute, das gute Bastardschwert und die beiden Ringe mit dem Giovanni-Emblem, und geht dann zurück zum Lazzaretto. Dort klopft sie gegen vier Uhr morgens an und holt Beppo aus den Federn. Sie herrscht ihn an, ja alles abzugeben. Da er noch unter dem Eindruck ihrer letzten Einschüchterung steht, gehorcht er bereitwillig.

Sie gibt Beppo **16 Zecchinen & 2 Dolche** (Wert 20/30 Zecchinen).