

Protokoll VII. (03.04.2015) Consuela

27.12.1413.

Beim Essen macht Consuela erneut Beppo zur Sau. Weil er Paolino das Hemd wieder abnehmen wollte. Vanni ist beeindruckt und gibt ihr einen Tipp wegen des Hauses von Castello. C. macht einen guten Charisma Wurf und Vanni erwähnt, dass Franko im Kanal gelandet ist, evtl. mit Cassios Unterstützung...

C. kauft bei Schattenfinger **zwei gute Stahl-Dietriche für insg. 15 Zecchinen**. Über 4-5 Stunden klaut Consuela **2 Zecchinen** zusammen. Nachdem sie das Haus von außen ausgekundschaftet hat, klettert sie mit Einbruch der Nacht über die ca. 3m hohe Außenmauer. Dazu erklimmt sie einen der Bäume, die außen vor der Mauer stehen. Sie balanciert über einen Ast auf das Dach, statt durch den offenen und erleuchteten Haupteingang zu gehen. Zuerst versucht sie etwas im Atrium zu erkennen und sieht schließlich auch den aufgeknüpften Adepten, der nun ein alter Greis, fast eine Mumie, ist. Von dort steigt sie durch ein offenes Fenster im 1.OG und macht auf ihrem Weg durch das Haus folgende Beute:

12 Karten (See und Land)

12er Set Besteck aus massivem Silber

Goldene Messutensilien

6 Ringe (einfach bis pompös, insg. 100)

Im dunklen Zimmer mit der Wasserfalle hilft Consuela ein sanftes Schimmern, weil ihre hilfreichen Geister ihr Licht schenken. An einer Stelle geht etwas schief und sie sammelt ein paar Punkte Paradox.

Consuela findet mit Entropie die Schwachstelle der Tür und tritt sie kaputt.

Beute im Arbeitszimmer: Schreibfeder mit Elfenbeingriff und Heiligenfiguren aus Bernstein.

Sie löst die Falle des Eburonen aus und wird von Eisenfesseln an allen Gelenken gefangen. Doch sie schafft es sich mit ihren Dietrichen zu befreien, während sich vor ihr die rasant wachsende, grünliche Spinne mit dem Totenschädel (Als Signum des Eburonen) von der Decke herablässt. Statt zu fliehen stürzt sie sich mit einem Stuhl auf die Spinne und zerschlägt sie mit einiger Mühe, bevor sie zu groß dafür ist (4 HL Schaden bis sie außer Gefecht ist). Der schwer atmenden Consuela ist klar, dass die Falle und die Schrift an der Wand für den Hausherrn bestimmt waren. Sie ahnt auch, dass die gesuchte Sache, was immer es sein mag, noch im Haus sein muss. Denn die Falle sollte den Hausherrn offenbar nur festhalten, bis der Einbrecher, der vor ihr hier gewesen sein muss, zurückkehrt. Sie entschließt sich weiter zu suchen und findet schließlich in Nikolaus Zimmer den in sieben Teile gebrochenen Spiegel, welchen sie rasch zusammensetzt. Als Teschio sie nett begrüßt, ist sie misstrauisch und beschließt lieber nur den Spiegel mitzunehmen, ohne Teschio herauszuholen.

Consuela gibt Beppo alles bis auf den Spiegel.

Protokoll IX. (29.05.2015) Consuela

28.12.2015.

An diesem Spielabend beschäftigt sich Consuela weniger mit meinen Modulen, sondern geht lieber einigen Dingen nach, die ihrem Charakter wichtig sind. Da ihre Umgebung, das Lazzaretto Vecchio, hinreichend ausgearbeitet ist, soll mir das nur recht sein.

Als Consuela erwacht, liegt Cassio noch im Bett und schläft. Er sieht für Consuela ziemlich erledigt aus. Consuela geht in die Gänge des Lazarets. Naturmagierin die sie ist, möchte sie Gewitterregen zur Fokussierung ihrer Gedankenmagie auffangen und stellt Schüsseln unter einigen Löchern im Dach auf. Dazu begibt sie sich in Bereiche, wo die anderen La Gazza nicht hingehen. In den hintersten Winkel des Lazarets findet sie vor allem Staub und Stille. Sie nutzt sieben verschieden große Fläschchen aus Glas, die mittels Korken geschlossen werden können. Die starken Emotionen, welche das Gemäuer dieses Ortes durchdrungen haben, spürt sie deutlich. Mit abgestorbener Materie in Form von Staub wirkt sie Geistermagie und macht sich so die Schemen der Toten sichtbar. Sie bemerkt auch andere, weniger menschliche Schemen, welche dauernd in ihrer Nähe zu sein scheinen. Es handelt sich um die Geister, welche sie regelmäßig unbewusst anzieht (Hintergrund *Spirit Magnet*). Diese wohlgesonnenen Wesen sind ganz unterschiedlich und versuchen ihr stets irgendetwas zu zeigen, sie zu manövrieren. Oder sie tanzen sinnfrei um Consuela herum.

Während ihrer Wanderung findet sie die Tür, welche zu den ehemaligen Räumen des Hippokratischen Zirkels führt. Zunächst ist sie etwas ratlos, was sie angesichts der seltsamen Tür ohne Schloss oder Griff tun soll. Schließlich versucht sie durch ihren Gesang einen Blick in die Vergangenheit zu wagen. Sie erkennt, mit welcher Wischbewegung die Tür geöffnet wird. Sie macht die Bewegung nach und als die Tür aufschwingt betritt sie den sich öffnenden Bogen in den Gang dahinter. Im Gang wie im größeren Untersuchungsraum liegt alles voller Scherben, umgefallener Apparate etc. Sie geht hindurch und untersucht oberflächlich den Raum mit den Knochen. Von letzteren liest sie einige auf. Sie empfindet die Luft wie elektrisch aufgeladen (weil es sich um eine Node handelt). Sie bemerkt, wie sich hier ihre Kräfte regenerieren. Kurz mutmaßt sie, die am Boden umherliegenden Knochen könnten etwas mit der Energie zu tun haben, welche sie spürt.

Mit ihren Dietrichen öffnet sie auch die hintere Tür und erhält einen Blick auf den Raum mit den bronzenen Wannen. Da löst sich von der Rückwand des Raumes aus den Schatten eine lepröse Kindergestalt (Meat Puppet, s. Beschreibung Lazzaretto V.) und schießt auf sie zu. Sie springt zurück und haut die Tür zu, doch nicht, bevor die dämonische Fleischpuppe ihren Arm durch den Spalt gesteckt hat. Während der folgenden Rangelei um das Schließen der Tür verletzt sie den Angreifer etwas, doch schließlich erkennt sie, dass sie die Tür nicht mehr schließen kann und entscheidet sich stattdessen zu fliehen.

Da erkennt sie einen hageren, in schwarze Lumpen gekleideten Jungen, der mit ihr im Raum steht (Teja). Nicht ahnend wer er ist und ohne groß nachzudenken rennt sie auf ihn zu, schnappt sich seinen Arm und möchte ihn mit sich aus dem Raum zerren. Sie geht irrig davon aus, er gehöre zur La Gazza. Doch Teja möchte nicht davonlaufen. Zwar hat er ein gewisses Interesse an der dämonischen Fleischpuppe, doch er möchte auch nicht, dass sie jemanden verletzt. Also wendet er sich um und attackiert das Wesen mit seiner Feenmagie. Mit zwei raschen (und sehr erfolgreichen) Angriffen durch einen Zauber erledigt er das untote Wesen (Lesser Elfshot, Dark Ages Fae S. 158).

Consuela unterhält sich anschließend eine Weile mit dem seltsamen Jungen, der nur wenig von sich verrät. Er findet seltsam, dass C. ihn sieht. Sie wundert sich über seine Fähigkeiten – und seine Anwesenheit auf der Insel. Dazu erläutert er nur, dass er diesen Ort im Krankenhaus faszinierend findet. Schließlich verabschiedet der Junge sich.