

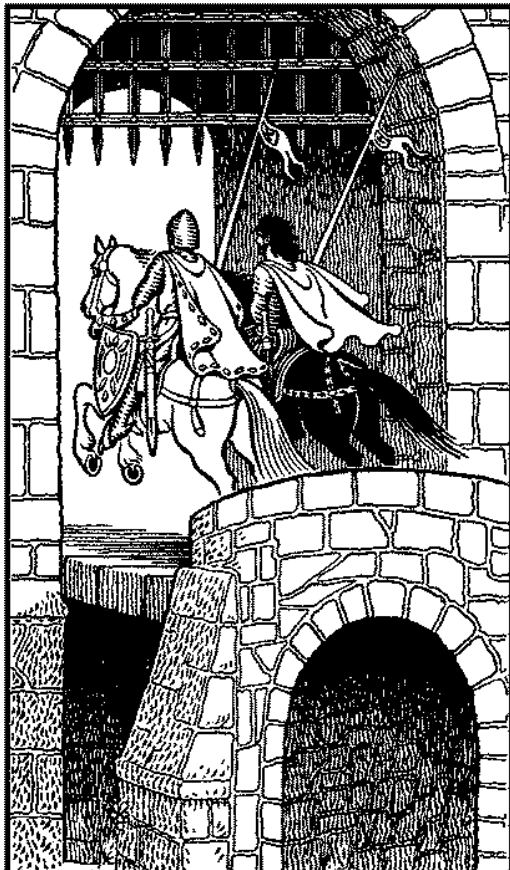
AURORA Madragon

Das Vermächtnis

27.11.2007

Zusammenfassung

Einer der Abenteurer hat ein Schiff geerbt. Der Onkel ist keines natürlichen Todes gestorben. Er wurde – wie andere bereits vor ihm - von einem Geist zu Tode erschreckt. Der Geist wird von einem anderen Händler kontrolliert, der mit dessen Hilfe unliebsame Konkurrenten aus dem Weg räumt. Der Geist ist die gebundene Seele eines Verbrechers, der als Sühne ein Grabmal bewachen musste. Er ist an einen Gegenstand (eine Flöte aus seinem Beinknochen) gebunden, den der Händler in seinem Besitz hat. Er hat ihn einem alten Matrosen abgekauft, der am Strand nach Strandgut sucht. Das Grabmal liegt an der Küste und wurde bereits unterspült. Es ist ein Grabmal eines lange vergessenen Königs eines lange vergessenen Reiches.



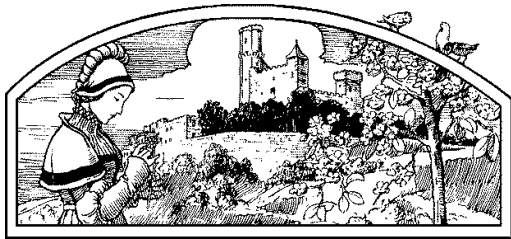
Die Hafenstadt Rhegio di Thinone

Rhegio di Thinone ist eine eher unbedeutende Hafenstadt am mittleren Lauf des Stromes **Arun** in **Estaruna**. Sie hat rund 1.000 Einwohner, die sich in den meist hohen aber schmalen Häusern drängen. Die Macht in der Stadt teilen sich drei adlige Familien: die **Veltroni**, die **Ghiasci** und die **Cortone**. Diese zelebrieren ihren häretischen Glauben in aller Verborgenheit in ihren Wohntürmen und bringen sich ab und zu gegenseitig um. Ihre – an ihrer Tracht leicht unterscheidbaren - Mitglieder tragen in der Öffentlichkeit Masken und werden in der Regel von Leibwachen begleitet. Es gibt nur eine Regel im Umgang mit ihnen: Man sollte ihnen tunlichst aus dem Weg gehen. Sie kümmern sich kaum um die Bewohner der Stadt und die Bewohner kümmern sich normalerweise nicht um sie.

Die Stadt besteht aus drei Vierteln: dem **Hafenviertel**, in dem die Matrosen, Fischer und Ärmsten wohnen, dem **Marktviertel**, in dem die Händler und wohlhabenden Handwerker wohnen und dem **Roten Viertel**, in dem die ärmeren Handwerker leben. Die drei Adelsfamilien bewohnen drei riesige Türme, die gleichzeitig Teil der Stadtmauer sind; jeder hat ein Drittel der Stadtmauer und je ein Stadttor zu beschützen. Es gibt im Hafenviertel diverse Spelunken und Freudenhäuser, eine Gilde der Diebe und Schmuggler, diverse Kirchen und Kapellen der Neucagoriten. Die Bevölkerungsmehrheit sind Estaruner, aber es gibt auch einige Märker und Samagner in der Stadt.

Im Übrigen werden die Geschicke der Stadt von den Patriziern geführt, von

denen es (nur noch) zwei gibt: **Amalio Torreverde** und **Gianluca Vialonga**, wobei ersterer den Handel zu mittlerweile 70% beherrscht.



Die Umgebung der Stadt

Im Westen fließt der Strom **Arun**. An Tagen mit guter Sicht kann man das andere Flussufer erkennen. Dort beginnt das Gebiet des Märkischen Bundes. In Sichtweite der Stadttürme ist überwiegend bebaut Land, vor allem Getreide und Wein, aber auch Oliven, Feigen und Zitronen und Obst werden angebaut. Jenseits davon beginnt der Urwald des **Kentaureion** mit seinen Satyrn, Nymphen, Kentauren und Elben.

Eine Wegstunde südlich der Stadt gelegen befindet sich auf einer Klippe das **Grabmal des Glaukos**.

In der Stadt

Der Abenteurer, der das Schiff geerbt hat, kann das geräumige Haus seines verstorbenen Onkels **Antonio D'Arcazzurro** bewohnen. Dort wohnen noch seine Haushälterin **Martha** und drei ältere Bedienstete, die demnächst ausziehen werden. Das Haus und die eingelagerten Waren sind bereits verkauft.

Am Tag nach der Ankunft findet in dem Haus ein Treffen mit dem Advokaten **Marco Chioso** statt, der das Testament abwickelt. Der Abenteurer erhält die Eigentümer-Papiere für das Schiff und einen ansehnlichen Geldbetrag, mit dem er das Schiff ausstatten und sogar den Frachtraum mit Waren füllen kann. Bedingung ist, dass er das Schiff erst nach Ablauf eines Jahres verkaufen darf. An Bord des Schiffes befindet

sich ein Klabautermann, der die Einhaltung des Testaments quasi überwacht.

Von der Haushälterin kann der Abenteurer erfahren, dass dieser tot im Weinkeller gefunden wurde. Sein Körper war vor Kälte blau angelaufen und sein Gesicht zu einer Maske des Grauens erstarrt. Sie äußert den Verdacht, dass der Händler keines natürlichen Todes gestorben sei. Einzige Feinde seien die beiden Konkurrenten **Amalio Torreverde** und **Gianluca Vialonga** gewesen. Der Advokat verdächtigt hingegen die Adligen, deren verrückte Rituale mitunter unerwünschte Nebeneffekte haben können.

In den Wirtshäusern kann man erfahren, dass Torreverde gerne der einzige Patrizier der Stadt wäre. Sein mittlerweile einziger Konkurrent **Vialonga** traut sich kaum noch aus dem Haus und wenn, dann nur mit Leibwachen. Bis vor drei Monaten gab es noch drei weitere Patrizier: **Bartolomé Salina**, ein alter Mann, der an Herzversagen starb (wurde vom Geist zu Tode erschreckt), **Tito Portone**, der aus dem Fenster seines Hauses stürzte (sprang in den Tod auf der Flucht vor dem Geist) und **Antonio D'Arcazzurro**, der besagte Onkel, den man unter mysteriösen Umständen in seinem Keller fand (wurde vom Geist zu Tode gebracht).

Von **Vialonga** ist nichts zu erfahren; er ist ein erbärmlicher Feigling und es ist sehr schwierig, mit ihm in Kontakt zu treten. Abgesehen davon hat er auch keine Informationen außer denen, die man auch in jedem Wirtshaus erfahren kann.

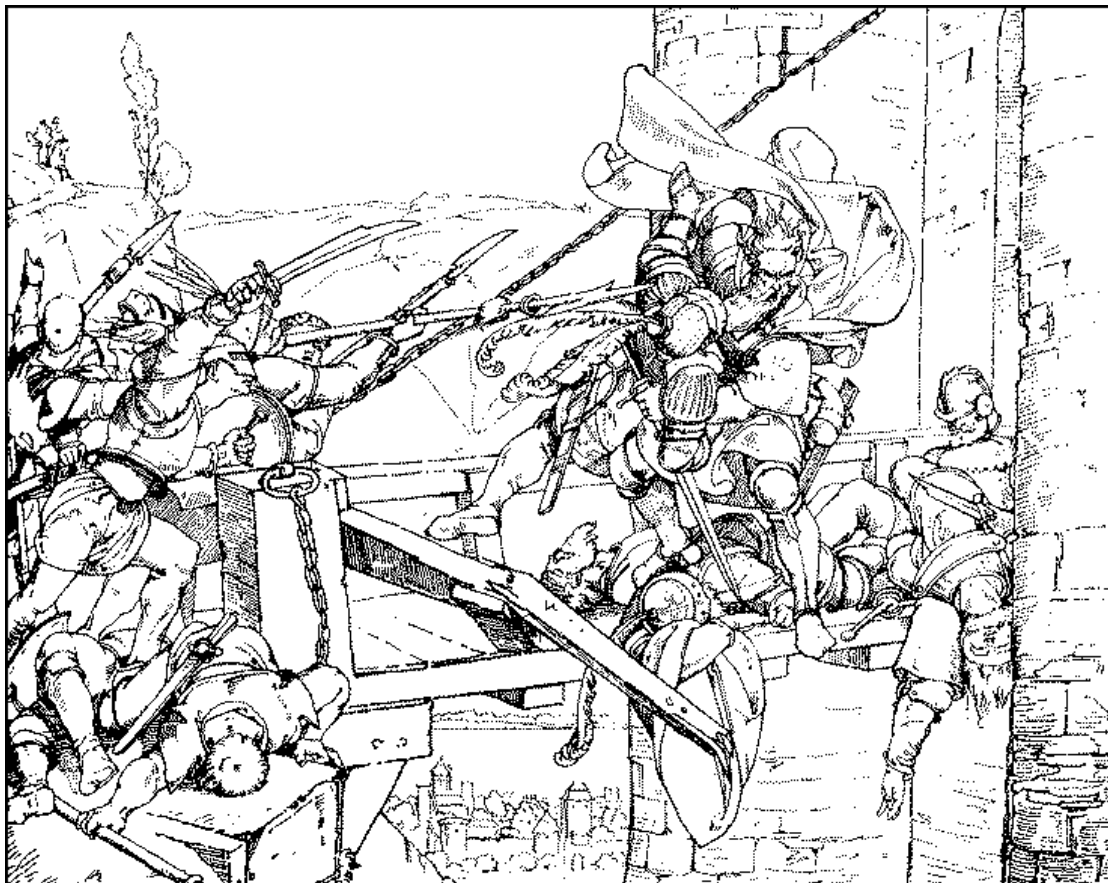
Nachdem der Abenteurer, der das Schiff geerbt hat, seine Mannschaft komplettiert hat, werden die Abenteurer im Hafenviertel Zeuge eines **Überfalls**. Ein alter Matrose mit einer Schubkarre voller Strandgut, wird von vier Schurken überfallen und ausgeraubt. Der Matrose besitzt eine Geldbörse mit zahlreichen Gold-

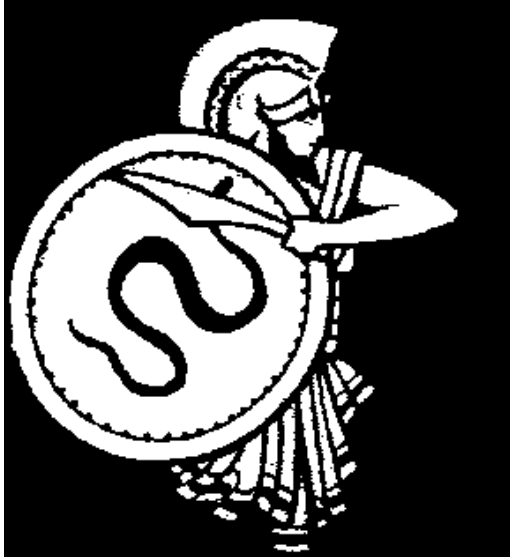
stücken. Helfen ihm die Abenteurer, verrät er ihnen, dass er das Gold von einem Mann hat, der es ihm im Tausch für eine Knochenflöte gegeben hat. Wer der Mann war, weiß er nicht.

Die Knochenflöte hat er am Fuß des **Grabmals des Glauco** gefunden. Spielt man auf der Flöte, ruft man einen Geist herbei.

Schurke

AP	1-3	4-5	6-7	8-9	10+
10	Kratzer	verletzt	schwer verletzt	außer Gefecht	sterbend
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		Attribute		Stufe	
Gaben	Beschreibung	Stärke		o	
		Geschicklichkeit		++	
		Gesundheit		o	
		Gewandtheit		+	
Schwächen	Beschreibung	Intelligenz		-	
		Wahrnehmung		+	
		Willenskraft		-	
		Charisma		-	
Fertigkeit	Beschreibung	Intuition		+	
Keule				++	
Dolch				++	
Ausrüstung	Beschreibung				
Keule				+1 Schaden	
Dolch				+1 Schaden	



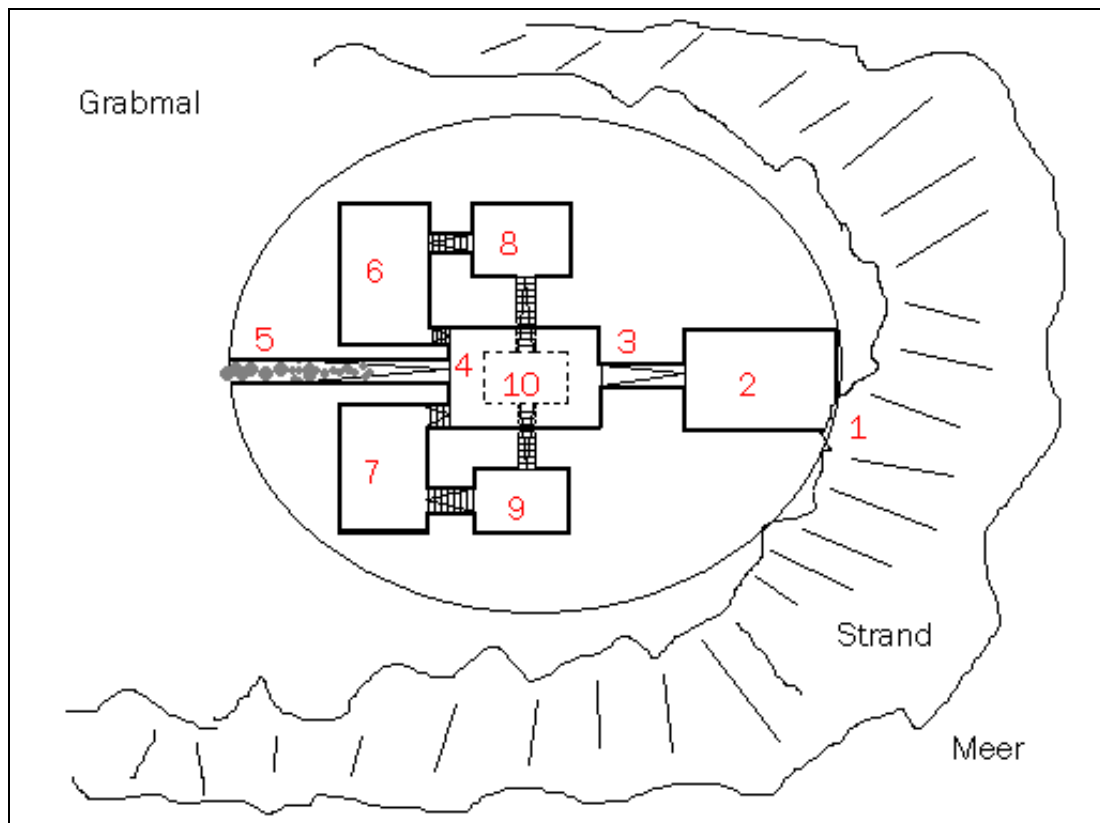


Legenden sprechen vom Grab des **Glaucos**, König der **Thynen**, einem längst vergessenen Volk. Auch sein Bruder **Ardyattes** und seiner Gemahlin **Mitramene** sollen mit ihm begraben sein. Es gab vereinzelte Versuche, das Grab zu plündern, aber der Hauptgang und die Decke des Grabes sind mit massiven Felsblöcken und die gesamte „Außenhülle“ des Hügelgrabes ist vor Magie durch einen Bannkreis gesichert.

Vor ein paar Tagen tobte ein Sturm an der Küste, aufgrund dessen ein Teil des Steilhangs ins Rutschen kam. Dadurch wurde das falsche Grab der Frau des Königs beschädigt und die Beinflöte, die den ersten Geist bannt, fiel auf den Strand hinunter, wo dieser von einem alten Matrosen gefunden wurde, der nach Strandgut suchte.

Das Grabmal des Glaucos

Das Grabmal liegt auf einer Klippe einer natürlichen Halbinsel ca. 3 km südlich der Hafenstadt **Reghio di Thino**. Der Grabhügel ist bereits aus großer Ferne zu sehen. Lokale



1. Spalt im Kliff

Durch diesen engen Spalt gelangt man von unten in das falsche steinerne Grab der Königin. Es ist leer. Der schwere Deckel aus Stein liegt noch auf dem Sarkophag (Stärke: außergewöhnlich).

2. Falsche Grabkammer

Die Wände des Raumes sind mit mythologischen Szenen bemalt. In der Grabkammer befinden sich drei Sarkophage mit den Darstellungen zweier Männer und einer Frau sowie zahlreiche Tonkrüge (mit verrottetem Inhalt und zahlreiche verrottete Waffen, Teppiche und andere, wertlose Dinge. Durch einen der Sarkophage gelangt man ins Freie, in den beiden anderen befindet sich jeweils eine Flöte aus Bein. Macht man sich an den beiden Sarkophagen zu schaffen erscheinen die **Geister** der in den Beinflöten gebannten Verbrecher, die jeden angreifen.

Nachdem die Geister besiegt wurden, bricht die Außenwand des Grabhügels ein und verschließt den Ausgang.

3. Gang

Der Gang führt nach oben. In der Mitte befindet sich eine eher schlecht getarnte **Fallgrube** (Wahrnehmung: gut).

4. Zentralkammer

Auch hier befinden sich zahlreiche verrottete, wertlose Gegenstände. Außerdem steht in jeder der vier Ecken eine eher schlichte Löwen-Statue; eine hat einen menschlichen Körper, eine einen weiblichen. beide Statuen lassen sich auf ihrem Podest nach links und rechts drehen (Intuition: gut). Dreht man die Statuen mit den menschlichen Körpern nach rechts, öffnen sich dahinter Geheimgänge, dreht man sie nach links, werden jeweils **drei verborgene Pfeile abgefeuert**.

5. Zentralgang

Der alte Zentralgang ist durch Geröll blockiert.

6. Kammer der Krieger

Die Wände des Raumes sind mit mythologischen Szenen bemalt. Der Raum ist voller Bronzewaffen und -schilde, Rüstungen und verrotteten Standarten. In der Mitte steht ein Streitwagen, am Boden liegen die Skelette zweier Pferde. Außerdem befinden sich dort **drei Skelettkrieger** in Rüstung, mit Schild und Kurzsword, die jeden angreifen, der die Tür nach Raum 8 berührt.

7. Kammer der Priester

Die Wände des Raumes sind mit mythologischen Szenen bemalt. Der Raum ist voller bronzener Kultgegenstände. Außerdem befinden sich hier **drei Mumien** von Priestern, die jeden angreifen, der die Tür nach Raum 9 berührt.

8. Grab des Königsbruders

Die Wände des Raumes sind mit mythologischen Szenen bemalt. In dem Raum befindet sich ein einzelner Sarkophag, in dem sich der Leichnam des Bruders des Königs befindet. Zwar wertvolle, aber verrottete Teppiche und Pelze, aber auch silberne Kultgegenstände schmücken den Saal. Auf einem Holzständer befinden sich eine schön gearbeitete Rüstung, Helm und Waffen des Toten. Darunter befindet sich auch ein **magischer Dolch** (schadet auch übernatürlichen Wesen). Der Leichnam wurde mumifiziert und ist mit wertvollem Schmuck behängt. Hinter Putz verborgen führt eine Treppe abwärts. Am unteren Ende der Treppe befindet sich ein **Pentagramm** auf dem Boden. Betritt man dieses, wird man etwa 50 m weit weg teleportiert und steht bis zu den Schultern im Strom Arun (der Arun hatte bei der Errichtung des Grabmals einen anderen Verlauf und war an dieser Stelle viel tiefer).

9. Grab der Frau des Königs

Die Wände des Raumes sind mit mythologischen Szenen bemalt. In dem Raum befindet sich ein einzelner Sarkophag, in dem sich der Leichnam der Frau des Königs befindet. Zwar wertvolle, aber verrottete Teppiche und Pelze schmücken den Saal. Ein Schminktisch mit Kämmen, etwas Schmuck und Schminke und andere Möbel sowie Kultgegenstände aus Silber sind über den Raum verteilt. Der Leichnam wurde mumifiziert und ist mit wertvollem Schmuck behängt. Eines der **Schmuckstücke ist magisch** (Charisma: gut). Hinter Putz verborgen führt eine Treppe abwärts. Am unteren Ende der Treppe befindet sich ein **Pentagramm** auf dem Boden. Betritt man dieses, wird man etwa 50 m weit weg teleportiert und steht bis zu den Schultern im Strom Arun (der Arun hatte bei der Errichtung des Grabmals einen anderen Verlauf und war an dieser Stelle viel tiefer).

10. Grab des Königs

Die Wände des Raumes sind mit mythologischen Szenen bemalt. In dem Raum befindet sich ein einzelner Sarkophag, in dem sich der Leichnam des Königs befindet. In dem Saal befinden sich zwar wertvolle, aber verrottete Teppiche und andere Dinge, aber auch goldene Kultgegenstände. Auf einem Holzständer befinden sich eine schön gearbeitete Rüstung, Helm und Waffen des Toten. Darunter befinden sich auch ein **magischer Schild** (Schutz vor Schaden: legendär) und ein **magisches Kurzschwert** (schadet auch übernatürlichen Wesen). Am unteren Ende der Treppe befindet sich ein **Pentagramm** auf dem Boden. Betritt man dieses, wird man etwa 50 m weit weg teleportiert und steht bis zu den Schultern im Strom Arun (der Arun hatte bei der Errichtung des Grabmals einen anderen Verlauf und war an dieser Stelle viel tiefer). Der Leichnam wurde mumifiziert und ist mit wertvollem Schmuck behängt. Außerdem trägt er einen magischen Gürtel (Stärke: gut).

Geist

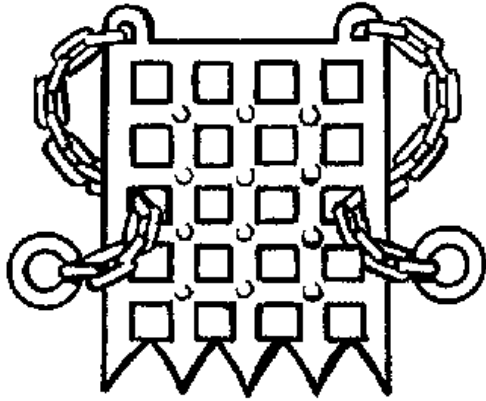
AP	1-3	4-5	6-7	8-9	10+
12	Kratzer	verletzt	schwer verletzt	außer Gefecht	zerstört
			Attribute	Stufe	
Gaben	Beschreibung		Stärke	entfällt	
erschöpft nie	außer bei magischen Waffen		Geschicklichkeit	o	
verursacht Grauen	Willenskraft großartig		Gesundheit	entfällt	
			Gewandtheit	+	
Schwächen	Beschreibung		Intelligenz	-	
ist an Beinflöte gebunden	gebannt		Wahrnehmung	++	
kann ausgetrieben werden	gebannt		Willenskraft	++	
			Charisma	entfällt	
Fertigkeit	Beschreibung		Intuition	+	
Kälte	Bei Berührung verliert Opfer AP; sind alle AP aufgebraucht, ist er verletzt, etc.			+++	

Skelettkrieger

AP	1-3	4-5	6-7	8-9	10+
keine	Kratzer	verletzt	schwer verletzt	außer Gefecht	zerstört
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		Attribute		Stufe	
Gaben	Beschreibung	Stärke		+	
erschöpft nie		Geschicklichkeit		-	
verursacht Angst	Willenskraft gut	Gesundheit		entfällt	
		Gewandtheit		-	
Schwächen	Beschreibung	Intelligenz		- - -	
		Wahrnehmung		- -	
		Willenskraft		+++	
		Charisma		entfällt	
Fertigkeit	Beschreibung	Intuition		o	
Schwertkampf				+	
Schildkampf				+	
Kampf in Rüstung				+	
Ausrüstung	Beschreibung				
Helm		-2 Schaden			
Brustpanzer		-2 Schaden			
Beinschienen		-2 Schaden			
Schild		-2 Schaden			
Kurzschwert		+2 Schaden			

Priestermumie

AP	1-3	4-5	6-7	8-9	10+
keine	Kratzer	verletzt	schwer verletzt	außer Gefecht	zerstört
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		Attribute		Stufe	
Gaben	Beschreibung	Stärke		++	
erschöpft nie		Geschicklichkeit		-	
verursacht Grauen	Willenskraft großartig	Gesundheit		entfällt	
		Gewandtheit		-	
Schwächen	Beschreibung	Intelligenz		- -	
feuerempfindlich	verdoppelter	Wahrnehmung		- -	
	Schaden	Willenskraft		+++	
		Charisma		entfällt	
Fertigkeit	Beschreibung	Intuition		+	
Handgemenge	Schaden +2			++	



Das Haus des Amalio Torreverde

Der Patrizier bewohnt ein stattliches Haus direkt am Marktplatz. Einziger Zugang ist ein zweiflügeliges Tor, das in einen Durchgang führt. Im Übrigen gelangt man nur über die Dächer zum Haus.

Es gibt **vier Leibwachen**, von denen zwei auch im Haus wohnen. Ansonsten wohnen dort der Händler, seine Frau, sieben Kinder, die Kinderfrau, vier männliche, drei weibliche Bedienstete und drei ihrer Kinder.

Alle Wertsachen sowie die Knochenflöte werden in einem Tresor (Geschicklichkeit: außergewöhnlich) aufbewahrt. Der Geist greift jeden an, der den Tresor öffnet, ausgenommen der Händler.

Amalio Torreverde

Der Patrizier hat durch seine Zuträger von den Nachforschungen der Abenteurer Wind bekommen und versucht, sie loszuwerden und schickt ihnen **gedungene Mörder** auf den Hals (10 gewöhnliche Schurken). Einige von ihnen verraten bei entsprechender Befragung, wer sie geschickt hat.



1. Großer Marktplatz
2. Straße der Heiligen

3. Durchfahrt

die Durchfahrt ist auf beiden Seiten mit einem stabilen, zweiflügeligen Tor gesichert. Von ihr gehen drei Türen und eine aufwärts führende Treppen ab.

4. Wachraum

Hier befinden sich tags und nachts zwei **Leibwachen**, die das Haus bewachen und Schlüssel zu den Räumen des Erdgeschosses haben.

5. Schlafräum der Wachen

Hier befinden sich vier zwei Pritschen und die Habseligen von **zwei Wachen**, die im Haus wohnen; die anderen beiden der insgesamt vier Leibwachen wohnen in der Stadt.

6. Büro des Verwalters

Hier befinden sich Schreibtisch und Regale mit Korrespondenz des Verwalters.

7. Empfangsraum

Der Empfangsraum für wohlhabende Kunden ist mit wertvollen Möbeln ausgestattet. Wertgegenstände, wie silberne Tablett, werden nachts im Tresor eingeschlossen.

8. Flur

9. Speiseraum

10. Arbeitsraum des Händlers

Der Arbeitsraum enthält einen Schreibtisch und Regale mit Korrespondenz und einen Tresor.

11. Hof

Zum Hof weisen zahlreiche Fenster, auch von den angrenzenden Gebäuden. Einziger Zugang ist jedoch die Durchfahrt. Eine Treppe führt in den Keller.

12. Küche

13. Lagerraum

14. Arbeitsraum der Familie

Eine Treppe führt zur Durchfahrt, eine weitere in den zweiten Stock.

15. Schlafzimmer des Händlers und seiner Frau

16. Schlafräum der älteren Kinder

17. Schlafräum der Kinderfrau und der jüngsten Kinder

18. Schlafräum der mittleren Kinder

19.-23. Arbeits- und Schlafräume des Gesindes

24.-25. Lagerräume

Händler

AP	1-3	4-5	6-7	8-9	10+
6	Kratzer	verletzt	schwer verletzt	außer Gefecht	sterbend
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		Attribute		Stufe	
Gaben	Beschreibung	Stärke		-	
		Geschicklichkeit		o	
		Gesundheit		-	
		Gewandtheit		-	
Schwächen	Beschreibung	Intelligenz		++	
		Wahrnehmung		o	
		Willenskraft		++	
		Charisma		++	
Fertigkeit	Beschreibung	Intuition		++	
Geschäftstüchtigkeit				+++	
Keule				+	
Flöte spielen				+	
Ausrüstung	Beschreibung				
Keule		+1 Schaden			

Leibwächter

AP	1-3	4-5	6-7	8-9	10+
12	Kratzer	verletzt	schwer verletzt	außer Gefecht	sterbend
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		Attribute		Stufe	
Gaben	Beschreibung	Stärke		+	
		Geschicklichkeit		+	
		Gesundheit		+	
		Gewandtheit		+	
Schwächen	Beschreibung	Intelligenz		o	
		Wahrnehmung		+	
		Willenskraft		o	
		Charisma		o	
Fertigkeit	Beschreibung	Intuition		o	
Keule				++	
Ausrüstung	Beschreibung				
Keule		+1 Schaden			

Diener

AP	1-3	4-5	6-7	8-9	10+
8	Kratzer	verletzt	schwer verletzt	außer Gefecht	sterbend
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		Attribute		Stufe	
Gaben	Beschreibung	Stärke		+	
		Geschicklichkeit		+	
		Gesundheit		o	
		Gewandtheit		o	
Schwächen	Beschreibung	Intelligenz		o	
		Wahrnehmung		o	
		Willenskraft		o	
		Charisma		o	
Fertigkeit	Beschreibung	Intuition		o	
Ausrüstung	Beschreibung				

Das Ende der Geschichte

Wird der Händler bloßgestellt, kommt er in das Gefängnis, wird er getötet oder können die Abenteurer seine Schuld nicht beweisen, werden sie geächtet. Werden die Adelsfamilien auf die Knochenflöte, die Geister oder die Erforschung des Grabmals des Glaukos aufmerksam, werden diese ebenfalls zudringlich. Wahrscheinlich bleibt den Abenteurern nur die überhastete Flucht aus der Stadt.

