

AURORA Madragon

Die Katakomben von Scalfo

08.10.2008

Zusammenfassung

In einer Stadt verhalten sich einige Menschen merkwürdig abwesend. Sie wurden gegen Homunkuli ausgetauscht. Der Austausch fand jedoch freiwillig statt. Die Betroffenen sind auf eine Sekte hereingefallen und vegetieren nun in einem verborgenen Tal dahin, wo sich ein Dämon von ihrer Lebenskraft ernährt.

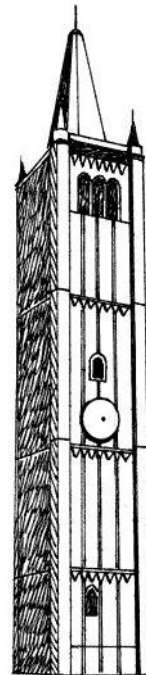
Der Auftrag

Die Abenteurer erhalten Besuch von dem estarunischen Kapitän Vergilio Fantani, der von deren Heldentaten beiderseits des Arun vernommen hat. Er kommt im Auftrag seiner Herrin, der Patrizierin Appollonia d'Ampezzo aus Scalfo. Sie vermisst seit einer Woche ihren 17jährigen Sohn Manfredo. Appollonia d'Ampezzo ist sehr reich und würde die Abenteurer reich belohnen, wenn sie ihren Sohn wiederfinden würden.

Die Stadt Scalfo

Die Hafenstadt Scalfo hat etwa 67.000 Einwohner und ist eine der größten Städte Estarunas. Sie liegt am Oberlauf des Arun auf einer exponierten Halbinsel. Die wohlhabende Stadt mit Handelsbeziehungen in ferne Länder hat hohe wehrhafte Mauern, ein gut gedrilltes kleines Heer (meist märkische Söldner aus der Landgrafschaft Schlietz, deren Landsknechte einen sehr guten Ruf haben), eine kleine Galeerenflotte und ein Dutzend Riesenadler-Reiter und wird von mehreren vornehmen Adelssippen und einem Rat aus Händlern und Handwerkern durchaus stabil regiert. Die Stadt wird von diversen Türmen überragt, die entweder Sitze der Adelsfamilien sind („Geschlechtertürme“) oder hohe Kirchtürme sind (filigrane, aber eher düstere Gotik). Der höchste, alles überragende Turm ist jedoch der Torre

D'Aquila (Turm der Adler), in dem der Rat der Stadt tagt und auf dessen Spitze die Adlerreiter stationiert sind. Es gibt drei Häfen und in der Stadt herrscht buntes Treiben. Die Abenteurer fallen kaum auf.



Die Auftraggeberin

Appollonia D'Ampezzo residiert in einem vornehmen Patrizierhaus im Zentrum der Stadt. Appollonia ist eine kleine, schon etwas ältere, aber sehr energische Person, die gleich zur Sache kommt. Sie beschreibt ihren Sohn Manfredo, kann auch ein Profilbild (im Stil der Frührenaissance) herzeigen und berichtet: Manfredo verhielt sich seit zwei Wochen merkwürdig und war bereits Monate vorher sehr verschlossen und trieb sich häufig in der Stadt herum. Sie lies ihn von ihren Dienern beschatten, die ihn mehrmals bis in eine Gastwirtschaft („Zur Glücklichen Nymphe“) verfolgen konnten. Danach verlor sich seiner Spur allerdings immer wieder. Nach mehreren Stunden tauchte er jedoch immer

wieder unversehrt auf. Von seinem letzten Gang zu dem Wirtshaus vor einer Woche kehrte er nicht zurück.



Es wurden etwa 30 Menschen gegen Homunkuli ausgetauscht, so dass bislang angesichts der Größe der Stadt der Austausch noch nicht aufgefallen ist. Das merkwürdige Verhalten einiger Bürger ist dem Rat der Stadt (noch) keine Untersuchung wert.

Der Sohn ist einer Sekte anheimgefallen und wurde durch einen Homunkulus ausgetauscht. Dieser Homunkulus ist jedoch von Räufern „ermordet“ worden. Die Überreste liegen wurden von ihnen entsorgt. Die Räuber sind regelmäßige Gäste in der Spelunke „Nixe und Schiffer“.

Räuber	Charisma -				
Schwächen: Habgier	Empathie -				
Gaben: in Menge untertauchen	Intelligenz -				
Ausdauerpunkte: 10	Geschicklichkeit ○				
Selbstbeherrschung: 10	Gesundheit ○				
Fertigkeiten	Gewandtheit +				
Keule +	Stärke +				
Dolch +	Wahrnehmung +				
Einschüchtern +	Willenskraft ○				
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kratzer	leicht verletzt	verletzt	schwer verletzt	sterbend	

Das Wirtshaus „Zur Glücklichen Nympe“

Das Wirtshaus „Zur glücklichen Nympe“ galt bislang als eine gemütliche und respektable Gastwirtschaft. Seit etwa vier Wochen hat die Qualität stark nachgelassen. Die bislang freundlichen Wirtsleute wirken abwesend und unhöflich. Die Wirtschaft wirkt heruntergekommen.

Das Wirtsehepaar ist der Sekte auf den Leim gegangen und wurde durch Homunkuli ausgetauscht. Durch die Hintertür gelangt man auf eine Gasse, in der sich mehrere Geschäfte von Kerzenziehern befinden.

Homunkulus

Der Homunkulus ist ein ziemlich genaues Abbild einer Person und im Grunde genommen nur eine Wachfigur, die etwas „Lebensessenz“ (Blut, Haare, etc.) ihres menschlichen Abbildes beinhaltet. Das Wachs ist ziemlich weich. Darunter befindet sich jedoch ein „Skelett“ aus Holz und Draht. Der Homunkulus wirkt wie ein Mensch mit geringen Emotionen oder wie ein Mensch unter Drogen. Er kann sprechen, sein Wortschatz ist jedoch sehr begrenzt und seine Antworten einsilbig. Komplexe Fragen werden nicht beantwortet oder Antworten wiederholt gegeben. Alle Sektierer und der Alchimist können den Homunkuli

einfache Befehle erteilen. Die Homunkuli haben eine magische Aura.

Homunkulus	Charisma - -				
Schwächen:	Empathie - - -				
Gaben:	Intelligenz - -				
Ausdauerpunkte: 16	Geschicklichkeit -				
Selbstbeherrschung: 18	Gesundheit + + +				
Fertigkeiten	Gewandtheit - -				
Raufen + + +	Stärke + + +				
	Wahrnehmung - -				
	Willenskraft + + + +				
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kratzer	leicht verletzt	verletzt	schwer verletzt	sterbend	

Das Geschäft des Kerzenziehers

Das Wohn- und Geschäftshaus ist das Hauptquartier der Sekte in Scolfo. Dort befinden sich immer mindestens drei Sektierer und zwei Homunkuli (der Inhaber und seine Frau, Ricardo und Sybilla Scopparo). Obwohl überdurchschnittlich viel Wachs angekauft wird, werden kaum Kerzen verkauft. Das Haus macht einen leicht heruntergekommenen Eindruck. Der einzige Raum, der regelmäßig benutzt wird, ist die Küche. Mehrfach am Tag werden Körbe (mit Speisen) aus dem Haus herausgetragen. Die Sektierer bringen fertige Mahlzeiten in ihr Versteck in den Katakomben. Der Zugang befindet sich in einer kleinen verwahrlosten Kapelle direkt neben dem Haus.

Die Sekte

Die Sekte hat keinen Namen. Sie entstand ursprünglich aus einem kleinen Bettelorden der Neu-Cagoriten. Einige Mitglieder dieses Bettelordens entdeckten vor rund einem Jahr das verborgene Tal, öffneten die dortige Gruft und erweckten unabsichtlich einen Dämon aus seinem Kerkerschlaf. Der Dämon übernahm die Kontrolle über die Ordensmitglieder und machte aus ihnen willige Werkzeuge. Die Sekte besteht aus 30 Mitgliedern, von denen

je 10 in Scolfo, im Waldgasthof und im verborgenen Tal leben. Die Sektenmitglieder sind äußerlich an ihrem einfachen Habit zu erkennen, der jedoch mit einem Habit eines neucagoritischen Ordens verwechselt werden kann. Allerdings haben alle Sektenmitglieder eine auffällige Tätowierung auf dem Unterarm. Dabei handelt es sich um „Dämonenschrift“ mit einer schwachen dämonischen Aura. Die Sektierer sind einfache Leute ohne Kampferfahrung, besitzen aber aufgrund ihres Fanatismus und ihres „Dämonenmals“ eine überdurchschnittliche Stärke, Schnelligkeit, Konstitution und Willenskraft. Die dämonische Tätowierung lässt sich nur sehr schwer aus den Sektierern bannen und endet gewöhnlich mit deren Tod.



Sektenmitglied	Charisma + +
Schwächen: dämonische Aura	Empathie + +
Gaben: Fanatismus	Intelligenz o

Ausdauerpunkte: 16		Geschicklichkeit ○		
Selbstbeherrschung: 16		Gesundheit -		
Fertigkeiten		Gewandtheit + +		
Überzeugen + +		Stärke + +		
Verstellen + +		Wahrnehmung +		
Kampfstab + +		Willenskraft + + +		
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kratzer	leicht verletzt	verletzt	schwer verletzt	sterbend

Die Katakomben

Unter der Stadt befinden sich Katakomben, in denen die Toten zur Ruhe gebettet werden, da auf der Halbinsel kein Platz mehr für die Toten ist. Die Halbinsel ist massiver Fels, so dass nur wenig Wasser eindringt. Große Bereiche der Katakomben werden von der Priesterschaft bewacht um die Totenruhe einzuhalten. Für eine kleine Spende darf man die Katakomben besichtigen. Einige Bereiche dienen jedoch Ausgestoßenen oder Kriminellen als Unterschlupf. Auch die Sekte hat hier ihren Unterschlupf. Der Eingang zu ihrem Versteck befindet sich in der Hintergasse des Gasthofes „Zur glücklichen Nymphe“. Dort befindet sich auch der Alchimist Vittorio „Magnifico“, der für die Sekte die Homunkuli anfertigt. Seine Tochter Gloria ist der Sekte verfallen und ihm wurde versprochen, dass er seine Tochter zurückerhält, wenn er die die Homunkuli anfertigt.

Der Alchimist benötigt große Mengen Wachs für die Herstellung der Homunkuli. Diese werden in einem Haus in der Gasse angeliefert, das einem Sektenmitglied gehört und zum Schein Kerzen zieht (aber keine verkauft). Die Homunkuli tragen ein gewisses Maß an „Lebensessenz“ ihrer Doppelgänger in sich.

Die Katakomben werden von Sektenmitgliedern bewacht, die Eindringlinge sofort attackieren.

Außer mehreren verwinkelten, staubigen Gängen und zwei Lagerräumen existiert noch ein

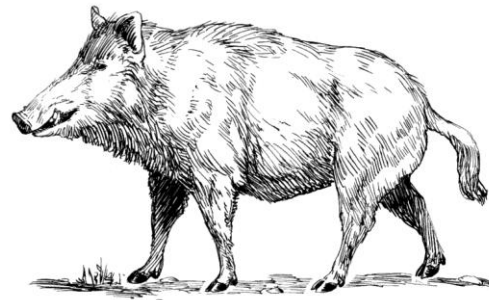
Schlafrum der Sektierer. Hier befindet sich u.a. eine Kiste mit Münzen und Schmuck aus dem Besitz der Sektenanhänger. Daneben liegt der kleine **Gebetsraum der Sektierer**, in ein Götzenbild angebetet in einer Nische steht. Der Raum hat eine schwache dämonische Aura. Hinter einer verschlossenen Tür befindet sich der **Raum des Alchimisten**. Der Raum ist Wohn- als auch Arbeitsstätte. Der Alchimist ist beim Betreten des Raumes in seine Arbeit vertieft und blickt nicht auf. Er reagiert mürrisch, da er glaubt, er würde zur Eile angetrieben. Der Raum ist voller alchimistischer Geräte und einem großen Tisch, auf dem ein noch unfertiger Homunkulus liegt. Wird der Alchimist attackiert, hetzt er den unfertigen Homunkulus auf die Abenteurer.

Gelingt es den Abenteurern, den Alchimisten davon zu überzeugen, ihnen zu vertrauen, gibt er bereitwillig Auskunft über die Sekte und die Homunkuli. Er hat keine Kenntnis vom Dämonen, hegt aber einen gewissen Verdacht. Er kennt zwar den Waldgasthof, nicht jedoch das verborgene Tal.

Die Reise durch den Wald

Der Alchimist kann den Abenteurern den Weg zum Waldgasthof östlich der Stadt Scafio gut beschreiben, da er bereits zweimal dort war. Der Weg dorthin ist leicht zu finden und man benötigt nur drei Stunden zu Fuß. Das Hauptquartier der Sekte muss sich seiner Meinung dort in der Nähe befinden.

Der Wald ist groß und nicht ungefährlich. Ein übel gelaunter Riesenkeiler stellt sich den Abenteurern in den Weg.



Reisenkeiler		Charisma o		
Schwächen: schwache Augen		Empathie +		
Gaben: Sturheit		Intelligenz -		
Ausdauerpunkte: 16		Geschicklichkeit -		
Selbstbeherrschung: 14		Gesundheit +++		
Fertigkeiten		Gewandtheit +		
Hauer ++		Stärke ++		
Rennen ++		Wahrnehmung +		
		Willenskraft ++		
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kratzer	leicht verletzt	verletzt	schwer verletzt	sterbend

Der Gasthof liegt an einer nur wenig genutzten Straße Richtung Südosten. Dort befinden sich 10 Sektierer und tun so, als wären sie Gastwirte und Gäste. Vom Gasthof führt ein Pfad zum verborgenen Tal, das man in einer halben Stunde Fußweg erreicht. Sie attackieren die Abenteurer, wenn diese ihre Absichten enthüllen.

Das verborgene Tal

Das verborgene Tal liegt in einer durch ein Erdbeben in alter Zeit verursachten Erdspalte und hat nur einen Zugang. Der Zugang wird von einem „Dämonenhund“ bewacht. Ein weiterer Dämonenhund patrouilliert unablässig auf dem Gelände. Es sind Kreaturen des Dämons

Dämonenhund		Charisma ++		
Schwächen: 2xSchaden durch „Heiliges“		Empathie --		
Gaben: regeneriert normalen Schaden		Intelligenz o		
Ausdauerpunkte: 12		Geschicklichkeit +		
Selbstbeherrschung: 16		Gesundheit +		
Fertigkeiten		Gewandtheit +		
Biss ++		Stärke +++		
Riechen +++		Wahrnehmung ++		
Einschüchtern +++		Willenskraft +++		
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kratzer	leicht verletzt	verletzt	schwer verletzt	sterbend

In dem Tal befinden sich mehrere Hütten: zwei Schlaf- und Wohnräume für die 10 Sektierer, eine große Küche, ein Stall, ein Abort, etc. Die meisten Sektierer werkeln Tag und Nacht in der Küche. Sie sind die meiste Zeit

damit beschäftigt, eine Art Brei herzustellen, der mehrfach täglich in die Gruft gebracht wird.

Die Gruft

Es ist leicht erkennbar, dass die Gruft vor kurzem mit Gewalt geöffnet wurde. Die alt-polythenischen Symbole wurden stark beschädigt oder zerstört. Die Gruft ist sicherlich 500 Jahre alt oder älter. Ein langer Gang führt in die Tiefe, nur beleuchtet von ein paar Fackeln. Man hört aus der Tiefe ab und an ein leises Stöhnen. Am Ende der Rampe öffnet sich eine große Halle. Dort liegen rund 30 Menschen gleichmäßig verteilt auf dem Boden in einem tiefen, aber unruhigen Schlaf. Ab und an stöhnt einer der Schlafenden. Die Menschen sehen krank und erschöpft aus und scheinen unruhig zu träumen. In der Mitte des Saales ist in erhabener Position ein Sarkophag. Auf ihm liegt eine schöne junge Frau, die aber sehr blass ist und etwas Unirdisches an sich hat. Erst auf den zweiten Blick sieht man ihre vogelhaften Krallenfüße und die recht kleinen ledrigen Flügel auf ihrem Rücken.

Kennern der polythenischen Mythologie ist der Dämon bekannt unter dem Namen Harydna. Vor alter Zeit lockte der Held Antinuos den

Dämon in eine Falle, in dem er ihr einen starken Schlaftrunk gab.

Die Menschen stehen unter Drogen und werden mithilfe eines Trichters immer wieder mit dem Brei gefüttert. Der Dämon saugt ihnen langsam die Lebenskraft aus um sich zu regenerieren. Dazu benötigt er Körperkontakt.

Unter den „Schlafenden“ befinden sich Manfredo, Gloria, die Wirtsleute der „Glücklichen Nympe“ und die Kerzenzieher. Sie sind nur erschöpft und wund vom langen liegen.

Was wie eine junge Frau aussieht, ist ein Dämon. Er ist geschwächt und benötigt „Lebensessenz“. Er wurde vor langer Zeit in dieser Gruft lebendig begraben. Der Dämon ist überheblich und wird zuerst versuchen, die Abenteurer zu umgarnen. In dem geschwächten Zustand ist seine einzige „Waffe“ die Berührung, die einem Menschen die Lebenskraft entzieht. Außerdem ist er sehr schnell, sehr stark und sehr willensstark. Ihre Wunden regenerieren sofort, es sei denn, es wird ein „heiliger“ Schaden angerichtet.

Dämonin Harydna	Charisma + + +				
Schwächen: 2xSchaden durch „Heiliges“	Empathie + +				
Gaben: regeneriert normalen Schaden	Intelligenz + +				
Ausdauerpunkte: 8	Geschicklichkeit + +				
Selbstbeherrschung: 18	Gesundheit -				
Fertigkeiten	Gewandtheit + + + +				
Fliegen + + +	Stärke + + + +				
Krallen + + + +	Wahrnehmung + +				
Überzeugen + + + +	Willenskraft + + + +				
Einschüchtern + + + +					
Lebenskraft entziehen + + +					
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kratzer	leicht verletzt	verletzt	schwer verletzt	sterbend	

Zurück in Scalfo

Die Auftraggeberin arrangiert ein Fest und gibt den Abenteurern wertvolle Geschenke. Dabei dürfen Wünsche geäußert werden.