



DESTINY

Kampfgrube

LYS MARRAH-SZENARIO

Kampfgrube

Yanur, der Sohn des Skoën-Priesters As-tuith, ist in Schaukämpfe verwickelt, die vom Schwarzen Netz veranstaltet werden. Die SCs begeben sich daher zur berühmten Kampfgrube, wo es gilt, das Vertrauen des Betreibers zu erringen und Yanur aus dessen Klauen zu befreien.

Prolog. Im Skoën-Tempel eröffnet der nicht gerade für seine Milde bekannte Hohepriester Astuith einigen ausgewählten Helden Lys Marrahs (darunter den SCs), dass sein Sohn Yanur verschwunden sei. Als Präfekt der Tempelwache hätte dieser pünktlich bei Sonnenaufgang seinen Dienst antreten müssen, sei aber nicht aufgetaucht. Für sein Zurückbringen offeriert As-tuith den Segen seiner Gottheit und eine monetäre Belohnung.

1. Recherchen (1 QP). Yanur ist nur mäßig beliebt, da viele meinen, er hätte seine Position seinem Vater zu verdanken. Viniun, sein Freund bei den Tempelwachen, weiß als einziger, dass Yanur sich regelmäßig in Schaukämpfen in der sogenannten „Kampfgrube“ verdingt - um sich zu beweisen, dem Leben im Tempel zu entfliehen und auch wohl deshalb, weil sein Vater dies nie gutheißen würde.

2. Taverne Zwillingshorn (1 QP). Wer sich nach der Kampfgrube erkundigt, wird zur Taverne „Zwillingshorn“ geschickt, ein desolates Haus inmitten des Bezirks Hmûr. Der gelbsüchtige Wirt Boron weist nur solchen Gästen den Weg zum Keller, die er kennt oder die sich unauffällig kleiden und verhalten. Anderen krenzt er schlechtes Bier und gepanschten Wein.

 Aus dem schwach beleuchteten, niedrigen Kellergewölbe dringt ein Geruchsgemisch aus Schweiß, Blut und Alkohol. Man hört das Geräusch von dumpfen Schlägen, gefolgt von frenetischem Applaus. Um eine viereckige Balustrade scharen sich holzbeinige Veteranen ebenso wie mas-kierte Ehrenmänner, reich geschmückte Gnome und Spektakel-süchtige Ehefrauen. Umgeben sind sie von Händlern, Dirnen und Geldleihern, die hier wohl an einem Abend mehr verdienen als so mancher Hafenarbeiter in einem ganzen Monat.

In der Kampfgrube

Kampf des Abends. Würfle die Teilnehmer an den Kämpfen des heutigen Abends aus (W6): (1) Barbar Xoth, (2) Söldner Attris, (3) Hafenarbeiter Gordo, (4) Mishna „die Amazone“, (5) ein Oger, (6) Raubkatze

Zufallereignis. Würfle ein zufälliges Ereignis des heutigen Abends aus (W6): (1) Taschendieb. (2) Leichtes Mädchen/leichter Junge. (3) Ein „Gast“ sticht einen anderen nieder. (4) Eine magische Schriftrolle wechselt den Besitzer. (5) Öllampe verschüttet, kleines Feuer. (6) Aerek Lixo betritt die Kasse - eisiges Schweigen.

Zur ständigen Kundschaft des Zwillingshorns zählen 6 Schläger des Schwarzen Netzes, die notfalls hier oder im Keller für Ordnung sorgen.

 **Schläger:** KAM 44, KON 15, EW-g TP

3. Kampfgrube (4 QP). Vermittle den Spielern die Stimmung eines überfüllten Gewölbes voller schaulustiger Gäste (🎲).

Die Spiele werden vom „Wettmeister“ Lamarat organisiert, der durch seine laute Stimme und eine symbolhaft am Körper getragene Lederpeitsche auffällt. Er behält die ca. 60 Gäste der Kampfgrube allesamt gut im Blick und ist zugleich der Buchmacher.

Jeder, der die Kampfgrube betritt, muss entweder wetten oder kämpfen. Bloße Zuschauer will Lamarat nicht hier haben, sie werden kompromisslos rausgeworfen.

3A. Wetten. Pro 10 Silber verteilt Lamarat Holzjetons mit verschiedenen abstrakten Symbolen (Kreuz, Strich, Dreieck...) je nach Kämpfer, auf den gewettet wird. Gewinner-Jetons können am Ende gegen jeweils 20 Silber eingetauscht werden, andere werden zurückgegeben.

Was niemand weiß: Lamarat arbeitet mit dem Magier *Monor* zusammen, der sich als Zuschauer tarnt und das Geschehen von oben aufmerksam mitverfolgt. Je nach Wettlage lässt er hin und wieder mit einem Zauber die Arme des favorisierten Kämpfers schwer werden (BEP), damit ein Außenseiter gewinnt und Lamarat mehr Geld einnimmt als er auszahlen muss.

⊕ *Monor*: KAM 31, MAG 45, KON 18, EW TP, *Magie*

Gewinnen oder verlieren die SCs viel Geld, wird Lamarat sie zur Prüfung bestellen (4.).

3B. Kämpfen. Gekämpft wird in einer 4 m tiefen und 8 m breiten Versenkung, die noch ein Stockwerk tiefer liegt und durch ein bewachtes System aus Tunneln und Zellen (offenbar ein ehemaliger Kerker der Unterstadt) zugänglich ist. Freiwillige Kämpfer wärmen sich hier auf, unfreiwillige hängen bis zu ihrem Auftritt in Ketten.

⊕ *Xoth*: KAM 52, KON 24, EW-g TP

⊕ *Atris*: KAM 41, KON 18, EW-g TP

⊕ *Gordo*: KAM 36, KON 15, EW-g TP

⊕ *Mishna*: KAM 44, KON 12, EW-g TP

⊕ *Oger*: KAM 33, KON 41, EW+4 TP

⊕ *Raubkatze*: KAM 52, KON 18, EW+1 TP

Gewinnt ein SC einen Kampf oder möchte er (vorgeblich) weitere Kämpfe in der Kampfgrube absolvieren, so wird Lamarat ihn und die Seinen zu einer Prüfung bestellen (4.).

3C. Erkundigungen. Erkundigen sich die SCs nach „Yanur“, so wird niemand darauf reagieren, da Yanur unter fremdem Namen kämpfte. Aber auch eine Beschreibung verhallt unreflektiert, da sich die Leute nur für das Spektakel vor Ort interessieren.

Einzig der Schmied *Crogos* fällt dadurch (☹️ CHA/GES) auf, dass er besonders besorgt an der Balustrade hängt, von wo er das Schicksal seines Bruders *Atris* verfolgt. Er erkennt in Yanurs Beschreibung einen Mann, der hier bis vor kurzem erfolgreich kämpfte, ehe er überraschend vor einem Kampf mit *Xoth* ausfiel.

Erregen die SCs durch Herumfragen Lamarats Misstrauen, wird er sie vorgeblich zu einer Vertrauensfrage bestellen (4.), in Wahrheit aber in einen Hinterhalt locken.

4. Prüfung bei der alten Mühle (3 QP). Die „Prüfung“ findet bei der alten Mühle (1 km nördlich der Stadt) statt. Sie besteht darin, einem überführten Verräter (Yanur!) den Gnadenstoß zu geben. Nur so könne Lamarat sicher sein, dass die Anwärter vom Geiste des Schwarzen Netzes seien und es verdienen, weiterhin Teil der Kampfgrube zu sein.

Die Mühle besteht aus dem Mühlrad am Flussufer, einem ehemaligen Wohngebäude und einem turmartigen Speicher. Das Gebäude ist seit Jahren verlassen und in entsprechend schlechtem Zustand. (Sind die SCs Lamarat suspekt erschienen, so sind im Inneren 2 Bogenschützen positioniert). An einen Balken im Inneren oder an einen Baum davor gebunden befindet sich Yanur. Er wurde schlimm zugerichtet und ist nicht in der Lage zu kämpfen.

⊕ *Lamarat*: KAM 36, KON 15, EW-k TP und BEP (*Peitsche*)

⊕ *Lamarats Leibwächter (2)*: KAM 43, KON 18, EW TP (*Entermesser, Beil*)

⊕ *Bogenschützen*: KAM 42, KON 12, EW-g TP

Zufälligerweise sind auch 3 Goblins in der Nähe und warten darauf, allfällige Leichen um ihre Habe zu bringen. Sie greifen eventuell ein.

5. Yanurs Schicksal (1 QP). Sobald er in Sicherheit ist, wird Yanur berichten, dass er in der Kampfgrube an einer Sonnentätowierung am Bein als Sohn des Hohepriesters erkannt wurde. Man witterte in ihm darob einen Spion und schlug ihn bis zur Besinnungslosigkeit. In Wahrheit habe Yanur nur kämpfen wollen, um sich abzureagieren und dem Tempel für ein paar Stunden wöchentlich zu entfliehen...

Zurück zum Tempel will Yanur unter keinen Umständen. Er verabscheut sein Leben dort und weigert sich beharrlich, zu seinem Vater zurückzukehren. Es dürfte interessant werden, was den SCs am Ende wichtiger ist: Yanurs Schicksal oder ihre Belohnung...

Epilog. Wenn die SCs Yanur in den Tempel zurückgebracht haben, ist das Abenteuer zu Ende. Astuith vergilt ihre Mühen, indem er sie segnet und jeweils mit 100 Gold belohnt.