



DESTINY

Der tote Minotaur

LYS MARRAH-SZENARIO

Der tote Minotaur

In einem kleinen Walddorf nördlich der Stadt haben die SCs den Tod eines Minotaur aufzuklären. Sein Körper wurde im Dorf gefunden, ist mittlerweile aber wieder verschwunden. Bürgermeister Chorap fürchtet die Rache der Minotauren und ihrer ohnehin bereits erzürnten Götter, wenn es nicht gelingt, die Ereignisse zu rekonstruieren und die Unschuld der Dörfler zu beweisen.

Hintergrund für den Spielleiter

In diesem Szenario für Spieler mit kriminalistischem Spürsinn müssen die SCs Spuren suchen, die Leiche des Minotaur Pyarr finden und verschiedene Leute befragen, um letztlich herauszufinden, dass der Dorfalchemist den Minotaur vergiftete und sein Blut extrahierte, um es an das Schwarze Netz zu verkaufen. Geschickt lenkt er den Verdacht auf Elfen, die kurz zuvor das Dorf durchreisten. Dass der Leichnam wieder verschwand, ist einem Oger zuzuschreiben: Er verschleppte ihn aus Hunger in seine Höhle. (Details siehe Abschnitt Ereignisse am Ende dieses Szenarios).

Das Abenteuer

Prolog. Entweder zufällig oder von *Stadtfürst Graf Hurus* gesandt gelangen die SCs in das Dorf Gundrah und erfahren dort von den aufgebrachten Dörflern, dass der tote Minotaur über Nacht wieder verschwunden sei. Manche sprechen von einer Auferstehung, andere davon, dass der Minotaurengott ihn geholt hätte.

A. Dorf Gundrah. Die SCs werden höflich in *Choraps* Gastwirtschaft empfangen. Der Bürgermeister stellt ihnen *Astan* als "Junge für alles" zur Seite und macht keinen Hehl daraus, dass er die Angelegenheit so schnell wie möglich erledigt wissen will. Allgemeine Informationen, die

die SCs durch Gespräche mit den Dörflern gewinnen können, sind:

- ♦ **Dorf:** Allgemeine Informationen zu Gundrah und seinen Einwohnern finden sich im grauen Kasten auf der nächsten Seite.
- ♦ **Minotauren:** Sie sind unberechenbar und ungestüm und meiden das Dorf, so wie die Dörfler die Minotauren meiden. Man sieht sie selten und nur vereinzelt. Sie haben einen heiligen Baum im Wald (D.), den sie anbeten und dem sich kein Mensch nähern darf, sowie einen Teich, an dem der tote Minotaur oft gesehen wurde (E.). Weitere Informationen siehe „Destiny Beginner“, S. 33 und 35.
- ♦ **Oger:** *Hogg*, so sein Name, steht oft auf den Hügeln und winkt. Die Dörfler legen ihm manchmal krankes Getier an den Dorfrand. *Hogg* hat noch nie einen Menschen angegriffen, allerdings nähert sich ihm und seiner Höhle auch niemand, schon gar nicht, wenn er hungrig ist. Manche meinen, *Hogg* beschütze das Dorf vor marodierenden Orks.

A1. Der Tatort befindet sich ca. 10 Meter zwischen dem Waldrand und dem äußersten Haus (*Seiler Nuton*). Der Boden ist erdig und voller buschiger Farne. Man kann erkennen, wo der Minotaur gelegen hat. Bei gutem Licht sieht man, dass Blut (allerdings nur sehr wenig) in den Boden gesickert ist, und man kann eine Schleifspur Richtung Hügel (B.) erkennen. Eine ☹ INT/NAT identifiziert allenthalben Teilabdrücke übergroßer nackter Füße (Oger).

⦿ Weitere Spuren, die hier bestanden haben mögen, sind durch die Dörfler vernichtet worden, die sich um den Minotaurenleichen sammelten.

A2. Alchemistenhütte. Im vorderen Teil der Hütte empfängt *Manstantin* seine Kunden, im hinteren hat er seine Schlafstätte und das Labor, in dem er seine Essenzen konserviert. Hier befindet sich auch der *corpus delicti*, eine versperrte Kiste mit Wasserschläuchen voller Mi-

Dorf Gundrah

Gundrah ist ein kleines 100 Seelen-Dorf, gelegen zwischen den *Marbarus-Flusshöhlen* und *Voron's Wald*, ca. 5 Stunden nordwestlich von Lys Marrah. Es befindet sich in einer unauffälligen Talsenke, wo es von den marodierenden Orks der umliegenden Länder bisher nicht bemerkt wurde. Die Gundrahner sammeln in den Flusshöhlen und im Wald Moose und besondere Pflanzen, die nur während der Nacht-, Abend- und Morgenstunden blühen.

Chorap (rotblond, dick, laute Stimme, selbstgefälliger Humor) ist der Bürgermeister des Dorfes. Er regiert mit Vetterwirtschaft und Willkür und betreibt die Gastwirtschaft „Zum goldenen Baum“. Das Thema Minotauren jagt ihm einen Schauer über den Rücken. Er will die Angelegenheit möglichst schnell abgeschlossen wissen.

Caani (blond, zierlich, verschüchtert) ist Choraps Tochter. Seit dem Tod ihrer Mutter betreut sie die Gastwirtschaft und wird von ihrem Vater wie eine Magd kommandiert.

Manstantin (graumeliert, Dreitagebart, eigenbrötlerisch, skrupellos). Der Alchemist ist den Dörflern suspekt und wird gemeinhin gemieden. Er hat sich auf die Verarbeitung von Essenzen mit kurzer Haltbarkeit spezialisiert und deshalb in Gundrah angesiedelt. Niemand weiß, dass er seine Essenzen dem *Schwarzen Netz* verkauft. Was er den SCs zu erzählen hat, s. ☹️

Astan (dunkelhaarig, 16-jähriger Junge), Sohn des Seilers *Nuton*, wird den SCs als Ortskundiger zur Seite gestellt. Er verlässt das Dorf allerdings nicht, auch nicht gegen Bezahlung.

Sunda (Sommersprossen, feist, simples Gemüt) ist die hiesige Hebamme. Sie habe den toten Minotaur gesehen und keine Lebenszeichen erkannt, deshalb erklärte sie ihn für tot. Chorap habe verlangt, dass er so liegen bleibe und niemand - auch sie nicht - Hand an ihn lege, bis Leute des Stadtfürsten einträfen.

Renir (schmales Gesicht, mädchenhaftes Lächeln) ist die erfahrenste Pflanzensammlerin des Dorfes. Sie fand den Minotaur in den frühen Morgenstunden, als sie sich aufmachte, um im Wald nach *Syenenblatt* zu suchen.

notarenblut. Den Schlüssel trägt Manstantin um den Hals. Manipulieren an der Kiste wird mit einem Kontaktgift bestraft (Gift DSF, stündlich).

Wenn er nicht anwesend ist, sichert Manstantin den Zutritt zum Labor mit einer Schale schwer abwaschbaren Goldflitters, die oberhalb der Tür montiert ist und auf unachtsame Eindringlinge herabregnet.

⊕ **Manstantin:** KAM 33, KON 18, EW TP, Magie (Teleportationsperlen, Feuersäulenpulver etc.)

☹️ *“Mich dürft ihr nicht befragen. Ich werkte den ganzen Abend über in meinem Labor, und niemand - aber absolut keiner! - hielt es der Mühe wert, mich von dem 'Vorfall' in Kenntnis zu setzen. Typisch diese ewiggestrigen Kleingeister... Vielleicht aber kann ich euch doch weiterhelfen: Tags zuvor kamen drei Elfen ins Dorf. Sie suchten angeblich - was war es denn nochmal? ach ja! - Sotolis-Blüte und Graufarn. Fragten mich, ob ich etwas davon vorrätig hätte. Ich sagte, nein, und schickte sie zu den Flusshöhlen. Aber: Sie gingen nicht in die Flusshöhlen, sondern schlichen ganz schön lange im Wald herum. Ich dachte mir zuerst nichts dabei, aber jetzt erscheint das doch in ganz anderem Licht...”*

B. Ogerhöhle. Die Ogerhöhle befindet sich eine gute Stunde vom Dorf entfernt in den Hügeln. Sie ist aufgrund ihres Gestanks leicht zu finden. Der Oger Hogg verlässt die Höhle nur kurz zum Holen von Feuerholz, wobei er die SCs auf 30 Meter riechen kann. Da er sie nicht kennt, wird er sich durch sie gestört und angegriffen fühlen. Um einen Kampf zu vermeiden, müssen sie ihm schon Ersatznahrung mitbringen und mit Engelszungen auf ihn einreden: ☹️ CHA/GES mit einem Gesamt-EW von 15. Die SCs haben hierfür maximal 3 KR Zeit - mehr Geduld bringt der Oger nicht auf -, und es kann jeweils nur ein SC die Probe ablegen.

⊕ **Oger Hogg:** KAM 33, KON 41, EW+4 TP

Im Inneren liegt der Minotaur Pyarr. Der Leichnam ist intakt bis auf ein Bein, das bereits abgebrochen wurde und auf einem Speiß über dem Feuer röstet. Eine ☹ INT/GES enthüllt je nach EW, dass der Minotaurus (2+) keines natürlichen Todes starb, sondern vergiftet wurde, (4+) mehrere kleine Schnittwunden am Hals aufweist, (6+) kein Blut mehr im Körper hat, (8+) die Schnitte fachmännisch genug gesetzt wurden, um aus der Halsvene Blut abzapfen. ☹ Eine misslungene Probe sollte nicht bedeuten, dass der SC keinerlei Informationen gewinnt; er muss nur präzisere Fragen stellen.

In jedem Fall finden die SCs eine Strähne weißblonden Elfenhaares, welches am blutverkrusteten Hals des Minotaurus klebt.

C. Flusshöhlen. Die vorderen Flusshöhlen sind ca. 4 Stunden entfernt. Ohne Boot, also zu Fuß, kann man ihnen 300 Meter ins Innere folgen. Dahinter erstrecken sich die Höhlen der Goblins, in die sich auch die Dörfler nicht wagen. Wer dort unterwegs ist, würfelt stündlich eine ☹ INT/NAT. ☹ Es wird +1 zum Ergebnis des stündlichen Zufallswurfs hinzugezählt:

W6	Ereignis
1	SCs landen im Nest eines Höhlensauriers
2	SCs lösen einen Felssturz aus und müssen sich durch das Wasser in Sicherheit retten (☹ GSK/NAT, ☹ W6 Schaden)
3	SCs stören 24 Goblins bei einer Sippenversammlung
4-5	SCs treffen auf 6 Goblins (Spähtrupp)
6+	SCs finden die Elfen*. (Nach Maßgabe des SL können diese ihrerseits gerade mit einer der o.a. Gefahren zu kämpfen haben).

☹ **Goblins:** KAM 33, KON 15, EW-g TP

☹ **Höhlensaurier:** KAM 44, KON 23, EW TP

Die drei Elfenbrüder Gyên, Enyrath und Vesdyël sind in den Höhlen unterwegs, um nach der Sotolis-Blüte und dem Graufarn zu suchen – Heilpflanzen gegen eine Erkrankung, die ihre Mutter im weit entfernten Engalyël befiel.

Vom toten Minotaur wissen die weißblonden Elfenbrüder nichts. Sie seien ins Dorf gekommen, hätten den Alchemisten nach den Pflan-

zen gefragt und seien sogleich weitergezogen. Angesprochen auf ihr blondes Haar, berichten sie, dass Manstantin ihnen Leuchtmoos gegeben habe im Gegenzug für einige Strähnen.

☹ **Elfenbrüder:** KAM 46/36/33, KON 16, EW TP, *Magie (nur Gyên)*

* ☹ Liegt der Beginn des Abenteuers mehr als 3 Nächte zurück, so sind die Elfen nicht mehr vor Ort, dafür treffen die SCs auf einen Pflanzensammler aus dem Dorf.

D. Uruskuëgs Lichtung. Ca. 2-3 Stunden waldeinwärts befindet sich eine Lichtung. Man spürt hier ein befremdliches Prickeln, und keinerlei Geräusche sind zu hören. In der Mitte prangt ein Baum mit weit verzweigter Krone. Der Baumstamm ist knotig und knorrig und gemahnt an einen riesigen Minotaur.

Durch den heiligen Baum spricht der Minotaurengott *Uruskuëg*, eine vergleichsweise mindere, aber dafür sehr ungeduldige Gottheit. *Uruskuëg* ist erzürnt über den Tod von *Pyarr*, des Minotaurus, der für ihn so etwas wie ein Priester war. Um mit ihm zu sprechen, ist zu erst eine ☹ CHA/MAG abzulegen:

☹ *Uruskuëg* gibt den SCs (bis zum Tag 6) Zeit, *Pyarrs* Tod aufzuklären und ihm den oder die Schuldigen auszuliefern, andernfalls werde *Gundrah* seine Rache spüren. ☹ Du verkörperst hier als SL eine Gottheit! Lass dir Zeit beim Antworten. Schweige auf Fragen, die unangemessen sind, oder schildere ein bedrohliches Rascheln im Unterholz, wenn die SCs nicht wissen, wann sie lieber gehen sollten. Eventuell möchtest du den SCs als Antwort auch eine Vision senden, die ihnen eine Hilfestellung bei der Lösung des Falles bietet, z.B. ein Bild des Ogers oder ein Bild des ausblutenden Minotaurus.

☹ *Uruskuëg* verkündet seinen Zorn über den Tod *Pyarrs* und hetzt seine kleinen Diener auf die SCs. Diese *Minuths* sind kleine, knorrige Wurzelgeschöpfe mit schwarzen punktförmigen Augen und spitzen Fortsätzen, die sie ihren Gegnern wie Klauen ins Fleisch treiben.

☹ **Minuths:** KAM 36, KON 6, EW-k TP

Uruskuëgs Baum kann bis zu 12 *Minuths* pro Tag erschaffen und scharf bereits 36 *Minuths* um sich, die im Unterholz leise rascheln.

E. Teich. Aus diesem idyllischen Teich trank Pyarr allabendlich. ☹ INT/MAG -2 lässt Rückstände geriebener *Korgoth-Rinde* erkennen. Sie ruft Schwindel und Ohnmacht hervor.

Ereignisse

Tag -1: Mord. Die drei Elfenbrüder durchreisen Gundrah auf der Suche nach den seltenen Heilkräutern *Sotolisblüte* und *Graufarn*. Manstantin wittert eine Gelegenheit. Er weist ihnen den Weg zu den Flusshöhlen, nachdem er ihnen einige Haarsträhnen für ein paar Goldstücke abkauft. Die Elfen ziehen noch im Laufe des Nachmittags weiter in Richtung Flusshöhlen.

Manstantin vergiftet den Teich im Wald, aus dem - wie er weiß - der Minotaur Pyarr allabendlich trinkt. Pyarr wird schwächer, fällt in ein Delirium. Manstantin lockt ihn bis zum Dorf, wo Pyarr das Bewusstsein verliert. Manstantin sticht ihm mit einem feinen Messer in die Halsvene und fängt das Blut mit mehreren Wasserschläuchen auf.

Tag 0: Leichenfund. Renir findet den toten Minotaur in den frühen Morgenstunden. Chorap sendet die Gebrüder Morin und Hagus nach Lys Marrah. Diese informieren den Stadtfürsten noch am selben Abend.

Tag 1: Ankunft der SCs. Der Minotaur ist über Nacht verschwunden. Zumittag kehren Morin und Hagus nach Gundrah zurück. Die SCs werden beauftragt und treffen in den frühen Abendstunden in Gundrah ein.

Tag 3: Minuth-Angriff. Vergeht zu viel Zeit, ohne dass die SCs nennenswert weiterkommen, so wird der Minotaurengott Uruskuëg (siehe D.) seine Minuths ausschicken. 12 Minuths werden unter den Dörflern wüten, 6 weitere in unmittelbarer Nähe der SCs angreifen.

⊕ *Minuths:* KAM 36, KON 6, EW-k TP

Zähle die Anzahl der KR, die die SCs brauchen, um mit ihren Minuths fertig zu werden. Für jede KR unter 12 können sie einen Dörfler retten. Für die anderen (bis 12) würfle mit W6: 1 tot, 2-3 schwer verletzt, 4-6 leicht verletzt.

Tag 4: Abreise der Elfen. 3 Tage nach Ankunft der SCs in Gundrah verlassen die El-

fen die Flusshöhlen, ohne nochmal in das Dorf Gundrah zurückzukehren. Sollten die SCs sich an diesem Tag in der Nähe der Höhlen befinden, so ist das ihre letzte Chance, mit den Elfen zu sprechen. Andernfalls verlieren sie diese wichtige Spur - sehr zur Erleichterung Manstantins.

Tag 5: Übergabe. Desnachts erhält Manstantin Besuch von W3+3 verwehrlosten Gnomen, die aus der Raratınca ausgestoßen wurden und sich dem Schwarzen Netz anschlossen. Die Gnome übergeben Manstantin eine erste Rate von 200 Gold und nehmen dafür die Kiste mit dem Minotaurenblut mit nach Lys Marrah.

⊕ *Gnome:* KAM 32, KON 15, EW-k TP und BEP (Peitschen, Ketten)

Tag 6: Uruskuëgs Zorn. Sind die Schuldigen (Manstantin und/oder die Gnome stellvertretend für seine Auftraggeber) bislang nicht zur Verantwortung gezogen worden, so wird Uruskuëg alle seine Minuths (ca. 60) ausschicken, um Gundrah zu vernichten.

Epilog

Die SCs erhalten je nach Umfang und Erfolg ihrer Ermittlungen 10-15 QP sowie im Erfolgsfall 100 Gold aus der Kasse des Stadtfürsten.

Offen bleibt, wie die SCs mit Manstantin verfahren, sobald er überführt ist. Werden sie ihrer Pflicht nachkommen und ihn dem Stadtfürsten übergeben? Oder können sie es mit ihrer Moral vereinbaren, ihn dem Minotaurengott zu überlassen?

