

# Tödliches Schnurren

**Ein DSA-4.1-Gruppenabenteuer für Myranor  
für unerfahrene Helden.**

**Ort:** Zentralmyranischem Gebirge nach Wahl des Meisters.

**Anspruch Spieler/Meister:** mittel/mittel

**Autor:** Dennis Rüter, März 2014

**Klappentext:**

Die Helden sollen eine Kleinstadt von einer Belagerung befreien, kommen dabei jedoch einem verführerischen Dämon auf die Schliche. Gefragt sind Ermittlungsgeschick, Kombinationsgabe und Kämpferqualitäten.

### **Was bisher geschah:**

In der Kleinstadt *Neocolarres* leben (auch) Minotauren und Amaunir. Die Hornträger arbeiteten vor allem im nahen Steinbruch, während die Amaunir auch ein Pathession betreiben. Vor einigen Oktalen kam die Amauna *ShaoKo* in die Stadt, bei der es sich in Wahrheit um eine Dämonin Ghorgumors handelt. Sie korrumpierte das Pathession, sodass sich dort langsam die Macht ihrer Domäne ausbreitet. Überreste ihrer Opfer entsorgte sie in der Wildnis. Neben den Minotauren in der Stadt leben ihre Verwandten in der Gegend. Als deren Priester *Bartoros* die Leichen findet, befragt er seinen Gott. Dieser gibt ihm die wage Ahnung, dass in der Stadt etwas Böses vor sich geht. Nach einigen kleinen Zusammenstößen scharf er seine Artgenossen um sich, um den Ort zu zerstören. Die Einwohner wehren sich, es kommt zu einer Belagerung kommt.

### **Ausgangslage:**

Die Helden werden in der nächsten Metropole angeheuert, um in der Kleinstadt nach dem Rechten zu sehen. Von dort sind seit zwei Nonen keine Nachrichten oder Baumaterial mehr eingetroffen.

### **Ort und Zeit:**

Neocolarres liegt in einem zentralmyranischen Gebirge, einem Gebiet, dass unter anderem von Minotauren und Amaunir bewohnt wird. Weitere Voraussetzungen gibt es nicht.

### **Helden:**

Es bietet sich an, dass mindestens ein Gruppenmitglied einer feliden Rasse angehört, wenn ShaoKo ihren Plan umsetzen soll. Analysemagier könnten sie sofort als Dämon enttarnen, was die Geschichte kaputt macht.

### **Anreise:**

Die Stadt findet sich einige Tagesreisen von der Metropole entfernt. Unterwegs finden die Helden einen kleinen Haufen Skelette am Wegesrand – Opfer von ShaoKo mit Schnitt- und Bissspuren (zur Untersuchung siehe S. 3 *Nekropole*).

### **Ankunft:**

Der Gebirgspfad schlängelt sich um einen Berg. Dann sehen sie das Tal mit der Stadt. Die Minotauren unternehmen gerade einen Angriff. Das Ende des Bergpasses wird bewacht, er selbst weist eine Lücke von 5 Schritt Länge auf, wo der Weg weggebrochen ist. Die Frage ist, wie sie hinein gelangen:

- Die Lücke lässt sich nur gefahrvoll überspringen. Eine Brücke benötigt entsprechendes Material.
- Ein anderer Pfad zweigt kurz vor der Lücke ab und führt zu einer Höhle. Sie endet in einem Schacht, der 5 Schritt in die Tiefe führt zu einem unterirdischen Bächlein. An diesem entlang können die Helden zu einem andern Ausgang im Tal gelangen. Dieser liegt in einem Sumpf, den die Angreifer nicht bewachen.
- Es ist möglich, mit den Minotauren zu verhandeln. Dies erfordert jedoch geschickte Diplomatie.

### **Neocolares:**

Hier leben etwa 1.000 Einwohner, ohne Minotauren 900. Darunter finden sich einige hundert Amaunir. Die Stadt entstand vor ein paar Jahrzehnten aus einem Arbeitslager nahe eines Steinbruchs für Marmor. Vor zwanzig Jahren errichten die Amaunir das Pathession. Geschützt ist sie durch eine dreieinhalb Schritt hohe Palisade mit vier Toren. Unter den etwa drei Dutzend Gardisten finden sich auch 7 Leonir. Sie besitzt vier Wohnviertel, dazu entlang der Nord-Süd-Achse:

Einen Park mit Ballplatz (1), die Villa des örtlichen Despoten (2), eine Garnision (3), Zisterne (4), das Pathession (5), ein zentrales Lagerhaus für Lebensmittel (6), ein weiteres für Holz und Baugestein (7), einen Schrein für Gyldara und Zatura (8), eine kleine Therme (9), eine schlichte Nekropole (10) und eine Herberge neben einem Bordell (11). Einen Übersichtsplan finden Sie im Anhang.

Die Stadt ist nicht selbstständig, sondern gehört zur Provinz der nächst größeren Stadt und untersteht dem Despoten – Titel, keine Wertung – *Myrantes ti Kouramnion*.

### **Das Pathession:**

Der achteckige, lichte Bau ist dem Heilgott Pathession gewidmet. Es besitzt in der Mitte einen gepflegten Innenhof, innen Kantine, mehrere Behandlungsräume und einen Schlafsaal. Hier können Verletzte sich gegen kleine Gebühr pflegen lassen. Dieser Dienst ist während der Belagerung kostenlos. Für Widerspenstige gibt es Ketten zum Fixieren während einer Behandlung. Geleitet wird es von *SuRa*. (Pathessi ist der Heilgott Makshapurams, daher der Name.) Es wurde vor etwa 20 Jahren gegründet, als ein reisender Amaun feststellte, dass die Stadt an einem Knotenpunkt (mindestens) zweier Kraftlinien liegt.

### **Die Korruption des Pathessions (Meisterinfo):**

Seit einigen Oktalen wird es heimlich von ShaoKo korrumpiert, um die Macht ihrer Domäne (Ghorgumor) zu verbreiten. Dies ist bereits fortgeschritten. Wer dort längere Zeit bleibt, z.B. übernachtet, verspürt einen Heißhunger nach Fleisch. Um dies abzuwenden, bedarf es Selbstbeherrschung, bei Feliden +3. Wer ihm erliegt, will Fleisch – und davon reichlich. Dies führt dazu, dass es seit einigen Nonen zu Streitereien, teils gar Prügeleien bei der Essensausgabe kommt. SuRa bekommt dies nur am Rande mit. Ebenso der Rest der Stadt, gerade während der Belagerung.

Quelle der Pervertierung ist ein düsterer, schalldichter Kellerraum, wo der Grundstein des Gebäudes ruht. Dort hat ShaoKo u.a. Katzen, Amaunir und Menschen geopfert. Blutspuren und Ketten finden sich überall an den Wänden. Dabei wurden die Opfer selten direkt getötet, sondern meist bei lebendigem Leib gefressen. Da es während der Belagerung viele Verletzte gibt, bedient sie sich an diesen. Reste hängt sie teils hier auf, bis sie leicht verwesen. Allerdings gelangen sie nur in Ausnahmen ins Kantinen-Essen.

### **Ermittlungen:**

Es gibt ein paar Anhaltspunkte:

- *Personenregister*: Auf Bitten gewährt Myrantes Einblick. Abzüglich der Verluste durch die Kampfhandlungen, Fort- und Zuzüge in der Zeit ist durch Rechnen eine Diskrepanz auszumachen. Werden Angehörige aufgesucht, stellt sich zumindest in einigen Fällen heraus, dass die Lieben vermisst werden. Zumindest in zwei Fällen haben diese das Pathession aufgesucht.
- Mehr als ein Soldat ist bereits bei der Verteidigung verwundet, ins Pathession gebracht, verstorben und in der *Nekropole* beigesetzt worden. Ob die Helden dort Einlass erhalten, hängt von ihrem Eindruck ab. Einigen Leichen wurde Fleisch entfernt. Die Art erfordert eine Probe: abgebissen oder geschnitten (Anatomie/Heilkunde Wunden +3). Schnitte erfolgten mit einem Phasganon (Anatomie/Grobschmied +3), die Bisse stammen von einem Amaunir (Anatomie/Tierkunde +4).
- Im *Pathession* wird Buch über verbrauchte Rationen geführt. Hier ist seit einigen Oktalen ein deutlicher Anstieg zu verzeichnen. Zudem steht hier, dass ShaoKo etwa ankam, als das Ganze begann. (Im Stadtregister ist sie nicht geführt, da dies nur einmal jährlich erneuert wird.) Diese Unterlagen liegen im Archiv. Neben SuRa besitzt noch ShaoKo einen Schlüssel. (Ob sie die Unterlagen braucht, um ihre Opferzahl zu überblicken, oder sie Neugierigen eine Chance lässt, ihr auf die Schliche zu kommen, sei dahingestellt.) Schlösser knacken ist um 5 erschwert. SuRa gibt ihren Schlüssel nicht aus der Hand und versteht auch nicht, warum ein Held nachsehen will. Sie wird, sollte sie überzeugt werden, im Zweifel ShaoKo als Aufsicht dabei lassen, da sie zu viel zu tun hat. Letztere dagegen bietet einem Feliden durchaus den Schlüssel an, wenn dieser danach fragt. Dafür verlangt sie allerdings Sex. Bricht der Held ein, geht SuRa vielleicht gerade hinein, als der Held sich im Raum befindet, und die ShaoKo gibt ein Alibi. Dafür muss er ebenfalls mit ihr schlafen.
- *Des Nachts* kann ShaoKo unter Umständen im Pathession dabei beobachtet werden, wie sie ein Opfer nach unten bringt. Dazu ist zunächst ein schwer Verletzter auszumachen (Heilkunde Wunden), der bald den Löffel abgeben könnte. Dann bedarf es Sich Verstecken +4, um nicht den herumlaufenden Pflegern aufzufallen. ShaoKo zu folgen verlangt Schleichen +5. Sollte dies scheitern, bemerkt sie den Helden. Dann bringt sie ihr Opfer in einen Behandlungsraum, wo sie es untersucht. Anschließend bringt sie es wieder zurück. Ansonsten steigt sie mit ihm die Kellertreppe hinunter in den Grundsteinraum. Die Tür schließt sie hinter sich wieder ab.
- Der *Keller* besitzt ein paar kleinere Lagerräume und jenen mit dem Grundstein. Diese sind abgeschlossen. Die Lagerräume erfordern Schlösser knacken +5, der Hauptraum +10. Schlüssel finden sich wiederum bei ShaoKo und SuRa, für die Lagerräume auch beim Chefkoch.

### **ShaoKo gegen die Helden:**

Wenn den Helden ermitteln, wird ShaoKo versuchen, ein felides Mitglied der Gruppe zu verführen. Dies gibt ihr die Macht, das Opfer im Ernstfall zu kontrollieren. Oder sie tut dies aus verspieltem Interesse heraus. Sie kann das Opfer jedoch nicht zwingen, mit ihr zu schlafen, sondern nur verführen.

### **Belagerung:**

Die Minotauren greifen, so keine Waffenruhe vereinbart, zwischendurch an. Sie konzentrieren sich dabei auf die Stadttore und versuchen, diese mit Rammböcken zu knacken. Bartoros, ihr Priester, wird seine Leute unterstützen, teils auch durch Anrufung der Naturgewalten. Myrantes konzentriert sich eher auf die Instandhaltung und -setzung der Befestigungen, verwandelt vielleicht mal ein Stück Boden in matschigen Schlamm, greift aber nicht direkt ein.

### **Showdown mit ShaoKo:**

Sollten sie in den entsprechenden Kellerraum eindringen, wird ShaoKo den Helden über kurz oder lang entgegen treten. Sie will das Spiel beenden. Spätestens jetzt setzt sie ihren verführten Helden ein, vielleicht alternativ ein paar örtliche Amaunir oder gar einen Leonir. Orientieren Sie sich bzgl. der Werte bei SuRa bzw. Leonir-Wächtern. Gegen mehrere kämpferische Helden auf einmal hat sie nämlich keine Chance. Die Minotauren bestehen auf der Zerstörung des Pathessions, sobald sie erfahren, dass dies der verdorbene Ort ist. Dazu marschieren sie in die Stadt, wo Bartoros seinen Gott anruft. Dieser lässt dort die Erde beben, sodass der Bau in sich zusammen stürzt. Die dämonische Perversion verschwindet danach binnen weniger Tage. Die Minotauren verlassen das Tal.

### **Alternative Belagerungsenden:**

Sollten die Minotauren binnen einiger Tage mehr als 50 Mann verlieren, wird ihre Priesterin dem mächtigsten Kämpfer der Stadt – einem Helden - ein Entscheidungsduell gegen ihre Anführerin *Ziacar* anbieten. Der Sieger soll Recht bekommen. Dem stimmt der Despot nur zu, wenn der betreffende Held ein starker Krieger ist und während er bisherigen Belagerung bereits sein Können unter Beweis stellte. Eine andere Variante besteht darin, Hilfe zu holen. Die Belagerer versuchen, dies zu verhindern. Bei Erfolg gipfelt das Geschehen wahrscheinlich in einer Entscheidungsschlacht, da sich die Minotauren nicht einfach vor einer gleichstarken Streitmacht zurückziehen.

### **Belohnung:**

Vergeben Sie 100 bis 125 AP, dazu spezielle Erfahrungen auf Magiekunde, Götter/Kulte und/oder andere, benutzte Talente.

### **Anhang:**

#### **Bartoros Schädelspalter, Brazcoros-Priester der Bluthuf-Minotauren**

Bartoros hat vor einigen Nonen die Opfer von ShaoKo in der Wildnis entdeckt. Nach Befragung seiner Gottheit erhielt er eine wage Vision, dass in Neocolares eine böse Macht am Werk sei. Um dies zu unterbinden, hat er die Minotauren der Gegend zusammen gerufen. Er selbst sieht sich als Ratgeber, nicht Herrscher seines Volks. Er ist entschlossen, den bösen Einfluss n der Stadt zu vernichten – zu Not inklusive der ganzen Siedlung.

**Größe:** 2,60 Schritt (Hünenwuchs) **Gewicht:** 170 Stein **Aussehen:** schwarzes Fell, schwarze Augen

**LeP** 42 **AuP** 44 **KaP** 22 **WS** 8 **MR** 7 **GS** 7 **INI** 10+W6

**Stabkeule:** TP 2W+3 (einhändig) **AT** 17 **PA** 15\* **BF** 3 **DK** NS

**Hörner (Raufen):** TP 1W6+4 **AT** 15 **PA** 15\* **DK** N

**Tritt (Raufen):** TP(A) 1W6+4 **AT** 15 **PA** 15\* **DK** N

**Rüstung:** 7 (natürliche Rüstung 1, Brustharnisch aus Stahl 3, Eberzahnhelm 1, Arm- und Beinschienen aus Stahl mit zusammen 2)

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Finte, Linkhand, Schildkampf I, Niederwerfen, Gehörnter Anlauf, Gerade, Kampfreflexe, Rüstungsgewöhnung II, Wuchtschlag

**Mirakel+:** MU, IN, KO, KK; Zweihand-Hieb Waffen, Raufen, 10 weitere

**Liturgien** (Liturgiekenntnis 7, MU/INCH 12/13/12): Kämpfersegen, Heilungssegen, Feuersegen, Göttliche Inspiration, Speisung der hungrigen Seelen; Ehrenhafter Zweikampf, Schutz der Natur, Vertrauter des Gebirges, nach Bedarf wenige weitere des 1. Grades

\* Benutzt einen Lederschild.

#### **Ziacar, Anführerin der Bluthufe**

Als Anführerin obliegt Ziacar die Durchführung der Belagerung. Sie selbst stürzt sich dabei ebenfalls in den Nahkampf.

**Größe:** 2,60 Schritt (Hünenwuchs) **Gewicht:** 170 Stein **Aussehen:** hellbraunes Fell, schwarze Augen

**KK** 18 **KO** 16

**LeP:** 38 **AuP** 40 **WS** 8 **MR** 4 **GS** 7 **INI** 8+W6

**Jagdspieß:** TP 1W6+6 (WS-2) **AT** 14 **PA** 12 **BF** 3 **DK** S

**Hörner (Raufen):** TP 1W6+4 **AT** 15 **PA** 12 **DK** N

**Tritt (Raufen):** TP(A) 1W6+4 **AT** 13 **PA** 11 **DK** N

**Rüstung:** 6 (natürliche Rüstung 1, Brustharnisch aus Stahl 3, Armschienen aus Stahl 1, Lederhelm 1)

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Stich, Gehörnter Anlauf, Gerade, Rüstungsgewöhnung I

**Einfache Minotauren:**

**Größe:** 2,30 Schritt (Größenwuchs) **Gewicht:** 140 Stein  
**LeP 36 AuP 40 WS 7 MR 2 RS 4** (Fell 1, Brustharnisch aus Leder 2, Lederhelm 1) **GS 7 INI 10+W6**  
**Stabkeule:** TP 2W6+4 (zweihändig, hohe KK) **AT 14 PA 10 DK NS**  
**Kurzbogen (einige):** TP 1W6+4 (WS-2) **AT 17 Reichweite 5/15/25/40/60 TP+ +1/+1/0/0/-1 Laden 2**  
**Hörner (Rauhen):** TP 1W6+4 **AT 13 PA 10 DK N**  
**Tritt (Rauhen):** TP(A) 1W6+4 **AT 13 PA 10 DK N**  
**SF:** Aufmerksamkeit, Finte, Niederwerfen, Wuchtschlag

**7 Leonir-Wächter (Stadt):**

**Größe:** 2,20 Schritt (Größenwuchs) **Gewicht:** 130 Stein  
**LeP 36 AuP 43 WS 7 MR 2 RS 4** (Fell 1, Subarmaris 2, Lederhelm 1) **GS 7 INI 15+W6**  
**Stabkeule:** TP 2W6+4 (zweihändig) **AT 14 PA 13 DK S**  
**Biss (Rauhen):** TP 1W6+4 **AT 13 PA 10 DK N**  
**Krallen (Rauhen):** TP/TP(A) 1W6+1 **AT 13 PA 10 DK N**  
**Speziell:** Einschüchterndes Gebrüll (14/11/14) 5; Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Sturmangriff, Wuchtschlag

**Einfache Gardisten (fünf Dutzend):**

**Größe:** 1,80 Schritt **Gewicht:** 85 Stein  
**LeP 30 AuP 32 WS 6 MR 2 RS 3** (Kochleder-Brustharnisch 2, Lederhelm 1) **GS 6 INI 7+W6**  
**Kentema:** TP 1W6+5 **AT 14 PA 11 DK NS**  
**Kurzbogen (einige):** TP 1W6+4 (WS-2) **AT 14 Reichweite 5/15/25/40/60 TP+ +1/+1/0/0/-1 Laden 2**

**Myrantes ti Kouramnion, Despot der Kleinstadt**

Der Enddreißiger versieht seit einiger Zeit den Posten des Despoten für die größere Stadt. Er ist Verwandlungsmagier, dessen Spezialität in der Umwandlung des Unbelebten liegt. Er ist kein guter Kämpfer, aber bodenständig offen für Lösungsansätze, und hält sich im Kampf im Hintergrund.

**Größe:** 1,92 Schritt **Gewicht:** 97 Stein **Aussehen:** glanzschwarze Haare, kurz, ungepflegt, blaugüne Augen  
**MU 13 KL 12 IN 13 CH 12 FF 10 GE 11 KO 12 KK 12**  
**LeP 30 AuP 32 AsP 40 MR 10 GS 8 INI 10+W6**  
**Zauberstab:** TP 1W+1 **AT 14 PA 12 DK NS**  
**Rüstung:** 2 (Brustharnisch aus Kochleder)  
**SF:** Rüstungsgewöhnung II, diverse magische (Verwandlung), Stabzauber (Krafftokus, Zauberspeicher)  
**Zauber:** E: Erz 18, E: Humus 16, E: Luft 12, E: Erfolg 10, E: Kreativität 7

**SuRa, Priesterin Patessis/SaToRis im Pathession (ohne Karma)**

Schon einige Jahre leitet die Amauna das Pathession. Wegen ihrer Naivität und kräftezehrenden, stressigen Arbeit – gerade jetzt – bemerkt sie nicht, was ShaoKo dort tut.

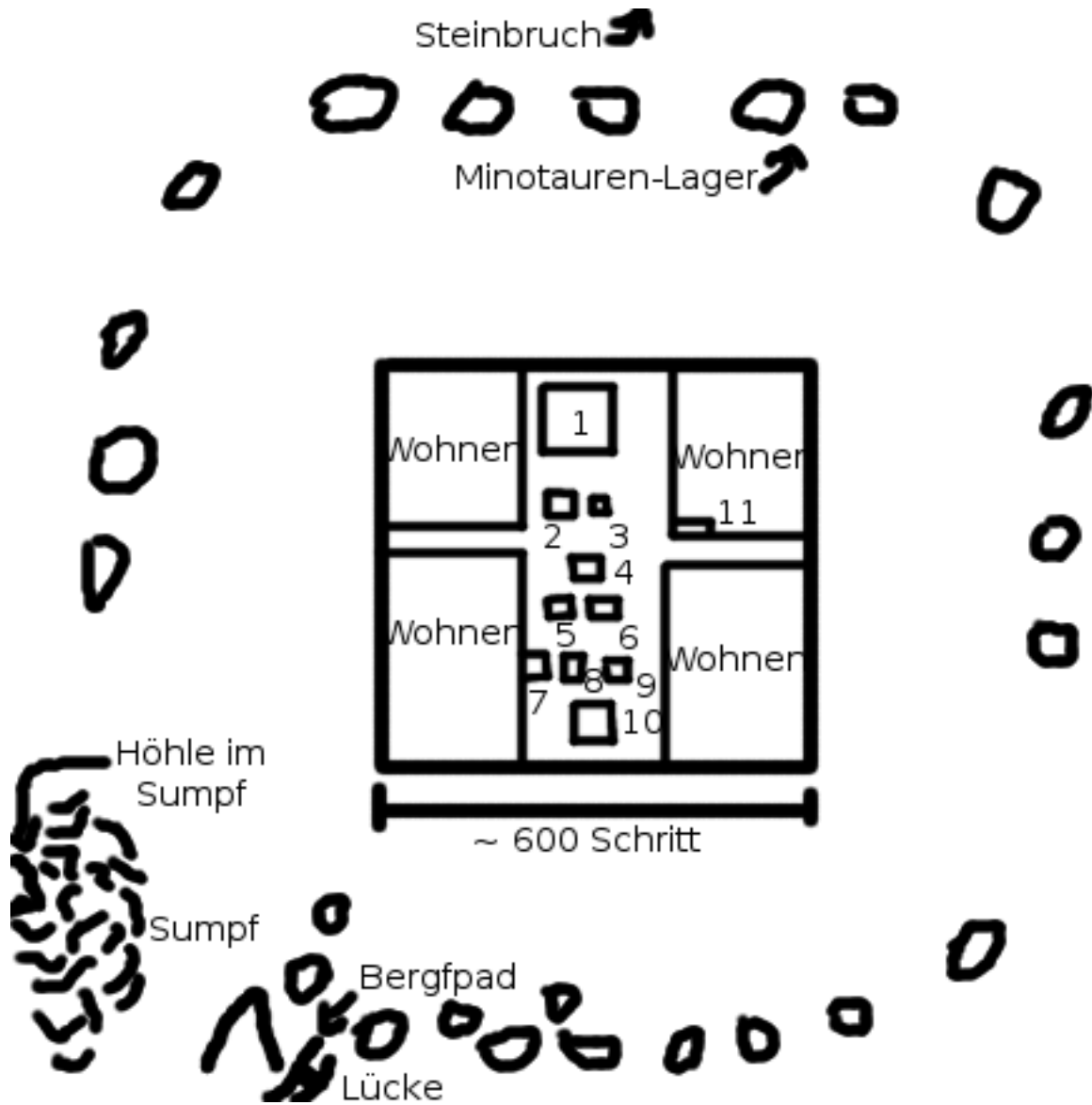
**Größe:** 1,72 Schritt **Gewicht:** 62 Stein **Aussehen:** kurzes Fell in grau, glatt, Arme, Beine, Ohren und Schwanz weiß, grüne Augen  
**LeP 28 AuP 30 MR 5 INI 10+W6 GS 8 INI 10+W6**  
**Phasganon:** TP 1W+4 **AT 16 PA 12 DK N**  
**Sonderfertigkeiten:** Finte  
**Herausragende Talente:** Heilsames Schnurren: (12/13/11) 12

**ShaoKo, Amauna (in Wahrheit Dämon A'Ny'Cha, Myranische Magie S. 90)**

Mag sie auch aussehen wie eine sehr attraktive Amauna, handelt es sich bei ihr doch in Wahrheit um eine Dämonin aus der Domäne Ghorgumor. Mit der Perversion des Pathessions will sie die Macht ihrer Domäne verbreiten. Sie ist verschlagen, verspielt, verführt gern Leute, tut aber harmlos.

**Größe:** 1,7 Schritt **Gewicht:** 60 Stein **Aussehen:** kurzes, glattes Fell in Bronze, schwarz getigert, hellorange Augen  
**INI 13+1W6 LeP 32 MR 14 RS 0 GS 9 INI 13+1W6**  
**Krallen:** TP 1W6+3 **AT 14 PA 15 DK H**  
**Phasganon:** TP 1W+4 **AT 16 PA 12 DK N**  
**KampfregeIn:** Sprungangriff/Niederwerfen (0)  
**Eigenschaften:** Resistenz gegen magischen und geweihten Schaden  
**Talente:** Betören 10, Spionage 6  
**Nachteil:** Krankhafte Reinlichkeit 7

**Neocolarres und Umgebung\*:**



\*Von mir selbst erstellt.