

Das Spiel mit dem Feuer

Das Abenteuer spielt hauptsächlich in Kratas. Auf viele Orte und Personen wird in der Stadtbeschreibung von Kratas näher drauf eingegangen.
Der Spielleiter sollte dafür sorgen, dass die Charaktere sich in Kratas oder in Daiche aufhalten.

Handlung

Die Charaktere bekommen den Auftrag den Schuldigen für die bestialischen Morde im Waisenhaus zu finden.

Das Unterfangen erweist sich als recht schwierig in einer Stadt wie Kratas. Sie sind auf sich alleine gestellt und machen sich mit ihren Ermittlungen viele mächtige Feinde. Je tiefer sie bohren, umso schneller wird ihnen klar, dass mehr dran ist an der Sache. Das hartnäckige Gerücht ein dämonbefleckter Windling aus Rand wäre dafür verantwortlich scheint genauso falsch zu sein, wie die Spur, die zu dem Assassinen Janos Flüsterflügel führt.

Dies alles wird nur inszeniert von der wahren Täterin Terricia - die Vollstreckerin - vom Macht des Auges der größten Diebesbande in Kratas.

Der ganze Ärger für Garlthik Einauge fing vor 5 Jahren an. Nach einer großen Feier, wo viel Hurlg floss, vergnügte er sich mit einer wunderhübschen Orkfrau auf der "Purpurbarke" einem Edelbordell in Kratas. Doch was wohl niemand für möglich gehalten hätte (Garlthik am allerwenigsten), dass er in seinem Alter noch zeugungsfähig war.

Erst nach der Geburt seines Sohnes, bei dem die Mutter ums Leben kam, fand er heraus, wer der Vater dieses Kindes war. Gnadenlos wurde jeder Mitwisser, dem er nicht hundertprozentig vertrauen konnte, getötet.

Das einfachste wäre wohl gewesen das Kind zu töten. Auch wenn er es niemals zugeben würde, doch das hätte er nicht übers Herz gebracht. Entgegen Terricias Rat entschied er sich gegen die Ermordung des Kindes. Doch er wusste, wenn Oistrosh davon erfährt, dann würde er alles daran setzen das Kind in seine Gewalt zu bekommen. Er könnte es zwar schützen, doch wenn sein Sohn auch nur ein wenig nach ihm kommen würde, dann hätte es in einigen Jahren ein Machtkampf um die Führung gegeben und vielleicht hätte er dann sein Sohn töten müssen.

Es gab also nur noch eine Möglichkeit. Weder seine Feinde noch sein Sohn selber durften wissen, wer sein Vater ist. Also wuchs Tron als Vollwaise im Waisenhaus von Kratas auf.

Das ging auch fünf Jahre gut. Doch dann trank einer von Garlthiks Männern paar Krüge Hurlg zu viel und im Vollrausch erzählte er die Geschichte von Garlthiks Sohn. Oistrosh bekam Wind von der Sache, doch bevor er reagieren konnte, machte Terricia Nägel mit Köpfen. Ohne sich die Erlaubnis von Garlthik zu holen, brach sie ins Waisenhaus ein und tötete Tron. Damit es wie ein Ritualmord aussah, tötete sie auch gleich noch vier weitere Kinder auf bestialische Art und Weise. Geschickt lenkte sie danach den Verdacht auf andere und torpediert mit allen Mitteln die Ermittlungen von Darnth und den Charakteren.

Wann und wie die Charaktere dahinter kommen, hängt von ihnen ab. Letztendlich wird es ein Showdown auf der Purpurbarke geben, die auf dem Höhepunkt der Auseinandersetzung in den Turm von Garlthik Einauge kracht...

Ab da beginnt das zweite Abenteuer, doch dazu später mehr.

Einstieg

Die Charaktere werden von dem menschlichen Krieger Darnth von der Abenteuergruppe Darnths Gemeinschaft angesprochen.

Er hat natürlich schon von ihnen gehört und wird sie auf ein Bier einladen. Früher oder später wird er die Sprache auf die schrecklichen Morde im Waisenhaus bringen und beklagt sich über den Misserfolg, den seine Gruppe bei den Ermittlungen hatte.

Wenn die Charaktere nicht selber ihre Hilfe anbieten, dann wird er danach fragen. Darnth ist sich sicher, dass eine Gruppe von außerhalb mehr bewirken kann. In dem Milieu, in dem sich der Täter wohl rumtreibt, ist Darnths Gemeinschaft nicht gerne gesehen. Sie haben sich schon mehrfach öffentlich über die Zustände in Kratas beklagt und Garlthik aufs heftigste kritisiert. Kein Verbrecher würde mit Darnth und seinen Leuten zusammenarbeiten.

Wenn die Charaktere einwilligen, beschreibt Darnth ihnen den Weg zum Waisenhaus. Es ist besser, wenn die Leute glauben, dass die Charaktere von Ranox dem Besitzer des Waisenhauses angeheuert wurden und nicht von Darnth.

Sollten die Charaktere das erste mal in Kratas sein und sich nicht unauffällig verhalten, dann könnten sie jetzt schon die erste Bekanntschaft mit einigen Dieben machen. Sonst verläuft der Weg bis zum Waisenhaus eigentlich ereignislos, bis auf die Tatsache, dass Kratas sich auf das große Raquas-Rennen vorbereitet und deshalb die ganze Stadt auf den Beinen zu sein scheint.

Im Waisenhaus treffen sie dann auf Darnth, der ihnen den Besitzer und Gründer des Waisenhauses vorstellt, den ehemaligen Trollluftpirat Ranox und seine Helferin die Menschenfrau Briga. Zusammen betreuen sie die Kinder und sammeln Spenden, um das Waisenhaus am Leben zu erhalten. Seit den Morden bewachen auch ab und zu einige Söldner das Waisenhaus, doch dafür reicht das Geld von Ranox nur selten.

Die beiden sind den Charakteren überaus dankbar für ihre Hilfe. Insgeheim glauben sie zwar nicht, dass die Charaktere noch irgendetwas herausfinden können, doch solange sie ermitteln, werden sie die Kinder wohl beschützen und deshalb bekommen sie von Briga und Ranox jede nur erdenkliche Hilfe.

Sollten die Charaktere vielleicht doch lieber in einer Taverne übernachten wollen, empfiehlt Darnth ihnen den "Funkelnden Dolch". Es ist eine der sichersten Tavernen hier in Kratas und er kennt den Besitzer Vigtar Ohnehand persönlich.

Informationen zu den Morden

Ranox, Briga und die Kinder wissen nicht allzu viel. Sie berichten eigentlich mehr von den Gerüchten, die in Kratas kursieren.

Es wird behauptet die "Hand des Verderbens" hätte ihre Hand mit im Spiel oder ein Dämonkult aus "Rand" sei dafür verantwortlich.

Darnth ist dem natürlich nachgegangen, konnte aber keine Anhaltspunkte dafür finden.

Bei den toten Kindern handelt es sich um 3 Orks, 1 Mensch und 1 Zwerg. Alle lagen nah bei einander, doch sonst gibt es keine Gemeinsamkeiten. Unterschiedliche Rassen, unterschiedliches Geschlecht, sie waren unterschiedlich alt und waren auch nicht alle befreundet.

Die Kehlen der Kinder wurden durchgeschnitten und sie wiesen mehrere Schnittwunden am ganzen Körper auf, die von einem kleinen Messer verursacht wurden. Die Leichen kann man sich leider nicht mehr ansehen, denn sie wurden schon in Loggarths Gebeinhaus eingeäschert.

Der einzige Anhaltspunkt ist eigentlich die Beschreibung vom Täter. Briga hatte noch gesehen, wie der Windling aus dem Fenster geflogen war. Er soll lange schwarze Haare gehabt haben und bläulich schimmernde Flügel. Mehr kann sie leider auch nicht sagen.

Diesen Windling aufzuspüren ist Darnith bisher leider nicht gelungen. Es gibt recht viele Windlinge in Kratas.

Wie geht's weiter?

1. Mehr über die Morde/Leichen herausfinden!

Wenn die Charaktere das versuchen, werden sie sich früher oder später mit dem Ork Geisterbeschwörer Loggarth befassen müssen, der mit einigen Lehrlingen das Gebeinhaus in Kratas betreibt.

Er ist als Arzt für die wohlhabenden Einwohner Kratas tätig und soll merkwürdige Experimente an toten Namensgebern machen. Dazu passt wohl auch, dass das Gebeinhaus jedem ein paar Silberstücke bezahlt, der ihnen eine Leiche vorbeibringt. Aber auch seine Meinung als Arzt wird in wichtigen Mordfällen zu rate gezogen und er gilt als Freund von Garlthik Einauge.

Das die Leichen schon eingeäschert wurden ist natürlich höchst bedauerlich für die Charaktere, doch nach 2 Monaten auch nicht ungewöhnlich in Kratas.

Sollten sie dem Gebeinhaus ein Besuch abstatten, so müssen sie mit einem von Loggarths Lehrlingen vorlieb nehmen. Loggarth ist nicht für sie zu sprechen. Er weiß wie brisant dieses Thema für Garlthik ist und deshalb will er allen unbequemen Fragen lieber aus dem Weg gehen. Von dem Lehrling erfahren die Charaktere leider auch nichts neues.

Sollten sich die Charaktere etwas über Loggarth erkundigen, so erfahren sie, dass er alle Obduktionen akribisch niederschreibt. Es müssten also auch noch Aufzeichnungen von den Kinder existieren. Doch an diese ranzukommen dürfte kein leichtes Unterfangen werden. Wohl nur ein guter Dieb oder Illusionist schafft es bis ins Arbeitszimmer von Loggarth vorzudringen, um an seine Aufzeichnungen zu gelangen. In dem Gebeinhaus muss man verschlossene Türen, Wächter, patrouillierende Geister und die Lehrlinge überwinden, bevor man am Ziel ist.

Andererseits könnten die Charaktere vielleicht auf eine andere Idee kommen, wenn sie den Spruch hören "Da kommt man nur als Leiche rein". In den Rauschhallen von Kratas kann man an eine seltene Droge kommen, welche die Vitalfunktionen eines Namensgebers senkt und so seinen Tod vortäuscht.

Guckt man sich die Aufzeichnungen von Loggarth an, so scheint dort nichts weiter von Belang drin zu stehen. Loggarth geht nur noch näher auf die Todesursache ein und beschreibt die Verletzungen ausführlicher.

Doch bei "Besondere Merkmale der Opfer" bemerkt der Charakter (Wah pr. 6), dass in einer leeren Zeile wohl früher mal etwas gestanden hat, doch das irgendwie entfernt wurde. Mit einigen Tricks kann man das aber wieder leserlich machen und erkennt ein Eintrag bei einem der Orkjungen.

Dort weist Loggarth auf ein Muttermal hin, welches dem von Garlthik Einauge ähnelt.

Danach dürften die Charaktere der Wahrheit schon sehr dicht auf der Spur sein. Versuche mit Garlthik persönlich zu reden werden auf jeden Fall scheitern. Sollten die Charaktere herumfragen, ob Garlthik vielleicht ein Kind hat, so ziehen sie natürlich die Aufmerksamkeit von Terricia auf sich und sie könnte versuchen die Mitwisser los zu werden.

2. Mehr über den Täter herausfinden!

Die meisten Windlinge in Kratas leben in dem Viertel, was als Schwalbennest bekannt ist. Doch es ist eine eingeschworene Gemeinde, die nie einen der ihren verraten würde. Und einfach durchs Schwalbennest zu klettern, um vielleicht zufällig auf einen Windling mit blauen Flügeln zu stoßen scheint auch nicht erfolgsversprechend zu sein.

Durch herumfragen in bestimmten Kreisen können die Charaktere aber erfahren, dass es eine Gruppe hier in Kratas geben soll, die bestens über alle Assassinen informiert ist. Bei dieser Gruppe handelt es sich um "Die Schlüssel des Todes".

Nach weiteren Ermittlungen und wohl vielen Silberstücken, die den Besitzer gewechselt haben, erfahren die Charaktere, wie man mit den Schlüsseln Kontakt aufnehmen kann.

Man muss in der Taverne "Zum betrunkenen Drachen" absteigen und mit theranischer Münze bezahlen. Dann heißt es werden die Schlüssel sich mit einem treffen.

Die Taverne ist in der Straße der Märtyrer und genießt einen außerordentlich schlechten Ruf. Die Gäste werden oftmals beraubt und der Wirt Delemar soll daran nicht ganz unschuldig sein.

Wenn sich die Charaktere einigermaßen geschickt und unauffällig anstellen, kann auch ein Treffen mit den Schlüsseln arrangiert werden. Wie sie nun an die Information kommen, ob sie direkt fragen oder so tun, als ob sie ein Assassinen anheuern wollen, bleibt ihnen überlassen. Jedenfalls können und werden die Schlüssel ihnen helfen. Was natürlich nicht ganz billig sein dürfte.

Laut den Schlüsseln gibt es wohl drei Windlings Assassinen, welche auf die Beschreibung passen. Zwei können aus den einen oder anderen Grund aber ausgeschlossen werden. Bleibt nur noch Janos Flüsterflügel ein freischaffender Dieb, der im Schwalbennest ansässig ist.

Die Hütte von Janos befindet sich in luftiger Höhe. Die Hängebrücken und Seile würden das Gewicht von Trollen und Obsidianern wohl nicht halten. Doch auch die anderen müssten einige Kletterproben absolvieren, bis sie bei Janos angefangt sind.

Gerade in dem Augenblick, als sie zuschlagen wollen, kommt ihnen eine andere Gruppe in die Quere. Bei dem folgenden Durcheinander kann Janos fliehen.

Bei der anderen Gruppe handelt es sich um ein paar Söldner von "Kontrons Äxten". Die Söldner sind ebenfalls hinter Janos her, aber aus einem ganz anderen Grund. Janos steht im Verdacht eine große Menge elementarer Luft aus der "Windgeflüster" Weberei gestohlen zu haben. Die Äxte sind gar nicht begeistert vom Auftauchen der Charaktere und machen sie für die Flucht von Janos verantwortlich.

Nun zähle ich mögliche Ereignisse auf, die während der Ermittlungen der Charaktere passieren können. Da meine Charaktere es sich vorher mit Dis verschert hatten, habe ich das noch mit einfließen lassen in die Geschichte. Ein Todesbote hat Brochers Brut vor den Charakteren gewarnt. Er hat behauptet die Charaktere seien von Throal geschickt worden, um den Sklavenhandel in Kratas zu beenden.

Falls das nicht passt, sollte sich der Spielleiter andere Ereignisse ausdenken.

Ereignis 1 (passiert nach 1-2 Tagen)

Eine mit Blut geschriebenen Nachricht wurde mit einem Dolch an die Zimmertür der Charaktere gesteckt.

“Ihr throalischen Hunde habt hier nichts verloren. Verschwindet so lange ihr noch könnt!”

Ereignis 2 (passiert nach 2-3 Tagen)

Die Macht des Auges verlangt von Ranox oder dem Wirt der Taverne, wo die Charaktere untergekommen sind, dass sie rausgeschmissen werden.

Sie sollen dämonbefleckt sein und müssen die Stadt verlassen.

Ereignis 3 (passiert nach 3-4 Tagen)

Die Charaktere finden eine Orkleiche mit einem umgehängten Pappschild auf ihrem Zimmer.

“Dieser Befreier hat versucht den Sklavenhandel in Kratas zu beenden. Jetzt haben wir sein Leben beendet!”

Ereignis 4 (passiert nach 4-5 Tagen)

Ranox wurde entführt. Mehrere Trollflustpiraten von seinem ehemaligen Clan den Blutweisen sind in das Waisenhaus eingedrungen, haben ihn zusammengeschlagen und dann verschleppt.

Dies ist das letzte Mittel zu dem Terricia greift, wenn alle anderen Versuche die Charaktere von ihren Ermittlungen abzuhalten gescheitert sind. Sie hofft, wenn der Auftraggeber der Charaktere tot ist, dann hält sie hier auch nichts mehr.

Showdown

Die Charaktere können schnell herausfinden, dass ein Drakkar der Blutweisen im Luftschiffhafen liegt. Doch da haben sie Ranox nicht hingbracht. Die Blutweisen sind nicht durch Zufall hier in Kratas. Sie wollen ein Geschäft abschließen und zwar mit Janos Flüsterflügel und seinen Komplizen. Die haben ihnen eine große Menge elementare Luft angeboten. Dafür bekommen sie lebendiges Kristall von den Blutweisen. Der Austausch soll in einem Lagerraum der Purpurbarke stattfinden. Die Besitzerin Madame Indirijan macht einen großen Teil ihres Geldes durch die Vermittlung solcher Geschäfte.

Doch wenn sie vorher gewusst hätte, wo das alles endet, dann hätte sie sicherlich die Finger davon gelassen. Erstens lagert die gestohlene Luft in ihrem Lagerraum, zweitens versteckt sich dann auch noch Janos bei ihr, der von allen möglichen Leuten gesucht wird, und drittens kommen

die Trolle auch noch mit einem übel zugerichteten Ranox zur Übergabe, weil der Kapitän des Schiffes Ranox nicht eine Minute aus den Augen lassen will. Er soll lebend zu den Blutweisen gebracht werden und im Clan soll dann über ihn geurteilt werden.

Für die Charaktere dürfte es nicht schwierig sein die Spur der Trolle zur Purpurbarke zu verfolgen. Auf welchem Weg auch immer, letztendlich sollten sie zur Purpurbarke gelangen. Da um diese Zeit eigentlich keine Gäste empfangen werden, müssen sie noch an den Wachen vorbei und werden dann wohl früher oder später im Lagerraum auftauchen.

Was sie dort vorfinden hat aber wohl keiner erwartet.

Es ist sehr laut und hektisch dort unten. Madame Indirijan versucht krampfhaft die Trolle und Janos Flüsterflügel zu beruhigen. Während die Trolle lautstark die Herausgabe der elementaren Luft fordern, damit sie so schnell wie möglich mit der Luft und Ranox (liegt bewusstlos auf dem Boden) verschwinden können, beschwert sich Janos über das auffällige Verhalten der Trolle (man hörte sie schon von der Straße aus) und will erst einmal die Kristalle nachzählen.

Bevor die Charaktere überhaupt großartig überlegen können, was sie als nächstes tun sollen, bricht ein Tumult im Lagerraum aus. Söldner von Kontrons Axten sind auf einmal wie aus dem Nichts aufgetaucht und beschuldigen Janos des Diebstahls.

Das nun folgende Handgemenge lässt die Purpurbarke erbeben.

Die Trolle greifen jeden an der sich ihnen in den Weg stellt und wollen die Behälter mit der elementaren Luft sich unter den Nagel reißen.

Janos und seine Leute versuchen mit den Kristallen zu fliehen.

Kontrons Axte versuchen genau dies zu verhindern und müssen sich auch noch mit den Trollen herumschlagen, damit sie die Luft nicht bekommen.

Madame Indirijan versucht sich eigentlich nur aus allem herauszuhalten und aus dem Lagerraum zu kommen. Beschützt wird sie von zwei Wachen, die jeden angreifen, der ihr zu nahe kommt.

Die Charaktere werden jetzt wohl auch noch mitmischen und so ist das Chaos perfekt. Doch als ob das nicht genug wäre, strömt die elementare Luft auch noch aus den Behältern in den Rumpf des Schiffes. Entweder ist Janos dafür verantwortlich, um seine Flucht zu decken, oder während des Kampfes kam es zu einem Missgeschick der Trolle.

Wie auch immer, jedenfalls wird das Schiff durch die Luft angehoben und alle Halteseile reißen. Der Ruck, der dann durchs Schiff geht, wird wohl viele von den Beinen holen. Aber es ist zu spät. Das Schiff schwebt nun langsam über die Dächer von Kratas.

Begleitet von einem schrecklichen Schaben und Krachen kommt das Schiff dann nach ein paar Minuten zum stehen. Alle, die noch einigermaßen auf den Beinen sind, versuchen nun wohl aufs Deck zu gelangen. Das Schiff neigt sich leicht, anscheinend hängt man irgendwo fest. Das sollte die Schritte noch beschleunigen.

Wie man dann feststellt, ist das Schiff doch tatsächlich genau in den Turm von Garlthik Einauge gekracht und hängt dort fest. Die Macht des Auges löst Großalarm aus und innerhalb von kürzester Zeit ist das Schiff umstellt.

Alle überlebenden Trolle werden versuchen mit Hilfe ihres Windkissens zu fliehen und zu ihrem Drakkar zu kommen. Sollte Janos noch die Möglichkeit haben, wird auch er versuchen zu fliehen. Alle anderen werden von Garlthiks Leuten gefangengenommen und in die Kerker des Turms gebracht.

Garlthik Einauge

Nachdem die Charaktere eine Zeitlang in dem Kerker geschmort haben, werden sie zu Garlthik geführt. An seiner Seite sehen sie auch Terricia.

Wenn sie bis dahin immer noch nicht wissen, wer die Morde begangen hat, oder noch immer Janos verdächtigen, dann werden sie jetzt von Terricia aufgeklärt.

Der Öffentlichkeit allerdings soll ein anderer Täter präsentiert werden. Garlthik und Terricia wollen Janos über die Klinge springen lassen. Würde er gefangengenommen, wird er wohl nicht lebend aus dem Turm rauskommen. Sollte er geflohen sein, ist er jetzt erst recht ein Gejagter.

Garlthik sagt den Charakteren aber auch ganz offen, dass sie für ihn ebenfalls eine Gefahr darstellen. Ein einfacher Schwur, dass sie nichts verraten werden, wird Garlthik nicht reichen. Letztendlich wird er sie noch ein wenig zappeln lassen, als ob er das für und wieder ihrer Ermordung erwägt.

Doch dann ringt er sich wohl doch zu der Erkenntnis durch, dass sie lebend für ihn nützlicher sind.

Und da wären wir beim zweiten Kratas Abenteuer, welches hieran anknüpft. Nämlich "Die Rache einer Passion"!

Namen

Darnth	-	Mensch, Krieger und Auftraggeber der Charaktere
Ranax	-	Troll, Besitzer des Waisenhauses
Briga	-	Mensch, Garlenquestorin und Helferin im Waisenhaus
Loggarth	-	Ork, Geisterbeschwörer und Besitzer des Gebeinhauses
Nesfir	-	Elf, Geisterbeschwörer und Lehrling von Loggarth
Leb Stahlfuss	-	Ork, Mitglied von Kontrons Äxten
Broll Feuerzahn	-	Troll, Kapitän der Blutweisen
Terricia	-	Windling, Mörderin der Waisenkinder

Windlinge, die auf Beschreibung passen:

Janos Flüsterflügel	-	Dieb der elementaren Luft, Schwalbennest
Tira Schnellflug	-	Diebin, Schwalbennest
Jessam Flinkhand	-	Assassine von Brochers Brut, Halsabschneiders Ruhe