

# Die Rache einer Passion

Dieses Abenteuer schließt direkt an "Das Spiel mit dem Feuer" an. Die Charaktere sehen sich Garlthik Einauge gegenüber, der ihnen den Auftrag gibt Informationen über den Sklavenhandel in Kratas zu sammeln. Um genau zu sein sollen sie herausfinden, wo die Sklaven bis zu ihrem Verkauf eingesperrt werden.

Das Vistrosh der Anführer von Brochers Brut für den Sklavenhandel verantwortlich ist weiß Garlthik. Doch leider weiß er nicht, wie Vistrosh genau die Einschleusung, die Unterbringung und den Verkauf der Sklaven in Kratas organisiert.

Die Charaktere haben kaum eine andere Wahl, als den Auftrag anzunehmen. Oder sie würden so enden wie Janos Flüsterflügel. Auch aus der Stadt fliehen würde nicht einfach werden. Sie könnten es zwar schaffen, doch dann wären sie nirgendwo mehr sicher. Garlthiks Arme reichen weiter als nur bis nach Kratas.

Ebenfalls das Argument Brochers Brut würde die Charaktere schon verdächtigen genau aus diesem Grund in der Stadt zu sein (siehe "Das Spiel mit dem Feuer") wird Garlthiks Entschluss nicht ändern. Sollten die Charaktere bei dem Versuch Informationen über Brochers Brut zu sammeln sterben, gut, hat er ein Problem weniger. Sollten sie ihm tatsächlich helfen können und er kann den Sklavenhandel in Kratas unterbinden, auch gut, hat er ebenfalls ein Problem weniger.

## Informationen

Garlthik wird den Charakteren einige Anhaltspunkte geben, damit sie nicht gänzlich bei null anfangen müssen.

1. Name und Aufenthaltsort vom ehemaligen Sklaven (Ork namens Skerton)
2. Tavernen, wo sich Mitglieder von Brochers Brut herumtreiben.
3. Ort außerhalb der Stadt, wo Sklaven an Ktenshin Tskrangs verkauft wurden.

Nachdem die Charaktere heimlich aus dem Turm herausgeschafft wurden, können sie mit ihren Nachforschungen beginnen. Garlthik hat allerdings noch einmal klargemacht, dass sie von ihm keine Hilfe erwarten können. Sie sind auf sich alleine gestellt und kaum einer vom Macht des Auges weiß überhaupt, dass die Charaktere für Garlthik arbeiten.

Was die Charaktere auch anstellen, sie können nichts von Belang herausfinden. Doch während ihrer Nachforschungen werden sie sich eine Menge Ärger einhandeln. Bei Drohungen seitens von Brochers Brut wird es nicht mehr bleiben und die Charaktere müssen einige Anschläge auf ihr Leben überstehen.

Wenn sie nicht mehr weiterwissen und der Verzweiflung schon nahe sind, wird ein Ork namens Lemag an sie herantreten. Er ist Jochost Questor und ein Freund von dem toten Ork Befreier gewesen (siehe "Das Spiel mit dem Feuer"). Er arbeitet tatsächlich für Throal und glaubt die Charaktere seien geschickt worden, um ihn zu unterstützen.

Er konnte in den letzten Wochen nützliche Informationen sammeln, die den Schluss zulassen, dass O'quenen Schwarzdorn der Leibgiftmischer von Brochers Brut einer der Drahtzieher des Sklavenhandels in Kratas ist.

Jedenfalls vermutet Lemag, dass die Sklaven in Rostdorn dem Viertel der Alchemisten, Giftmischer, Tiermeister und Magiekundigen eingepfercht werden. Es soll einen großen unterirdischen Bereich geben, wo die Gehege der magischen Kreaturen und die Laboratorien der Alchemisten sein sollen. Dort gibt es sicherlich auch Zugänge zur Kanalisation und deshalb bietet es sich als Lagerungsplatz für die Sklaven geradezu an, zumal in dem Viertel auch keine Fragen gestellt werden und der Zutritt für Fremde strengstens Verboten ist. Sogar Garlthik hat kein Einfluss auf das Viertel.

Nur hundertprozentig sicher ist sich Lemag natürlich nicht. Und das Viertel ist groß. Wo genau die Sklaven untergebracht werden, konnte er bisher auch noch nicht herausfinden.

Für die Charaktere gibt es wohl nur eine Möglichkeit. Sie müssen Rostdorn ein Besuch abstatten und selber nachsehen. Das gestaltet sich allerdings als äußerst schwierig und gefährlich.

Unterirdisch über die Kanalisation ins Viertel einzudringen ist nahezu unmöglich. Keiner kennt sich dort unten aus und in dem Labyrinth würden sie sich bestenfalls nur verirren. Und keiner der Diebesbanden dort unten würde sie mit offenen Armen empfangen.

Aber auch oberirdisch sieht das Viertel nicht gerade einladend aus. Die fünf Meter hohe Mauer mit den scharfen Metalldornen ist wohl noch das geringsten Problem. Doch das Viertel wird rund um die Uhr von den Söldnern von Kontrons Axten bewacht, die besonders an dem einzigen Tor ins Viertel Posten bezogen haben und jedem Fremden den Eintritt verwehren.

Doch im Viertel sieht es auch nicht viel besser aus. Jeder Meister hat hier ein klar abgestecktes Gebiet, indem er mit seinen Lehrlingen, Wachen etc. lebt. Und dieses Gebiet wird mit allen Mitteln vor unbefugtes Betreten geschützt. Dazu zählen Fallen aller Art, benannte Zauber, patrouillierende Geister, Elementare und magische Kreaturen. Und dann wären da natürlich noch die Lehrlinge und die Meister selbst.

Selbst ein hochkreisiger Dieb oder Illusionist würde wohl früher oder später entdeckt werden.

Sollten die Charaktere es trotzdem versuchen wollen, bitteschön, doch sie werden scheitern. Es sollte ihnen aber immer noch eine Möglichkeit zur Flucht gelassen werden.

Wenn sie dann weitere Informationen über Rostdorn sammeln, erfahren sie, dass eigentlich nur wichtige (reiche) Persönlichkeiten aus Kratas ins Viertel gelassen werden. Ja und natürlich einmal im Jahr öffnet Rostdorn für das Raquas-Rennen seine Tore.

Die Route des Rennens führt tatsächlich auch durch das Alchemistenviertel und gilt als eines der Höhepunkte auf der ganzen Rennstrecke. Doch die Einwohner des Viertels konnten wenigstens verhindern, dass die Straßen von Zuschauern gesäumt werden. D.h. nur die Teilnehmer am Rennen dürfen das Viertel betreten (wenn sie überhaupt so weit kommen).

## Das Raquas-Rennen

Das Rennen ist eines der größten Ereignisse hier in Kratas und jeder fiebert seinem Beginn entgegen.

Organisiert wird das Rennen von dem Menschen Rerran. Eine Menge Geld wird auf die Teilnehmer gewettet und Garlthik streicht die Hälfte von den Einnahmen ein. Allerdings stellt er auch das sehr hohe Preisgeld, weswegen Teilnehmer von überall nach Kratas kommen zu dieser Zeit.

Das Wettgeschäft ist komplett in den Händen von Rerran und seinen Leuten. Er organisiert ebenfalls Luftschiffe, mit denen besser betuchte Zuschauer sich das Rennen aus sicherer Entfernung angucken können. Für die etwas wagemutigeren stehen auch noch fliegende Teppiche bereit, die von Illusionisten gelenkt werden und mit denen man sich das Rennen ebenfalls aus luftiger Höhe angucken kann.

Alle anderen säumen die Straßen von Kratas oder versuchen sich auf Häuserdächern oder Kutschen in Stellung zu bringen, um auch ja nichts zu verpassen.

Dass diese Orte für die Zuschauer nicht ganz ungefährlich sind, stört hier eigentlich niemanden. Doch jedes Jahr kommen mehrere Zuschauer zu Schaden, denn es ist alles während des Rennens (und davor) erlaubt.

Die Teilnehmer versuchen sich gegenseitig aus dem Rennen zu werfen und viele schrecken auch vor Mord nicht zurück.

Deshalb passiert es eigentlich immer, dass schon vor dem Rennen die Reittiere oder Reiter vergiftet, die Wagen sabotiert, oder Teilnehmer bestochen werden.

Letztendlich starten niemals so viele Wagen, wie sich vorher angemeldet haben.

Auch während des Rennens kämpfen die Teilnehmer gegeneinander und ob nun ein Zuschauer zu Schaden kommt interessiert die wenigsten. Selbst mit Fallen und Heckenschützen auf der Rennstrecke muss man rechnen.

Die einzige Regel ist nur, dass man mit einem Wagen starten muss. Doch wie man nachher ins Ziel kommt ist dann auch egal.

Doch das Rennen beginnt schon in 5 Tagen und es werden keine Wagen mehr zugelassen.

Wenn die Charaktere mit Rerran sprechen, so lässt er sich nicht davon überzeugen sie noch teilnehmen zu lassen. Er schlägt ihnen aber ein Geschäft vor. Wenn einer von ihnen seinen Champion in der "Zisterne des Blutes" besiegen sollte, dann würde er sie starten lassen. Vorausgesetzt sie besitzen natürlich ein Wagen mit Gespann.

Die "Zisterne des Blutes" ist eine Art Kampfarena, in der Gladiatorenkämpfe stattfinden. Sie ist außerhalb von Kratas und auch in der Hand von Rerran und seinen Leuten.

Der Champion sollte ein echt harter Brocken für den Charakter sein, doch letztendlich besiegt er ihn.

Ungläubig und zähneknirschend wird Rerran aber sein Versprechen halten und sie zum Rennen zulassen (nachdem er ihnen natürlich ein saftiges Antrittsgeld abgeknöpft hat).

### Vorbereitungen zum Rennen

Wenn die Charaktere noch kein Wagen und Gespann haben, sollten sie sich jetzt einen besorgen und ihn vielleicht auch etwas präparieren, denn es wird hier mit harten Bandagen gekämpft.

Da sie eigentlich keiner wirklich auf der Rechnung hat, werden sie von den anderen Teilnehmer auch eher unbehelligt bleiben und können so das Rennen in Ruhe vorbereiten.

Sie werden sich sicherlich die Rennstrecke vorher genau angucken. Das Rennen startet beim Floranus Tempel und geht über die Ringstraße (Umrundung des Stadtzentrums) zur Dolchgasse. Dann führt die Route die Teilnehmer durch einige unterirdische Tunnel und durch die große Säulenhalle. Danach müssen die Reiter einen der Höhepunkte passieren nämlich die berühmt berüchtigte Todeskippe. Darauf folgt gleich der zweite Höhepunkt und das ist Rostdorn.

Da es nur ein Weg hinein in das Viertel und wieder hinaus gibt, kommt es am Ein- bzw. Ausgang natürlich immer wieder zu den schönsten Zusammenstößen. Danach muss nur noch das berühmte Viertel **Rand** durchquert werden und man folgt der Straße zurück zum Tempel.

Die Charaktere haben natürlich immer noch das Problem ungesehen in die Katakomben von Rostdorn zu gelangen. Die Meister und Lehrlinge achten genau auf jeden Reiter, der es bis zum Viertel schafft. Besonders zu dieser Zeit haben sie auch ihre Häuser, Mauern und Tore mit Zaubern und anderen Fallen versehen, damit jeder Versuch der Abkürzung gleich im Keim erstickt wird.

Für die Charaktere kein leichtes Unterfangen, zumal der einzig bekannte Zugang zu den Katakomben ist mitten auf dem Marktplatz des Viertels. Es ist ein langer Schacht, der direkt in die Gehege der magischen Kreaturen führen soll und von einer schweren Eichenplatte verschlossen wird.

### Teilnehmer

Viele Teilnehmer sind Steppenreiter oder sehr erfahrene Reiter und Wagenlenker. Einige scheinen eher auf Schnelligkeit und Geschick zu setzen und sind nur leicht gepanzert, andere haben riesige, schwer gepanzerte Wagen, die von vielen Pferden oder gar Tundrabestien oder Dyren gezogen werden.

Einige haben sogar Ballistas auf ihren Wagen installiert oder Ölfässer schon bereitgestellt.

Die Favoriten:

- Ein Wagen der Hohlwangen, welcher von 2 Dyren gezogen wird
- Gepanzerter Wagen von Orkbrennern, der von 4 Tundrabestien gezogen wird
- Ein Wagen der Trolle vom Feuerschuppen Clan, der von 2 Feuerschuppen gezogen wird
- Mehrere kleine Wagen von Ork-Steppenreitern, die von einem Pferd gezogen werden
- Ein Gespann mit vier Pferden, das von Zwergensteppenreitern aus Throal gelenkt wird

### Start

Das Rennen beginnt pünktlich um die Mittagszeit. Es gibt im Vorwege schon kleinere Scharmützel und Drängeleien um die besten Startplätze. Wenn der Startschuss dann fällt, sieht man schon, wo die Sabotage am erfolgreichsten war, denn einige schaffen es gerade mal ein paar Meter weit.

### *Ereignisse Ringstraße und Dolchgasse:*

1. Auf den Dächern befinden sich Heckenschützen, die einige Fahrer und Tiere attackieren.
2. Steppenreiter setzen ihre Talente ein, um andere Reittiere zu beeinflussen.
3. Plötzlich steht die Straße vor den Charakteren in Flammen. Einige Tundrabestien drehen durch.
4. Dünne Drähte wurden über die Straße gespannt. Einige Steppenreiter vor den Charakteren sehen dieses Hindernis zu spät....

5. Zwei Wagen vor den Charakteren bekämpfen sich. Die Feuerschuppen der Trolle setzen den Wagen in brand. Die Besatzung kontert, indem sie die Trolle und die Feuerschuppen mit Pfeilen und Bolzen behaken.
6. Aus einem schwer gepanzerten Wagen werden Zauber gesprochen (Zusammenkleben, Nebel der Angst, Illusionen, Levitieren etc.)

### *Ereignisse Tunnel und Säulenhalle:*

1. In den Tunneln ist es sehr eng. Ein großer Wagen lässt niemanden vorbei und wenn es einer versucht, wird er an die Wand gedrückt.
2. Einige Fahrer lenken ihre Tiere oder Wagen absichtlich gegen die Säulen, damit Teile der Halle einstürzen und somit ihre Verfolger begraben.
3. Die Charaktere kommen an einen Wagen vorbei, der sich gerade gegen eine Meute Kreischfledermäuse wehren muss.

### Todeskippe

Es kann nur immer ein Wagen zugleich durch die Todeskippe fahren. Es ist überhaupt erst einmal schwierig seinen Wagen in die enge Gasse hineinzulenken. Dazu muss der Besatzung eine Geschicklichkeits- und Stärkeprobe gegen 10 gelingen, sonst kracht man gegen eine Häuserwand. Die Gasse selbst ist nicht nur abschüssig, sondern auch noch rutschig, so dass man eine Geschicklichkeitsprobe gegen 12 bestehen muss, sonst schlittert man ungebremst die Gasse runter und prallt gegen eine dornenbesetzte Wand.

### Rostdorn

Ist man durch das Nadelöhr am Eingang des Viertels durchgekommen, braucht man nur der Straße bis zum Marktplatz zu folgen. Von dort aus führt eine Straße in einem Halbkreis durch das Viertel wieder zurück zum Marktplatz.

Auf der Strecke befinden sich einige Becken mit Säure oder einer klebrigen Flüssigkeit, denen man ausweichen muss. Doch für die Charaktere dürfte sicherlich nur der verschlossene Schacht auf dem Marktplatz von Interesse sein.

Wenn die Charaktere es bis hierhin geschafft haben, bleibt nur noch das Problem ungesehen da rein zu kommen. Da gibt es natürlich viele Möglichkeiten. Entweder sie starten ein Ablenkungsmanöver, oder sie verschleiern ihre Aktivitäten durch eine Nebel- oder Rauchwolke über dem Marktplatz. Wie auch immer, mit einigen Anstrengungen schaffen sie es auch dann die schwere Eichenplatte anzuheben und können den Schacht runterklettern.

### Die Gehege der Tiermeister

Die Charaktere befinden sich in einer riesigen Höhle, deren Boden aus einem großen Irrgarten aus Gehegen zu bestehen scheint.

Außerdem gibt es noch Käfige an den Wänden und Käfige, die von der Decke herunterhängen. Im hinteren Bereich der Höhle befinden sich sogar mehrere Wasserbassins.

Es gibt nur ein Ausgang aus der Höhle und davor liegt angebunden an einer Kette ein Felux.

Folgende Tiere können die Charaktere in den Gehegen und Käfigen sehen und hören:

Crojen, Höllenhunde, Torhunde, Stachler, Ethandriften, Blitzechsen, einen kleinen Skeorx, Espagras, Eisflieger, Riesentermiten, Feluxe, Basilisken, Kreischfledermäuse

In den Bassins befinden sich Seeschlangen, Jab-Jabs und Piranhas.

Sobald die Charaktere auftauchen machen die Tiere einen Heidenlärm. Einige werden sie vielleicht sogar mit ihren Fähigkeiten angreifen.

Zur Zeit befinden sich eigentlich nur drei Tiermeister in der Nähe, um auf die Tiere aufzupassen. Sobald sie den Lärm hören, werden sie nachgucken kommen. Zwei von ihnen haben jeweils ein Torhund an ihrer Seite, der dritte ein Crojen.

Haben die Charaktere sich erkundigt wissen sie, dass das Gebiet von Schwarzdorn im Osten liegt. Da im Viertel der Tiermeister außer den drei Wachen sonst niemand ist, kommen sie auch unbehelligt bis zu einer dicken Holztür.

Die Tür ist verschlossen und mit einem Alarmzauber versehen. Es ist wohl schon seit langer Zeit keiner mehr hier durchgegangen.

### Die Sklavenpferche

Die Tür führt tatsächlich in das Gebiet von Schwarzdorn. Man sieht sofort, dass man sich in einem anderen unterirdischen Viertel befindet. Hier ist es nicht so spartanisch, wie bei den Tiermeistern. Die Böden sind mit Teppichen bedeckt und die Wände mit Wandgemälden gesäumt.

Die Türen weisen schöne Schnitzereien auf und in den Gängen befinden sich alle paar Schritte kunstvoll gefertigte Marmorstatuen.

Doch die Charaktere sind nicht alleine. In den Gängen und Räumen halten sich auch noch Wachen und die Lehrlinge von Schwarzdorn auf. Sollten die Charaktere den Alarm ausgelöst haben, werden einige von ihnen zur Tür kommen, um nachzusehen, was passiert ist.

Nach ein paar Minuten können die Charaktere ein Gespräch zwischen zwei Orks belauschen, die anscheinend gerade auf dem Weg zu einer Versammlung sind und dabei ein Geheimgang benutzen. Der Geheimgang endet an einem Wandteppich. Dahinter scheint die Bibliothek von Schwarzdorn zu sein. Er steht auf einem Schemel und hält gerade eine Ansprache. Seine Lehrlinge und bewaffnete von Brochers Brut stehen um ihn herum. Außerdem befindet sich noch eine in grau gekleidete Gestalt im Raum.

Schwarzdorn weist seine Leute darauf hin, dass die Charaktere im Auftrag von Throal in das Viertel eindringen wollen, um die Sklaven zu befreien. Haben die Charaktere den Alarm ausgelöst, wird Schwarzdorn natürlich wissen, dass die Charaktere schon ein Weg ins Viertel gefunden haben, und seinen Leuten auftragen doppelt wachsam zu sein.

Die Charaktere könnten die Situation jetzt natürlich ausnutzen, und so schnell wie möglich versuchen die Sklavenquartiere zu finden. Dazu müssen sie lediglich den ursprünglichen Gang weiter geradeaus gehen, der an einer Treppe nach unten endet. Auf dieser Ebene finden sie die Laboratorien von Schwarzdorn und die gesuchten Sklavenpferche.

Nun haben die Charaktere die Informationen, die sie benötigten. Doch da ist noch der Weg zurück...

Die Türen in die anderen Viertel werden schwer bewacht. Es gibt zwar von den Sklavenquartieren Geheimgänge in die Kanalisation, doch die kennen sie nicht und die Sklaven werden auch noch bewacht. Sollten sie vielleicht sogar vorhaben die Sklaven zu befreien oder auch nur heimlich zu befragen, wird das auf jeden Fall der Dis Todesbote (grau gekleidete Gestalt) erfahren.

In der Bibliothek gibt es zwar noch ein Zugang zum oberirdischen Teil von Rostdorn, doch der führt genau in das Haus von Schwarzdorn.

Die einzige Alternative zu diesen Möglichkeiten wäre dann wohl nur noch die Abfallgrube neben den Laboratorien. Auch dort existiert ein Zugang zur Kanalisation. Allerdings wird in diese Grube alles mögliche reingeschmissen und es dürfte für die Charaktere keine angenehme Flucht werden ;-)).

Sollten die Charaktere es dann wieder nach draußen geschafft haben, werden sie wohl als erstes Garlthik aufsuchen oder erst einmal mit Lemag sprechen (vielleicht sollten sie sich vorher noch was anderes anziehen)

Garlthik wird ihnen jedenfalls dankbar sein für die Informationen und kann sie auch sicher aus der Stadt bringen, wenn sie nicht länger in Kratas bleiben wollen. Was eigentlich anzunehmen ist, dann Brochers Brut dürfte nicht sehr gut auf sie zu sprechen sein.