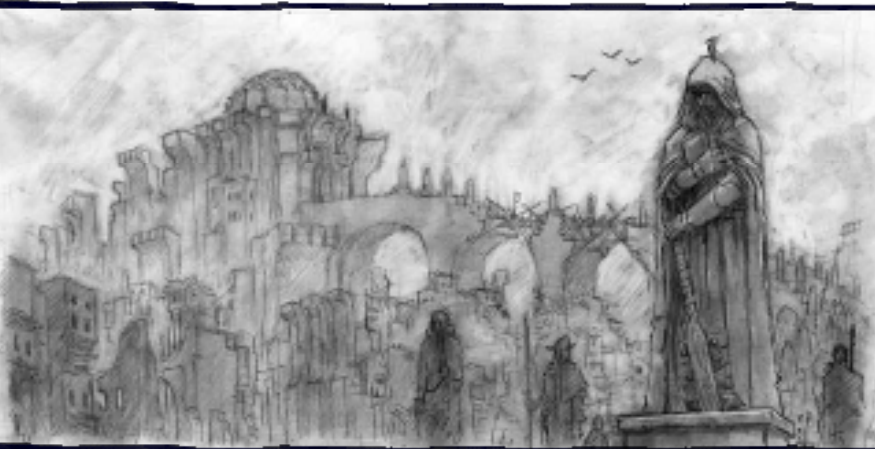


BLUT UND SPIELE

Ein OneSheet im Wilden Rakshazar!

Ein verzweifelter, alter Mann bittet die Helden darum, seine Tochter aus der Arena Kurotans zu befreien, wofür er eine reiche Belohnung bietet. Doch dafür müssen sie sich selbst als Gladiatoren beweisen, um das Vertrauen des Arena-meisters zu gewinnen.



KUROTAN

In der Stadt Kurotan, die einzige riesige, vom Kampf zermürbte Ruine darstellt, können sich die Helden kennenlernen. Die Häuser der Stadt sind verfallen und teilweise auf Holzkonstruktionen über der Stadt oder in Tunneln darunter errichtet, sodass die Stadt auf mehreren, verwinkelten Ebenen existiert. Besondere Orte sind der gigantische Kurostempel, die Arena, die Bluttiergrube für Tierkämpfe und die von etlichen Statuen gesäumte Allee der Helden. Einen geeigneten Treffpunkt bietet die rustikale Söldner-taverne „Schädelspalter“ im Stadtteil Alt-Kurotan.

DER AUFTRAG

Wenn sich die Gruppe zusammen gefunden hat, wird sich ein alter, seiner Kleidung nach relativ wohlhabender Mann an die augenscheinlich schlagkräftigen und fremden Helden wenden und untätig eine Bitte an sie richten.

Sie sollen seine Tochter Lerya aus den Klauen des Arenalmeisters von Kurotan befreien, der sie am gestrigen Tage wegen eines Missgeschicks ihrerseits versklavte und an einen unbekannten Ort brachte. (Sie hat ihn im Stolpern mit Öl übergossen) Als Belohnung bietet er der Gruppe ein Säckchen mit 500 Kupfermünzen. (Durch Überreden geht er auf 1000 hoch)

Er hat gehört, dass der ansonsten hochgradig misstrauische Arenalmeister (weder Name noch Wohnort sind bekannt) verdiente Gladiatoren in sein Anwesen einlädt, weshalb er vorschlägt, sich als Gladiator seinen Respekt zu verdienen, um an ihn heran zu kommen.

DIE ARENA

Die Arena Kurotans ist eine gut besuchte Konstruktion aus Stein und Holz, an die sich in einem Vorbau die Gladiato-

renquartiere und Bestienkäfige anschließen. In der Arena darf jedermann kämpfen und das hinuntergeworfene Geld nach seinen Kämpfen behalten, ohne sich auf Dauer zu verpflichten - außer den Arenasklaven natürlich. Der Aufseher Deiros ist ein graubärtiger, praktisch veranlagter Brokthar, der selbst früher als Gladiator gedient hat.

KAMPE UND TRANK

Lass die Helden ruhig ein paar Kämpfe bestehen, bevor die Gladiatoren ihnen nach und nach die folgenden Informationen gewähren (je Kampf eine). Beispiele wären Trogginge (Werte wie Goblins, 2 je Spieler), ein Ascheoeger oder Boworwölfe (Werte wie Löwen, 1 je 3 Spieler)

Haben sich die Helden bewährt, winken ihnen gesellige oder handfeste Trinkbende mit den raubeinigen Gladiatoren, die jeder eine Persönlichkeit für sich sind.

INFORMATIONEN

1) Der Arenalmeister lässt sich so gut wie nie blicken, ein Gladiator weiß jedoch zu berichten, dass er ein kräftiger Mann mit hoher Fistelstimme ist.

2) Es heißt, er bewohne eine festungsähnliche Anlage im Stadtteil Trutzburg.

3) Der bekannteste Gladiator der Arena ist Korr der Schlächter. Es heißt, er sei der Favorit des Arenalmeisters (wie auch immer das gemeint ist).

4) Der einzige Weg zum Meister führt über den Beweis, dass man selbst der beste Gladiator ist - Im Kampf gegen Korr.

KORR DER SCHLÄCHTER

Korr ist der stärkste Kämpfer der Arena und sich dessen bewusst, was sich schon darin zeigt, dass er einen eigenen kleinen Trakt der Arena mit seinen

WILDES

RAKSHAZAR



Kumpanen bewohnt. Er steht in der Gunst des Arenalmeisters und foltert mit ihm gemeinsam die weiblichen Gefangenen in dessen Keller, würde es jedoch nie zugeben, um seine Gunst nicht zu verlieren - erhält er doch von ihm die besten Kämpfe und ein stattliches Einkommen.

Korr wird stets von einer Gruppe orkscher Berserker begleitet, die der Anzahl der Helden -1 entspricht.

KASIMS FESTE

Kasims Feste ist ein wuchtiger Trutzbau aus Stein im Stadtteil Trutzburg, der aus einem niedrigen, zweigeschossigen Wehrturm mit Anbau besteht. In die Wände sind Schießscharten eingelassen und vor der Treppe zum einzigen Eingang stehen stets zwei Wachsöldner.

DER WEG HINEIN

Es gibt mehrere Wege, um in Kasims Feste zu gelangen: 1) Korr verfolgen (nach 3 Tagen wird er Kasim besuchen) und unentdeckt bleiben, 2) auf eigene Faust nach dem Arena-Meister recherchieren, was nur durch sehr gute Ideen und Würfelglück möglich sein sollte, oder 3) Korr in der Arena besiegen, dann wird Kasim die Helden durch einen Boten einladen.

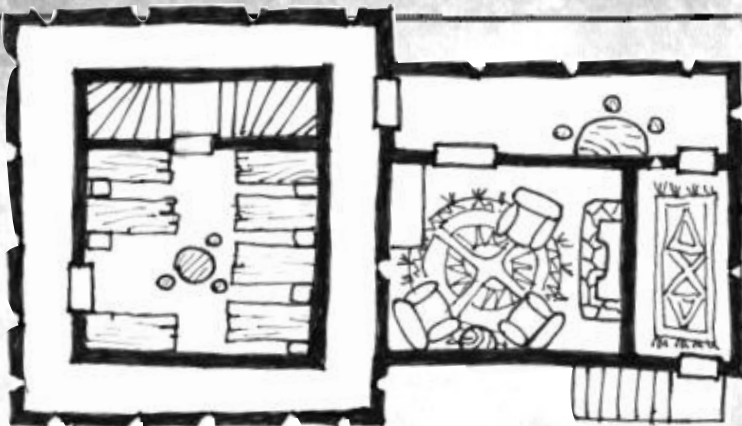
In den ersten beiden Fällen ist Kasim unvorbereitet und wird entweder im Folterkeller oder seinen Wohnräumen sein, im 2. Fall erwartet er die Helden in seinem Empfangsraum (bewacht), um sie kennenzulernen und - wenn sie vertrauenswürdig scheinen - anzustellen. (Er bietet 50 Kupfermünzen die Woche und freie Kost)

Normalerweise befinden sich die Wachen im Vortrakt des Kellers, im Wachenraum und Flur des Erdgeschosses.

DAS ERDGESCHOSS

Durch karge Flure gelangt man in ein kleines, gemütliches Empfangszimmer, in dem Sessel, Abstelltischchen und ein Kamin stehen. Gäste werden von den Wachen bewirtet, die bewaffnet und angemessen gekleidet servieren.

Hinter dem zweiten Flur kommt man in einen Wehrgang, durch dessen Schießscharten die Wächter das Gebäude von allen Seiten verteidigen können. Inmitten des Ganges liegt das Wachenquartier, durch das der einzige Weg in den Keller und in das Obergeschoss führt, wo Kasim lebt. Dieses ist spartanisch kahl eingerichtet - bis auf die vor Köstlichkeiten überschäumende Küche. In den Truhen der Wachen lassen sich Ge-



gegenstände und Münzen im Wert von 20 Tauscheinheiten je Wache finden.

DER KELLER

Im Eingangsbereich (1) findet sich ein Tisch, an dem üblicherweise 2-3 Wachen Würfelspiele betreiben. Linkerhand ist das mit Kisten und Fässern gefüllte Lager der Essensvorräte und Gebrauchsgegenstände (Gesamtwert 1000 TE). Geradeaus liegt die Latrine, deren Erzeugnisse durch eine schmale Öffnung in eine unterirdische Höhle fließen - eine Sicherheitslücke, die Kasim noch nicht aufgefallen ist. Die rechte Tür führt in den Foltertrakt.

(2) FOLTERTRAKT

Der Foltertrakt beginnt mit der Folterkammer, einem mit allerlei blutbefleckten Gerätschaften voll gestopftem Raum, aus dessen Eiserner Jungfrau noch die qualvollen Schmerzlaute einer Gefangenen dringen (Wird sie herausgeholt, stirbt sie ohne Sofortversorgung.). Die südliche Tür führt in das Alchemiezimmer, in dem zahlreiche Tonkrüge und schleimige, stinkende Substanzen (schwache Gifte und Säuren) sowie der blinde Leibalchemist Kasims aufzufinden sind. (Ungeübter Kämpfer, wird versuchen, die Riesenmade zu befreien und auf die Helden loszulassen und ansonsten um sein Leben wimmern. Er besitzt den Schlüssel zu Gefangenentrakt und Riesenmade)

(3) SKLAVENTRAKT

Hier sind in kleinen Zellen 6 gefangene, halb verhungerte und stark zerschundene Frauen untergebracht. Zwei von ihnen sind tot. Je nachdem, wie viel Zeit die Helden bis hierher gebraucht haben, ist die schöne Lerya nur verängstigt, verätzt oder bereits tot. Sie wird anstandslos allen Befehlen gehorchen und den Helden folgen, um endlich dieses Höllenloch verlassen zu können. Die anderen Sklavinnen betteln ebenfalls um Befreiung.

Im Raum linkerhand befindet sich hinter verschlossenem Tor eine feiste, angekettete Riesenmade, aus deren ätzendem Sekret der Alchemist die Säuren zur Folter herstellt. Sie ist aufgebracht und versucht ihre Ketten zu durchbrechen. (Werte wie Hydra ohne Regenration und Mehrere Köpfe. Statt Feuer- Säureatem mit 2W6 Schaden)

BERSERKER (H-1)

Attribute:

Geschicklichkeit W6, Konstitution W8, Stärke W8, Verstand W4, Willenskraft W6

Fertigkeiten:

Einschüchtern W8, Kämpfen W8, Mumm W10, Wahrnehmung W4

Bew.: 6, Parade: 6, Robustheit: 7 (1)

Talente:

Berserker

Ausrüstung:

Streitaxt (Stä+W8, Stein), Felle (+1)

KASIM YALABAN

Der Eunuch Kasim arbeitete sich als Leibwächter nach oben, bis er seine Herrin für das umbrachte, was sie ihm angetan hatte - seine Männlichkeit zu stehlen. Er kam mit ihrem Besitz zu einem beachtlichen Vermögen, das er in die Arena investierte, bis sie schließlich ihm gehörte. Doch nichts lässt ihn jemals seine Wut über seinen Verlust vergessen, sodass er schon früh begann, als Ersatz für seine fehlende Sexualität Sklavinnen zu kaufen, um sie in seinem Keller qualvoll zu Tode zu foltern. Er wird im Kampf fliehen, wenn er keine Aussicht auf Sieg erkennt, in jedem Fall aber seine Wachen vorschicken.

Attribute:

Geschicklichkeit W4, Konstitution W8, Stärke W8, Verstand W8, Willenskraft W6

Fertigkeiten:

Einschüchtern W6, Kämpfen W8 Mumm W8, Wahrnehmung W6, Wissen (Handel) W10

Charisma: 2, Bewegung: 6, Parade: 7

Robustheit: 7

Talente:

Anführen, Kräftig, Schmerzresistenz, Charismatisch

Ausrüstung:

Sichelschwert (Stä+W8, Bronze), Buckler (Pa+1)

KORR

Attribute:

Geschicklichkeit W8, Konstitution W8, Stärke W10, Verstand W4, Willenskraft W8

Fertigkeiten:

Einschüchtern W8, Kämpfen W10, Mumm W10, Wahrnehmung W6

Bew.: 6, Parade: 6, Robustheit: 9 (2)

Handicaps:

Arrogant, Blutrünstig, Raubtiergeruch

Talente:

Berserker, Ersts Schlag, Kräftig, Rundumschlag

Ausrüstung:

Kriegsaxt (Stä+W10, PB 1, Bronze), Dolch (Stä+W4, Obsidi-an) Knochenrüstung (+2)

SOELDNER (Hx3)

Attribute:

Geschicklichkeit W6, Konstitution W8, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W8

Fertigkeiten:

Einschüchtern W8, Kämpfen W8, Mumm W8, Wahrnehmung W6

Bew.: 6, Parade: 7, Robustheit: 8 (2)

Talente:

Aufmerksamkeit, Kampfreflexe

Ausrüstung:

Kurzschild (Stä+W6, Bronze), Schild (Pa+1), Lederrüstung (+2)

