

# Der Meister der Ratten in Gareth

– aus der Bornland-Box, angepasst und ausgearbeitet als Prolog für das Jahr des Feuers –

– von Dennis Vogt (Leif Jurgeson) –  
– Stand: 17.04.2014 –

Wir werden das Jahr des Feuers mit zwei Gruppen spielen – grob gesagt eine mittelstufige vor allem für die Politikteile, eine hochstufige vor allem für die Schlacht auf dem Mythraelsfeld, die Schlacht in den Wolken usw. Die hochstufigen Helden werden nach meiner Planung auch nach den Tagen des Leids in Gareth bleiben, im Rat der Helden.

Dafür brauchte ich nun noch ein Abenteuer, das verschiedene Funktionen erfüllt: gegenseitiges Kennenlernen der Helden; Kontakt zur KGIA bzw. vor allem Dexter Nemrod (siehe Schlacht in den Wolken usw.) und Akzeptanz durch diese als brauchbare „Agenten“; Kennenlernen von Gareth als Abenteuerschauplatz; Bekanntheit in Gareth; freies Bewegen mit Waffen in Gareth (d.h. Bürgerrecht); und: Übergang zu Kreise der Verdammnis bzw. „Stadt der 1000 Augen“ möglich.

Meine Wahl fiel auf „Der Meister der Ratten“ aus der alten Bornland-Box (Rauhes Land im hohen Norden), das eigentlich für Festum gedacht ist. Ich habe es auf Gareth adaptiert und deutlich ausgebaut, inkl. KGIA, Detektivplot usw. Dafür habe ich vor allem die neue Garethbox genutzt (und Entwicklungen nach dem JdF ignoriert). Verweise wie D94 oder M112 beziehen sich auf die Box, ebenso die Abkürzungen für die Stadtteile.

Der Aufhänger war der Geburtstag von Alrik von Blautann, der bekannte Helden des Reiches (die meisten hatten wir als Zweithelden in der Dritten Dämonenschlacht verwendet oder sie hatten sich schon anders einen Namen gemacht) eingeladen hatte. Dabei trat Dexter Nemrod an sie heran und bat sie um Hilfe; denn zur Zeit leidet Gareth unter Hunger und in zwei Speichern der Stadt gibt es Kornfäule. Zur Tarnung sollen sie als außerordentliche Hauptleute für die Speicher tätig sein und zugleich das Verschwinden ihrer Vorgänger (eigentlich auch KGIA-Agenten) aufklären. Dabei stellt sich einer dieser Agenten als Mishkara-Paktierer und Verursacher der Kornfäule wie auch einer nun aufkommenden Rattenplage heraus. Die Lage in der Stadt wird immer schlimmer, während sie den Paktierer suchen. Schließlich können sie ihn in einem Mishkara-Sanktuarium, das sich zur Pforte des Grauens entwickelt, stellen.

Wir haben drei Abende an dem Abenteuer gespielt. Vor der letzten Sitzung habe ich das Skript in einigen Teilen nochmal angepasst, in Bezug auf den bisherigen Verlauf wie auch die geplante Spielzeit von etwa 5 Stunden. Deshalb findet sich auf S. 2-13 das ursprüngliche Skript, auf S. 14-17 die überarbeiteten Teile. Ab S. 18 sind Handouts zu finden, inkl. eines „Fragebogens“ für ein Interview durch den Aventurischen Boten und den daraus entstandenen Artikel, der natürlich nur für meine Gruppe passt, aber als Anregung dienen kann.

Viel Spaß beim Meistern und Spielen! Bei Fragen gerne via Thread oder PM im DSA4Forum (User: Leif Jurgeson).



DAS SCHWARZE AUGEN, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA und RIESLAND sind eingetragene Marken der Significant Fantasy Medienrechte GbR. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet.

Dieses Dokument stellt lediglich eine inoffizielle Hilfe dar und dient keinerlei kommerziellen Zwecken. Es handelt sich hierbei weder um ein offizielles Produkt der Ulisses Spiele GmbH, noch soll es den Erwerb entsprechender Produkte überflüssig machen. Es enthält inoffizielle Informationen zum Rollenspiel DAS SCHWARZE AUGEN und zur Welt AVENTURIEN. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publiziertem Material stehen.

# Was bisher geschah ...

## Hintergrund und Vorgeschichte

- ❖ **Hunger in Gareth (M36):** 1024-1026 Dürrejahre: Hungerrevolten in Meilersgrund, Südquartier, Rosskuppel, Skandal um schimmeliges Notkorn, Ausgangssperre, Truppenpräsenz // 23.ING 1024 Massaker von Mühlingen: garetische Ritter und Goldene Lanze gg. 400 Hungernde (200 sterben), die Turnier stören wollen; Anführer Morling Damotil wird Märtyrer; größte Unruhen enden // Artikel im Aventurischen Boten!
- ❖ **Der Pakt: Rhys Marnion**, erprobter KGIA-Agent, wurde schwer krank und keiner kümmerte sich um ihn; Mishkara/Belzorash offenbarte einen Ausweg – der Preis war ein Pakt; Rhys erlernte Paktgeschenke, um Rache zu üben (s.u.), zudem errichtete er ein Unheiligtum unter dem Ostmarkt
- ❖ **Der Kornspeicher-Auftrag:** Gareth ist von Dürrejahren heimgesucht; Rhys sieht seine Chance, im Namen seiner „Herrin“ zu walten, indem er Kornfäule in den Speicherhäusern verbreitet; dafür meldet er im HES einen angeblichen Hinweis auf drohende Kornvergiftung, um zur Untersuchung Zugang zu den Speichern zu erhalten und dabei selbst erst die Kornfäule zu sähen; jedoch wurden ihm zu seinem Pech noch zwei Agenten beiseite gestellt; [in Speicher 6 und 8 schon Kornfäule]
- ❖ **Der Mord:** nach einigen Recherchen wurde **Agent Conny Tucher** misstrauisch und stellte Rhys zur Rede; dabei rief Rhys Ratten herbei, die Conny töteten; der **dritte Agent, Goswin Schinder** floh (s.u.); Rhys zog sich über einen Zugang im Speicherhaus in die Kanalisation zurück, in sein Unheiligtum unter dem Ostmarkt, und wechselte die Strategie: er beschwört nun die Ratten, um alle Lebensmittel aus Alt-Gareth zu vernichten und Krankheiten zu verbreiten; dazu braucht er Blutopfer, die er sich aus dem Drom fangen lässt
- ❖ **Der erste Verdächtige:** Als Goswin floh, trug er einen Mantel und wurde von einer **Nachbarin** des Speichers, **Harka Hauer**, gesehen; zudem folgten ihm (die beschworenen) Ratten; er konnte sie abschütteln, indem er seinen Mantel abwarf; dann zog er sich in sein persönliches Geheimversteck (jeder KGIA-Agent hat eines) zurück (südlich des Immanstadions); er hat panische Angst vor Ratten (Schlechte Eigenschaft) und wagt sich deshalb nicht vor die Tür

## Ablauf bis zum Auftreten der Helden

- ❖ **29. HES:** Rhys fasst seinen Plan und bringt bei seinem Vorgesetzten die Behauptung vor, er habe aus einer seiner Quellen von einem bevorstehenden „Anschlag“ auf die Speicherhäuser erfahren, die mit Kornfäule vergiftet werden sollen
- ❖ **30. HES:** Rhys werden zu seinem Missfallen Conny und Goswin zur Seite gestellt, sie beziehen ihre Wohnung und werden als Speicher-Hauptleute eingestellt; die Ermittlungen beginnen
- ❖ **1. FIR:** Sie besichtigten alle Lagerhäuser, nachts halten sie Wache an drei verschiedenen Speichern; Rhys verlässt seinen, um #6 zu infizieren
- ❖ **2. FIR:** Wieder Inspektion, Entdecken und erfolgloses Bekämpfen der Fäule; nachts infiziert er #8
- ❖ **3. FIR:** Morgens Inspektion, in Speicher #1 übernehmen die 3 Agenten die Wache für die Speichermeisterin, die eine Lieferung auf den Markt bringt; die misstrauische Conny stellt Rhys zur Rede, er ruft die Ratten die sie töten, Goswin flieht und wird von den Ratten verfolgt und verliert seinen Mantel, Rhys zieht sich in die Kanalisation zurück; die rückkehrende Speichermeisterin findet die unter Korn verborgene Conny nicht, wundert sich über die Abwesenheit der „Hauptleute“, berichtet an Speicherherr
- ❖ **4. FIR:** Ausbleibende Berichterstattung und Mitteilung des Speicherherrn lässt die KGIA misstrauisch werden; Dexter beauftragt die Helden, nachts beschwört Rhys die ersten Ratten

# Der Weg ins Abenteuer

## Einstieg

- ❖ **Einladung:** zum 40. Geburtstags Oberst Alriks von Blautann am 4. FIR 1025 in AG geladen
- ❖ **Unterkunft:** im Ulmenstab (TH-27, Q6/P8 = Einzelzimmer/Nacht 4S); im Schwert und Panzer (SV-26, Q5/P4): 1 Doppel (=20HpP), 1 Einzel (=25H), Pferde und Kutsche (=2S), = 30D/Monat für 5 Personen (Lebensstil annehmbar); Wirt Dobran Ummingshausen
- ❖ **Verpflegung:** in **Ulmenstab:** 30H(Not:50H)/Gericht; in **SuP:** 15H(Not: 25H)/Gericht;
- ❖ **Hunger in Gareth I (M76): Mangel** (siehe M76)
- ❖ **Stimmungsbausteine vor den Ratten:** (der Adel kehrt erst am 3.FIR zurück von der Jagd)
  - **Der Masken-Dämonen:** als Dämonen verkleidet; wirken in dunkler Ecke zunächst echt
  - **Hungernde Massen:** Andrang vor PER, TRA, Siechenhaus, Armenhaus, Märkten; wegen Nahrungsmangel; vereinzelt Tote (in Gosse oder auf Leichenwagen); Anbetteln der Helden
  - **Geschlagene Bettler:** Bettler mit Bettelmarken, die (sehr hungrig) hartnäckig betteln, werden von Bürgern/Patriziern tw. weggestoßen/getreten; illegale Bettler (ohne Marke oder nachts) werden verscheucht, gezüchtigt, aus Alt-Gareth geworfen oder festgenommen
  - **Wirt Dobran weiß was über Unter-Gareth:** heißt sie Dorban willkommen und serviert Essen; Abenteuerergruppe kommt herein und fragt nach Ausrüstung für Unter-Gareth, (haben Hinweis auf Schatz), Dobran gibt Tipps; *Helden bekommen dies mit!*

## Das Fest

- ❖ **Das Fest:** Stadthaus in HB; üppig aber nicht protzig; Musik und Gesang von Hofdamen, Feuershow; richtig gekleidet? (*Etikette* gelingen, sonst +4 auf gesells. Proben)
- ❖ **Themen:** Nahrungsmangel, langer Winter, Ruhe an der Trollpforte/Schwarzen Landen, Tag der Jagd auf Schloss Sonnentor (karge Beute) am 1. FIR
- ❖ **Festgäste:**
  - **Oberst Alrik von Blautann und vom Berg:** schulterlanges blondes Haar und Schnauzbart; gilt als Mann der Ehre und Mitgefühl für Unschuldige (ein Jahr zuvor Hungerhilfe: AB91, S. 16)
  - **Leif Jurgeson:** Therbuniter, nur kurz da, bittet um Unterstützung gg. Hunger und Krankheiten
  - **Rohaja:** ca. 16, schulterlanges seidig-blondes Haar, braune Augen, feinste Kleider; lässt sich Heldentat erzählen, wirkt ungezwungen, hasst Schmeichler, sehr charismatisch, flirtet mit Eslam
  - **Thorn Eisinger:** bullig, schwarzbärtig, silbergraue Strähnen, Rubinamulett; Aufträge nach Sympathie; freut sich über Heldengeschichten, weiß auch einiges zu berichten
  - **Nur erwähnen** als anwesend und „jung“:
    - **Graf Rondrigan Paligan von Perricum:** 20, dunkel, Kraushaar, tiefe braune Augen, ruhige Ausstrahlung; mag Jagd und Alchimie, Alara ist Großtante
    - **Graf Orsino von Falkenhag:** Mitte 50, blendend aussehend, gezwirbelter Bart; Großsiegelbewahrer, Höfling
    - **Dom Eslam von Eslamsbad, Graf zu Yaquirtal:** End20, schwarzer Pferdeschwanz, Oberlippenbart, markante Nase, elegant; in kaiserl. Familie aufgenommen, Edelmann
  - Erwähnen als **nicht anwesend:** **Emer** (Reichsgeschäfte an Trollpforte), **Selindian** (Almada)

## Der Auftrag

- ❖ **Dexter:** Die Helden befinden sich zu einem späteren Zeitpunkt alle in einem Salon, im Gespräch mit Rondrigan oder so; dann kommt Dexter und alle ziehen sich zurück; er schließt die Tür, legt einen mondsilbernen Buckler auf den Tisch und spricht „Defendea“
- ❖ **Der Auftrag:** 3 Agenten verschwunden, bei Ermittlungen um Kornfäule in Alt-Gareth's Speichern, waren zur Tarnung als „Speicher-Hauptleute“ im Einsatz, in eigener Wohnung gewohnt, seit 2 Tagen kein Kontakt mehr; da Dexter eine „Ratte“/„Maulwurf“ vermutet will er unabhängige Helden; Helden sollen als Nachfolger als „Speicher-Hauptleute“ tätig werden, Vorgänger „wegen Lohnforderungen entlassen“, dabei die Agenten suchen und zugleich als tatsächliche Speicher-

Hauptleute tätig werden, damit ihre Tarnung nicht auffällt; MAXIMUS SECRETUS!; jeder Agent hat ein persönliches Versteck, dessen Ort niemandem sonst bekannt ist

- ❖ **Belohnung: 50D pP** bei Finden der Agenten, Aufdecken der Geschehnisse und Geheimhaltung; keine weitergehende Spesenübernahme!
- ❖ **Speicher-Hauptleute für Alt-Gareth:** Aufgabe ist die Sicherung der 8 Speicherhäuser (v.a. gg. Plünderer), mit Speichermeistern auf gleicher Hierarchieebene, **Speicherherr Welf Karolus** (üppige Kassen) untergeben, dieser lässt sie in Ruhe (mit Dexter abgesprochen); bekommen am nächsten Morgen *20 Gardisten* inkl. **Korporal Refardeon Westfal** unterstellt, zur freien Einteilung, *Budget von 30D*, erhalten *Schlüssel für alle Speicherhäuser* und vorübergehend *silbernen Gardering*
- ❖ **Kontakt zu Dexter:** Weißes Tuch in eine Blutulme am Hesindeplatz, dann Treffen in Hotel Handelsherr (TH-16) am Abend
- ❖ **Informationen:** *am nächsten Tag gegen Mittag in Herberge (also bei Rückkehr)*; Namen und Beschreibung der 3 Agenten; Liste der 8 Speicherhäuser; Auszug aus Ermittlungsakte; Ort der Wohnung (NH, Nähe der Goldschmiede) // **HANDOUT**
- ❖ *Entschlüsselung der Informationen:* mit Kryptographie, Sprachenkunde, Atak, Schriftlicher Ausdruck, Sagen, Garethi, Gassenwissen, ...

## Wichtiges (täglich zu beachten)

- ❖ **Zeitmangel:** wenn Arbeit als Hauptleute und Helden ernst genommen, mindestens(!) halber Tag für Organisation, Bekämpfung von Ratten und Aufständen, Wege laufen, etc.
- ❖ **Informationensuche:** *Gassenwissen* um geeignete Person zu finden; dann *Menschenkenntnis* und *Überreden*, je mehr TaP\* desto besser / WdE63
- ❖ **Winter-Kälte:** Es liegt auf den Dächern eine mittlere Schicht Schnee, in den Gassen ist er meistens weggeräumt; es ist dauerhaft unter 0 Grad, zudem Wind und Schneematsch; (idR „3 (Kalt“; Matsch/nachts „4 (Frostig“; Schaden siehe WdE154f.)
- ❖ **Sinnenschärfe:** Nacht +6 (Dunkelheit in AG: 6, da Beleucht.); bei Schneegestöber und Wind: +4
- ❖ **Krankheiten:** SP zählen; abends KO würfeln!
- ❖ **Ratten in der Nacht:** Reg. eigentlich +/- 0, Risiko Rattenbiss 30%; Rattengetrappel hält einen wach (Reg. -3, eKO-1), außer „Oropax“ u.ä., dann aber höheres Risiko Rattenbiss (60%) und Reg-1
- ❖ **Verpflegung:** in **Ulmenstab:** 30H(Not:50H)/Gericht; in **SuP:** 15H(Not: 25H)/Gericht
- ❖ **Bier:** in **Ulmenstab:** 2,5H(Not:6H)/Bier; in **SuP:** 2H(Not: 3H)/Bier
- ❖ **Reaktion auf Helden:** *hilfsbereit:* bewundernd, hoffnungsvoll; *nicht:* herablassend, Beleidigungen
- ❖ **Bettler:** allgegenwärtig, müssen AG nachts verlassen, werden schlecht behandelt
- ❖ **Krankheiten:** Ansteckung: siehe WdS 151ff.
  - Lutas (W20: 1-6): (5)
  - Brabaker Schweiß=Sumpffieber (W20: 7-10): (7)
  - Schlachtfeldfieber=Gilbe (W20: 11-14): (6)
  - Rascher Wahn (W20: 15-20): (9)
  - [Zorgan-Pocken, 13 Tage; Tollwut 1W20x10 Tage; Jahresfieber, 1W6 Tage]
  - **Gegenmittel:** Lulanie (7D), Donf (4D), Joruga (8D), Gulmond (4D)
  - **Vorbeugung:** (Preise mit Faktor 1 bis 10 multiplizieren, nach Herkunft und Zeitverlauf): Olginsud, Sansarosud, Satuarianstrunk, Zwölftee

# Zeitlicher Ablauf

- ❖ **Tag 1 (4. FIR):** *Wirt Dobran berät Gast zu Unter-Gareth*, Abends Anwerbung; **Mangel**  
➤
- ❖ **Tag 2 (5.):** morgens wenige Ratten, Einführung in Amt, Besichtigung der Speicher, **Leichenfund**, mittags Informationen von Dexter in Herberge; **mittags mehr Ratten** und Diebstähle durch sie, Panik, Vorgehen gegen Ratten, Rückzug Ratten  
➤
- ❖ **Tag 3 (6.):** Fangversuche, durch Garde und Spießbürger/Fuchsgarde, nur mit geweihten Waffen langfristig Erfolg; spekulieren über Ursache, Ratten praktisch nur in Alt-Gareth, angeführt von Dämonenratten; Stimmung in Stadt: wenige vor Tür, kaum in Kneipen, **Essen teurer!**  
➤
- ❖ **Tag 4 (7.):** Fangversuche, vereinzelt Beteiligung der Akademien und Kirchentruppen, **Ratten kommen nun nachts**, überfallen Schlafende; *Brabaker Schweiß*  
➤
- ❖ **Tag 5 (8.):** stärkere Beteiligung verschiedener Truppen; Fangversuche, Gerüchte über dämon. Ursprung, **tw. Flucht der Bevölkerung**; **Interview mit Aventurischem Boten**, *Lutanas*  
➤
- ❖ **Tag 6 (9.):** Erkrankungen der Truppen (fallen dadurch aus); viele Vorratskammern nun geplündert → **Hungerkrise**; *Schlachtfeldfieber, Rascher Wahn*  
➤
- ❖ **Tag 7 (10.):** **Ratten nun verstärkt an Speicherhäusern** und Händlerlagerhäusern, Krankheiten nun auch in anderen Stadtteilen und Umgebung, **Schließen der Stadttore**, Versuch der Umgehung; Gerüchte von Zorgan-Pocken; **Helden finden Goswin**  
➤
- ❖ **Tag 8 (11.):** Frühmorgens versucht Mob das Siechenhaus anzuzünden, Pflegepersonal erkrankt, das Drom wird als Siechen- und Unruheherd von außen abgeriegelt (große Teile der Spießbürger); Magier und tw. Kirchentruppen ziehen sich zurück und riegeln sich ab  
➤
- ❖ **Tag 9 (12.):** **erste Todesopfer** (Krankheiten und Hunger), **erste Plünderungen**, alle Kräfte der Stadt (Garde, Spießbürger, weiter) zur Eindämmung von Aufständen, **keine Jagd auf Ratten mehr, nachts beginnen die Bettler**, den Ratten nach Unter-Gareth zu folgen  
➤
- ❖ **Tag 10 (13.):** große Unruhen, Bestürmung der Tore/Mauern, **Stürmung der Speicherhäuser**, Bettler fangen Dämonenratten, mit Eisenkäfigen in Tempel, erhebliche Verluste unter den Bettlern  
➤
- ❖ **Tag 11 (14.):** anhaltende Unruhen, **Speicherhäuser fast alle geplündert**, Bettler weiterhin in Unter-Gareth, unterstützt von wenigen Freiwilligen (v.a. Dromer)  
➤
- ❖ **Tag 12 (15.):** **Helden steigen in Kanalisation ein**, besiegen Rhys  
➤
- ❖ **Tag 13 bis 15 (16.-18.):** letzte Dämonenratten werden erlegt, Unruhen lassen nach, verbliebene Vorräte werden sortiert, karger Nachschub trifft aus anderen Stadtteilen und Umland ein, weitere Tote durch Hunger und Krankheiten und tw. Ausbruch von Tollwut, Zorgan-Pocken, Jahresfieber  
➤

# Alltägliche Arbeit

## Die Arbeit als Speicherwachen und der Kampf gegen die Ratten

- ❖ **Der Auftakt:** Zu Rathaus, dort Speicherherr (übergibt alles) und Gardisten, „Notizbuch“
- ❖ **Die Stadtgarde:** den Helden 20 Gardisten unter **Korporal Refardeon Westfal** unterstellt; jedes Speicherhaus hat schon 2 Gardisten/Schicht unter Speichermeister
- ❖ **Die Speicherhäuser:** (benannt nach den 8 Märtyrern): SpeichermeisterInnen
  - 1) St. Eboreus (NH-19, bei der Kommandantur): **Praiodane Holt**; *hier Leiche gefunden*
  - 2) St. Celissa (NH, beim Armenhaus): **Maren Gerber**
  - 3) St. Duridanya (SV, beim Fuchsbau): **Alruna Wirker**
  - 4) St. Palinai (SV, bei Siechenhaus): **Peradan Prutz**
  - 5) St. Yasinthe (AV, beim Immanstadion): **Dhana Oldenport**
  - 6) St. Emmeran (TH, bei den Kaiserthermen): **Sighelm Angbarer**; *mit Kornfäule (als 2.)*
  - 7) St. Lucian (NH, am Simiapark): **Zolthan Gerstenkorn**
  - 8) St. Vitus (AV, am Drom): **Ettel Dargel**; *mit Kornfäule (als erstes)*
- ❖ **Hunger in Gareth II (M76): Hungerkrise (ab Tag 6)**, siehe M76
- ❖ **Ordnungskräfte der Stadt:** 200 Fuchsgarde, 400(-1000) Spießbürger, 370 Stadtgardisten, 100 Akademie-/Tempelgardisten, 120 Magier, ??? Geweihte; viele später Flucht/Rückzug, verletzt, erkrankt, durch Verbindungen nur in bestimmten Gegenden, nicht alle in Alt-Gareth → effektiv max. 300/Schicht; Kirchentruppen an Tempeln; Stadtmauer (M80ff.); **Bürgermeister Trautmann Karfenck**, Rat der Stadt (Alt-)Gareth (72 RatsherrInnen); **Kompetenzkonflikte!** (u.a. Siechen- und Speicherherr, Spießbürger und Garde, ...); Kirchen greifen so gut wie möglich ein, sind überlaufen; Criminalkammer startet auf Druck von KGIA keine Ermittlungen über Ratten
- ❖ **Wissenswertes über Ratten:** (*Tierkunde, Sagen*): übertragen Krankheiten und Flüche; Kreaturen des Namenlosen; zerbeißen Kleinkindern die Kehle, wenn sie in die Krippe gelangen
- ❖ **Fangprämie:** 1H/Ratte, 1D/Dämon; durch Magistrat; nicht für Helden, da in Amt Pflicht
- ❖ **Geweihte Waffen:** Waffen(objekt)weihe durch Tempel der Wahl möglich! (Zeremonie = Stunden)

## Stimmungsbausteine

- ❖ **Winterkälte (immer!):** s.o.; frierende Menschen, vereinzelt Frostleichen
- ❖ **Überforderte Rattenfänger (immer):** Alt-Gareth hat 60 Rattenfänger (SF: Unter-Gareth I), diese sind schnell mit der Situation überfordert und werden zudem die ersten Opfer von Krankheiten
- ❖ **Ratten-Geräusche (immer):** rascheln/tapsen, fiepsen, von Dämonenratte kakophonisches Pfeifen
- ❖ **Ratten-Diebstähle (sehr häufig):** gezielt auf einzelne Vorräte, v.a. „Objekte“, Korn erst später
- ❖ **Angriffe von Ratten (häufig):** zur Verteidigung von Diebstählen, v.a. nachts auch gezielt so; meist ganzes Rudel auf eine Person; Rückzug bei Unterlegenheit oder nach Sicherung Diebesgut
- ❖ **Kranke und Therbuniten-Patrouille (gelegentlich):** mit Leif; mit Wagen von Haus zu Haus, an ausgewählten Plätzen, sternförmig von Siechenhaus/PER aus, zudem vor Armenhaus/TRA
- ❖ **Tote wg. Hunger und Krankheiten (häufig):** v.a. im Drom, bei PER u. TRA, vereinzelt auf den Straßen; Katzen, Hunde, Vögel werden gegessen; **Hungertode zunächst gelegentlich**, ab Tag 9 Hunger- und Krankheitstote zunehmend, dann auch in vielen Häusern, auch bürgerlichen; v.a. bemerkbar wegen Totenwagen, Schauhaus (SV-06) völlig überfüllt, hier Tote nach Torschließung
- ❖ **Zusammenrottung (ab Tag 2: sehr selten, ab Tag 5: gelegentlich, ab Tag 9: häufig):** Gruppen von 5W20 Personen; tuscheln oder rufen, Katzenmusik, Gerangel, weinen
- ❖ **Plünderung, Schlägerei, Niederschlagung (keine, ab Tag 5: selten, ab Tag 9: gelegentlich):** Gruppen von 1W20x10 Personen; Schlägereien, Angriffe auf Bürger/Wohlhabende/Sündenböcke/Helden, Plünderung von Speichern/Lagerhallen/Märkten/Patrizierhäusern, Stürmung von Ratsgebäuden/Stadttore/Patrizierhäusern, (blutige) Niederschlagung durch Ordnungskräfte bei Testwurf mit 1W20 auf 1W20 oder Beschwichtigung durch Würdenträger/Helden

# Ermittlungen

## Die Suche nach dem „Namenlosenkultisten“

- ❖ **Zeitablauf:** Tag 2 bis Tag 7 = 6 Tage Suche
- ❖ **Die Wohnung der Agenten:** NH, Nähe der Goldschmiede, Ross-Straße, Hohes Haus; karge *Ausstattung*, 3 Betten, wenig Wechselkleidung; *auffällig:* viele Vorräte (jetzt tw. Ratten hier); in Truhe 2 Fuchs-Amulett aus Bernstein, in Truhe 3 „nichts“; keine *Unterlagen*, nur leere Wachstafeln, Papier, Tinte; Nachbarn sahen sie regelmäßig früh gehen, in Dunkelheit kommen, zuletzt an 3.FIR
- ❖ **Die Speicherhäuser: „normale“:** karge Bestände, da schlechtes Erntejahr u. schon viel ausgeteilt  
**Die „faulen“:** jeweils 100-1000 Stein mit (Korn)fäule; Fäule wurde jeweils bei Abtransport bemerkt, in Nacht davor jeweils Rattenrudel, das die Wachen „ablenkte“
- ❖ **Am Tatort im Speicherhaus:** Bericht der Speichermeisterin (Lieferung, nur Hauptleute als Wachen da; „übler Geruch“); geschändete Leiche (zunächst nur Hand mit 4 Fingern) von Conny, mit Gardering und Wachstafeln: Protokoll jeden Tages
- ❖ **Der Fluchtweg:** Bericht Nachbarin: jemand mit schwarzem Mantel rannte aus Lagerhaus, Ratten hinterher, Richtung „da vorne um die Ecke“, (der Garde Bescheid gesagt aber die reagiert nicht?); unter Neuschnee verborgen: schwarzer Mantel mit lila Borde innen, Rattenbissspuren; darin: Schlüssel mit Nummer (also irgendwo Wohnung), Rechnung Taverne (Schnapsorte „Droler Kokosbrand“), Kamm mit „ING21“, Immanschal
- ❖ **Der Unterschlupf:** südlich des Immanstadions, im Dachgeschoss eines Wohnblocks
- ❖ **Indizien:**
  - **Der Mantel:** Grundfarbe Schwarz, innen lila Borde (purpur nur von Purpurschnecke oder Purpurlotos; Kaiserfarbe, Namenloser): ausgebleichen, eigentlich vom Blauen Lotos (bekannt nach Probe *Stoffe färben/Alchimie+10/Schneider+15* oder Nachfragen bei Färbern/Tuchhändler); → *Zuordnung zu Person nicht möglich, einfach gebrauchter Mantel; aber Namenlos?!*
  - **Der Schlüssel:** Schlüssel hat Anhänger mit Nummer; auf Schlüssel selbst ist Wappen gedruckt, von Ex-Baumeister **Peradan Helmisch**, der vor ca. 20 Jahren überall in der Stadt bauen ließ (Herausfinden: *Heraldik+7, Bankkunst+0*, Nachfrage bei Zunft der Baumeister oder entsprechenden Personen); Liste seiner Gebäude bei Zunft und Bauherr/Rathaus (jeweils *Überreden/Bestechen*, dann recherchieren mit *L/S* auf *KL/KL/IN*, 20 TaP\*, pro Probe 2 Std.); → *nur bestimmte Gebäude* kommen in Frage
  - **Die Rechnung:** „Felsenbräu“ (Garether Bier) und „Droler Kokosbrand“; es gibt ihn nur in der Taverne „Jarlaks Rast“ (AV-08, Q4/P4) und eine Rechnung ohne Briefkopf ausstellt; zum Herausfinden: 10 TaP\* in Gassenwissen, je Probe 1 Stunde; Wirt Alrik Finstersang krank bei Therbuniten mit Brabaker Schweiß (nicht ansprechbar), → Heilen (Donf beschaffen, Erholung min. 1 Tag); „Beschreibung“ war alle paar Wochen mal da, → *wobnte wohl in Nähe Stadion*
  - **Der Kamm:** aus Mahagoniholz wurde von Hauke Kramer angefertigt mit dem Stempel ING21, verkauft an Patrizierin Theola Groterian in AG (Info durch Zunft der Zimmerleute); **Suche:** Rumfragen, Hinlaufen, tw. *Überreden/Bestechung/Nahrung*; von Theola verschenkt an (Ex-)Magd Linda in AG, an Händler Partensteek in Meilersgrund verkauft, an Eril Hopfenbräuch in AG verkauft, von Kaltem Peer (Südquartier) gestohlen, an Goswin bei Wette verloren; Peer: „Goswin arbeitete für Regierung, öfters verreist, wohnte in Dachgeschoss“; → *Dachgeschoss*
  - **Der Immanschal:** erst nach langer Recherche (in *Gassenwissen+2 14 TaP\** ansammeln, pro Probe 2 Std.) „erkennt“ jemand Goswin: Fan von Eintracht Heldenberg, er hatte immer neueste „Fanartikel“ (Farben: rot-gold); → *schränkt Suche in Straßen ein*
- ❖ **Haus identifizieren:** Indizien: Nähe Immanstadion, Dachgeschoss, rot-goldener Wimpel, Baumeister; *Gassenwissen+20-5/Indiz*, 1 Held Vorarbeiter (WdS15), 6 Tap\* sammeln, 2 Std./Probe
- ❖ **Stellen des „Kultisten“:** Wenn Haus identifiziert, in Dachgeschoss Immanwimpel erkennbar; über enge Außenstiege erreichbar; deren oberer Teil abgeschlagen/abgebrochen (*Klettern+4+BE*); Wohnungstür verbarrikiert (*Athletik/Akrobatik+3+BE* auf *MU/GE/KK*); Dunkelheit (10), finstere Gestalt, Angriff mit Dolch (Werte Erfahrener Criminalbeamter), schnelle Aufgabe

## Die Suche nach dem wahren Übeltäter

❖ **Zeitablauf:** Tag 7 bis Tag 12 = 6 Tage Suche:

- a) durch Goswin Rhys' Wohnung in Meilersgrund finden (ca. 1 Tag), dort Hinweise: *Maden*,
- b) „*Pfandschein*“ → Tasche Rhys' bei Odilbert, gegen Spielsieg/durch Einbruch/Verführen
  - → in Tasche ist Liste mit Pforten und Pläne Unter-Gareths (ca. 1 Tag)
- c) *Hose, Boronwein* → Drom, dort wurde Rhys gesehen, von Geron als „Rattenmann“ (ca. 1 Tag)
  - → ist in Schuldturn, dort hin, heilen, befreien befragen: war in Unter-Drom (ca. 1 Tag)
  - e) → unter das Drom gehen, dort illegalen Kampf gewinnen, Eingang nach Unter-Gareth
- d) → Wirt Dorbin gibt Tipps zu Unter-Gareth, u.a.: Infos einholen! (ca. 1 Tag)
- → nach Unter-Gareth, dort Unheiligtum finden (ca. 1 Tag)

### a) Rhys' Unterschlupf

- ❖ **Infos von Goswin:** er hat wg. Rattenangst die Wohnung nicht verlassen; Schilderung des Ablaufs der Ermittlungen und in Speicherhaus 1; zu Rhys: Gestank und widerwärtiges Aussehen, verschwand manchmal zwischendurch und abends für einige Zeit, hatte Zufluchtswohnung irgendwo in einer Mietskaserne in Meilersgrund (MG) [nach Vorbild Hexenkessel (SG-05)], in der auch der **Bracero (Grad II) der Almadaner Eslamo Violante Sertao** wohnt
- ❖ **Suche des Unterschlupfs:** trotz geschlossener Stadttore hinausgelangen (selbst wenn Erlaubnis erhalten, wollen viele Flüchtlinge mit durch; auf anderer Seite als „kranke Flüchtlinge“ nicht gerne empfangen); in Meilersgrund keine Stadtgarde-Autorität!; die Suche nach Eslamo ist relativ schwierig, vielen scheinen ihn zu kennen, sind jedoch tendenziell verängstigt oder aufmüpfig gegenüber den Helden (*Überreden*+5+(SO-Diff./2); verringern durch Bestechung (ca.1 pro 1S))
- ❖ **In der Mietskaserne:** Hineingelangen (3/3/2; D164f.): Vorwand, offen, heimlich, aggressiv; Rhys/Zimmer suchen: liegt in EG, herumfragen (nicht zu dreist! D164f.) oder Hinweise suchen (Zimmer mit größtem Gestank: *Sinnenschärfe*(Geruch)+10); Nachbarn: „stinkender Kerl“, aber seit 5.FIR nicht mehr da; kurz vor Zimmer kommt Eslamo mit 1W6+3 anderen Braceros (KuK 28f.), evtl. auch nach 2W20+20KR nochmal
- ❖ **Im Zimmer:** Indizien: Hosen mit Schlamm, ganz viele Maden, Flasche milchigweiße Flüssigkeit [Boronwein], „*Pfandschein*“ von Odilbert → *Mishkara-Paktierer, Besitz bei Odilbert, Drom!*

### b) Der Schuldschein und Odilbert

- ❖ **Der Pfandschein:** „Hiermit übergebe ich, Rhys Marnion, meinen Beutel inklusive eines wertvollen ärztlichen Bestecks im Wert von sicher 80 Dukaten an Odilbert Merkan, und gelobe, ihm bis in einem Mond meine Boltan-Schulden in Höhe von 80 Dukaten zurückzuzahlen, wenn nicht möge mein Besitz ihm gehören. Gareth, im „Kaiserlos“, den 28. HES 1025BF“
- ❖ **Odilbert Merkan:** 34, Neffe der Patrizierin Ysilda Merkan (Fernhändlerin, Beziehungen nach Fasar), *meisterlicher Boltanspieler, Taugenichts, Verführer*, Herausragendes Aussehen
- ❖ **Gespräch und Information:** Odilbert kann in seinem Haus (... , nur früh morgens) oder den Kaiserthermen (TH-10) aufgesucht werden; er bestätigt, am 28. HES im *Kaiserlos* gegen Rhys (durch „ALL IN“) gewonnen zu haben und nun auf die Auslösung zu warten; ist nicht bereit, den Beutel zu zeigen (und die Helden sollten nicht die Wahrheit sagen); aber bereit, darum zu spielen
- ❖ **Das Spiel gegen Odilbert:** ab Abend im *Kaiserlos* (NH-07); jeder braucht 20D, wenn ein Held der letzte Spieler, dann für 80D den Beutel; [Regelmechanismus: ...]
- ❖ **Der Einbruch bei Odilbert:** in HB; (Grundriss nach HB-08); Unbef. Eindringen: 5/5/5; Beutel liegt in seinem Schlafzimmer (Obergeschoss, O5); danach ihn als *Feind*
- ❖ **Andere Strategie: Verführung/Verzauberung/Bedrohung/...:** Schwierigkeit 5
- ❖ **Der Beutel von Rhys:** einfacher Lederbeutel, enthält: Wundbesteck bzw. Heilungssatz Krankheiten (außergewöhnlich hochwertig, jedoch tw. abgenutzt), Teil eines Plans der Kanalisation mit Notiz auf Rückseite (Pforten), Apfelschnaps [aus Drom], verrottendes Essen, Gardering

### c) Erste Ermittlungen im Drom und: Im Schulturm

- ❖ **Der Boronwein und die Hose:** führt zu Drom
  - **Schlamm an Hose:** (mit rötlichem Gestein und rotem Holz → *Gesteinskunde* oder *Holzbearbeitung* und *Geschichtswissen*+3: für Hippodrom verwendet)
  - **Boronwein:** *Pflanzenkunde*: wird aus Vragieswurzel gewonnen, die idR im Süden wächst, suchterregend; *Götter*: in Al'Anfaner Boronkult; *Gassenwissen*: in Gareth verboten, aber verbreitet, einige Süchtige, wird geschmuggelt oder in Drom erzeugt; *Alchimie*: Flasche ist frisch!
- ❖ **Das Drom (AV-09):** Unbefugtes Eindringen oder 5H-10D Eintritt; Besuchern wird misstrauisch begegnet, Elend, Druide Eberzan, Badilikaner; zahlreiche Tote, unter Drom gebracht
- ❖ **Umhören im Drom:** zu hoher SO (*Proben* +Diff./2) und zu fremd (*Proben* +4)
- ❖ **Ereignisse:**
  - weggeschickt/weitergeschickt:
  - Boronwein konsumieren (ZBA272)
  - von Taschendieb bestohlen: *Taschendiebstahl* 14 (15/15/15), dagegen vergleichende *Sinnenschärfe*
- ❖ **Erste Ergebnisse:** Kranke und Tote, vor allem unterirdisch, verschwinden spurlos; jemand auf den die Beschreibung von Rhys passt, wurde vom **Hinkeahlich** gesehen, allerdings als „Rattenmann“; derjenige sitzt jedoch wegen Bettelns im Schulturm
- ❖ **Im Schulturm:** Stimmung: alle hungern, sehr viele krank, viele schon tot, Geschrei und Gestank! Zelle Z14 (1.UG); 5 andere, 1 tot, 4 leblos (krank/geschwächt); → Heilung: Magie/HKK/Kräuter, je min. 3 LeP/Krankheitsheilung; dann ansprechbar; Hinkeahlich berichtet:
- ❖ **Der „Rattenmann“:** sah jemanden wie Rhys alle paar Tage in Unter-Drom Boronwein holen, ca. am 5. FIR gesehen, aber Gesicht wie Ratte und schlimmerer Gestank, in Kutte gehüllt, führte krankes Kind an der Hand; Hinkeahlich sagte nichts, weil Badilikaner gerade Brot verteilten

### d) Infos über Unter-Gareth

- ❖ **Wirt Dobrans Tipps:** Wenn: „Rattenmann“/Unter-Drom oder Notiz aus Rhys' Tasche; ...
- ❖ **Recherche Unter-Gareth:** L/S auf KL/KL/IN, je 2 Std.; 5 TaP\* -1 / 15 TaP\* -2 auf *Orientieren*; in *Stadtarchiv* (+5; Archivar Curvan Baerensen): Plan aus Eslamidenzeit / Geheimreport über magieaffine Orte u.ä. in Unter-Gareth; in *Rathaus/Magistrat* (+0): Plan der Brunnen und Teile Wasserleitungen der Stadt / Plan Teile der Alt-Garether Kanalisation
- ❖ **Recherche Pforten des Grauens:** *Magiekunde* +7 oder Recherche (+2, HES oder Akademien); 1 TaP\*: Limbustore/Dunkle Pforten, 7 TaP\*: Beschaffenheit, Anomalien, Donaria (*Orientieren* -1)

### e) Unterm Drom

- ❖ **Im Drom:** beim zweiten Drom-Besuch wissen die Tobrier, wer die Helden sind!!!, dadurch unter Vorwand ins abgeriegelte Drom, evtl. „tarnen“ o.ä., sonst ständig unter Beobachtung; wenn nicht als Garde ausgegeben, „Eintritt“ verlangt in Höhe von 3D/Person; „Unbefugt“: 2/2/3
- ❖ **Unter-Drom:** via Wagenrampe am Osttor oder einzelne Häuser; hier leben ärmste Bewohner, verschanzen sich Verbrecher, ständig Schreie und Verschwundene, verlassene Rennstelle/Quartiere
- ❖ **Illegaler Kampf:** auf Weg nach unten *Orientieren*; aufgehalten von großer bewaffneter Menge, alle tragen Masken/Beutel über Kopf; mindestens ein Held soll in Ring kämpfen, sonst alle in Gefahr
  - Waffenloses Raufen bis zur Bewusstlosigkeit (AU=0), Sieger erhält 3D „Lohn“
  - **INI 12+1W AT 19 PA 16 TP(A) 1W+2 DK H RS 0 LE 36 AU 37 WS 8 Bornlä., Aufmerk.**
  - Andere Helden können Tipps geben (*Raufen/Ringen* auf KL/IN/IN, TAP\*/3 als Erleichterung) oder wetten (Quote Tobrier 1:2, Held 1:4; 1S Einsatz, 4S Gewinn); Magie nur wenn unauffällig
- ❖ **Suche nach dem richtigen Weg:** danach schnell weiter; keine Spur von Rattenmann, aber von einem Bewohner in Seuchenlager Hinweis, dass er ihn vor ein paar Tagen mal gesehen hat, auf bestimmtem Weg → Suche in Unter-Gareth beginnt
- ❖ **Alternative Einstiege:** durch Brunnen o.ä. schwierig aber möglich; ansonsten recherchieren: D225ff. dann Weg finden und/oder Genehmigung

# In Unter-Gareth

## ❖ in Unter-Gareth:

- **Dunkelheit** (Grunddunkelheit: 14): alle Proben entsprechend erschwert
- **Gestank und Ekel:** je 6SR *Selbstbeherrschung*+(Sensibler Geruchssinn), bei Misslingen alle folgenden Proben um fehlende Punkte erschwert
- **Nachteile:** Raumangst, Dunkelangst, ...

## ❖ Die Suche in Regeln:

- *Ein Held* sucht: **Orientieren, je Probe 6 SR**, wie folgt erschwert/erleichtert:
  - Grunderschwernis: +10
  - Zeiterfassung -1
  - Karte/Markierung (*Malen/Zeichnen, Kartographie*; Material!) -2
  - Dunkelheit +Stufe/2 → \_\_\_\_\_
  - Gestank und Ekel: Erschwernisse aus misslungener *Selbstbeherrschung*
  - Recherchen: -1 bis -4: \_\_\_\_\_
  - ab 10 TaP\* häufiger Spuren: -1
  - Tipps von Rattenfängern, je -1: \_\_\_\_\_
  - Nachteile und Vorteile der Helden (auch bei Hilfstalenten!): +Wert?/Höhe der SE
- *Alle Helden* dürfen mit **Hilfstalent** (Sinnenschärfe [nur ½], Gassenwissen, Fährtensuche, Orientierung, Baukunst, Bergbau) unterstützen: TaP\*/2 als Erleichterung, bei Misslingen +4
- Insgesamt müssen **20 TaP\*** aus *Orientieren* übrig behalten werden

## ❖ Begegnungen: alle 6SR = pro Probe:

- **1 Erschöpfung**
- **Hindernisse, Wasserstand:** 1W6:
  - 1) Ein Gitter blockiert den Gang (StP 35, H 11, S 12) *oder* Gang ist mit massivem Stein zugemauert (StP 70, H 16, S 15)
  - 2) Ein Spalt führt in die Tiefe, seltsame Geräusche/stinkende Luft; *Springen/Klettern*
  - 3) Einsturzgefahr (*Bergbau* od. *Sinnens.*+5), *Schleichen* misslungen 1W6+2TP, mehr als 5 misslungen 3W6+5TP (Tunneleinsturz)
  - 4) Wasser kniehoch (GS/2, PA-2, Kampf im Wasser), Zwerge: Brusthoch / -2
  - 5) Wasser brusthoch (GS/4, AT-3/PA-5, Kampf im Wasser), Z: Geflutet / -4 / +1E
  - 6) Wasser geflutet (tauchend, siehe D225, AT-6/PA-6, Unterwasserkampf) / -6 / +1E
- **Rattenbegegnungen:** bis 5 TaP\* 1W20, bis 10 2W20, bis 15 3W20, bis 20 5W20
- **Rattenfänger:** wenn 1-2 auf W6; mit *Überreden*+SO-Diff. → Tipp
- **Blutspuren, Leichenteile, Maden/Würmer:** ab 10 TaP\* gelegentlich, ab 15 TaP\* häufig
- W6: **Begegnungen** (aus: 1W20 auf Tabelle D227):
  - 1) unheimliche Grabstätte (17+18): Schädel und Knochen aus Zeiten der Zorgan-Pocken (*Totenangst* zum Passieren)
  - 2) Gaunerlager (4+6): versuchen, die Helden zu berauben; infiziert?
  - 3) Riesenamöbe (15+4): mit Inhalt!, ZooBot 157
  - 4) Bettler (4+4): teilen für Geld oder Nahrung Wissen (Proben -1)
  - 5) Feuer- und Efferdmoos (12+1): Verletzungsgefahr!, ZooBot 236
  - 6) 1W3 Gruftasseln (10+1): greifen aus Spalte heraus die Beine der Helden an, ZooBot 71

**Orientieren TaP\*:** \_\_\_\_\_

# Das Finale

- ❖ **Der Ort:** Ein Abwasser-Reservoir in Unter-Gareth I, direkt unter dem Ostmarkt (TH-14); voller Biomasse-Abfall, ein fast fester Schlamm im Reservoir; durch versch. Kanäle zu erreichen; „Altar“ aus menschlichen und rattischen Körperteilen und Maden, vor ihm dreht ein leichter Strudel von Körperteilen und Unrat (eine entstehende Pforte), leuchtet giftgrün
- ❖ **Der Weg an den Finalort:** Kriechgänge ermöglichen Zugang: GE+BE sonst 1W6TP, dauert
- ❖ **Regeltechnische Auswirkungen:**
  - **Dunkelheit** (Stufe 8)
  - **Gestank** (*Selbstbeherrschung*+2 sonst Proben um fehlendes erschwert, alle 20KR Probe erlaubt)
  - **Unebener Boden/Kampf in knietiefem Wasser** (PA+2; Zwerge: AT+2/PA+4)
  - **Platzmangel** (Modi beengter Verhältnisse halbiert)
  - **Zaubern** (Wilde Magie; bei Gelingen 25% Nebeneffekte, s. GD194)
  - **Pforte** (wer hineinfällt, ist verloren; max. alle 5KR: Tlaclucs/Miasmasphaero mit 1W20ZfP\*)
- ❖ **Ablauf:** Rhys steht auf Altar; schickt zunächst Rattenrudel, ruft dann 2 Brukha'Klah und 2 Sordul, kämpft dann selbst, ggf. Paktaufstieg, ruft zwischendurch Pforte an
- ❖ **Rhys als Paktierer:** zunächst 1., dann 4. Kreis; *Invocatio minor*, Herrschaft über niedere Dämonen, Errichtung Unheiligtum, Blutzauberei, Ätzendes Blut, Kornfäule; Übler Geruch, Widerwärtiges Aussehen; Dämonenmal: sieht aus wie Ratte

## Rhys

LeP 45 WS 11 MR 6 RS(„natürlich“) 2 BE 0 Ausw 14

Dolch: INI 16+1W6 AT 16 PA 16 TP 1W6+3 DK H

SF: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II, Finte, Gezielter Stich, MeisterPA, Todesstoß

Schwarze Gabe: Ätzendes Blut (bei Verletzung spritzendes Blut mit 1W3SP)

Paktaufstieg: 30 Punkte zum Erleichtern von Proben (Dämonische Hilfe)

**Brukha'Klah (niederer): WdZ 210**

**Sordul (niederer): WdZ 221**

## Ratten

- ❖ **1 Rudel** = 1 Hirr'Nirat + (20+W6) Wolfs-/Sumpfratten + (W6x100) Haus-/Wanderratten
- ❖ **Verhalten:** Unter Dämon militärische Effizienz, gezielte Angriffe; ohne D.: „natürlich“
- ❖ **Kampfregele:**
  - *Sehr kleine* (+4/+7) oder *winzige* (+8/keine PA, Ausw ohne Einschränkungen) Gegner
  - Maximal 8 Ratten auf einen Helden, 2 AT/KR → idR 2 abwehren → 14 AT/KR
    - → jede KR 5 erfolgreiche AT zu je 1W3TP (gg. RS vermutlich = 0SP)
    - → alle 3 Aktionen 1W3SP
  - Ratten von Körper abschütteln: GE+2/Ratte
  - *Manöver nur eingeschränkt*
  - Überzahl: (oben eingerechnet)
    - Ratten in Überzahl: INI+1/Ratte (max. +4), AT+1/Ratte (max. +2)
    - Helden in Unterzahl: PA-1/Ratte (max. -2)
  - Tritt = Raufen möglich

## Nach dem Abenteuer

- ❖ **Weiterer Verlauf:** Nach Rückkehr werden Dämonenratten und Ratten immer seltener, Seuchen lassen nach, dennoch weitere Tote, bescheidener Nachschub wird in Stadt gelassen; Bettler erhalten größere Zugeständnisse (auf „täglichen Krumen“ = eine Eiserne Ration aus Stadtvorrat in Krise)
- ❖ **Dank der Stadt:** Ehrenbürger (und erste Zahlung, „Pflicht“ abziehen)
- ❖ **Dexters Dank:** 50D/Person
- ❖ **300-500 AP; SE:** KO, Gassenwissen, Hauswirtschaft, Kampftalent, ...

# Neue Version (für letzte Sitzung / 5 Stunden)

## Zeitablauf

- ❖ **Tag 6 (9.):** Erkrankungen der Truppen (fallen dadurch aus); viele Vorratskammern nun geplündert → **Hungerkrise**; *Schlachtfeldfieber*, *Rascher Wahn*; **Ratten nun verstärkt an Speicherhäusern** und Händlerlagerhäusern, Krankheiten nun auch in anderen Stadtteilen und Umgebung, **Schließen der Stadttore**, Versuch der Umgehung; Gerüchte von Zorgan-Pocken; **Helden finden Goswin**
- ❖ **Tag 6 – nachmittags/abends:** Mob versucht das Siechenhaus anzuzünden, Pflegepersonal erkrankt, **das Drom wird als Siechen- und Unruheherd von außen abgeriegelt** (große Teile der Spießbürger); Magier und tw. Kirchen ziehen sich zurück und riegeln sich ab; **Artikel erscheint**  
➤ **Konflikt mit Almadanern;**
- ❖ **Tag 7 (10.):** erste **Todesopfer** (Krankheiten und Hunger), **erste Plünderungen**, **Speicherhäuser belagert**; alle Kräfte der Stadt (Garde, Spießbürger) zur Eindämmung von Aufständen, **keine Jagd auf Ratten mehr**
- ❖ **Tag 8 (11.) [evtl. schon an Tag 7]:** Unruhen, Bestürmung der Tore, **Stürmung der Speicher**
- ❖ **Tag 9 bis 11 (12.-14.):** letzte Dämonenratten werden erlegt, Unruhen lassen nach, verbliebene Vorräte werden sortiert, karger Nachschub trifft aus anderen Stadtteilen und Umland ein, weitere Tote durch Hunger und Krankheiten und tw. Ausbruch von Tollwut, Zorgan-Pocken, Jahresfieber

## Konflikt mit den Almadanern

- ❖ **Gegner:** Insgesamt 6 Schützen/Braceros auf Häusern (3 auf jeder Seite), dazu je 1 Caballero und je 5 Recambios; viele andere „im Hintergrund“, greifen aber nicht ein; Armbrüste: 15 Akt. laden
- ❖ **Dachkampf:** jede KR Körperbeherrschung: bei Erfolg: normale Aktionen, bei ME <7: 1 Aktion verloren, bei ME >7: Sturz (noch eine Körperbeherrschung zum Retten; bei ME <7: 2KR verloren, bei ME >7: wirklich Sturz; 10 Schritt); **Regeln Häuserlauf:** D19f.; *Athletik* oder *Akrobatik*

## Der Pfandschein und Odilbert

- ❖ **Der Pfandschein:** „Hiermit übergebe ich, Rhys Marnion, meinen Beutel inklusive eines wertvollen ärztlichen Bestecks im Wert von sicher 80 Dukaten an Odilbert Merkan, und gelobe, ihm bis in einem Mond meine Boltan-Schulden in Höhe von 80 Dukaten zurückzuzahlen, wenn nicht möge mein Besitz ihm gehören. Gareth, im „Kaiserlos“, den 28. HES 1025BF“
- ❖ **Odilbert Merkan:** 34, Neffe der Patrizierin Ysilda Merkan (Fernhändlerin, Beziehungen nach Fasar), *meisterlicher Boltanspieler*, *Taugenichts*, *Verführer*, **Kartenspiel 16 (13/13/15)**
- ❖ **Gespräch und Information:** Odilbert kann in seinem Haus (nur früh morgens) oder den Kaiserthermen (TH-10) aufgesucht werden; er bestätigt, am 28. HES im *Kaiserlos* gegen Rhys (durch „ALL IN“) gewonnen zu haben und nun auf die Auslösung zu warten; ist nicht bereit, den Beutel zu zeigen (und die Helden sollten nicht die Wahrheit sagen); aber bereit, darum zu spielen
- ❖ **Das Spiel gegen Odilbert:** ab Abend im *Kaiserlos* (NH-07); jeder braucht 10D, wenn ein Held der letzte Spieler, dann den Beutel; Regel: jeder 1 *Kartenspiel*-Probe, meiste \* → Sieger (Erleichterung folgende Probe: \*/3), ME → draußen
- ❖ **Der Einbruch bei Odilbert:** in HB; (Grundriss nach HB-08); Unbef. Eindringen: 5/5/5; Beutel liegt in seinem Schlafzimmer (Obergeschoss, O5); danach ihn als *Feind*
- ❖ **Andere Strategie: Verführung/Verzauberung/Bedrohung/...:** Schwierigkeit 5
- ❖ **Der Beutel von Rhys:** einfacher Lederbeutel, enthält: Wundbesteck bzw. Heilungssatz Krankheiten (außergewöhnlich hochwertig, jedoch tw. abgenutzt), Apfelschnaps [aus Drom], verrottendes Essen, Gardering; Zettel
- ❖ **Der Zettel:** Liste mit Pforten des Grauens; auf Rückseite: Zeichen für Benutzung Schattenpfad (Zinken → *Füchsisch*-Probe); allerdings muss man wissen, wo man starten soll (in Unter-Drom!)
- ❖ **Recherche Pforten des Grauens:** *Magiekunde* +7 oder Recherche (+2, HES oder Akademien); 1 TaP\*: Limbustore/Dunkle Pforten, 7 TaP\*: Beschaffenheit, Anomalien, Donaria (Kampf –1)

## Im und unterm Drom

- ❖ **Der Boronwein und die Hose:** führt zu Drom
  - **Schlamm an Hose:** (mit rötlichem Gestein und rotem Holz → *Gesteinskunde* oder *Holzbearbeitung* und *Geschichtswissen*+6: für Hippodrom verwendet)
  - **Boronwein:** *Pflanzenkunde*: wird aus Vragieswurzel gewonnen, die idR im Süden wächst, suchterregend; *Götter*: in Al'Anfaner Boronkult; *Gassenwissen*: in Gareth verboten, aber verbreitet, einige Süchtige, wird geschmuggelt oder in Drom erzeugt; *Alchimie*: Flasche ist frisch!
- ❖ **Das Drom (AV-09):** Abgeriegelt!; Unbefugtes Eindringen: 2/2/3; Besuchern wird misstrauisch begegnet, Elend, Druide Eberzan, Badilikaner; zahlreiche Kranke Tote, unter Drom gebracht
- ❖ **Umhören im Drom:** zu hoher SO (*Proben* +Diff./2) und zu fremd (*Proben* +4); weitergeschickt
  - von Taschendieb bestohlen: *Taschendiebstahl* 14 (15/15/15), dagegen vergleichende *Sinnenschärfe*
  - Menschen (v.a. Kranke und Kinder) und Leichen **verschwinden**
  - **Boronwein:** Von Eberzan hergestellt, erinnert sich an stinkenden Rhys, kam häufiger; Konsumieren: (ZBA272)
  - **Der „Rattenmann“:** ca. am 5. FIR gesehen, „felliges“ Gesicht und Gestank, in Kutte gehüllt, ging nach Unter-Drom
- ❖ **Unter-Drom:** via Wagenrampe am Osttor oder einzelne Häuser; hier leben ärmste Bewohner, verschanzen sich Verbrecher, ständig Schreie und Verschwundene, verlassene Rennstelle/Quartiere
- ❖ **Suche nach dem richtigen Weg:** keine Spur von Rattenmann, aber von einem Bewohner in Seuchenlager Hinweis, dass er ihn vor ein paar Tagen mal gesehen hat, auf bestimmtem Weg → Suche beginnt: einer *Orientieren*+7 und alle *Sinnenschärfe(Sicht)*+7; wenn beide gelungen → Finale

## Das Finale

- ❖ **Der Ort:** Ein Abwasser-Reservoir in Unter-Drom, von Unter-Gareth isoliert, nur winzige Rattenlöcher; voller Biomasse-Abfall, ein fast fester Schlamm im Reservoir; durch versch. Kanäle zu erreichen; „Altar“ aus menschlichen und rattischen Körperteilen und Maden, vor ihm dreht ein leichter Strudel von Körperteilen und Unrat (eine entstehende Pforte), leuchtet giftgrün
- ❖ **Der Weg an den Finalort:** 4 Kriechgänge ermöglichen Zugang: *GE*+*BE* sonst 1W6TP, dauert: 3W6 – *GE*\* Aktionen (min. 4 Akt.)
- ❖ **Regeltechnische Auswirkungen:**
  - **Größe:** ca. 10S mal 10S. Altar und Pforte an einer Längsseite
  - **Dunkelheit** (Stufe 8)
  - **Gestank** (*Selbstbeherrschung*+2 sonst alle Proben+2, alle 20KR Probe erlaubt)
  - **Unebener Boden/Kampf in knietiefem Wasser:** PA+2
  - **Zaubern** (Wilde Magie; bei Gelingen 25% Nebeneffekte, s. G194)
  - **Pforte:** wer hineinfällt, ist verloren; **Miasmasphaero**
- ❖ **Ablauf:** Rhys steht auf Altar; schickt zunächst Rattenrudel in Tunnel, ruft dann Brukha und Sordul: insgesamt je 5, ggf. noch mehr aus Pforte; Rhys von 2 Sordul beschützt; wenn er tot → Ende
- ❖ **Rhys als Paktierer:** zunächst 1., dann 4. Kreis; *Invocatio minor*, Herrschaft über niedere Dämonen, Errichtung Unheiligtum, Blutzauberei, Ätzendes Blut, Kornfäule; Übler Geruch, Widerwärtiges Aussehen; Dämonenmal: sieht aus wie Ratte
  - LeP 45 WS 11 MR 6 RS(“natürlich”) 2 BE 0 Ausw 14 KO 19
  - Dolch: INI 16+1W6 AT 16 PA 16 TP 1W6+3 DK H
  - SF: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II, Finte, Gezielter Stich, MeisterPA, Todesstoß
  - Schwarze Gabe: Ätzendes Blut (bei Verletzung spritzendes Blut mit 1W3SP)
  - Paktaufstieg: 30 Punkte zum Erleichtern von Proben (Dämonische Hilfe)

## Nach dem Abenteuer

- ❖ **Weiterer Verlauf:** Nach Rückkehr werden Dämonenratten und Ratten immer seltener, Seuchen lassen nach, dennoch weitere Tote, bescheidener Nachschub wird in Stadt gelassen
- ❖ **Dank der Stadt:** Ehrenbürger // **Dexters Dank:** 50D/Person; Kritik, wegen Boten-Artikel
- ❖ **300-500 AP; SE:** KO, Gassenwissen, Hauswirtschaft, Kampftalent, ...

## Epilog (Alt-Gareth, 11. FIR 1025BF)

Erschöpft kehrt ihr wieder an die Oberfläche zurück. Dort bedrohen mehrere Mobs die euch anvertrauten Speicherhäuser. Doch durch ergreifende Reden und die Schilderung des Geschehenen, beruhigen sich die Bürger wieder. Diese Nacht kommen keine Ratten mehr... Auch wenn noch viele Menschen krank sind, Hunger leiden und sterben, entspannt sich die Lage etwas. Die Quarantäne wird aufgehoben, Nachschub erreicht die Stadt, die Kälte lässt etwas nach. Ihr könnt euch erstmal auskurieren und eure Wunden lecken sowie die Thermen aufsuchen.

Einige Tage später findet zur Praisostunde vor dem Therbunitenspital ein Dankgottesdienst statt und Horanthe, Altair, Rangror und DER SCHÜTZE werden zu **Ehrenbürgern** erhoben (SO+1, min. 7, max. 12; Leibrente 200D jährlich). Wie bei Degro und Aelendir könnten wir die Leibrechte mit den Pflichten verrechnen (Einmalig 20D, 20D Bannergeld, 10% der Einkünfte); bzw. nochmal genau drüber reden.

Degro wird für Alt-Gareth zum Schankprüfer ernannt, Aelendir zum Wildhüter. Das heißt, Degro wählt aus den Biersorten der Stadt diejenigen, die in den Stadt-eigenen Tavernen, vor allem dem Ratskeller, ausgeschenkt werden. Aelendir hat theoretisch die Aufsicht über die eingekauften und servierten Speisen in diesen Gasthäusern. Damit haben sie Zugriff auf Bierreserven und Vorräte, die sie nutzen können, sofern sie es nicht übertreiben.

Ihr alle werdet „Berater des Waffenherrn“ und damit des Stadtrates von Alt-Gareth. Das bedeutet, dass eure Expertise in manchen Situationen gefragt ist und ihr von euch aus in Fragen der Sicherheit der Stadt, Ausbildung der städtischen Truppen usw. an den Ratsherren herantreten könnt und sollt. Andererseits ist nicht garantiert, dass der Rat auch auf euch hört.

Die Botenschreiberin Kerry ui Brioghan verfasst einen positiven Artikel über eure Heldentaten. Dennoch etablieren sich Gerüchte, dass die KGIA mit dem Verschwinden eurer Vorgänger und der Rattenplage zu tun hat. Dexter Nemrod, den ihr einige Tage später in einem Hotel trifft, ist ungehalten darüber, dass manche Hinweise über die Agentur an die Öffentlichkeit gerieten. Dennoch ist er euch äußerst dankbar für eure Taten und zahlt euch die versprochenen **50 Dukaten pro Person**. Er kennt euch nun, ihr kennt ihn, habt aber keine Verbindungen.

Ihr erhaltet jeder **400AP**. Dazu je eine **Spezielle Erfahrung** auf: Konstitution, sowie Gassenwissen und Orientieren. Ihr dürft euch einen Monat für die Ortskenntnis Alt-Gareth notieren. Ihr dürft Füchsisch normal aktivieren. Ihr dürft z.B. ein Waffentalent und Brett-/Kartenspiel normal steigern.  
**Der Rest auf Anfrage.**

**Wollt ihr sonst noch was in den nächsten ca. 2 Wochen tun?**

Ruhe ist wieder in Gareth eingekehrt, Kinder bauen Schneebälle, Brunnen werden enteist und Händler bieten ihre Waren feil. Alles ist ruhig. Noch ...

(Übergang zu „Stadt der 1000 Augen“)

# HANDOUT

## Die Speicherhäuser:

- 1) St. Eboerus (NH, bei der Kommandantur): *Praiodane Holt*
- 2) St. Celissa (NH, beim Armenhaus): *Maren Gerber*
- 3) St. Duridanya (SV, beim Fuchsbau): *Alruna Wirker*
- 4) St. Palinai (SV, bei Siechenhaus): *Peradan Prutz*
- 5) St. Yasinthe (AV, beim Immanstadion): *Dhana Oldenport*
- 6) St. Emmeran (TH, bei den Kaiserthermen): *Sigheilm Angbarer*
- 7) St. Lucian (NH, am Simiapark): *Zolthan Gerstenkorn*
- 8) St. Vitus (AV, am Drom): *Ettel Dargel*

## Die Agenten:

- Agentin *Conny Tucher*: Mitte 30, rotes Haar, eher klein, Hasenscharte
- Agent *Rhys Marnion*: Ende 30, dunkelblondes Haar, rasiert, dicklich, schiefe Nase
- Agent *Goswin Schinder*: Anfang 30, hellbraunes Haar, rasiert, schlank, attraktiv

## Die Akte:

- ~ hes. 29 BLAUFALKE meldt Gefahr Unwetter in Speicher in Goldschatz; Hahn unbekannt
- ~ hes. 30 BLAUFALKE flgt mit LANGDOLCH u HOFNARR; als Rhys Marnion, Conny Tucher, Goswin Schinder, Speicher-Hauptleute; Nest in CUW-8 (Ross-Straße, Hohes Haus)
- ~ fir. 1 die snn schnt
- ~ fir. 2 Unwttr in Vitus!
- ~ fir. 3 Wndstll
- ~ fir. 4 Wndstll!; FUHRMANN meldt Unwttr in Emmeran; Marder? u Ratte?; Mldng an BRN

## Pfandschein

Hiermit übergebe ich, Rhys Marnion, meinen Beutel inklusive eines wertvollen ärztlichen Bestecks im Wert von sicher 80 Dukaten an Odilbert Merkan, und gelobe, ihm bis in einem Mond meine Boltan-Schulden in Höhe von 80 Dukaten zurückzuzahlen, wenn nicht möge mein Besitz ihm gehören.

Gareth, im „Kaiserlos“, den 28. HES 1025BF

## Wachstafeln

### FIR 1

- 1 Snn L
- 2 Snn H
- 3 Snn
- 4 Snn
- 5 Snn B
- 6 Snn
- 7 Snn
- 8 Snn

### FIR 2

- 1 Snn
- 2 Snn
- 3 Snn B
- 4 Snn
- 5 Snn
- 6 Unwtr (woher? wie?) H
- 7 Snn L
- 8 Snn

### FIR 3

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5 Snn
- 6 wtr Unwtr
- 7
- 8 Unwtr! Ratte?

## Notiz

- Friedhof der Seeschlangen
- Feldherrnhügel Borb.?
- Feldherrnhügel FranHoras
- Steine vor Ser' rak
- Sargasso-See?
- H'Rangor
- Unterstadt Havena?

# Interview Aventurischer Bote

Am Morgen des 5. Tages; in Herberge aufgesucht, wenn sie aufstehen  
Bei Verweigerung des Interviews, fühlen sich Helden verfolgt;  
dann Schreiben des Artikels mit Hilfe von Gerüchten und Mutmaßungen

**Kerry ui Brioghan:** (D30); Bestechung für positiven Artikel: 10-100D

1. Wer seid ihr? Was ist eure Reputation/Herkunft?
2. Wie seid ihr so plötzlich in das Amt gekommen? Was ist mit euren Vorgängern passiert?
3. Sind die Vorräte schon sämtlich leer/verdorben? Was tut ihr, damit dies nicht geschieht? Was macht ihr so den ganzen Tag? Man sieht euch nämlich kaum an den Speichern, sondern ...
4. Woher kommen die Ratten? Warum jetzt? Warum so viele?
5. Warum in dem Moment, in dem ihr anfangt zu arbeiten? Warum ward ihr vor Arbeitsbeginn in der Dämonenbrache?

# Rattenplage in Gareth!

## Dämonische Umtriebe! – Was ist los in der Garde?

Oh weh dir, Gareth! Nach den Hungersnöten der letzten Winter bleibt die Kaiserstadt auch in diesem Götterlauf nicht verschont. Ohnehin waren die Vorräte knapp und ist der derzeitige Winter ein besonders schwerer. Nun treiben sich seit dem 5. FIR zunehmend Ratten in den Straßen Alt-Gareth herum, die in riesigen Rudeln scheinbar zielerichtet auf Beutezug gehen und jeden Krumen Brot, den sie finden können, fressen, stehlen oder verderben. Die meisten Privathäuser haben schon keine Vorräte mehr. Die Kirchen, allen voran die der Heiligen Mutter Travia, wirken nach Kräften auf eine Schwächung der Hungersnot hin. Doch als wäre dies nicht genug, hinterlassen die Ratten Wunden auf dem Körper derjenigen, die sich ihnen in den Weg stellen oder die einfach das Pech haben, nachts zu erwachen, mit einem Knäul des Getiers auf sich. Die gütige Peraine und ihre Diener sind aufopferungsvoll dabei, die Wunden zu schließen und die unvermeidlichen Krankheiten zu heilen. Währenddessen streitet die Obrigkeit darum, wer verantwortlich für diese so merkwürdig geplant wirkende Plage ist. Und auch wenn man Seinen Nicht-Namen nicht nennt, so denken doch alle an den Fürsten der Ratten als Heerfürst gegen das freie Gareth!

\* \* \*

Bedrohung herrscht auch für die acht Speicherhäuser Alt-Gareths, die nach den acht Märtyrern benannt sind, und die die letzten Reserven der Stadt hüten. Wir haben mit den – eigens für die Aufgabe der Sicherung der Speicher in diesen Zeiten der Not – verpflichteten Speicher-Weibern gesprochen.

Zu nennen sind dabei zunächst die Ehrenbürger Gareths, Degro, Sohn des Draloch, Krieger der Heiligen Hallen zu Xorlosch etc. pp., ein Zwergenkrieger, der der Stadt schon zu Diensten war, und xxxxx,

ein Elf aus dem Norden. Anführerin der Gruppe ist Adepta major Horanthe ya Strozza-Bosparanelli, ihr zur Seite stehen noch Altair ibn Drakonia (eine Kompetenz), Rangor Sohn des Rigis und DER SCHÜTZE.

Nachdem unerklärlichen Verschwinden ihrer Vorgänger, konnte diese Gruppen am gleichen Tag ihren Dienst beginnen, als auch die Rattenplage das erste Mal auftrat. Sie scheinen – allesamt Helden des Reiches – für dieses Amt mehr als geeignet und wurden vom Oberst der Garde, Thysdan Kettenburg, sicher gut ausgewählt. Zumal sie auch auf der Suche nach ihren Vorgängern sind. Jedoch! – Sie müssen Stillschweigen darüber bewahren! Und mehr noch der Merkwürdigkeiten: Jenem Aufrechten der Gruppe, der uns die Wahrheit anvertrauen wollte, wurden die Worte abgeschnitten. Was steckt dahinter?

Doch alle Skepsis weicht, wenn wir von ihren Taten hören. Kurz vor Beginn der Rattenplage und der Aufnahme ihrer Arbeit, brachten sie dem TRAVIA-Tempel eine großzügige Spende von mehreren Wildschweinen, die sie in der Brache gejagt hatten. Und auch sie sind zuversichtlich: Sie versichern, dass sie gut schlafen und durchschlafen. Auch, wenn draußen die Ratten ihren Mit-Garethern die größten Schrecken bringen? Von ihrer Rechtschaffenheit sind wir überzeugt und kann auch der vielfach berichtete widerwärtige Geruch des Herrn Degro nicht dagegen sprechen – dieser stammt nur von einem Drüsenproblem.

*Kerry ui Brioghan*

--- Eilmeldung ---

Die Stadttore sind verschlossen!  
Alt-Gareth liegt in Quarantäne! Zudem wurde das Drom als Siechenherd im kranken Alt-Gareth zusätzlich isoliert!

--- Eilmeldung ---