

Der Meister der Ratten

von
Udo Kaiser

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 6 - 12
für den Meister und 3 bis 5 Helden
ab 14 Jahren

Ursprünglich erschienen in der SH
Rauhes Land im hohen Norden
Von FanPro, Erkrath, 1998

Mit freundlicher Genehmigung von Udo Kaiser
für die Homepage des Thorwal Standard.
<http://www.thorwal-standard.de>

Das Abenteuer (Meisterinformationen)

Die Geschichte, die im folgenden erzählt werden soll, spielt im Tsa des Jahres 27 Hal in den Gassen von **Festum**.

Aus Datum und Ort läßt sich ersehen, daß die Helden, welche bereits in **Drachenzwinge** erfolgreich gegen **Brakador** gefochten haben, zur rechten Zeit am richtigen Platz sind, um nun gegen den „Meister der Ratten“ anzutreten (Siehe das Ende des Abenteuers „Der Drache“!). Es spricht aber auch nichts dagegen, andere Helden in dieses Abenteuer zu schicken.

Die Geschichte beginnt, als die Charaktere nach einer ausgedehnten Zechtour mitten in der Nacht einen Mann beobachten, der Flöte spielend durch die verlassenen Gassen der Stadt zieht. Als der Fremde die Helden bemerkt, verschwindet er in der Dunkelheit, in der sich ungewöhnlich viele Ratten aufhalten.

Am nächsten Morgen werden die Abenteurer schon sehr früh geweckt, da plötzlich überall Ratten aufgetaucht sind, was eine Panik auslöst. Die unzähligen Nager werden nämlich von einigen tiefschwarzen Exemplaren angeführt, welche die Größe kleiner Hunde erreichen. Außerdem haben es die wimmelnden Scharen nicht nur auf die knappen Vorräte der Stadtbevölkerung abgesehen, sondern sie greifen auch gezielt Menschen an.

Schon bald stellen die Helden fest, daß es sich bei den schwarzen „Rattenfürsten“ um Dämonen handelt, die nur mit geweihtem Stahl oder Magie zu verletzen sind.

Während in der Stadt erste Abwehrmaßnahmen anlaufen und man eine größere Panik zu verhindern sucht, werden sich die Abenteurer sicher an den seltsamen Flötenspieler erinnern. Dieser könnte für die Plage verantwortlich sein, da sein gestriger

Auftritt bereits mit dem Erscheinen von Ratten verbunden war.

Im übrigen steht schon nach kurzer Zeit fest, daß nur Festum von den Ratten heimgesucht wird, weshalb diejenigen, die Verwandte im Umland haben, die Stadt verlassen..

Nach wenigen Tagen brechen Krankheiten wie Lutas, Sumpffieber und Rascher Wahn aus. Als diese durch Flüchtlinge auch nach Soprieten, Bangra und Alderow getragen werden, beschließt der Stadtrat in Festum, alle Tore und den Hafen zu schließen, um eine weitere Verbreitung zu verhindern.

Die Helden, die zu diesem Zeitpunkt noch in der Stadt weilen sollten, sind mit 25.000 anderen Menschen den Ratten und den mit ihnen auftretenden Krankheiten ausgeliefert. Dies ist sicher eine ausreichende Motivation, um das Problem möglichst schnell zu lösen.

Die Stadt leidet unter den sich rasch ausbreitenden Seuchen und dem Hunger, der um sich greift, weil die Ratten die Vorräte vernichten. Die Bürger geraten zusehends in Panik, was zu Ausschreitungen und Plünderungen führt.

Borbarads Plan, Festum durch ein Rattenheer zu besiegen, scheint aufzugehen, als die Stadt Hilfe von einer Seite erhält, von der niemand Unterstützung erwartet hätte: Die Goblins der Stadt beginnen mit einer organisierten Rattenjagd.

Diese bisher mit Füßen getretenen Bewohner des Gerberviertels scheuen sich dabei nicht, den kleinen Plagegeistern in ihre dunklen und modrigen Verstecke zu folgen, um sie dort mit Knüppeln und Fackeln zu erlegen. Die Dämonenratten bekämpfen die von ihrer Führerin **Mantka Riiba** angeleiteten Goblins, indem sie diese unter Einsatz ihres Lebens einfangen und dann möglichst schnell in die Tempel der Stadt bringen, wo die niederhöllischen Wesen sogleich vergehen.

Während die Goblins mit den Ratten aufräumen, jagen die Helden den Herrn der Nager. Ihre Ermittlungen ergeben relativ rasch, daß die Dämonenratten irgendwo zwischen Hafenmole und Füllen- bzw. Wassergasse beschworen werden.

Tatsächlich trifft man in dieser Gegend in der Nacht auch auf den seltsamen Flötenspieler, doch diesem gelingt die Flucht. Schließlich aber führt eine grausige Entdeckung auf die Spur des Un-

holdes, in dessen Versteck es zum entscheidenden Kampf kommt. Mit dem Sieg der Helden versiegt der Zufluß von weiteren Dämonenratten, so daß die anderen Tiere, die nun führerlos sind, dahin zurückkehren, woher sie gekommen sind.

Die Helden werden von der Stadt gefeiert und auch die Goblins werden für ihren Einsatz geehrt. Den Rattenfängern, die im Kampf gegen die Nager fielen, wird im Gerberviertel ein Denkmal errichtet. Außerdem erhalten die „Rotpelze“ als Privileg die Berechtigung, in Festum Ratten zu jagen und für jedes getötete Tier vom Stadtrat einen Heller einzufordern.

Die Rattenplage (Meisterinformationen)

Wie schon an der Zusammenfassung des Abenteuers zu erkennen ist, würde es den hier gegebenen Rahmen bei weitem sprengen, wenn jede mögliche Situation, die im Verlauf dieses Abenteuers eintreten könnte, beschrieben würde. In diesem Kapitel werden deshalb einige Hinweise gegeben, wie Sie auch ohne solche Details Ihren Spielern die düstere Stimmung dieser Geschichte näherbringen können.

Als erstes muß natürlich auf die Beschreibung der Stadt Festum, welche im Buch I : „Das Land an Born und Walsach“

nachzulesen ist, verwiesen werden. Hier kann man besonders in den Kapiteln, die den Hafen (S. X) und das Gerberviertel (S. Yf) behandeln, für dieses Abenteuer interessante Informationen finden.

In letzterem werden unter anderem auch die Goblins, die in Festum leben, beschrieben, was von Bedeutung sein kann, wenn die Helden mit den „Rotpelzen“ zusammenarbeiten wollen. Die Kommunikation mit Mantka Riiba kann Ihren Spielern ganz neue Einsichten in eine Gesellschaft geben, deren Mitglieder bisher nur als „Aufwärmmonster“ dienten.

Stellen Sie die Goblinschamanin als geschickte Taktikerin dar, die der Stadt nur hilft, weil sie genau weiß, daß dies für viele Jahre die Stellung ihres Volkes verbessern und ihre persönliche Macht mehren wird. Außerdem ist sie nicht daran interessiert, daß „ihr“ Festum unter die Herrschaft Borbarads fällt.

Die Verhaltensweise anderer Persönlichkeiten läßt sich den jeweiligen Beschreibungen entnehmen. Falls Sie eine Figur auftreten lassen wollen, die nicht beschrieben wurde, führen sie sich immer vor Augen, welche Stellung diese in Festum hat, und welche Motive sie antreiben.

So wird ein Ratsherr die Situation immer schönreden wollen, da er hofft, dadurch den Schaden, der durch eine Panik entstehen könnte, zu verhindern. Ein Tagelöhner wiederum wird alles etwas dramatisieren, um seinem Wunsch, Festum so schnell wie möglich zu verlassen, Nachdruck zu verleihen.

Diese unterschiedlichen Motivationen prägen während dieses Abenteuers generell das Bild der Stadt. Auf der einen Seite steht der Stadtrat, der mit Hilfe der Tempel, der Therbuniten, der Magierakademie und des Militärs versucht, den Schaden, den die Ratten anrichten, zu minimieren. Dabei kämpfen die Ratsherren

und -frauen ohne Rücksicht auf Einzelschicksale um das Überleben der Stadt. Auf der anderen Seite stehen die einfachen Bürger Festums, die nicht viel mehr als ihr Leben zu verlieren haben. Diese Leute interessiert es nicht, was aus der Stadt wird. Sie wollen angesichts der unheimlichen Gefahr nur das Überleben der eigenen Familie sichern. Diese unterschiedlichen Sichtweisen führen zu Spannungen, die schließlich zu Angriffen gegen die geschlossenen Stadttore oder zu Plünderungen führen.

Wenn Sie gleichzeitig noch darstellen, daß überall in den Gassen und Häusern Ratten herumlaufen, die wie tollwütig nach den Menschen beißen, wird die gespannte Atmosphäre, in der die Helden sich bewegen, spürbar.

Kutschen, in denen hustende Kranke zum Therbunitenspital gebracht werden, zeigen deutlich, welche Gefahr von den Bissen ausgeht. An den Türstöcken werden schließlich sogar schwarze

Tücher angebracht, die anzeigen, daß die Borongeweiheten, die am Abend mit ihren schwarzen Karren durch die Gassen ziehen, hier ein Opfer der Ratten abholen können.

Um diese düstere Stimmung zu vertiefen, beschreiben Sie bitte, daß der Tsa im Bornland ein klammer, kalter und verregener Monat ist, in dem man in den ungepflasterten Gassen der Stadt knöcheltief im Schlamm wadet. Die Helden, die in der Nacht dem Flötenspieler auflauern wollen, müssen bei Temperaturen um den Gefrierpunkt stundenlang im Regen stehen. Wenn dann noch ihre Fackeln durch einen eisigen Windhauch erlöschen, sind sie zusätzlich von einer unheimlichen Finsternis umgeben, durch die sich blutgierige Dämonenratten bewegen...

Der Flötenspieler

Meisterinformationen:

Festum ist die Metropole des Bornlands. Hier hat sich die geistige und magische Elite der Region versammelt. Hier befinden sich Tempel der Zwölfe und einiger anderer Gottheiten. Hier residiert der Geldadel des Landes, der zur Lösung von Problemen gerne auf „arbeitslose“ Abenteurer zurückgreift.

So sind die Helden nun nach Festum gekommen, um wichtige Geschäfte zu erledigen, um von den Untaten Brakadors zu berichten (Siehe „Der Drache“!), um sich nach einem Auftrag umzuschauen oder einfach nur um sich zu amüsieren.

Spezielle Informationen:

Es ist der frühe Morgen des 14. Tsa im Jahre 27 Hal, als die Abenteurer sich nach einem ausgedehnten Bummel durch die Wirtshäuser Festums auf den Heimweg machen. Als einer von ihnen in einer Nebenstraße der Wassergasse dem dringlichen Ruf seiner Blase folgt, hat er eine seltsame Begegnung:

Allgemeine Informationen:

Du hast Dich erleichtert und willst zu Deinen Freunden zurückkehren, als schreckliche Töne Dir eine Gänsehaut verursachen. Am anderen Ende der schmalen Gasse, in welche Du Dich zurückgezogen hattest, erkennst Du eine Bewegung. Von dort nähert sich Dir ein fast zwei Schritt großer Mann in zerlumpter Kleidung, der auf einer beinernen Flöte spielt. Die Melodie, die er dabei anstimmt, ist schrill und unharmonisch.

Plötzlich blickt der unheimliche Musikant auf und Du erkennst im Mondlicht ein merkwürdig deformiertes Gesicht. Die Augen scheinen zu groß und die Nase zu lang zu sein. Das Spiel des Fremden verstummt und er wendet sich ab, um hastig in der Dunkelheit zu verschwinden.

Spezielle Informationen:

Wenn der Held den Fremden verfolgen will, muß er feststellen, daß der Flötenspieler bereits verschwunden ist.

Auffällig ist jedoch, daß ungewöhnlich viele Ratten das andere Ende der Gasse bevölkern, welche jedoch nach dem Auftauchen des Abenteurers in ihre dunklen Verstecke huschen. Die schnellen Bewegungen des fliehenden Fremden scheinen sie merkwürdigerweise nicht erschreckt zu haben.

Die Ratten

Allgemeine Informationen:

Euer Schlaf ist nach einer durchzechten Nacht sicher tief und fest, doch das Gebrüll und Gezeter, das an diesem Morgen an Eure Ohren dringt, würde einen Höhlenbären im Firun wecken.

Als Du, (Name eines Helden), die Fensterläden öffnest, um für Ruhe zu sorgen, springt Dich eine Hausratte, die auf der Fensterbank saß, mit Todesverachtung an. Dies überrascht Dich so,

daß es dem scheinbar tollwütigen Nager gelingt, Dich zu beißen (2 SP), bevor Du ihn erledigen kannst.

Ein Blick aus dem Fenster zeigt, daß sich nicht nur diese Ratte so seltsam verhält. Im Schlamm der Straße, auf den Dächern und unter den Treppen hocken, laufen und knabbern Ratten.

Bei diesen handelt es sich überwiegend um die in jeder Stadt zu findenden Haus- und Wanderratten. Aber auch die weitaus größeren Sumpf- und Wolfsratten, die man an einem solchen Ort nur selten sieht, gehören zu dem wimmelnden Gefolge einiger weniger Exemplare, die vollkommen schwarz und ungewöhnlich groß sind. Diese scheinen die Nager zu befehligen, welche aus den Häusern Vorräte schleppen und gezielt gegen die Menschen vorgehen, die dies verhindern wollen.

Spezielle Informationen:

Sorgen Sie zuerst dafür, daß der gebissene Held sich an die Geschichten erinnert, die seine Großmutter über Ratten erzählte:

So sollen diese Krankheiten und Flüche übertragen, Kreaturen des Namenlosen sein und Kleinkindern die Kehle zerbeißen, wenn sie in die Krippe gelangen können.

Diese Geschichten mögen wohl auch die Festumer kennen, die angesichts der vielen Ratten in Panik geraten sind. Einige tapfere Bürger schlagen zwar mit Knüppeln und Werkzeugen nach den Nagern, doch diese rotten sich daraufhin zusammen, um zum Gegenangriff überzugehen. Spätestens dann suchen auch die wagemutigsten Stadtbewohner ihr Heil in der Flucht.

Solche Aktionen scheinen immer von einer der Riesenratten auszugehen, welche mittels schriller Pfiffe ihr Gefolge organisiert.

Meisterinformationen:

Wie bereits in der Zusammenfassung erläutert wurde, handelt es sich bei den Riesenratten um mindere Dämonen. Diesen ist mit normalen Waffen nicht beizukommen, wie die Abenteurer erkennen müssen, sobald sie ein solches Wesen angreifen.

Wenn die Helden übrigens glauben, daß sie mit ihrer Kampfkraft die Situation bereinigen können, so wird sehr schnell klar, daß es einerseits sehr leicht ist, eine, zwei oder auch zehn Ratten zu töten. Andererseits ist es aber schier unmöglich, gegen fünfzig, hundert oder tausend dieser Tiere zu bestehen.

Jeweils ein Dämon gebietet übrigens über etwa zwei Dutzend Wolfs- und Sumpf- sowie über mehrere hundert Haus- und Wanderratten (Werte siehe Anhang!).

Die Taktik der Dämonenratten besteht darin, ihre Untergebenen ausschwärmen zu lassen, damit diese Vorräte plündern und

einzelne Personen beißen können. Stellen sich Menschen zum Kampf, sammeln sie ihr Gefolge nur dann zum Gegenangriff, wenn der Sieg gewiß erscheint. Ansonsten verschwinden die Nager und ihre Anführer, die sich unsichtbar machen können, in ihren dunklen Verstecken, um wenig später an anderer Stelle wieder zuzuschlagen.

Angesichts dieser Vorgehensweise werden die Charaktere einsehen, daß die Plage nur beendet werden kann, wenn man ihre geradezu militärischen Strukturen zerschlägt. Als erstes Ziel bieten sich hierbei natürlich die Rattenfürsten an, die jedoch nur mit besonderen Waffen zu verletzen sind.

Effektiver wäre es sicherlich, wenn man die Quelle, der die Dämonen entstammen, „trockenlegen“ könnte. Bei diesem Gedanken wird den Helden sicher der seltsame Flötenspieler einfallen.

Festum und die Ratten (Meisterinformationen)

In diesem Kapitel soll der zu erwartende Verlauf der Rattenplage chronologisch dargestellt werden. Die verschiedenen Ereignisse werden nur kurz genannt und müssen von Ihnen mit Leben gefüllt werden. Benutzen Sie hierbei bitte die Anregungen aus dem Kapitel „Die Rattenplage“!

14. Tsa

- In der Nacht stoßen die Helden zufällig auf einen seltsamen Flötenspieler, in dessen Umgebung Ratten auftauchen.
- Am Morgen wimmelt es in den Straßen von Festum von Ratten, die von minderen Dämonen angeführt werden.
- Nach einer ersten Panik gehen die Festumer schließlich konsequent gegen die Nager vor, welche sich daraufhin zurückziehen.

15. bis 18. Tsa

- Stadtrat, Magier und vor allem die Geweihten spekulieren über die Ursache der Plage und eventuelle Gegenmaßnahmen. Wenn die Helden den Flötenspieler als möglichen Urheber der Plage nennen, wird ihnen wenig Glauben geschenkt.
- Gegenmaßnahmen, wie z.B. mit geweihten Waffen den Dämonenratten nachzustellen, zeigen wenig Erfolg, da die Nager sich nur noch selten zeigen. Sie ändern ihre Strategie und beginnen, in der Nacht über Schlafende herzufallen.
- Gerüchte über einen dämonischen Ursprung der Plage machen die Runde. Der Stadtrat versucht die Bürger zu beruhigen. Trotzdem verlassen Hunderte die Stadt, um bei Verwandten und Freunden in den nahegelegenen Dörfern unterzukommen, wo es keine Rattenplage gibt. Nicht eine Ratte ist dort zu finden.

19. Tsa

- Erste Fälle von Lutas und Raschem Wahn treten in Festum bei Bürgern auf, die am 14. oder 15. von Ratten gebissen wurden. Erneut bricht Panik aus und der Strom der Menschen, die die Stadt verlassen, schwillt an.
- Viele Vorratskammern sind von Ratten geplündert worden, weshalb nach einem langen und harten Winter eine Hungersnot droht. Die Tempel und einige Kaufleute versorgen aus ihren gut bewachten Nahrungsspeichern die Hungernden. Ein jeder Bürger wird öffentlich aufgefordert, Nahrungsmittel „rattensicher“ zu lagern, denn unveröffentlichte Schätzungen besagen, daß die Vorräte in der Stadt nur noch eine Woche reichen.

20. Tsa

- Nachdem bekannt wurde, daß Flüchtlinge den Raschem Wahn und auch die Gilbe nach Soprieten, Alderow und Bangra getragen haben, beschließt der Rat, die Stadttore und den Hafen bis auf weiteres zu schließen. Dieser Beschluß, der vom Perainetempel und den Therbuniten mitgetragen wird, soll die Verbreitung dieser ansteckenden Krankheiten verhindern.
- Nach der Schließung der Tore kommt es zu ersten Zwischenfällen mit Bürgern, die den Beschluß des Rates mit Gewalt umgehen wollen. Während einer spontanen Versammlung auf dem großen Markt werden die bisher wirkungslosen Maßnahmen des Rates angeprangert.
- In der Stadt werden die ersten Fälle von Gilbe und Sumpffieber bekannt. Gerüchte besagen, daß die Therbuniten in einem ihrer Siechenhäuser auch schon Fälle von Zorgan-Pocken behandeln.

21. Tsa

- Am frühen Morgen entzündet eine aufgebrachte Menge das Siechenhaus der Therbuniten. Fliehende Ordensleute werden in das Gebäude zurückgetrieben, in dem über 20 Menschen verbrennen.
- Zum erstenmal erkrankt Pflegepersonal, das zuvor von keiner Ratte gebissen wurde, an Lutas und Raschem Wahn.

22. bis 24. Tsa

- Die Seuchen, die nun in der Stadt grassieren, fordern die ersten Todesopfer. Besonders Alte und Kinder sterben an der Gilbe und dem Raschen Wahn.
- Die allgemeine Nahrungsmittelknappheit hat, nachdem die Ratten den Kornspeicher des Perai- netempels verseucht haben, solche Ausmaße angenommen, daß es zu ersten Plünderungen kommt.
- Der Stadtrat benötigt alle loyalen Kräfte, um einen Bürgerkrieg zu verhindern, weshalb er den sowieso erfolglosen Kampf gegen die Ratten einstellt.
- In der Nacht vom 22. zum 23. Tsu beginnen die Goblins mit ihrer Rattenjagd. Die kleinen „Rotpelze“ sind ungewöhnlich effektiv, weil sie sich nicht scheuen, den Ratten in die Kanalisation oder in die Sickergruben zu folgen. Außerdem verwenden sie unter der Anleitung ihrer Führerin Mantka Riiba Eisenkäfige, die sie todesmutig über die Dämonenratten stülpen. Zwei Holzstangen verwandeln das Gefängnis der niederhöllischen Kreatur in eine Sänfte, welche die Goblins möglichst schnell in einen Tempel tragen, wo ihr Gefangener dann vergehen muß. Die Goblins haben erhebliche Verluste, doch Mantka Riiba treibt sie immer wieder in die Stollen und Röhren, in denen sich die Ratten versteckt halten. Bereits am 24. Tsu nimmt die Anzahl der Rattenattacken spürbar ab.

25. bis 28. Tsu

- In der Nacht vom 24. auf den 25. Tsu stellen die Helden den „Meister der Ratten“. Nachdem sie ihn besiegt haben, dauert es noch drei Tage bis die letzte Dämonenratte erlegt und damit die „Organisation“ der Plage vernichtet ist. Ein zweiwöchiger Alptraum nähert sich seinem Ende, obwohl er auch noch in den folgenden Wochen vielen Erkrankten das Leben kosten wird.

Lystramon

Meisterinformationen:

Die oben beschriebenen Ereignisse werden sicherlich den Tagesablauf der Helden mitbestimmen, doch ihre eigentliche Aufgabe liegt darin, den Initiator der Rattenplage, **Lystramon**, zur Strecke zu bringen.

Von dieser Aufgabe werden sie vielleicht zuerst nichts wissen wollen, doch nachdem ihnen das Verlassen der Stadt unmöglich gemacht wurde, wird ihr Interesse vermutlich steigen.

Die schwierigste Aufgabe des Spielleiters ist es deshalb, dafür zu

sorgen, daß die Helden Festum nicht vorzeitig verlassen. Zu diesem Zweck können Sie die Abenteurer in den Dienst des Stadtrates stellen, der sie mit geweihten Waffen ausrüstet. Wenn die Helden auf das lukrative Angebot (1 Batzen für jede vernichtete

Dämonenratte) eingehen, verbringen sie die Zeit bis zum Schließen der Tore damit, die sogenannten „Rattenfürsten“ zu jagen. Wenn Sie die einzelnen Szenen dieser Tätigkeit stimmig beschreiben, werden Ihre Spieler vorerst nicht erkennen, daß sie ein Faß ohne Boden füllen wollen. Erst wenn die Helden in der „Falle“ sitzen, sollten Sie ihnen zu verstehen geben, daß die Dämonen nur durch den Tod ihres äußerst fleißigen Beschwörers endgültig zu vertreiben sind.

Bei diesem könnte es sich um den seltsamen Flötenspieler handeln, den einer der Abenteurer gesehen hat. Es liegt also an den Helden, die mit keinerlei Unterstützung vom völlig überforderten Stadtrat rechnen können, diese Spur zu verfolgen.

Einen ersten Hinweis können sie erhalten, wenn sie die Orte, an denen Dämonen gesehen wurden, in einem Stadtplan eintragen. Diese Methode zeigt recht bald, daß die „Rattenfürsten“ vor allem im Hafengebiet und in der Altstadt gesichtet wurden. Wenn die Helden diesen Gedanken weiterverfolgen, können sie schließlich feststellen, daß die Dämonen irgendwo zwischen Hafemole und Füllen- bzw. Wassergasse beschworen werden. Hier müssen sie sich also auf die Lauer legen, um herauszufinden, woher die schwarzen Riesenratten kommen.

Da die Rattenfürsten sich unsichtbar machen können, erscheinen sie erst in den Gassen der Stadt, wenn sie sich ausreichend weit vom Ort ihrer Beschwörung entfernt haben. Die Beobachtung der Dämonen kann die Abenteurer also nicht direkt zum Versteck des Flötenspielers führen.

Es liegt nun an Ihnen, die Tage und Nächte, in denen die Helden nach einer Spur des Flötenspielers suchen, so stimmungsvoll und spannend wie möglich zu gestalten. Legen Sie einige falsche Fährten oder arrangieren Sie einen kurzen Auftritt Lystramons, der damit endet, daß der Flötenspieler wieder einmal entwischen kann.

Die dunklen und klammen Gassen der Stadt bilden eine düstere Bühne, auf der verummte Plünderer, erregte Aufwiegler, von schwerer Krankheit Gezeichnete, die mit Seuchenopfern beladenen Karren der unheilvoll schweigenden Borongeweihten, huschende Ratten, ihre rotpelzigen Jäger und der unheimliche Flötenspieler den drohenden Untergang Festums eindrucksvoll inszenieren.

Spezielle Informationen:

Es ist die Nacht vom 24. auf den 25. Tsa, in der ein Zwischenfall die Helden auf die Spur Lystramons führt.

Wieder einmal streifen die Charaktere durch das Stadtviertel, in dem sie den Beschwörer der Rattendämonen vermuten. Die allgegenwärtige Präsenz der Ratten hat aber durch die Jagd der Goblins schon deutlich abgenommen.

Einige der Abenteurer beobachten eine Frau, die Wasser aus einem der Brunnen holt. Als sie ihren Eimer aus dem Schacht zieht, schreit sie plötzlich auf und läßt das Gefäß wieder fallen.

Den hinzueilenden Helden berichtet die völlig verstörte Frau, daß das Wasser im Eimer blutrot gewesen sei. Weitere Fragen ergeben, daß dies am Nachmittag noch nicht der Fall war.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden dieser merkwürdigen Verfärbung des Brunnenwassers nachgehen wollen, müssen sie in den Schacht hinuntersteigen.

Dort unten finden sie einen Zugang zu einem Tunnelsystem, das weite Teile der südlichen Altstadt Festums durchzieht. Die Verzweigtheit und die Form dieser größtenteils hüfthoch mit Trinkwasser gefüllten Gänge unterliegt Ihrer Improvisation. Wichtig ist nur, daß sie beschreiben, daß das System unzählige kleine Zugänge hat, die nur von Ratten genutzt werden können. Außerdem gibt es in der Nähe von Lystramons Beschwörungsraum eine Verbindung zu einem ungenutzten Kellergeschoß, dessen sich der Diener Borbarads bedient, um seine bezauberten Opfer in die unterirdischen Tunnel, den Ort ihres Todes, zu bringen.

Die Tunnel, die seit vielen Jahren als Trinkwasserspeicher dienen, sind vor wenigen Tagen zu einen finsternen Tempel zu Ehren **Belzorashs** umfunktioniert worden. Das Wasser, das sich vor wenigen Stunden blutrot verfärbte und drei Brunnen des Viertels speist, ist seither ein Quell, der wie die Ratten Krankheiten und Tod verbreitet.

Beschreiben Sie bitte eindringlich die Abscheulichkeiten, mit denen die Helden, die durch das blutrote Wasser waten, konfrontiert werden:

So werden sie in einigen trockenen Seitenarmen des Komplexes auf wimmelnde Rattenkolonien treffen, welche sich in den Brustkörben und Schädeln verwesender Menschen eingenistet haben.

Dort werden Jungratten mit den Augen von Opfern Lystramons gefüttert, während der betäubende Gestank der Verwesung den Helden den angesichts solcher Greuel stockenden Atem raubt.

Bisher wurde offensichtlich darauf geachtet, daß die Leichen das Wasser nicht verschmutzen, doch nun läuft von irgendwo Blut in das Trinkwasser.

Spezielle Informationen:

Als die Helden diese Spur verfolgen, hören sie die flehenden, plötzlich endenden Schreie von Kindern. Dadurch in Eile versetzt, stoßen sie auf das finstere Herz dieser ekelerregenden Tempelanlage, in der Krankheit, Siechtum und Tod eine perverse Verehrung erfahren. In diesem weitestgehend trockenen Gangkomplex treffen die Abenteurer auf den in eine Beschwörung vertieften Lystramon. Auf einem steinernen Altar liegen zwei tote Kinder, aus deren Kehlen Blut durch

von häufigem Gebrauch verkrusteten Rinnen in ein in den steinernen Boden gemeißeltes Heptagramm fließt.

Neben dem Altar liegen weitere Opfer, die Lystramon erst kürzlich zur Durchführung seiner dunklen Rituale opferte. Das Blut dieser Menschen, das der in Ekstase geratene Beschwörer in rauen Mengen und unkontrolliert vergoß, verfärbt das Wasser, welches die Helden hierhin führte.

Offensichtlich will Lystramon eine große Beschwörung durchführen, um der Stadt den Todesstoß zu versetzen. Dabei scheint es ihm völlig gleichgültig zu sein, ob er entdeckt wird.

Trotzdem beeinträchtigt das Auftauchen der Helden seine Konzentration. Er schaut nämlich für einen Herzschlag auf, um einige in den Schatten dieses Raumes hockende Rattendämonen auf die Abenteurer zu hetzen. (Die Zahl der angreifenden Ratten sollte so gewählt werden, daß die Helden für einige Momente aufgehalten werden!).

Bevor die Helden die Ratten besiegen können, scheint Lystramon seine Beschwörung beendet zu haben. Geifernd und erwartungsvoll schaut er in das Innere des Heptagramms, wo jedoch keinerlei Veränderungen stattfindet. Nach wenigen Augenblicken schleicht sich ein Ausdruck der Enttäuschung auf das Gesicht des Beschwörers, der sich dann mit einem lautem Aufschrei haßerfüllt auf die Helden stürzt.

Meisterinformationen:

Falls die Helden in dem nun entbrennenden Kampf zu unterliegen drohen, erscheint plötzlich eine fünfgehörnte, blaugrüne Riesenratte im Beschwörungskreis, um mit dem abgelenkten Lystramon sofort wieder zu verschwinden. Der Beschwörer wurde von den Kräften, derer er sich so lange bediente, in die Niederhölle hinabgezogen.

Dies geschieht übrigens auch, wenn die Helden den Zauberer besiegen können, kurz nachdem dieser in dem verfluchten Beschwörungskreis zusammengebrochen ist.

Spezielle Informationen:

Von Borbarads Diener sind nur der finstere Beschwörungsraum, der ihm auch als Quartier diente, und die beinerne Flöte übriggeblieben. Dies muß den Helden ausreichen, um dem Stadtrat zu beweisen, daß sie die Rattenplage beendet haben.

Das Ende

(Meisterinformationen)

Nachdem Lystramon verschwunden ist, werden sich die Ratten, wenn alle ihre „Fürsten“ vernichtet wurden, wieder zurückziehen.

Den Helden wird, wenn sie von ihrem Kampf gegen den Beschwörer berichten, der Dank der Stadt zuteil. Dies äußert sich in einer Belohnung von 50 Batzen pro Beteiligtem und der Ernennung zu Ehrenbürgern Festums. Wie sich letzteres in der Zukunft auf das Leben der Abenteurer auswirken wird, überlasse ich Ihnen.

Für die Erfahrungen, die die Helden in der von Ratten belagerten Stadt und während der Suche nach Lystramon gemacht haben, stehen ihnen mindestens 250 AP zu. Erhöhen Sie diese Summe bei Charakteren, die sich durch stimmungsvolles Rollenspiel oder gute Ideen hervorgetan haben.

Anhang

Die Ratten

Die Haus- und Wander- bzw. Sumpf- und Wolfsratten haben die folgenden Werte:

MU : 10/12 **LE** : 3/6 **RS** : 0/0 **MR** : 1/1
AT : 5/7 **PA** : 0/0 **SP**: 2/3 **MK** : 2/4

Wenn ein Held durch Rattenbisse mehr als 5 SP hinnehmen mußte, besteht eine 10%-Gefahr einer Infektion mit einer der folgenden Krankheiten: Lutas (1-5), Sumpffieber (6-9), Gilbe (10-13), Rascher Wahn (14-18), Jahresfieber (19-20).

Attacken gegen die Ratten sind um drei Punkte erschwert, da die kleinen Nager sehr flink sind. Ein Tritt gegen die Tiere verursacht 1W6 TP und gelingt mittels einer GE-Probe.

Die Dämonen

Die sogenannten Rattenfürsten verfügen über folgende Werte:

MU : 14 **LE** : 15 **RS** : 1 **MR** : 8
AT : 9 **PA** : 4 **SP**: 4 **MK** : 12

Die Bisse der Dämonen verursachen keine Krankheiten. Auch sie sind nur mit einem Abzug von 3 Punkten auf die AT zu treffen. Außerdem kann ihnen nur mit magischen oder geweihten Waffen bzw. mit Magie Schaden zugefügt werden.

Weiterhin verfügen die Rattenfürsten über die Fähigkeit, sich für eine SR unsichtbar zu machen.

Lystramon

Lystramon ist ein Diener Borbarads, der nach Festum gekommen ist, um mit einem Rattenheer die Stadt zur Übergabe zu zwingen.

Er ist ein Magier aus dem fernen **Brabak** und schloß sich schon vor vielen Jahren den Borbaradianern an, die den äußerst begabten Beschwörer in ihre finsternen Geheimnisse der Dämonologie einweihen.

Lystramon interessierte sich besonders für die Beschwörung von Dienern Belzhorashs. Die zerstörerischen, das Leben verneinende Macht des Erzdämons übte eine unerklärliche Faszination auf den durch seine Studien verwirrten Magier aus. Lystramon verfiel schließlich dem Wahn, sich selbst dieser zersetzenden Macht auszuliefern, was dazu führte, daß er einen Pakt mit Belzhorash schloß:

Die erzdämonische Wesenheit machte Lystramon zum Herren der Ratten, den Verbreitern von Krankheit und Tod. Der Preis, den der Beschwörer dafür bezahlen mußte, war vorerst relativ gering: Sein Äußeres nahm langsam die Züge einer Ratte an und ihn umgab fortan immerzu der eklig süße Duft der Verwesung.

Nach Borbarads Rückkehr wurde Lystramon ein Günstling des Dämonenmeisters, von dem er die beinerne Flöte erhielt. Mit dieser ist er in der Lage, Ratten in einem Umkreis von vielen Meilen anzulocken, um sie dann der Kontrolle seiner Dämonen zu unterstellen.

Lystramon ist in die zerfetzten Überreste einer einst prunkvollen Beschwörerrobe gekleidet. Sein Gesicht erinnert mit den großen, schwarzen Augen und der langen, spitz zulaufenden Nase an eine Ratte. Im Kampf gegen die Helden wird er mit seinen ungewöhnlich langen Fingernägeln, welche an die Krallen eines Nagers erinnern, kämpfen.

Dies ermöglicht ihm zwei Attacken pro KR. Die Krallen, sind mit Schmutz und Aas überzogen, weshalb die mit ihnen geschlagenen Wunden (1W6+2 TP) sich häufig (50%) entzünden. Wenn dies der Fall ist, erkranken die von Lystramon getroffene innerhalb weniger Tage an der Gilbe oder am Raschen Wahn.

Werte:

MU : 19 **AG** : 0 **Stufe**: 16 **Alter**: 42
KL : 17 **HA** : 4 **MR** : 19 **Größe** : 1,97
CH : 6 **RA** : 1 **LE** : 63 **Haare** : grau
IN: 16 **GG** : 5 **AE** : 123* **Augen** : schwarz
FF : 10 **TA** : 2 **AT/PA** : 2 x 13/15
GE : 13 **JZ**: 3 **TP** : 1W+2 (Krallenhände)
KK : 12 **NG** : 6 **RS** : 1 (Tuchrüstung)

* : Als die Helden Lystramon aufspüren, verfügt dieser noch über 82 ASP. Die Beschwörung der Dämonenratten führte er fast immer mit Hilfe unheiliger Blutmagie durch. Seine Opfer lockte er mittels eines IMPERAVIS in den weiter oben erwähnten Keller, von wo er sie ungesehen zum Opferaltar in seinem Beschwörungsraum führen konnte. Da sein CH-Wert außergewöhnlich gering ist, konnte er nur Kinder und sehr abergläubische Erwachsene bezaubern.

Herausragende Talente:

Schleichen 15, Sich Verbergen 15, Heilkunde Gift 14, Heilkunde Krankheiten 14, Klettern 12, Musizieren (Flöte) 10

Zauberfertigkeiten:

Adler, Wolf (Ratte) 15, Imperavi Animus 14, Furor Blut 16, Heptagon 15, Krabbelnder Schrecken 13, Tlalucs Odem 14, Eisenrost 12, Höllenpein 10, Fluch der Pestilenz 15 ...

Lystramons Zauberstab ist mit sechs Stabzaubern belegt, weshalb er zur Verteidigung auch auf sein Flammenschwert zurückgreifen kann (PA: 9). Er wird jedoch bevorzugt mit TLALUCS ODEM und HÖLLENPEIN gegen die Helden vorgehen.