

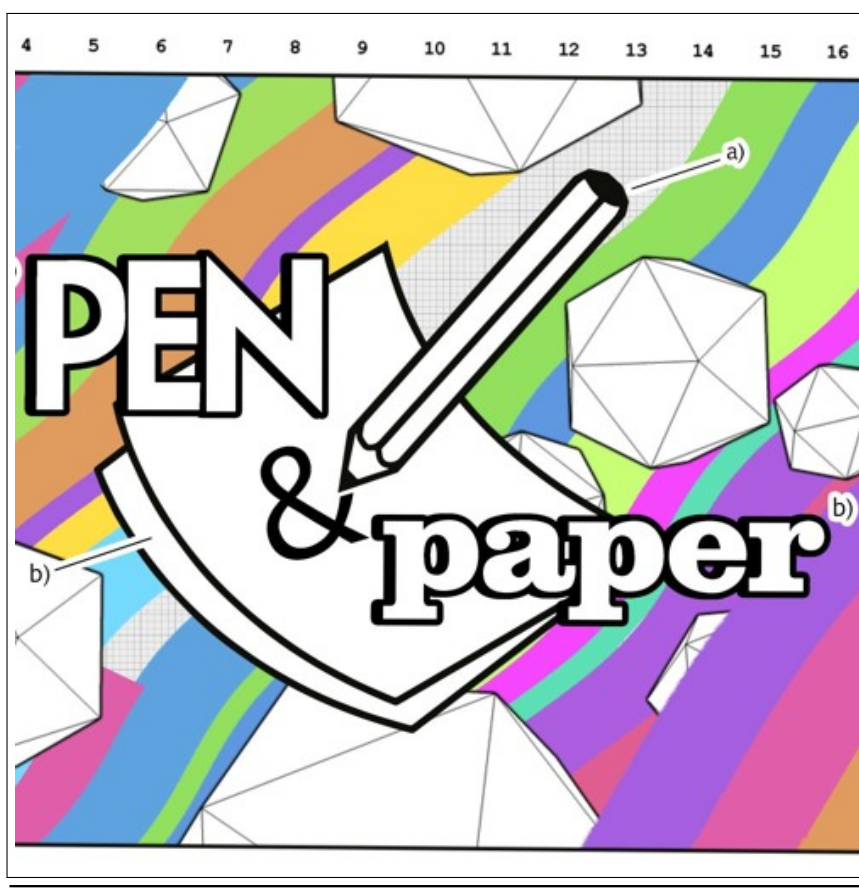


Von Hauke Gerdes

und

Der schwarze Tod,

EIN PEN AND PAPER ABENTEUER



Spielort:

Hamburg

Spielzeit:

1350 n. Chr

Spielerzahl:

3-5

Schwierigkeit:

Einfach

Spieldauer:

1 Abend



Anmerkungen für Spielleiter

Generelle Informationen

- **Informationen**

Informationen die eventuell für die Handlung relevant sein können, von denen die Spieler a priori jedoch nichts wissen sollen sind **orange** markiert. Selbstverständlich heißt das, dass die Spieler durch geschicktes Handeln oder Proben selber darauf kommen können.

Information für Spielleiter

Psst! Was hier steht ist vorab nur für die Spielleiter gedacht.

- **Referenzen**

Zur einfachen Navigation sind an relevanten Stellen **Referenzen** eingebaut, mithilfe derer sich einfach und schnell zwischen verschiedenen Textpassagen hin und her springen lässt. Solche Referenzen sind wie Informationen für die Spielleiter ebenfalls **orange** markiert.

Plot Ende für die Einführung

Was steckt denn eigentlich in diesem Abenteuer? → Gehe zu Seite **V**.
Finde heraus was in der Story geschieht → Gehe zur Story auf Seite **2**.
Welche Personen kommen in diesem Abenteuer vor? → Gehe zu Seite **??**

- **Charaktere**




Während der Handlung treffen die Spieler auf verschiedene **Charaktere**. Referenzen zu Informationen über die jeweiligen Charaktere sind **violett** hinterlegt. In den jeweiligen Abschnitten befinden sich Hintergrundinformationen wie Motivationen und Verhaltensweisen, etc. die der Person Leben einhauchen sollen. Hier ein Beispiel:

Max Mustermann sieht aus dem Fenster. In der Spiegelung des Fensters sieht er sich selbst, **Max Mustermann**. Er dreht sich um und fragt sich, wer eigentlich **Max Mustermann** ist. Dann erinnert er sich. Das ist er selbst.

Natürlich haben diese Charaktere auch verschiedene Eigenschaften und Fähigkeiten die in einem zusammengefassten Charakterbogen (sprich einer Tabelle) aufgelistet sind. Diese findet sich ebenfalls bei den Informationen zu den Charakteren am Ende des Dokuments.



Max Mustermann

Handeln 		Wissen 		Soziales 	
Spitze anstiften	100	Deutsch	80	Langweilen	1000
Pflaster machen	20	Englisch	40		
		Excel	30		
Talentwert	12	Talentwert	15	Talentwert	100

• Ortsbeschreibungen

Als Spielleiter seid ihr Augen und Ohren der Spieler. Damit das auch zur Zufriedenheit aller klappt sind in **braunen** Boxen Informationen über den Ort an dem sich die Spieler gerade befinden hinterlegt. Diese können einfach an die Spieler weitergegeben werden.

Ortsbeschreibung Dokument

Das Dokument, dass du/ihr gerade liest hat einen weißen Hintergrund auf dem in schwarzer Schrift Text steht. Es sieht sehr schön aus.

• Interaktionen

Pen and Paper lebt von der **Interaktion** der Spieler mit ihrer Umwelt. Wann immer eine Probe auf ein Talent möglich ist ist diese Information **dunkelrot** markiert. Am Beispiel unten sieht man dabei auf welches Talent gewürfelt werden kann (Lesen), und ob dieser Wurf beeinflusst ist. Die Zahl in Klammern (–10) wird dabei immer zum Talentwert des Spielers dazuaddiert, ein negativer Wert bedeutet also, dass der Wurf erleichtert ist.

Probe auf Lesen o.Ä. (–10)

Bei erfolgreicher Probe geschieht, was hier steht. Oder wie genau der Versuch der Spieler in die Hose gehen kann. Kreativität ist natürlich auch gerne gesehen.

• Wörtliche Rede

Alles, was **blau** geschrieben ist, soll wörtlich vorgetragen werden. Dabei handelt es sich in der Regel um wörtliche Rede in Gesprächen, in der sich unter Umständen wichtige Informationen verstecken können, oder eine stimmungsvolle Einleitung zu verschiedenen Abschnitten, beispielsweise ein Pro- oder Epilog.

Jemand:

Franz rast in einem komplett verwahrlosten Taxi quer durch Bayern. Vogel Quax zwickt Johnnys Pferd Bim. Sylvia wagt quick den Jux bei Pforzheim. Lirum, larum Löffelstiel, alte Weiber essen viel, junge müssen fasten. S'Brot liegt im Kasten. Dunkel wars der Mond schien helle als ein Auto blitzeschnelle langsam um die Ecke fuhr. Drinnen saßen stehend Leute, schweigend ins Gespräch vertieft.



Abenteuerspezifische Informationen

In diesem Abenteuer erleben die Spielerinnen und Spieler den Ausbruch der Pest in der mittelalterlichen Handelsmetropole Hamburg. Es gilt herauszufinden, was genau es mit dem schwarzen Tod auf sich hat, wie die Stadt vor dem Unheil geschützt werden kann, und vielleicht sogar, wie man Erkrankte wieder heilen kann. Wie sich herausstellt ein Tanz auf Messers Schneide, denn die Krankheit macht auch vor den Spielern nicht halt.

Regelwerk

Ein wichtiges Element dieses Abenteuers ist die Tatsache, dass Spielcharaktere im Verlauf der Handlung mit der Pest in Berührung treten. Sind sie dabei fahrlässig kann es passieren, dass sie selbst an der Pest erkranken. Hierzu wurde die **Pestilenz** implementiert, die den Fortschritt einer Pestinfektion in Zahlen fasst. Die Spieler sollen davon jedoch nichts mitkriegen. Lediglich Symptome der Infektion treten auf, wenn ein Spieler einen gewissen **Pestilenz**-Wert überschreitet.

Anzahl	Auswirkung
Pestilenz 1 – 2	Schwindel und leichte Gleichgewichtsstörungen
Pestilenz 3 – 4	Schüttelfrost und leichte Gliederschmerzen
Pestilenz 5 – 6	Kopfschmerzen, Sehbeschwerden und Fieber
Pestilenz 7 – 8	andere Leute merken, dass der Spieler krank ist
Pestilenz 9 – 10	eitrige Beulen treten unter den Achseln auf
Pestilenz > 10	strenge Bettlägerigkeit, der Tod folgt bald

Der Erfolg der Gruppe ist schwer zu quantisieren. Um dem Spielleiter dabei zu helfen gibt es die **Moral**. Nach jedem Abschnitt wird evaluiert, wie sich die Gruppe geschlagen hat. Für ein erfolgreiches Bestehen sollten mindestens etwa drei viertel aller Aufgaben erfolgreich bestanden werden. Dieser Wert kann nach Schwierigkeit und Belieben verändert werden.

- **Moral** (++) : Sehr toll, wenn die Abenteurer das schaffen
- **Moral** (+/0/-) : Je nachdem was geschieht sind auch andere Konsequenzen denkbar
- **Moral** (--) : Das sollte auf keinen Fall geschehen

Spielwelt

Die Spielwelt ist unterteilt in Schauplätze, zwischen denen die Spielerinnen und Spieler nach Belieben hin und her wechseln können. Dies sollte jedoch einige Zeit in Anspruch nehmen, die den Spielern beim Lösen der ihnen gestellten Aufgaben fehlen wird. Dementsprechend ist es eine Überlegung wert, noch in alle Ecken zu schauen bevor man einen Handlungsort verlässt.



Abbildung 1: Das mittelalterliche Hamburg um 1350 n. Chr.

Inhaltsverzeichnis

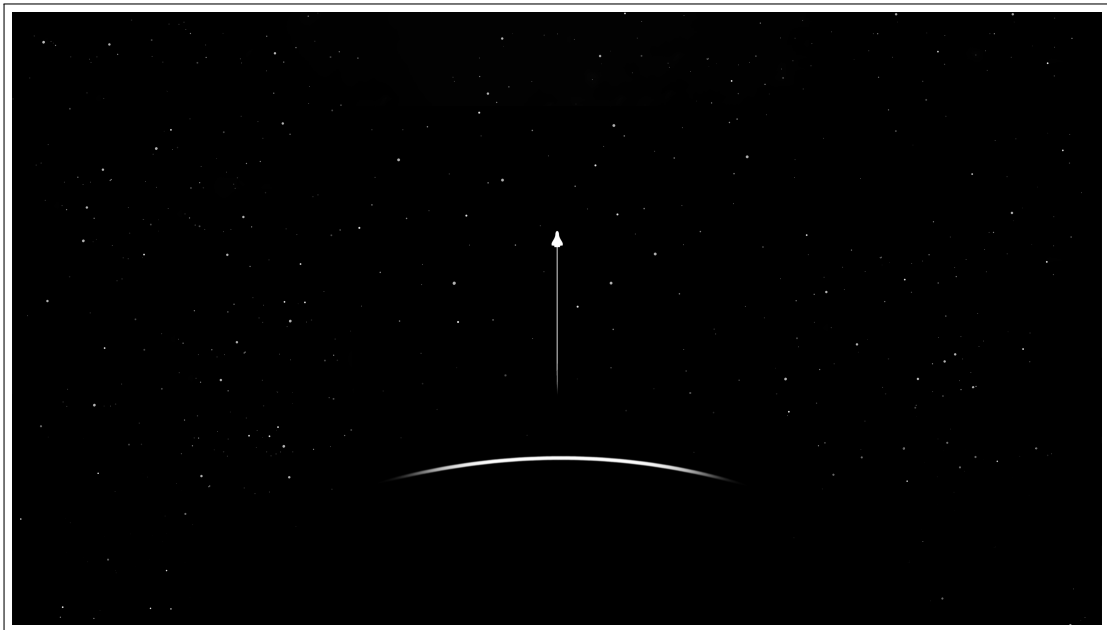
Anmerkungen für Spielleiter	I
1 Prolog: Das Gespräch mit dem Rat	2



Von Hauke Gerdes
und

Der schwarze Tod,

EIN PEN AND PAPER ABENTEUER



Story

“ Wer einen lobt in praesentia, und dann
schimpft in absentia, den hol die Pestilentia ”

- mhd. Sprichwort

KAPITEL 1

Prolog: Das Gespräch mit dem Rat

“ Wir schreiben das Jahr 1350. Hamburg wächst dank des erstarkenden Seehandels stetig und die Hanse trägt ihren Teil dazu bei. Täglich gehen am Rheinhafen Schiffe aus aller Herren Länder vor Anker, während vom Rathaus an der Troßbrücke der Rat die Geschicke der Stadt lenkt. Es ist eine Zeit des Aufbruchs, aber auch eine Zeit der Angst. Denn neben Piraten und anderen finsternen Gestalten, die zunehmend in den Gassen der Stadt umherstreifen, greift etwas noch viel gefährlicheres um sich. Die Leute hatten bereits von einem „Schwarzen Tod“ gehört, der in anderen Städten gewütet haben soll, und nun scheint es so, als sei die Plage auch in Hamburgs Gassen eingekehrt. Der düstere Geruch des Todes zieht durch die Docks und Armenviertel, während der hohe Rat in der Hansestadt darüber entscheidet, was zu tun ist.

Und was auch immer das sein mag, es muss schnell geschehen.

”

DAS WARTEZIMMER

Ihr seit also aus ebendiesem Grund vom Hamburger Rat zu sich gerufen worden. Was genau von euch erwartet wird um dem schwarzen Tod vorzubeugen wird sich alsbald zeigen. So begibt es sich, dass ihr geduldig vor einer gewaltigen Holztür im Rathaus an der Troßbrücke sitzt. Hinter der Tür tagt im Moment der Hamburger Rat, zu den man euch nun in wenigen Augenblicken rufen wird. Ob ihr euch bereits kennt dürft ihr entscheiden und ausspielen wie ihr möchtet. Noch besteht jedoch ein wenig Zeit sich zu unterhalten und umzuschauen. Was tut ihr also?

Ortsbeschreibung Wartezimmer

Ihr befindet euch in einer Art Warteraum, der für damalige Verhältnisse sehr üppig eingerichtet ist. An den Holzwänden hängen mehrere Bilder von großen Hamburger Persönlichkeiten an den Wänden. Außerdem stehen kleine Teller mit allerlei Obst bereit, und auch Getränke werden angeboten. In den Ecken des Raumes verteilt stehen Ratsdiener die für die Erfrischungen sorgen. An der Wand hängt, und das ist für euch vermutlich am interessantesten, eine Karte der Stadt (→ IV)



DAS GESPRÄCH MIT DEM RAT

Als Ihr euch also unterhaltet öffnet sich plötzlich die Holztür und ein junger Ratsdiener bittet euch vor den Rat zu treten.

Ortsbeschreibung Hamburger Rat

Ihr tretet in einen großen Raum ein, der von einer U-förmigen Tischreihe dominiert wird an dem 18 Männer in erhöhter Position sitzen. Auch wenn der Raum sonst nur spärlich eingerichtet ist, ist offensichtlich dass sich hier sonst niemand aufhält, der wenig Geld hat. Aus den Wänden sind kunstvoll Löwenköpfe und andere Muster herausgearbeitet. Eine Wand ist von hohen Fenstern gesäumt, die den Raum hell erleuchten. Im Hintergrund huschen Ratsdiener mit Papieren umher oder gehen anderen Aufgaben nach.

Information für Spielleiter

Die 18 Männer setzen sich aus neun Rechtskundigen, sieben Kaufleuten und zwei Vertretern der Kirche zusammen. Je nach Gesprächsverlauf können diese zu Wort kommen.

Nachdem ihr von den Ratsherren nähergewunken werdet spricht der Vorsitzende.

Ratsvorsitzender:

Der Hamburger Rat dankt euch für euer Erscheinen. Bevor wir uns jedoch mit den euch betrauten Aufträgen befassen werden, sagt, was wisst ihr über die Pestilenz?

Probe auf Medizin o.Ä. (+10)

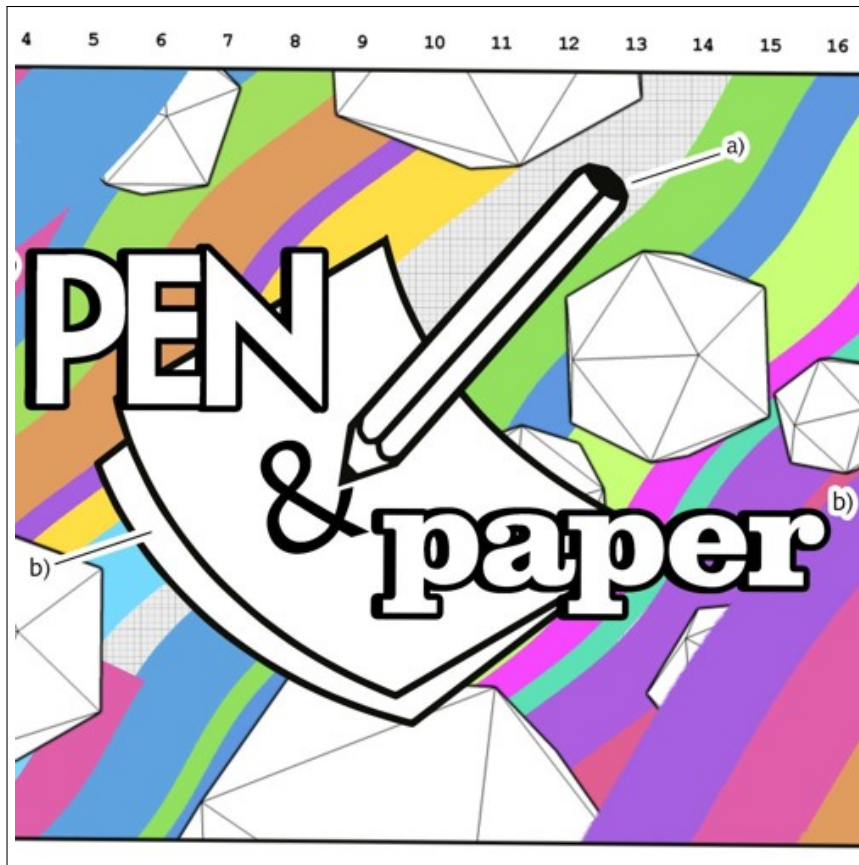
Menschen die von der Pestilenz befallen sind leiden unter Schwindelgefühlen und Schüttelfrost. Auch klagen manche über starke Kopfschmerzen und erbrechen sich häufig. Ein hohes Fieber sowie schwarze Pestbeulen an den Lymphknoten treten im Verlaufe der Krankheit auf und sind für den Patienten meist ein sicheres Todeszeichen.



Ratsvorsitzender:




Nun ist dem Rat zu Ohren gekommen, dass auch vor den Mauern Hamburgs die Pestilenz ihr Unwesen treibt. Diese Krankheit muss so kurz vor dem christlichsten aller Feiertage unter allen Umständen aus der Stadt verdrängt werden. Zu diesem Zwecke werdet ihr in einen Beirat gerufen. Der Rat fordert euch auf in den nächsten vier Tagen die Fälle von Pestilenz zu untersuchen und dem Rat am fünften Tag eine Empfehlung auszusprechen, wie die Pestilenz zu bewältigen ist. Werdet ihr eure Aufgaben gewissenhaft erfüllen soll es euer Schaden nicht sein. Außerdem werdet ihr während eurer Mitgliedschaft im Beirat in einer Kapelle nahe der St. Michaelis Kirche untergebracht werden, die fortan als eure Operationszentrale dienen wird, alle weiteren Informationen wird man dort für euch bereitlegen.

CHARAKTERE



Beispielcharaktere

Max Mustermann ist ein Beispielcharakter. Er hat eine Musterfrau die er sehr liebt und drei Musterkinder. Er lebt mit seiner Musterfamilie in einem Musterhaus in Musterstadt.

Max Mustermann					
Handeln		Wissen		Soziales	
Spitze anstiften	100	Deutsch	80	Langweilen	1000
Pflaster machen	20	Englisch	40		
		Excel	30		
Talentwert	12	Talentwert	15	Talentwert	100

ERSCHEINT: I