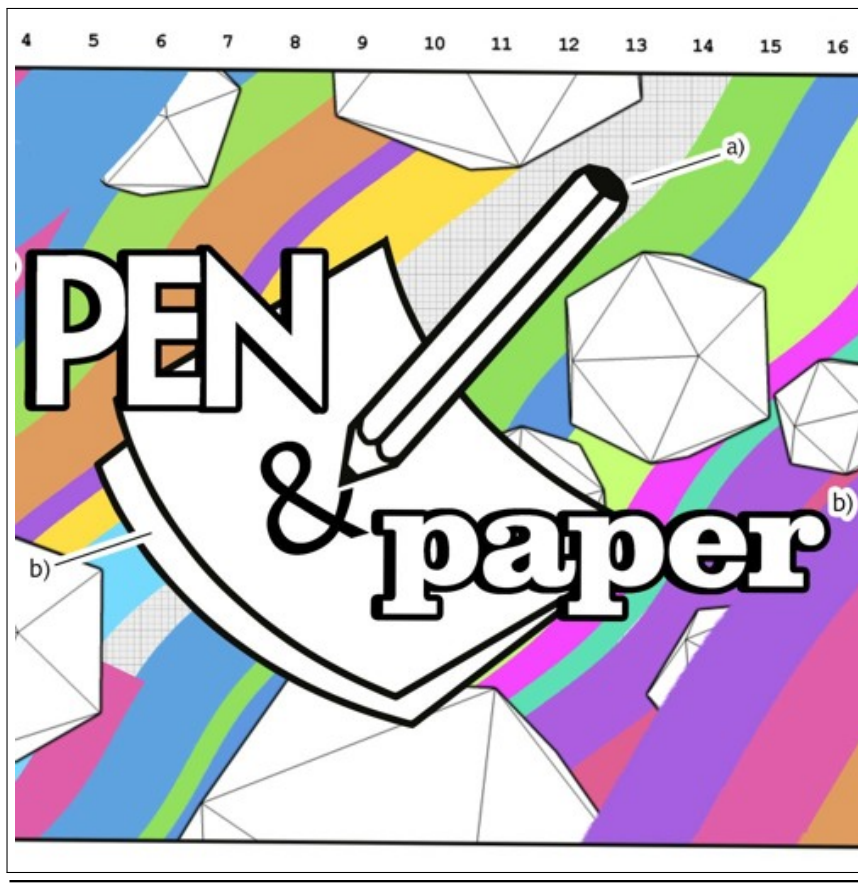




Von Hauke Gerdes
und

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.

Wie gehts weiter?

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 **14**

- **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 folg 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.



Inhaltsverzeichnis

Anmerkungen für Spielleiter	I
1 Prolog: Das Gespräch mit dem Rat	2
1.1 Das Wartezimmer	2
1.2 Das Gespräch mit dem Rat	3
1.3 Die Kapelle	4
1.3.1 Das Militär	5
1.3.2 Der Tod	5
1.3.3 Die Familie	6
1.3.4 Wie gehts weiter?	6
2 Der Hafen	8
3 Eeksdurf	9
4 Hammerbrook	10
5 Die Kirche St. Petri	11
6 Der Nikolaifleet	12
Personen	14

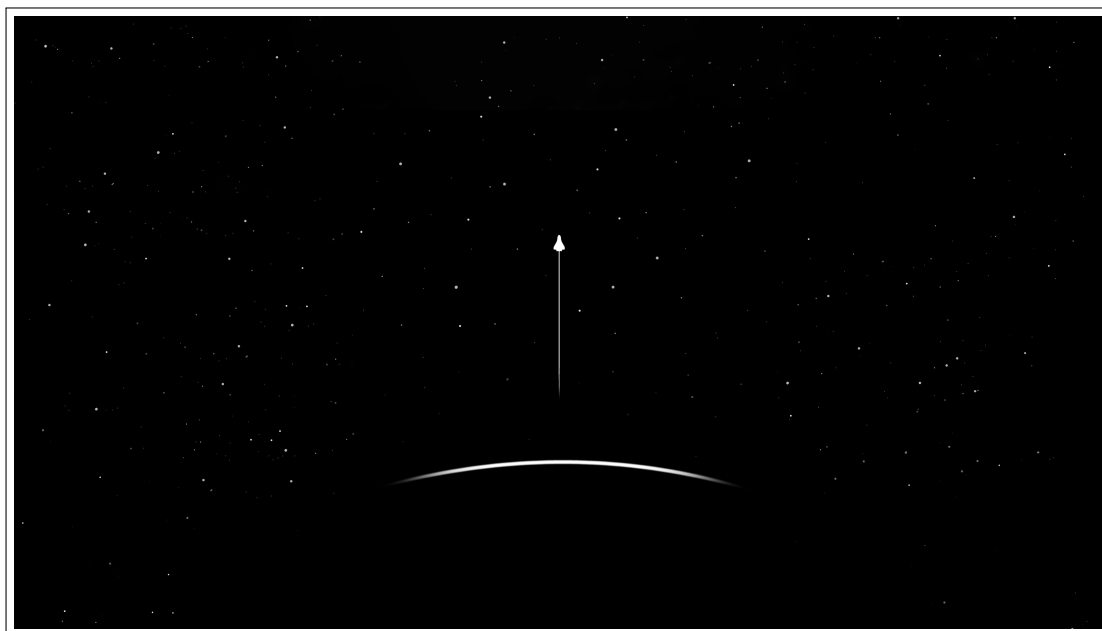


Von Hauke Gerdes

und

Der schwarze Tod,

EIN PEN AND PAPER ABENTEUER



Story

“ Wer einen lobt in praesentia, und dann
schimpft in absentia, den hol die Pestilen-
tia ”

- 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

1.1

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. Man erkennt deutlich, dass Hamburgs Reichtum hier sein Übriges getan hat. An den Holzwänden hängen mehrere Bilder von großen Hamburger Persönlichkeiten. Außerdem stehen kleine Teller mit allerlei Obst und Brot 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)

1.2

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 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 diese Pest zu bewältigen ist. Euch wird während eurer Zeit im Beirat eine Kapelle nahe der St. Michaelis Kirche zur Verfügung gestellt, die fortan als eure Operationszentrale dienen wird, alle weiteren Informationen wird man dort für euch bereitlegen.

Anschließend wendet sich der Vorsitzende des Rates seinen Aufzeichnungen zu. Unter den anderen Ratsmitgliedern keinen Gespräche auf, an euch besteht also für den Rat keine weitere Interesse. Von der Seite her eilt ein Ratsdienern herbei der euch bittet ihm zu folgen.

Ihr folgt also dem Bediensteten aus dem Ratshaus und macht euch auf zum Sitz des Beirats. Ihr spürt auf dem Weg dorthin deutlich, dass in der unmittelbaren Umgebung des Ratshauses der Aufstieg Hamburgs als Handelsmetropole seine Folgen hinterlassen hat. Ihr schlendert durch breite Straßen die von hohen Häusern gesäumt werden. Mittlerweile dämmt auch schon ein bisschen der Abend herein, als ihr unweit der St. Michaelis Kirche vor eine Kapelle tretet, die euch der Ratsdiener als eure Operationszentrale vorstellt. Er drückt euch einen Türschlüssel in die Hand und wendet sich dann zum gehen um.

1.3

DIE KAPELLE

Ortsbeschreibung Kapelle

Es handelt sich um ein durchaus anschauliches Gebäude, dass erst kürzlich einen neuen Anstrich mit weißer Farbe erhalten hat. Im Inneren stehen allerhand Tische und Stühle herum, einige Kommoden und Schränke hier und da. Außerdem gibt es Schlafmöglichkeiten und so ziemlich alles, was man sonst so zum Leben gebrauchen kann. Selbst vorbereitetes Abendessen steht für euch zum Verzehr bereit.

Information für Spielleiter

Es ist am naheliegendsten für die Spieler ihr Abendmahl einzunehmen, sollte sich einer der Spieler umsehen wollen könnten sie durchaus Essensrationen für den folgenden Tag oder das ein oder andere Messer finden.

Als ihr euch gerade zum Abendessen setzen wollt stört ein lautes Klopfen an der Türe die Ruhe.



Wer klopft an die Türe?

Würfel 01 bis 33: Das Militär → Gehe zu **5**

Würfel 34 bis 66: Der Tod → Gehe zu **5**

Würfel 67 bis 99: Die Familie → Gehe zu **6**

DAS MILITÄR

1.3.1

Durch eine Luke in der Tür könnt ihr einen älteren Mann erspähen. Er ist in einen militärischen Mantel gehüllt, der vor lauter Orden schlaff von seiner breiten Brust herunter hängt. Seine breite Nase ist von einer Narbe entstellt. Generell macht eher einen sehr befehlsgewohnten und grobschlächtigen Eindruck. Außerdem ist er in Begleitung zweier Soldaten und guckt euch finster durch die Luke an. Mit lauter Stimme richtet er das Wort an euch.

General Brügge:

Nun öffnet mir die Tür in Namen des Herrgott! Wisst Ihr denn nicht wer ich bin?

Nach dem der Mann eintritt stellt er sich den Spielern als **General zur Brügge** vor. Er berichtet ihnen in vehementem Ton, dass die ganze Krise ein Werk der Dithmarscher sei. Diese hätten sich jahrelang an Hamburgs Handelsschiffen gütlich getan. Nun, da es einen Vertrag gibt, der das verhindert, versuchen einige von ihnen die Stadt zu schwächen, um davon zu profitieren oder sie gar ganz an sich zu reißen. Die Dithmarscher operieren von ihrem Versteck aus, das sich in einer Hafenkaschemme namens „Beim Gelockten Hund“ befinden soll. Ein gewisser **Gorich, der Dithmarscher** leite das Ganze. Dort sollten sie mit ihren Recherchen beginnen.

Probe auf Menschenkenntnis o.Ä.

General zur Brügge sagt die Wahrheit oder zumindest glaubt er das, aber seine Sichtweise ist durch den langjährigen Militärdienst möglicherweise verzerrt.

DER TOD

1.3.2

Durch eine Luke in der Tür ist eine gebeugte Gestalt zu sehen. Ihr Gesicht ist von einer Kapuze verhüllt. Mit schnarrender Stimme fragt die Person euch

Hanno:

Habt ihr Tote im Hause?

Durch entsprechende Fragen lässt sich sehr leicht herausfinden, dass es im Armenviertel am Schlimmsten sei. Die Leichen könne er kaum mehr entsorgen. Man müsse kreativ werden...



Information für Spielleiter

Gegen Bestechung (oder eine passende Probe) verrät **Hanno**, dass er jemandem Leichen verkaufe. Dazu müsse er sie allerdings recht weit fortbringen, nämlich in einen kleinen Ort namens Eeksdurf vor den Toren der Stadt. Dort hinterlege er die leblosen Körper in einem Lagerhaus, wo bereits seine Bezahlung auf ihn warte. Die Absprache habe er dereinst mit einer jungen rothaarigen Frau getroffen, die ihn angesprochen habe, nachdem sie ihn beim Abholen von Leichen im Dorf sah...

DIE FAMILIE

1.3.3

Eine vermummte Frau steht vor der Tür, ein kleines Kind schaut schüchtern aus ihrem Rock zu euch empor. Die Frau erzählt, dass sie aus dem Armenviertel Hammerbrook kämen und auf der Suche nach der St. Petri-Kirche seien. Dort befindet sich ein Zufluchtsort für gesunde und sündenfreie Menschen. Niemand werde dort krank! Für sie ist es zu spät, hustet die Frau, aber ihr kleines Kind, das sei noch zu retten.

Auf Nachfrage erzählt die Frau, dass sie das alles von einem Mann wisse, der im Armenviertel nach den Leuten sehe. Er werde nicht krank, egal was er tue... Er habe sie losgeschickt. Sie wüssten gern den Weg.

Information für Spielleiter

Öffnen die Spieler der Frau die Türe erhält derjenige der sie geöffnet hat **Pestilenz+1**. Die Gruppe kann eine Beschreibung von **Didrich von Sinnfeld** erhalten. Außerdem gibt die Frau Ihnen auf Nachfrage den Tipp, einmal beim Lumpensammler im Armenviertel vorbeizuschauen.

WIE GEHTS WEITER?

1.3.4

Nachdem der unerwartete Besuch wieder gegangen ist setzt ihr euch an den Tisch und esst euer Abendessen. Das geht recht unspektakulär über die Bühne. Anschließend legt ihr euch schlafen um am folgenden Tag frisch ans Werk zu gehen.

Information für Spielleiter

Ab hier können die Spieler frei entscheiden, wohin sie gehen wollen! Nach Ablauf der Frist von vier Tagen müssen sie beim Hamburger Rat vorsprechen. Bis dahin müssen sie sich auf eine Handlungsempfehlung festgelegt haben!



Wie gehts weiter?

Die Gruppe geht zum Hafen → Gehe zu 8

Eine Reise nach Eeksdurf → Gehe zu 9

Besuch im Armenviertel → Gehe zu 10

Die Kirche St. Petri solls sein → Gehe zu 11

Abstecher zum Nikolaifleet → Gehe zu 12

Der Hafen

“ *Der Hafen steht seit Hamburgs Beitritt zur Hanse vor etwa 30 Jahren im Mittelpunkt der städtischen Wirtschaft. Hier wächst der neue Wohlstand heran. Unzählige Waren und Handelsüter werden Tag ein Tag aus umgeschlagen, und mit ihnen kommen immer mehr Fremde in die Stadt. Eine ganz eigene Welt entsteht. Mit eigenen Regeln, die man erst lernen muss ...*

Ihr steht nun also inmitten des pulsierenden Hafens. Allerhand Gesindel und unzählige Hafenarbeiter treiben sich herum. Prostituierte bieten ihre Dienste an, und Kinder betteln um ein wenig Brot. Hin und wieder sieht man Menschen, die sich ver mummen oder gar ihr ganzes Gesicht hinter Tüchern verbergen.

”

Eeksdurf

“ *Ihr macht euch also auf den Weg in Richtung des Westens der Stadt. Dort liegt das kleine Dorf Eeksdurf. Bisher wissen ihr nicht viel über das Örtchen, aber das soll sich bald ändern. Nach einer kurzen Strecke werden die Häuser am Straßenrand immer weniger. Als ihr gerade Hamburg verlassen wollt trifft ihr auf einen Kutscher, der euch anbietet euch für einen günstigen Preis mitzunehmen.* ”

Hammerbrook

“ *In Hamburgs Armenvierteln spürt man nichts vom neuen Reichtum. Dicht gedrängt leben hier Hafenarbeiter, einfache Leute und anderes Gesindel in ärmlichen Hütten und Häusern. Die Straßen sind gesäumt von Toten und Kranken, und in kaum einem Hause brennt Licht. Der Tod geht um und zeigt hier seine hässliche Fratze.*

Ihr kommt also in Hammerbrook an, einem der Stadtviertel, in denen sich die Ärmsten der Stadt zusammenpferchen, in der Hoffnung, vom Reichtum zu profitieren, den der Handel in Hamburgs Kassen spült. Die Straßen sind verschneit und verlassen. Nur vereinzelt ziehen ver mummt e Gestalten umher und werfen unserer Gruppe argwöhnische Blicke zu. Es ist ganz offensichtlich, ihr seid hier nicht willkommen ...

”

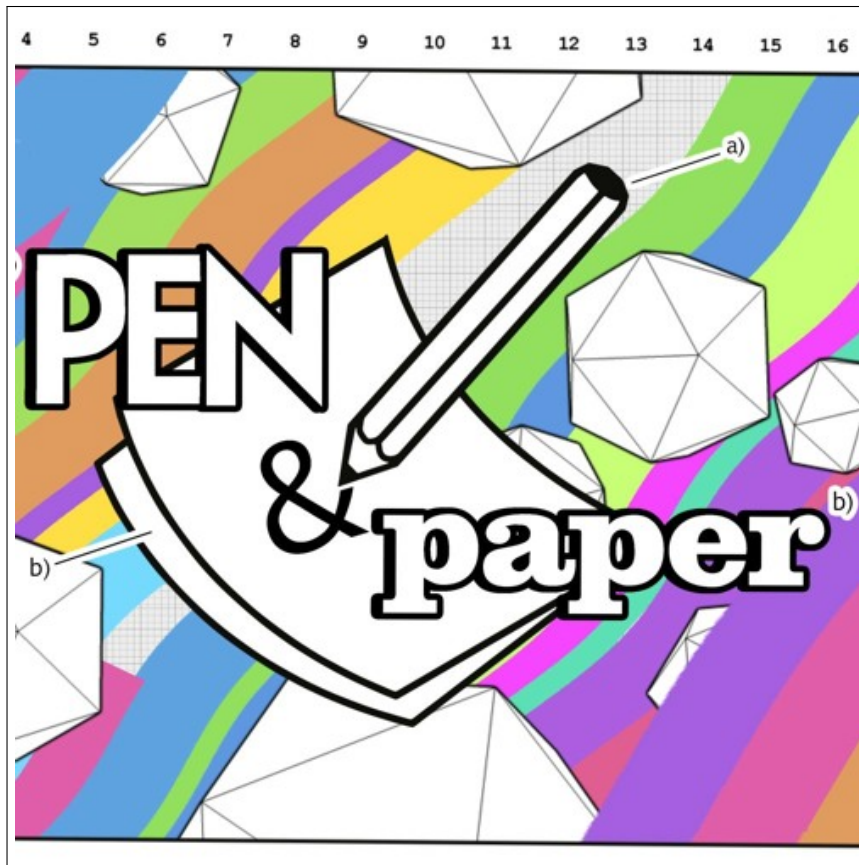
Die Kirche St. Petri

“ *Die Kirche St. Petri steht ganz im Zeichen des neuen Hamburger Wohlstands. Noch immer wird gebaut, aber man sieht ihr schon jetzt an, dass sie eines der zukünftigen Wahrzeichen der Handelsmetropole sein wird. Viele Menschen pilgern angesichts ihrer Machtlosigkeit gegenüber der Pest hierher, um Schutz und Trost zu suchen. Kranke und Verzweifelte säumen die Gänge, und der Geruch von Tod liegt in der Luft. Ihr steht vor der gewaltigen Pforte einer der schönsten Kirchen Hamburgs. In neuem Glanz erstrahlt St. Petri und ist aufgrund der Lage auf einem Geestrücken bereits von Weitem sichtbar.* ”

Der Nikolaifleet

“ *Erst seit wenigen Jahren wächst am Nikolaifleet ein gewaltiges Lagerzentrum für die Waren aus aller Welt. Der neue Reichtum trägt hier Früchte, und in direkter Nähe zu Tee, Gewürzen und Tulpen siedeln sich die betuchteren Bürger Hamburgs in prächtigen Villen an. Alles scheint makellos und vom Chaos der übrigen Stadt unberührt. Fast schon zu makellos. Der Nikolaifleet ist ordentlich und sauber. Weißer Schnee fällt auf frisch gepflasterte Straßen. Niemand ist zu sehen, obwohl hier reges Treiben herrschen sollte.* ”

CHARAKTERE



Personen

Didrich von Sinnfeld strahlt eine unangenehme Aura aus. Seine dünne Nase ist spitz zulaufend. Wache, umtriebige Augen schauen aus tiefen Höhlen. Er ist spindeldürr und trägt sein braunes Haar kraus in Locken auf dem Kopf. Er ist gebildet und nimmt nichts für gegeben, er überprüft Theorien lieber selbst. Er wirkt herablassend und gekünstelt, weil er sich seiner Intelligenz bewusst ist. Bei seiner Forschung wandelt er nicht nur auf dem Grat zur Morillosigkeit, er überschreitet diesen schmalen Grat auch bewusst, wo es seiner Meinung nach nötig ist. Sein Stand und Vermögen ermöglichen ihm einen Lebensstil, in dem er sich mit Rätseln der Natur und den Belangen der Welt auseinandersetzen kann. Auf seinen Reisen, aber auch durch sein Geschäft lernt er oft allerlei Neues kennen, das man so in Hamburg noch nicht kennt.

ERSCHEINT: 6

General zur Brügge, ein um die 50 Jahre alter, dickbäuchiger und hochdekorierter Mann mit grauem und gut gepflegtem Bart. Der General nimmt alles sehr genau, nicht nur den perfekten Sitz seiner Uniform. Er mag hitzig sein, ist aber keineswegs dumm. Seine Karriere begann in der Schlacht um die Handelsrouten Hamburgs mit den Piraten der Region. Er konnte trotz der neuen Verträge den Frieden nie akzeptieren.

Mit einer gelungenen Probe auf Gesellschaft kann herausgefunden werden, dass sein Beiname "Der Kürzermacher" lautet. Er wurde ihm aufgrund seines Einsatzes gegen die Piraten und seiner Vorliebe, diesen als Bestrafung Körperteile zu „entfernen“ gegeben.

ERSCHEINT: 5

Gert der Wirt Ein kräftiger Mann, der keine Scherereien in seiner Schenke duldet, außer er verursacht sie selbst. Meist hält er sich im Hintergrund und gibt eine Suppe aus, deren Zutaten niemand kennt – oder kennen will. Gert ist schweigsam und redet nur, wenn er etwas Wichtiges zu sagen hat. Seine Stammgäste scheinen eine Ehrfurcht vor ihm zu haben, die sich der sporadische Besucher nicht recht erklären kann. vielleicht liegt es daran, dass Gert den „Gelockten Hund“ führt wie ein Kapitän sein Schiff.

ERSCHEINT: 14

Gorich, der Dithmarscher unterscheidet sich äußerlich nicht von **Gert der Wirt**. Gorich weiß sehr genau, wann er sich bedeckt halten muss und wann er zur Tat schreiten kann, ohne Gefahr zu laufen gefangen genommen zu werden. Gesucht und gefürchtet von der Hamburger Hanse, ist Gorich gerissen genug, um noch im Untergrund seinen Profit herauszuschlagen. Dennoch ist Profit nicht sein einziger Antrieb. Seine Familie liegt ihm am Herzen und für seine Kinder würde Gorich fast alles tun.

ERSCHEINT: 5



Hanno ist ein buckliger, zynischer aber freundlicher alter Mann. Zumindest sollte man vermuten, dass er alt ist. So richtig sicher kann man das nicht sagen. Seine Kleidung besteht größtenteils aus Flickern. Er ist gebückt vielleicht 1,40 Meter groß. Da er immer gebückt und unterwürfig läuft, weiß niemand, wie groß er eigentlich wäre. Er hat eine kratzige Stimme und weiß seine Informationen zu Geld zu machen.

ERSCHEINT: 6