

**Schwierigkeit:**  
**Spieldauer:**

Durschnittlich  
etwa 5 Std.

Pen & Paper

[www.howtobeahero.de](http://www.howtobeahero.de)



# Anmerkungen für Spielleiter

## Generelle Informationen

- **Wörtliche Rede**

Alles, was ***kursiv*** 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.

*Franz rast in einem komplett verwahrlosten Taxi quer durch Bayern. Vogel Quax zwickt Johnnys Pferd Bim. Sylvia wagt quick den Jux bei Pforzheim.*

- **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.

- **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 er eigentlich ist. Dann erinnert er sich. Er ist ganz eindeutig **Max Mustermann**.

- **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 lassen sich (in der pdf Version) anklicken und sind **blau** markiert.

### Plot Ende für die Einführung

Was steckt denn eigentlich in diesem Abenteuer? → Gehe zu Seite **??**.  
Finde heraus was in der Story geschieht → Gehe zur Story auf Seite **??**.



## 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 beschützt 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
1-2	Schwindel und leichte Gleichgewichtsstörungen
3-4	Schüttelfrost und leichte Gliederschmerzen
5-6	Kopfschmerzen, Sehbeschwerden und Fieber
7-8	andere Leute merken, dass der Spieler krank ist
9-10	eitrige Beulen treten unter den Achseln auf
>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.

## 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.

# Inhaltsverzeichnis





# KAPITEL 1

## Prolog

“*Sieh dich vor, Gevatter Tod ist auf dem Weg zu dir. Und auch zu mir.*”

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 binnen weniger Tage einen gesunden Mann seiner Lebenskraft zu berauben vermag. Nun scheint es so, als sei die Plage auch in die Wohnungen von Hamburg eingedrungen. Der düstere Geruch des Todes zieht durch die Docks, während der Rat darüber entscheidet, was zu tun ist.

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

## IM WARTEZIMMER DES RATHAUSES 1.1

So begibt es sich, dass ihr geduldig vor einer gewaltigen Holztür im Rathaus an der Troßbrücke sitzt. Am gestrigen Abend wurdet ihr von Boten aufgesucht, die euch baten am folgenden Tag vor dem Hamburger Rat zu erscheinen, zu den man euch nun jeden Moment rufen wird.

Die Gruppe hat noch etwas Zeit sich zu unterhalten und etwas umzusehen, bevor sie vor den Hamburger Rat gerufen werden. Sie können frei entscheiden, ob sie andere Spielcharaktere aus ihrem alltäglichen Leben bereits kennen.

### **Raumbeschreibung**

Die Gruppe sitzt in einer Art Warteraum, der für damalige Verhältnisse sehr üppig eingerichtet ist. Es hängen mehrere Bilder von großen Hamburger Persönlichkeiten an den Wänden. Außerdem stehen kleine exotische Leckereien bereit, und auch Getränke werden angeboten. In einer Ecke des Raumes steht ein Ratsdiener. An der Wand hängt eine Karte der Stadt, welche die Charaktere sich ansehen können. Diese wird den Spielern im weiteren Verlauf des Abenteuers auch zur Verfügung stehen.



Abbildung 1.1: Stadtkarte von Hamburg, anno 1350

## DAS GESPRÄCH MIT DEM RAT

1.2

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

**Raumbeschreibung:** Ihr tretet in einen großen Raum ein, der von einer U-förmigen Tischreihe dominiert wird und 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.

Vorsitzender des Rates:

Anschließend wendet sich der Vorsitzende des Rates seinen Aufzeichnungen zu. Unter den anderen Ratsmitgliedern keinen Gespräche auf, an den Spielern besteht nun für den Rat keine weitere Interesse. Sollten sich die Abenteurer nicht aus dem Raum zurückziehen werden sie nach einigen Momenten von Ratsdienern dazu aufgefordert.





