How to be a Hero

DER SCHWARZE TOD

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 9. Oktober 2026





INHALT

Der Schwarze Tod 3
- Vorbereitung 3
- Einleitung 5
- Das Gespräch mit dem Rat 5
- Im Sitz des Beirats 6
- Hafen 7
- Gasthaus zum "Gelockten Hund" 8
- Eeksdurf 9
- Hammerbrook 13
- Das Lagerhaus von Didrich 16
- Die Kirche St. Petri 17
- Der Nikolaifleet 18
- Der Abschlussbericht 21
- NPCs 22
- Zusatzmaterial 35

DER SCHWARZE TOD



Wo spielt das Abenteuer?: Hamburg
Wann spielt das Abenteuer?: 1350, Mittelalter

Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?: How-to-be-a-Hero-Grundregeln.

Für wie viele Leute ist es gemacht?: 3-5

Schwierigkeit für den Spielleiter: Mittel

Schwierigkeit für die Spieler: Mittel

Spieldauer: ca. 4 Stunden

Autor: Hauke Gerdes

Hier kannst du das Abenteuer von Funk noch einmal nachschauen! Viel Spaß! :)

Teil 1

🎬 *Video im Wiki: https://www.youtube.com/howyoutubeworks/user-settings/privacy/*

Falls das Video nicht richtig angezeigt wird, kannst du es hier finden.

Szenen: Szenen geben Handlung und Orte vor, die die Spieler meist passiv miterleben.

Interaktionen: Interaktionen sind aktive Szenen, die eine Interaktion mit den Spielern erfordern.

Kursive Texte: Kursive Texte können wörtlich vorgetragen werden und beinhalten meist direkte Rede oder Beschreibungen.

Proben: Steht für mögliche Talentwürfe, welche die Spieler ablegen müssen.

Moral: Beinhaltet Situationen, an denen die Spieler moralische Fragen beantworten müssen, die sich auf den Verlauf des Abenteuers auswirken können.

Module: Beinhalten Regeln, die zusätzlich zum Grundregelwerk in diesem Abenteuer verwendet werden.

Boxen: Boxen stehen für Spielleiterhinweise und beinhalten meist Hintergrundinformationen, welche die Spieler nicht haben können.

VORBEREITUNG

Ihr habt euch also entschieden, "Der schwarze Tod" zu spielen. Super. Bevor es losgeht, brauchen alle Spieler einen Charakter. Den erstellt ihr euch mit den Charakterbögen, die du als Spielleiter hier herunterladen kannst. Auch eine hilfreiche Karte und weitere Zusatzmaterialien findest du in dieser Sammlung.

Außerdem braucht ihr natürlich Würfel sowie Papier und Stifte. Es genügt, wenn du die Verdachts-, Kriegs- und Friedenspunkte im laufenden Abenteuer notierst. Für die Lebenspunkte sowie Hunger und Müdigkeit empfiehlt es sich, separate Leisten zu basteln. Allerdings ist das eine Kür und keine Pflicht. Du kannst die Punkte auch einfach auf einem Extrazettel notieren oder die Spieler sie auf auf den Charakterbögen notieren lassen.

Dieses Abenteuer spielt in Hamburg von 1350 während dem Ausbruch der Pest. Es ist ausgelegt für eine Gruppe von 3 bis 5 Spielern. Während die Schwierigkeit für den Spielleiter auf Grund der Komplexität eher im mittleren Bereich anzusiedeln ist, liegt sie für die Spieler eher im einfachen bis mittleren Bereich. Die Spieldauer kann nicht genau angegeben werden, allerdings ist es machbar, das Abenteuer in ca. 4 Stunden durchzuspielen.

Das Setting von Der Schwarze Tod

Wir schreiben das Jahr 1350. Die Stadt wächst dank des erstarkenden Seehandels stetig und die Hanse trägt ihren Teil dazu bei. Vom Rathaus an der Troßtbrücke aus leitet der Hamburger Rat die Geschicke der Stadt. Es ist eine Zeit des Aufbruchs, aber auch eine Zeit der Angst. Denn neben Piraten und anderen finsteren Gestalten, die zunehmend in den Gassen der Stadt umherstreifen, greift etwas noch viel gefährlicheres um sich. Die Leute hatten bereits vom „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 Hamburger Rat darüber entscheidet, was zu tun ist. Und was auch immer das sein mag, es muss schnell geschehen ...

Vorgeschlagene Talente

Folgende Talente sind nützlich, aber nicht zwingend nötig.

Handeln	Wissen	Soziales
(passendes Kampftalent)	Lesen/Schreiben	Menschenkenntnis
Rennen	Christliche Lehren	Lügen
Schleichen	Latein	Überreden
Schlösserknacken	Gassenwissen	Beruhigen
	Sinnesschärfe	Betören
	Medizin	
	Gesellschaft	

Module und Zusatzreglungen

Pestilenz

Pestilenz ist eine Art Zähler, welcher den Fortschritt einer Pestinfektion anzeigt.

Die Auswirkungen auf die Spieler sind wie folgt:

Anzahl	Auswirkungen
1-2	Einmaliges Ereignis: Dem Charakter wird schwindelig.
3-4	Dem Charakter ist warm, obwohl es kalt ist.
5-6	Ab hier wird der Charakter nach dem Ende des Abenteuers verenden.
7-8	Die Stirn des Charakters ist sehr heiß und er hustet öfters.
9-10	Oftmalige Hinweise auf Gliederschmerzen usw. Erreicht der Wert mehr als 10, stirbt der Charakter.

Alle Stellen, an denen die Spieler Pestilenz anhäufen können, sind lila markiert.

Einleitung

Wir schreiben das Jahr 1350. Die Stadt wächst dank des erstarkenden Seehandels stetig und die Hanse trägt ihren Teil dazu bei. Vom Rathaus an der Troßtbrücke aus leitet der Hamburger Rat die Geschicke der Stadt. Es ist eine Zeit des Aufbruchs, aber auch eine Zeit der Angst. Denn neben Piraten und anderen finsteren Gestalten, die zunehmend in den Gassen der Stadt umherstreifen, greift etwas noch viel gefährlicheres um sich. Die Leute hatten bereits vom „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 Hamburger Rat darüber entscheidet, was zu tun ist. Und was auch immer das sein mag, es muss schnell geschehen …

Szene: *Ihr sitzt geduldig vor einer gewaltigen Holztür. Gleich wird man euch vor den Hamburger Rat rufen.*

Diese Versammlung lenkt seit einigen Jahren Hamburgs Geschicke. Achtzehn Männer, davon neun Rechtskundige, sieben Kaufleute und zwei Vertreter der Kirche, entscheiden, was mit Hamburgs neuem Reichtum geschehen soll und wie man die Stadt in eine noch goldenere Zukunft lenken könnte.

Allerdings müssen sie sich auch um weniger Erfreuliches kümmern: Konflikte, Kriminalität und neuerdings auch Krankheit.

Die Gruppe sitzt in einer Art Warteraum, der für damalige Verhältnisse sehr üppig eingerichtet ist. Es stehen kleine exotische Leckereien bereit und auch Getränke werden angeboten.

Interaktion: Die Gruppe hat noch etwas Zeit sich zu unterhalten und etwas umzusehen, bevor sie vor den Hamburger Rat gerufen werden.

An der Wand hängt eine Karte der Stadt, welche die Charaktere sich ansehen können.

Das Gespräch mit dem Rat

Interaktion: Gespräch mit dem Rat: Der Hamburger Rat ruft die Helden zu sich und berichtet ihnen von Fällen der Pest in der Stadt. Weihnachten steht vor der Tür, und eine Panik, die die Leute in ihren Häusern einsperrt, ist das Letzte, was die Stadt in dieser Zeit gebrauchen kann.

Aus diesem Grund beruft der Rat einen Beirat aus Experten ein, der der Krankheit auf den Grund gehen soll: die Charaktere unserer Spieler! Der Beirat soll sofort mit Nachforschungen beginnen. Eine Kapelle unweit der Kirche St. Petri wird zum Sitz des Beirates bestimmt. Dort habe man alle eventuell wichtigen Unterlagen hinterlegt.

Sie sollen sich, betonen die Räte, gefälligst schleunigst auf den Weg machen. In vier Tagen erwarte der Rat ihre Ergebnisse und will unmittelbar Maßnahmen beschließen!

Alles, was man bisher weiß, ist:

- Die Krankheit schlägt in den Armenvierteln der Stadt besonders schlimm zu.
- Die wohlhabenderen Gegenden bleiben bisher weitestgehend verschont. Das solle auch so bleiben.

Im Sitz des Beirats

Szene: *Als ihr am Sitz des Beirats ankommt, erkennt ihr, dass es sich dabei um ein durchaus anschauliches Gebäude handelt. Im Inneren stehen allerhand Tische und Stühle herum. Ausserdem gibt es Schlafmöglichkeiten und so ziemlich alles, was man zum Leben so gebrauchen kann. Selbst ausgewählte Speisen stehen bereits zum Verzehr bereit.*

Der Sitz des Beirats ist eine kleine Kapelle, die zum Anlass des Aufenthalts der Gruppe frisch mit Lebensmitteln, Decken und Lampen aufgestockt wurde.

Interaktion: Die Gruppe kann sich erst mal unterhalten. Ihr Gespräch wird allerdings von einem Klopfen an der Tür unterbrochen …

Wirf 1d100: Wer oder was unterbricht das Gespräch unserer Gruppe?

- Das Militär (Bei 1-33)
- Der Tod (Bei 34-66)
- Ein Kind (Bei 67-99)
- Bei 100: Reroll

Option 1 – Der militärische Besuch

Interaktion: Während die Gruppe noch debattiert, wo man ansetzen solle, klopft es plötzlich energisch an der großen Holztür.

General zur Brügge steht davor und bittet um Einlass.

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 leite das Ganze. Dort sollten sie mit ihren Recherchen beginnen.

Probe auf Menschenkenntnis: General zur Brügge sagt schon die Wahrheit, aber seine Perspektive könnte durchaus verzerrt beziehungsweise einseitig sein.
Die Charaktere können sich aber sicher sein, dass er nicht lügt, zumindest seiner Auffassung nach nicht.

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!

Option 2 – Der Tod

Interaktion: Während sich die Gruppe noch unterhält, hören die Charaktere plötzlich ein lautes Klopfen an der Tür.

Davor steht der Totensammler Hanno. Er fragt, ob es Tote gäbe, die abzuholen seien, und ob im Haus bereits die Pest wüte.

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

Gegen Bestechung verrät er, 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.

Sie habe ihn angesprochen, nachdem sie ihn beim Abholen von Leichen im Dorf sah...

> 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!

Option 3 – Ein Kind

Interaktion: Es klopft plötzlich zaghaft an der Tür und davor steht ein Kind zusammen mit seiner stark vermummten Mutter.

Gespräch mit der Mutter und dem Kind: Sie kämen aus dem Armenviertel Hammerbrook und seien auf der Suche nach der St. Petri-Kirche. Sie soll ein Zufluchtsort für gesunde und sündenfreie Menschen sein. Niemand werde dort krank! Für sie sei es zu spät, hustet die Frau, aber ihr kleines Kind, das sei noch zu retten.

Sie wissen das alles von einem Mann, der im Armenviertel nach den Leuten sehe. Er werde nicht krank, egal was er tue ... Er habe sie losgeschickt. Sie wüssten gern den Weg.

Die Gruppe kann eine Beschreibung von Didrich von Sinnfeld erhalten. Außerdem geben ihnen die beiden auf Nachfrage den Tipp, einmal beim Lumpensammler im Armenviertel vorbeizuschauen.

> 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!

Hafen

Szene: *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 Handelsgüter 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 ...*

Die Ankunft

Szene: *Ihr steht nun 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 vermummen oder gar ihr ganzes Gesicht hinter Tüchern verbergen.*

Interaktion: Die Gruppe kann sich nun zum „Gelockten Hund“ aufmachen oder sich zunächst ein wenig umsehen.

Hier treffen sie auf allerhand Charaktere, die ihnen etwas zum Hafen erzählen können. Gespräche mit Personen am Hafen verraten, dass immer mehr Arbeiter ausfallen, die mit der Lagerung von Lebensmitteln und anderen verderblichen Waren zu tun haben.

Gasthaus zum "Gelockten Hund"

Vor dem "Gelockten Hund"

Szene: Eine kleine Absteige, die nicht mehr ganz so gut in Schuss ist. Eine Tatsache, die sich auch in der Kundschaft wiederspiegelt.

Interaktion: Schon vor der Tür wird die Gruppe unangenehm begrüßt. Fünf finstere Gestalten behaupten, es würde Eintritt kosten, in den Laden zu kommen.

Die Spieler müssen schauen, wie ihre Charaktere am besten in die Kneipe kommen. Es gibt unzählige Möglichkeiten.

Probe auf Menschenkenntnis: Dass der Eintritt etwas kostet, ist eine Lüge.

Betrunkene Piraten:

Leben:	100	**Initiative:**	5+W10	**Parade:**	5

Waffe	**Wert**	**Schaden**
Fäuste	70	15
Dolche	60	25
Kampfverhalten: Die Piraten sind zwar bewaffnet, aber werden nur dann von ihren Dolchen Gebrauch machen, wenn die Helden zuerst ihre Waffen ziehen. Ansonsten geben sie auf, sobald ihr Leben unter 50 fällt und trollen sich .		

Sie finden bei den Männern ein verziertes Kreuz aus Silber. Es ist sogar ein besonders schönes Exemplar. Mit einer **Probe auf Christliche Lehren** erkennen die Helden, dass ein solches Kreuz sonst nur Priestern getragen wird.
Auf der Rückseite ist sehr kunstfertig der Apostel Petrus eingraviert.

Im „Gelockten Hund"

Szene: *Der „Gelockte Hund" ist eine finstere Absteige und sieht dementsprechend heruntergekommen aus. Der Großteil des Publikums ist Gesindel, das Fremden gegenüber nicht sonderlich wohlgesonnen sein dürfte.*

Es herrscht ausgelassene Stimmung. In der Kaschemme selbst ist erst mal aber nichts besonders ungewöhnliches zu erkennen.

Interaktion: Die Charaktere können sich umhören, ob jemand Gorich kennt.

Wenn sie nach ihm fragen, will ihnen jedoch bis auf den Wirt Gert niemand Auskunft geben. Dieser hat allerdings gerade alle Hände voll zu tun. Es muss gekocht und serviert werden, Musik ist auch keine da. Wenn sie ihm allerdings helfen würden ...

Entscheidet sich die Gruppe dem Wirt Gert zu helfen, dann muss sie ihn nun bei Aufgaben in der Kneipe unterstützen. Für einen Erfolg müssen mindestens zwei der Aufgaben erfolgreich bestanden werden.

Die Aufgaben:

- Eintopf kochen
- Gäste bedienen
- Einen Streit schlichten
- Musizieren

Bei einem Erfolg gibt der Wirt sich als Gorich sich zu erkennen.
Bei einem Misserfolg gibt der Wirt sich nicht als Gorich zu erkennen und kann nur noch mit Gewalt oder Tricks dazu gebracht werden, sich zu offenbaren. Dies ist aber STARK erschwert.

Gorichs Offenbarung & Gespräch

Interaktion: Im Gespräch mit Gorich erfahren sie, dass er und seine Leute nichts mit der ganzen Sache zu tun haben. Er zeigt der Gruppe sogar, dass seine eigenen Kinder im Hinterzimmer liegen ... krank. Sie hatten schon früh von der Seuche gehört und auch erfahren, dass es irgendwas mit Lebensmitteln zu tun haben könnte. Denn es waren zuallererst die Bauern und Karrenlenker krank geworden, die im Umland lebten. Also kaufte er all seine Nahrung nur noch aus Einfuhr. Das schien aber auch nichts zu helfen. Denn seine Frau ist bereits gestorben und auch seinen Kindern gehe es immer schlechter. Ein gewisser Hagen habe ihm das schlechte Essen verkauft. Dieser lebe in Hammerbrook, direkt vor den Toren der Stadt. Gekauft habe er die Güter direkt bei einem Lagerarbeiter. Gorich meint er wisse, dass auch andere, die bei Hagen gekauft haben, krank wurden.

Probe auf Menschenkenntnis: Gorich scheint die Wahrheit zu sagen.

Jeder, der sich den Kindern von Gorich nähert, erhält Pestilenz +2.

Moral:

Gorich bittet die Gruppe seine Kinder nicht zu verraten. Das würde den Untergang seines Geschäfts bedeuten und dann könne er sich erst recht nicht mehr um sie kümmern. Ihn nicht zu verraten birgt jedoch die Gefahr, dass er die Seuche unwillentlich verbreitet. Was tut die Gruppe also mit Gorich und seinen Kinder?

Ende des relevanten Hafen-Plots.

Eeksdurf

Der Weg nach Eeksdurf

Szene: Die Gruppe macht sich auf den Weg in Richtung des Westens der Stadt. Dort liegt das kleine Dorf Eeksdurf. Bisher wissen sie nicht viel über das Örtchen, aber das soll sich bald ändern.

Nach einer kurzen Strecke werden die Häuser am Straßenrand immer weniger.

Sie nehmen ein bis zwei Abzweigungen immer den Wegweisern nach.

Interaktion: Als sie etwa eine Stunde unterwegs sind, hält der Kutscher abrupt. Sie sehen im Straßengraben einen Karren liegen.

Daneben: Leichen.

Der Überfall

Szene: Als sie näher kommen, können sie das ganze Ausmaß des Unheils sehen. Am Wegesrand liegt ein Wagen mit gebrochenem Rad. Daneben entdecken sie drei Leichen, eine davon offensichtlich die eines Priesters, sogar verhältnismäßig gut gekleidet. Leider scheint auch ihn ein unschönes Schicksal ereilt zu haben.

Allen Opfern wurde der Schädel eingeschlagen und Teile ihrer Kleidung gestohlen. Alle Wertsachen fehlen, und auf dem Karren finden sich Reste von Lebensmitteln. Auch von diesen fehlt aber jede Spur.

Mit einer **Probe auf christliche Lehren** erkennen, die Helden, dass selbst das Kreuz, welches der Priester mit Sicherheit um den Hals trug, ist verschwunden.

> Das Kreuz kann die Gruppe an einem betrunkenen Piraten vor dem "Gelockten Hund" im Hafen finden.

Sie finden keinen Hinweis darauf, wer der verstorbene Priester sein könnte. Allerdings entdecken sie einige Pergamente, die in lateinischer Schrift verfasst sind. **Mit einer Probe auf Latein** erkennen, sie, dass die Pergamente sich mit schwarzer Magie und anderem Volksglauben befassen.

Ein gutes Dutzend Fußspuren führt weiter in Richtung Eeksdurf, aber auch genügend in Richtung Hamburg. Schwer zu sagen, ob sie von den Tätern oder anderen Reisenden stammen. Aber in jedem Falle sind die Spuren am Ort der Tat nicht älter als eine Stunde. Mehr ist hier nicht zu finden.

Ankunft in Eeksdurf

Szene: *Eeksdurf liegt vor den westlichen Toren der Stadt, am Rande des Eekshult. Die Bewohner des Ortes gehen den üblichen Handwerksberufen und der Landwirtschaft nach. Ein beschaulicher Ort. Binnen zweier Wochen starben oder erkrankten bereits über die Hälfte der Bewohner des Dörfchens. Das kann kein Zufall sein, vermuten einige im Dorf. Jemand sei mit dem Teufel im Bunde, wird gemutmaßt. Eine Hexenjagd entbrennt, vor der niemand sicher zu sein scheint.*

Als die Gruppe das Dorf betritt, ist alles verlassen. Alle Türen sind verrammelt und es laufen keine Menschen auf den Straßen herum.

Klopfen sie an eine der Türen, dann antwortet man ihnen, nach passender, **sozialer Probe**.

Wirf 1d100: An Türen klopfen:

- Ihnen wird geantwortet. (bei 1-50)
- Ihr Klopfen bleibt unbeantwortet. (bei 51-100)

Gespräch mit Dorfbewohnern:

- Niemand will sie hereinlassen.
- Angeblich weiß niemand, wo all die Männer des Ortes sind. (**Proben auf Menschenkenntnis** enttarnen diese Lüge.)
- Fragen sie nach einer rothaarigen Frau, erzählt man ihnen von Ruth, der Tochter der Kräutersammlerin Ottilde. Diese wohne gleich an der Hauptstraße nahe am Rande des Eekshult.

Bei Ottildes Haus

Szene: Am Waldrand steht eine kleine Hütte. Sie ist nahezu verfallen, aber offensichtlich noch bewohnt.

Als die Gruppe sich der Hütte nähert, erkennt sie…

Wirf 1d100: Was sieht die Gruppe vor Ottildes Haus?

- Einen wütenden Mob (bei 1-50)
- Ein großes Feuer (bei 51-100)

Option 1 – Wütender Mob

Szene: Vor der Hütte stehen wütend grölende Menschen und schwingen Mistforken, während eine alte, merkwürdig gekleidete Dame vor der Hütte versucht sie zu besänftigen.

Aus dem Gegröle lässt sich schließen, dass es sich bei der Dame um die Kräuterfrau Ottilde handelt.

Der Rädelsführer des Mobs ist ein Bauer namens Wolfgang. Dieser fordert vehement die Herausgabe von Ruth. Sie sei an allem Schuld! Schwarze Magie habe sie angewandt und nicht mal die Kirche wolle den Bewohnern mehr helfen!

Interaktion: Die Gruppe sollte versuchen den wütenden Mob zu beruhigen.

Die Leute im Mob berufen sich immer wieder auf vier Argumente:

- Ruth soll wiederholt dabei gesehen worden sein, wie sie nachts tote Körper in die große Scheune gebracht habe.
- Ruth habe die Pest gebracht. Sie war in Hamburg gewesen, um Korn zu kaufen.
- Kaum war sie zurück, brach die Krankheit aus! Zu diesem Zeitpunkt sei noch nirgends sonst in der Gegend jemand erkrankt! (Das ist drei Wochen her)

An dieser Stelle ist eine **Probe auf Beruhigen** notwendig.

Schaffen Sie es den Mob zu beruhigen, dann zieht sich der Mob zurück und sie können mit Ottilde in Ruhe das Haus betreten. Dort treffen sie auch auf Ruth, die verängstigt in einer Ecke sitzt.

Schaffen sie es nicht den Mob zu beruhigen, dann bricht dieser in das Haus ein. Von Ruth fehlt allerdings jede Spur. Ottilde ist dankbar für ihre Hilfe und verrät der Gruppe, dass Ruth sich in der großen Scheune verstecke.

Interaktion: Im Gespräch sagt Ruth, sie habe nichts gemacht und wisse nicht, warum die Bauern so aufgebracht seien. **Proben auf Menschenkenntnis** verraten, dass Ruth lügt. Hakt die Gruppe nach, dann erzählt sie, was vorgefallen ist:

Sie habe direkt am Nikolaifleet Korn holen wollen. Da sei es am günstigsten, habe man ihr gesagt. Als sie dort ankam, sei es bereits spät gewesen. Sie habe am Lagerhaus, das man ihr beschrieben hatte, angeklopft, allerdings ohne Erfolg. Also habe sie durchs Fenster geschaut und einen Mann erblickt, der sich über eine Leiche gebeugt habe. Er soll eine Art Vogel-Maske und einen weiten Mantel getragen haben. Ruth sagt, sie habe Angst gehabt und habe davonlaufen wollen. Sie sei auf dem Schnee ausgerutscht und habe das Gleichgewicht verloren. Dabei sei mit dem Kopf aufgeschlagen und im Lagerhaus wieder zu sich gekommen. Der Mann habe sich ihr dann als Didrich vorgestellt. Er forsche an der Pestilenz, habe er erklärt. Nur darum sei er so gekleidet und habe sich an der Leiche zu schaffen gemacht. Ruth habe ihm dann erzählt, dass in Eeksdurf zwar niemand krank sei, aber dass der Totensammler regelmäßig mit den Leichen durch ihr Dorf fahre, um diese tief im Eekhult zu verscharren. Daraufhin habe Didrich ihr einen Handel vorgeschlagen, und … naja … Ruth habe angenommen. „*Wieso auch nicht. Die sind schließlich tot und*

ich arm. Eins davon kann man noch ändern.“ Die Leichen habe sie also von da an immer in ein kleines Lagerhaus im Armenviertel Hammerbrook gebracht. Dort habe auch ihr Geld gelegen … Ruth sagt ihnen genau, welches Lagerhaus das gewesen sei. Die Gruppe kann anschließend zum Armenviertel aufbrechen.

Option 2 – Ein großes Feuer

Szene: Im Näherkommen sehen sie, dass vor der Hütte ein gewaltiges Feuer brennt. Niemand ist zu sehen. Im Feuer erkennen sie allerdings die Überreste zweier Körper. Beides Frauen. Die Tür der Hütte steht offen.

Sehen die Helden sich in der Hütte um, dann finden sie ein Blatt Pergament. Auf das Blatt wurde eine Art Wegbeschreibung gekritzelt – nur sehr grob. Der Weg führt zu einem Gebäude im Armenviertel Hammerbrook.

> Suchen sie ausgiebiger, dann finden sie Geld. Etwas mehr Geld, als jemand, der hier lebt, besitzen sollte.

Interaktion: Beim Verlassen der Hütte trifft die Gruppe auf Wolfgang und Hermann. Diese werfen ihnen umgehend vor, mit der bösen Zauberin im Bunde zu sein. Wolfgang ist mit einer Mistforke bewaffnet. Außerdem sehen beide Bauern bereits von der Krankheit gezeichnet aus.

An dieser Stelle ist eine **Probe auf Beruhigen** notwendig.

Beruhigen sie die beiden Bauern, erzählen diese der Gruppe, warum sie Ottildes Haus in Brand gesetzt haben.

Sie bringen folgende Argumente:
• Ruth soll wiederholt dabei gesehen worden sein, wie sie nachts tote Körper in die große Scheune gebracht habe. • Ruth habe den Brief an die Kirche, welchen sie dem Totensammler mitgeben sollte, nie übergeben. • Ruth habe die Pest gebracht. Sie war in Hamburg gewesen, um Korn zu kaufen. • Kaum war sie zurück, brach die Krankheit aus! Zu diesem Zeitpunkt sei noch nirgends sonst in der Gegend jemand erkrankt! (Das ist drei Wochen her)

Schaffen sie es nicht Wolfgang und Hermann zu beruhigen, so kommt es zum Kampf.

Wolfgang:

Leben:	70	**Initiative:**	25 + 1W10	**Parade:**	25

Waffe	**Wert**	**Schaden**
Mistgabel	70	4W10
Fäuste	50	1W10
Kampfverhalten: Beide kämpfen bis ihr Leben auf 30 fällt. Dann versuchen sie zu fliehen. Tötet die Gruppe einen der beiden, kämpft auch der andere bis zum Tod.		

Hermann:

Leben:	70	**Initiative:**	10 + 1W10	**Parade:**	10

Waffe	**Wert**	**Schaden**
Fäuste	70	1W10 +5
Kampfverhalten: Beide kämpfen bis ihr Leben auf 30 fällt. Dann versuchen sie zu fliehen. Tötet die Gruppe einen der beiden, kämpft auch der andere bis zum Tod.		

Moral:

Die beiden Bauern brüsten sich mit der Tat. Wie reagiert unsere Gruppe darauf?

Ende des relevanten Eeksdurf-Plots.

Hammerbrook

Jeder, der das Armenviertel betritt, erhält Pestilenz +1.

Einleitung

Szene: *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.*

Auf den Straßen

Szene: *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 vermummte Gestalten umher und werfen unserer Gruppe argwöhnische Blicke zu.

Ihr seid hier nicht willkommen …

Interaktion: Eine Gruppe Kinder kommt auf die Gruppe zu.

Alle würfeln eine um 10 erschwerte Probe auf Gassenwissen: Scheitert die Probe, wird dem Charakter etwas gestohlen und die Kinder laufen damit davon. Es muss ein wichtiger Gegenstand sein, etwas, das die Person nicht missen möchte. Anschließend können die Charaktere die Kinder verfolgen.

Alle verfolgenden Charaktere würfeln eine Probe auf Rennen oder ähnliches. Bei Erfolg holen sie die Kinder ein, geht es beim Lumpensammler weiter. Bei einem Misserfolg holen sie die Kinder nicht ein und der Gegenstand ist verloren. Die Gruppe hat daraufhin eine Begegnung mit Sigrun.

Option 1 – Sie holen die Kinder ein und kommen zum Lumpensammler

Interaktion: Hier wird die Gruppe künstlich, freudig vom Lumpensammler begrüßt.

Der alte Lumpensammler ist im Viertel gut bekannt und handelt mit allem, was Menschen so zu entbehren haben.

Woher seine Waren kommen, ist ihm dabei recht egal. Ist ja nicht sein Problem. Nun hat er den Gegenstand oder die Gegenstände der Gruppe „erworben“ und will ihn/sie auch nicht ohne Weiteres wieder herausgeben.

Allerdings lässt er sich auf eine kleine Wette ein. Denn so piekfeine Schnösel können doch bestimmt gut …

Wirf 1d100: Was können so piekfeine Schnösel bestimmt gut?

- Ein Rätsel lösen (bei 1-50)
- Ein „Problem“ lösen (bei 51-100)

Option 1 – Ein Rätsel

Interaktion: Voller Hochmut stellt der Lumpensammler unserer Gruppe nun ein Rätsel, das es zu lösen gilt:

> ***Das Rätzel vom gerissenen Piraten:***
>
> *„ Einst wurde ein Pirat gefasst und sollte hängen. Es war aber üblich, den zum Tode verurteilten Dieben eine letzte Chance zu geben.*
>
> *Sie mussten aus einem Säckchen einen Stein ziehen. Im Säckchen befanden sich ein weißer und ein schwarzer Stein.*
>
> *Zog der Dieb den weißen Stein, wurde ihm die Freiheit geschenkt. Zog er hingegen den schwarzen Stein, so baumelte er.*
>
> *Eines Tages kam nun jener Pirat an die Reihe, der einst das Gold des Königs geraubt hatte.*
>
> *Der König wollte also sichergehen, dass dieser Halunke hängt. Er befahl dem Henker heimlich, zwei schwarze Steine ins Säckchen zu legen.*
>
> *Am nächsten Tag ging der König zuversichtlich und voller Rachelust zum Galgen. Dort lagen überall schwarze und weiße Steine.*
>
> *Der Henker nahm zwei von ihnen auf, aber der Verurteilte konnte sehen, dass der Henker zwei schwarze Steine in das Säckchen legte.*
>
> *Der Dieb hatte den Strick schon um den Hals, als ihm die rettende Idee kam.*
>
> *Er zog und musste freigelassen werden.*
>
> *Was war es, dass dem Piraten das Leben rettete?“*

Achtung! Nachfolgendes enthält die zwei möglichen Lösungswege.

Lösung 1: *Er nimmt beide Steine aus dem Beutel und zeigt so, dass beide schwarz sind und der Henker ihn betrügen wollte.*

Lösung 2: *Er zieht einen der Steine und wirft ihn weg. Da der verbleibende Stein im Sack schwarz ist, muss der gezogene Stein scheinbar weiß gewesen sein.*

Beantwortet die Gruppe das Rätsel richtig, bekommen sie ihren Gegenstand zurück.

Liegen sie falsch, will der Lumpensammler nicht verkaufen. Er genießt den Triumph viel zu sehr! Die entwendeten Gegenstände sind verloren.

Lösen sie die Aufgabe richtig, berichtet der Lumpensammler ihnen, dass sie nicht die ersten Schnösel seien, die hier waren. Einer mit ganz komischem Aufzug sei dagewesen. Der habe nach abstrusen Pflanzen gefragt. Chillies und Zitronen seien darunter gewesen. Als ob man sowas hier bekomme. Außerdem habe er noch einen Blasebalg gewollt und etwas grobes Leinen, Lumpen und Teer. Komischer Typ.

Option 2 – Ein Problem

Szene: Der Lumpensammler führt die Gruppe in ein Hinterzimmer.

Als er die Tür öffnet, drückt sich ihnen der Gestank des Todes entgegen. In dem Raum liegen zwischen allerlei Unrat zwei Menschen, dem Tod bereits nahe.

Der Lumpensammler will sie loswerden, aber denkt nicht daran, sie anzufassen. Er will sich schließlich nicht anstecken. Die Gruppe soll die beiden „entsorgen“, egal wie.

Jeder der die Sterbenden anfasst: Pestilenz +3.

Interaktion: Allerdings kommt in diesem Moment der Totensammler vorbei und nimmt ihnen die Leichen nur zu gerne ab. Er klagt, dass die Entsorgung nicht so einfach sei.

Fragen sie genauer nach, erzählt er ihnen von Eeksdurf, wo jemand die Leichen kaufe, aber nur Pestkranke.

Helfen sie nicht die Leichen zu entsorgen, gibt der Lumpensammler ihnen den Gegenstand bzw. die Gegenstände nicht wieder, egal was sie tun.

Lösen sie die Aufgabe, berichtet der Lumpensammler ihnen, dass sie nicht die ersten Schnösel seien, die hier waren. Einer mit ganz komischem Aufzug sei dagewesen. Der habe nach abstrusen Pflanzen gefragt. Chillies und Zitronen seien darunter gewesen. Als ob man sowas hier bekomme. Außerdem habe er noch einen Blasebalg gewollt und etwas grobes Leinen, Lumpen und Teer. Komischer Typ.

Option 2 – Das Treffen mit Sigrun

Interaktion: Nachdem die Gruppe es nicht schafft die Kinder einzuholen, begegnen sie auf der Straße einer Frau namens Sigrun.

Sie ist gerade auf dem Weg zur St. Petri-Kirche. Dort werde niemand krank, erzählt sie. Es wären unzählige Menschen dort, die dem Ruf von Pater Salus gefolgt seien. Sie sei dort sicher. Allerdings müsse sie erst in Erfahrung bringen, ob auch ihre Kinder dort willkommen seien. Die lägen zu Hause … krank.

Sigrun bittet die Gruppe, bei ihr zu Hause vorbeizuschauen und nach den Kindern zu sehen, während sie weg ist.

Moral:

Wie wird die Gruppe mit der Bitte von Sigrun umgehen?

Die Gruppe muss sich entscheiden.
• Sie helfen den Kindern nicht. • Sie helfen den Kindern.

Option 1 – Sie helfen den Kindern nicht

Interaktion: Sigrun zieht traurig davon und die Gruppe bleibt auf sich alleingestellt.

Option 2 – Sie helfen den Kindern

Szene: Die Gruppe kommt am Haus an. Es stinkt nach Tod.

Sie alle erhalten sofort +2 Pestilenz.

Interaktion: Die Kinder weinen und klagen und sind kaum noch bei Verstand.

Kümmern sie sich weiter um die Kinder, erhalten sie nochmals Pestilenz +2.

Interaktion: Plötzlich klopft es an der Tür.

Hagen, der Nachbar, steht vor der Tür und fragt die Gruppe, was sie hier suchten und wo Sigrun sei. Nach einer Erklärung lädt er sie zu sich auf Tee und einen Plausch ein. Er habe ihnen etwas Spannendes zu erzählen!

Bei Hagen vom Fleet

Szene: Hagen begrüßt die Gruppe zunächst sehr freundlich.

Sein Haus ist aufgeräumt. Nirgendwo liegen Waren oder ähnliches herum.

Anmerkung: Hat Hagen die Gruppe nicht zu sich eingeladen (falls die Gruppe ihn von selbst aufsucht), dann verlangt er im Gegenzug für Informationen einen Aufseherposten innerhalb der Hanse. Die Gruppe kann zustimmen oder ablehnen. Hauptsache sie kommen an die Infos.
Kommen sie von der Nachbarin und werden von ihm eingeladen, dann erzählt er von sich aus.

Interaktion: Hagen berichtet, dass er seit geraumer Zeit heimlich Waren abzweige. Er sei nicht stolz darauf, aber man müsse eben sehen, wo man bleibt. Jedenfalls komme er nachts am Nikolaifleet an diese Waren. Dort arbeite er. Als immer mehr seiner Kollegen krank wurden – das startete bereits vor vier Wochen, also vor allen anderen Ausbrüchen – wurde das sogar noch leichter.

Eines Nachts jedenfalls schlich er sich wieder ins Lager, als ihm ein eigenartiger Mann begegnete. Er trug eine lange Maske, die beinahe wie der Schnabel eines Vogels aussah, ein weites Gewand und einen Stock bei sich. Außerdem roch es nach … Parfüm.

Der Mann floh, als er Hagen sah, und ließ nichts außer einer Rattenfalle zurück. Diese war aber leer.

Hagen will die Gruppe auf keinen Fall begleiten. Das ist ihm zu gefährlich. Auch mit Gewalt oder Drohungen kann man ihn nicht überzeugen!

Das Lagerhaus von Didrich

Das Lagerhaus, welches Ruth beschrieben hatte, findet die Gruppe recht nahe der Stadtmauer, gerade vor den Toren der wohlhabenden Stadt.

Dennoch sieht es hier erbärmlich aus. Als sie am Lagerhaus ankommen, ist dieses verschlossen. Drinnen brennt jedoch Licht, auch wenn niemand zu sehen ist.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten einzudringen.

Interaktion: Wenn sie einbrechen, tauchen aus der Dunkelheit zwei kräftige Männer auf, die sehr skeptisch sind. Ablenkung ist gefragt!

Im Inneren

Szene: Im Lagerhaus ist es eiskalt. Allerdings brennt eine riesige Öllampe, die auf einem Tisch steht, auf dem allerlei Dinge liegen.

Darunter liegt eine tote Ratte, eine Zitronenschale und etwas von einem roten, scharfschmeckenden Pulver (Chili).

Dazu gibt es drei weitere Türen, die in hintere Räume führen. Bei allen sind jegliche Ritze und Schlitze säuberlich mit Lumpen und Lappen verstopft und verteert.

Hinter der rechten Tür findet die Gruppe mehrere übel zugerichtete Leichen von Pestkranken. Ein genauerer Blick verrät, dass jemand an den toten Körpern herum geschnitten hat.

Alle im Haus bekommen Pestilenz +2.

Hinter der mittleren Tür finden sie üppige Kornvorräte. Auf den Säcken steht die Adresse eines Lagerhauses am Nikolaifleet geschrieben.

Öffnen sie die dritte Tür, strömen Ratten heraus. Sie sind ausgehungert, aggressiv und greifen die Gruppe sofort an!

Rattenschwarm:

Leben:	10 Ratten mit je 10 Lebenspunkten	**Initiative:**	10 + 1W10	**Parade:**	10

Waffe	**Wert**	**Schaden**
Biss	40	(1W10) x 4
Kampfverhalten: Der Schaden jedes erfolgreichen Angriffs wird mit 1W10 geworfen. Das Ergebnis sind die Ratten, die erfolgreich angreifen. Jeder Biss macht dabei 4 Schaden. Der Schwarm kämpft bis alle Individuen tot sind.		

Sind die Ratten besiegt, finden sie auch hier Getreidesäcke mit der Adresse eines Lagerhauses am Nikolaifleet.

Ende des relevanten Hammerbrook-Plots.

Die Kirche St. Petri

Einleitung

Szene: *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.

Ankunft an der Kirche

Szene: *Sie stehen 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.*

Interaktion: Sobald jemand an die Tür klopft werden sie von Helfern begrüßt und hereingelassen.

Eine Probe auf Wahrnehmung, Aufmerksamkeit, Kirchenwissen oder ähnliches verrät: Sie tragen zwar Mönchsgewänder, scheinen aber keinem Orden zugehörig zu sein. Zumindest nicht erkennbar.

Interaktion: Wird einer der Helfer nach Pater Salus gefragt, so wird der Gruppe berichtet, dass dieser aufgebrochen sei, um Gerüchten auf den Grund zu gehen. Nun ist von schwarzer Magie die Rede, böse Mächte seien in der Stadt am Werk. Die Gruppe ist aber herzlich eingeladen zu bleiben, sofern sie gesund sind und dies beschwören.

Szene: *Dann lässt man euch in den Hauptraum der Kirche. Hier sitzen überall Menschen mit besorgten Gesichtern herum. Andere wiederum blicken voller Zuversicht und lauschen gebannt Gesprächen, Gesängen und Predigten, welche Mönche überall im Raum zum Besten geben. Außerdem gehen verdächtig viele Klingelbeutel herum. Es führen einige Türen aus dem Hauptraum. Alle sind verschlossen.*

Der Raum selbst ist das innere einer großen Kirche. Man sieht, dass die Bauarbeiten noch im Gange sind, doch im Hauptraum kann man sich bereits ohne größere Probleme aufhalten. Trotz Bau lässt sich bereits eine prunkvolle Kirche erahnen.

Probe auf Wahrnehmung,Aufmerksamkeit, Lauschen oder ähnliches verraten, dass die Mönche vor allem vom Jüngsten Gericht, Sünde und der Strafe des Herren, die alle Sünder trifft sprechen. Man könne sich aber von seinen Sünden befreien. Nur etwas weltliches Gut müsse man opfern, um hier, bei den Frommen, bleiben zu dürfen.

Interaktion: Gespräch mit Anwesenden: Fragen sie die Leute, so berichten manche davon, dass sie mit Angehörigen hier waren. Die wurden dann aber irgendwann nach hinten gebeten, wohl weil sie besonders fromm waren. Während sie so lauschen, bemerken sie, dass immer wieder einzelne Menschen aus dem Saal durch die Seitentüren gebracht werden. Man will sie hier aber nicht durchlassen. Das seien „private Gemächer" der Priester und Mönche. Die Gruppe kann versuchen, sich Zugang zu verschaffen.

Im Hinterzimmer

Szene: Schaffen sie es irgendwie hier hinein, geht es erstmal durch ein paar Gänge.

Es stinkt nach Tod. Alle erhalten Pestilenz +1.

Szene: Nach einer Weile kommen sie in eine Art Gewölbe. Hier liegen unzählige Kranke, von gerade so infiziert bis zu bereits verstorben, hinter einem Gitter eingesperrt wie in einer Zelle.

Gehen sie näher an die Menschen heran, erhalten sie Pestilenz +3.

Interaktion: Sie alle sind überzeugt davon, dass sie das hier als Sünder verdient haben.

Am hinteren Ende des Raumes gibt es eine Tür. Sie scheint ins Freie zu führen. Davor am Gitter steht eine junge Frau, Gundel. Sie ist bereits von der Pest gezeichnet, winkt die Gruppe aber zu sich.

Gespräch mit Gundel: Sie bittet die Gruppe, ihr dabei zu helfen zu entkommen. Sie müsse zu diesem Arzt, diesem Didrich. Der wisse, was zu tun ist. Da ist sie sich sicher! Gundel arbeitet am Nikolaifleet. Dort kocht sie für die Männer. Nach und nach wurden sie alle krank.

Plötzlich tauchte der Arzt auf, Didrich von Sinnfeld. Er versprach ihr, wenn sie ihm ein paar Ratten aus der Küche fange, würde er sie fürstlich bezahlen. Sie lehnte ab. Das schien ihr doch sehr merkwürdig, und die Bezahlung sei nicht üppig gewesen. Als er aber sagte, dass er an etwas arbeite, um den Schwarzen Tod zu besiegen, lenkte sie ein. Sie gab ihm die Ratten. Doch dann wurden immer mehr Leute krank. Sie bekam es mit der Angst zu tun und kam hierher. Doch es war zu spät. Man erleichterte sie um ihr Geld und sperrte sie dann hier zum Sterben hinein.

Moral:

Lassen sie Gundel und die anderen raus und gefährden damit die Stadt? Oder gehen sie und überlassen die Kranken ihrem unumgänglichen Schicksal?

Vorm Ausgang

Szene: Hier treffen sie noch einmal den Totensammler. Er schaut sie vorwurfsvoll/verständnisvoll an und zieht dann weiter klingelnd seine Runden.

Ende des relevanten St.Petri-Plots.

Der Nikolaifleet

Einleitung

Szene: *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.

Ankunft am Fleet

Szene: *Der Nikolaifleet ist ordentlich und sauber. Weißer Schnee fällt auf frisch gepflasterte Straßen. Niemand ist zu sehen, obwohl hier reges Treiben herrschen sollte. Die Gruppe findet recht unkompliziert das Warenlager.*

Lagerhaus Grote Buur

Szene: *„Grote Buur" steht in eisernen Lettern überm Eingang. Zur Überraschung aller ist die Tür nicht verschlossen.*

Vor euch seht ihr ein typisches Lagerhaus. Auf der Rückseite sind die Tore gut sichtbar, die zum Löschen der Boote genutzt werden, welche die Waren an den Fleet bringen. Das Lagerhaus hat gleich mehrere Etagen, und es gibt diverse Kräne und Seilzüge, um Waren auf den Ebenen zu transportieren. Bei näherer Betrachtung erkennt man, dass sich hier einige Ratten niedergelassen haben.

Niemand scheint hier zu sein. Doch dann hören sie eine Art Jammern aus den Untergeschossen.

> Beim Nachforschen finden sie eine Luke. Darunter sitzt ein gefesselter Mann. Er hat überall am Körper Wunden, die nicht nur von der Pest verursacht wurden.

Interaktion: Dem Mann fällt das Sprechen sehr schwer, aber er kann noch „Sinnfeld" und „gegenüber" stammeln.

Die Gruppe kann ihn retten, erhält dann aber Pestilenz +3. Andernfalls stirbt er vor ihren Augen.

> Körper untersuchen: Die Wunden an seinem Körper sind unter anderem Rattenbisse. Außerdem ist er übersäht mit Flöhen.

Das Handelsregister

Szene: *Das Handelsregister ist der Ort, an dem alles Wissen der Stadt um jeden Geschäftsmann und seine Machenschaften zusammenkommt.*

Das Gebäude ist modern, fein verziert und kann sich sehen lassen.

> Die Gruppe kann hierhin gehen, um Auskunft über den Eigentümer des „Grote Buur" und Didrich von Sinnfeld einzuholen.

Szene: *Beim Eintreten seht ihr eine Beamtin, die hier offensichtlich das Sagen hat, und ein paar um sie herum wuselnde Mitarbeiter.*

Interaktion: Auf Anfrage kann die Gruppe hier ein Dokument erhalten, das belegt, dass Didrich von Sinnfeld der Eigentümer des „Grote Buur" ist und gegenüber wohnt.

Das Haus gegenüber

Szene: *Gleich gegenüber des „Grote Buur“ steht ein ansehnliches Bürgerhaus.*

Es ist gepflegt, sauber und von außen in hervorragendem Zustand.

Die Gruppe kann an die Tür und anklopfen. Als sie klopfen öffnet ihnen...

Wirf 1d100: Wer öffnet?

- Ein Mann (bei 1-50)
- Eine Frau (bei 51-100)

Option 1 – Ein Mann

Szene: *Die Tür öffnet sich einen Spalt und eine Stimme ertönt.*

Man sieht jedoch niemanden. „Wer da?“

Die Person reagiert erschrocken auf die Stimmen unserer Charaktere und stürmt nach hinten ins Haus davon.

Interaktion: Verfolgt die Gruppe den Mann, sehen sie diesen um eine Ecke rennen und hören dann ein gewaltiges Klirren und Krachen.

Szene: Sie kommen in einen düsteren Raum voller medizinischer Instrumente und anderer abstruser Gerätschaften. Überall im Raum sind Notizen und Tagebücher verteilt. Auf dem Tisch in der Mitte des Raumes liegt ein kleiner Junge. Er ist tot und gezeichnet von der Pest. Sein Brustkorb und sein Kopf sind geöffnet. Seine Organe liegen auf Tellern neben seinem Körper. Sein Gesicht ist in Panik und Schmerz erstarrt. Vor dem Tisch auf dem Boden liegt der Körper eines bewusstlosen Mannes, der eben noch vor ihnen geflohen war. Er hat das Blut des Jungen an den Händen.

Dursuchen oder Lesen der Notizen und Tagebücher: Die Notizen im Raum verraten, dass der Mann an etwas rund um die Pest geforscht hat und das Ganze etwas mit Ratten zu tun gehabt haben dürfte. Jedenfalls tauchen diese überall auf. Auch Beschreibungen zum Bau von Geräten (Masken und Kleidung), die eine Ansteckung verhindern, gibt es.

Eine Probe auf Medizin lässt die Gruppe erfahren, dass außerdem unzählige Zeichnungen sezierter Körper sowie Berichte von Obduktionen lebender Patienten und Krankheitsverläufen bei Gefangenen herumliegen. Harter Toback. Aber auch wichtige Erkenntnisse. Diesen Unterlagen zufolge hat die Krankheit ihren Ursprung in der Rattenpopulation. Hält man sich von Kranken und Ratten fern, so kann man eine Ansteckung verhindern.

Moral:

Was macht die Gruppe mit Didrich und den Informationen?

Option 2 – Eine Frau

Szene: Klopfen sie an, öffnet die Magd Traudel.

Interaktion:

```
Im Gespräch mit Traudel erfahren die Helden, dass im Haus ein Herr von Sinnfeld, Didrich von Sinnfeld wohne. Ja, er sei zu Hause. Die Gruppe möge eintreten!
```

Die Magd führt sie in den Salon. Sie werden gebeten, zu warten.

Szene: Nach einer Weile hören sie einen Schrei. Dann rennt das Hausmädchen an ihnen vorbei zur Tür hinaus.

Geht die Gruppe dem nach, finden sie Didrich in seinem Arbeitszimmer. Dieser beugt sich gerade über den leblosen Körper eines kleinen Jungen und ist im Begriff, ihn zu sezieren.

Interaktion: *Der Mann dreht sich zu euch um. „Ein Kleingeist, die gute Traudel. Viel zu leicht zu erschrecken. Und nun?! Habe ich nichts als Ärger am Hals.*

Denn die werten Herrschaften, so nehme ich an, stehen meinem Treiben hier ebenso wenig wohlgesonnen gegenüber wie andere Vertreter ihrer Stände.

Sehe ich das richtig?"

Didrich schildert ihnen, dass er an der Krankheit forsche. Er sei kurz vor einem Durchbruch. Er wisse nun mit Sicherheit, dass es etwas mit Ratten zu tun habe. Nur der genaue Ablauf der Ansteckung sei ihm noch schleierhaft. Aber ein Fehlen von Ratten in einer Stadt ginge unmittelbar mit einem Abhandensein der Seuche einher, obwohl durch Kontakt zu Kranken ebenfalls eine Seuche zustande kommen könne.

Seine Forschungen seien nicht immer ganz lupenrein gewesen. Er brauchte tote Körper, später lebendige, das gebe er zu. Zum Glück gäbe es genug Kranke direkt hier am Fleet. Gleich gegenüber fielen die Arbeiter reihenweise um. Aber dann blieben sie zu Haus. Ein Besuch auf Hammerbrook sei also unumgänglich geworden. Dann noch einer. Und noch einer. Jedenfalls könne man solche Forschungen in einer kleingeistigen Stadt wie Hamburg nicht ohne Weiteres betreiben. Daher die Heimlichtuerei.

Was nun? Soll er seine Forschungen fortsetzen?

Ihm ist durchaus bewusst, weshalb die Gruppe hier ist.

Moral:

Was tun sie mit Didrich und seinen Forschungen?

Ende des relevanten Nikolaifleet-Plots.

Der Abschlussbericht

Interaktion: Am letzten Tage, oder wenn die Gruppe sich eher im Stande sieht, müssen sie vor den Hamburger Rat treten. Sie werden aufgefordert, ihre Ergebnisse zu präsentieren. Dabei stellt der Rat durchaus Fragen und ist kritisch. Außerdem wurden dem Rat Informationen über das Handeln der Gruppe zugetragen, gerade was die moralischen Fragen betrifft.

Der Rat stellt gezielt die moralischen Fragen, sodass die Gruppe ihre Handlungen rechtfertigen muss.

- Wie ist die Gruppe mit Gorichs Familie umgegangen?
- Haben sie die Kranken in St. Petri befreit?
- Wie sind sie mit den Bauern Wolfgang und Hermann umgegangen?
- Was machten sie mit Didrich?
- Haben sie Sigruns Kindern geholfen?

Hat die Gruppe alle Fragen beantwortet, will sich der Rat beraten.

Was hält der Spielleiter vom Ergebnis der Recherche, und was soll nun geschehen?

- 1. Die Gruppe war sorgfältig. Setzen wir ihren Vorschlag um!
- 2. Die Gruppe war nicht überzeugend genug. Warten wir ab!
- 3. Die Gruppe war nachlässig. Sie sollen bestraft werden!

Die Entscheidung des Spielleiters beendet das Abenteuer.

NPCs

Hier findest du alle Charaktere, die im Abenteuer „Der schwarze Tod“ vorgesehen sind und vorkommen. Zeitlich orientieren wir uns an unserem Setting, das im Hamburg des Jahres 1350 spielt. Die Charaktere wurden versucht geschichtlich so korrekt wie möglich zu zeichnen. Die bei funk und den Rocketbeans gespielten Charaktere Ole Oloff, Pater Columban, Runa und Jeronimus Roidarats werden hier nicht besprochen, da sie von den Spielern erstellt wurden.

Dir steht es jedoch frei, sie für deine Spielrunden zu übernehmen oder selbst eigene Charaktere zu erstellen.

Ortsungebundene Charaktere

Hanno, der Totensammler



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 Flicken. 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 ist der Gruppe gegenüber grundlegend wohlgesonnen eingestellt, weiß aber auch, seine Informationen zu Geld zu machen. Er taucht eventuell im Sitz des Beirates auf.

Frieder, der Kutscher

Ein ängstlicher, nicht gerade heller Typ, der die Gruppe nach Eeksdurf fährt. Er ist zartbesaitet. Er kann den Spielern nichts weiter erzählen.

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**, weiß der Charakter, dass sein Beiname „Der Kürzermacher“ ist. Er wurde ihm aufgrund seines Einsatzes gegen die Piraten und seiner Vorliebe, diesen als Bestrafung Körperteile zu „entfernen“ gegeben.

Mutter und Kind

Das Kind kommt ganz offensichtlich aus dem Armenviertel. Es klammert sich an die Hand seiner Mutter, die bereits schwer von der Pest gezeichnet ist. Es ist spindeldürr, ausgehungert und die Lumpen hängen an seinem Körper herunter. Es ist schmutzig und schüchtern. Die Mutter ist dick in mehrere Laken Kleidung eingehüllt. Sie möchte ihr Kleines retten, so lange es noch geht. Die Gruppe kann nicht viel von ihrem Gesicht erkennen, doch die knochige Hand, die die Hand des Kindes hält, lässt nichts Gutes erahnen. Sie ist tiefgläubig und vertraut auf das Gerücht, dass in der Kirche St. Petri Rettung zu finden ist.

Didrich von Sinnfeld



Er strahlt eine unangenehme Aura aus. Seine dünne Nase ist spitz zulaufend, so spitz wie ein Vogelschnabel. 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 Morallosigkeit, 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. Seine Familie ist hoch angesehen und bewegt sich in Adelskreisen.

Didrich erforscht heimlich die Pest und ist der Mann in Mantel und Vogelmaske.

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 Handelsgüter 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 ...

Matrosen

Es ist nicht verwunderlich, dass sich in der großen Hansestadt viele Matrosen tummeln. Manche sind nach langer Zeit gerade erst wieder an Land gekommen, andere werden demnächst die Segel setzen. Die meisten sind am Hafen, oft in einer der zahlreichen Kaschemmen, zu finden, in denen alles, nur kein Wasser, ausgeschenkt wird. Die wenigsten sind allerdings auch der angebotenen, weiblichen Gesellschaft abgeneigt.

Hafenarbeiter

Die Hafenarbeiter sind Teil des Wohlstandes der Hanse, auch wenn sie selbst an diesem Wohlstand nur in den wenigsten Fällen beteiligt sind. Ihre Aufgabe ist es, die Ladung der Schiffe zu löschen und Stoffe, Gewürze und Materialien in ihre angestammten Lagerhäuser zu bringen, von wo aus sie ihren Weg in die Hände der Reichen finden.

Fragt man sie danach, dann können sie den Charakteren genau sagen, wo welches Lagerhaus zu finden ist.

Prostituierte

Wo Matrosen sind, sind Prostituierte nicht weit. Für viele Frauen ist es der einzige Weg über die Runden zu kommen, doch sind sie auch Hüterinnen großer Geheimnisse. Schon so manchem Mann hat die körperliche Nähe die Zunge gelockert, sodass er nebst seinem Geld auch mehr oder weniger nützliche Informationen dagelassen hat.

> Die Geschehnisse der Nacht kennen sie gut, können also auch berichten, dass in dem Lagerhaus eines gewissen Herrn von Sinnfeld einige Arbeiter verschwunden sind.

Aufseher der Hanse

Die Aufseher haben ein scharfes Auge auf ihre Hafenarbeiter, denn auf wen würde es denn zurückfallen, wenn etwas Chili oder Zimt verloren gehen würde? Sie regieren die Hanse mit harter Hand und wenn jemand weiß, was wo zu sein hat, dann sie.

> Gegen eine kleine Bestechung erzählen sie, dass eines der Lagerhäuser einem Herrn von Sinnfeld gehört.

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.

> Gerd ist die Tarnidentität von Gorich.

Gorich, der Dithmarscher

Gorich der Dithmarscher unterscheidet sich äußerlich nicht von Gert dem Wirt, auch charakterlich sind die beiden nicht allzu verschieden. 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. Man mag es glauben oder nicht, aber seine Familie liegt ihm am Herzen und für seine Kinder würde Gorich fast alles tun.

Kirche St. Petri

Die Kirche St. Petri (Wikipedia-Artikel) 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.

Pater Salus



Die Kirche St. Petri ist der Zufluchtsort vieler Menschen. Sie pilgern hierher, um Schutz und Trost zu suchen. Pater Salus hat einen guten Ruf in seiner Gemeinde. Der etwas füllige Pfaffe ist bisher von der Krankheit verschont geblieben. Sein Kreuz, das er immer um den Hals trägt, ist so reich gestaltet wie die ganze Prunkkirche, in der er tätig ist. Salus ist ein gelehrter Mann, der den Dingen auf den Grund geht. So zieht er sogleich los, als er den Brief aus dem Hammerbrook erhält, um den Armen Lebensmittel zu bringen und ihnen zu helfen. Er hat herausgefunden, dass Menschen länger gesund bleiben, wenn sie nicht mit Kranken in Kontakt kommen. Wer von der Krankheit gezeichnet ist und andere anzustecken droht, wird deshalb in einem der hinteren Zimmer der Kirche „vorläufig“ gefangengenommen.

Gundel

Gundel kocht für die Männer am Nikolaifleet und ist dort sehr beliebt. Die Männer erzählen ihr alles, was in der Stadt vorgeht. Trotz ihres jungen Alters wird sie respektiert. Sie steht mit beiden Füßen fest auf dem Boden und weiß, was sie wert ist. Ihre Haare trägt Gundel zu einem dicken Zopf geflochten streng am Kopf, darüber ein Tuch, das zum einen die Haare im Zaum hält, zum anderen den Schweiß von der Hitze in der Küche daran hindert ihr in die Augen zu fließen. Gundel ist nicht schlank - welche Köchin ist das schon? -, sondern hat eher eine Mutti-Statur. Über einem einfachen Kleid trägt sie eine fleckige Schürze. In ihrem Kleid verbirgt sie in eingenähten Taschen aber allerlei Nützliches, das sie bei Bedarf hervorzaubern kann. Sie ist generell sehr hilfsbereit und willigt daher ein, Didrich von Sinnfeld bei der Suche nach den Ursachen der Pest zu unterstützen.

Leichenfledderer

Wo es was zu holen gibt, sind auch die, die es holen. Die Gruppe entdeckt an den Leichenbergen wühlend ein Kind. Der Kleine stellt sich als Tom vor und sucht zwischen den toten Körpern nach Kostbarkeiten und Habseligkeiten, die er verkaufen kann, um sich durchzuschlagen. Seine Mutter ist bereits gestorben, einen Vater habe er nie gekannt, sagt er. Der Blondschopf ist klein und abgemagert, ein Straßenkind, eine verlorene Seele.

Prediger

In der Mitte des Hauptraumes der Kirche entdecken die Spieler einen Prediger, der sich besonders auffällig benimmt. Er predigt für die Schutzsuchenden mit ausgeprägter Theatralität und gibt sich imposant. Sein Blick ist voller Sorge und Reue, aber auch mahnend. Doch die Gruppe sieht, dass er ein falscher Hund ist. Denn was er sagt, ist leicht zusammengefasst: Wer krank ist, hat gesündigt und erhält die verdiente Strafe. Gegen ein kleines weltliches Gut könne man sich bei ihm aber von einigen Sünden freikaufen.

Fleischer

In der Nähe der Leichenberge steht eine übergewichtige, beeindruckende Gestalt. Fettige Schürze und riesige Hände, die fast schon an Pranken erinnern. Die öligen schwarzen Haare sind zu einem langen Pferdeschwanz zusammengebunden. Es ist der Fleischer der Gegend, der hier seine Waren anbietet. Dass ein Haufen toter Körper eine denkbar ungünstige Umgebung für sein Geschäft ist, leuchtet ihm nicht ein. Fleisch sei immerhin auch nichts anderes.

Allgemeine Beschreibung der Leute

Die Kirche ist voller Menschen, die hier Schutz suchen. Sie lehnen an den Wänden des Hauptraumes, schütteln sich, liegen sich vor Schmerzen krümmend auf dem Boden. So viel Leid an einem Platz. Um den Prediger hat sich eine Traube gebildet, Hände greifen flehend nach den Ablassbriefen, die Betroffenen geben ihr letztes Hab und Gut für einen Funken Hoffnung.

Eeksdurf



Eeksdurf liegt vor den westlichen Toren der Stadt, am Rande des Eekshult. Die Bewohner des Ortes gehen den üblichen Handwerksberufen und der Landwirtschaft nach. Ein beschaulicher Ort. Binnen zweier Wochen starben oder erkrankten bereits über die Hälfte der Bewohner des Dörfchens. Das kann kein Zufall sein, vermuten einige im Dorf. Jemand sei mit dem Teufel im Bunde, wird gemutmaßt. Eine Hexenjagd entbrennt, vor der niemand sicher zu sein scheint.

Hermann (Bauer)

Hermann ist Anfang 20 und hat langes blondes Haar, das auf seine Schultern fällt. Er hat Dreck im Gesicht, drei bis vier ausgefallene Zähne, ist kräftig gebaut, hat große schwielige Hände und ein Schönheitsmakel links über der Lippe. Hermann ist stockdumm. Er ist Wolfgangs Sohn und läuft diesem treudoof hinterher. Man sieht ihm an, dass er bereits mit der Pest in Berührung gekommen ist.

Kunibert (Bauer)

Kunibert hat kurze stoppelige blonde Haare, ist kräftig gebaut, verwitwet und war früher Minnesänger. Er ist ein typischer Mitläufer.

Wolfgang (Bauer)

Wolfgang ist der Rädelsführer des Mobs, der versucht, Ottildes Haus zu stürmen und Ruth zu finden. Er ist der Vater von Hermann, hat ein rüstiges Alter, zerrissene dreckige Kleider und eine Knubbelnase. Er ist etwa 1,50 Meter groß, hat rabenschwarze Haare und einen Rosenkranz, der als einziges Utensil sorgsam gehalten wird. Er sieht aus wie jemand, der harter körperlicher Arbeit nachgeht. Er ist sichtlich verunsichert aufgrund der vielen Toten und Kranken im Dorf und verlangt eine Erklärung. Er ist bereits mit der Pest in Berührung gekommen.

Otto (Bauer)

Bei genauerem Hinsehen entdecken die Spieler versteckte Pestbeulen an seinem Körper. Otto ist kräftig gebaut, hat einen starken Unterbiss und taumelt etwas beim Gehen (Schwindel).

Friedrich (Wirt)

Friedrich ist groß und hat lockiges schwarzes Haar. Die Zunge wurde ihm beim Versuch ihn und die Pest zu vertreiben herausgeschnitten. Er ist gläubiger Jude.

Hildegart (Wirtin)

Hildegart ist eine kleine, zierliche Frau. Sie ist sehr bodenständig. Sie trägt ihr Haar kurzgeschnitten und ist gläubige Jüdin.

Ottilde (Kräuterfrau)



Die Kräuterfrau hat schlecht abrasierte Haare, einzelne Büschel sehen wie an der Kopfhaut angeklebt aus. Ottilde ist sehr klein im Vergleich zu den Spielern, sie misst nur zirka 1,30 Meter. Sie ist abgemagert und verängstigt gegenüber anderen Menschen. Sie hat Angst um ihre Tochter.

Ruth



Ruth ist die Tochter der Kräuterfrau Ottilde. Sie ist freundlich, etwas naiv und hübsch. Sie hat rote Haare, weshalb es dem Dorf leicht fällt, sie zum Sündenbock zu erheben. Weil sie des öfteren dabei beobachtet wurde, wie sie Tote aus dem Dorf in die Scheune geschleppt hat, wird sie verdächtigt, mit dem Teufel im Bunde zu sein und Unheil über den Ort gebracht zu haben. Ruth ist verzweifelt und verängstigt. Sie hat sich auf einen Deal mit Didrich eingelassen und bald bemerkt, dass plötzlich viele Menschen im Dorf erkrankten. Ihr ist bewusst, dass das mit den Toten zusammenhängen muss, weshalb sie sich Vorwürfe macht.

Am Nikolaifleet



Am Nikolaifleet wohnt der besser verdienende Hamburger. 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 Mann in der Grube

Im Lagerhaus am Nikolaifleet findet die Gruppe einen gefesselten, schwerkranken Mann. Er ist ausgemergelt und sein Körper ist von Rattenbissen übersäht. Seine Haare hängen in Strähnen von seinem Kopf, die Wangenknochen treten deutlich hervor. Seine Kleidung ist zerschunden, war aber offenbar nie in einem wirklich ansehnlichen Zustand. Er ist schwach, dem Tode nah.

Hagen vom Fleet



Hagen ist ein groß gewachsener, blonder Mann Mitte 30. Er ist nicht verheiratet und hat keine Kinder. Er ist zwar etwas einfältig, aber keineswegs strohdoof. Außerdem ist er sehr geschäftstüchtig und nimmt keine Rücksicht auf Verluste. Er arbeitet am Nikolaifleet, wo er Waren stiehlt und diese an Dritte verkauft.

Beamtin des Handelsregisters

Im Handelsregister erwartet die Gruppe eine typische Beamtin. Sie ist fein zurechtgemacht und kann die Regeln und Gesetze der Handelsaktivitäten im Schlaf herunterbeten. Was sie auf den Tod nicht ausstehen kann, ist wenn Unbefugte in ihr Büro hereinmarschieren und dumme Fragen stellen. Oder kluge Fragen. Fragen generell. Als Frau in gehobener Position ist ihr bewusst, dass sie zu den Seltenheiten in Hamburg gehört. Sie hat sich ihren Stand hart erarbeitet und lässt sich von keinem Mann etwas sagen. Auf Frauen niederen Standes schaut sie herab.

Mitarbeiter des Handelsregisters

Die anderen Mitarbeiter des Handelsregisters sind zumindest Bekanntheiten der Stadt gegenüber offener eingestellt und helfen freundlich weiter, wenn sie angesprochen werden, auch wenn die geforderte Hilfe nicht ganz legal sein sollte.

Traudel, die Magd

Traudel ist die Magd von Didrich von Sinnfeld. Sie ist aufgeweckt und freundlich und beobachtet mit offenen Augen, was um sie herum vor sich geht. Sie ist eine gut geschulte Magd und keineswegs naiv. Sie weiß, dass sie es mit ihrer Anstellung wirklich gut getroffen hat, die Familie von Sinnfeld ist reich und behandelt ihre Bediensteten wirklich gut. Umso wichtiger ist es ihr, ihre Aufgaben zur vollsten Zufriedenheit zu erfüllen und ihren Dienstherren keiner Gefahr auszusetzen. Doch trotzdem ist und bleibt sie eine Magd, ein Kleingeist, wie ihr Dienstherr zu sagen pflegt. Was er in seinen Räumen so treibt, erschreckt sie ab und an und ist ihr auch immer mal nicht ganz geheuer.

Bettler

Wo es reiches Volk gibt, gibt es Bettler. Sie wissen genau, wo welche Familie wohnt und wer die Angestellten sind, die auch mal einen Rest aus der Küche herausrücken.

Pestdoktoren

Die Pest jagt nicht nur Schrecken ein, sie lockt auch viele selbsternannte Mediziner, die die Gelegenheit nutzen, ihre Experimente an den armen Opfern auszuprobieren. Die Gruppe entdeckt sogenannte Heiler, die auf offener Straße Aderlasse durchführen und den Kranken und Angehörigen Kräuterbündel, dubiose Tränke und Schutzmedaillons andrehen.

Händler

Medaillons, Kräutermischungen, Schutzkleidung, Segenszettelchen – auf Hamburgs Straßen wird zur Zeit alles verkauft, was irgendwie gegen die Krankheit schützen könnte. Die Betonung liegt auf könnte, denn was die Krankheit auslöst, weiß keiner. Aber das ist kein Grund, nicht ein Geschäft aus der Angst der Bürger zu machen.

Hehler

Viele Tote hinterlassen viel Krempel, der verkauft werden kann. Die Hehler der Stadt wittern gute Geschäfte und verkaufen alles, was sich finden lässt – über ihre sonstigen Hehlerwaren hinaus.

Hammerbrook – Die Armenviertel



Wer im Armenviertel landet, freut sich über das Kleinste und erwartet das Schlimmste. 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.

Kinder

In Hammerbrook wird die Gruppe von einer Gruppe Kinder ausgeraubt. Je weiter das Abenteuer voranschreitet, desto schlapper wirken die Kinder und desto seltener sieht die Gruppe jüngere Bewohner.

Luis, der Lumpensammler



Der Lumpensammler ist ein Schlitzohr, wie es im Buche steht. Er lässt die armen Kinder der Viertel für sich auf Raubzug gehen und verkauft die gestohlenen Gegenstände. Er ist ein ausgefuchster Geschäftsmann, für den vor allem sein eigenes Wohl im Mittelpunkt steht. Doch er sieht auf den ersten Blick harmlos und freundlich aus, weshalb ihm niemand zutraut, auch nur einer Fliege schaden zu wollen. Er ist sich seiner Wirkung wohl bewusst und weiß sie zu nutzen. Er ist neugierig und gut informiert. Nichts, was sich in der Gegend ereignet, entgeht ihm. Luis geht gern eine Wette ein, liebt knifflige Rätsel und lässt auch mit sich handeln. Ihm ist jeder Weg recht, um die piekfeinen Schnösel der Stadt übers Ohr zu hauen.

Sigrun, die Bäckerin

Sigrun ist eine arme Bäckerin. Sie ist nicht abgemagert und trägt mehrere Kleider übereinander. Auf Haut und Haaren liegt ein feiner Mehlstaub, die Kleidung ist fleckig. Ihre Hände sind trocken und rissig, aber kräftig von der täglichen Arbeit. Sigruns Kinder liegen krank zu Hause und sie versucht Rettung zu finden. Sie ist streng gläubig und verzweifelt, aber auch naiv und vertraut schnell.

Gewürzhändler Heiner

Der Gewürzhändler ist füllig, um nicht zu sagen fett, und trägt einen Backenbart. Gewürze sind teuer und in Hamburg weiß Heiner wohl sein Mahl zu verdienen. Auf Leute, die weniger Geld haben als er, schaut er herab. Heiner ist so reich, dass er sich einen Zahn mit Gold hat ersetzen lassen und an seinen wurstigen Fingern trägt er Siegelringe.

Bischof Betram



Bertram ist ein wohlgebildeter, gut betuchter und wohlhabender Mann. Er trägt einen weißen Dreitagebart und eine Brille, die ihn noch gelehrter wirken lässt. Er ist stämmig, wirkt aber freundlich und steckt mit seinem Lachen jeden sofort an.

Bedienstete

Die Bediensteten des Bischofs sind ebenfalls wirklich herausgeputzt. Sie sind allesamt jung, fast jugendlich, und wuseln um die Gesellschaft herum. Sie servieren Essen, stellen Fackeln auf und kümmern sich, dass alles bei bester Ordnung ist.

Zusatzmaterial

Karte von Hamburg (Vollständig)



Die vollständige Karte von Hamburg mit Ortskennzeichnungen.

Karte von Hamburg (Ohne Ortskennzeichnung)



Die unvollständige Karte von Hamburg für die Spieler.

Ortskennzeichen zum Ausdrucken

Armenviertel Beirat Eeksdurf



Hafen



Nikolaifleet



Rathaus







St. Petri



LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 9. Oktober 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., `https://howtobeahero.de`

Enthaltene Seiten

1. Der Schwarze Tod – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Der+Schwarze+Tod&oldid=32727`