

ABOREA



DER RATTENKÖNIG

Ein Mini-Abenteuer von Jan-Philip Wallenborn für zwei bis fünf Spielerinnen und Spieler mit Charakteren der Stufe 1-3.

Schwierigkeitsstufe: Mittel

Spieldauer: Eine Sitzung

Anzahl der Spieler: 2 bis 5

Text und Idee: Jan-Philip Wallenborn

Illustration: Nele Diel, Dirk Fahrendholz

Lektorat & Spielwerte: Tobias Freund

Layout: Sebastian Witzmann

ZUSAMMENFASSUNG

Die Charaktere folgen dem Hilferuf eines Lumpensammlers, dessen Tochter von einem grauenvollen Geschöpf in die Kanalisation verschleppt wurde. Dabei stößt die Gruppe auf ein verborgenes Gewölbe, in dem ein Rattenmonster einem vergessenen Götzen Opfer darbringt. Die Charaktere müssen das Monster besiegen und das Mädchen retten.

SCHAUPLATZ

Die Stadt Sorban liegt in einer Grenzregion, die

seit jeher von verschiedenen Königreichen und Fürstentümern beansprucht wurde. Daher ist es nicht verwunderlich, dass Sorban in den letzten 800 Jahren nicht weniger als fünfmal verwüstet und niedergebrannt wurde. Doch dank ihrer strategisch wichtigen Lage am Unterlauf des Flusses Sore wurde sie stets wieder aufgebaut. Als Folge dieser regelmäßigen Baumaßnahmen stehen heute viele Stadtviertel auf den Fundamenten vergangener Bauten, und manche dieser inzwischen vergessenen Siedlungen bergen immer noch intakte Gewölbe und Tunnel.

HINTERGRUND

Fesdan Malore hatte sich sein Leben lang als wenig begabter Gauner auf den Straßen Sorbans durchgeschlagen. Vor ein paar Monaten wurde er bei einem fehlgeschlagenen Einbruch vom Armbrustbolzen einer Stadtwache getroffen. Schwer verletzt schleppte sich Fesdan in die Kanalisation und stieß dort nach stundenlangem Herumirren in der Finsternis auf ein unerforschtes Gewölbe. Mit letzter Kraft brach er vor der Statue eines abscheulichen

Rattengötzen zusammen und erwartete sein Ende, als plötzlich eine Stimme zu ihm sprach. Z'orgush, der rattengesichtige Gott einer längst vergessenen Zivilisation, versprach Fesdan, dessen Leben zu retten. Mehr noch, er würde ihm übermenschliche Kräfte verleihen und ihn zum ersten Jünger seines Glaubens machen. Forsdan würde ihm dafür lediglich Treue schwören und 13 Opfer zuführen müssen. So ging der Räuber einen frevelhaften Pakt ein, und mit jedem menschlichen Opfer, das er Z'orgush darbrachte, wurde Fesdan seinem neuen Gott ähnlicher. Inzwischen ist er von monströser Gestalt, ein Mischwesen aus Mensch und Ratte. Das Gewölbe hat er mit verschiedenen Fallen vor Eindringlingen gesichert, zudem kontrolliert er dank seiner neuen Fähigkeiten mehrere Rattenschwärme und Riesenratten.

BESCHREIBUNG FESDAN MALORE

Schon als Gauner und Straßenräuber war Fesdan keine ansehnliche Erscheinung. Doch Z'orgushs Magie hat ihn endgültig in ein ekelerregendes Scheusal verwandelt. Er ist 1,85m groß und

hager, wirkt aber meist kleiner, weil er gebeugt geht. Seine Gliedmaßen sind langgezogen und deformiert, seine Augen verschwinden fast in wülstigen Hautfalten. Die gelb verfärbten Zähne erinnern an ein Nagetier und sind so sehr gewachsen, dass Fesdan die schmalen, rissigen Lippen nicht mehr schließen kann. Das wenige Kopfhaar hängt in einigen fettigen Strähnen herab, während sein Körper von eitrigem Schorf und verstreuten Fellbüscheln bedeckt ist. Seine Fingernägel sind lang, scharf und verdreht. Fesdan verbirgt seinen Körper in einem Lumpenmantel mit Kapuze und verströmt einen übelkeitserregenden Gestank nach Kloake. Das Mädchen Lana ist für ihn einfach nur ein willkürliches Opfer.

EINFÜHRUNG – EIN VERREGNETER ABEND

Die Charaktere sitzen an einem kalten, verregneten Herbstabend im „Bilgenwasser“, einer ziemlich heruntergekommenen Kaschemme in der Nähe der Docks in Sorban. Der seit Tagen anhaltende Regen verhindert eine Weiterreise, und da in der Gruppenkasse mittlerweile Ebbe herrscht, lassen sich einige Charaktere bereits auf dubiose Glücksspiele mit den Orstansässigen Tresko, Velbin und dem schönen Lem ein. Nach ein paar glücklosen Würfelrunden schlägt Tresko vor, das deutlich interessantere „Rattenkönig“ zu spielen. Der Einsatz beträgt ein Bronzestück (im Wert von 2 MU) pro Spieler, der Sieger erhält alles.

RATTENKÖNIG

Rattenkönig ist ein Geschicklichkeitsspiel, das vor allem in Hafenspelunken gern gespielt wird. Dabei wird eine dünne, mindestens 2m lange Kette vom ersten Spieler in einem Haufen auf den Tisch gelegt. Der zweite Spieler stößt nun seinen Dolch in den Haufen und zieht die Kette heraus. Je länger das Kettenstück ist, ohne dass der Dolch eins der Kettenglieder am Tisch fixiert hat, desto besser. Dann wickelt der zweite Spieler die Kette wieder auf, und der dritte Spieler ist dran. Sieger ist der, der das längste Stück Kette vorweisen kann. Wie bei allen Spielen, bei denen Flinkheit und scharfe Klingen vorkommen, sind Schlägereien und Messerstechereien in Folge von Meinungsverschiedenheiten durchaus üblich. Zum Spielen wird ein Fertigkeitsschritt (GE) oder ein Attributsschritt auf Geschicklichkeit durchgeführt, bei dem das höchste Ergebnis gewinnt.

DIE DREI SPIELER

Tresko (Bonus +2), Velbin (Bonus +3) und der schöne Lem (Bonus +2) sind drei Taugenichtse, die sich mit allerlei Gaunereien durchschlagen. Diebstahl, Hehlerei, Betrug, Raub und Einbruch sind nur einige der Vergehen, deren sich die drei bereits schuldig gemacht haben. Tresko ist ein breitschultriger Schläger, der sich den Kopf kahl rasiert und ausgesprochen brutal ist. Velbin ist ein heuchlerischer, wieselgesichtiger Feigling, der sich am Leid von Schwächeren weidet. Der schöne Lem hingegen ist ein prahlerischer Aufschneider, der seinen Spitznamen trägt, seit ein gehörnter Ehemann ihn halbtot geprügelt hat. Seitdem ist seine Nase mehrfach gebrochen, ihm fehlen mehrere Zähne und er hat ein trübes Auge.

DREI LEGENDEN

Während des Spiels brüstet sich Tresko mit seinem Wissen.

Tresko: „Wisst ihr eigentlich, woher das Spiel seinen Namen hat? Man weiß ja, dass Ratten in Notzeiten sich gegenseitig totbeißen und sogar ihre eigenen Artgenossen fressen, um zu überleben. Wenn ein trächtiges Rattenweibchen andere Rattenjunge verschlingt, dann wächst die Brut in ihrem Bauch an den Schwänzen zusammen. Und wenn sie geboren werden, dann sind die ein wuselnder Haufen Leiber, die nicht voneinander loskommen, so sehr sie auch ziehen und zerren! Und so eine Missgeburt gilt überall als böses Omen für eine bevorstehende Seuche. Abergläubischer Humbug, wenn ihr mich fragt. Aber Alchemisten zahlen dafür einen Beutel Silber. Und weil die Kette bei dem Spiel an die verknoteten Schwänze eines Rattenkönigs erinnert, heißt das Spiel auch so.“

Velbin mischt sich in Treskos Ausführungen ein. Velbin: „Ich habe was anderes gehört. Erinnert ihr euch noch an Rastun? Der hat doch früher für so einen Gelehrten aus der Papyrusgasse gearbeitet, bevor er bei dieser Messerstecherei getötet wurde. Na ja, jedenfalls hat dieser Gelehrte gesagt, dass damals, als Sorban noch zu Gulvanesh gehörte, die Leute hier alle möglichen Tiergötzen verehrt haben, die heute keiner mehr kennt. Ein Krähengott, einen Schlangengott und so weiter. Jedenfalls war da auch so ein Rattengott, den haben vor allem die Bettler angebetet. Und wenn die in den Tempel kamen, um ihre Opfer zu bringen, dann haben sie ihre ganze Habe auf einem Teppich ausgebreitet. Dann kam der Rattenpriester, der war nämlich blind, und der hat dann seine Hand auf den Teppich gelegt, und was er berührt hat, das war dann das Opfer für den Rattengott, ganz egal,

ob das jetzt eine Münze oder nur ein Knopf war. Darum hat das Spiel den Namen.“

Auch der schöne Lem weiß es besser und grinst selbstgefällig.

Lem: „Ihr habt ja beide keine Ahnung! Soll ich euch sagen, was der Rattenkönig ist? Mein Großvater hat es mir erzählt. Als er ein Knabe war, brach im Frühjahr eine große Seuche aus. Das rote Fieber nannten die Leute es, weil die Kranken Blut schwitzten und unter großen Schmerzen verreckten. Selbst in den Vierteln der Reichen grassierte die Seuche und raffte ein Drittel der Bevölkerung dahin, und in den Armenvierteln überlebte nur einer von vier Einwohnern. Keiner der Heiler kannte eine Medizin, und auch die Gebete der Priester brachten keine Linderung. In ihrer Verzweiflung wandte sich der Fürst von Sorban an Argosh, den Gott der Fäulnis und Pestilenz. Er gelobte dem Götzen Huldigung und Opfer, wenn dieser die Stadt erretten würde. Argosh willigte ein, und all die Kranken wurden über Nacht gesund. Die Seuche war besiegt, doch der Fürst wollte von seinem Versprechen nichts mehr wissen und verweigerte Argosh die Opfer. Doch niemand betrügt den Herrn der Pest ungestraft! Der Gott schickte den Rattenkönig, seinen abscheulichen Diener, auf dass er die Stadt heimsuche. Und seither schleicht in dunklen Nächten der Rattenkönig durch die Straßen unserer Stadt, ein Rattenmonster so groß wie ein Pony! Immer hungrig und immer auf der Suche nach den Opfern, die man seinem Herrn versagte...“

EIN HILFEGESUCH

Während die drei Glücksspieler noch darum streiten, welche Version des Rattenkönigs denn die richtige sei, stürmt auf einmal Lumpen-Gren herein. Der hinkende Lumpensammler berichtet unter Tränen, dass er mit seiner 11jährigen Tochter Lana in der nahegelegenen Gerbergasse war. Uplötzlich habe ein Schatten Lana gepackt und zu einem offenen Kanalisationsdeckel gezerrt. Ehe Gren reagieren konnte, verschwand seine schreiende Tochter in der Tiefe. Wegen seines lahmen Beins kann Gren die Verfolgung nicht aufnehmen, und Gardisten kommen wegen des Regens nicht in die Docks, darum bittet er die Charaktere inständig, seine Tochter zu suchen. Belohnung kann er ihnen nicht bieten, aber sein ewiger Dank wäre der Gruppe gewiss.

BESCHREIBUNG GREN UND LANA

Lumpen-Gren ist knapp 50, sieht aufgrund seines harten Lebens aber gut 10 Jahre älter aus. Grenbald (wie er eigentlich heißt) ist ein echtes Sorbaner Original, der wegen seiner freundlichen

und hilfsbereiten Art bei allen Händlern und Handwerkern beliebt ist. Seit dem Tod seiner Frau vor 8 Jahren ist seine Tochter Lana das Wichtigste in seinem Leben, und er hat es trotz seiner Armut geschafft, ihr ein guter Vater zu sein.

Lana ist ein stupsnasiges Mädchen mit strohfarbenem Haar und grünen Augen. Sie ist wissbegierig und neigt dazu, altklug und besserwisserisch zu wirken. Sie kann ganz passabel lesen und träumt davon, eine Akademie zu besuchen und eine Gelehrte zu werden. In der kalten Jahreszeit geht sie ihrem Vater oft bei der Arbeit zur Hand, da diesem sein steifes Bein zu schaffen macht. Lana ist während der Entführung zwar stark verängstigt, sie ist aber willensstark genug, um einen Fluchtversuch zu unternehmen, wenn sich eine Gelegenheit bietet.

IN DIE KANALISATION

Wenn die Charaktere in die kalte und regnerische Nacht aufbrechen, führt Gren sie umgehend in die Gerbergasse, die nur wenige Straßen entfernt liegt. Dort ist der Gullydeckel, in dem Lana verschwunden ist, immer noch offen und führt in die feuchte Tiefe. Aufmerksame Charaktere finden Spuren von Lanas Kleidern und Fellreste (einfaches Manöver Wahrnehmung, IN). Es gibt nur einen Weg: Hinab in die Kanalisation! Dort erwarten die Charaktere dunkle, glitschige Tunnel, in denen man sich nur allzu leicht verlaufen kann. Zwar ist es ein wenig wärmer als an der Oberfläche, das stetig eindringende Regenwasser macht aber ein Rennen unmöglich. Zudem dringt nur an einigen Stellen der schwache Schein einer Laterne von der Oberfläche nach unten. Die Gruppe braucht also Fackeln oder andere Lichtquellen, um eine Spur zu finden (einfaches Manöver Wahrnehmung, IN).

DER RATTENTEMPEL

Wenn die Charaktere der Spur des Entführers folgen, erreichen sie schließlich einen schlecht getarnten Mauerdurchbruch (einfaches Manöver Wahrnehmung, IN). Dort führt ein Tunnel weg von der Kanalisation in ein staubiges Gebäude. Dieses gehört ganz offensichtlich zu einem alten, längst vergessenen Teil der Stadt. Er ist größtenteils dunkel, nur ein paar fluoreszierende Moose spenden hier und da schwaches Licht.

RAUM 1

An der nördlichen Kanalisationswand verbergen abgestorbene Büsche und Äste ein Loch im Mauerwerk, hinter dem sich ein Tunnel befindet, der nicht viel mehr als ein Hohlraum ist.

RAUM 2

Der Tunnel endet an der eingestürzten Wand eines Ganges, dessen Boden mit unzähligen Knochen übersät ist (zumeist von Kleintieren, doch es finden sich auch menschliche Knochen darunter). Diese stellen ein natürliches Alarmsystem dar, da sie bei unvorsichtigem Überqueren laut knirschen (einfaches Manöver List, GE).

RAUM 3

Der Gang gabelt sich und endet auf der östlichen Seite in einer Sackgasse. Dort befindet sich ein Loch im Boden, aus dem Wasser schwappt. Dies ist ein Zugang zur Kanalisation, in dem ein Alligator lauert. Sollte er angelockt werden (z.B. durch helles Fackellicht oder laute Stimmen) schießt er aus dem Wasser und versucht, Beute mit sich zu reißen.

RAUM 4

Der westliche Gang mündet in einer großen Halle, die größtenteils durch eingedrungenes Wasser beschädigt wurde. Der größte Teil des Bodens ist weggesackt und wurde von einem übelkeitserregenden Bracktümpel eingenommen. Rund um diesen Tümpel führt nur noch ein schmaler Rest an Bodenplatten, die ausgesprochen glitschig sind (einfaches Manöver Athletik, GE). Wer abrutschen und in das stinkende Wasser stürzen sollte, droht rasch zu ertrinken (schweres Manöver Schwimmen, ST oder KO).

RAUM 5

Der südöstliche Gang endet nach wenigen Metern in einer Geröllhalde. Der nordöstliche Gang führt direkt zum Heiligtum.

RAUM 6

Die Bodenplatten an dieser Stelle wurden von Fesdan manipuliert. Sobald mehr als 2 kg Gewicht auf ihnen ruht, brechen sie weg und befördern jeden Passanten in den Tümpel (einfaches Manöver Wahrnehmung, im schlammigen Tümpelwasser zu schwimmen erfordert ein schweres Manöver Schwimmen, ST oder KO)). Gleichzeitig wird der Gang zum Heiligtum unpassierbar.

RAUM 7

Der nordwestliche Gang führt in eine Kammer, in der eine zerbrochene Statue liegt, die bei genauer Untersuchung eine Ratte mit

menschlichem Körper zeigt.

RAUM 8

Auch hier ist der ursprüngliche Boden weggebrochen. Darunter öffnet sich eine ca. 3m tiefe Grube voller Schutt, Trümmer und menschlichen Überresten. Ein großer Rattenschwarm lebt hier und greift jeden außer Fesdan und den Riesenratten an. Fesdan selbst hat keine Probleme, die Grube kletternd zu überwinden (für die Charaktere entweder ein äußerst schweres Manöver Springen oder ein einfaches Manöver Klettern, beides wahlweise mit ST o. GE).

RAUM 9

In dieser Kammer haben die drei Riesenratten ihr Lager bezogen. Die fast wolfsgroßen Geschöpfe bewegen sich an Land etwas ungenau, sind jedoch hervorragende Schwimmer, und ihr Biss ist fest genug, um Knochen zu brechen. Sie leben größtenteils von Aas und sind von Fesdan dazu angehalten, jegliche Eindringlinge anzugreifen.

RAUM 10

In dieser Kammer werden die Überreste der unglückseligen Opfer des Rattenkönigs aufbewahrt, bzw. das, was die Riesenratten von ihnen übriggelassen haben. Ein Schwarm normaler Ratten haust hier. Wer die Überreste aufmerksam durchsucht, kann ein Amulett finden, das einen Rattenkönig zeigt (viele Ratten, deren Schwänze verknotet sind). Das Amulett ist verzaubert und gewährt seinem Träger eine permanente „Tiersprache“ mit Mäusen und Ratten sowie einen Bonus von +2 auf Versuche, diese Tiere zu dressieren oder zu manipulieren.

RAUM 11

Diese Halle wird von den 12 Seelen jener heimgesucht, die Z'orgush als Opfer dargebracht wurden. Es handelt sich um geisterhafte Erscheinungen, die den Charakteren bei entsprechendem Verhalten verraten, dass Z'orgush nur noch ein weiteres Opfer benötigt, um zurückzukehren. In diesem Fall würden ihre Seelen verschlungen werden. Nur wenn die Statue zerstört und Fesdan getötet werden, können sie Ruhe finden.

RAUM 12

Diese Kammer ist verschlossen. Hier ist das Mädchen Lana eingesperrt, sofern das Ritual

für ihre Opferung noch nicht begonnen hat (einfaches Manöver List, GE).

RAUM 13

Diese von einigen Talglampen erleuchtete Halle wird von der menschengroßen Statue einer abscheulichen Rattenkreatur (Z'orgush) dominiert, die an der östlichen Wand auf einer Empore steht. Fesdan ist hier und wird sich den Charakteren stellen und zu diesem Zweck einen weiteren Rattenschwarm sowie die verbleibenden Riesenratten herbeirufen. Die Charaktere müssen Fesdan töten (sobald dies getan ist, fliehen die übrigen Ratten) und die Statue von der Empore stürzen

Sollten sich die Charaktere zu viel Zeit gelassen haben, ist Lana bereits tot, das Ritual vollendet, und statt der Statue haben es die Charaktere mit einem Rattendämon zu tun!

DIE KONFRONTATION

Fesdan wird sich mit fanatischem Eifer auf die Charaktere stürzen und sie erbarmungslos mit seinem Kurzsword bekämpfen. Wenn die Charaktere jedoch die Statue zuerst vernichten, wird Fesdan kurzfristig kollabieren (3 Runden Benommenheit, -2 auf alle Handlungen). In dieser Zeit haben die Charaktere die Chance, an seine menschliche Seite zu appellieren und ihn zur Aufgabe zu bewegen (schweres Manöver Einflussnahme, IN o. CH). Bei entsprechender Fürsorge könnte Fesdan sogar wieder genesen. Andernfalls kämpft er in dieser Situation weiter bis zum Tod.

NACHSPIEL

Wenn die Charaktere Lana befreien konnten, wird ihnen Gren überschwänglich danken. Er besitzt fast nichts, doch er wird darauf bestehen, die Gruppe zum Essen einzuladen. Währenddessen und auch später wird er überall von den Heldentaten der Charaktere berichten, und da Gren in den Straßen von Sorban viele Freunde hat, wird das Ansehen der Gruppe unter den einfachen Menschen enorm steigen. Ein kostenloser Krapfen vom Bäcker, eine Runde Freibier in der Schenke oder ein großzügiger Rabatt beim Schmied werden kleine Gesten des Respekts sein, die den Charakteren entgegengebracht werden. Sollten sie wieder einmal im „Bilgenwasser“ einkehren, warten dort bereits Tresko, Velbin und der schöne Lem, um eine weitere Runde „Rattenkönig“ zu spielen...

FESDAN, MENSCH DIEB 5 (SG 5)

ST 4 (-1)*, GE 8 (+2), KO 6 (+1), IN 8 (+2), CH 3 (-1)*.

TP 35, INI +3, Kurzsword, Schaden -1, KB 7, Rüstung 0 (3/4**), MP 5.

Fertigkeiten: Athletik 3 (4***), Einflussnahme 1, List 5, Magie entwickeln 1, Schwimmen 1, Spruchliste (Schwarze Magie) 1, Waffen (Kurze Klingenwaffe) 5, Waffen (WurfWaffe) 2, Wahrnehmung 5.

Besondere Fähigkeiten: Fesdan ist von Eifer beseelt und erhält daher einen Bonus von +2 gegen Einschüchterungsversuche und geistesbeeinflussende Zauber. Er kann alle Ratten in einem Umkreis von 30m kontrollieren. Weitere Fähigkeiten siehe Dieb (Spielerheft S. 22).

*) reduziert durch magische Deformation

**) Fesdan trägt keine Rüstung, kann Angriffen aber geschickt ausweichen (sein Rüstungsbonus entspricht dem Rang in der Fertigkeit Athletik).

***) Talente (optional): Der Weg des Schurken (Athletik +1).

RIESENRATTEN (SG 2)

TP 6, INI +1, Biss, Schaden -1, KB 6, Rüstung 1.

Riesenratten können hervorragend schwimmen und kämpfen bis zum Tod.

RATTENSCHWARM (SG 2)

TP 20, INI +3*, Bisse, Schaden -3, KB 1 bis 4*, Rüstung 0, Jagdrudel.

Der Schwarm besteht aus 20 Ratten. Pro einem Punkt Schaden stirbt ein Tier, pro 5 Punkte Schaden sinkt der KB des Schwarms um 1 (TP 16-20: KB 4, TP 11-15: KB 3, TP 6-10: 2, TP 5 oder weniger: KB 1). Sofern sie nicht direkt von Fesdan oder Z'orgush kontrolliert werden, fliehen sie, wenn ihre Zahl halbiert wurde.

*) Die besondere Eigenschaft Jagdrudel wurde bereits eingerechnet.

ALLIGATOR (SG 3)

TP 15, INI +2, Biss, Schaden +0, KB 6, Rüstung 2.

Bei einem kritischen Treffer (immer dann, wenn der Würfel bei einem Angriff eine 10 zeigt) wird das Opfer unter Wasser gezogen (INI und KB des Opfers werden um 2 reduziert).

Z'ORGUSH, DER RATTENDÄMON (SG 10)

TP 45, INI +1, Biss/Krallen, Schaden +0, KB 6, Rüstung 4, MP 20, Schwarze Magie 3, Gezielte Sprüche 3, Mehrfachangriff.

Z'orgush kann pro Runde mit seinem Biss und seinen Krallen angreifen (2 Angriffe). Sein Biss

verursacht bei einem kritischen Treffer eine zufällig ermittelte Krankheit (siehe Liste), sofern dem Ziel kein Widerstandswurf gegen den SG der Krankheit gelingt (siehe Spielleiterheft S. 17-18). Zudem kann Z'orgush alle Ratten im Umkreis von 100m kontrollieren.

W10	Krankheit	SG
1-4	Wundbrand	5
5-7	Nordanfieber	6
8-9	Schwarze Pocken	8
10	Rotes Fieber	12

ROTES FIEBER (SG 12)

Das Rote Fieber, auch Blutschweiß genannt, ist eine grausame, häufig tödlich endende Seuche. Der Auslöser dieser Krankheit ist unbekannt, erst einmal ausgebrochen verbreitet sie sich aber rasch unter der Bevölkerung. Das Rote Fieber wird zwar nicht über die Luft übertragen, aber schon der kleinste Kontakt mit den Ausscheidungen eines Erkrankten reichen zur Infizierung. Die tückischste Eigenschaft der Krankheit ist jedoch ihr Verlauf: Einmal angesteckt können mehrere Tage vergehen, bis der Erkrankte erste Symptome wie Fieber und Gliederschmerzen zeigt, allerdings ist er schon wenige Stunden nach der Infektion bereits selbst ansteckend. Nach dem Ausbruch verläuft das Rote Fieber in der Regel dramatisch schnell. Der Erkrankte hat hohes Fieber, starke Schmerzen und Blut tritt aus allen Poren.

Misslingt einem Charakter nach dem Kontakt mit einem Infizierten ein Widerstandswurf gegen den SG des Roten Fiebers, so bricht die Krankheit nach Würfel + KO-Modifikator Tagen (min. 3) aus. Pro Tag verliert der Erkrankte 1 Würfel Trefferpunkte, die nicht auf natürliche Weise zurückgewonnen werden. Gelingt ihm kein weiterer Widerstandswurf, so verliert er zusätzlich einen Konstitutionspunkt. Sollte der Erkrankte Würfel + 4 Tage überstehen, so hat er das Rote Fieber überlebt und ist fortan immun.

© 2016 13Mann Verlags- und Großhandelsgesellschaft mbH
Düsseldorf: Alle Rechte vorbehalten. Aborea™ ist eine eingetragene Marke und Spielwelt von Sebastian Witzmann.

Die in diesem Abenteuer beschriebenen Charaktere und Ereignisse sind frei erfunden. Jede Ähnlichkeit zwischen Charakteren und lebenden oder toten Personen ist rein zufällig.

Der Rattentempel



Skala in Meter

