

Der Meister der Ratten

- Gawen „Phexado“ (Phex Geweihter – Christian Z.)
- Cordovan von Fasar (Magier aus Fasar– Sascha)
- Jacopo di Madjani (Söldner aus Punin – Sebastian)
- Finwar Mondläufer (Halbelf aus dem Reichsforst– Julian)- **nicht aktiv**
- Ragnar Hallarson (Thorwaler aus Brabak – Dennis) - **nicht aktiv**
- Marwan ben Rastfan (Magier aus Khunchum - Michael)

Zeitraum: Praios 1016 BF

Ort: Drachenzwinge, Festum

Meisterpersonen: Zwerg Romba Langbart, Borbaradianer Jargo, Meister der Ratten und Borbaradianer Lystramon, Bürgermeister Rudjew Arauken

10. Praios 1016 BF

Die Helden verlassen das kleine Gasthaus Zur letzten Ruh und sind auf dem Weg in Richtung Drachenzwinge. Cordovan und Marwan verfügen noch immer über sehr wenig Kraft. Die Helden lagern kurz vor einem kleinen Wäldchen.

11. Praios

Es ist nicht mehr weit bis zur Drachenzwinge. Die Helden haben einen Kiepenkerl eingeholt. Sie treiben Handel mit dem Krämer und kommen ins Gespräch. Der Krämer trinkt zufrieden vom „Magenschneuzer“ den er von einem Zwergen am morgen bekommen hatte. Neugierig fragen die Helden den Händler aus, doch ist dieser bald zu betrunken um weitere Sinnvolle Auskünfte zu geben. Die Helden setzten ihre Reise fort und erreichen am frühen Nachmittag die Ortschaft Drachenzwinge. Sie laufen schnurstracks am Zollhäuschen des örtlichen Adligen vorbei und werden gleich von der ersten Wache angesprochen. Doch sind sich die Gardisten bald einig, das sie es bei einer Verwarnung belassen wollen. Die Helden mieten sich im Gasthaus ein und bestellen sich ein reichhaltiges Mahl. Drinnen können sie den Zwerg Romba laut singen hören. Die Helden bleiben draußen vor dem Gasthaus sitzen, während die Bauern sie begaffen und über die fremden leise reden. Erst als der fröhliche Zwerg zu den Helden stößt löst sich der Pöbel auf. Der Helden fragen den Zwergen über die Bewandtnis seiner Angelegenheiten aus. Der Zwerg druckst herum. Es gelingt den Helden ihm zu entlocken, das er vor einigen Monden den Glasgötzen berührt hat. Cordovan deutet dies als Ritual der Borbaradianer.

Die Helden baden im Wirtshaus und lassen ihre Kleider richten. Als sie beim Abendtrunk sitzen entdecken sie eine Ratte, die aus dem Gasthaus entwischt und eine große Wurst in der Schnautze davon trägt. Jedoch wiegelt der Wirt den Vorfall hinunter und behauptet das sein Haus sauber sei. Als Marwan dann jedoch oben sein Zimmer bezieht, sitzt unter seinem Bett ein fette Ratte, die versucht ihn anzugreifen. Er weiß sich nicht anders zu helfen und tötet das wilde Biest mit einem Flammenstrahl. Empört beschwert sich Marwan beim Wirt, der jedoch sich auch nicht zu helfen weiß und seine Tochter anweist das Zimmer zu putzen. Die Helden versuchen am späteren Abend erneut mit dem Zwergen Romba Langbart über seine magischen Kräfte zu sprechen. Doch ist dieser zu schlecht gelaunt und legt sich schlafen. Die anderen Gäste verlassen am späten Abend das Gasthaus und die Helden bleiben alleine im Schankraum. Plötzlich hören die Helden Geräusche aus der Küche, jedoch ist die Tür verschlossen. Jacopo tritt die Tür auf und entdecken

einen Schwarm Ratten, der sich gleich auf die Helden stürzt. Marwan bricht unter dem Ansturm der Ratten schwer verletzt zusammen. Cordovan und Jacopo können die Ratten erschlagen oder vertreiben. Mit seiner letzten magischen Kraft gelingt es Cordovan den armen Marwan vor dem Tod zu retten. Eine Kräuterfrau wird gerufen und nimmt sich dem verletzten Marwan an, um ihn zu versorgen. Jacopo wird in der Nacht Wache halten.

12. Praios

Die Helden sind schon früh munter, doch der genesene Marwan wirkt noch immer angeschlagen. Die Helden versuchen erneut den Zwerg zu verhören, jedoch will er sich nicht mit ihnen unterhalten. Jacopo hingegen hat es geschafft die Tochter des Wirtes zu umgarnen. Sie verrät ihm das sie gesehen hat, das vor einigen Tagen sich zwei merkwürdige Männer am Brunnen aufgehalten haben. Da hier es hier im Ort nur selten Fremde gibt, fallen diese sofort auf. Die Helden versuchen erneut mit dem Zwergen Romba zu sprechen. Sie erklären ihm das er seine Seele dem Glasgötzen geopfert hat und das er sie nun für immer verloren hat. Der Zwerg ist sehr niedergeschlagen und gibt sich reumütig. Die Helden sind sich sicher, dass nur ein reinigender Feuertod seine Seele retten kann, doch reden sie dem Zwerg ein, das er zunächst wieder Angrosch Weg finden sollte. Der Zwerg erzählt den Helden daraufhin das er am gestrigen Tag einen Flöte aus Bein habe herstellen müssen. Diesen Auftrag hatte er von dem Mann bekommen, der ihn damals zum Glasgötzen verführt hatte. Sein alter Meister! Die Helden sind sehr beunruhigt und überlegen wie sie vorgehen sollen. Marwan schlägt vor den Brunnen zu untersuchen. Tatsächlich finden die Helden unten einen langen Tunnel durch den kaltes Wasser strömt. Marwan versucht sich ein Licht zu erschaffen, jedoch gelingt es nicht. Die Helden ziehen ihn erneut hoch und Marwan kann mithilfe einer Laterne Kratzspuren an den Tunnelwänden erkennen. Die Helden lassen sich einer nach dem anderen von Romba in das kalte Wasser hinunter. Bald können sie einen Lichtschein erkennen. Sie befinden sich nun unter der Drachenzwinge. Der Tunnel führt auch hier stetig Wasser, doch können sie nicht durch den Brunnenschacht hinauf. Die Decke neigt sich nun tief hinab und die Helden können kaum gerade stehen. Es sind nun auch merkwürdige Geräusche zu vernehmen. Die Helden schleichen weiter und können hinter einer Tunnelbiegung einen Haufen Kadaver sehen, der von einer Vielzahl von Ratten umgeben ist. Eine Ratte fällt besonders durch ihre Größe auf. Sie hockt neben einem Mann, der in einer Magierrobe gehüllt ist. Der Mann steht auf einer Anhöhe hinter einem Geländer und spricht zu den Ratten. Marwan geht voraus. Er erschafft eine Lichtkugel, der die kleineren Ratten vertreibt. Doch springt die große nun ins Wasser und hält auf Marwan zu. Jacopo stürmt vor und zieht sich am Geländer hoch, um den Magus zu stellen. Während Marwan und Cordovan mit dem Geist des Magiers um die Gewalt über den Rattendämonen kämpft. Jacopo gelingt es dem Magier schwer zu zusetzen. Doch dann stürzt er. Der Rattendämon springt von der Anhöhe hinunter und verbeißt sich in Marwan, der sich diesem nur leidlich erwehren kann. Jacopo steht wieder auf und stellt dem flüchtenden Magier nach, während Marwan von der glänzenden Ratte fast totgebissen wird. Gerade will der Magier durch eine Tür fliehen, als Jacopo ihm den tödlichen Streich versetzt. Cordovan gelingt es den Rattendämon zu beherrschen. Er befiehlt ihm zurück in die Niederhöhlen zu fahren. Marwan ist sehr geschwächt. Jacopo und Cordovan helfen ihm durch die kleine Tür nach oben in die Freiheit. Gleich neben der Falltür durch die sie gestiegen sind, steht ein großer Baum. Die Helden entdecken darauf ein Schriftzeichen. Sie beschließen an nächsten Tag dies noch einmal zu untersuchen.

13. Praios

Die Helden untersuchen am morgen die Zeichen können jedoch keine Beziehung zu dem vergangenen Vorkommnissen schließen. Somit brechen sie am Nachmittag mit dem Zwergen Romba in Richtung Festum auf.

16. Praios

Seit einigen Tagen sind die Helden nun unterwegs und es Regnet in strömen. Marwan hat sich eine Krankheit zugezogen und bekommt von dem Zwergen Romba einen Tee gekocht. Unter einer Plane suchen sie Schutz vor dem Regen.

17. Praios

Gawen versucht für die Helden etwas zu essen zu jagen, obwohl es immer noch regnet. Cordovan und Marwan ruhen sich aus. Es gelingt Gawen spektakulär ein Rebhuhn zu fangen, das die Helden dann kochen.

18. Praios

Endlich scheint Praios wieder und die Helden reisen weiter in Richtung Salderkeim.

19. Praios

Die Helden erreichen Salderkeim und beziehen das Gasthaus Drachenjäger. Dort entdecken sie, das der Sohn des Wirtes Jakon ein begnadeter Künstler ist. Gerade haben sie es sich gemütlich gemacht, als die Helden Fanfaren erklingen hören. Ein Schreiber tritt in das Gasthaus und kündigt Herrn Stover Regulan Storrebrandt an. Der alte Kaufmann betritt das Gasthaus und mietet es für sich und seinen Angestellten. Er erkennt Cordovan und Gawen als Recker des Hetmannes Philiassons. Die Helden berichten ihm von der großen Fahrt und der weise Kaufmann lädt sie ein ein Buch über die Reise zu verfassen, um es an jeden Tempel in Aventurien senden zu können. Die Helden werden nun mit dem reichen Kaufmann in dem großen sechs Spanner Ferrara reisen. Einige Tage werden sie in der reisen.

24. Praios

In Festum lädt Storrebrandt die Helden in einem seiner Gästehäuser neben seiner Villa ein zu wohnen, um dort das Reisebuch zu vollenden. Sie berichten auch von den vergangenen Ereignissen um den Rattenmagier und richten sich in dem Haus ein.

Abends sitzen die Helden mit dem Kaufmann zu Tisch, als sie durch das Fenster eine seltsame Entdeckung machen: Rattenschwärme strömen durch die Straßen Festums. Die Helden folgen den Ratten und schlagen einige zurück . Es sind auch viele große Ratten mit Rot leutenden Augen darunter. Sie schlagen sich einen Weg bis zu dem Haus, in dem Cordovans Familie wohnt. Dort können sie seine Familie vor einigen Ratten retten. Das Haus wird nun von den Ratten befreit. Die Tür wird danach verbarrikadiert und man beschließt die restliche Nacht hier ausharren. Noch bis spät in der Nacht kann man die Schreie der Festumer hören.

25. Praios

Am Morgen begleiten die völlig erschöpften Helden die Familie von Cordovan zum Gästehaus Storrebrandts. Man berichtet den Helden, das die Ratten überall in der Stadt gesehen wurden. Die Helden begeben sich am Mittag zum Rathaus.

Der Bürgermeister Rudjew Arauken gibt den Helden nach kurzen Verhandlungen eine Generalvollmacht, um diese Rattenplage zu beenden. Die Helden bekommen Stadtpläne und lassen ihre Waffen im Phextempel weihen. An der Akademie wird eine Bernsteinbrille verzaubert, um Magie zu erspüren, denn die größeren Ratten mit ihren roten Augen können sich unsichtbar machen. Am Abend sind wieder Ratten in der Stadt, doch dringen sie nicht auf das Anwesen von Storrebrandt ein.

26. Praios

Morgens besuchen die Helden den Phextempel, da Gawen mit Hilfe der Kirche der Rattenplage Herr werden will. Romba flieht aber nach einem kurzen Aufenthalt halb verbrannt aus dem Tempel. Aber der Besuch hat sich für die Helden dennoch gelohnt. Jetzt weiß man, wo die ersten Ratten auftauchten. Die Helden besuchen das Gasthaus „Drachentöter“ und verschaffen sich dort einen Zugang zu der Festumer Kanalisation. Nach mehreren Stunden erfolgloser Suche kehren die Helden enttäuscht und nach Unrat stinkend zum Gästehaus Storrebrandts zurück.

27. Praios

Am nächsten Morgen besuchen die Helden wieder das Gasthaus Drachentöter am Hafen, um in die Kanalisation hin abzustiegen. Leider finden die Helden wieder nichts. Die Helden verlassen die Kanalisation, um die Hafen aufzusuchen. Hier werden sie Zeuge eines Unfalls im Hafen. Das Seil eines Krans reißt und die Ladung drohte einige Arbeiter unter sich zu begraben. Doch dank ihres schnellen Eingreifens können die Hafendarbeiter gerettet werden. Im Drachentöter wird die Rettung erst einmal mit Bier und Schnaps gefeiert.

Jacopo verläßt das Gasthaus, weil er sich nicht viel aus Alkohol macht und entdeckt bei seinem Rundgang im Hafen einen alten und geheimen Zugang zu der alten Kanalisation der Stadt. Sofort ruft er seine Gefährten herbei und steigen in die dunklen Tiefen. In einem Raum in der alten Kanalisation können die Helden den Meister der Ratten und Borbaradianer Lystramon bei seinem Ritual stellen. Es entbrennt ein Kampf um Leben und Tod gegen die vielen Dämonenratten. Während dem Kampf wird Jacopo von dem Borbaradianer beherrscht und bekommt den Befehl Gawen zu töten. Schwer verletzt und erschöpft können die Helden den Borbaradianer mit ihren letzten Kräften vernichten. Das große Ritual ist gescheitert – die Dämonenratten und der Borbaradianer besiegt.

28. Praios

Dank der Fürsprache der Helden bekommen die bisher wenig geachteten Goblins den Auftrag (Kopfgeld pro toter Ratte) alle Ratten der Stadt zu jagen.

05. Rondra

In den nächsten Tagen machen sich tausende Festumer Goblins daran, die vielen Ratten in der Stadt zu jagen und zu töten. Dabei kommen etwa 60 Goblins zu Tode – haben sich dadurch aber den Respekt und Anerkennung der Festumer Bürger gesichert. In Zukunft sollen die Goblins als Rattenjäger ihren Unterhalt verdienen. Aber durch die Rattenbisse haben sich viele Festumer Bürger mit einer Seuche angesteckt, die noch in den nächsten Tagen wüten wird.

15. Rondra

Ende der Seuche. Der Bürgermeister Rudjew Arauken und der Magistrat der Stadt verkünden auf

dem großen Marktplatz das Ende der Seuche und das Ende der Rattenplage. Die Helden werden gefeiert. Diese Plage wird in die Geschichte Festums als „große Rattenplage“ eingehen, die über 120 Bürgern der Stadt das Leben kostete.

Die nächsten 4 Wochen nutzen die Helden, um sich als Ehrenbürger der Stadt feiern zu lassen. Außerdem können sie ihr Buch über die Weltreise des Phileasson fertig schreiben – welches Stoorrebrandt drucken lässt, um es an alle großen Tempel Aventuriens kostenlos zu verteilen.