

# Impressum

## VERLAGSLEITUNG

Thomas Michalski

## REDAKTION

Nadine Schäkel

## AUTOR

Dominic Hladek, Michael Kamphake,  
Gudrun Schürer

## KÜNSTLERISCHE LEITUNG

Nadine Schäkel

## LEKTORAT & KORREKTORAT

Simon Burandt

## COVERBILD

Carson Lowmiller

## SATZ, LAYOUT & GESTALTUNG

Nadine Schäkel

## REGELDESIGN

Jens Ullrich

## INNENILLUSTRATIONEN

Isabeau Backhaus, Sandra Braun, Tim Brothage,  
Tristan Denecke, Christina Kraus, Carson Lowmil-  
ler, Julia Metzger, Vincent Modler, Nikolai Oster-  
tag, Nadine Schäkel, Sebastian Watzlawek, Karin  
Wittig, Maja Wrzosek

# Inhaltsverzeichnis

## FLÖTENTÖNE 1

|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| Das Abenteuer im Überblick..... | 1  |
| In die Tiefe.....               | 4  |
| Ratten überall .....            | 9  |
| Das dicke Ende .....            | 15 |

## DER WANDERnde HUT 17

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| Einleitung.....                     | 18 |
| Jäger des verlorenen Hutes .....    | 20 |
| Das Viriluna-Schlamassel .....      | 20 |
| Drago im goldenen Käfig.....        | 23 |
| Ailas Sinnkrise .....               | 25 |
| Franzis' verwunschener Garten ..... | 28 |
| Zum Greifen nah... ..               | 30 |

## MANTEMANTE TIMPETE 34

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| Das Abenteuer im Überblick.....      | 34 |
| Der Auftritt Rohajas .....           | 35 |
| Nachforschungen in Havena .....      | 36 |
| Die Spur in das Fischerviertel ..... | 40 |
| Douders Geheimnis .....              | 43 |
| Das Finale .....                     | 45 |
| Epilog .....                         | 48 |

1. Auflage

## ULISSES SPIELE

**Administration** Christian Elsässer, Cora Elsässer, Carsten Moos, Sven Paff, Stefanie Peuser, Marlies Plötz, Markus Plötz

**Marketing** Philipp Jerulank, Björn Meyer, Katharina Wagner, Wolfgang G. Wettach

**Ulisses Digital** Alina Conard, Nico Dreßen, Thomas Engelbert, Nele Klumpe, Julia Metzger, Phillip Nuss, Maximilian Thiele,, Jan Wagner, Carina Wittrin , Kai Woitczyk

**Verlag** Zoe Adamietz, Jörn Aust, Mirko Bader, Steffen Brand, Bill Bridges, Timothy Brown, Simon Burandt, Carlos Dias, Christiane Ebrecht, Frauke Forster, Christof Grobelski, Kai Großkordt, Darrell Hayhurst, Nikolai Hoch, Nadine Hoffmann, Johannes Kaub, Christian Lonsing, Matthias Lück, Susanne Majewski, Thomas Michalski, Elisabeth Raasch, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Nils Schürmann, Eric Simon, Alex Spohr, Ross Watson

**Vertrieb** Stefan Heinrichs, Jan Hulverscheidt, Thomas Schwertfeger, Stefan Tannert, Anke Kühn

Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, verzichten wir darauf, in jedem Textabschnitt alle Geschlechtsformen zu erwähnen. Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Wir bemühen uns deshalb, geschlechtsspezifische Ausdrücke zu mischen, damit diese Vielfalt nicht vergessen wird. Wann immer du also bei allgemeinen Aussagen eine bestimmte Geschlechtsform liest, kannst du diese durch jede andere ersetzen. In den Fällen, in denen das Geschlecht entscheidend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.

Copyright © 2021 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems. DIE SCHWARZE KATZE, DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

Copyright © 2021 by Ulisses Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.





# Flötentöne

von Gudrun Schürer

*„Kommt, meine Schönen, meine Pelzigen, Langschwänzigen, huschende Leiber und wuselnde Pfoten. Folgt meinem Ruf und eilt herbei.“*

*– Wispern in der Tiefe*

## DAS ABENTEUER FÜR DEN EILIGEN LESER

**Stichworte zum Abenteuer:** dunkle Tunnel,

Rattenplage, unheilvolles Artefakt

**Genre:** Krimi, Rettungsmission

**Komplexität Spieler/Meister:** mittel/mittel

**Erfahrung der Helden:** erfahren bis kompetent

**Ort:** unter Havena

**Zeit:** ab 5 HL

**Heldeneignung:** unerschrockene Helden, die sich auch mal die Pfoten schmutzig machen

**Wichtige Fertigkeiten**



Körperfertigkeiten



Gesellschaftsfertigkeiten



Geistesfertigkeiten



Handwerksfertigkeiten



Kampffertigkeiten

## DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

Unter dem Einfluss eines Artefakts beginnt der Tiefling Zorri Ohneschwanz einen Feldzug, zunächst gegen seine Sippe und schließlich gegen ganz Havena. Dazu setzt er Ratten ein, über die er mit Hilfe dieses Artefakts die Kontrolle hat, und streut das Gerücht, der mysteriöse Rattenkönig gegen habe den Tieflingen den Krieg erklärt. Die Helden sollen die wahre Ursache der Rattenangriffe ergründen und weitere Eskalationen verhindern. Am Ende liegt die Verantwortung für das unheilvolle Artefakt in ihren Pfoten.

## HELDENEIGNUNG

Die Welt der Tieflinge unter Havena ist ein Ort, an dem scharfe Klingen gefragt sind. Verspielte Schoßkatzen sind hier fehl am Platz, vielmehr be-



darf es kämpferischer Naturen. Auch Nurti- und Zerzalkinder können alle Pfoten voll zu tun haben. Selbstverständlich steht es deinen Spielern frei, Erwachte ihrer Wahl in das Abenteuer zu schicken, doch du solltest die Kampfkraft der Rattenscharen, mit denen sie unweigerlich konfrontiert sein werden, an die der Gruppe anpassen. Das Abenteuer gibt dir an den entsprechenden Stellen eine Auswahl an die Hand.

Die Dunkelwachtsippe, der die Helden zu Hilfe eilen, ist eine Tieflingsippe, die sich dem Kampf gegen die Ratten verschworen hat. Sollte einer der Helden einer anderen Tieflingsippe angehören, kannst du diese anstelle der Dunkelwächter einsetzen. Die hier vorgestellten Mitglieder kannst du in diese Heldensippe einbinden oder sie durch andere passende Charaktere ersetzen. Denkbar ist auch, dass die Heldensippe den Dunkelwächtern zu Hilfe eilt. Die Motivation der Gruppe, sich ins Abenteuer zu stürzen, liegt in diesem Fall auf der Hand. Den Abschnitt „Der Auftrag“ kannst du dann überspringen.

#### ZU GRUSELIG?

Kleinere Kinder empfinden die Konfrontation mit dem Tod ihrer Mitkatzen vielleicht als gruselig. In einigen Pfotennoten, die Kästchen mit dem Pfoten-Symbol rechts oben, findest du Vorschläge, wie du allzu heikle Situationen abändern kannst.

## VORGESCHICHTE

Zorri Ohneschwanz trägt seinen Namen nicht ohne Grund. Als übermütiger junger Kater erkundete er mit seinen Wurfgeschwistern Mascha und Jojo sowie einigen anderen Halbwüchsigen einen baufälligen Seitenarm der Kanalisation. Die Erwachsenen hatten davor gewarnt, dass der Tunnel jederzeit einstürzen konnte. Es war also der perfekte Ort für eine Mutprobe. Der Schacht stürzte ein und begrub die Katzenschar unter einem Gebirge von Steinen. Mascha und Jojo bezahlten das Abenteuer mit dem Leben. Zorri konnte mit viel Mühe aus den Trümmern gezogen werden. Einer seiner Hinterläufe war gebrochen und sein schöner Schwanz nur noch ein nutzloser Klumpen aus Fell und Knochen, den Rikka Schwarzbart, die Anführerin der Sippe, mit einem beherzten Hieb ihres Beils abtrennte.

Mit dem Verlust seines Schwanzes büßte Zorri einen Teil seiner Geschicklichkeit und auch seines Selbstbewusstseins ein. Ohne den ausgleichenden Schweif konnte er nur mehr schlecht als recht auf Vorsprüngen und Simsen balancieren. Auch im Springen waren seine Sippengeschwister immer besser als er. So sehr er sich auch anstrengte, er brachte bei der Rattenjagd immer die wenigsten Felle nach Hause.

Einige Wochen vor Beginn des Abenteuers entdeckte Zorri auf einem Streifzug einen merkwürdigen Gegenstand. Aus dem Schlamm, den der letzte Regen in den Tunnel gespült hatte, ragte ein schwarzes Rohr, das im Licht seiner Laterne in allen Regenbogenfarben schimmerte. Als er es geborgen und gesäubert hatte, erkannte der Kater, dass es sich um eine Doppelflöte handelte. Sie schien aus Metall gefertigt zu sein, schwarz mit ständig wechselndem Farbenspiel und einer pfotengroßen Rattenfigur auf jedem Rohr.

Besonders hübsch war sein Fundstück nicht, aber Zorri wollte es trotzdem ausprobieren. Als er in die Flöte blies, erklang völlig überraschend eine schöne Melodie, ohne dass der Kater die Pfoten auch nur in die Nähe der Grifflöcher gebracht hätte. Er versuchte es erneut, und erst jetzt hörte er die unangenehme Dissonanz, die mit der Melodie mitschwang. Er wollte das Instrument schon wieder zurück in den Schmutz des Tunnels werfen, als er ein halbes Dutzend Ratten bemerkte, die sich auf wenige Schritte an ihn herangewagt hatten. Sie flohen nur zögerlich und kehrten sogar um, als Zorri wieder in die Flöte blies.

An diesem Tag brachte er zehn Rattenleiber nach Hause und stand im Mittelpunkt der ganzen Sippe. Das Lob tat dem Kater gut. Er beschloss, den Fund der merkwürdigen Flöte noch ein oder zwei Tage geheim zu halten, um diesen wohltuenden Ruhm noch einmal auskosten zu können. Aus den Tagen wurden Wochen, in denen er davon träumte, Havena endgültig von den Ratten zu befreien. Was könnte er mit Hilfe der Flöte nicht alles vollbringen! Er könnte Hunderte, gar Tausende der Biester in eine Falle locken, wo seine Sippengeschwister sie spielend leicht zur Strecke bringen würden. Am Ende würde er gar dem sagenumwobenen Rattenkönig selbst die Flötentöne beibringen.



## DIE FLÖTE

Bei der Rattenflöte, wie Zorri sie nennt, handelt es sich um ein sehr altes menschlichen Artefakt. Es ist mit einem permanenten Zauber belegt, der aktiviert wird, sobald jemand in die Flöte bläst. Obwohl die beiden Rohre der Doppelflöte Grifflöcher aufweisen, spielt sie immer die gleiche Melodie, ohne dass die Löcher betätigt werden müssen. Die harmonische Weise wird von einem unangenehmen dissonanten Klang begleitet, der alle Ratten in Hörweite unwiderstehlich zu dem Artefakt lockt. Die Tiere sind verstört, da sie spüren, dass ihnen dieses Verhalten aufgezwungen wird. Nach kurzer Zeit verfallen sie aus Angst und Wut in Raserei, die sich gegen alles und jeden, aber nicht gegen den Flötenspieler richtet. Diesen schützt sogar der bloße Besitz des Instruments gegen Rattenangriffe.

Auch auf den Flötenspieler übt das Instrument eine unheilvolle Wirkung aus. Er beginnt, allem und jedem zu misstrauen. Das Gefühl verstärkt sich, bis er schließlich völlig den Bezug zur

Wirklichkeit verliert und zum Gefangenen seiner Paranoia wird. Wenn er nicht mehr im Besitz der Flöte ist, lässt die Wirkung nach wenigen Tagen nach.

Das Instrument misst knapp zwei Zehntschrift. Es besteht aus zwei Rohren, die in einem gemeinsamen Mundstück zusammenlaufen. Die Endstücke erweitern sich zu Trichtern. Auf beiden Rohren ist eine etwa pfotengroße Rattenfigur platziert, die sich scheinbar auf dem Rohr heraus stemmt. Zusammen mit dem irrisierenden Effekt des an und für sich schwarzen Metalls, aus dem die Doppelflöte gefertigt ist, erweckt das einen verstörend lebendigen Anschein. Überdies schlängeln sich eingravierte Rattenleiber um die Rohre.

Ob das Artefakt zufällig in die Kanalisation geschwemmt wurde oder ob eine böse Macht ihre Klauen im Spiel hatte, wird in diesem Abenteuer nicht aufgedeckt.

Doch bereits nach wenigen Tagen schlichen sich Zweifel in seine Träume. Die Sippe würde ihm seinen Erfolg nicht gönnen. Hatte das Lob von Elfi von der hohen Kante, das ihm zunächst so geschmeichelt hatte, nicht etwas Herablassendes? Und Fredo Großmaul hat doch sogleich mit seinen Spießgesellen Quax und Streuner die Köpfe zusammengesteckt, als Zorri zwölf Felle vorweisen konnte. Wenn er es recht überlegte, war es doch Fredos Schuld, dass Mascha und Jojo damals den Tod fanden. Er hatte sie doch angestachelt, in den Tunnel zu gehen. Er selbst hatte keinen Kratzer abbekommen! Und was war mit Rikka, die Zorri den Schwanz abgeschlagen hatte, noch bevor er zu Bewusstsein gekommen war? War sein schöner Schweif denn wirklich so zerquetscht gewesen, oder war es Bosheit, weil Zorri den vermeindlich hinterhältigen Anschlag überlebt hatte? Nach kurzer Zeit war der Kater der Überzeugung, dass die gesamte Dunkelwachtsippe ihm an den Pelz wollte.

Das wollte er ihnen heimzahlen! Er fasste den Plan, die Ratten gezielt auf die Sippe zu hetzen. Dazu suchte er in den verlassenen Seitenarmen der Kanalisation und in den Rattentunneln unter den Marschen nach Hohlräumen, die nicht mehr als einen Zugang hatten und sich leicht ver-

barrikadieren ließen. Dorthin lockte er die Biester mit Hilfe seiner Rattenflöte, hungerte sie mehrere Tage aus und lockerte dann die Barriere vor dem Zugang, gerade so weit, dass sich die Tiere selbst befreien konnten. Indem er, natürlich ohne sich zu zeigen, in der Nähe der Rattenjäger, die sich einzeln oder in kleinen Gruppen auf Streifzug befanden, die Flöte spielte, lenkte er die verwirrten und aggressiven Ratten direkt auf die Tieflinge. Die Stellen dieser Überfälle markierte er danach mit einem in die Wand gekratzten Zeichen, das einen stilisierten gekrönten Rattenkopf darstellte.



Bald entstand das Gerücht, der Rattenkönig selbst führe Krieg gegen die Sippe. Einige Jäger begrüßten das sogar, da sie sich nach dem Motto „Viel Feind, viel Ehr“ bestätigt fühlten und zudem bei den Überfällen viel Beute machten. Dann jedoch wurden die Angriffe häufiger, die Ratten zahlreicher und es gesellten sich immer mehr Wolfsratten zu den Scharen, die ungleich gefährlicher als die gewöhnlichen Quieker waren. Schließlich gab es die ersten Toten. An diesem Punkt beginnt das Abenteuer für die Helden.

## ZORRIS GROßER PLAN

Zorri, inzwischen völlig gefangen in seinem Wahn, wird die Rattenangriffe noch für eine Weile durchführen. Dabei geht er sehr vorsichtig vor. Sobald

er befürchten muss, entdeckt zu werden, wird er sich verstecken. Zunächst erregt sein Verschwinden keinen Argwohn. Die Sippe vermutet, dass er ein Opfer der Ratten geworden sei und sie seine Leiche früher oder später in einem abgelegenen Seitenarm finden würden. Der Kater indes beginnt, die Ratten an die Oberfläche zu führen und auf die „Oberwelter“ loslassen. Nach einiger Zeit jedoch genügt ihm das nicht mehr, zumal die Gefahr, entdeckt zu werden, mit jedem Überfall steigt. So plant er seinen großen Coup und sammelt so viele Ratten, wie er nur unterbringen kann, um sie dann auch auf die menschlichen Einwohner Havenas loszulassen. In dieser Zeit finden keine Überfälle mehr statt. Ob Zorris Plan aufgeht und wie groß der Schaden sein wird, liegt in den Pfoten der Helden.

## In die Tiefe

In diesem Abschnitt wird die Gruppe in die Ereignisse hineingezogen, erlebt ihren ersten Rattenangriff und lernt die Dunkelwachtsippe kennen.

### DER AUFTRAG

Die Dunkelwächterin Elfi von der hohen Kante befürchtet, die Rattenplage ohne Hilfe nicht mehr unter Kontrolle bringen zu können, und sucht nach tatkräftiger Unterstützung. Damit stellt sie sich gegen ihre Anführerin Rikka Schwarzbart. Sollte sich die Heldengruppe bereits einen Namen in der Katzengemeinschaft errungen haben, wird Elfi sie daraufhin ansprechen. Tieflinge in der Gruppe sind ihr vielleicht bekannt und werden direkt von ihr angesprochen. Wenn es noch keinen geeigneten Anknüpfungspunkt gibt, werden die Helden in die folgende Szene verwickelt.

verne. Dann werden dir die dummen Sprüche vergehen!“

Offenkundig nehmen nicht alle Anwesenden die Warnung ernst, denn von einigen Tischen hört man amüsiertes Kichern. Wutentbrannt wendet die Rednerin sich den Gästen zu. Sie springt von Tisch zu Tisch und fordert jede Katze und jeden Kater einzeln auf, sich ihr anzuschließen. So landet sie auch an eurem Tisch.

„Wie sieht es mit euch Grinsgesichtern aus? Wollt auch ihr kneifen?“



Je nach Erfolgsaussicht versucht es Elfi, um die es sich bei der Agitatorin handelt, mit Provokation, eindringlichem Bitten oder der Aussicht auf eine Belohnung wie etwa eine gute Waffe. Falls sich die Helden noch nicht begegnet sind, bietet sich hier eine gute Gelegenheit, die Gruppe zusammenzuführen.

### Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ihr habt euch in der gut besuchten Taverne Fannis Futternapf in einem verlassenen Keller im Stadtteil Orkendorf zu einem kleinen Imbiss getroffen. Ein heftiger Wortwechsel zwischen einer dreifarbigem Katze und der Wirtin Fanni erregt die Aufmerksamkeit der Gäste. Plötzlich springt die Fremde auf und versetzt ihrem Gegenüber einen Stoß vor die Brust, sodass diese auf dem Hosenboden landet.

„Du wagst es zu spotten?“, faucht sie. „Du bist nur zu feige, dich den Ratten zu stellen! Das sind keine Handvoll Quieker, mit denen wir nicht fertig werden. Das sind ganze Horden. Wenn wir sie nicht aufhalten, überrennen sie auch deine schöne Ta-

### DER KAMPF GEGEN DIE RATTEN

Den Helden stehen in diesem Abenteuer mehrere Konfrontationen mit Ratten bevor, die sich ziemlich in die Länge ziehen können. In den folgenden Abschnitten findest du alles, was du über Ratten wissen musst, Vorschläge, wie du die Kämpfe etwas flotter gestalten kannst, und die erste Gelegenheit, die Gruppe in den Kampf zu führen.

### DIE FEUERTAUF

Nach erfolgreicher Rekrutierung zahlt Elfi die Zeche für alle, versetzt der Wirtin noch eine Kopf-



nuss und führt die Gruppe zum nächsten Einstieg in die Kanalisation, um sie zum Lager der Dunkelwächter zu bringen. Nach einem kurzen Fußmarsch durch mehr oder weniger gut erhaltene Tunnel geraten sie in ihren ersten Rattenangriff.

### Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Der Schall wird von den Tunnelwänden teils zurückgeworfen, teils verschluckt, sodass es schwierig ist, den Ursprung des Lärms auszumachen. Sicher ist nur, dass es sich um Kampflärm handelt. Elfi springt sofort mit gezücktem Schwertmesser voran.

„Folgt mir!“, ruft sie und verschwindet um die nächste Ecke. Als ihr sie einholt, befindet sie sich bereits im Kampf mit drei Ratten, eine davon fast katzensgroß. Auch die beiden Tieflinge, denen ihr zu Hilfe geeilt seid, müssen sich mehrerer Tiere erwehren, die wie besessen um sich beißen. Es scheinen fast zwei Dutzend zu sein, allesamt bemüht, ihre Zähne in ihre Gegner zu schlagen. Einige der Biester bemerken euch. Sie stürmen auf euch zu, als wollten sie euch über den Haufen rennen. Es wird höchste Zeit, eure Waffen zu ziehen.

### WOLFSRATTE



Die Werte in Klammern gelten, wenn sich das Tier im Status *Raserei* befindet.

**Länge:** 0,4 Schritt ohne Schwanz, 0,7 Schritt gesamt

**Gewicht:** 0,5 Stein

|       |          |              |          |
|-------|----------|--------------|----------|
| MU 12 | KL 12(t) | IN 12        | CH 11    |
| FF 13 | GE 14    | KO 14        | KK 13    |
| SK 2  | ZK 4     | Ini 13 + 1W6 |          |
| LE 28 | RS 1     | GS 12        | VW 5 (0) |

**Biss:** AW 21 (25) TP 1W6+3 RW *kurz*

**Fertigkeiten:** Friemeln 21, Körperbeherrschung 21, Kraftakt 21, Selbstbeherrschung 17, Verbergen 20, Willenskraft 20

**Größenkategorie:** mittel

**Typus:** Tier

**Beute:** Fell (4☹), 2 Tagesrationen

**Kampfverhalten:** Einzelne Wolfsratten kämpfen *nur*, wenn sie bedrängt werden. Dann beißen sie zu, bis sich ein Fluchtweg ergibt. Im Schwarm greifen sie aus dem Hinterhalt heraus auch größere Beute an.

**Tierkunde:**

☹ **QS 1:** Wenigstens sind sie nicht giftig.

☹ **QS 2:** Die Biester sind schlau.

☹ **QS 3+:** Mit Feuer kann man sie eine Zeit lang auf Abstand halten.

**Schmerz +2 bei:** 21 LeP, 14 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

### RASENDE RATTEN

Die Tiere sind ausgehungert, durch die Flötenklänge verstört und dementsprechend aggressiv. Sie lassen jede Vorsicht fahren und stürzen sich zu mehreren auf ihren Gegner. Dabei besteht die Gefahr, dass der Angegriffene überrannt wird und den Status *Auf dem Rücken* erhält, es sei denn, ihm gelingt eine Probe auf *Körperbeherrschung* erschwert um die Anzahl der angreifenden Ratten (-4 pro Tier) oder Wolfsratten (-8 pro Tier). Die Initiative wird erst nach diesem ersten Ansturm ausgewürfelt. Werte für normale Ratten findest du in *Regelwerk*, Seite 206.

Regeltechnisch befinden sich die Tiere im Status *Raserei*. Das bedeutet, ihr AW ist um 4 Punkte erhöht, ihr VW sinkt auf 0 und sie können die Auswirkungen des Zustands *Schmerz* ignorieren. Zudem fliehen sie nicht. Der Status hält 2W20 KR lang an, und zwar ab dem Zeitpunkt, nachdem

