

# DUNGEON 260

# IM ZEICHEN DES RATTENHERRN

### EIN DS-ABENTEUER VON G. KENNIG FÜR DIE STUFEN 5-8

Auf der Landstraße findet man die von Wölfen zerrissene Leiche eines Mannes in schwarzen Roben (magisch: Träger wird von keiner Ratte angegriffen, jedoch von Riesenratten), der einen rattenköpfigen, magischen Kettenanhänger (mag. wie Schutzring +1) trägt. In Reisetasche 8x Heilkraut, 14GM, 8SM, 6KM und Zettel, auf dem der Name eines Dorfes, welches die Charaktere am Abend erreichen werden, und das Wort "Rotgockel" stehen.

Zum Sonnenuntergang erreicht man das Dorf, wo man im Gasthaus *Rotgockel* einkehren und vom Wirt Almuson über das Wolfsopfer Folgendes erfahren kann:

*"Ein unheimlicher Kerl - kam gestern Abend hier an, mietete ein Zimmer für die Nacht und stellte mir komische Fragen: Wann denn mein Gasthaus erbaut wurde und so. Dann setzte er sich den ganzen Abend allein in eine Ecke. Der saß sogar noch hier unten, als ich schlafen ging. Und heute morgen war er dann schon weg, als ich wach wurde - sein Bett war unberührt."*

Noch während die Charaktere speisen, verlassen die letzten Bauern das Gasthaus. Spätestens, wenn der erste Charakter hinauf zu den Zimmern geht, hört man den Wirt "Himmel hilf!" schreien - ein Kampf beginnt: Während der Wirt sich in der Küche verbarrikadiert, kommen aus der zuvor angelehnten Kellertür (befindet sich neben dem Thresen im Unterbau der Treppe) pro SC 5 **Riesenratten** heraus (4 pro Rd.) und greifen an (können über die Bänke auf die Tische gelangen).

**1. BIERKELLER** Zwischen Fässern lauern **6 Riesenratten**. Frischgenagte, kriechgroße Öffnung zu **2**. Letzte Nacht betrat das Wolfsopfer, ein Priester des Herrn der Ratten, durch die Geheimtür zu **3**, das Gewölbe, um mit einem Beschwörungsritual eine Rattenplage über das Dorf zu bringen.

**2. DIE WÄCHTER** An gegenüberliegender Wand steht in steinernen Lettern: "Brüder, fürchtet Euch nicht."

Sobald jemand ohne Rattenrobe (siehe **3**.) Bereich **A** betritt, greifen zwei 3m hohe Statuen humanoider Ratten (**Steingolems**) jeden hier an, der nicht so eine Robe trägt.

**3. UMKLEIDKAMMER** An Wandhaken hängen schwarze Roben (Anzahl der SC -1), von selber Machart, wie die des Toten auf der Straße.

**4. SCHREIN DER RATTE** **7 Riesenratten** hier und zwei weitere Statuen (**Steingolems**), welche angreifen, wenn jemand sie oder den Altar zwischen ihnen schädigt. Davor ein (gestern Nacht von dem Wolfsopfer gezeichnetes) schwarzes Pentagramm, in dem nach Kampfe plötzlich puffend eine **weitere Riesenratte** erscheint (Abklingzeit W20 Minuten). Wird das Pentagramm verwischt, bricht der Zauber, aber zeitgleich entweicht aus dem Kettenanhänger des Wolfsopfers (sofern die SC diesen dabei haben) dessen von Rache getriebener, schemenhafter **Geist** und greift an.

**5. ZELLE** Schlüssel hängt davor an Wand. Wird das noch immer angekettete Skelett eines Elfen befreit, hört man ein erleichtertes Seufzen und alle Wunden der SC werden geheilt.

**6. ALTES LABOR** **8 Riesenratten** hier, von denen zwei gerade aus grüner Pflanze einer zersplitterten Phiolen trinken (verwandeln sich beide in **1**. Rd. in **doppelköpfige, mutierte Ratten**). Hier noch 4 Heiltränke, 1 Wechserring, 2x Gift (Angriff 20), Zauberstab ("Feuerlanze") sowie Spruchrolle mit *Feuerball*, *Kettenblitz*, *Schwarzpfeil*, *Skelette erwecken* und *Terror*.

**7. ALTES PRIESTERZIMMER** Der einstige Bewohner mußte vor über 100 Jahren unerwartet fliehen. Zurück ließ er eine magische Schwertscheide (aus ihr gezogenes Langschwert WB+1 für W20/2 Rd; erneutes in die Scheide stecken reaktiviert den Zauber) und zwei magische Elfensehnen (WB+1).

Außerdem hängt hier ein weiterer Kettenanhänger, wie der des Toten bei der Landstraße.

### GEIST DES RATTENPRIESTERS

*Schlagen:* 20 (jeder Schlag alter zudem 1 Jahr)

*Abwehr:* 30 (nur durch Magie verletzbar)

*Lebenskraft:* 90

*EP: 258*

Geistesimmun

### MUTIERTE RIESEN RATTE

*KÖR 12 (3/3) AGI 18 (9/0) GEI 2 (1/0)*

*Schlagen:* 19 (15 + 4 Scharfe Zähne)

*Ausweichen:* 29 (27 + 4 Flink - 2 Groß)

*Abwehr:* 15 (15 + 0)

*Lebenskraft:* 50

*EP: 127*

**Flink; Mehrere Angriffe:** Beide Köpfe greifen einzeln pro Rd. an; werden durch Immersieg abgetrennt

