

HERR DER RATTEN

EIN SOLO-DS-ABENTEUER
FÜR KÄMPFERISCHE HELDEN DER STUFE 1



DUNGEONSLAYERS
FANWERK

VON G. KENNIG & T. CHARZINSKI



EIN SOLO-DUNGEON

NO 1

HERR DER RATTEN

EIN SOLO-DS-ABENTEUER VON C. KENNING & T. CHARZINSKI

Dungeonslayer ist ein Rollenspielsystem, welches einfach zu erlernen und schnell zu spielen ist. **Herr der Ratten** wird dich in dieses Spielgefühl einführen. Um es einfach zu halten erklärt dir dieses Abenteuer kurz, wie man kämpft, Proben besteht und aufsteigt. Dafür bietet sich einer der zwei Beispielcharaktere aus dem Anhang an. Wenn Du schon Erfahrung mit Rollenspielen hast, dann kannst du natürlich auch einen selbstentwickelten Helden der ersten Stufe ins Feld führen. Alles was Du noch brauchst ist ein zwanzigseitiger Würfel.

Kampf:

Herr der Ratten ist klassisches Dungeon-Abenteuer, das heißt dein Held wird bei Erforschen der Höhle mit Gefahren fertig werden müssen. Und wie in bekannten Fantasy-Büchern und Filmen lassen Monster selten mit sich diskutieren. Also an die Waffen!

Jeder Held und jede Kreatur besitzt vier wichtige Werte:

- Schlagen (Trefferchance und Schaden)
- Abwehr (Parade und Rüstung)
- Initiative (Wer ist zuerst dran?)
- Lebenskraft (Wie lange hab ich zu leben?)

Ablauf eines Kampfes

- 1) Jeder Kontrahent hat pro Runde eine Attacke. Die **höhere Initiative** bestimmt der beginnt.
- 2) Bei einem Angriff würfelt man einen W20. Der angerichtete Schaden entspricht dem Ergebnis, solange dieser nicht höher ist als der **Schlagen-Wert**, dann ging der Angriff daneben.
- 3) Wenn Schaden angerichtet wurde, würfelt der Getroffene mit einem W20 gegen seine Abwehr. Ist der gewürfelte Wert niedriger oder gleich dem **Abwehr-Wert** wird das Ergebnis vom Schaden abgezogen.
- 4) Der erlittene Schaden wird direkt von der **Lebenskraft** abgezogen, sinkt der Wert auf Null, ist derjenige tot.

Beispiel:

Ein Monster attackiert den Krieger Oblasch Hammerruf und würfelt eine 15. Bei einem Schlagenwert von 12 ging die Attacke vorbei und Oblasch ist dran.

Der Held würfelt bei Schlagen 14 eine 10, richtet als 10 Schaden an.

Das Monster verteidigt mit 4, bei einer Abwehr von 7 immerhin ein Erfolg. Diese 4 Punkte werden direkt vom Schaden (10) angezogen und so verbleiben 6 Schadenspunkte, die von der Lebenskraft subtrahiert werden.

Im Grundregelwerk von Dungeonslayers erfährst du noch viel mehr über Feinheiten wie **Ausweichen**, **Kampftalente** und **kritische Treffer**.

Fange nun an den Abschnitt "Der Beginn" zu lesen und folge dann den **fettgeschriebenen** Zahlen zum jeweiligen Abschnitt. **GROSSGESCHRIEBENE** Abschnitte, wie **ENDE 4** oder **HEILER**, findest du im Anhang.

So und nun rein ins Wirtshaus, der Tag war lang!



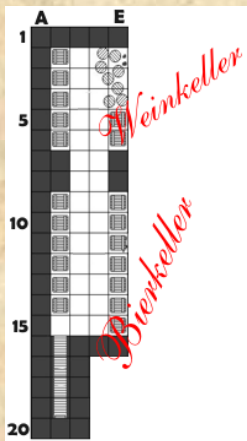
HINTERGRUND

Vor langer Zeit terrorisierte ein Kult des Rattengottes das Land. Seine Diener errichteten einen unterirdischen Schrein, wurden jedoch schließlich von den Mächten des Lichts vernichtet, ohne dass der Schrein je gefunden ward. Doch nun haben ein paar Ratten zufällig den Schrein wieder freigelegt und seitdem sind durch seine Macht die Nager gewachsen und immer zahlreicher geworden.

1 DER BEGINN

Nach der harten Tage Arbeit sitzt du in dem Wirtshaus, dass dir die letzten Tage schon Unterkunft gewährt hat. Als dich plötzlich der Wirt an die Seite nimmt:

“Es ist mir wirklich sehr peinlich, doch ich benötige Deine diskrete Hilfe. In unserem Keller scheint es neuerdings ein Rattennest zu geben. Allerdings sind die Viecher mehr als aggressiv, gestern Abend wurde mein Knecht beim Bierholen von ihnen angefallen, ein unzumutbarer Zustand. Wenn Du Dich unauffällig der Sache annehmen würdest, wäre ich Dir sehr dankbar - pro Ratte würde ich Dir 1 ganzes Silber zahlen. Hilfst Du mir?”



Da die Tagelöhnerie kein angemessenes Geschäft für wahre Helden ist, nimmst du den Auftrag natürlich an. Wenn du möchtest kannst du dich vorher noch ausrüsten. Außerdem ist der Vorsteher des örtlichen Tempels gerade im Schankraum, er hilft dir sicher auch gerne weiter (Abschnitt **HEILER**). Wenn du fertig bist, kann es losgehen.

Der Wirt drückt dir eine kurze Skizze in die Hand und ab geht es in den **Bierkeller (9)**.

Wenn du möchtest kannst du dir eine kleine Karte (20 x 20 Felder) mitzeichnen, die entsprechenden Informationen erhältst du auf deiner Reise. Im Anhang findet du eine entsprechende Vorlage.

Führe besser eine Strichliste mit eingesammelten Rattenschwänzen, als Beweis für die Bezahlung!

P.S. Jeden Gegner kannst du natürlich nur einmal erschlagen.

2

Du stöberst zwischen den Fässern herum, als sich plötzlich eine Ratte in deinem Stiefel verbeißt. Du kommst aber mit dem Schrecken davon. So klein, kann das doch kein Gegner sein, oder?

Bekämpfe die Ratte. Wenn du siegst, geht's zu **(4)** ansonsten weiter bei **(5)**.

3

Der Weinkeller scheint schon bessere Tage gesehen zu haben, denn es riecht penetrant nach Essig. Augenscheinlich bist du übrigens nicht alleine, denn aus der Dunkelheit leuchten die vier Augen entgegen. 2 Ratten greifen unverzüglich an. Sieger besuchen Abschnitt **(7)**. Der Rest muss wohl zu Abschnitt **(5)**.

4

Du hast die kleine Ratte erschlagen. Notiere dir die **17 EP** und vermerke einen Rattenschwanz als Beute. Hinter dem Fass aus dem dich die Ratte angegriffen findest du einen Gang von den Nagern gegrabenen Gang.

Gang betreten **(6)** in den Weinkeller **(3)**

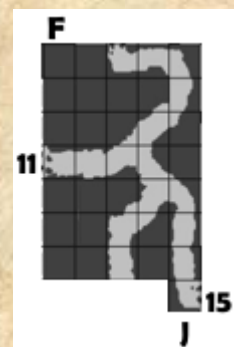
5

Leider hast du diesen Kampf verloren, gnädige Ohnmacht nimmt dir die Schmerzen. War dein Eindringen in den Tempel einer bösen Gottheit vielleicht doch keine so gute Idee?

Weiter zu **ENDE 4**

6

Die Ratten haben hier ein knapp ein Meter hohes Ganggewirr hinterlassen. Zumindest glaubst dass es Ratten waren, vielleicht waren es aber auch größere Tiere – In welcher Richtung möchtest du die Gänge verlassen? Nach Norden **(16)**, Süden **(23)**, Westen **(22)** oder Osten **(24)**



7

So klein und harmlos diese kleinen Biester aus der Entfernung doch wirken, so beharrliche Kämpfer sind sie doch wenn in die Enge getrieben. Auch wenn dich der Wirt ja vorgewarnt hat, bist du doch deutlich verwundert, warum die Ratten ausgerechnet hier unten so unglaublich aggressiv sind.

Jetzt wo du die beiden Ratten getötet hast, stehen dir **34 EP** (Erfahrungspunkte) zu. Notiere diese auf deinem Charakterbogen. Solltest du 50 oder gar 100 EP zusammen haben, kehre in die Gaststätte zurück um eine Stufe aufzusteigen.

Vergiss nicht die beiden Schwänze als Beweis deiner Heldentat mitzunehmen und mache dich dann bei Abschnitt **(61)** daran den Keller weiter zu erforschen.

8

Hinter einem der Fässer entdeckst du einen Gang, augenscheinlich von den kleinen Nagern gegraben. Lediglich der Umfang von fast einem Meter macht dich etwas stutzig. Was tun? Rein da **(10)** oder zurück in Richtung Bierkeller **(9)**

9

Im Bierkeller riecht es wirklich lecker, hier könnte man sich niederlassen, wenn du nicht wüsstest, was sich hier so rumtreibt. Im Moment siehst du aber keins der kleinen Biester. Möchtest du den Keller durchsuchen **(2)** oder lieber weiter in den Weinkeller gehen **(3)**?

10

Du betrittst einen gut fünf Meter langen, aber nur knapp kindshohen Gang, der direkt durch das feste Erdreich getrieben wurde. An den Seitenwänden erkennst du Spuren von Krallen, von großen Krallen, die nicht weniger als fingerlang messen müssen.



Aus dem Westen leuchtet dir der Rest des Lichtes aus dem Weinkeller entgegen. In der gegenüberliegenden Seite reicht die spärliche Beleuchtung gerade noch, um zu erkennen, dass der Gang in einen steingefliesten Raum endet. Wohin soll es denn gehen? Nach Westen **(11)** in Richtung Keller oder besser nach Osten **(12)**?

HERR DER RATTEN - SOLO

Von C. Kenning & T. Charzinski

Cover-Bild:
by RedCon3

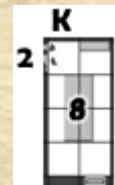
©2010 unter Creative Commons 3.0 Deutschland
Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen

11

Du kommst aus dem von Ratten gegrabenen Schacht und befindest dich hinter einigen Weinfässern. Zurück in den stinkenden Gang **(10)** oder lieber die essiggetränkte Luft des Weinkellers genießen **(61)**.

12

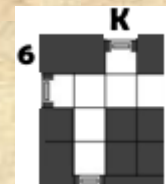
Augenscheinlich hast du das Befragungszimmer gefunden! Die Instrumente an der Hand sprechen eine Sprache für sich. In der Mitte des Raumes liegt auf einem schweren Tisch ein Skelett. Vermutlich handelte es sich um einen „Gast“ der Kultisten. Verhungert kann der arme Kerl aber nicht sein, denn es halten weder Ketten noch Schellen an der Streckbank.



Willst du das Skelett durchsuchen **(15)** oder den Raum nach Westen in den Stollen **(10)** bzw. nach Süden auf den Gang **(13)** verlassen?

13

Neben dem Kultraum, gab es auch in den Tempeln der Rattengöttheit viele Nutzräume. Von diesem kurzen Gang gehen gleich vier Wege und Türen ab. Durch die Tür im Norden **(12)**, die Tür im Westen **(16)**, den Gang nach Süden **(17)** oder zur nächsten Abzweigung nach Osten **(18)**.



14

Das Skelett ist nun endgültig tot. Wieder eine gute Tat begangen. Du bekommst **59 EP** - leider ist bei dem Skelett nichts von Wert oder Interesse zu finden. Den Raum verlassen in den Gang **(13)** oder in den Rattenstollen **(10)**?

15

Als du dich gerade herunterbeugst, um das Skelett genauer zu betrachten, merkst du wie es plötzlich zu unheiligem Leben erwacht. Das Skelett greift sofort an! Trägst du ein **Heiliges Symbol** nimmt das

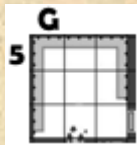
Skelett automatisch einen Schadenspunkt pro Runde.

Wenn du gewinnst gehe zu (14), wenn nicht, dann besuche Abschnitt (5).

UNBEWAFFNETES SKELETT		
Körper 10	Agilität 8	Geist 0
Stärke 3	Bewegung 2	Verstand 0
Härte 2	Geschick 2	Aura 0
Schlagen: 13		
Schießen: 10		
Ausweichen: 10		
Abwehr: 10		
Lebenspunkte: 22		EP: 59
Geistesimmun		

16

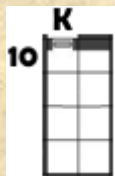
In diesem Raum haben sich die Kultisten vermutlich ehemals umgezogen, bevor sie dem dunklen Gott gehuldigt haben. Die meisten der Roben sind zwar von Motten zerfressen, aber eine wäre wohl noch tragbar. Willst du diese mitnehmen? Dann vermerke diesen Absatz (16) lese bei (SCHWARZE ROBE) nach was dir bekannt ist.



So oder so kannst du den Raum verlassen nach Osten auf den Kreuzgang (13) oder durch das Loch in der Südwand (6)

17

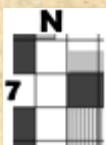
Du betrittst eine kleine Kammer. In der Ecke hocken mehrere Ratten auch schauen dich überrascht an. Du kannst die Tür wieder zuschlagen (13) oder die zwei Ratten und eine Riesenratte angreifen. Du hast die Überraschung und gewinnst die erste Initiative.



Trägst du den Sieg davon (19) oder musst du dich den gierigen Biestern geschlagen geben (5)?

18

Du befindest dich auf einer Kreuzung. Nach Norden kannst du einen Blick



in das Dormitorium des Tempels (37) erhaschen.

Nach Westen (13) und Süden (34) gehen die dunkel geschieferten Gänge weiter. Wobei dir im Süden eine große Treppe auffällt, die weiter in die Tiefe führt.

19

Drei auf einen Streich! Notiere dir 62 EP und drei Rattenschwänze. Vielleicht wäre es eine gute Idee bei Gelegenheit wieder nach oben zu gehen, um eine Stufe aufzusteigen.

Jetzt wo die Gefahr gebannt ist kannst du in aller Ruhe den Raum abgrasen (GEI + VE). Probe gelungen (31), misslungen (20)

20

Leider ist hier nichts zu finden, also kannst du genauso gut den Raum wieder in Richtung des Kreuzgangs (13) verlassen.

In dem Raum haben vermutlich schon Generationen von Ratten gehaust, so dass du dich durch Haufen von Unrat und unappetitlicheren Hinterlassenschaften wühlen musst auf der Suche nach irgendetwas von Wert. Außer dieser Erfahrung, auf die du gerne verzichtet hättest, findest du aber leider nichts.

So verschließt du die Tür wieder, damit der Geruch der Kadaver nicht noch mehr der Biester anlockt. Entscheide wie es weitergeht auf Abschnitt (13).

21

Die Fresken an der Wand sind direkt aus dem glatten Stein der Wand geschlagen worden und wurden dann von kunstbegabten Händen koloriert. Warum die Farben auch nach so vielen Jahren immer noch leuchten wie frisch aufgetragen ist sicherlich ein Geheimnis dunkler Magie. So wie es aussieht handelt es sich bei den Fresken um eine Art Moritat, die verwendet wurden, um den Novizen die Glaubensgeschichte des Ratten-Kultes zu verdeutlichen.

Die Geschichte des Rattengottes bedingt schon lange vor dem jetzt bekannten Pantheon mit den dir bekannten Gottheiten. Als das Zeitalter der Götter begann, verstießen sie die alten Tier- und Naturgottheiten in die Vergessenheit, so diese nach und nach ausstarben oder in ihre fernen Sphären zurückkehrten. Einzig die Ratte war nicht gewillt sich den Emporkömmlingen zu ergeben und begann so damit all je Menschen zu beeinflussen, die sich in der Dunkelheit heimisch fühlten, denn dies ist Zeit

und Ort der Ratte, darum nennt man auch heute noch die dunkelste Stunde der Nacht, die Rattenstunde.

Mit der Zeit gewann so der Kult der Ratte immer mehr an Macht und es kam so weit, dass die Ratte sogar wieder in der Gestalt seines Avatars auf dem Boden dieser Welt zu wandeln in der Lage war. So wuchs der Einfluss des uralten Götzen und nicht wenige Armeen hatten die Ratte im Banner, denn gerade den Mächtigen war schon immer daran gelegen ihre Macht mit allen Mitteln zu erhalten.

Hier bricht die Geschichte leider ab. Dafür geht es weiter mit Erläuterungen der wichtigsten Ritualen des Kultes, so zeigt eine Szene z.B. wie die Jünger der Ratte in den Kult aufgenommen werden. In schwarze Roben gekleidete Männer und Frauen knien vor einem großen rattengesichtigen Stein und berühren diesen mit der Stirn.

Jetzt wo du genauer hinsiehst erkennst du eine auffallende Ähnlichkeit zwischen den Stein im Fresko und dem Stein unterhalb der Darstellung einer besonders großen Ratte.

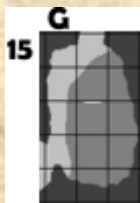
Willst du es den in Stein gemeißelten Jüngern der Ratte gleich tun und den Stein mit der Stirn berühren (36)?

22

Der Gang endet hinter einem Fass im Bierkeller. Du kannst dich im Bierkeller umsehen (62), rauf ins Wirtshaus (30) gehen, um Schwänze einzutauschen oder Heilung zu bekommen. Aber natürlich gehts auch weiter in den Weinkeller (11) oder einfach in den Gang zurück (6),

23

Du betrittst eine natürliche Höhle mit einem flachen Teich. Am Rand des Gewässers liegen vier in klebrige Netze eingesponnene Riesenratten. Du kannst dir die Ratten genauer anschauen (51), die Höhle nach Norden wieder verlassen (6) oder nach Westen wo du durch einen sehr engen Gang eine weiter Höhle (52) gesehen hast.



24

Das Becken an der Wand und die Abflüsse im Boden lassen vermuten, dass es sich hier um einen Waschraum gehandelt hat. Wenn Du schon mal da warst geht es zu (29), ansonsten kannst du den

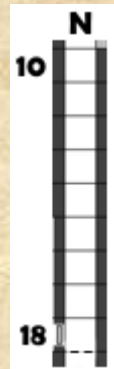
Raum durchsuchen (GEI+VE) – Probe gelungen (25), misslungen (29)

25

Im brakigen Wasser des Beckens findest du einen **Ring**. Mit etwas Polieren sieht er sogar ganz gut aus (2 GM wert). Möchtest du nun den Raum verlassen nach Westen/Rattenstollen (22) oder Osten auf einen Gang (26).

26

Du findest einen langen gut ausgebauten Gang, der sich von Norden nach Süden erstreckt. Die Luft ist abgestanden und riecht abscheulich nach den Hinterlassenschaften großer fleischfressender Tiere. Während du im Norden eine große Treppe erkennen kannst, verschwindet der südliche Teil kurz hinter einer offenen Tür unter einem Haufen Steinen. Wo willst du hin? Durch die Tür in einen Waschraum (24), nach Süden zum Steinschlag (27) oder dem Gang nach Norden folgen (34).



27

Das Ende des Ganges muss schon vor langer Zeit eingestürzt sein. Du entscheidest dich aber dennoch mal einen Blick auf die Stelle zu werfen – Mache eine Suchen-Probe (GEI + VE). Ist diese erfolgreich schaue unter (28) ansonsten geht weiter unter (32).



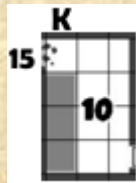
28

Unter dem Schutt findest du das Skelett eines erschlagenen Rattenanbeters. Ist nicht schade drum. Bekleidet ist das Skelett mit einer schwarzen Robe und einen Kurzschwert +1. Nimm was du gebrauchen kannst. Die Infos der schwarzen Kultisten-Robe gibt es im Anhang (Diesen Absatz merken und zu **SCHWARZE ROBE**).

Sonst nichts beim Steinschlag zu machen, also den Gang zurück (26)

29

Der Waschraum wurde sicher schon seit vielen Jahren nicht mehr seiner Bestimmung zugeführt, es stinkt erbärmlich. Es steht dir frei durch den Gang in der Westwand zu kriechen **(6)** oder alternativ durch die Tür in der Ostwand zu gehen, wo du einen Gang **(26)** erblicken kannst.



30

Du betrittst den Schankraum des Wirtshauses. Der Wirt und auch die meisten Gäste schauen dich etwas ungläubig an. Wenn du möchtest, kannst du einige Schwänze beim Wirt eintauschen (1 SM pro Schwanz). Mehr im Anhang unter **(WIRT)**.

Wenn du alles erledigt hast, kannst du dem Wirt auch erklären, dass das Problem ausgeräumt ist, dich bezahlen lassen und dann dem nächsten Abenteuer entgegenstürzen **(ENDE1)**.

Jetzt hast du auch die Gelegenheit eine Stufe aufzusteigen.

STUFE	EP
1	0
2	50
3	100
4	200
5	300

Aufsteigen: Immer wenn deine Erfahrungspunkte, eine der Stufengrenzen überspringen, erhält dein Charakter **2 Talentpunkte und 1 Lernpunkt**. Notiere diese auf deinem Charakterbogen (oben rechts).

Die Talentpunkte (TP) darfst du direkt eintauschen gegen Verbesserungen deiner Werte oder mehr Lebenspunkte. Vereinfacht heißt das:

Krieger:

- 2 TP = Stärke +1 (*Schlagen +1*)
- 2 TP = Härte +1 (*Abwehr und Lebenskraft +1*)
- 2 TP = Lebenskraft +6

Späher:

- 2 TP = Bewegung +1 (*Initiative +1*)
- 2 TP = Geschick +1 (*Schießen +1*)
- 2 TP = Lebenskraft +4

Mit den Lernpunkten kann sich dein Charakter besondere Fähigkeiten aneignen, dazu aber später mehr.

Die kompletten Regeln zum Stufenaufstieg findest du natürlich auch im kostenlosen Grundregelwerk. (www.dungeonslayers.de)

Ansonsten könntest du natürlich auch nur kurz den Tempelvorsteher konsultieren **(HEILER)** und dann wieder in den Bierkeller **(62)** runtergehen!

31



Du findest **10 Stängel Meisterwurz**. Dieses Heilkraut kann gekaut werden und gibt dir dann Lebenspunkte wieder.

Mehr gibt es hier aber leider nicht. Du kannst nun den Raum wieder verlassen auf den Kreuzgang **(13)**

Heilkraut: Du kannst jederzeit während eines Abschnitts oder anstatt eines Angriffs eine Portion Heilkraut kauen.

Würfel mit einem W20:

- 1-10: Zahl in Lebenspunkten wird geheilt.
- 11-20: Leider hat das Kraut nichts gebracht!

32

Auch nach intensiver Suche kannst du leider nichts finden außer ein paar alter Lumpen, weiter nach **(26)**

Da du weder Schaufel, noch Spitzhacke besitzt, musst du mit den bloßen Händen nach Interessantem suche. Nur einen kurzen Moment achtest du nicht auf die Steine, sondern auf etwas Glänzendes dazwischen, da ist es schon passiert: Einige der oberen Steine geraten ins Rutschen und begraben deine Hände unter sich. Mit schmerzverzerrtem Gesicht ziehst du deinen Schatz aus dem Geröll und schaut was in deinen aufgeplatzten Fingern zu finden ist. Du hast **einen Schadenspunkt** erlitten, hältst aber **eine Goldmünze** in der Hand.

Damit verlässt du den eingebrochenen Gang zurück in sichere Gefilde **(26)**.

33

FREI

34

Vom Gang geht eine verzierte Treppe nach unten ab, der Treppe folgen **(35)**, nach Norden gehen **(18)** oder nach Süden den langen Gang folgen **(26)**

An dieser Stelle verlässt eine breite Treppe den Hauptgang nach Osten. Während der Gang eher grob gestaltet wurde, ist die Treppe mit schwarzem Marmor ausgelegt, verziert mit goldenen Intarsien.

Selbst die Wände und die Decke sind geschmückt mit das Pantheon verhöhnenden Fresken und Runen.

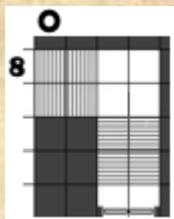
Aus der Dunkelheit jeseits der Treppe schwingt dir eine Welle subtiler Angst entgegen, die dir zuraunen will: „Meide das Grauen und die Macht der göttlichen Ratte!“

Möchtest du die Treppe mit ihrene Fresken genauer untersuchen (21)? Natürlich kannst du auch im Schein der Fackel weiter unter die Erde vordringen (35). Bist du aber noch nicht so weit, dann verlasse den Gang nach Norden (18) oder durch den langen Gang im Süden (26).

35

Breite Treppe nach unten, endet vor einer massiven doppelflügeligen Tür. Die Tür öffnen (40) oder lieber wieder nach oben gehen (34).

Du bist der Treppe in die Tiefe gefolgt und stehst nun vor einem großen ebenhölzernen Doppeltor. Auch wenn man nicht den kleinsten Spalt erkennen kann, so steigt dir doch ein ekelhafter, abscheulicher Geruch in die Nase, den du dankbarerweise nie zuvor gerochen hast. Im spärlichen Schein des Lichts erkennst du das Embleme der Ratte auf den Türen. Augenscheinlich bist du deinem Ziel näher als an irgendeinem Moment innerhalb der letzten Stunden.



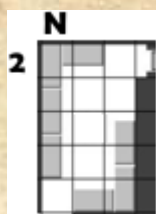
Möchtest du die schwere Tür aufstoßen, um in den dahinterliegen Raum vorzudringen (40) oder doch lieber zurückwichen in die oberen Gefilde des Kellers (34)?

36

FREI

37

Du betrittst den Schlafrum der Adepten. Die Mehrzahl der Strohmattzen riechen widerwärtig



nach Schimmel. Wenn es das erste Mal ist, dass du diesen Raum betrittst, bemerkst du zwei normale Ratten, die Ihre Köpfe aus Ihrem Nest strecken. An den Anblick der Nager hast du dich zwar schon gewöhnt, aber der fast hüfthohe Gigant von einer Ratte, der sich zu dir umdreht macht dir schon etwas Sorge.

Bekämpfe 2 Ratten und eine Riesenratten. Solltest du auch dieser Herausforderung Herr werden (38), wenn nicht dann geht es hier (5) weiter.

Wenn du die drei schon hinter dich gebracht hast kannst du auch die Betten auch gleich durchsuchen (39). Wenn auch das schon getan (41)

38

Im Kampfgetümmel sind zwar einige Einrichtungsgegenstände zu Bruch gegangen, aber wo kein Kläger – da kein Richter. Notiere dir weitere 62 EP und vergiss auch die drei Schwänze nicht.

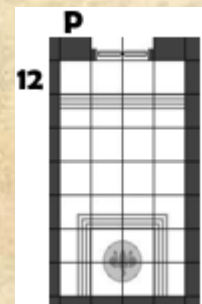
Du kannst den Raum jetzt in aller Ruhe durchsuchen (39) oder ihn einfach auf dich wirken lassen (41).

39

Mit angewidertem Gesicht wühlst du dich durch gammelige Decken, schimmeliges Stroh und die Überreste einiger Ratten. Lege eine Suchen-Probe -2 (GEI+VE) ab, um zu schauen, ob du erfolgreich bist oder nicht. – Warst du erfolgreich (42) ansonsten gleich zu (41).

40

Du hast es also gefunden, das Allerheiligste des Kults. Dies ist der Altarraum mit dem Schrein. Welch schreckliche Riten hier einmal vollzogen worden sind, möchtest du dir gar nicht vorstellen. Über als dies wach eine beängstigend realistische Statue hinter dem eigentlichen Altar.



Erst jetzt bemerkst du zwei Ratten, die aus einem winzigen Loch in der Westwand gekrochen kommen. Trägst du gerade zufällig eine Kultistenrobe? Wenn dem so ist (44) ansonsten (45).

41

Du hast das Dormitorium der Kultisten gefunden. Mehrere Betten reihen sich hier entlang der Wände.

Viel zu sehen gibt es nicht mehr, du kannst den Raum durch zwei Türen verlassen- eine mit dem aufgeprägten Signum eines Schilds und eines Schwerts (43), so wie es aussieht war diese Tür früher durch ein massives Schloss gesichert, der Letzte hat aber in diesem Fall mal nicht das Licht ausgemacht. Ansonsten geht's natürlich wieder zurück auf den Gang (18).

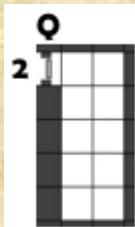
42

Nach wenigen Minuten hast du alle Betten durchsucht. Schon willst Du deine Suche aufgeben, um den Keller weiter zu erforschen, als du ein leises Knacken unter der letzten Matratze vernimmst. Du reißt die Unterlage aus dem Gestell und erblickst eine vielleicht spannlange Viole mit einer leuchtend-roten Flüssigkeit. Das Glasgefäß scheint so stabil und fest verschlossen, dass es gefahrlos mitgenommen werden kann. Weiter bei (41)

Heiltrank: Du kannst jederzeit während eines Abschnitts oder anstatt eines Angriffs die Viole öffnen und den Inhalt schlucken. Die rote Flüssigkeit heilt sofort 1W20 Lebenspunkte.

43

Du betrittst die Waffenkammer des Kults. Viel ist nach all den Jahren nicht mehr zu gebrauchen, aber du findest noch ein brauchbares Metallschild. Unter einer Werkbank, findest du noch eine große massive Truhe. Das Schloss wird sich wohl nicht nur mit „Gut-Zureden“ öffnen lassen! Willst du zurück in den Schlafrum (41)?



Die Truhe öffnen Krieger bei (64), Späher bei (65) und Magier haben es am Weitesten, ab nach (66).

44

Neugierig schauen dich die Ratten aus ihren Knopfaugen an, aber du verspürst dabei keinerlei Aggressivität, eher ein subtiles Gefühl der Gemeinschaft mit den Nagern. Du beobachtest die Tiere noch ein Weilchen, beeindruckt von der augenscheinlichen Zielstrebigkeit mit der diese zwischen dem Altar und verschiedenen Kultgeständen hin und her huschen.

Es würde dir sicher nicht schwer fallen über die

ratten herzufallen, um ihnen ein schnelles Ende zu bereiten (45). Du hättest einen freien Angriff vor dem eigentlichen Kampf.

Wenn du die Tiere ignorierst, um den schwarzen Altar mit der rattenförmigen Götzenfigur zu studieren, besuche Abschnitt (46). Sollte dir das doch alles etwas zu unheimlich sein, verlasse den Raum mit seinen düsteren Geheimnissen wieder durch die doppelflügelige Tür (35).

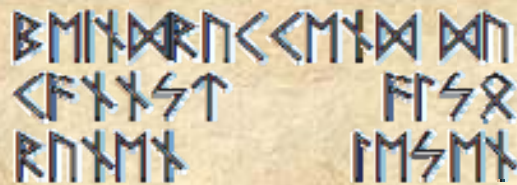
45

Mitten im Heiligtum des Rattengottes, sind die Ratten noch aggressiver als eh zu erwarten war. Todesverachtend stürzen sich die zwei Nager auf deine Beine.

Wenn du gewinnen solltest, geht es weiter bei Abschnitt (47), ansonsten sieht es wohl düster aus (5)!

46

Direkt vor dir erhebt sich der Altar des Rattengötzen. Eingelassen in die Deckplatte aus Schiefer sind goldene Rune, die nach den Jahren nichts von ihrem Ganz eingebüßt haben. Hinter dem Altar wacht eifersüchtig eine große zweibeinige Ratte über die Reliquien.



Mit ein wenig dossierierter Gewalt sollte es nicht allzu schwer werden. Die unheiligen Schriftzeichen zu zerstören und so die Macht des Rattengottes über diesen Ort zu brechen.

Solltest du ein **Schwarzmagier** sein. Lese nach bei (63).

Auch **Heiler** oder **Zauberer** der 4. Stufe oder höher dürfen einen Blick auf die Runen werfen (63).

Möchtest du dem Schrecken ein Ende bereiten (48) oder lieber der Raum verlassen (35).

47

So langsam aber sicher bekommst du Übung im Rattentreten. **34 EP** sollen die Mühen wert sein und auch die zwei Schwänze werden etwas Geld in deine Kasse spülen.

Du kannst nun den Schrein wieder verlassen (**35**) oder dir den Altar genauer anschauen (**46**).

48

Als du gerade beginnen willst die heiligen Runen auf dem Altar zu zerstören bemerkst du, dass die Statue aufgewacht ist. Eine fast zwei Meter große zweibeinige Ratte fletscht die spitzen Zähne und macht sich zum Sprung bereit. Gut das noch der Altar zwischen dir und dem Monster ist. Dies gibt dir wertvolle Sekunden zu reagieren.



Wie willst du reagieren? Flucht (**49**) oder Gegenangriff (**50**) ?

49

Die Kreatur hat noch eine freie Attacke während du dich zur Flucht umdrehst. Du rennst aus dem Altarraum ohne weiter auf deinen Gegner zu achten. Hinter dir hörst du wie die schweren Türen zugeschlagen werden. Wenigstens scheint der Rattenfleischgolem dir nicht zu folgen.

Weiter geht vor den Türen (**35**).

50

Fleischgolem greift an. Sollten die zwei Ratten noch leben, werden diese auch mit angreifen. Wenn der Held ein heiliges Symbol trägt erleidet der Golem pro Runde automatisch 1 LK Schaden!

RATTENFLEISCHGOLEM

<u>Körper 5</u>	<u>Agilität 8</u>	<u>Geist 1</u>
Stärke 3	Bewegung 3	Verstand 0
Härte 2	Geschick 1	Aura 0
Schlagen: 10 (8 + 2 Klauen)		
Schießen: 10		
Ausweichen: 9 (11 - 2 Größe)		
Abwehr: 7		
Lebenspunkte: 34	EP: 59	

Sieg (**ENDE 2**) oder Verloren (**ENDE 3**)?

Wenn es dir im Kampf zu brenzlich wird kannst du auch einen Fluchtversuch (**49**) wagen.

51

Du durchsuchst die Ratten, diese sind alle mittlerweile tot und ausgedörrt. Die Schwänze sind aber soweit in Ordnung, dass man sie wohl mitnehmen könnte. Willst du die Schwänze abschneiden (**53**) oder lieber in Ruhe lassen (**23**)

52

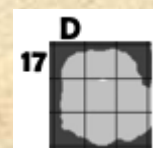
Als Du dich vorsichtig dem knappen Eingang der westlichen Höhle näherst. Entdeckst du unter der Decke eine Monsterspinne, die mittlerweile so groß geworden ist, dass sie den Raum nicht mehr verlassen kann. Willst du den Raum verlassen (**6**), die Spinne im Nahkampf angreifen (**54**) oder hast du eine Möglichkeit des Fernkampfes (**55**)?

53

Du schneidest die Rattenschwänze ab, als du aus der westlichen Richtung ein beunruhigendes Klackern hörst. Schreibe dir vier Rattenschwänze gut. Willst du in der westlichen Höhle nachschauen (**52**), oder lieber die Höhle nach Norden (**6**) verlassen?

54

Mutig stürmst du direkt in das Nest der Monsterspinne und greifst an. Solltest du noch nicht attackiert haben, kannst du versuchen zu Schleichen (**AGI+BE**) und gewinnst dann automatisch in der ersten Runde die Initiative.



Wenn du die Monsterspinne besiegst gehe zu **(57)**, wenn du verlierst gehe zu **(ENDE 3)**. Solltest du fliehen wollen, dann versuche es bei **(56)**

55

Du hältst dich verdeckt und attackierst die Spinne aus der Ferne. Die erste Attacke hast du frei. Die Spinne bemerkt dich nach der ersten Attacke und greift mit dem Spinnennetz an. Solltest du eingesponnen werden gehe zu **(56)**. Nach dem ersten erfolgreichen Angriff zieht sich die Spinne so zurück, dass du nur noch angreifen kannst, indem du Ihr Nest betrittst. Willst du der Spinne folgen **(54)** oder lieber die Höhle in die Rattengänge verlassen **(6)**.

56

Du stolperst ungünstig direkt in die kleberigen Fangfäden der Monsterspinne! Glück im Unglück: Die Spinne kann dich in der Höhle nicht erreichen. Hast du irgendwas um dich loszuschneiden? Ja **(58)** Nein **(5)**

57

Erschöpft stehst du vor den Überresten des haarigen Ungetüms. Dafür hast du dir die **79 EP** aber auch wirklich verdient.

Wenn dir eine Probe auch Naturkunde **(GEI+VE)** gelingt gehe nach **(59)** ansonsten kannst du noch das Nest durchsuchen **(60)**

58

Mit Müh und Not bist du den Fäden der Monsterspinne entkommen. Diese hat sich mittlerweile auch wieder zurückgezogen, um auf neue Beute zu lauern. Du kannst nun den Raum verlassen in Richtung Norden **(6)**. Falls du es noch nicht getan hast, einen Blick auf die eingesponnen Ratten werfen **(51)** oder in das Nest der Monsterspinne stürmen **(54)**

59

Dir fällt ein, dass der Giftstachel einer Monsterspinne bei Heilern recht geschätzt wird. Schreibe dir eine Portion Spinnengift auf, der Heiler in der Wirtschaft gibt dir dafür 5 GM. Du kannst nun die Höhle durchsuchen **(60)** oder diese wieder zum Teich nach Osten verlassen **(23)**.

60

Du durchsuchst das Nest der Monsterspinne und entdeckst, dass sich diese wohl nicht nur von Ratten ernährt hat, sondern auch von dem einen oder anderen unvorsichtigen Kultisten. Du findest eine Zauberrolle **Giftschutz** und ein **Dietrichset**. Du kannst nun das Nest verlassen **(23)**.

61

Im Weinkeller riecht es deutlich nach verschüttetem Wein, Essig, aber auch nach frischer Erde. Hmm? So erdig kann der Wein ja wohl nicht sein, oder? Wenn du möchtest kannst du nun den Weinkeller durchsuchen **(GEI+VE)**.

Wenn du scharfe Augen hast oder bereits früher hier etwas gefunden hast, geht es zu **(8)**. Wenn die Probe misslungen ist, verlasse den Raum einfach wieder in Richtung des Bierkellers **(9)**.

62

Den Bierkeller zu sehen, lässt doch jedes Mal dein Herz höher schlagen. Jetzt ist aber keine Zeit zum Verschnaufen, außerdem kennt der Wirt seine Vorräte vermutlich nur zu gut.

Von oben hörst du die Geräusche des Schankraums. Wenn du möchtest, kannst du eine kurze Pause einlegen **(30)**, den Gang in die Tiefe hinter den östlichen Fässern nehmen **(6)** oder einen Blick in den Weinkeller werfen **(3)**.

63

Heiliges Pantheon, wie bist du denn lebend bis hierhergekommen?

Du machst dich an die Arbeit und versuchst die Runen zu entziffern. Augenscheinlich handelt es sich um einen niederen Schutzzauber, aber er beinhaltet auch irgendeine dir unbekannt Kontroll-Komponente.

Lege eine **Wissensprobe +2** ab **(GEI+VE)**, ist sie erfolgreich, lese bei **(64)** weiter, ansonsten musste du wissen was du mit einem begrenzten Wissen **(46)**.

64

Dunkel erinnerst du dich an den Lehrzeit und die vielen Lehrwerke der Dämonologie. Wenn du es

richtig in Erinnerung hast, dass wirkt Weihwasser wahre Wunder gegen diese unheilige Magie.

Wenn du eine Viole Weihwasser auf die Runen gießt, wird das kontrollierte Wesen automatisch 10 LP Schaden nehmen, sollte es erscheinen.

Weiter geht es direkt vor dem Altar **(46)**.

65

Mit einer gehörigen Portion Muskelkraft schaffst du es das verrostete Schloss zu öffnen und bist erstaunt, dass das darin liegende Kettenhemd noch so gut in Schuss ist.

Du hast ein rötlich schimmerndes **Kettenhemd** gefunden. Dazu passend auch einen Wappenrock mit dem Embleme der Ratte.

Das Kettenhemd gibt **PA+2** und ist **10 GM** wert.

Du kannst nun die Waffenkammer verlassen und zurück in den Schlafraum **(41)** gehen.

66

Mit spitzen Fingern nestelst du am Schloss herum und schließlich gibt das Schloss auch nach. So alt die Kiste auch sein mag, der Inhalt ist unversehrt.

Du findest einen reichlich verzierten Langbogen, sowie die drei dazugehörige Sehnen und Bogenwachs

Der Langbogen gibt **WB+2** sowie **INI +1** und ist **10 GM** wert.

Du kannst nun die Waffenkammer verlassen und zurück in den Schlafraum **(41)** gehen.

67

Dass die Fingerübungen mit denen du dir in Kneipen und auf Märkten Kleingeld verdient hast irgendwann mal zu was nutze sein sollten, hastest du nicht gedacht, aber jetzt helfen sie dir das alte Schloss zu öffnen.

In der Kiste liegt ein Pergamentfutteral. Die meisten Schriftrollen sind zwar mittlerweile verfallen, aber mindestens eine ist noch brauchbar. Du entzifferst den Zauber als „**Schutz**“

Die Schriftrolle ist **10 GM** wert. Wenn du die erforderliche Stufe hast (Heiler 1. ansonsten 4.) kannst du den Zauber natürlich auch erlernen.

Du kannst nun die Waffenkammer verlassen und zurück in den Schlafraum **(41)** gehen.

ANHÄNGE

ENDE 1

Du hast deinen Auftrag erfüllt, zumindest der Bier- und der Weinkeller sind derzeit 5attenfrei. Der erfreute Wirt bezahlt für die Schwänze (1 SM pro) und ist bereit dir erbeute Sachen für ein Drittel des Listenpreises abzukaufen. Außerdem spendiert er eine gratis Heilung. Du kannst noch den **HEILER** besuchen und entscheidest dich dann keine weitere Nacht in diesem Wirtshaus zu verbringen.

Solltest du schwarze Roben besitzen, zerfallen diese zu Staub, sobald du ins Licht trittst.

ABSCHLUSSPRÄMIE: 20 EP

ENDE 2

Du hast den Rattengolem erschlagen! Schreibe dir dafür **59 EP** gut.

Nachdem du den Schrein entweiht hast, weicht die Macht des Rattengottes aus dem Gemäuer und es bricht langsam aber sicher in sich zusammen. Du rennst durch die Gänge und erreichst gerade noch den Bierkeller, bevor die dunklen Stollen mit Ihren Geheimnissen endgültig zusammenbrechen.

Der Wirt und alle Bewohner des Dorf sind natürlich gleichermaßen glücklich wie erstaunt zu erfahren, was sich unter Ihren Füßen zugetan hat.

Solltest du schwarze Roben besitzen, zerfallen diese zu Staub, nachdem der Schrein zerstört ist.

Natürlich erfüllt der Wirt seinen Vertrag und bezahlt dir pro Schwanz eine 1 Silbermünze, wenn dir eine Verhandeln-Probe (**GEI+AU**) gelingt sogar 2 Kupfer extra.

Du kannst nun noch im Wirtshaus bleiben und deine Beute für 50% des Listenpreises verkaufen oder den **HEILER** besuchen.

ABSCHLUSSPRÄMIE: 40 EP

ENDE 3

Dein Held ist beim Versuch ein wirklich mächtiges Monster zu besiegen gestorben. Aber damit hat er bestimmt unzählige Unschuldige vor dem sicheren Tod bewahrt. Leider ist von deinem Körper nicht genug über, als dass dein Held nochmals wiederbelebt werden könnte – Schade!

Als göttliche Wiedergutmachung startet dein nächster Held mit **35 EP extra!** Wer sagt die Welt sei ungerecht.

ENDE 4

Als du die Augen wieder aufschlägst, lächelt dich ein freundliches Gesicht an. Die freundliche Schwester vom Order der Barmherzigen, freut sich dich wieder unter den Lebenden begrüßen zu dürfen. Eine Heldengruppe, die der Wirt dir hinterher geschickt hat, fand deinen Körper und hat dich hier hergebracht.



Du verlierst einen Punkt „Körper“ für die Wiederbelebung.

Als Du nach deinen Sachen fragst, wird dir gesagt, dass dich die „Söldner“ so abgeliefert haben wie du jetzt bist.

Du hast alles Gold und alle im Keller erbeuteten Gegenstände verloren. Nur was du vorher schon hattest ist dir geblieben!

ABSCHLUSSPRÄMIE: 10 EP

HEILER

Im Schankraum des Wirtshauses speist gerade der Vorsteher des Tempels. Gegen eine kleine Spende, wäre er aber gerne bereit sich deine Leiden genauer anzuschauen. Sollte es dir am nötigen Kleingeld fehlen, kannst du – ausnahmsweise – in Rattenschwänzen bezahlen.

Heilung komplett:	5 SM oder 4 Schwänze
Heiltrank (W20)	1 GM oder 8 Schwänze
Heiliges Symbol	1 GM oder 10 Schwänze
Weihwasser	5 SM oder 5 Schwänze
Schriftrolle (Heilende Hände)	8 GM
Schriftrolle (Lichtpfeil)	12 GM

WIRT

Natürlich hilft dir der Wirt gerne mit dem was er noch auf Lager hat, solange du bezahlen kannst heißt das. Auch kauft er dir gerne ab, was du im Keller gefunden hast:

	Ankauf	Verkauf
Schwarze Robe	Nein	Nein
Lederpanzer	2 GM	4 GM
Lederschienen	-	4 GM
Kettenhemd	5 GM	-
Holzschild	5 SM	1 GM
Axt	4 GM	6 GM
Dolch	1 GM	2 GM
Hammer	-	7 GM
Keule	-	2 SM
Kurzbogen	3 GM	-
Kurzsword +1	50 GM	-
Langbogen	5 GM	-
Speer	-	1 GM
Dietrich-Set	1 GM	-
Heiltrank	4 GM	-
Ring	1 GM	-
Schriftrolle Schutz	6 GM	-
Schriftrolle Giftschutz	6 GM	-

SCHWARZE ROBE

Du hast eine der schwarzen Roben der Rattenkultisten gefunden. Die Träger diese Roben stehen unter dem besonderen Schutz der bepelzten Götze - solange du sie trägst, wird dich keine normale Ratte angreifen. Die größeren Riesenratten lassen sich davon allerdings nicht beeindruckt. Wenn Du eine Ratte versuchst anzugreifen, werden diese und jede in Sichtweite dich trotzdem attackieren. Geht zurück zu dem Abschnitt von dem du gekommen bist (**16** oder **28**).

MONSTER

MONSTERSPINNE

Körper 6	Agilität 8	Geist 0
Stärke 1	Bewegung 2	Verstand 0
Härte 2	Geschick 2	Aura 0
Schlagen: 9 (7 + 2 Spinnenkiefer)		
Schießen: 10 (10 + 0 Netzflüssigkeit)		
Ausweichen: 8 (8 + 2 Spinnensinn -2 Größe)		
Abwehr: 8		
Lebenskraft: 36	EP: 79	

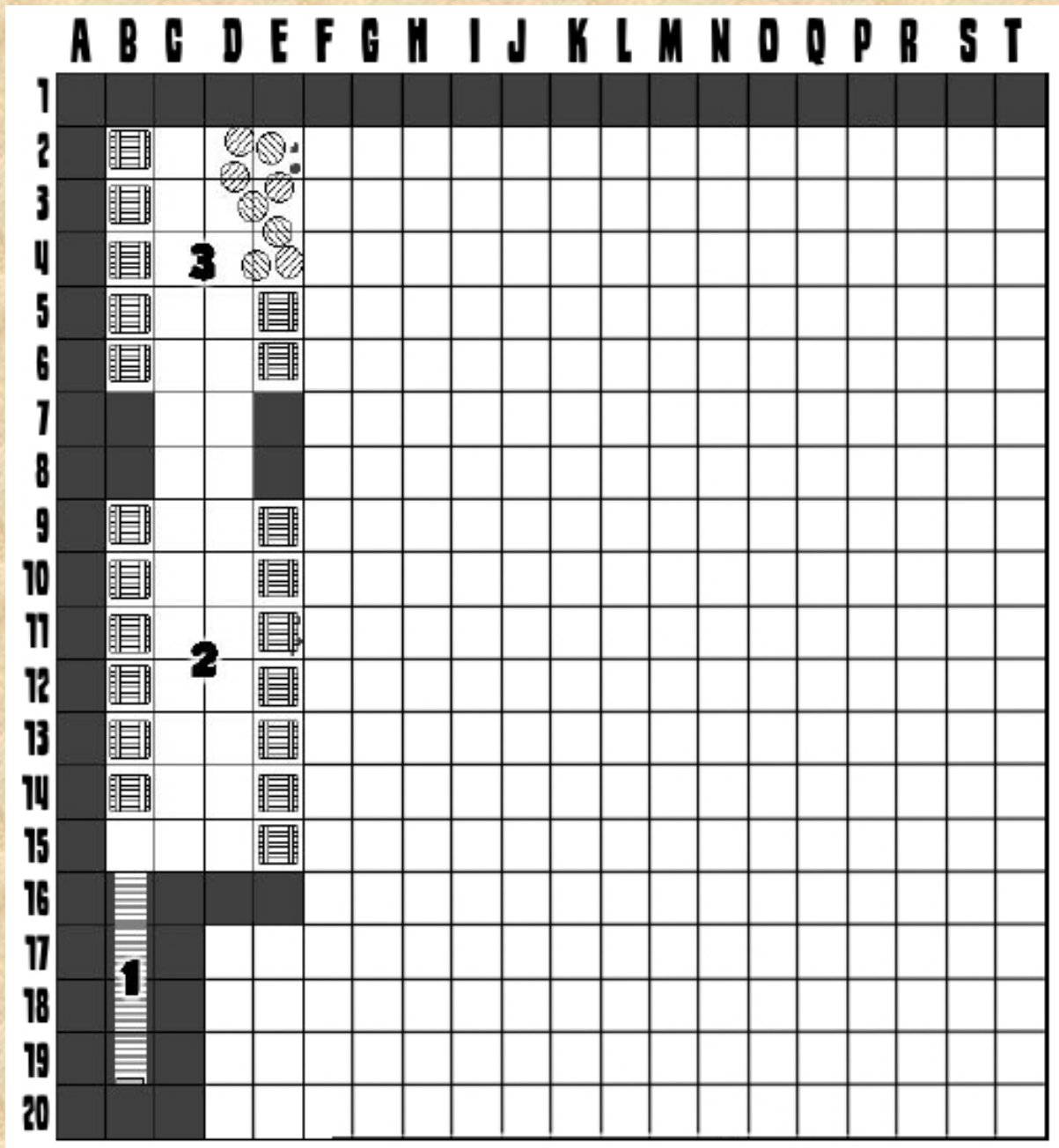
Netzflüssigkeit: Kein Schaden, aber wie Halz/ mit Dauer=Schaden

RATTE

Körper 2	Agilität 4	Geist 0
Stärke 1	Bewegung 2	Verstand 0
Härte 0	Geschick 0	Aura 0
Schlagen: 4 (3 + 1 Spitze Zähne)		
Ausweichen: 14 (6 + 4 Flink + 4 Größe)		
Abwehr: 2		
Lebenskraft: 3	EP: 17	

RIESENRATTE

Körper 4	Agilität 6	Geist 0
Stärke 2	Bewegung 3	Verstand 0
Härte 0	Geschick 0	Aura 0
Schlagen: 8 (6 + 2 Scharfe Zähne)		
Ausweichen: 15 (9 + 4 Flink + 2 Größe)		
Abwehr: 4		
Lebenskraft: 7	EP: 28	



OBALOSCH HAMMERRUF

		1			
		Stufe	LP	TP	
ZWERG		KRIEGER		 Initiative AGI+BE	
Rasse		Klasse		Erfahrungspunkte	
KÖRPER	10	AGILITÄT	6	GEIST	2
STÄRKE	3	BEWEGUNG	2	VERSTAND	1
HÄRTE	4	GESCHICK	1	AURA	0
					
Lebenskraft KÖR+HÄ+10	Abwehr KÖR+HÄ+PA	Schlagen KÖR+ST+WB	Schießen AGI+GE+WB	Ausweichen AGI+BE-PA	

Stufenaufstieg (Vorschlag):

- Stufe 2: Stärke +1 = 4
Schlagen = 14 + 1
- Stufe 3: Lebenskraft +6
LK = 30
- Stufe 4: Härte +1 = 5
Abwehr = 15 + 1
Lebenskraft = 31
- Stufe 5: Stärke +1 = 5
Schlagen = 14 + 1

Oblasch ist ein kleiner, aber nicht zu unterschätzender Gegner. Wie alle Angehörigen der Zwerge ist er von robustem Bau und ein geschickter Krieger. Dieses Abenteuer beginnt er mit einem Lederpanzer, der seine Abwehr steigert, ohne ihn übermäßig zu behindern. Als Waffe führt er eine Axt, diese erhöht seinen Schlagenwert um 1 auf 15.

Oblasch mag ein wilder und entschlossener Kämpfer sein, hat darüber aber leider seine geistigen Talente etwas vernachlässigt, also überanspruche nicht sein Hirn mit unnötigem Nachdenken.

THORWIS GUTWILL

		1			
		Stufe	LP	TP	
MENSCH		SPÄNER		WAHRNEHMUNG I	
Rasse		Klasse		Erfahrungspunkte	
KÖRPER	6	AGILITÄT	6	GEIST	6
STÄRKE	1	BEWEGUNG	1	VERSTAND	2
HÄRTE	2	GESCHICK	3	AURA	1
					
Lebenskraft KÖR+HÄ+10	Abwehr KÖR+HÄ+PA	Schlagen KÖR+ST+WB	Schießen AGI+GE+WB	Ausweichen AGI+BE-PA	Initiative AGI+BE

Stufenaufstieg (Vorschlag):

- Stufe 2: Geschick +1 = 4
Schießen = 10 + 1
- Stufe 3: Lebenskraft +4
LK = 22
- Stufe 4: Bewegung +1 = 2
Initiative = 8
- Stufe 5: Geschick +1 = 5
Schießen = 11 + 1

Thorwis verbrachte seine Jugend in den schlimmsten Vierteln der Stadt, wobei er ganz eigene Talente entwickelte. Er ist ein Hans Dampf in allen Gassen, kaum wirkliche Stärken aber auch kein großartigen Schwächen.

Solange möglich nutzt er seinen Kurzbogen, der ihm Schießen +1 und Initiative +1 gibt. Sollte ein Gegner ihm doch zu nahe kommen kann er aber auch auf Dolch und Schild umsteigen. Dadurch erhält er Abwehr +1.

Als Mensch startet er mit dem Talent „Wahrnehmung“, erhält also auf alle **Suchen-Proben +1**.



HERR DER RATTEN

**EIN SOLO-DS-ABENTEUER
FÜR KÄMPFERISCHE HELDEN DER STUFE 7**

**VERMUTLICH WÜRDEST DU DICH NOCH IN VIELEN JAHRE FRAGEN, OB ES WIRKLICH
EINE GUTE IDEE WAR DAS ALLERHEILIGSTE EINER BÖSARTIGEN GÖTZE EINZUDRINGEN?**

...INSOERN DU DIE GELEGENHEIT ZUM BEDAUERN ÜBERHAUPT BEKOMMST!

**ERFORSCH DIE TIEFEN DES EINSTEIGER-DUNGEONS
AUS DEM DUNGEONSLAYER-REGELWERK GANZ ALLEIN!**

AN DER SPITZE IST ES EINSAM!

[HTTP://WWW.DUNGEONSLAYER.DE](http://www.dungeonslayer.de)

VON G.KENNIG & T.CHARZINSKI