



# OLAF UND DIE RATTEN

Ein Gruppenabenteuer für eine Heldengruppe der Stufe 1-3  
Von Lord Sven I.

## HINWEIS

Diese Quest ist eine Adaption des Originalquests „Keller voller Ratten“ des Spielsystems HeroKids, welches von heroforgegames.com vertrieben wird.

Die Lokation wurde als Grundlage genutzt, die Gegner auf das System Dungeonslayers und die Story von einem kindgerechten Setting an eine „erwachsene“ Welt angepasst.

## HINTERGRUND DES DUNGEON

Die Helden machen nach einem langen Reisetag Rast in einem Gasthaus. Die Atmosphäre ist gemütlich, der Wirt freut sich über die späten Gäste und die Schankmagd ist freundlich und sie ist sehr am Wohlgefallen der Gäste interessiert.

Das Einzige, was die Schankmagd Frieda immer wieder stört eine persönlichere Beziehung zu den Helden aufzubauen, ist ihr fünfjähriger Sohn Olaf, der immer wieder durch den

Schankraum flitzt und sich mehr oder weniger hilfreich in den Betrieb der Kneipe integriert.

Der Wirt nutzt ihn immer mal wieder als Hilfe beim Abräumen und Wischen der Tisch und er durfte sogar schon ein paar Mal einen Krug Wasser bringen. Gerade durfte er einen Laib Brot bringen, was ihm ein Kupferstück Trinkgeld einbrachte und sowohl den Gästen als auch Olaf viel Freude bereitete.

Mächtig stolz nimmt er den nächsten Auftrag an, ein paar Äpfel aus dem Keller zu holen. Die Schankmagd Frieda erklärt den Helden gerade, wie stolz sie auf ihren Sohn ist und dass er ja schon so vernünftig für sein Alter ist und das er

auch mal eine Nacht allein verbringen kann, als ein angsterfüllter Schrei aus dem Keller dringt. Sofort lässt Frieda von den Helden ab und rennt in den Keller hinab.

## DER AUFTRAG

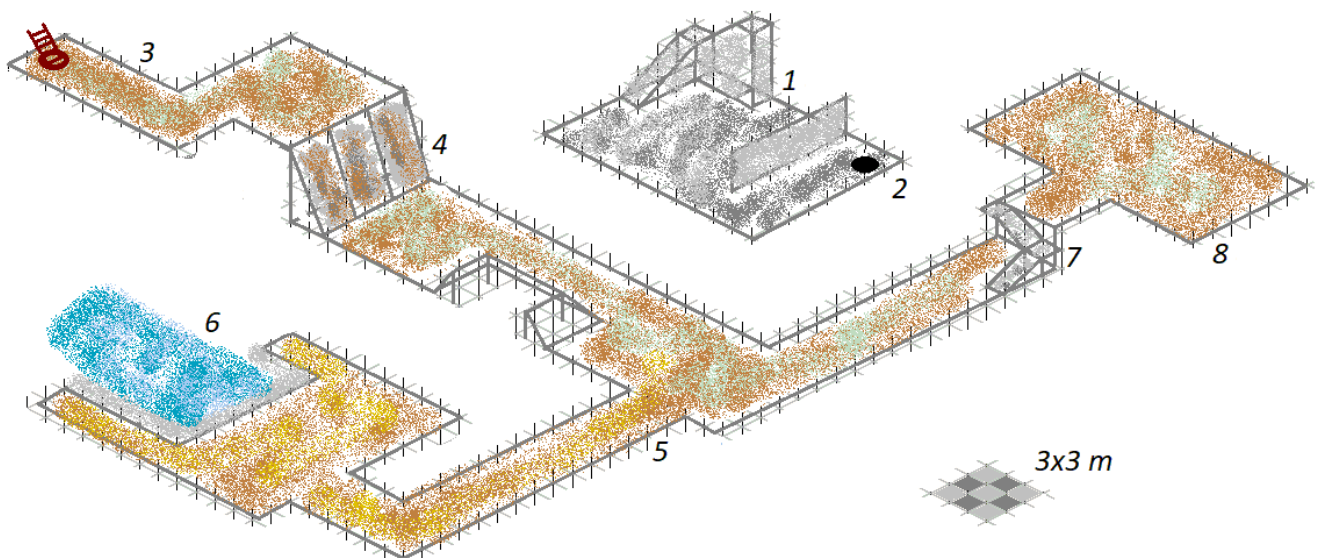
Wenn die Helden sitzen bleiben, kommt Frieda nach sehr kurzer Zeit wieder die Treppe heraufgestürzt und fleht die Helden an, ihrem Sohn zu helfen. Sie hat noch gesehen, wie ihr hinter Fässer geschliffen wurde und sie hatte zu viel Angst, ihm hinterher zu rennen.

Wenn die Helden direkt mit Frieda nach unten rennen, sehen sie selbst, wie Olaf hinter Kisten und Fässer gezogen wird und Frieda wird die Helden angsterfüllt anbetteln ihrem Sohn zu helfen.

## DIE BEREICHE UNTER DEM GASTHAUS

Der Dungeon teilt sich grob in zwei Bereiche: den Keller des Gasthauses, der mit gemauerten Wänden und Waren aufwartet und dem

gegrabenen Stollenssystem der Ratten und Rattlinge, in welchen die Helden hinabsteigen müssen, um Olaf zu finden.



## NO1 DER VORRATSKELLER

Im Vorratskeller finden die Helden das, was man erwarten würde unter einem Gasthaus: Bierfässer, Trockenobst, Mehl und andere haltbare Lebensmittel. Weiterhin sind in verschiedenen Kisten und Fässern Gegenstände des täglichen Gebrauchs gelagert. Die Helden sind aber nicht zum Plündern, sondern zum Retten hier, wenn sie plündern wollen, wird dieses nach der Quest vom Wird entdeckt, und die Frage der Nachtruhe in diesem Gasthaus ist geklärt...

Im Vorratsraum finden die Helden Olaf nicht, aber sie stoßen immer wieder auf ein bis zwei Ratten, die in Summe eine Gegnerhärte von Heldenstufen\*2 aufweisen.

Die Ratten entsprechen den Ratten aus dem GRW-Seite 119.

RATTE					
Körper 2		Agilität 4		Geist 1	
ST 1	HÄ 0	BE 2	GE 0	VE 0	AU 0
Lebenskraft:		3	Laufen:		3
Abwehr:		2	Schlagen:		4
Initiative:		6	Schießen:		0
Bewaffnung			Panzerung		
Spitze Zähne (WB+1)			-		
Fähigkeiten					
Dunkelsicht					
Natürliche Waffen					
Schwimmen					
GH:	1	GK:	wi	EP:	26

## NO2 DAS LOCH

Ganz hinten im Vorratskeller finden die Helden einige in den Boden gestürzte Bodenplatten. Aus dem entstandenen Loch dringt der eindringliche Gestank von Ratten nach oben. Es herrscht eine undurchdringliche Finsternis in dem Loch.

## NO3 ERSTER HÖHLENRAUM

Wenn die Helden es geschafft haben nach unten zu klettern, kommen sie in einen größeren Höhlenraum, der auf seiner anderen Seite von einem Abhang begrenzt ist. Sollte einer der Helden im Dunkeln den Raum erkunden wollen, wird er hier vier Meter abstürzen. Sollten sich die Helden dem Abgrund nähern und den Raum erkunden wollen, wird ab dem Zeitpunkt, wo der erste Held sich dem Abgrund

nähert, jede Kampfrunde eine weitere Ratte / Riesenratte über den Abgrund den Helden entgegen klettern, bis die Gegnerhärte der Summe der Heldenstufen entspricht.

Die Riesenratten entsprechen den Riesenratten aus dem GRW-Seite 120.

RIESEN Ratte					
Körper 4		Agilität 6		Geist 1	
ST 2	HÄ 1	BE 2	GE 0	VE 0	AU 0
Lebenskraft:		11	Laufen:		6
Abwehr:		5	Schlagen:		8
Initiative:		8	Schießen:		0
Bewaffnung			Panzerung		
Scharfe Zähne (WB+2)			-		
Fähigkeiten					
Dunkelsicht					
Natürliche Waffen					
Schwimmen					
GH:	1	GK:	kl	EP:	41

## NO4 DER ABHANG

Vor den Helden tut sich ein natürlicher Abhang in den Höhlen auf. Dieser ist nicht durch die Ratten gegraben worden, das können die Helden erkennen. Im Gegensatz zu den anderen erdigen und lehmigen Wänden ist hier der Untergrund felsig und steinig.

Wenn die Helden den Abhang hinunterwollen, müssen sie klettern. Es steht ihnen frei, sich hierzu Huiklfsmittel aus dem Lagerraum zu holen, irgendwo werden sie bestimmt ein Seil finden. Eventuelle Hilfsmittel sollten die entsprechenden Proben natürlich erleichtern. Der Abhang ist vier Meter hoch und bietet keine wirklichen Vorsprünge oder Absätze, an denen man sich festhalten könnte.

## NO5 DIE GABELUNG

Nachdem die Helden den Abhang überwunden haben, nähern sie sich einer größeren Höhle. Wenn ihre Lampen stark genug sind, werden sie erkennen, dass es mit dem Eingang, in dem sie stehen, drei Ausgänge aus diesem Raum gibt, Und da zwischen diesen Ausgängen ein kindergroßes Wesen steht, welches umringt von Ratten ist.

Wenn die Helden sich dieser Gruppe nähern, wird das Wesen die Ratten auf die Helden hetzen.

Abhängig von den Fähigkeiten der Gruppen, greifen die Ratten entweder koordiniert den

taktisch sinnvollsten Helden an (im Ermessen des SL) – dann werden die Ratten durch den Ratling gesteuert. Oder wenn es eine junge, unerfahrene Heldengruppe ist, greifen die Ratten willkürlich an.

Die Größe der Gegnergruppe entspricht der Summe der Heldenstufen – nur das sie dieses Mal von Anfang an komplett angreifen.

RATTLING – FUSSSOLDAT					
Körper 5		Agilität 7		Geist 3	
ST 2	HÄ 1	BE 2	GE 2	VE 1	AU 0
Lebenskraft:		8	Laufen:		4
Abwehr:		6	Schlagen:		7
Initiative:		10	Schießen:		0
Bewaffnung			Panzerung		
Dolch (Ini+1)			-		
Fähigkeiten					
Nachtsicht					
Wesen der Dunkelheit					
GH:	1	GK:	kl	EP:	41

Nach dem Kampf können die Helden feststellen, dass sich sie zwei weiteren Öffnungen unterschiedlich verhalten:

Die eine stinkt erbärmlich nach Ratte, aus der anderen hört man ein Plätschern

## NO6 DIE QUELLE

Wenn die Helden dem Plätschern folgen, stoßen sie nach kurzer Zeit auf einen kleinen unterirdischen See.

Das Plätschern kommt vom Tropfen des Grundwassers von der Decke in den See zustande.

Wenn die Helden aus dem unterirdischen See trinken, fühlen sie sich erfrischt und auf bei einer 1-5 nach einem Würfelwurf bekommen sie

ebenso viele Lebenspunkte bis zu ihrem Maximum zurück.

## NO7 DER AUFSTIEG

Vor den Helden sind mehrere Erdsockel im Boden, die das Bodenniveau der Rattenhöhle erhöhen.

Die Helden können dadurch nicht in den Raum hinter dieser Aufstiegsmöglichkeit sehen.

## NO8 DAS RATTENLOCH

Wenn die Helden den Aufstieg emporgeklettert sind, kommen sie in den zentralen Rattenbau. Wie alle Räume sind die Wände und der Boden durch unzählige Rattenkrallen bearbeitet worden und überall liegt Unrat und Dreck herum. Es stinkt erbärmlich.

In all diesem Dreck steht ein weiterer Rattenmensch umringt von mehreren Riesenratten. Er verschnürt gerade den sich für seine Verhältnisse stark wehrenden Olaf. Schreien würde Olaf gerne, aber in seinem Mund steckt ein Lappen, der den Begriff Lappen eigentlich nicht mehr verdient...

Wenn die Helden zum Angriff blasen, schickt der Ratling den Helden Riesenratten in Anzahl der Heldenstufe entgegen.

Sollten die Ratten und der Ratling besiegt werden können, können die Helden Olaf aus seiner misslichen Lage befreien und können sich dem Dank von Frieda der Schankmaid sehr sicher sein.

## DIE ERFAHRUNGSPUNKTE

### FÜR DIE GEGNER

Wie in der Gegnerliste aufgeführt; natürlich geteilt durch die beteiligten Helden

### FÜR DAS ABENTEUER

#### OLAF GERETTET

15 Punkte: der Junge ist wieder heil bei seiner Mutter angekommen und außer

einem gehörigen Schrecken hat er keinen bleibenden Schaden genommen.

Vielleicht haben die Helden gerade die nächste Generation Helden erschaffen...

#### OLAF WÄHREND DES KAMPFES BEFREIT

5 Punkte: der Held, der Olaf schon während der Bedrohung durch die Ratten befreit, bekommt diese Extrapunkte.

Danke an Dzaarion für das Template, der Slay-Redaktion für die Rattlingregeln und HeroKids für die Inspiration

**„Olaf und die Ratten“ von Lord Sven I.**



Dieses Werk ist ein Fanwerk für Dungeonslayers 4.0.  
Dungeonslayers © Christian Kennig  
<http://www.dungeonslayers.net>



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Lizenz:  
Namensnennung – Nicht-kommerziell  
Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 – International