

# Finsterland

## KÖNIGSRATTEN

von Jens Thomä

Bis vor einigen Jahren leitete die Helenium ihre alchemistischen Abfälle, wie jeder andere auch, in die Kanalisation. Die Forschungen zu möglichen Einsätzen im Krieg liefen auf Hochtouren und so fand besonders viel Ausschuss seinen Weg in die Tiefen. Das führte zu ungeahnten und bis heute andauernden Folgen. Als dann immer mehr Hunde und Katzen tot aufgefunden wurden, dachte man zunächst an einen Wahnsinnigen. Die Tiere waren furchtbar zugerichtet, riesige Fleischbrocken aus ihren Körpern gerissen. Erst als auch Kanalarbeiter verschwanden, kam man auf die Spur der Königsratten. Mehrere Einheiten der Polizei und sogar ein Teil der Palastwache waren nötig, um das Nest unter der Helenium auszurauchern. Seitdem gibt es sehr strenge Vorschriften zur Entsorgung von magischen Abfällen. Der Legende nach verdanken sie ihren Namen dem Eingreifen der Palastwache, da es die Macht des Kaisers bedürfte, um den Königen der Kanäle Herr zu werden. Sie treiben nach wie vor in der Tiefe ihr Unwesen und sind zur ständigen Gefahr für die Kanalarbeiter geworden. Königsratten sind widernatürlich und so ist auch ihr Jagdverhalten. Sie verschmähen alles, was tot ist und suchen sich lebendige Beute. Sie reißen große Stücke Fleisch aus den Körpern und schlingen diese herunter. Sollte das Opfer sterben, verlieren Königsratten sofort das Interesse daran und wenden sich lebendigem Fleisch zu. Einzelne Königsratten lauern in der Finsternis; greifen an und verschwinden mit ihrer Beute. Das hoch infektiöse Umfeld tut sein Übriges. Nester jedoch sind besonders gefährlich, da sich Königsratten häufen und diese kompromisslos verteidigen. Allerdings bringt das Fell einer Königsratte gutes Geld, denn die Helenium ist bis heute verpflichtet, die Jäger zu entlohnen, solange sie beweisen können, eine Königsratte erlegt zu haben.

### Königsratte – Werte

Bedrohung: 30

ST: 4	effektiv: 0	Athletik:	2		
GE: 6	effektiv: 2	Aufmerksamkeit:	2	Initiative:	6
IN: 3	effektiv: -1	Einschätzen:	-	Angriff:	Biss – 5 Würfel: Schaden – 1W6
WA: 6	effektiv: 2	Koordination:	2		
CH: -	effektiv: -	Überzeugen:	1	Parade:	-
WK: 4	effektiv: 0	Verstecken:	4	Ausweichen:	3 Würfel
Lebenspunkte: 18				Rüstung:	-
Magiepunkte: 9				Magieresistenz:	4 Punkte

### Besondere Regeln:

Königsratten erhalten vier zusätzliche Lebenspunkte. (Diese sind bereits eingerechnet.)

**Könige der Kanäle:** Sie haben gegen Fernkampfangriffe immer zwei Stufen Deckung.

**Gemein:** Königsratten haben in der ersten Kampfunde einen kritischen Erfolg beim Angriff mit der ersten 10.

**Grausam:** Gelingt es einer Königsratte, einen Gegner zu töten, führt sie sofort einen Angriff als freie Aktion durch, wenn ein Ziel verfügbar ist.