

RATTEN!!



INHALT

Dunkle Wasser	2	Einleitungsgeschichte
Neue Rotten	5	Drei neue Rotten
Krallen und Fänge	16	Neue Gegner
Monstertricks	21	Tricks nur für Gegner
Beulen und Eiter	24	Gifte und Krankheiten
RATTEN!-Regeloptionen	27	Alternative Regeln für RATTEN!
Mythen und Sagen	28	Neue Sagen aus der Rattenburg
Auf ein Wort, Rattenmeister	31	Spielleitertipps
Feindschaft geht durch den Magen	35	Ein Abenteuer
RATTEN! im Weltraum	51	Ein neuer RATTEN! Hintergrund
Index	71	



IMPRESSUM



IDEE:

David Grashoff in Kooperation mit dem
Projekt KopfkinO

AUTOREN:

Jens Bojaryn, David Grashoff, Daniel Mayer,
Fabian Mauruschat, Katharina Prost

LEKTORAT:

Janina Wiesler

ILLUSTRATIONEN:

Timo Grubing, Volker Konrad

KARTEN:

Manfred Fischer

LAYOUT:

Dominik Dießlin

RATTEN! Online

www.projekt-kopfkinO.de
www.prometheusgames.de

ISBN 978-3-941077-04-1

Prometheus Games GbR

Loewenthal, Hill

Kolbergerstr.1

47167 Duisburg



Copyright © by David Grashoff, Projekt KopfkinO. Alle Rechte vorbehalten. Das Ratten!!-Kompendium ist ein Produkt des Prometheus Games Verlags unter Lizenz von Projekt KopfkinO. Nachdruck des Werkes, auch auszugsweise, außer zu Rezensionszwecken nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung der Prometheus Games Verlag GbR, Christian Loewenthal & Marcel Hill. Charakterblätter dürfen ausschließlich zum persönlichen Gebrauch vervielfältigt werden.

Die in diesem Buch beschriebenen Figuren und Ereignisse sind frei erfunden. Jede Ähnlichkeit mit real existierenden Personen ist rein zufällig.

DUNKLE WASSER

Langsam wurde der Druck auf Triefauges Lunge unangenehm. Aber noch schmerzte es nicht und der junge Taucher schwamm ein wenig schneller. Hier unten in den Eingeweiden der Rattenburg, tief in den überfluteten Gewölben des Gebäudes, war es dunkel. So dunkel, dass man das Gefühl hatte, durch schwarzes Wasser zu tauchen. Doch für Triefauge war das nichts Neues, denn er war von Geburt an blind. Seit er aus dem Bauch seiner Mutter gekrochen war, litt er unter der Krankheit, die ihm das Augenlicht nahm und stets eine eitrige Flüssigkeit aus seinen Augen fließen ließ. Es tat nicht weh und hinderte ihn nicht daran, einer der besten Schwimmer seiner Rotte zu werden. Was er nicht sah, das roch, hörte oder fühlte er mit seinen sensiblen Schnurrhaaren.

Viele Längen war er schon getaucht, immer an den Wänden entlang, auf der Suche nach neuen Tunneln. Das war seine Aufgabe, denn kein anderer seiner Rotte konnte die Luft so lange anhalten wie Triefauge. Jetzt war der Zeitpunkt gekommen zu entscheiden, ob er den Rückweg antrat oder weitertauchen sollte. Normalerweise war Triefauge kein Freund von unüberlegten Risiken, diesmal aber spürte er an der Art und Weise wie das Wasser an seinem Fell vorbeifloss, dass er in der Nähe eines unerforschten Tunnels war. Eine leichte Strömung lockte die junge Ratte wie ein wohlriechendes Stück faulendes Obst. Wieder einmal zeigte sich, dass er seinen Namen – Triefauge Tunnelfinder – zu Recht trug.

Gerade hatte ihn das Hochgefühl der Entdeckung gepackt, als das Wasser plötzlich in Wallung geriet, als ob sich irgendetwas Riesiges nähern würde. Mit dem nächsten Schwanzschlag war die Euphorie verschwunden. Stattdessen griff Panik nach seinem Herz. Ruckartig wechselte er die Richtung und schlug wie vom Krabblen gebissen mit den Hinterpfoten. Etwas Großes und Schweres schwamm vorüber und die Bugwelle spülte Triefauge nach oben. Deutlich hörte er einen knackenden Laut, als die Kiefer des Ungetüms dort aufeinander prallten, wo er vor wenigen Sekunden noch ahnungslos paddelte. Der alte Knackkiefer! Bei den Erbauern, es gab ihn wirklich!

Jetzt hielt die Angst ihn fest in ihrem eisernen Griff. Er spürte, wie das Wesen wieder auf ihn zukam. Triefauge Tunnelfinder erkannte, dass er nur eine Chance hatte. Kurz bevor das Ding ihn erreichte, drehte sich Triefauge in einer schnellen Bewegung und tauchte plötzlich in die Tiefe. Dort unten war es dunkel und mit der Dunkelheit kannte er sich aus.

Er schwamm um sein Leben. Der Druck des Wassers auf seinen zierlichen Körper nahm zu, seine Lungen brannten. Die Furcht half Triefauge, die



Alarmrufe seines Körpers zu ignorieren, ließ ihn immer tiefer in die schwarzen Innereien der Rattenburg tauchen. Eine plötzliche Veränderung des Wassers verriet den Tunnel an seiner rechten Flanke. Es war nur eine sanfte Strömung, doch Triefauge nahm jede noch so kleine Bewegung der Flüssigkeit wahr. Ein leichter Schwenk genügte, um die Richtung zu wechseln. Wieder spürte er, dass sich etwas Großes näherte und knapp an ihm vorbei schwamm, diesmal jedoch zögernder, suchend. Triefauge ließ sich einfach in Richtung des erhofften Tunnels treiben. Er traf auf einen schleichergroßen Gang, der jedoch sofort nach oben abbog und glücklicherweise in einer winzigen luftgefüllten Kammer endete.

Seine Lunge jubilierte, als er sie mit neuem Sauerstoff füllte. Dann erst merkte er, dass er am ganzen Körper zitterte ... aber kalt war ihm nicht.



NEUE ROTTEN



Die Rattenburg ist groß, verwinkelt und voller Ratten, und wo viele Ratten leben, können sich Gruppierungen bilden, die nach und nach zu neuen Rotten heranwachsen. Drei dieser neuen Rotten, die in jüngster Vergangenheit in der Rattenburg aufgetaucht sind, stellen wir euch vor.

DIE SCHATTENSCHWEIFE



Es gibt mehr als die anderen ahnen. Sollen sie nur durch die Burg huschen, sollen sie glauben, dass sie die Kontrolle über ihre kleinen Leben haben. Die Schattenschweife wissen es besser. Und deswegen kämpfen sie wie die Scharfzähne, schleichen wie die Rotaugen, erkennen wie die Laborratten. Und niemals werden die anderen Rotten begreifen, dass die Schattenschweife unter ihnen sind.

Überall in der Burg findet man die Schattenschweife, auch wenn die anderen Rotten noch nicht einmal von ihrer Existenz wissen. Mit wachen Augen und eiskalten Herzen beobachten sie die anderen, versu-

chen sie zu verstehen, versuchen wie sie zu sein. Die Schattenschweife wissen, dass sie eine Mission haben – eine Aufgabe. Das ist mehr als die anderen Rotten vorzuzeigen haben. Da macht es nichts, dass die meisten Schattenschweife niemals erfahren, was ihre Aufgabe ist.

Jemand – oder etwas – lenkt die Schattenschweife. Immer wieder hören sie eine Stimme in ihren Träumen, die Stimme hunderter quiekender Kehlen, die ihnen Aufträge erteilt, ihnen sagt, wo sie hingehen und was sie dort tun müssen. Bilder von hunderten zuckenden Leibern, die zugleich einer sind, erfüllen ihre Gedanken, suchen sie heim, wo auch

immer sie sind. Nur die obersten Schattenschweife wissen, wem diese Stimme gehört. Doch sie alle gehorchen. Sie können nicht anders.

Die Schattenschweife dringen in das Herz der anderen Rotten ein. Sie feilschen mit den Sammlern, kämpfen an der Seite der Scharfzähne gegen deren Feinde. Und niemals wird einer der anderen erkennen, dass es nicht wirklich ein Mitglied ihrer Rote ist, das da vor ihnen steht.

Das ist es, was es ihnen ermöglicht, sich unerkannt unter die anderen zu mischen.

ERSCHEINUNG:

Die Schattenschweife sind eine Rote vollkommen ohne besondere Merkmale. Das ist es ja gerade, was es ihnen ermöglicht, sich so vollkommen unter die anderen zu mischen. Ein jeder Schattenschweif passt sich perfekt der Rote an, der er sich scheinbar anschließt, für die er vom Äußeren her geeignet ist – sie versehen sich mit Brand- oder Schmucknarben, legen Knochenschmuck an, oder fressen sich auch Masse an, um als Sammler auftreten zu können. Besonders schwer haben es hierbei die zierlichen, weißen Schattenschweife, die sich für Rotaugen ausgeben – sie müssen sich die Ohren stutzen oder sogar ganz abtrennen, damit nicht auffällt, dass sie so anders geformt sind.

ROTTENSITTEN:

Die Schattenschweife haben keine „Sitten“. Sie haben noch nicht einmal eine Gesellschaft. Ein jeder Schattenschweif hat den Ruf der viellei-

bigen Dunkelheit vernommen, und jeder versucht ihr auf die ihm mögliche Art zu dienen. Hierbei ist nur den ranghöchsten Schattenschweifen, jenen, die zur Dunkelheit aufgebrochen sind, vollkommen klar, was die Dunkelheit will. Eine Sache wissen sie aber allesamt – die Dunkelheit verabscheut die anderen Rotten, verabscheut sie mit einer Inbrunst, die wie giftiges Wasser auch in die Gedanken ihrer Anhänger sickert.

Die Schattenschweife haben keine Namen. Natürlich, sie tun so als würden sie der Lehre der Lieder folgen, die die anderen Rotten ausleben, doch welchen Sinn hat es, den eigenen Ruhm zu mehren, wenn doch jede Handlung, jede Bewegung im Namen der vieliebigen Dunkelheit vollbracht wird? Ihr Ruhm bedeutet den Schattenschweifen ebenso wenig wie ihr Leben. Die Aufgabe steht über allem.

Schattenschweife legen großen Wert auf ihre Träume – jeder Traum kann eine Nachricht der Dunkelheit sein, die sich nicht immer klar verständlich ausdrückt. Aus diesem Grund nimmt sich jeder Schattenschweif nach dem Aufstehen die Zeit, sich einen Augenblick lang der eigenen Träume bewusst zu werden, um sie zu deuten. Wenn ein Schattenschweif nicht träumt, dann ist dies ein schreckliches Omen – vielleicht hört die Dunkelheit sogar auf mit ihm zu sprechen?

REVIER:

Die Schattenschweife haben kein eigenes Revier. Bei den seltenen Gelegenheiten, wenn sich mehr als ein

Mitglied der Rotte an einem Ort versammelt, nutzen sie die alten Abwasserrohre und Luftschächte der Rattenburg, um nicht gesehen zu werden – denn nur selten dringen die anderen Rotten an diese abgelegenen Orte vor.

WICHTIGE LIEDER:

Keines. Die Schattenschweife erzählen keine eigenen Lieder. Um Steigerungen und Ruf eines Schattenschweif's festzuhalten wird die Rotte herangezogen, die er nachahmt.

CHARAKTERERSCHAFFUNG:

Die Schattenschweife sind perfekte Nachahmer, die die vollendete Begabung besitzen, wie ein Mitglied einer anderen Rotte aufzutreten. Ein Schattenschweif sollte daher wie ein Mitglied der Rotte, die er nachahmt, gestaltet werden.

VORTEIL:

Schatten der Anderen. Da die Schattenschweife perfekte Ebenbilder der anderen Rotten abgeben können, teilen sie auch den Vorteil der Rotte, die sie nachahmen.

NACHTEIL:

Ruf der Finsternis. Da sie ihre Seele der vieleibigen Dunkelheit versprochen haben verfügen die Schattenschweife kaum mehr über einen eigenen Willen. Immer wieder hören sie in ihren Träumen die Stimme der Dunkelheit, und immer wieder erteilt sie ihnen Befehle – auch grausame Befehle, die sie in große Gefahr bringen. Und niemals vermochte es

ein Schattenschweif, sich einem solchen Befehl zu widersetzen.

GROSSE LIEDER:

Noch niemals hat ein Schattenschweif ein großes Lied erlangt. Am nächsten kommen dem wohl die uralten Schattenschweife, die zur Dunkelheit gegangen sind, um sie zu bewachen – doch wie die anderen Mitglieder der Rotte sind auch sie namenlos.

WAS GROßVATER SCHATTENSCHWEIF ÜBER DIE ANDEREN SAGT:

Brandratten: So viel fehlgeleitetes Potenzial.

Laborratten: Was sie wissen, das wissen auch wir. Egal wie sehr sie es in ihrer Quelle vergraben.

Müllschlinger: Sie glauben an den furchtbarsten Orten überleben zu können. Wenn die Dunkelheit erst einmal... nein, genug davon.

Rotaugen: Auch sie dringen in verbotene Orten ein. Doch nur wir dringen in die Herzen ein.

Sammler: Sie werden ihre Schätze nicht mitnehmen können.

Scharfzähne: Unsere Zähne sind ebenso hart. Und wir wissen, wo wir treffen müssen, damit es wirklich wehtut.

Taucher: Einige von ihnen sind uns zu nahe gekommen. Wir müssen beizeiten etwas gegen sie unternehmen.

ZITAT:

Erzähl ruhig weiter.

DIE WAGHÄLSE



Eine Ratte lebt nur einmal und zwar kurz. Dieses Leben gilt es zu nutzen. Es ist voller Erfahrungen, wilder Risiken, Spaß! Was bringt es, sich in den Dienst einer anderen Sache zu stellen? Sollen die anderen Rotten ihre Zeit damit verschwenden, Wissen, Macht oder Reichtümer anzusammeln. Nichts davon werden sie mitnehmen. Ihr auch nicht. Aber wenigstens habt ihr etwas erlebt.

Die Waghälse leben am Rande des Abgrunds. Sie lieben das Abenteuer und den Exzess, sind immer auf der Suche nach dem Erlebnis, dem ultimativen Kick. Ihr Reich, in das sie wegen ihrer verschwenderischen Art von den Sammlern verbannt wurden, ist vollgestopft mit stinkendem Torkelwasser in harten Röhren. Es ist ein Ort, an dem die Kopfschmerzen vom Vortag schon in die nächste Feier übergehen.

Sie gelten als verrückt und das nicht ohne Grund. Vollkommen

furchtlos, nur zum Vergnügen, unternehmen Waghälse aussichtslose Expeditionen, probieren neue Rauschmittel, gehen lebensgefährliche Risiken ein. Je extremer die Erfahrung, desto wertvoller. Wie die Müllschlinger wissen sie, dass der Tod hinter jeder Ecke lauern kann. Doch für sie ist das keine Herausforderung, sondern nur ein weiterer Grund, das zu tun, was sie wollen. Wozu etwas aufbauen, das doch keine Zukunft hat? Warum sich heute im Verzicht üben, wenn du morgen schon Futter sein kannst?

Mit Waghälsen langweilt man sich nie. Sie sind fast immer fröhlich und sehr freundlich, wollen niemandem etwas wegnehmen. Wenn unterwegs eine Falle auftaucht, ist es der Waghals, der als erstes dort hineinflüht. Seine Neugier wird nur von den – viel vorsichtigeren – Rotaugen übertroffen.

Eines Tages wird die Feier enden. Alles Torkelwasser wird aufgeschleckt sein, andere Rauschmittel nicht auffindbar. Vielleicht werden die Erbauer zurückkehren und die Burg zerstören. Oder etwas Schlimmeres geschieht. Viele Waghälse ahnen das, doch es ist ihnen egal: Bis dahin sind sie längst nicht mehr da!

ERSCHEINUNG

Waghälse sind im Allgemeinen robust und haben ein gesundes Fell – ein Erbe der Sammler. Auch von den meisten anderen Rotten lassen sich gewisse körperliche Merkmale wiederfinden, da Waghälse keine Vorbehalte bei der Wahl ihrer Partner haben.

Viele Waghälse legen Wert auf ein gepflegtes Äußeres. Besonders stolz sind sie dabei auf Spuren ihrer Abenteuer, wie dramatisch wirkende Narben oder halbierte Schwänze. Eine Ausnahme bilden dem Torkelwasser verfallene Ratten, die zu faul sind, sich zu putzen und dadurch abstoßend wirken.

RÖTTENSITTEN

Die Zustände in der Waghälse-Gesellschaft lassen sich mit einem Wort beschreiben: chaotisch.

Es gibt keine

Hierarchie und kaum Regeln. Dennoch ist das Zusammenleben geprägt von gegenseitiger Freundschaft und dem Bedürfnis zu feiern. Gemeinsam widmet man sich der Aufgabe, eine weitere der zahlreichen Torkelwasserröhren zu öffnen und den Inhalt aufzuschlecken.

Waghälse fürchten allein die Eintönigkeit. Wenn sie nicht gerade einen Rausch ausschlafen, sind sie voller Vorfreude auf der Suche nach spannenden Erlebnissen. Risiken machen ihnen Spaß, selbst wenn sie unnötig wären. Oft überleben sie die haarsträubendsten Situationen – und manchmal eben nicht. Sie wollen es nicht anders: Lieber so, als aus Langeweile einzugehen.

Ihr Revier ist nicht allzu groß und die Sammler haben ihnen verboten, es auszuweiten. Bisher gab es damit keine Probleme, da viele Waghälse jung sterben und ihre Zahl so überschaubar bleibt.

Dass die Rotte trotzdem nicht ausstirbt, liegt an ihrer Vermehrungsfreudigkeit. Auch in romantischer Hinsicht suchen sie stets nach neuen Erfahrungen – sie gelten als die besten Liebhaber der Burg.



Allenthalben wird freie Liebe praktiziert, gern auch in wechselnder Gruppenstärke und mit beiden Geschlechtern.

Viele von Waghälsen gezeugte Würfe wachsen unbemerkt bei anderen Rotten heran. Der Nachwuchs von Waghalsweibchen wird hingegen oft sich selbst überlassen oder mit Torkelwasser ruhiggestellt. Erst wenn sie beim ersten Blut ihren Mut beweisen, sind sie Teil der Feier.

Einige Waghälsa sind dem Torkelwasser sehr zugeneigt. Sie tun nichts anderes mehr, als alles aufzuschlecken, was sie davon finden können. Diese bedauernswerten Gestalten liegen ungeputzt irgendwo herum und werden leicht aggressiv, wenn man sie auf ihren Zustand anspricht. Die Übrigen sind geteilter Meinung, was die „Schlecker“ angeht: Einige finden es schade, dass diese keine Erfahrungen mehr sammeln können. Andere glauben, Schlecker würden einen tieferen Rausch erleben, als andere Ratten ihn sich vorstellen können. So richtig kümmert sich jedenfalls niemand um das Problem.

REVIER

Das Revier der Waghälsa ist die Getränkeabteilung im ersten Untergeschoss. In einem eigenen, großen Raum stehen hier Wasser- und Bierkistenstapel und Regale voller Softdrinks, Weinflaschen und Spirituosen. Viele der Flaschen sind mittlerweile auf den Boden gefallen, der daher klebrig und voller gefährlicher Scherben ist. Der Gestank nach Alkohol hängt in der Luft.

WICHTIGE LIEDER

Auge

CHARAKTERERSCHAFFUNG

Waghälsa sind durch ihre Geselligkeit fast immer sozial. Durch ihre Abenteuerlust kommen auch körperliche Attribute nicht zu kurz. Dank Torkelwasser sind nur wenige sehr clever. Gänge und Abteilungen, Klettern und Springen sowie Quasseln und Beeindrucken sind häufige Talente, Pakt mit dem Rattentod und Rattig verbreitete Tricks.

VORTEIL

Wagemut: Waghälsa kennen keine Angst. Wenn der Tod nahe scheint oder sie große Risiken eingehen, dürfen sie einen zusätzlichen Würfel werfen.

NACHTEIL

Reiz des Risikos: Waghälsa wollen nichts verpassen, keine Gelegenheit auslassen. Wann immer sie einer besonders reizvollen Erfahrung oder einem besonders spaßigem Risiko aus dem Weg gehen, müssen sie für den Rest des Tages alle 6en bei allen Proben ignorieren.

GROSSE LIEDER

Ruhm ist bei den Waghälsen schnell verdient, verblasst aber ebenso schnell wieder. Ratten, über die auf Feiern die unterhaltsamsten Geschichten erzählt werden, genießen das höchste Ansehen. Viele Waghälsa lassen ihr Leben, während sie sich ihre Namen verdienen. Ihrem Ruhm tut das keinen Abbruch.

Krautfresser Bilderseher hat das Kraut gefunden. In einer Höhle im Revier der Müllschlinger fand er, in eine durchsichtige Hülle gepackt, ein stark riechendes Kraut und fraß es auf. Seitdem liegt er die meiste Zeit kichernd in einer Ecke und faselt von „irren Farben“ und „total abgefellten“ Ideen.

Schleckweib Schwingenreiterin ist auf einer Schwarzschwinge geritten. Sie schlich sich auf den Dachboden, sprang die Kreatur an und krallte sich fest. Sie hat es nicht überlebt.

WAS GROSSVATER WAGHALS ÜBER DIE ANDEREN SAGT

Brandratten: Die müssen mal lockerer werden.

Laborratten: Die haben so interessante Sachen!

Leider lassen sie uns nichts davon ausprobieren.

Müllschlinger: Abenteuerlustig, aber viel zu verbissen.

Rotaage: Ein bisschen schüchtern, aber sie kennen sich aus. Mit denen kann man was erleben.

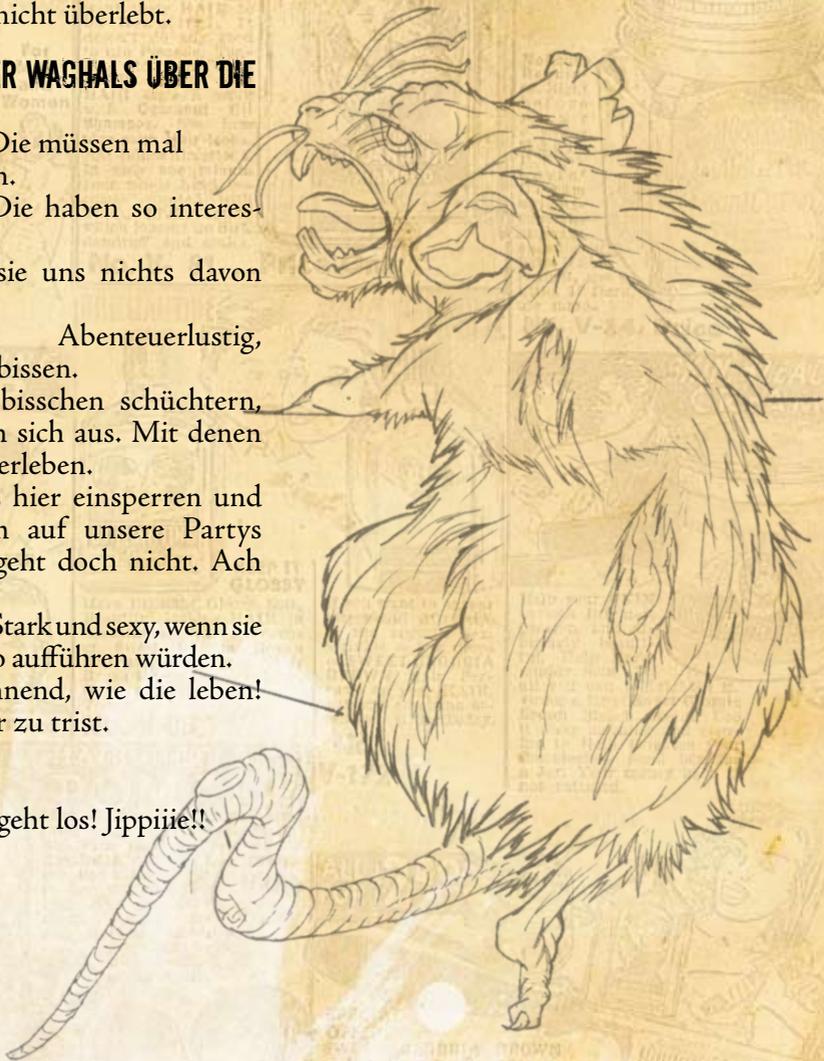
Sammler: Uns hier einsperren und dann trotzdem auf unsere Party kommen, das geht doch nicht. Ach was, egal!

Scharfzähne: Stark und sexy, wenn sie sich nur nicht so aufführen würden.

Taucher: Spannend, wie die leben! Aber auf Dauer zu trist.

ZITAT:

Festkrallen, es geht los! Jippiie!!



DIE WILDEN

Es gibt mehr als nur die Burg. Draußen, in einer Welt von grellem Licht und andauernder Gefahr, häusen sie, und in ihren Augen funkelt der Wahn. Sie beneiden die Bewohner der Burg, beneiden sie um die Sicherheit, um das allgegenwärtige Fressen. Doch wenn die Wilden eines gewohnt sind, dann ist es um ihr Überleben zu kämpfen. Sie werden einen Platz in der Burg finden. Koste es, was es wolle.

Was die Bewohner der Rattenburg nicht glauben wollen, das wissen die Wilden aus erster Pfote: Es gibt eine Welt da draußen. Es ist eine gnadenlose und blutige Welt, bewohnt von Schleichern, von Stinkern und

anderen Bedrohungen, die sich die Bewohner der Burg in ihrer Sicherheit noch nicht einmal vorstellen könnten. Das Leben eines Wilden ist schnell, brutal – und kurz.

Die Wilden sind keine geeinigte Rote. Vielmehr handelt es sich um zahllose kleinere Sippen, die sich normalerweise andauernd gegenseitig bekriegen. Sie kämpfen um sichere Unterschlüpfe (etwas, dessen Wert die Ratten der Burg niemals verstehen könnten), um das karge Futter oder einfach nur um Respekt. Ein Leben wie in der Burg war für die Wilden immer ein unerreichbarer und unverständlicher Traum.

Doch das könnte sich bald ändern. Denn jetzt ist der Zerfetzter gekommen. Er ist namenlos wie all seine Brüder, doch er zittern alle Wilden beim



Klang seines Ehrentitels. Er ist der brutalste und gefährlichste Kämpfer, den die Wilden jemals gesehen haben, und nach und nach hat er begonnen, die Sippen unter seine Krallen zu zwingen. Er herrscht jetzt über eine gewaltige Meute, größer als jede der Rotten der Burg, vielleicht sogar größer als sie alle zusammen. Es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis sein gieriges Auge auf die Rattenburg fällt – und dann steht den Rotten ein Krieg bevor, wie sie ihn noch nie gesehen haben.

ERSCHEINUNG: Die Wilden haben keinerlei einheitliches Aussehen. Die unterschiedlichen Sippen unterscheiden sich extrem sowohl in Körperbau als auch in Fellfarbe. Nur eines lässt sich verallgemeinern sagen: Die Wilden, egal wie groß und muskulös sie sind, sind immer dürr und ausgezehrt, und weitaus heruntergekommen als die Ratten der Burg. Ihr Fell ist struppig und von Parasiten befallen, teilweise sind sie räudig. Man könnte manche von ihnen fast für Müllschlinger halten – wenn der Wahnsinn in ihrem Blick nicht so wild funkeln würde.

ROTTENSITTEN:

Es ist schwer von wirklichen Sitten zu sprechen, wenn es um die Wilden geht. Es gibt viel zu viele unterschiedliche Sippen, als dass man wirklich verallgemeinern könnte. Rituelle Narben, bizarre Tabus und Aberglauben, merkwürdige Gebote, die kein Außenstehender verstehen würde – all das findet sich bei den Wilden. Häufig kommt es vor, dass Vertreter verschie-

dener Sippen sich gegenseitig an die Gurgel gehen, weil einer von beiden gegen ein unsinniges Gebot verstoßen hat. Dies konnte auch der Zerfetzter bislang nicht unterbinden.

Die Wilden sind misstrauisch. Wo die Rotten der Burg doch normalerweise über großen sozialen Zusammenhalt verfügen, weiß jeder Wilde, dass seine Kameraden ihn jederzeit verlassen würden, wenn sie sich etwas davon versprechen – Respekt bei anderen, ein Vorwärtskommen im Rudel, oder einfach nur eine Portion Fleisch. Dieses Misstrauen macht sie hart. Sie wissen, dass sie letztlich auf sich gestellt sind. Und verdammt sollen sie sein, wenn sie das jemals vergessen.

Seit der Zerfetzter die Sippen unter seinen Befehl gebracht hat, weht ein anderer Wind. Er reißt Sippen auseinander und stellt Rotten nach Einsatzgebiet zusammen. Er hat eine Befehlshierarchie aufgebaut, die bei ihm endet. Disziplin und ständige Übungen sollen die Wilden zu einer Kampfkraft formen, wie sie die Welt noch nicht gesehen hat. Es gilt allgemein als bekannt, dass der Zerfetzter wahnsinnig ist, dass er über Dinge nachdenkt, die einer Ratte nicht zustehen. Eines dieser Dinge ist Eroberung.

REVIER:

Die Wilden haben kein Revier. Sie ziehen in der Welt da draußen umher, immer auf der Suche nach etwas zu fressen und einem sicheren Unterschlupf.

WICHTIGE LIEDER:

Welche Leistungen man bringt, ist den Wilden gleichgültig. Alle Lieder sind für sie gleichwertig (der Spieler kann selbst ein bevorteiltes Lied bestimmen).

CHARAKTERERSCHAFFUNG:

Die Wilden sind gleichermaßen Schnell, Zäh und Clever – Sozial sind allerdings nur die wenigsten von ihnen. Alle Talente und Kniffe sind potenziell interessant – solange es irgendetwas gibt, das ihnen beim Überleben hilft, nutzen die Wilden es.

VORTEIL:

Die Welt da draußen. Die Wilden sind sich darüber im Klaren, dass es eine Welt außerhalb der Burg gibt – in der Tat wissen die meisten von ihnen nicht einmal von der Burg. Sie erleiden keine Wurfabzüge, wenn sie sich in der Außenwelt bewegen – ganz im Gegenteil zu den Rotten der Burg..

NACHTEIL:

Wahnsinniger Glaube. Die Wilden sind extrem abergläubisch, und das äußert sich auf unterschiedlichste Art. Bei der Erschaffung wird für jeden Wilden ein Aberglaube festgelegt. Dieser hängt normalerweise mit einer Art von Feind zusammen, oder mit einer häufigen Situation (Beispiele sind Schleicher, Stinker, Burgratten, Wasser, enge Räume... es sollte etwas sein, das relativ regelmäßig auftritt). In Situationen, die mit ihrem Aberglauben zusammenhängen, müssen Wilde alle 6en ignorieren.

GROSSE LIEDER:

Die Wilden haben keine großen Lieder. Sie sammeln noch nicht einmal Namen. Was nützt ein Name, so sagen sie, wenn man morgen stirbt? Dies hat zur Folge, dass schon innerhalb eines Rudels die Hierarchie kaum für einen Tag Bestand hat, aber auch dieser Kampf härtet nur ab. Möglicherweise wird sich dies mit dem Machtgewinn des Zerfetzers ändern.

(Die Taten eines Wilden werden dennoch normal verzeichnet, nur erhält er keine Lieder – wenn er jedoch in einer Geschichte ausreichend Lieder ansammelt, um theoretisch einen Namen zu bekommen, dann erhält er eine Steigerung, auch wenn kein Name verzeichnet wird).

WAS DER ALTE WILDE ÜBER DIE ANDEREN SAGT

Wir werden sie bekommen. Der Zerfetzter hat uns gesagt, dass die Burg einmal uns gehören wird. Dann leben wir in Saus und Braus, genau wie sie.

ZITAT:

Dein Leben bedeutet mir nichts, also geh besser aus dem Weg. Ich will es haben.

KRALLEN UND FÄNGE

Immer wieder tauchen Wesen in der Rattenburg auf, die eine Gefahr für die Ratten darstellen. Oftmals gelingt es den Rotten nur mit gemeinsamer Kraft diese Gegner in die Flucht zu schlagen. Manchmal aber gibt es Wesen, die so mächtig sind, dass sogar die stärksten Ratten einen weiten Bogen um sie machen.

WÜHLER (Nacktmull)

Woher die Wühler kommen, weiß man nicht so genau, doch eines Tages tauchten sie einfach am Rande des Reviers der Müllschlinger auf. Sie leben in einer Kolonie unter der Erde, wo sie sich mit ihren Nagezähnen durch das Erdreich wühlen. In der Rattenburg geht das Gerücht um, dass es sich dabei um verfluchte Ratten handelt, die einst von den Erbauern für eine schreckliche Tat bestraft wurden. Fragt man die Ratten, um welche Tat es sich dabei handelt, bekommt man je nach

Rotte verschiedene Antworten. Die Wühler werden gelegentlich im Spott auch als Nacktratten bezeichnet.

Stark	2	Clever	2
Schnell	2	Sozial	2
Zähigkeit	6		

Talente: *Buddeln und Wühlen (II). Verschwinden und verstecken (I).*

Tricks: *Eisenkiefen. Keine Schmerzen!*

NEUES TALENT:

Buddeln und Wühlen.

Einige Kreaturen, worunter auch eine Handvoll Ratten, sind besonders bewandert darin Tunnel zu bauen oder sich durch die Erde zu wühlen. Eine Ratte mit diesem Talent kann sich mit einer Geschwindigkeit von einer Länge (Schwanzlänge = ca. 20 cm) pro 5 Minuten durch die Erde wühlen. Auf der zweiten Stufe wird die Geschwindigkeit verdoppelt.



VIELAUGE (*Spinne*)

In der Rattenburg sollte man neuerdings sehr wachsam sein, denn in ihren Gängen lauern jetzt auch die Vielaugen. Obwohl ihr Körperbau zierlicher ist, als der einer Ratte, sind sie mit ihrer Flinkheit und ihrem Gift für jede Ratte ernst zu nehmende Gegner. Einige von ihnen können sogar die Größe einer Jungratte erreichen. Besonders vorsichtig sollte man vor ihren klebrigen Netzfällen sein, denn steckt man erst einmal in solch einer Falle, dann ist der Tod auf acht Beinen meist nicht weit.

Stark	1	Clever	3
Schnell	5	Sozial	2
Zähigkeit	3		

Talente: *Kratzen und beißen (I).*
Verschwenden und verstecken (I).

Tricks:

Gift – Die Ratte muss bei jedem Biss des Vielauges eine stark x2 Prüfung gegen 8 ablegen. Misslingt die Prüfung verliert die Ratte einen Punkt schnell. Bei 0 ist die Ratte bewegungsunfähig. Eine Ratte regeneriert 1 Punkt schnell pro Stunde Ruhe.

Netzfalle – Um eine Netzfalle zu entdecken, bevor man in diese hineinläuft, muss der Ratte eine clever x2 Prüfung gelingen. Ist die Ratte erst einmal gefangen, kann sie sich nur durch eine bestandene stark und schnell Prüfung gegen 10 befreien. Das darf sie 1W6 Runden machen, bevor das hungrige Vielauge erscheint.



STREIFENSCHÄDEL (Dachs)

Der putzige Name Streifenschädel täuscht ein wenig über die Gefährlichkeit dieser Tiere hinweg, denn mit fast fünf Rattenlängen und dem Gewicht von dreißig Ratten, gehören die Streifenschädel zu den größten Gefahren, auf die man – glücklicherweise nur sehr selten – in der Rattenburg stoßen kann. Sie sind ausgezeichnete und gnadenlose Kämpfer, dabei aber nicht ganz so dumm wie Stinker.

Stark 5 **Clever** 3
Schnell 3 **Sozial** 2
Zähigkeit 15

Talente: Buddeln und Wühlen (I).

Hören, sehen und schnüffeln (I).

Kratzen und beißen (II).

Tricks: Dickes Fell. Eisenkieser.
Blutrausch.

BLUTTRINKER (Fledermäuse)

In einigen Räumen der Rattenburg kann die unvorsichtige Ratte auf Blutrinker-Nester treffen. Ein Blutrinker ist zwar nur halb so groß wie eine Ratte, aber die Menge an Tieren in so einem Nest reicht aus, um mehreren ausgewachsenen Ratten den Garaus zu machen. Jeder Biss dieser Tiere schwächt sein Opfer, denn mit jedem Biss, saugt es auch ein wenig Blut aus ihm.

Stark 1 **Clever** 2
Schnell 1/4* **Sozial** 1
Zähigkeit 3

Talente: Hören, sehen und schnüffeln (I).
Verschwinden und verstecken (I).

Tricks: Fliegen. * 1 zu Fuß – 3 fliegend



DER URALTE KNACKKIEFER

(Schnappschildkröte)

„Ich sage euch, meine Kleinen, taucht nicht zu tief! Und hütet euch vor Würmern, die sich fett und appetitlich im Schlamm räkeln, als warteten sie nur darauf, in einem hungrigen Tauchermagen zu landen. Denn unten, in der Tiefe, da lauert der Schnappende Tod, der Uralte Knackkiefer, und mit seiner rosigen Zunge lockt er Ratten in den Untergang! Der Uralte Knackkiefer ist ein riesiges Monster, so lang wie zehn Ratten - mit Schwanz! Schwer wie fünf Stinker! Und obwohl er so riesig ist, kann er schneller zuschnappen, als ein Müllschlinger einen Krabber verspachtelt. Ein Happs, und eine Ratte ist in zwei Hälften geteilt! Wer Glück hat, dem wird nicht der Kopf abgebissen und der wird auch nicht in der

Mitte entzwei geteilt. Nein, meine Kleinen, wer Glück hat, dem beißt der Uralte Knackkiefer nur den Schwanz oder ein Bein ab. Ja, und dann heißt es flüchten, schwimmen, so schnell wie ihr nur könnt, und raus aus dem Wasser! Denn wenn eine Ratte ihn zurück beißen will, und einen Rottenbruder rächen oder sich für den Verlust von 'nem Pfötchen bedanken, dann kann sie noch so scharfe Beißerchen haben, das bringt nix. Denn die Haut vom Uralten Knackkiefer, die ist so hart wie die Wände von der Rattenburg, und so glitschig wie der Grundschlück. Ja, der olle Knackkiefer ist so alt, dass schleimige Algen auf seiner harten Schale wachsen, uralt. Und es gibt ihn seit Rattengedenken. Bereits mein Großvater hat von ihm erzählt, und sein Großvater zuvor ihm. Wer weiß, vielleicht hat der Uralte Knackkiefer noch die Erbauer gesehen. Einmal war eine Laborratte hier unten, die meinte, dass er vielleicht was über die Erbauer erzählen könnte.



Die haben ja oft mal `ne komische Idee, diese Laborratten. Auf jeden Fall ist das verrückte Weißfell mit ein paar Ratten von anderen Rotten da runter getaucht. Lange haben wir nichts mehr von ihnen gesehen. Bis dann eines Tages sein Kopf hier angespült wurde, komplett mit seinem schlauen kleinen Gehirn drin. Tja, das hat ihm wohl auch nichts gebracht. Wenn man so drüber nachdenkt, könnte man fast meinen, der Schnappende Tod hätte so etwas wie Humor. Sitzt unten im Schlamm und lacht über verrückte Laborratten, die mit ihm reden wollen. Vielleicht mag er aber auch kein Laborrattenhirn.

Lasst euch das eine Lehre sein, meine Kleinen. Wer im Trüben taucht, und denkt, dass Würmer sich nicht vor Tauchern verstecken, den kriegt der Uralte Knackkiefer. Und das letzte, was man noch von ihm hört, das ist das laute Krachen, wenn die mächtigen Kiefer vom ollen Panzerbiest ihm tief unten im Wasser die Knochen zerknacken.“

- Großvater Taucher erzählt seinen Enkeln vom Schrecken der Tiefe

Der Uralte Knackkiefer macht seit Generationen die Gewässer der Taucher unsicher. Er verbirgt sich am schlammigen Grund des Wassers, öffnet sein Maul und wartet. Sobald eine Ratte vorbeischwimmt – vielleicht sogar, angelockt von seiner wurmähnlichen Zunge, näher kommt – beißt er blitzschnell zu. Vielleicht sieht die Ratte noch, wie sich die kleinen trüben Augen dieses Schreckens aus der Tiefe öffnen, bevor er zubeißt, aber in der Regel ist die Bestie schneller. Wenn die Ratte den ersten Biss überlebt und sie nicht schnell genug wegschwimmt,

versucht der Uralte Knackkiefer gerne noch einmal, einen großen Biss Ratte zu nehmen, denn satt scheint er niemals zu werden.

Obwohl Knackkiefer nicht eine der hellsten Kreaturen der Rattenburg ist, weiß er, dass er außerhalb des Wassers angreifbar ist und verlässt das nasse Element nur unter den seltensten Umständen.

Stark 5 **Clever** 1
Schnell 4*/2**/1 **Sozial** 1
Zähigkeit 20

Talente: Kratzen und Beißen (II), Schwimmen und Tauchen (II), Verschwinden und Verstecken (I)

Tricks:

Bluttausch –

Dicker Panzer und Schuppenhaut: Der Uralte Knackkiefer kann von jedem Schaden, der ihm zugefügt wird, drei Punkte abziehen. Wenn eine Ratte versucht, seinen Panzer zu umgehen und seine ledrigen, schuppigen Gliedmaßen angreift, erhält sie einen Malus von 2 auf ihren Angriffswurf. Allerdings hat der Uralte Knackkiefer überall eine dicke Schuppenhaut, so dass er sich immer noch 2 Punkte Schaden von seinem Schaden abziehen darf. Beißt sich eine Ratte fest, kann sie langsam den Panzer durchbeißen. Der Panzer und die Schuppenhaut verlieren pro Runde Festbeißen 1 von ihrem Schutzwert. Allerdings nur an der Stelle, an der sich die Ratte festgebissen hat.

Keine Schmerzen!, Monstermaul

Monströs, Schrecken der Tiefe,

Verdammt groß

*Initiative beim ersten Zuschnappen

** Unter Wasser

MONSTERTRICKS

Mit den folgenden Tricks kann der Rattenmeister die Gegner seiner Rattenbande ausstatten, um sie noch härter, noch furchterregender oder einfach noch passender zu machen. Keine Ratte kann mit einem dieser Tricks geboren werden oder sie erlernen.

BLUTRAUSCH

Wenn dieser Gegner schwer verletzt wird – also zwei Drittel seiner Zähigkeit verliert (abgerundet) – kämpft er wie in Raserei. Stark und schnell steigen um 1 und er greift zweimal pro Runde an. Außerdem ignoriert er alle Mali durch verlorene Zähigkeit. Alle seine Prüfungen um zu blocken oder auszuweichen sind aber um 2 erschwert.

ENTSETZLICH RIESIG

Diese Kreatur ist so gewaltig, dass Ratten ihr kaum Schaden zufügen können. Ihre Zähigkeit wird mit stark $\times 5$ berechnet. Kein bekanntes Geschöpf in der Rattenburg ist so groß, aber angeblich soll schon mal ein Stinker dieser Größe in das Erdgeschoss eingedrungen sein.

GENICKBISS

Gelingt diesem Gegner ein Glücksgriff im Kampf, kann die angegriffene Ratte nur noch versuchen auszuweichen, nicht zu blocken. Schafft sie das nicht, erleidet sie zunächst einmal den normalen Schaden. Außerdem hat der Gegner den unglücklichen

Nager am Nacken gepackt und schleudert ihn hin und her, um sein Genick zu brechen. Beide würfeln $2x$ stark. Gewinnt der Gegner, verliert die Ratte noch einmal den stark-Wert des Gegners an Zähigkeit. Einige Stinker und Rotschweife kennen diesen Trick.

GIFT

Eine Ratte muss bei jedem erhaltenen Biss (oder Stich) eines giftigen Gegners eine Prüfung auf $2x$ stark gegen 8 ablegen. Misslingt die Prüfung, verliert die Ratte einen Punkt schnell. Bei 0 Punkten ist die Ratte bewegungsunfähig.

Eine Ratte regeneriert 1 Punkt schnell pro Stunde Ruhe. Alle Zischer, Vielaugen und vielleicht sogar exotische Krabber beherrschen diesen Trick. Manchmal ist das Gift stärker oder schwächer (die $2x$ stark Prüfung muss gegen 6 oder 10 erfolgen), manchmal lähmt es auch das Hirn (clever-Punkte gehen verloren).

KEINE SCHMERZEN!

Vielleicht hat dieses Wesen kein Schmerzempfinden, vielleicht drückt ein Tumor auf sein Gehirn oder es ist einfach von Sinnen. Auf jeden Fall erleidet es keine Abzüge durch verlorene Zähigkeit.

PANZER

Das Wesen hat verfilztes, schmutzverkrustetes Fell oder einen regelrechten Schuppenpanzer. Er kann

von jedem Schaden, der ihm zugefügt wird, zwei Punkte abziehen. Dieser Trick addiert sich nicht mit dem Trick „Dickes Fell“.

Beißt sich eine Ratte an einem gepanzerten Gegner fest, kann sie sich langsam durch den Panzer durcharbeiten. Der Panzer verliert pro Runde Festbeißen 1 von seinem Schutzwert. Allerdings nur an der Stelle, an der sich die Ratte festgebissen hat, und nur für diese Ratte.

Beispiel:

Kleinvieh Schmalratte ist echt nicht stark (1). Um seinen Rattenfreunden dennoch im Kampf gegen einen langhaarigen, schmutzigen Stinker beizustehen, versucht er sich in das von Blut und Dreck verkrustete Fell des Stinkers zu verbeißen. In der ersten Runde schafft es Kleinvieh, sich festzubeißen und wird nicht abgeschüttelt. Er verursacht keinen Schaden, da von seiner 1 noch volle 2 abgezogen werden. Auch in den folgenden Runde hat der Stinker zuviel zu tun, um den kleinen Quälgeist loszuwerden und der Schutz durch den Panzer sinkt weiter. In der dritten Runde hat Kleinvieh sich durch das Fell gebissen und schmeckt Hundeb Blut! Er verursacht 1 Punkt Schaden. Wenn er jetzt nicht abgeschüttelt wird, zieht er dem Stinker in jeder weiteren Runde einen Punkt Zähigkeit ab. Wird er jedoch abgeschüttelt, beginnt das Spiel von vorn.

MONSTERMAUL

Dieser Gegner hat so scharfe und große Zähne oder einen so gewaltigen Schlund, dass er 2 Punkte mehr Schaden macht, als sein stark Wert beträgt. Addiert sich nicht mit „Eisenkiefer“.

MONSTRÖS

Dieser Gegner ist so gewaltig, dass er unmöglich mit dem Kampfmanöver „überwältigen“ zu überwältigen ist. Dieser Trick ist mehr eine Eigenschaft, die größere Tiere (so wie Stinker, Schleicher oder Streifenschädel) automatisch besitzen sollten.

RAMMEN

Aufgrund seiner Masse kann ein solches Wesen eine Ratte mit Leichtigkeit umstoßen. Es würfelt 2x stark, die Ratte kann mit schnell und clever ausweichen. Gelingt das Ramm-Manöver, liegt die gerammte Ratte am Boden und muss die nächste Runde dazu verwenden, aufzustehen.

SCHRECKEN DER TIEFE

Dieses Tier ist in den trüben Wassern der Rattenburg zu Hause und erleidet niemals Mali bei Kämpfen unter Wasser. Im Gegensatz zu seinen Rattengegnern, denen ein Malus von 2 (seichtes Wasser) bis 4 (schlammige, undurchsichtige Tiefen) bei Unterwasserkämpfen droht. Alle Glotzer und vielleicht auch ein paar Zischer sollten diesen Trick drauf haben.

SCHWARM

Diese Wesen können sehr gut koordiniert kämpfen. Pro Mitstreiter (mit dem Schwarm-Trick) gegen einen gemeinsamen Gegner kriegt jedes Schwarmmitglied einen Bonus von 1 auf Kampfprüfungen. Das Maximum ist allerdings 5. Ein paar Krabber und Vielaugen kennen diesen Trick.

Beispiel:

Dickfell Schnellbeißer ist bei seiner Suche nach Futter in einer alten Konservendose auf ein Nest von Krabblern gestoßen. Die drei größten greifen ihn an. Da sie als Schwarm kämpfen können, würfeln alle jeweils 2 Kampfwürfel mehr. Nach zwei Runden hat Schnellbeißer einen Krabblern unter köstlichen Knackgeräuschen zerbissen. Der Schwarmbonus sinkt auf einen Würfel. Doch in der nächsten Runde kommen vier Krabblern hinzu, so dass der Müllschlinger jetzt von sechs schwarzglänzenden Sechsbainern umringt wird. Jeder Krabblern erhält 5 Bonuswürfel. Viel schlimmer kann es für Schnellbeißer nicht werden, weitere Krabblern würden die Würfelanzahl nicht mehr erhöhen – das Maximum ist erreicht. Er sollte entweder mehr Krabblern anknabbern oder die Flucht ergreifen.

TOT STELLEN

Wenn dieser Gegner zwei Drittel seiner Zähigkeit verloren hat, wird er versuchen, sich tot zu stellen. Würfeln Sie 2x clever für ihn. Die Schwierigkeit wird dabei aus zwei Werten gebildet: die Anzahl seiner Gegner (maximal 6) plus den höchsten clever Wert in der Gruppe seiner Gegner. Schafft er die Prüfung, wird er für tot gehalten. Ein paar Zischer beherrschen diesen Trick und können dazu auch das Talent „Verschwinden und Verstecken“ benutzen.

TRAMPELN

Dieser Gegner ist so riesig, dass er Ratten einfach niedertrampelt. Er kann, anstelle eines normalen Angriffs, bis zu drei Ratten in einem en-

gen Bereich niedertrampeln. Der Gegner würfelt einen Angriff mit 2x stark, der für alle Ratten gilt und die betroffenen Ratten können nur ausweichen, nicht abblocken. Alle Ratten, die nicht ausweichen, erleiden den stark-Wert des Gegners als Schaden (Eisenbiss oder Monstermaul nicht mitgerechnet). In der nächsten Runde muss der Gegner aber wenden oder sich umdrehen und kann nicht angreifen (aber immer noch blocken und ausweichen).

VERDAMMT GROS

Diese Kreatur ist viel größer und zäher als eine Ratte. Ihre Zähigkeit wird mit stark x 4 berechnet. Viele Stinker und dicke, große Schleicher fallen in diese Kategorie.

WILDE BESTIE

Dieser Rattengegner ist zu dumm, zu ausgehungert oder zu blutgierig, um sich an Schmerzen zu stören. Er erleidet den Malus für Verletzungen pro einem Drittel (abgerundet) seiner verlorenen Zähigkeit, nicht pro 2 Punkte.

Beispiel:

Der Uralte Knackkiefen besitzt eine Zähigkeit von 20. Pro 6 verlorenen Punkten erleidet er einen Malus von 1 auf alle Prüfungen im Kampf.



BEULEN UND EITER

Ratten leben im Schmutz und übertragen Krankheiten, so heißt es immer. Aber auch die pelzigen Nager können von Krankheiten befallen werden oder sich mit schlechtem Futter vergiften. Hier sind ein paar beispielhafte Gifte und Krankheiten, die deinen Spielerratten in der Rattenburg begegnen können. Fühl Dich frei, neue fiese Plagen zu entwickeln – aber mache es deinen Ratten nicht zu schwer. Und denken Sie daran: Die Gefahr des Heldentodes beim Kampf gegen einen tollwütigen Stinker ist dramatisch, ein langsames, unausweichliches Dahinsiechen an der Beulenpest dagegen nur traurig. Bei Giften wird in der Überschrift vermerkt, dass es sich um solche handelt, da Ratten mit dem Trick „Vererbte Resistenz“ Bonuswürfel beim Widerstehen erhalten.

ABZESSE (Krankheit)

Wird eine Ratte von einem Gegner mit richtig dreckigen Zähnen oder Krallen gebissen oder gekratzt, kann sich die Wunde entzünden und zu eitergefüllten Blasen unter der Haut entwickeln. Nach einer Verwundung durch einen solchen Gegner muss die Ratte eine Prüfung mit 2xstark würfeln, die Schwierigkeit ist bei 7 (oder 10 bei richtig dreckigen Gegnern). Wurde die Wunde von einer in „Wunden lecken“ bewanderten Ratte behandelt, sinkt die Schwierigkeit des Wurfes pro Talentstufe.

Beispiel:

Übelfang Blutbeißerin wurde von einem verdreckten Müllschlinger gebissen. Aber zum Glück kümmert sich Breitkiefer Heilspeichler (Wunden lecken I) um ihre Verletzung. Die Probe, um die Infektion zu vermeiden sinkt von 7 auf 6.

Misslingt der Wurf, bildet sich innerhalb eines Tages ein Abszess, der einen Malus von 1 auf alle schnell-Würfe gibt. Der Abszess bildet sich unter Umständen irgendwann zurück (alle 1-6 Tage kann die Ratte einen neuen Wurf auf 2xstark versuchen).

Die Brandratten kennen eine verdammt schmerzhafteste, aber auch effektive Methode, die Abszesse loszuwerden. Für eine kleine Opfergabe brennen sie die Wunde aus (1-3 Schadenspunkte, aber der Abszess ist beseitigt).

BLUTKÖRNER (Gift)

Diese kleinen Körner sehen essbar aus und riechen halbwegs nahrhaft. Einen Tag, nachdem eine Ratte davon gefressen hat, muss sie eine Prüfung mit 2xstark gegen 10 bestehen. Bei Misslingen verliert sie einen Punkt stark (auch die Zähigkeit sinkt dementsprechend) und beginnt aus allen Körperöffnungen zu bluten. Nach dem zweiten Tag muss sie die Prüfung erneut bestehen. Bei Misslingen verliert sie wieder einen Punkt stark. Fällt stark auf 0, stirbt die Ratte. Nach dem vierten Tag endet die Wirkung des Giftes. Wenn die Ratte diese vier Tage überlebt, erholen sich

die stark-Punkte danach wieder, mit einer Rate von einem Punkt pro Tag.

Fast jede Ratte hat schon einmal eine Geschichte von einer Gruppe Ratten gehört, die von den Blutkörnern gefressen haben und daran gestorben sind. Mit einem Wurf auf „Legenden und Gerüchte“ gegen 7 könnten sie sich daran erinnern, wenn sie irgendwo solche Körner finden.

DAS KEUCHEN (Krankheit)

Diese Lungenkrankheit schwächt Ratten. Jede Ratte, die sich länger in der Nähe von mit dem Keuchen infizierten Ratten aufhält, muss eine Prüfung mit 2xstark gegen 7 bestehen. Misslingt diese, bricht auch bei ihr innerhalb weniger Tage das Keuchen aus. Sie wird kurzatmig und muss sehr oft husten und niesen. Sie erhält einen Malus von 2 auf alle länger dauernden körperlichen Aktivitäten, zum Beispiel Tauchen und Schwimmen über längere Strecken oder in Kämpfen ab der dritten Runde. Nach 1-6 Monaten muss die Ratte eine erneute Prüfung gegen 2xstark, wieder gegen 7, bestehen. Bei Misslingen verliert sie einen Punkt stark – für immer. Ab jetzt muss die Ratte alle 1-6 Monate diesen Wurf wiederholen, um keinen weiteren Punkt stark einzubüßen. Sinkt der stark-Wert der Ratte auf 0, ist sie tot.

Niemand hat bisher eine Heilmethode für diese Krankheit gefunden.

DER SCHISS (Krankheit)

Auch wenn Ratten das dreckigste Futter fressen und verdauen können, manchmal verseuchen Wurmeier

oder andere Krankheitskeime ihre Nahrung. Frisst eine Ratte verseuchtes Futter, muss sie auf 2xstark gegen 7 würfeln. Misslingt die Prüfung, wird sie von schwerem Durchfall und Magenkrämpfen gemartert. Sie verliert 1-3 Tage (würfeln Sie einen Würfel und halbieren Sie die Augenzahl. Runden Sie auf.) lang täglich 1-3 Punkte Zähigkeit. Während dieser Zeit ist die Ratte zu geschwächt, um Zähigkeit zurück zu gewinnen.

Ratten, die den Schiss haben, verseuchen durch ihren Durchfall oft Nahrungsvorräte. Viele Rotten vertreiben deswegen Erkrankte aus ihrem Revier. Besonders die um ihre Vorräte sehr besorgten Sammler sind dafür bekannt. Ratten mit dem Trick „Eisenmagen“ sind gegen den Schiss so gut wie immun, sie müssen nur eine 4 würfeln, um den Ausbruch der Krankheit zu verhindern.

JUCKVIECHER

Wenn Ratten aufhören oder daran gehindert werden, sich regelmäßig zu putzen, siedeln sich viele winzige kleine Krabber in ihrem Fell an, die ihr Blut saugen und sich in die Haut einwühlen. Das ständige Jucken lenkt mächtig ab und befallene Ratten erhalten einen Malus von 1 auf alle Würfe.

Taucher leiden sehr selten an Juckviechern, und die Sammler besitzen geheimnisvolle ölige Substanzen, die Ratten sich ins Fell reiben können, um den Befall loszuwerden. Für einen kleinen Gefallen dürfen andere Ratten sicher etwas davon abhaben.

SCHLECHTES FUTTER (Gift)

Nicht nur Parasiten und Keime machen hungrigen Ratten das Leben schwer. Manchmal ist das Futter so verfault, dass Ratten sich damit vergiften können. Wenn eine Ratte richtig verdorbene Nahrung frisst, muss sie einen Wurf 2xstark gegen 7 bestehen. Misslingt die Prüfung, verläuft die Vergiftung genau wie der Schiss (siehe oben).

Obwohl Ratten mit Futtermittelvegiftung Nahrung nicht verseuchen, werden auch sie meistens nicht in der Nähe von Vorräten geduldet, da viele Ratten Futtermittelvegiftung und den Schiss nicht unterscheiden können. Gegen schlechtes Futter hilft ebenfalls der Trick „Eisenmagen“. Er erleichtert den Wurf, so dass eine 4 genügt.

TODESLUFT (Gift)

In einigen Bereichen der Rattenburg sammeln sich merkwürdige Gase an, die Ratten den Tod bringen können. Nähert sich eine Ratte einer solchen tödlichen Zone, kann sie eine Prüfung auf 2xclever (verbessert Hören, Sehen, Schnuppern) gegen 10 ablegen, um durch einen merkwürdigen Geruch oder herumliegende tote Krabber (oder sogar die eine oder andere Ratte) darauf aufmerksam zu werden. Um einen solchen Bereich zu durchqueren kann die Ratte versuchen, die Luft anzuhalten (starkx2 Runden lang). In jeder Runde, in der eine Ratte die Todesluft einatmet, muss sie einen Wurf 2xstark gegen 7 bestehen, um nicht ohnmächtig zu werden. Liegt eine Ratte ohn-

mächtig in einer solchen Zone, verliert sie jede Runde 1-2 Punkte Zähigkeit, bis sie jemand wegbewegt oder sie stirbt.



RATTEN!-REGELOPTIONEN

Im folgenden Abschnitt findet der Rattenmeister einige alternative Regeln, die er für seine **RATTEN!**-Runde benutzen kann. Die meisten dieser Regeln dienen dazu, **RATTEN!** ein wenig härter zu machen, um den Herausforderungsgrad für seine Ratten-Gruppe zu steigern.

NICHT SO EINFACH!

Spielgruppen, denen die Schwierigkeiten der, **RATTEN!**-Prüfungen zu einfach erscheint, können ihr Spiel durch folgende Regeln verschärfen:

-Anstatt die Schwierigkeiten-Tabelle aus **RATTEN!** zu nutzen, kann der Rattenmeister folgende, härtere Tabelle nutzen:

5	einfach
8	herausfordernd
11	schwer

-Jede gewürfelte 1 mindert das Gesamtergebnis des Wurfes um 1 Punkt.

Beispiel:

Kahlschwanz Hornkralle würfelt 6, 4, 3, 1, 1 – das Ergebnis der Prüfung ist dann also $6 + 4 = 10$ minus 2 (2 Einsen) – also 8.

-Bei jeder Prüfung werden verschiedenfarbige Würfel benutzt. Eine Farbe pro benutzter Eigenschaft (auch wenn zweimal die gleiche Eigenschaft genutzt wird). Um zu be-

stimmen, ob die Ratte ihre Prüfung gemeistert hat, darf nur ein Würfel pro Farbe gewählt werden.

ZÄHE ZEITEN

Im normalen Spielmodus von **RATTEN!** sind die Charaktere ziemlich zerbrechlich.

Wer seinen Spielern lieber ein paar zähere Nager an die Hand geben will, kann statt der vorgegebenen 3x stark, den Zäh-Wert mit folgender Formel ausrechnen:

$\text{Zäh} = 3 + \text{stark} \times 2$ (Laborratten starten mit $\text{Zäh} = 3 + \text{stark}$).

STÄRKERE GEGNER

Rattenmeister, die den Herausforderungsgrad von **RATTEN!** noch weiter steigern möchten, können einfach die Gegner stärker machen, in dem sie bei Gegnern für jede weitere gewürfelte 6 (nach den beiden ersten) einen Bonus von 1 auf ihren Wurf addieren.

Beispiel: Ein Schleicher würfelt 6, 6, 4, 8, 2, 1 – das Ergebnis der Prüfung ist damit $13 - 6+6+1$.



MYTHEN UND SAGEN

SAGEN DER RATTENBURG

Die Rattenburg ist voller Geheimnisse, voller dunkler Mysterien und gerissener Verschwörungen. Wehe der Ratte, die alles zu wissen glaubt, und wehe der, die alles herausfinden will. Die folgenden Gerüchte und Sagen sind immer wieder in der Rattenburg zu hören. Was dran ist? Wer weiß?

EIN TOTER ERBAUER

„Brüder, wir müssen etwas unternehmen. Es ist soweit: ein Erbauer ist in die Rattenburg zurückgekehrt. Glaubt mir, denn ich habe es gesehen: Die blanken Knochen, die riesenhafte Gestalt - prachtvoll und mächtig ist er, ja, wie wir es immer wussten. Doch ist er nicht bei uns, Brüder, wie es sein sollte, und wisst ihr warum? Die verfluchten Waghälse haben ihn, haben ihn gefangengenommen in seiner Ruhe! Er habe Torkelwasser in seinen Taschen getragen, gehöre somit ihnen, könnt ihr Euch das vorstellen, meine Brüder? Tot sei er, und schon immer hätte er in den Tiefen des Kellers geschlafen! Die Ketzer! Tod den Ketzer! Ich sage Euch, wir werden mit Feuer und Krallen zu ihnen gehen, und sie lehren, wie die Dinge zu sein haben. Dann wird der Erbauer auferstehen aus seinem Schlaf, und wir werden endlich unsere Rache haben!“

**Geifermaul Hassreder, Prediger
der Brandratten**

EIN URALTER SCHRECKEN

„Glotzer? Ha, vergiss die Glotzer. Nein, wir haben ein ganz anderes Problem, und das sind wir selbst. Du hast doch sicher schon mal von diesem Ungeheuer gehört, das beißende Monster, das in der Tiefe auf uns lauert? Ich hab's gesehen, Freund, und es ist viel schlimmer als die Geschichten sagen. Groß wie hundert Ratten. Ein Panzer aus Stein. Mit einem Biss kann er den Rücken einer Ratte brechen. Woher ich das weiß? Weil ich nicht der einzige bin, der das Ding gesehen hat. Da waren Nassforscher, und Immergrün, und noch ein paar andere aus unserer Rotte, und weißt Du was die gemacht haben? Haben gesungen und gebetet, bis das Ding aus dem Wasser kam. Sahen fast aus wie verdammten Brandratten! Und dann haben sie Flickenfell ins Wasser geworfen. Einfach so. Happs und weg. Das sind Irre, wir müssen sie aufhalten! Hey, Triefauge, warum kuckst Du so kom-“

**Dunkelschwimmer von der
Rotte der Taucher, unmittelbar vor
seinem Verschwinden**

EIN DÜSTERER RAT

„Komm mal her, Kleiner. Noch näher. Ich will Dir was sagen.“

Chachachachacha! Hast gedacht, ich will Dich fressen, oder? Chachacha... Nein, ehrlich, komm her, ich muss Dir was sagen. Ich weiß schon, für Euch kleinen Pelzknäuel gibt es nur Eure Burg. Wenn ich Dir sage, dass es da draussen noch was gibt - das glaubst Du mir nicht, oder, Kleiner?



Naja, ist ja auch egal, ob Du mir glaubst. Ich hab ne Nachricht für Euren Boss.

Da draußen gibt es noch eine Welt, und da gibt es noch andere Ratten. Sag ihm das. Hunderte, Tausende. Irre, kleine Monster, sabbernd, geifernd, kreischend. Da mag ich Euch viel lieber. Ihr seid nicht so bescheuert. Naja, sag Deinem Boss, dass die es auf Euch abgesehen haben. Sie sammeln sich um die Burg. Und es wird Krieg geben. Also, egal ob Du mir glaubst oder nicht, das ist WICHTIG, in Ordnung?

Chachachacha... nein, ich mach nur Spaß. Das weißt Du, oder?“

Eine Schwarzschwinge im Gespräch mit Schwarzfreund von den Sammlern

EINE HOFFNUNGSLOSE PROPHEZEIUNG

„Ich weiß warum das alles hier so... beschissen ist. Oder willst Du mir sagen, Du hättest Spaß an Deinem Leben, Jungchen? Na eben.

Wir haben den Krieg gar nicht gewonnen. Klar, die anderen Rotten, die erzählen Dir anderes, und auf die Brandratten darfst Du sowieso nicht hören. Aber es ist so. Die Erbauer haben gewonnen. Die sind nicht gegangen - sie waren nie hier. Die haben uns hier nur reingesperrt. Das hier, mein Freund, ist keine Burg. Es ist eine Falle.

Wie die Schnapper, weißt Du? Wir rennen hier rum, fühlen uns sicher, und irgendwann - ZACK! - sind wir alle tot. Ich spür es in meinen alten Knochen - es ist bald soweit. Dann schnappt die Falle zu. Und die Erbauer haben gewonnen. Was wir tun können? Nichts, was sollten wir tun?

Es wird nur halt eben bald keine Ratten

mehr geben. Find Dich schonmal damit ab.“

Schnapperbrecher Übelzunge Schwarzseher, Ahn der Müllschlinger

EINE EKLIGE BEOBSACHTUNG

„Krabbler sind eine Gefahr.

Doch, glaube mir. Ich weiß, sie sehen nicht so aus, und sie knacken ganz leicht, aber ich hab da was gehört. Wenn Du Dich schlafen legst, allein, dann kann es sein, dass die Krabbler sich an Dich anschleichen. Ganz viele. Dann halten sie Dich fest, siehst Du, und klar, Du wehrst Dich, aber es kommen immer mehr nach. Beißen Dich. Zwicken Dich. Und nagen Dir ein Loch in den Bauch. Dann kriecht ein Krabbler rein, und noch einer, und sie fressen Dich von innen auf. Biss für Biss. Bis Du ganz leer bist. Und dann machen sie Dich wieder voll.

Du bist dann nicht mehr Du. Nur noch ein Sack, gefüllt mit Krabblern. Aber Du läufst rum. Redest. Tust, was Du immer tust. Nur dass Du eigentlich den Krabblern dabei hilfst, alle Ratten zu ersetzen.

Wer weiß, wie viele Ratten schon betroffen sind. Wenn man aufpasst, kann man sehen, wie sich die Krabbler unter der Haut bewegen. Wenn Du das siehst, dann lauf schnell weg!“

Schattenducker Leisewisser von den Rotaugen

AUF EIN WORT, RATTENMEISTER



Die Aufgaben des Rattenmeisters sind vielfältig. Er muss seine Spieler kennen, ihre Charaktere, muss wissen, welche Geheimnisse in seiner Version der Rattenburg darauf warten, aufgedeckt zu werden. Die Rattenburg ist ein Ort, in dem Abenteuer erlebt werden können. Doch wie genau fängt man das an?

Das folgende Kapitel hat zwei Teile. Im ersten, der für wirkliche Neulinge auf dem Gebiet des Rollenspiels geschrieben worden ist, findest Du Anregungen, wie das Leiten eines

Rollenspiels genau funktioniert, mit Tipps zu Erzähltechniken und einigen Sachen, die man gar nicht machen sollte. Solltest Du bereits ein erfahrener Spielleiter sein, kannst Du direkt zum zweiten Teil übergehen. Dort findest Du Anregungen, wie Du mit der speziellen Erzählsituation von Ratten! umgehen kannst, wie Du die besonderen Tücken umschiffen und die Stärken des Spiels voll ausnutzen kannst. Fangen wir doch einfach an.

WAS SIND DIE AUFGABEN EINES RATTENMEISTERS?

„Rattenmeister“ ist unser spezieller Ausdruck für die Aufgabe innerhalb eines Rollenspiels, die häufig als „Spielleiter“, „Meister“ oder „Erzähler“ bezeichnet wird. Solltest Du Dich entschieden haben, für Deine Runde den Rattenmeister zu geben: Herzlichen Glückwunsch! Zwar ist diese Aufgabe mit ein wenig mehr Arbeit verbunden, doch dafür kann die Befriedigung über einen gelungenen Spielabend umso größer sein. Doch was genau macht eigentlich ein Rattenmeister?

– Im Gegensatz zu den übrigen Spielern am Tisch verfügt der Rattenmeister über keinen Charakter, den er durch das Spiel führen wird. Ihm wird jedoch garantiert nicht langweilig werden. Er ist es, bei dem die Fäden der Geschichte zusammenlaufen. Er muss die Aktionen und Reaktionen der Welt, in denen sich die Spielerratten bewegen, nach eigenem Ermessen gestalten. Er beschreibt die Umgebung, alle auftretenden Figuren, und bringt sie mit den Handlungen der Spielercharaktere in Kontext. Mit anderen Worten: Er ist Drehbuchautor, Regisseur, Bühnenbildner und sämtliche Nebendarsteller. Ganz schön viel Arbeit für einen Spieler, oder? Aber keine Angst. Es ist gar nicht so schlimm.

– Am Anfang ist immer eine Geschichte. Vielleicht sind Dir schon beim Lesen der Bücher zahllose Ideen in den Kopf gekommen, Abenteuer, die Du für Deine Spieler lebendig lassen werden willst. Hierbei solltest Du

allerdings einige Punkte bedenken. Du bist der Rattenmeister, kein Autor. Du hast also den Vorteil, dass Dir einiges an Arbeit abgenommen werden wird, allerdings den Nachteil, dass Deine Hauptfiguren über einen lästigen freien Willen verfügen. Nutz das aus. Du hast nichts davon, einen ausgefeilten Handlungsstrang mit doppeltem Boden zu kreieren. Du weißt ja gar nicht, was Deine Spieler so tun werden. Am hilfreichsten ist es vielleicht, sich über einige Punkte klar zu werden. Was ist die Ausgangssituation? Wer sind die agierenden Figuren? Und wie würde das Ganze ungefähr ablaufen, wenn nicht die Spielerratten da wären, um sich einzumischen? Wenn Du eine tolle Szene im Kopf hast, dann formuliere sie ruhig ein bisschen weiter aus, aber mach Dir nicht zu viel Mühe. Improvisieren wirst Du sowieso müssen.

– Es gibt wenig, was Rollenspieler weniger mögen, als ihnen einen freien Willen vorzugaukeln. Man hat sich ja gerade für ein Rollenspiel entschieden, nicht für ein Brettspiel, weil man die Möglichkeit hat, frei zu entscheiden. Rattenmeister, die ihre Handlung durchdrücken wollen, koste es, was es wolle, machen sich einer Sache schuldig, die im Allgemeinen als „Railroading“ bezeichnet wird. Tu das nicht. Sorge dafür, dass jede Entscheidung, die sie fällen können, auch von Bedeutung ist. Der Spaß am Tisch ist auf jeden Fall wichtiger als jeder vorgefertigte Handlungsablauf.

– Es ist wichtig, die Sinne anzusprechen. Wenn Du willst, dass Deine Spieler wirklich in der Szenerie aufgehen, dann solltest Du darauf achten, dass Du auch Sinneseindrücke außerhalb des Sichtbaren beschreibst, gerade hier bei Ratten!, sehen Ratten doch gar nicht mal so besonders gut. Beschreibe den Spielern den Gestank der vergammelten Essensreste im Müllschlinger-Revier, das brackige Wasser bei den Tauchern, den stinkenden Qualm bei den Brandratten. Sage nicht, dass eine Ratte krank aussieht, beschreibe das aufgedunsene Auge und den leichten Geruch nach Eiter. Beschreibe das schier unerträgliche aufgeregte Geschrei in einem Lager der Rotten. Sei einfach so plastisch wie möglich. Ufere dabei aber nicht aus – die Beschreibungen sollen nicht die Geschwindigkeit rausnehmen und die Spieler zu reinen Zuhörern machen. Das heißt, dass Du auch versuchen solltest, die Schauplätze möglichst aufregend zu halten. Gerade in Actionsequenzen solltest Du den Spielern eine interessante Umwelt geben, mit der sie interagieren können.

– Du bist auf keinen Fall der Gegner Deiner Spieler. Klar, Du hast immer die Möglichkeit, plötzlich einen tollwütigen Stinker oder gar den Alten Knackkiefer auftauchen zu lassen, aber ist das wirklich sinnvoll? Schließlich hast Du nichts davon, die Spieler (und Dich damit) zu frustrieren. Du solltest Dich bemühen, immer fair zu bleiben. Behandle alle Spieler gleich, und halte Dich an die Regeln. Schließlich sind die Regeln die Basis, die den Spielern erlaubt,

Einfluss auf die Spielwelt zu nehmen, da sollte das auch für alle gelten. Ziel des ganzen Spiels ist es, eine spannende Geschichte zu erzählen, und das passiert nur, wenn Du gleichzeitig versuchst, Deine Spieler zu fordern, sie dabei allerdings nicht überforderst.

Für alle diese Punkte gilt: Übung macht den Meister. Fang einfach an, spring ins kalte Wasser. Deine Spieler werden Dir schon zu verstehen geben, was Du richtig machst, was Du besser machen könntest, und nicht zu vergessen, was sie wollen. Vertrau einfach Deinem Instinkt, und Du wirst immer besser werden.

DAS BESONDERE AN RATTEN!

Vielleicht hast Du ja schon Erfahrungen als Spielleiter bei anderen Systemen gesammelt. Doch was ist nun das Besondere an Ratten!? Wir hoffen, Dir mit einigen Tipps dabei zu helfen, spannende Geschichten in der Rattenburg zu erleben.

– Die Spielercharaktere sind keine Menschen. Das ist zwar eine extrem banale Feststellung, aber sie ist nichtsdestotrotz wichtig. So benutzen Ratten zum Beispiel keine Ausrüstung, das heißt, die Motivation „cooles Zeug“ anzuhäufen, fällt weitgehend weg. Das ist nur ein Beispiel für die vielen kleinen Details, mit denen tierische Protagonisten Einfluss auf die zu erzählenden Geschichten haben. Allerdings sind die Ratten der Rattenburg doch schon relativ vermenschlicht. Wahren Dramen der Ideologie, der Religion und der Liebe sind also absolut möglich. Nutz das aus!

– Die Rattenburg ist ein sehr überschaubares Setting, auch für die Ratten. Nichtsdestotrotz gibt es noch genügend Raum für Mysterien (allein den dritten Stock kannst Du ganz nach Deinen Vorstellungen füllen und gestalten). Das bedeutet für Dich: Arbeite mit dem, was Du hast. Bedrohungen sollten also entweder von draußen kommen, oder aus den sozialen Strukturen der Rattenburg entstehen – hier ist genug Raum für Intrigen und wahnwitzige Verschwörungen. Irgendwann möchtest Du vielleicht die Rattenburg hinter Dir lassen, doch versuche erst einmal, alles aus dem kleinen Setting rauszuholen, was geht.

– Entdecken ist eine der Grundgeschichten von Ratten! Die Rattenburg ist noch zu weiten Teilen unerforscht, und so können die Spieler zusammen mit ihren Charakteren das Gefühl haben, sich in einer ganz neuen Welt zu bewegen. Das kannst Du für Dich nutzen. Gerade altbekannte Dinge mit Ratten-Terminologie zu beschreiben, und die Spieler langsam entdecken zu lassen, was genau sie gerade vor sich haben, kann zu großer Freude führen.

– Fühl Dich nicht eingeschränkt, was die Art der Geschichten angeht, die Du erzählen kannst! Großes Abenteuer? Natürlich! Horror? Kein Problem! Eine Kriminalgeschichte? Sogar das geht bei Ratten! problemlos. Du musst nur überlegen, wie Du das alles auf die speziellen Bedingungen von Ratten! anpassen kannst. Tatsächlich könnte es Dir sogar leicht fallen, einfach Geschichten aus Filmen, Büchern und Fernsehserien zu

übernehmen – wenn Du sie auf Ratten! anpasst, fällt keinem mehr auf, woher du deine Inspiration hast. Du hast mit dem Sammeln der Namen eine gute Motivation, aus der die Spielerratten auf Abenteuer ausziehen. Wahrscheinlich musst Du Dich daher nicht verrenken. Wenn das Abenteuer ruft, dann werden sie folgen!



FEINDSCHAFT GEHT DURCH DEN MAGEN EIN RATTEN!-ABENTEUER

ÜBERSICHT

In diesem Abenteuer werden die Ratten von ihren jeweiligen Rotten beauftragt, einige Nachforschungen über verschwundene Rottenmitglieder anzustellen. Die erste Spur, oder besser gesagt, die ersten Gerüchte, führt die Gruppe zu den Rotaugen, wo sie sich von ihren neugierigen und wohlinformierten Artgenossen einige Hinweise versprechen.

So nimmt eine mysteriöse und gefährvolle Suche ihren Anfang. Sie führt die Ratten tief in die innersten Gedärme der Rattenburg, wo neben Schleichern, Flinkfüßen oder Schwarzflügeln, auch unbekannte Schrecken hausen und im Dunkeln still auf ihre Beute lauern ...

EINLEITUNG:

Die Rattenburg ist ein Ort, an welchem immer wieder schreckliche Dinge passieren. Jede Rotte hat ihre Sorgen, doch nur selten gehen diese Probleme über die Rottengrenzen hinaus.

Dieser Abschnitt gibt dem Rattenmeister einige Ideen zur Hand, wie er für jede Rotte einen eigenen Einstieg in das Abenteuer gestalten kann. Kennen sich die Charaktere schon zu Beginn, sollten sie auch hier motiviert sein, zusammen zu arbeiten. Sollten die Charaktere sich noch nicht kennen, könnte ein Rat der Rattenhäuptlinge einberufen worden sein, der sich entscheidet, eine Gruppe verschie-

derer Rottenmitglieder zu bilden, die mit der Untersuchung der Geschehnisse betraut wird. Da es so gut wie keine Hinweise gibt, wie und wo die Ratten verschwunden sein könnten, wird die Suche der Charaktere bei den Rotaugen beginnen, denn diese Rotte trägt nicht umsonst den Ruf über jeden und alles Bescheid zu wissen.

DAS REVIER DER ROTAUGEN:

Das Revier der Rotaugen ist merkwürdig. Zahllose Dinge, die die Erbauer scheinbar ohne Bedeutung erschaffen haben, liegen auf riesigen Regalreihen und warten darauf untersucht zu werden. Riesige, grotesk glotzende Statuen aus Plastik und Stoff, die die Erbauer darstellen könnten, Schachteln mit eigenartigem Inhalt, sogar Ratten aus Gummi, all das haben die Rotaugen schon entdeckt – und nichts davon konnte man essen.

Da die Ratten noch keine wirklichen Hinweise haben, führt sie der Weg in das erste Obergeschoss, in das Reich der Rotaugen, von denen sie sich einen Hinweis erhoffen. Die ehemalige Spielzeugabteilung des Kaufhauses ist ein chaotischer Ort voller Regale, die zum Teil umgefallen sind und ihre seltsamen Inhalte überall verstreut haben. Das Gebiet der Rotaugen wimmelt nur so vor Verstecken. Da die Rotaugen die ersten waren, die über eine drohende Gefahr Bescheid wussten, haben sie

Zuflucht in ihren geheimen Verstecken gesucht. So finden die Ratten auf den ersten Blick kein einziges Rotauge vor. Jedoch spüren sie an diesem Ort neugierige Blicke in ihren Rücken.

Auch wenn ein Rotauge in der Gruppe ist, wird er mit so vielen Fremden im Schlepptau keinen seiner Brüder oder Schwestern dazu bewegen, sich zu zeigen. Zu groß ist ihre Angst. Immer wieder nehmen die Ratten durch den Schatten huschende Gestalten wahr, derer sie aber nicht habhaft werden können. Plötzlich zerreißt ein Lärm die unheimliche Stille und einige der gruseligen Abbilder der Erbauer erwachen zum Leben. Schrille Töne pfeifen in den Rattenohren, als sie auch schon in der Nähe zwei rote Augen ausmachen können und das panische Getrappel eines unvorsichtigen Rotauges bemerken.

Wissend, dass dies der einzige Strohalm ist, den sie haben, sollten die Spielercharaktere die Verfolgung der unvorsichtigen Ratte aufnehmen, denn andernfalls stehen sie wohl mit leeren Pfoten da.

[Anmerkung: Sollten die Charaktere der Spieler sehr viel Pech bei ihren Prüfungen haben, so kann der Spielleiter jederzeit die große Pechsträhne des Rotaugen Leisetreter Kratzfuß ins Spiel bringen, um die Hatz erfolgreich enden zu lassen]

LEISETRETER KRATZFUß

Bei dem flüchtigen Rotauge handelt es sich um Leisetreter Kratzfuß, welcher heute mehrmalig vom Pech verfolgt ist. Erst bringt er Schande über seinen Namen, und dann wird er auch noch von einer Rotte fremder Ratten gehetzt. Schlussendlich landet die schwächliche Ratte wohl unter den Klauen der Spielercharaktere. Panisch windet die Ratte sich in alle Richtung, wimmert und fleht.

Stark	1	Clever	2
Schnell	3	Sozial	2
Zähigkeit	3		

Talente: Gänge und Abteilungen (I),

Hören, Sehen, Schnüffeln (I),

Verschwinden und Verstecken (I)

Tricks: Guter Beobachter.

Vorteil: Leise Pfoten.

Die Rotaugen sind so klein und beweglich, dass sie sich viel leiser bewegen können als die Vertreter anderer Rotten. Bei Proben, die dem Anschleichen oder Sich Verstecken dienen, kann ein Rotauge einen Bonus von +1 auf das Ergebnis jedes Würfels addieren.

Nachteil: Mickrig.

Die Rotaugen sind viel kleiner als die anderen Ratten, und auch wenn sie kräftig sind, erreichen sie niemals die rohe Kraft eines Scharfzahns. Bei Proben, die auf der Eigenschaft Stark beruhen, werden alle 6en ignoriert.

Die Angst steht ihm in den Augen, wenn die Spielercharaktere versuchen, ihn zu "befragen". Doch was sie auch versuchen, schlussendlich stammelt die arme Ratte nur: "Bi-bi-bitte.....ich, ich weiß nichts ..."

Leisetreter Kratzfuß wird, sollten

die Ratten mit ihm Mitleid haben und ihn loslassen, sich unterwürfig und geradezu kriecherisch bedanken. Flehend bittet er die Ratten, nichts von der Schmach, dass er sich hat fangen lassen, zu verraten. Wenn er ihnen diesen Schwur abringen kann, rückt die linkische Ratte doch mit ein paar Informationen heraus. Nach dem Wenigen, was er weiß, führen alle Spuren zu den Sammlern. Sollten die Spielercharaktere der feigen Ratte nach dieser Information doch noch zu Leibe rücken, um dieses Mal sicherzugehen, ob das wirklich alles wahr ist, so keucht Leisetreter „*Sammler... Sammler... sie haben es... ja die Sammler... sie bereiten alles für ein Fest vor... ich hab gehört, sie fressen andere von uns.*“ Spätestens dann aber sollte der verängstigten Ratte die Flucht in die Dunkelheit gelingen. Mehr weiß sie wirklich nicht.

EINE SPUR?

Die Sammler sollen also der Schlüssel zu dem Rätsel der Ratten sein, oder ihn zumindest in ihren Pfoten halten? Zu oft hatte man ja schließlich etwas über den besonderen Geschmack dieser Nager gehört ... Dosenfleisch und noch viel ungewöhnlicheres Futter, dass sie regelrecht in sich hineinstopfen. Und immer wieder das Gerücht, dass sie Ratten als besondere Delikatesse ansehen. Sind es wirklich Kannibalen?

DAS REVIER DER SAMMLER

Das Revier der Sammler ist ein verkommenes Wunderland. Der Gestank verdorbener Lebensmittel hängt in der Luft, ein Geruch, den sie durch

nichts anderes tauschen würden. Hochauftragende Regale voller Tüten, Dosen und Kartons erwarten immer noch den wagemutigen Sammler, der sie untersucht.

Wenn die Spielercharaktere sich nun auf den Weg zu den Sammlern machen, finden sie dort alles in Aufruhr vor. Immer wieder hören sie von vorbeihuschenden Ratten den Begriff „das große Fressen“, für das sie wohl gerade ihr ganzes Revier auf den Kopf stellen und kaum Zeit für die Neuankömmlinge aufbringen können.

Selbst auf direkte Nachfrage werden die Charaktere auf „nach dem großen Fressen“ vertröstet. Sollten sie versuchen eine der eiligen Ratten aufzuhalten oder zu bedrängen, dann können sie mit ein wenig Geschick noch in Erfahrung bringen, dass alle Sammler daran teilnehmen und ein paar ausgewählte Ratten anderer Rotten, die sich bereits einen Namen gemacht haben, als Gäste geladen sind. Auf dem bevorstehenden Fest soll es „besondere Leckerbissen“ geben. Dies Fressen ist einzigartig, aber was genau das ist, dass kann den Charakteren keiner sagen. Vielleicht befindet sich unter den Spielercharakteren aber ein Sammler, der ihnen mehr erzählen kann ...

EIN PAAR WORTE ZUM GROßEN FRESSEN: ÜBER DAS GROßE FRESSEN UND EISPFOTE ERNEUERER:

Es ist bekannt, dass die Sammler mit ihrem Fressen, von dem sie mehr als genug haben, Handel treiben, um Gefallen bei anderen Ratten zu erhalten. Aber wieso nur so ein loses Kontaktnetzwerk unterhalten, wenn man seine Bekannten zu Freunden machen kann, indem man sie zum Fressen einlädt?

Diese Idee hatte Eispfote Erneuerer, eine doch noch recht junge Ratte. Dennoch konnte er sehr viele andere junge Sammler von dieser Idee überzeugen und so soll dieses Fest der Auftakt zu einer neuen Tradition der Sammler werden. Alle paar Wochen wollen sie dieses Fest mit ihren Freunden und Bekannten aus anderen Sippen feiern. Fressen ist ja genug da... und man sollte sich ja schließlich nicht jetzt schon über Futterknappheit den Kopf zerbrechen.

Ein paar sehr alte Sammler sehen dieses Fest mit mürrischen Augen, da das Futter eh immer weniger wird, mit jedem Bissen, der verschlungen wird. Irgendwann wird es deswegen ganz verschwunden sein und die Sammler wären nur noch ein Schatten ihrer selbst und müssten Hunger leiden. Doch die Jugend ist nun einmal kurzsichtig ...

Eispfote Erneuerer ist eine wahre Prachtratte von einem Sammler. Er ist in keinster Weise als fett zu bezeichnen, sondern vielmehr trifft auf ihn das Wort stattlich zu. Der junge Sammler ist mit samtschwarzem Fell gesegnet worden, welches seinen

Charme noch einmal unterstreicht und ihm einen kleinen Vorteil gegenüber anderen Ratten einbringt. Er kennt fast jede Ratte der Rattenburg und ist trotz seiner Jugend schon sehr bekannt. Doch Eispfote Erneuerers größtes Ass ist seine sprachliche Gewandtheit, die die meisten Ratten nach kurzer Zeit von Eispfote Erneuerers Meinung überzeugt.

Stark	1	Clever	2
Schnell	2	Sozial	3
Zähigkeit	3		

Talente: *Quasseln und beeindrucken (II), Aus dem Weg gehen (I), Von den Erbauern (I)*

Tricks: *Wir sind doch Kollegen*

Vorteil: *Preis der Schuld.*

Jeder Sammler hat noch so viele Gefallen gut von anderen Ratten, die er vorm Verhungern bewahrt hat. Einmal pro Spielsitzung kann ein Sammler einen dieser Gefallen einlösen. Ein Gefallen kann eine Ratte nicht mehr als eine Stunde Arbeit kosten, und es darf keine allzu große Gefahr bestehen, davon abgesehen kann der Sammler jeden Dienst verlangen. Die Ratte, die den Gefallen leistet, darf nicht mehr Namen besitzen als der Sammler.

Nachteil: *Last des Wohlstands.*

Die Sammler bewegen sich so wenig wie möglich, und sie fressen eine Menge. Junge Sammler sind stattlich, alte vielmehr fett. Bei allen Würfen, die auf der Eigenschaft Schnell beruhen, werden alle 6en ignoriert.

FREUNDSCHAFT GEHT DURCH DEN MAGEN: WENN EIN SAMMLER IN DER GRUPPE IST:

Ein Sammler weiß von Eispfotes großartigem Plan, auch wenn er das Fest eher als Güte der Sammler darstellen wird. Der nächste Anlaufpunkt wäre damit Eispfote selbst, doch die Ratte ist vor dem Fest beschäftigt und nicht aufzutreiben. Jeder hat sie irgendwo gesehen, aber wenn man am betreffenden Ort sucht, ist die Ratte natürlich schon weiter.

Auch die Bitte, an dem Fest teilnehmen zu können, stößt womöglich auf taube Ohren, zumindest dann, wenn man nur das erste Blut hinter sich hat. Unbedeutende Ratten stehen eben nicht auf der Gästeliste. Tatsächlich: Fast alle Sammler des Reviers sind zwar mit den Vorbereitungen zum Fest beschäftigt, daran teilnehmen wird aber nur ein kleiner Kreis ausgewählter und verdienter Sammler.

KEINE EINLADUNG?

Eins ist klar: Das große Fressen kann ein Teil des Rätsels um die verschwundenen Ratten sein. Zumindest aber ist es die einzige Spur, welche die Charakter haben. Wie aber wollen sie auf ein Fest gelangen, zu dem sie nicht geladen sind?

SCHLEICHEN?

Sollten die Charaktere auf die Idee kommen, sich schleichender Weise zum Fest Zutritt verschaffen zu wollen, so werden sie früher oder später einer der Wachen über den Weg laufen. Da diese jedoch von den vielen leckeren Essensgerüchen abgelenkt

sind, die es hier überall gibt, sind sie leicht abgelenkt, sodass ein erfolgreicher Wurf gegen die 5 genügt, um sich Zutritt zu verschaffen.

Sollte die Probe von einem Charakter nicht bestanden werden, so kann die Spielleitung auf die im Kapitel „Gewalt?“ aufgeführte Tabelle würfeln, um eine zwangsweise folgende Begegnung einzubauen.

GEWALT?

Sollten die Charaktere es vorziehen, direkt Zähne und Krallen einzusetzen, so kann die Spielleitung folgende Tabelle zu Rate ziehen, um eine zufällige Wächterbegegnung mit einzubauen.

Eine Wache besteht immer aus zwei Ratten, die, falls sie angegriffen werden, direkt versuchen werden, Hilfe zu holen. Wenn die Charaktere es auf irgendeine Weise schaffen, an den Wachen vorbeizukommen geht es im Kapitel „Drinnen!“ weiter.

<6	Scharfzahnwachen
7-9	Sammlerwachen
10>	Rotaugenwachen

ROTAUGENWACHEN HEIMLICHLAUSCHER UND GEHEIMNISWISSER:

Zwei gewiefte Rotaugen haben sich von den Sammlern als Wachen anheuern lassen. Jedoch lockt sie nicht das Essen als Belohnung für ihre Dienste, sondern viel mehr das Wissen um die Lebensmittelabteilung und dem Fest, welches die Sammler ausrichten. Diese beiden Rotaugen schauen sich auffällig häu-

fig um und einem geübten Beobachter fällt schnell auf, dass sie ihre Arbeit alles andere als richtig machen. Sollten die Ratten auf die Idee kommen, mit ihnen zu reden und dabei bemerken, dass sie ebenso an dem Fest interessiert sind, werden die beiden Rotaugen anbieten, die Charaktere passieren zu lassen, wenn die Ratten ihnen später von ihren Entdeckungen erzählen.

Stark 2 **Clever** 1
Schnell 3 **Sozia** 2
Zähigkeit 6

Talente: *Aus dem Weg gehen (I), Hören, Sehen und Schnüffeln (I), Gänge und Abteilungen(I)*

Tricks: *Flinke Ratte*

Vorteil: *Leise Pfoten.*

Die Rotaugen sind so klein und beweglich, dass sie sich viel leiser bewegen können als die Vertreter anderer Rotten. Bei Proben, die dem Anschleichen oder Verstecken dienen, kann ein Rotauge einen Bonus von +1 auf das Ergebnis jedes Würfels addieren.

Nachteil: *Mickrig.*

Die Rotaugen sind viel kleiner als die anderen Ratten, und auch wenn sie kräftig sind, erreichen sie niemals die rohe Kraft eines Scharfzahns. Bei Proben, die auf der Eigenschaft Stark beruhen, werden alle 6en ignoriert.

SAMMLERWACHEN KRÜMELPELZ UND LECKERSCHMECKER:

Diese beiden Sammler wurden von Eispfote Erneuerer eingesetzt und sie wollen sich bei ihm beweisen, um endlich auch zu den Freunden von Eispfote zu gehören. Die beiden sind

zwar nicht gerade die aufmerksamsten und kampfstärksten Ratten, jedoch werden sie sich nicht von den Charakteren überreden lassen, sie durchzulassen.

Stark: 1 **Clever:** 2
Schnell: 2 **Sozial:** 3
Zähigkeit: 3

Talente: *Wunden lecken (I), Aus dem Weg gehen (I), Von den Erbauern (I)*

Tricks: *Vererbte Resistenz*

Vorteil: *Preis der Schuld.*

Jeder Sammler hat noch so viele Gefallen gut von anderen Ratten, die er vorm Verhungern bewahrt hat. Einmal pro Spielsitzung kann ein Sammler einen dieser Gefallen einlösen. Ein Gefallen kann eine Ratte nicht mehr als eine Stunde Arbeit kosten, und es darf keine allzu große Gefahr bestehen, davon abgesehen kann der Sammler jeden Dienst verlangen. Die Ratte, die den Gefallen leistet, darf nicht mehr Namen besitzen als der Sammler.

Nachteil: *Last des Wohlstands.*

Die Sammler bewegen sich so wenig wie möglich, und sie fressen eine Menge. Junge Sammler sind stattlich, alte vielmehr fett. Bei allen Würfeln, die auf der Eigenschaft Schnell beruhen, werden alle 6en ignoriert.



SCHARFZAHNWACHEN STINKERBEISER UND FLINKFUßFEIND:

Diese beiden Scharfzähne wurden von den Sammlern angeworben und sind ein relativ kampfstarkes Duo. Ihnen ist das Fest egal und somit sind sie mit keinen möglichen Informationen zu ködern und machen kurzen Prozess mit ihren Gegnern.

Stark: 2 **Clever:** 2

Schnell: 2 **Sozial:** 2

Zähigkeit: 6

Talente: *Gänge und Abteilungen (I), Verschwinden und Verstecken (I)*

Tricks: *Kampfpratze*

Vorteil: *Scharfe Zähne, scharfe Krallen.*

Die Scharfzähne sind die wildesten und brutalsten Kämpfer der Rattenburg, mit einem instinktiven Gespür für effektive Taktiken.

Bei Proben zur Vorbereitung eines Hinterhalts oder dem Entwurf einer Strategie und bei allen Proben im tatsächlichen Kampfgeschehen werfen sie einen zusätzlichen Würfel.

Nachteil: *Stolze Gedanken.*

Die Scharfzähne sind unendlich stolz und jede Gelegenheit neue Lieder anzusammeln nehmen sie fast ungeachtet der Gefahren wahr.

Müssen sie einer Bedrohung aus dem Weg gehen, dann müssen sie für den verbleibenden Tag alle 6en bei allen Proben ignorieren.

HILFE VON DEN ROTAUGEN?

Sie könnten zu Leisetreter Kratzfuß gehen, sollten sie ihm vorher nicht zu arg zugesetzt haben. Immerhin schuldet die Ratte ihnen etwas für den Schwur der Charaktere, seine Schmach für sich zu behalten. Die

feige Ratte hatte zumindest recht, dass die Sammler etwas Großes planen, woran sie nicht jede Ratte teilhaben lassen. Ebenso hat fast jede Ratte das Gerücht gehört, dass Sammler andere Ratten fressen sollen. Für die ängstliche Ratte eine gute Möglichkeit, seine Schulden schnell zu begleichen. Dennoch sollte es viel einfacher für die Charaktere sein, ihn zur Hilfe zu bewegen, wenn unter ihnen ein Rotaug ist. Aber auch ohne „eigenes“ Rotaug besteht diese Chance, auch wenn sie mehr Überredungskunst seitens der Spieler erfordert.

Wenn die Ratten sich dafür entscheiden, ihr Glück bei Leisetreter Kratzfuß zu versuchen, so werden sie das ängstliche Rotaug in seinem Revier finden und nach mehrmaligen Rufen, wird er sich schließlich zeigen.

Ängstlich wie sie ihn kennengelernt haben und immer wieder mit seinen Pfoten an Gegenständen nestelnd, hört er sich das Anliegen der Ratten an. Schließlich wird er eifrig nickend davon erzählen, dass er eine Ratte kennen würde, die den Charakteren weiter helfen könnte. So erklärt er ihnen, dass Geistesblitz Stummelschwanz hierfür genau der Richtige wäre, da er ein richtig helles Köpfchen wäre und sie sich nur trauen müssten, zu den Müllschlingern zu gehen. Er selbst wird sich jedoch weigern, den Charakteren einen Weg zu zeigen. Es ist klar, die Ratte ist einfach feige und hat Angst. Das hat sie in der Vergangenheit ja zur Genüge bewiesen.

HILFE VON DEN MÜLLSCHLINGERN?

Sollte ein Müllschlinger in der Gruppe sein, so kennt er Geistesblitz Stummelschwanz. Vielleicht weiß er Rat. (Siehe Geistesblitz Stummelschwanz S. 46)

DAS REVIER DER MÜLLSCHLINGER

Die dunklen Gänge und Flure des Kellers sind das Revier der Müllschlinger, und kaum eine andere Ratte wagt es, es zu betreten, zu groß ist die irrationale Angst, gefressen zu werden. Sie kennen ihre Flure in- und auswendig, und jeden Eindringling erwartet eine grausame Hetzjagd, die nicht selten mit dem Tod endet.

Monotones Tropfen begleitet die Charaktere bei jedem Schritt nach Knochenheim, so wie das Revier der Müllschlinger bei den anderen Ratten genannt wird. Die Dunkelheit formt seltsame und grausige Gebilde an den Wänden. Hier und da huscht ein Schatten an den Ratten vorbei und wirbelt manchmal sogar die Knochenfragmente einer Ratte auf, die laut polternd die Besucher aufhorchen und sie wissen lassen, dass sie beobachtet werden.

Schließlich prescht ein Müllschlinger aus der Dunkelheit, schnappt nach der Kehle eines Charakters, ehe die anderen überhaupt reagieren können und baut sich bedrohlich vor der Gruppe auf. Er funkelt die Charaktere aus einem normalen Auge an, während auf der anderen Seite nur eine leere Augenhöhle in seinem Schädel zu sehen ist.

Knochenknacker Einauge fordert die Ratten auf, sich zu erklären.

Sollten die Charaktere zugeben, dass sie mit Geistesblitz Stummelschwanz reden wollen, so verzieht er das Gesicht und fordert die Charaktere zu einem Duell „Ratte gegen Ratte“ auf. Sie müssen ihm erst noch zeigen, dass sie würdig sind, überhaupt zu Geistesblitz Stummelschwanz vorgelassen zu werden. So soll die Gruppe eine Ratte bestimmen, die sich mit dem Müllschlinger im Kampf messen soll.

Sollten die Charaktere jedoch versuchen, Knochenknacker Einauge noch vor dem Duell einen Handel anzubieten, so kann man den Müllschlinger gegen Futter dazu überreden, dass er die Charaktere trotzdem durchlässt. Wenn die Charaktere ihm ein Artefakt anbieten, so wird er ablehnen und auf den Kampf bestehen, da er nichts von diesem Erbauerzeug hält.

Wenn sich die Charaktere darauf einlassen, wird der Kampf fair ablaufen. Sollte aber auch nur eine Ratte sich aggressiv gegen Knochenknacker Einauge verhalten, werden sich, auf einen einfachen lauten Fieper von ihm, gleich drei andere Ratten in den Kampf einschalten, um ihn zu unterstützen.

Die Ratten werden zwar nicht totgebissen, aber dennoch sehr zurechtgestutzt, sodass es zu tieferen Wunden kommen kann, die als Denkmäler dienen werden. Sollte sich das Glück gegen Knochenknacker Einauge wenden, so wird er erst aufgeben, wenn er von den anderen Ratten überwältigt wird. Seine drei Schüler werden jedoch nicht bis zum letzten kämpfen.

KNOCHENKNACKER EINAUGE

Jede Ratte sucht nach einem Sinn in ihrem Rattenleben. Dieser Müllschlinger hat es sich zur Lebensaufgabe gemacht, das Revier der Müllschlinger vor allen Eindringlingen zu verteidigen und junge Müllschlinger darin zu animieren, es ihm gleich zu tun. Wo die Brandratten einen religiösen Fanatismus pflegen, hat Knochenknacker Einauge einen regelrechten Revierfanatismus entwickelt. Alle Ratten, die das Revier der Müllschlinger betreten haben, müssten zuerst mit ihm reden, wenn es nach ihm ginge, und nicht selten enden diese ersten Begegnungen in einem Kampf mit dem rüstigen Müllschlinger.

Sein Fell ist mit zahlreichen Knochen verziert und bei einigen Schmuckstücken meint man noch ein wenig alte Haut daran hängen zu sehen. Der Müllschlinger trägt seinen Schmuck voller Stolz, da er jedes einzelne Stück selbst erbeutet hat und wehe demjenigen, der es wagt, etwas Falsches darüber zu sagen.

Stark: 2 **Clever:** 2
Schnell: 3 **Sozial:** 1
Zähigkeit: 6

Talente: *Kratzen und Beißen (II), Fallenkunde (II), Klettern und Springen (I)*

Tricks: *Kampfratte*

Vorteil: *Rausch des Hungers.*

Die Müllschlinger sind immer hungrig, so hungrig, und diese Qual erlaubt ihnen, jeden Schmerz zu ignorieren. Sie erleiden niemals Abzüge wegen Verletzungen, bis sie tot oder

bewusstlos sind, und sind wahrlich wilde Kämpfer.

Nachteil: *Wildes Herz.*

Ihre wilde Seele und das ewige Hungerleiden sorgen dafür, dass die Müllschlinger sich nur schwer konzentrieren können und ihre Gedanken so gut wie nie fokussieren. Bei allen Würfen, die auf der Eigenschaft Clever beruhen, werden alle 6en ignoriert.

TODHETZER ZORNHERZ UND KNOCHENBEISER

Diese drei jungen Müllschlinger haben einen strengen aber gerechten Mentor in Knochenknacker Einauge gefunden, welcher sie seine Erfahrungen lehrt und ihnen zeigt, wie sie dem Rattentod ein Schnippchen schlagen können. Dankbar über die Führung des rüstigen und erfahrenen Müllschlingers folgen sie ihm auf Schritt und Tritt.

Stark: 2 **Clever:** 2
Schnell: 2 **Sozial:** 2
Zähigkeit: 6

Talente: *Gänge und Abteilungen (I), Verschwinden und Verstecken (I), Fallenkunde (I)*

Tricks: *Tote Ratte*

Vorteil: *Rausch des Hungers.*

Die Müllschlinger sind immer hungrig, so hungrig, und diese Qual erlaubt ihnen, jeden Schmerz zu ignorieren. Sie erleiden niemals Abzüge wegen Verletzungen, bis sie tot oder bewusstlos sind, und sind wahrlich wilde Kämpfer.

Nachteil: *Wildes Herz.*

Ihre wilde Seele und das ewige Hungerleiden sorgen dafür, dass die Müllschlinger sich nur schwer konzentrie-

ren können und ihre Gedanken so gut wie nie fokussieren. Bei allen Würfeln, die auf der Eigenschaft Clever beruhen, werden alle 6en ignoriert.

Wie auch immer es verlaufen ist, kurz nachdem Knochenknacker wieder in den Schatten verschwunden ist (entweder um die Charaktere passieren zu lassen oder sie in ihrem eigenen Blut liegen zu lassen) ertönt genau aus der Richtung, die er genommen hat ein verzerrtes Fiepen.

Sollten die Charaktere dem Fiepen folgen, so werden sie mit zwei anderen Müllschlingern nur noch ein paar Reste von Knochenknackers Schädelmuck finden und eine große Blutlache, die jedoch nach kurzer Zeit endet.

Bei einer gelungenen Prüfung 2x clever gegen 10, finden die Charaktere ein klebriges Netz.

Wenn die Charaktere das klebrige Fadensekret gefunden haben, können sie der Spur aus kleinen glänzenden Fäden einfacher folgen.

Weiter geht es im Kapitel: Das Nest

Sollten sie dem Fiepen jedoch nicht folgen, wird kurze Zeit später ein Müllschlinger panisch gehetzt zu ihnen kommen und sie ebenso panisch fragen, ob sie gesehen haben, was Knochenknacker Einauge umgebracht hat. Die Tatsache, dass der Rattentod, welcher sich in der Rattenburg herumtreibt, selbst den Müllschlingern eine Gänsehaut durch das Fell jagt, sollte den Ratten zu denken geben.

Mit einem ungunten Gefühl, dass ihnen vielleicht jemand folgen könnte,

machen sich die Charaktere auf zu Geistesblitz Stummelschwanz.

GEISTESBLITZ STUMMELSCHWANZ

Geistesblitz Stummelschwanz ist ein noch recht junger Müllschlinger, der vor allem unter allen anderen Ratten durch seinen Stummelschwanz auffällt, welchen er bei einem Kampf mit einer anderen Ratte verloren hat. Obwohl die Müllschlinger Ratten sind, die ums bloße Überleben kämpfen, gibt es die eine oder andere unter ihnen, die zum wahren Überlebenskünstler oder Improvisationstalent wurde.

So auch Geistesblitz Stummelschwanz, welcher sich schon mehrmals durch seinen wachen Geist aus den Klauen des Todes befreien konnte.

Wie alle Müllschlinger wirkt auch Geistesblitz Stummelschwanz sehr morbide. So hat er sich mehrere kleine Knochen, die von Rattenpfoten stammen könnten durch die Ohren gestochen. Sein Fell ist ganz und gar verfilzt und riecht als hätte er sich in toten Tieren gewälzt.

Stark: 2 **Clever:** 3

Schnell: 2 **Sozial:** 1

Zähigkeit: 6

Talente: *Aus dem Weg gehen (I),*

Gänge und Abteilungen (I),

Fallenkunde (II)

Tricks: *Pakt mit dem Rattentod*

Vorteil: *Rausch des Hungers.*

Die Müllschlinger sind immer hungrig, so hungrig, und diese Qual erlaubt ihnen, jeden Schmerz zu ignorieren. Sie erleiden niemals Abzüge wegen Verletzungen, bis sie tot oder

bewusstlos sind, und sind wahrlich wilde Kämpfer.

Nachteil: *Wildes Herz.*

Ihre wilde Seele und das ewige Hungerleiden sorgen dafür, dass die Müllschlinger sich nur schwer konzentrieren können und ihre Gedanken so gut wie nie fokussieren. Bei allen Würfen, die auf der Eigenschaft Clever beruhen, werden alle 6en ignoriert.

Nach einem längeren Gespräch, in welchem die Ratten ihm ihr Problem schildern, verrät Geistesblitz Stummelschwanz den Charakteren schließlich, dass er von den Sammlern eine Einladung erhalten hat. Im weiteren Verlauf des Gespräches, wird sich Geistesblitz Stummelschwanz, als gerissener Gesprächspartner herausstellen, da er, falls die Charaktere ihn fragen, ob er ihnen irgendwie Zutritt zum Fest verschaffen könnte, auf das leckere Essen verweisen wird, welches ihm dann verwehrt bleiben würde, wenn er einem der Charaktere seinen Platz überließe. Jedoch lässt sich Geistesblitz Stummelschwanz für eine entsprechende Gegenleistung, dazu überreden, einem Charakter seinen Platz zu überlassen.

Sollten sich die Charaktere darauf einlassen, wird Geistesblitz Stummelschwanz darauf hinweisen, dass die Sammler einen Müllschlinger erwarten und sie folglich, wenn sie auf das Fest wollten, wie Müllschlinger aussehen sollten.

Einigen Ratten wird der Plan sicherlich nicht behagen, sich mit Knochen zu schmücken oder sich in Aas zu wälzen, um als echter Müllschlin-

ger durchzugehen, doch bietet Geistesblitz Stummelschwanz ihnen da keine andere Möglichkeit.

Entweder nehmen sie an und es geht schnurstracks zum Fest oder sie müssen sich eine andere Möglichkeit überlegen.

DRINNEN!

Egal, wie die Ratten es geschafft haben; So gut wie unbehelligt können sie sich nun durch das Revier der Sammler bewegen.

Schnell werden sie Zeuge eines Gespräches zwischen zwei Ratten, die über eine „große Überraschung“ sprechen, ehe sie zwischen einigen Regalen verschwinden.

Sollten sich die Charaktere entschließen, ihnen schleicher Weise zu folgen, so führen die beiden Ratten sie zu den Kühltruhen. Die beiden Ratten öffnen mit einigen Mühen und einigen langen Stecken, die gläserne Wand, hinter der es richtig kalt ist.

Bei näherer Betrachtung, finden die Ratten kaltes Futter, welches wohl in runden Boxen steckt oder in unsichtbare Barrieren eingehüllter Salat.

Die Sammler waren ja schon immer etwas komisch, aber kaltes Futter ... da sträubt sich ja das Rattenfell.

Enttäuscht über diesen Fund und gleichzeitig verwirrt, machen sich die Charaktere auf den Rückweg. Ob sie den beiden Futtersammlern folgen, bleibt ihnen überlassen.

Schließlich werden sie entweder von den Wächterratten aufgehalten, sollte ihre Probe misslingen [*Hierbei kann auf die in Kapitel „Gewalt“ aufgeführte Wächterrattentabelle gewürfelt*

werden, um eine Zufallsbegegnung einzufügen] oder sie werden den beiden Ratten zum Fest folgen, um zu sehen, was sie mit dem kalten Futter machen. Vielleicht haben sie die Ratten ja tiefgefroren, um sie dann zu fressen?

DAS FEST:

Auf dem Fest in irgendeiner Form angekommen, sehen die Ratten das komische Futter, welches wie Creme aussieht, eine Kälte verströmt, jedoch sehr süßlich riecht – es ist Eis.

Sollten die Charaktere schon im Nest gewesen sein, so können die Charaktere von den Vielaugen erzählen.

Sollten sie den Vielaugen noch nicht zu Leibe gerückt sein, steht es ihnen frei, Festgäste zu überreden mit ihnen zu kommen, um gegen die Vielaugen Vorteile zu holen.

Wenn die Charaktere allerdings bereits erfolgreich die Vielaugen getötet haben, wird das Fest schnell aus Eispfote Erneuerers Pfoten gleiten und zu einem Fest zu Ehren der Charaktere werden, die heldenhaft die Rattenburg verteidigt haben.

Haben die Charaktere das Nest noch nicht ausfindig machen können, werden sie folgende Szenerie vorfinden:

Sie nähern sich weiter dem Fest, als Eispfote Erneuerer [Beschreibung zu Eispfote Erneuerer siehe Kapitel: „Über das große Fressen und Eispfote Erneuerer“] sich räuspert, als würde er eine Rede halten wollen, dann jedoch eine graue dickliche Ratte mit einem weißen Kokon im Maul, atemlos hereinknallt. Es ist ein Sammler, wie die

anderen.

Auf dem Fest wird es totenstill, Eispfote Erneuerer und einige seiner scheinbaren Weggefährten schauen die hereingeknallte Ratte missmutig an.

„SIRUPSCHNAUZE!“, durchdringt die Stimme von Eispfote Erneuerer die Stille und lenkt somit die gesamte Aufmerksamkeit auf sich, ehe er Sirupschnauze aggressiv entgegenkommt. „DICH hat NIEMAND eingeladen,“ zischt Eispfote, während Sirupschnauze nur laut und panisch anfängt zu fiefen.

„DAS ENDE DER RATTENBURG! EIER! ÜBERALL EIER!“, fiefet Sirupschnauze hell und deutet auf den Kokon aus dem kleine schwarze Vielaugen zu krabbeln beginnen, während einige andere Sammler schon versuchen, ihn hinauszudrängen, als sich schlagartig eine Art klebriges, feines Netz über einige Ratten legt.

Durch das Überraschungsmoment verlieren die Charaktere die erste Handlung.

Was folgt ist ein leises Klackern eines riesigen Vielauges, das sich mit anderen kleineren Artgenossen von der Decke herablässt und einer Ratte geübt mit ihren großen Mandibeln Gift injiziert. Diese bricht fiefend zusammen, quiekt noch ein paar Mal unter elendigen Windungen und bleibt dann starr liegen.

Panik bricht aus und alle Ratten fliehen quiekend durcheinander und die Netze zerreißen.

Was sollen die Ratten nun tun? Kampf oder Flucht?

Eine Flucht wäre fatal, schon einmal ist das Vielauge bei Knochenknacker Einauge einfach so verschwunden und bei der eigenen Familie oder Freunden war es genauso.

Welche Gelegenheit ist besser als diese, um alle zu rächen? Nun, da das Vielauge nicht gerade auf eine wilde Meute kampfeslustiger Ratten eingestellt war, als es dem Kokondieb hinterher hetzte, zieht es sich erst einmal mit den kleineren Vielaugen zurück. Doch nun können die Charaktere ihm mühelos ins Labyrinth folgen, wo sie schließlich das Nest finden.

DAS NEST

In einem Wanddurchbruch finden die Ratten schließlich das Nest. Die Netze lassen alles noch unwirklicher wirken, als die Charaktere auch schon den Eierhort riechen können, dem sie, nachdem sie sich durch die Netze vorgewagt haben, auch gewahr werden.

Zahllose Eier, die eine komplette Rotte satt machen würden, liegen dort nebeneinander und schließlich stolpern die Ratten über den eingesponnenen Körper eines nur noch flach atmenden Sammlers.

Es sammelt sie für seine Kinder! Grauen und Ekel durchfährt die Charaktere, als sie noch weitere eingesponnene Ratten sichten. Plötzlich werden die Ratten durch ein leises Klackern aufgeschreckt und blicken nach oben, wo der lautlose Tod bereits mit geifernden Mandibeln wartet.

VIELAUGE (Spinne)

In der Rattenburg sollte man neuerdings sehr wachsam sein, denn in ihren Gängen lauern jetzt auch die Vielaugen. Obwohl ihr Körperbau zierlicher ist, als der einer Ratte, sind sie mit ihrer Flinkheit und ihrem Gift für jede Ratte ein ernst zu nehmender Gegner. Einige von ihnen können sogar die Größe einer Jungratte erreichen. Besonders vorsichtig sollte man vor ihren klebrigen Netzfallen sein, denn steckt man erst einmal in solch einer Falle, dann ist der Tod auf acht Beinen meist nicht weit.

Stark	1	Clever	3
Schnell	5	Sozial	1
Zähigkeit	3		

Talente: *Kratzen und beißen (I).*
Verschwinden und verstecken (I).

Tricks:

Gift – Die Ratte muss bei jedem Biss des Vielauges eine stark x2 Prüfung gegen 8 ablegen. Misslingt die Prüfung verliert die Ratte einen Punkt schnell. Bei 0 ist die Ratte bewegungsunfähig. Eine Ratte regeneriert 1 Punkt schnell pro Stunde Ruhe.

Netzfalle – Um eine Netzfalle zu entdecken, bevor man in diese hineinläuft, muss der Ratte eine clever x2 Prüfung gelingen. Ist die Ratte erst einmal gefangen, kann sie sich nur durch eine bestandene stark und schnell Prüfung gegen 10 befreien. Das darf sie 1W6 Runden machen, bevor das hungrige Vielauge erscheint.

[Wie viele Vielaugen auftauchen wird dem Spielleiter überlassen. Der Kampf soll ja spannend werden.]

Nun liegt es an den Charakteren und der Spielleitung, wie das Abenteuer zu Ende geht. Ein Kampf gegen die Vielaugen könnte ihnen großen Ruhm einbringen und ihre Lieder würden laut gesungen werden. Wollen die Charaktere allerdings Verstärkung holen, wird der noch flach atmende Sammler sterben, jedoch könnten sie mit den Ratten, die auf dem Fest sind, den Vielaugen ohne große Probleme den Garaus machen.

Also zurück zum Fest oder alleine gegen die Vielaugen kämpfen?

Nachdem die Charaktere die Vielaugen getötet haben, könnten sie versuchen alle Eier zu zerstören sowie die kleinen Vielaugen zu töten, die – falls die Eier noch heile sind – versuchen, diese mit allen Mitteln zu verteidigen. Ansonsten ergreifen sie die Flucht in alle vier Himmelsrichtungen. Sollten sie die Eier nicht zerstören und die größeren übriggebliebenen Vielaugen töten, werden sie bestimmt in ein paar Monaten vor dem gleichen Problem stehen. Ebenso haben sie die Möglichkeit zu versuchen, die betäubten Ratten aus den Netzen zu befreien. Jedoch kommt für einige die Hilfe zu spät.

Wer überlebt, bleibt dem Erzähler überlassen.

WENN EIN SAMMLER IN DER GRUPPE IST:

Zu guter Letzt könnte der Sammler aufgrund seiner feinen Zunge herausfinden, dass Vielaugeneier eine besondere Köstlichkeit sind und die anderen Ratten dazu überreden, sie zu den Sammlern zu bringen, die sicherlich ganz begeistert von dieser Köstlichkeit sein werden. Ruf und Ansehen unter den Sammlern, wären jenem Sammler und den anderen Ratten bestimmt sicher.

RATTENSCHWANZ: ALTERNATIVER EINSTIEG:

Dieser Abschnitt soll es jeder Rotte ermöglichen, ihre eigenen Erlebnisse einfließen zu lassen, die die Charaktere schlussendlich zu einer Gruppe verbinden sollen.

EINLEITUNG SCHARFZÄHNE:

Ein alter Veteran der Scharfzähne ist verschwunden. Dieser alte Veteran war der Lehrmeister Scharfzahns und so ist es eine ehrenvolle Aufgabe, den alten Meister zu suchen. Und wo könnte man damit besser anfangen als bei den Rotaugen, die bekannt dafür sind, über alles informiert zu sein?

EINLEITUNG BRANDRATTEN:

Das große Feuer ist zornig und so wurde erneut ein Opfer ausgesucht, um es zu besänftigen. Fast alle Riten sind schon vollzogen, als eines Nachts die Brandratte die geopfert werden soll verschwindet. Sakrileg! Niemand entzieht sich dem Feuer. Die Hüter des Feuers sind sehr daran interessiert, dass das Opfer gefunden wird. Der Zorn der Flammen würde über die Brandratten kommen, wenn man das angekündigte Opfer den Flammen verweigert. So wurde eine Brandratte losgeschickt, um das Opfer zu finden. Es gilt Hinweise zu finden und wo ginge das besser als bei den Rotaugen?

EINLEITUNG LABORRATTEN:

Schon seit einigen Tagen wartet die Rotte auf die begehrte Flammenzunge, welche von Lichtträger mit den Rotaugen ausgehandelt wurde. Doch

die Ratte fehlt und auch das Artefakt hat seinen Platz neben den anderen Artefakten noch nicht eingenommen. Die Laborratten entscheiden, dass eine Laborratte einmal bei den Rotaugen nachfragen sollte, wo das Artefakt denn nun abgeblieben ist.

EINLEITUNG MÜLLSCHLINGER UND TAUCHER:

In den Kellergewölben in der Ratenburg ist es dunkler und unheimlicher als an anderen Orten. Doch niemals verschwanden so viele Ratten. Einige wurden sogar tot und merkwürdig vertrocknet aufgefunden. Die Kellerbewohner bangen um ihr Leben. Zwar wurde ein Rat einberufen, doch niemand scheint dem Problem Herr werden zu können. Als Geistesblitz Stummelschwanz (Siehe Geistesblitz Stummeschwanz S. 46), ein Müllschlinger, den versammelten Ratten schließlich vorschlägt, einen Taucher und einen Müllschlinger zu den Rotaugen zu schicken. Immerhin sind sie bekannt dafür, Geheimnisse zu horten und gut informiert zu sein.

EINLEITUNG SAMMLER:

Ein Weibchen ist verschwunden. Doch nicht irgendein Weibchen. Vielkennerin ist die Schwester des Sammlers und war häufig mit Eispfote Erneuerer zusammen (siehe Eispfote Erneuerer S. 39). Doch von einem Ausflug zu ihm, kam sie nicht zurück. Eispfote Erneuerer plant angeblich etwas und keiner weiß eigentlich genau was. Ganz sicher ist etwas faul an dieser Ratte. Eine unausgesprochene Abneigung besteht zwischen den beiden Ratten und so wird es schwer mehr

herauszufinden, ohne sich auf den Versuch einzulassen, sich bei ihm beliebt zu machen. Ein Rotauge muss her, um Eispfote Erneuerer auszuspienieren.

EINLEITUNG ROTAUGE:

Der Rotauge war lange nicht mehr im Gebiet der Rotaugen und kehrt von einer langen und interessanten Reise zu seiner Rotte zurück, um zu berichten. Die Anderen müssen davon erfahren, dass unten im Keller Ratten verschwunden sind. Das ist etwas, was die Rotte auf jeden Fall erfahren muss, vor allem Leisetreter Kratzfuß, ein sehr guter Freund (Siehe Leisetreter Kratzfuß S. 37).

KEIN ENDE IST NICHT IN SICHT:

Dieser kleine Abschnitt soll es der Spielleitung ergänzend zu den individuellen Einstiegen ermöglichen, mögliche Folgeabenteuer in Aussicht zu stellen.

HIER NUR EINIGE IDEEN:

Sicherlich könnte die Laborratte Lichtbringer, wenn er überlebt hat, den anderen erzählen, wie das Artefakt, die Flammenszunge verloren ging und mit seiner Hilfe das Artefakt für die Laborratten finden. Ein weiteres Abenteuer für die Gruppe. Oder der verschwundene Scharfzahn Veteran, das Sammlerweibchen und die Brandratte die geopfert werden soll, sind nicht unter den Toten. Wo sind sie abgeblieben? All dies bietet zahlreiche Möglichkeiten für weitere Abenteuer.



RATTEN!

IM WELTRAUM



TIMO⁸

RATTEN!

IM WELTRAUM

RATTEN! im Weltraum ist ein neuer Hintergrund, eine neue Welt in der die Ratten außergewöhnliche Abenteuer erleben können. Es soll auch aufzeigen, dass man mit ein wenig Fantasie **RATTEN!** in verschiedene Settings und Hintergründe verpflanzen kann.

Die Rattenburg

Warum die Erbauer die Rattenburg verlassen haben, kann keine Ratte sagen, aber es gibt viele Gerüchte und Legenden. Die Scharfzähne behaupten, sie hätten die Erbauer aus der Burg vertrieben, nachdem ihr Häuptling Marksauger Angsteinflöser von einem Erbauerjungtier gefangen und auf grausame Weise getötet wurde. Die Brandratten bestehen darauf, dass die Erbauer durch das Große Feuer gegangen sind, um die nächste Stufe ihrer Existenz zu erreichen. Den Laborratten zufolge, seien die Erbauer von den gleichen Mutationen befallen worden, wie es auch den Ratten passiert. Das habe sie wahnsinnig gemacht, was dazu geführt haben soll, dass sie sich gegenseitig vernichtet hätten.

Was immer auch passiert ist, die Erbauer haben uns eine Burg hinterlassen, die zwar viele Gefahren aber auch viele Wunder birgt.

Es ist unsere Heimat.

**-Kahlschweif Geschichtenweber,
Rotte der Sammler**

Ratten sind nun mal Kulturfolger. Dort wo Menschen leben, wird man auch Ratten finden. Oftmals sogar mehr als Menschen. Sie haben die Menschen bei der Kolonialisierung der Erde begleitet und sie begleiten sie auch bei der Kolonialisierung des Weltraums. Wenn riesige Frachtschiffe geräuschlos durch das All schweben, kann man davon ausgehen, dass in ihrem Rumpf neben der Ladung auch ganze Rattenfamilien an der Reise teilnehmen. So kommt es, dass die Ratten sich auch in den Raumstationen der Menschen ausgebreitet haben, wo sie dank ihrer außergewöhnlichen Anpassungsfähigkeit kein großes Problem damit hatten, ihre Nische zu finden.

Die Raumstation

Die Columbus II Raumstation wurde im Jahre 2153 auf Ganymed – einem der Jupitermonde – eingerichtet. Von dort aus wurden 25 Jahre lang der Jupiter und seine Monde beobachtet und erforscht. Dann eines Tages verließen die Forscherfamilien Hals über Kopf die Station und überließen sie den Ratten. Ob und warum es zu einer Evakuierung der Bewohner von Columbus II gekommen ist, möchten wir genau so offen lassen, wie wir es mit der Rattenburg gemacht haben. Es liegt an den Rattenmeistern dieses Geheimnis zu nutzen ... oder nicht.

Die Raumstation wird weiterhin durch riesige Sonnensegel mit Strom versorgt, so dass sowohl die Sauerstoffzufuhr als auch der Schwerkraftregulator funktionieren. Auch die KI der Raumstation – Maria – meldet sich gelegentlich zu Wort. Die Brandratten halten das für die göttliche Stimme der Erbauer.

Die Etagen

Aufgrund der niedrigen Temperaturen und den immer wieder auftretenden Stürmen auf Ganymed, wurde die Raumstation sehr flach gebaut. Sie besteht lediglich aus einem Unter- und Obergeschoss und einem unterirdischen Müllkomplex. Dafür ist die Grundfläche der Station mit 18.000 Quadratmetern sehr weiträumig.

Das Erdgeschoss Die Druckschleuse

Was immer auch die Erbauer in die Flucht geschlagen hat, die große stählerne Tür haben sie fest hinter sich geschlossen. Natürlich gibt es viele Vermutungen über das, was sich hinter dem Eisentor befindet. Aber bisher ist es keiner Ratte gelungen, die Schleuse zu öffnen.

Lager I + II

Die beiden großen Lager der Raumstation sind voll gestellt mit Kisten aus Metall, über deren Inhalt es nur Mutmaßungen gibt. Es gibt hier aber auch eine Vielzahl an Artefakten, von denen aber die meisten nicht (mehr) funktionstüchtig sind. Gelegentlich passiert es aber mal, dass eine Ratte – meist aus Versehen



– eines dieser Artefakte zum laufen bekommt. Oftmals endet dieses Treffen dann aber sehr schmerzhaft für den Nager, wie das eine Mal als der Sammler Riechgut Tragviel eines der Artefakte für seine Sammlung in sein Nest schleppen wollte, dabei aber beinahe zweigeteilt wurde, weil der Gegenstand (eine Lasersäge) plötzlich losging. Seitdem trug er einen neuen Namen: Riechgut Narbenbauch.

Ladebucht und Garagen

Die Ladebucht ist eine große weite Fläche, die vereinzelt durch riesige Artefakte der Erbauer unterbrochen wird und seit einigen Jahren in vollkommener Dunkelheit liegt. Die Halle der Titanen, wie die Ratten die Bucht nennen, ist ein unheimlicher Ort, in den Jungnagen oftmals geschickt werden, um Mutproben zu bestehen. In den Garagen, zwischen den stählernen Skeletten rostender Fahrzeuge, lebt ein alter Schleicher, der sich nur allzu gerne über „mutige“

Ratten in der Ladebucht hermacht.

Lager Forschung

Das Forschungslager ist die Heimat der Laborratten, ein Paradies für diese wissbegierigen Nager, die hier eine große Ansammlung von Artefakten der Erbauer horten, deren Funktionsweise sie seit Generationen studieren.

Forschungsabteilungen

Man erzählt sich, dass einst die Forschungsabteilungen das Heim der Laborratten waren. Hier gab es gläserne Käfige mit Tieren aller Art: Kreischer, Zischer, Glotzer, Vielaugen ...

Es war ein Akt der Neugier – und ja, neugierig sind Laborratten nun mal –, der dazu führte, dass Spitzschnauze Klugkopf den Öffnungsmechanismus der Käfige betätigte und damit alle Tiere auf einen Schlag befreite. Seitdem müssen sich die Ratten die Burg mit vielen anderen Tieren teilen, von denen Kong und die Kreischer, die sich damals der



Forschungsstationen ermächtigt hatten, die gefährlichsten sind.

Wohntrakt A + B

Der ersten zwei von vier Wohntrakten der ehemaligen Bewohner der Burg sind die Heimat der Rotaugen, die von hier ihre Expeditionen (andere würden sagen: Schnüffeleien) durch die Station beginnen. Es gibt hier viele Ecken, in denen man sich verstecken kann und bis auf ein einziges Zimmer, sind alle Räume begehbar.

Biotopt I + II

Die grüne Lunge der Station besteht aus zwei kreisförmigen Kuppeln, in denen eine beinahe undurchdringliche Vegetation wuchert. Hier leben die Scharfzähne und die üppige

Flora erlaubt ihnen, ein gutes Leben zu führen, denn Nahrung gibt es hier zur Genüge. Allerdings haben es die anderen Bewohner der Rattenburg auf diese Vielfalt abgesehen. Doch die Scharfzähne sind Kämpfer, die ihr Revier mit Zähnen und Klauen verteidigen.

Seit einigen Zyklen tauchen hier auch immer wieder verwilderte Ratten auf, die sich scheinbar in einem schwer zugänglichem Teil des Biotopt II zu einer neuen Rotte versammelt haben: die Wilden.

Tank I + II

Die beiden Wassertanks der Station sind breit und tief, und es scheint als würden sie nie leer werden. Das ist das zu Hause der Taucher, die auf dem Steg, der über die Tanks führt,



ihre Nester gebaut haben, aus dem, was sie mit den anderen Rotten gegen frisches Wasser getauscht haben.

Küche, Kantine und Vorratskammer

Das Reich der Sammler ist ein echtes Paradies an Dosen, Packungen und Kisten voller leckerer Sachen. Die Regale, dort wo die Sammler ihre Nester haben, sind außerdem voll mit seltsamen Artefakten, die sie mit anderen Rotten getauscht haben. Frei nach dem Motto der Sammler: Du bist, was du hast.

Medizinische Abteilungen

Die medizinischen Abteilungen sind das Heim der Waghälse, die hier mit den vielen bunten Pillen und den leckeren Flüssigkeiten herumexperimentieren.

Heizraum, Werkstatt, Mainframe und Computerraum

Diese Ecke der Station gehört den Brandratten, denn in dem Heizraum lodert das Ewige Feuer, das den Legenden nach, am Tage als die Erbauer die Station verließen, dort auf wundersame Weise entfacht wurde. Seitdem achten die Brandratten darauf, dass das Feuer immer weiter brennt. Gelegentlich hören die Ratten die unverständliche Stimme eines unsichtbaren Wesens (der K.I. Maria). Den Gesetzen der Brandratte nach muss dann dem ewigen Feuer ein Opfer dargebracht werden.

Schwerkraftgenerator und Pumpe

Sowohl der Schwerkraftgenerator, so wie der Pumpenraum sind beide verschlossen und für die Ratten nicht zugänglich. Doch es passiert schon mal, dass ein allzu neugieriger Taucher von dem Pumpenmechanismus angesogen wird und auf immer in den schmalen Röhren verschwindet.

Das Obergeschoss Wohntrakt 72 + 82

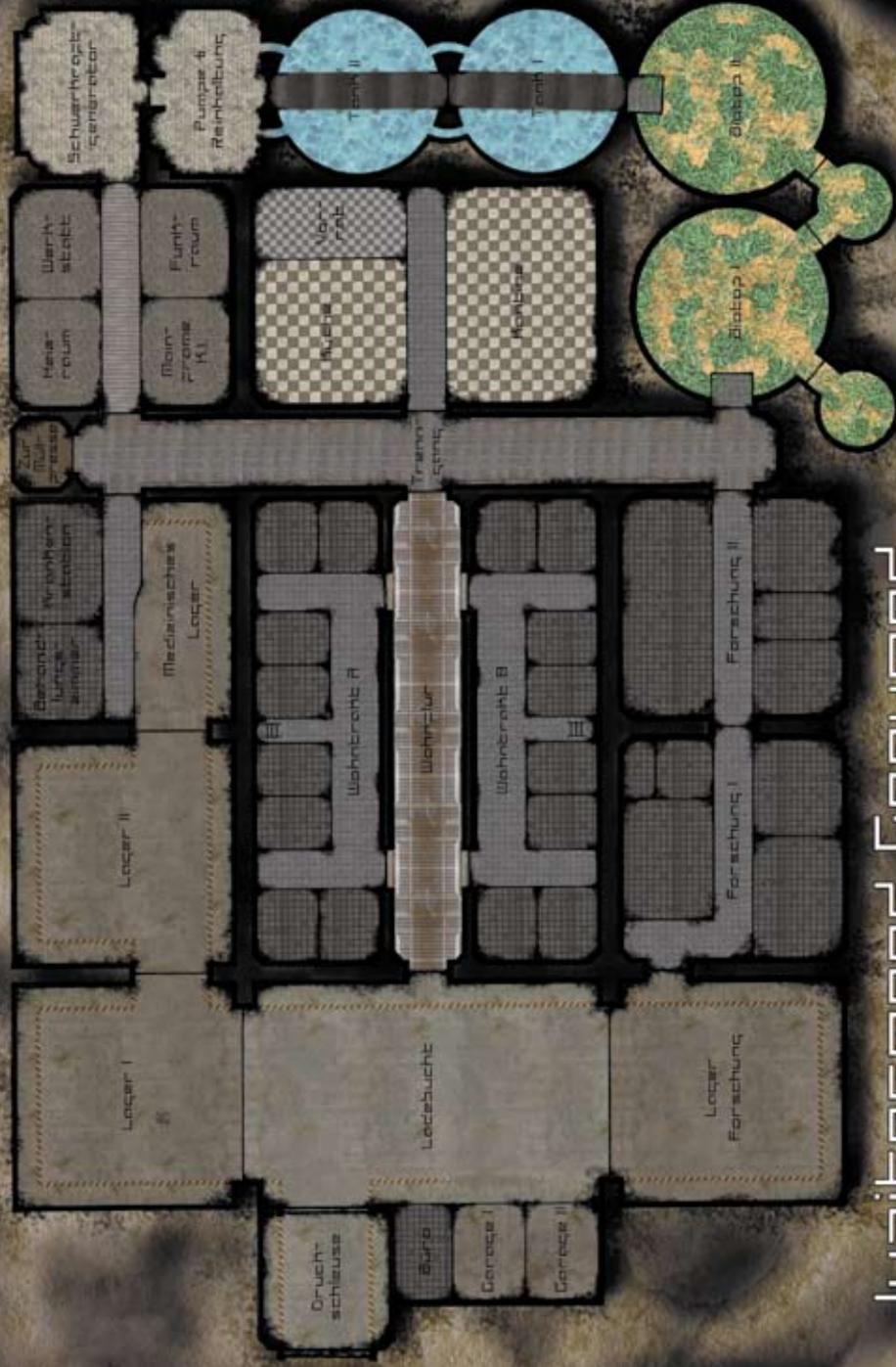
In den beiden oberen Wohntrakten ist das Schwerkraftfeld außer Gefecht gesetzt und dort herrscht dementsprechend keine Schwerkraft mehr.

Es ist das Revier der Treiber, die im wirren Chaos der schwebenden Dinge dort treibend ihr schwereloses Leben genießen. Der einzige Weg in diesen abgesperrten Bereich führt durch die Luftschächte, was den Treibern eine gewisse Sicherheit bietet, da die größeren Kreaturen der Station sie dort niemals bedrohen werden können.

Das Untergeschoss Der Müllkomplex

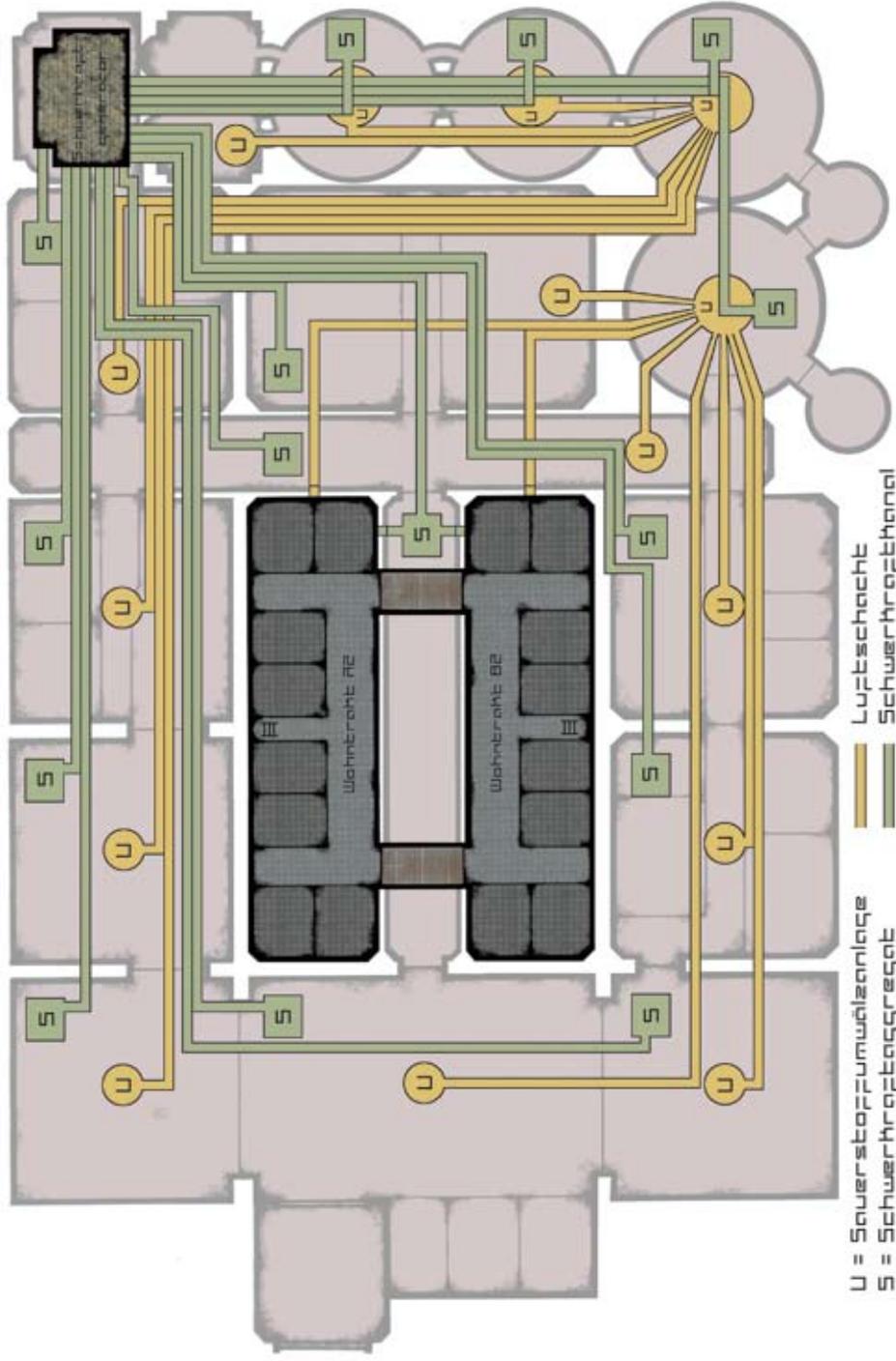
Kein Ort ist so übelriechend und chaotisch wie der Müllkomplex. Dies ist das riesige Revier der Müllschlinger, die dort unten in den stillgelegten Pressen im letzten Unrat der Erbauer leben. Der Müllkomplex ist ein dunkler Ort, der nur von ein paar kleinen roten Lampen erhellt wird, die das Reich der Müllschlinger in ein unheilvolles Licht tauchen.

Raumstation Columbus II

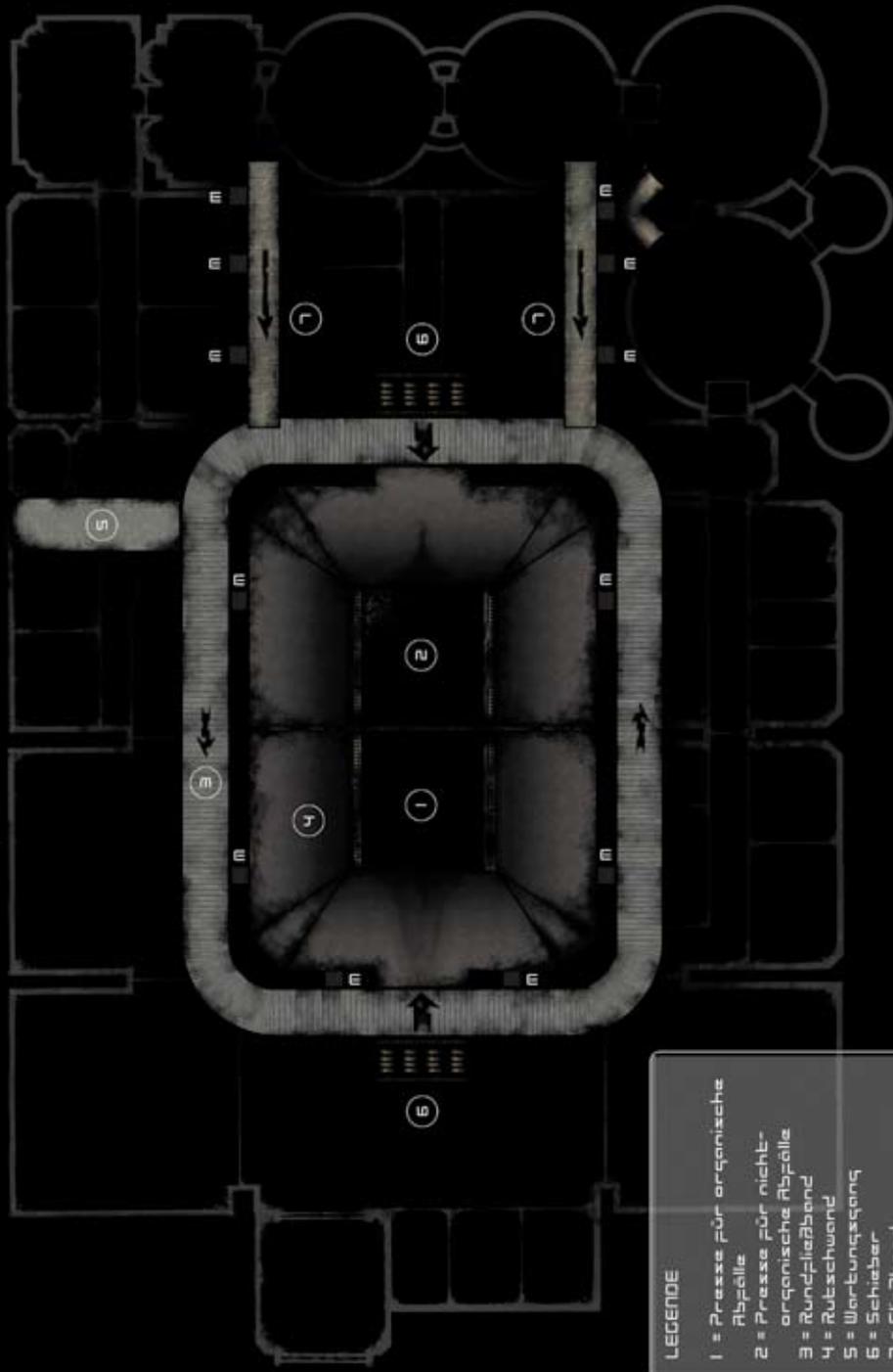


Jupitermond Ganymed

Columbus II Obergeschoss



Columbus II Müllkomplex



LEGENDE

- 1 = Presse für organische Abfälle
- 2 = Presse für nicht-organische Abfälle
- 3 = Rundschießband
- 4 = Rutschwand
- 5 = Wartungsgang
- 6 = Schieber
- 7 = Fließband
- M = Müllschiebe

NEUE ROTTE: DIE TREIBER

Die anderen Rotten haben keine Ahnung, was ihnen entgeht. Gefesselt an den Boden der Station wird ihnen niemals die Freiheit klar werden, die die Treiber genießen. Wer sagt denn, dass die Ratten zum Laufen geboren sind? Nur im Flug offenbart sich doch das wahre Wesen, und nur in der Schwerelosigkeit ist wahres Glück zu finden.

Die Treiber ähneln den Tauchern in vielerlei Hinsicht. Wie auch diese haben sie sich zurückgezogen, weil sie zu vieles vom Rest der Ratten trennt.

Wie die Taucher schätzen sie alle Eigenschaften, die eine Ratte mitbringen kann. Und wie die Taucher haben sie ein ganz neues Element erobert.

Da enden allerdings die Gemeinsamkeiten. Wo die Taucher ein Gefühl der Hassliebe für ihr Revier aufbringen, da ist es nur Liebe, die die Treiber für ihre seltsame Welt haben. Neugierig und immer wieder fasziniert treiben sie durch ihre Welt, ungesteuert, immer in der Hoffnung, zufällig etwas Neues zu entdecken. Wo die Taucher nur ein Gefühl der Schwerelosigkeit erleben können, da ist es wahre Schwerelosigkeit, die den Treibern ihre Existenz versüßt.



Die Treiber suchen beständig Kontakt zu den anderen Rotten. Sie wollen sie auf ihre Seite ziehen, ihnen die Wahrheit zeigen, ihnen beweisen, dass der Boden nur Feindschaft und Tod für sie bereithält. Immer wieder gelingt es ihnen, Mitglieder anderer Rotten in ihr seltsames Wunderland zu entführen.

Erscheinung:

Die Treiber sind eine bunt zusammengewürfelte Rotte, doch gibt es Gemeinsamkeiten. Alle von ihnen haben ein freundliches, fast schon schelmisches Blitzen in den Augen, denn sie lieben ihr Leben mit ganzem Herzen. Zudem sind die meisten von ihnen ein wenig aufgedunsen – ihr langer Aufenthalt in der Schwerelosigkeit hat eine gewisse Degeneration der Muskeln zur Folge.

Rottensitten:

Die Treiber sind davon überzeugt, die einzig wahre Art zu leben entdeckt zu haben. Es ist nicht so sehr, dass sie davon ausgehen, dass es eine Wahl gibt – Ratten sind zweifellos für die Schwerelosigkeit entworfen. Sie sind den anderen Rotten wohlwollend gesinnt und wollen ihnen nur die Augen öffnen. Schließlich ist das das Mindeste, was sie tun können!

Das Revier der Treiber ist leider vollständig unergiebig, was Nahrung angeht. Daher gehören sie oft zu den ersten, die unbekannte Bereiche der Raumstation aufsuchen, in der Hoffnung, etwas Essbares zu finden. Außerdem haben sie ein Abkommen mit den Sammlern geschlossen – jeder junge Treiber muss einige Monate im

Dienst der Sammler verbringen, dafür erhält die Rotte eine Grundversorgung mit Lebensmitteln.

Irgendwie ist den Treibern klar, dass ihre Lebensform die natürliche darstellt – und dass der seltsame, unnatürliche Druck, der die anderen Rotten auf den Boden fesselt, künstlich hergestellt worden ist. Das Hauptziel der Rotte ist es, die ganze Station zu einem schwerelosen Paradies zu machen. Irgendwie haben sie den Verdacht, dass ein Artefakt dafür verantwortlich sein könnte – sie müssen es nur noch finden ...

Revier:

Das Revier der Treiber ist ein gesperrter Bereich der Raumstation. Es handelt sich um ehemalige Wohnquartiere, deren künstliche Schwerelosigkeit ausgefallen ist und nicht mehr repariert werden konnte.

Wichtige Lieder:

Die Treiber nehmen jeden auf, egal welche Fähigkeiten er besitzt. Alle Lieder sind für sie gleichwertig (der Spieler kann selbst ein bevorteiltes Lied bestimmen).

Charaktererschaffung:

Wie die Taucher gibt es auch bei den Treibern alle möglichen Eigenschaften, Talente und Tricks. Auch sie bevorteilen das Talent Schwimmen und Tauchen, allerdings benutzen sie es, um durch den schwerelosen Raum zu gleiten.

Vorteil:

Schweberatte: Die Treiber lieben ihre Welt, und wo andere Ratten hilflos umhertreiben, da sind sie zu wirklich kontrollierter Bewegung imstande. Die Treiber erhalten keine Abzüge in der Schwerelosigkeit. Im Gegenteil: Sie können bei allen körperlichen Proben in der Schwerelosigkeit einen zusätzlichen Würfel werfen.

Nachteil:

Fesseln des Bodens: Treiber hassen es, auf den Boden gezwungen zu werden, und ihre leicht degenerierten Muskeln machen ihnen alle Bewegungen schwer. Bei allen körperlichen Proben am Boden müssen sie alle 6en ignorieren.

Große Lieder:

Die Großen Lieder der Treiber sind so bunt zusammengewürfelt wie die Rotte selbst. Als große Leistung wird es angesehen, Mitglieder anderer Rotten zu überzeugen, die Schwerelosigkeit zu akzeptieren, und Wesen, die irgendwie angekettet sind, zu befreien.

Freudenjauchzer Passagier ist wirklich frei. Er ist in ein seltsames, metallisches Gebilde geklettert, auf der Suche nach Nahrung, als dieses aus irgendeinem den Ratten unverständlichen Grund in den Weltraum geschossen wurde. Die Treiber glauben dass er jetzt das ultimative Glück erreicht hat und haben ihm den Namen in Abwesenheit verliehen. Sie hoffen, dass er irgendwann zurückkehrt, um seine Geschichte zu erzählen.

Süßzunge Schleicherbefreier hat einen Schleicher davon überzeugt, die Freuden der Schwerelosigkeit zu testen. Auch wenn der Schleicher nach wenigen Tagen einsehen musste, dass er dafür nicht geschaffen ist, ist er der Rotte (und besonders der jungen Süßzunge) immer noch wohlgesonnen.

Was Großvater Treiber über die anderen sagt:

Brandratten: Hier könnten sie frei wie ihr Feuer sein.

Laborratten: Immer nur am Arbeiten. Dabei sollten sie Erfahrungen sammeln!

Müllschlinger: Sie sind so verbissen. Es müssen die Fesseln sein, die ihr Herz bedrücken.

Rotaugen: Die Kleinen, hast du sie schon einmal in unserem Reich gesehen? Sie haben fast soviel Spaß wie wir!

Sammler: Sie helfen uns, unser Leben zu leben.

Scharfzähne: Sie sind so wütend. Ihr Herz wird noch ersticken.

Taucher: So kurz vor dem Ziel aufgegeben. Schade.

Zitat:

Unsere Welt ist die einzig wahre, mein Freund! Komm mit mir und du wirst es sehen!



MUTATIONEN

Die seltsame Strahlung in der Columbus-Raumstation führt dazu, dass immer mehr Ratten mit Mutationen geboren werden. Während die älteren Ratten nur selten Mutanten sind, hat in der jüngeren Rattengeneration fast jedes Tier Mutationen. Würfeln Sie bei der Charaktererschaffung.

1	eine Mutation
2-3	1 Mutation
4-5	2 Mutationen
6	3 Mutationen

Und nun kommt der Spaß! Würfeln Sie für jede Mutation einmal auf der folgenden Tabelle, lesen Sie die Beschreibung durch und notieren Sie sich die Auswirkungen der Mutation. Fertig ist die Mutantenratte. Falls Sie sich gegenseitig ausschließende Mutationen erwürfeln – etwa fluoreszierendes, aber nicht vorhandenes Fell – besprechen Sie sich mit Ihrem Rattenmeister oder würfeln Sie einfach noch mal. Wenn Sie nur ungünstige Mutationen erwürfeln, können Sie sich darüber bei Ihrem Rattenmeister beschweren. Wenn er gnädig ist, wird er Sie vielleicht noch einmal würfeln lassen. Vielleicht sagt er Ihnen aber auch, dass das Leben als Ratte nun einmal kein Zuckerschlecken ist, und man seine Mutationen hinnehmen muss wie das Leben.

1. Wurf: W6

1	Tabelle 1
2-3	Tabelle 2
4-5	Tabelle 3
6	Tabelle 4

Tabelle 1

1	Dreibein
2	Eiterbeulen
3	Geisterratte
4	Haarlos
5	Jammerratte
6	Schwanzstummel

Tabelle 2

1	Augenlos
2	Bleichfell
3	Denkratte
4	Doppelbrüter
5	Doppelschwanz
6	Fettratte

Tabelle 3

1	Geschlechtslos
2	Langzahn
3	Nickhäute
4	Schuppenfell
5	Stumpfratte
6	Wulstmuskeln

Tabelle 4

1	Flughäute
2	Giftiger Speichel
3	Glotzerzunge
4	Greifschwanz
5	Mehrauge
6	Wasseratmer

Liste der Mutationen

Augenlos

Die Ratte besitzt keine Augen. Stattdessen befinden sich in ihrem Schädel – dort, wo bei anderen Ratten die Augen liegen – zwei runde Einbuchtungen, die ihr ermöglichen, Wärmequellen auf einige Entfernung wahrzunehmen. Tiere mit warmem Blut (wie Ratten, Schleicher und Kreischer) oder besonders heiße oder kalte Dinge (Heizungsrohre oder

Eis) kann sie problemlos erkennen, manche Wesen, deren Wärme von der Umgebung abhängt (wie Zischer oder Glotzer), sind für sie nur schwer zu sehen.

Bleichzell

Die Ratte ist weiß, rotäugig und besonders lichtempfindlich, dafür sieht sie in der Dunkelheit ausgezeichnet. Sie erleidet keine Mali durch mangelnde Beleuchtung.

Denkratte

Die Ratte hat einen riesigen, unproportionalen Schädel. Durch diesen Wasserkopf erhält sie einen Malus von 1 auf alle schnell und sozial Prüfungen, dafür aber 2 zusätzliche Würfel auf alle clever Prüfungen.

Doppelbrüter

Diese Ratte hat sowohl männliche als auch weibliche Geschlechtsorgane. Beide sind voll funktionsfähig, das heißt, die Ratte kann sowohl schwanger werden als auch Rättinnen schwängern.

Doppelschwanz

Die Ratte hat zwei Schwänze.

Dreibein

Eines der Beine der Ratte ist nur ein kurzer Stumpf. Sie erhält einen Malus von 1 auf schnell Prüfungen.

Eiterbeulen

Die Ratte ist mit eitrigen Pusteln und nässenden Geschwüren übersät. Sie ignoriert alle gewürfelten 6en bei sozial Prüfungen.

Fettratte

Unglaubliche Fettwülste wölben sich unter dem Fell dieser Ratte. Sie muss alle 6en bei schnell Prüfungen ignorieren, kann aber mehr Treffer einstecken; sie erhält 2 zusätzliche Zähigkeits-Punkte.

Flughäute

Seltsame flaumbedeckte Hautlappen verbinden an der linken und rechten Flanke die Vorder- und Hinterbeine der Ratte. Bei einem Sturz aus großer Höhe kann die flughautbewehrte Ratte ihre Beine ausstrecken, so dass die Flughäute ihren Fall abbremsen und sie unbeschadet zu Boden segelt. Sie kann sogar ein paar Rattenlängen in eine gewünschte Richtung segeln oder von besonders günstigen Aufwinden ein Stück weit getragen werden.

Geisterratte

Die Ratte hat ein phosphoreszierendes Fell, so dass sie in absoluter Dunkelheit sehr gut zu sehen ist. Die meisten Geisterratten werden schon in jungen Jahren von Schleichern oder anderen Raubtieren erwischt.

Geschlechtslos

Diese Ratte wurde ohne jegliche Geschlechtsmerkmale geboren. Sie besitzt lediglich ein kloakenähnliches Organ zur Ausscheidung von Urin.

Giftiger Speichel

Der schwärzliche Speichel dieser Ratte ist leicht giftig. Wer von ihr gebissen wird, muss eine Prüfung 2x stark gegen 6 bestehen. Ansonsten

verliert er einen Punkt schnell. Ein Gegner, dessen schnell auf 0 fällt, kann sich nicht mehr bewegen. Der schnell Wert erholt sich von der Vergiftung mit einem Punkt pro Stunde.

Glotzerzunge

Die Zunge dieser Ratte ist sehr lang und klebrig, wie die Zunge eines Glotzers. Sie kann sie blitzschnell aus dem Maul schnellen lassen, um kleine Krabber und Fliegen damit zu fangen (Angriff mit schnell und clever). Diese können der Attacke höchstens ausweichen und sind bei einem Treffer verspeist.

Greifschwanz

Der Schwanz dieser Ratte ist ungewöhnlich muskulös und von ihr voll kontrollierbar. Bei jeder Prüfung, bei der es um Klettern geht, kriegt sie einen Bonus von 2 Würfeln. Da mit dem Schwanz auch Gegner festgehalten werden können, erhält die Ratte einen Bonus von 1, wenn sie versucht, im Kampf jemanden festzuhalten.

Haarlos

Die Ratte hat kein Fell. Sie friert schnell und erhält einen Malus von 1 auf alle sozial Prüfungen.

Jammerratte

Die Schmerzempfindlichkeit dieser Ratte ist ungewöhnlich hoch. Für je 2 verlorene Punkte Zähigkeit erleidet sie einen Malus von 2.

Langzahn

Die Zähne dieser Ratte sind krumm und schief, aber sehr lang und sehr scharf. Der Schaden, den sie beim Beißen anrichtet erhöht sich um 1, und Gegner erhalten einen Malus von 2, wenn sie die festgebissene Ratte abschütteln wollen. Essen gestaltet sich für diese Langzähne jedoch äußerst schmerzhaft und langwierig, weshalb die meisten Ratten mit dieser Mutation sehr dünn sind. Außerdem lispeln sie.

Mehrauge

Die Ratte besitzt mehr als zwei Augen, die zudem noch voll funktionsfähig sind. Würfeln sie einen W6 und teilen die Augenzahl durch zwei (aufgerundet). Dies ist die Anzahl der zusätzlichen Augen der Ratte. Bei den meisten Mehraugen befinden sich die Augen am Kopf, aber manchmal haben sie auch Augen an anderen Körperteilen. Für jedes Auge erhält die Ratte einen Bonuswürfel auf Prüfungen, bei denen es auf Sehen, Entdecken und Überrascht werden ankommt.

Nichthäute

Auf den Augen der Ratte liegen dicke transparente Hornhäute, die ihr erlauben, auch unter Wasser noch sehr gut zu sehen. Außerdem schützen sie die Augen vor Staub oder augenreizenden Stoffen in der Luft.

Schuppenfell

Anstatt Fell bedeckt raue verhornte Haut, die wie rot geschuppt aussieht, diese Ratte. Sie erhält einen Malus

von 2 bei allen sozial Prüfungen, dafür kann sie von jedem Schaden, den sie erhält, einen Punkt abziehen.

Schwanzstummel

Anstelle eines Rattenschwanzes hat diese Ratte nur einen kurzen Stummel, was Spott, aber auch Mitleid bei anderen Ratten hervorruft. Weiterhin hat die Ratte Probleme in extremen Situationen das Gleichgewicht zu halten. Sie erhält einen Malus von 2 auf alle Prüfungen, in denen ihr Gleichgewicht gefragt ist.

Stumpfratte

Ein Tumor im Kopf der Ratte drückt gegen ihr Gehirn. Sie ignoriert alle 6en bei clever Prüfungen. Dafür spürt sie keine Schmerzen und erleidet nie Mali für Verletzungen.

Wasseratmer

Die Ratte besitzt Kiemen und eine Lunge. Sie kann sowohl unter Wasser als auch an Land ganz normal atmen.

Wulstmuskeln

Die Muskulatur der Ratte ist unverhältnismäßig gewachsen. Sie erhält bei allen Prüfungen auf stark 2 Würfel dazu, allerdings auch einen Malus von 1 auf alle schnell Prüfungen.



Mutationen in der Rattenmythologie

Natürlich haben die vierbeinigen Bewohner der Raumstation keine Ahnung von kosmischer Strahlung, und entwickeln deswegen die verschiedensten Erklärungen für die Veränderungen. In jeder Rotte herrscht die eine oder andere Theorie vor, aber fast jede Ratte hat auch eine eigene persönliche Erklärung. Einige der häufigsten sind:

- Die Erbauer haben beim Verlassen der Station ein Vermächtnis hinterlassen. Wer ihre Gebote streng befolgt, den segnen sie mit vorteilhaften Mutationen. Sünder, die gegen die Gebote verstoßen, und ihre Nachkommen, werden mit furchtbaren Entstellungen und Deformationen gestraft. Welche Sünden und Verstöße jedoch wie geahndet werden, ist immer wieder Gegenstand großer Diskussionen.

- Die Laborratten haben beim Forschen im Labor der Erbauer verschiedene gläserne Behälter, metallene Kästen und Schränke geöffnet. Darin waren – unsichtbar, unriechbar und unfühlbar – die Mutationen. Jetzt sind sie frei, schweben in der Rattenburg umher und suchen sich neugeborene Ratten aus, die sie befehlen.

- Die Gebete der Brandratten, die eine Rückkehr der Erbauer herbeisehnen, wurden erhört. Die Erbauer werden wiederkehren, doch noch ist die Welt nicht reif dafür. Nun senden sie ihre Zeichen aus, damit die Gläubigen die Rituale durchführen kön-

nen, um sie zurückzuholen. Diese Zeichen sind die Mutationen. Wer sie lesen und deuten kann, kann die Erbauer rufen und wird von ihnen erhöht werden.

- Einige Scharfzähne glauben, dass die Mutationen der Segen der Erbauer für die Rattenheit sind. Die Starken können nun noch stärker werden und die Schwachen werden für ihre Jämmerlichkeit bestraft. So können die Starken immer besser werden, und eines Tages werden die perfekten Ratten die Station beherrschen.

- Es gab eine Verschwörung der Rotaugen, die den Plan gefasst haben, alle Ratten in kleine, mickrige Rotaugen zu verwandeln. Sie haben den anderen Rotten etwas ins Futter gemischt, das die Mutationen auslöst. Nur ist ihr Plan fehlgeschlagen. Die Ratten mutieren nicht zu Rotaugen, sondern zu allem möglichen, weil die Rotaugen das Rezept nicht richtig gemischt haben.

- Viele Taucher glauben, dass die tauchenden Ratten mit Kiemen und Nickhäuten diese wegen der ständigen Nähe zum Wasser entwickelt haben. Die Tiefe ruft ihre Kinder, sagen sie. Warum auch andere Ratten mutieren, und viele Ratten seltsame, unerklärliche Formen annehmen, können sie sich aber auch nicht erklären. Vielleicht ruft da noch etwas anderes als die Tiefe?

NEUE GEGNER

Die Kreischer (*Rhesusaffen*)

Die Brandratten sind überzeugt davon, dass die Kreischer einst Erbauer waren, die es nicht verdient hatten, durch das Große Feuer zu gehen und nun dazu verdammt sind, als kreischende Ungeheuer durch die Station zu irren. Kreischer werden bis zu 2 ½ Längen (ca. 50 cm) groß und sind sehr flink und geschickt. Einige leben noch in der Forschungsstation, die meisten jedoch in den Bäumen der Biotope. Sie durchstreifen aber die Rattenburg oftmals auch auf der Suche nach tierischer Nahrung, wie Krabber oder sogar Ratten.

Stark 4 Clever 3
Schnell 4 Sozial 2

Zähigkeit 12

Talente: Kratzen und Beißen (I).

Klettern und Springen (II).

Tricks: Monstermaul!

Baumbromler Kong (*Schimpanse*)

Das bei weitem gefährlichste und wahnsinnigste Ungeheuer der Raumstation ist ein riesiger schwarzer Kreischer, den die Ratten Kong getauft haben, nach dem Geräusch, dass er erzeugt wenn er mit seinen langen Armen auf ausgehöhlten Baumstämmen trommelt. Er ist der Anführer der Kreischer, ihr Alphatier, der auf dem höchsten Baum des Biotops II in einem Nest aus Blättern, Holz und den Knochen von ihm getöteter Tiere thront. Er trägt lederne Riemen am Körper und aus seiner geöffneten Schädeldecke ragen seltsame Kabel, die gefährlich herumwirbeln wenn er sich bewegt.

Stark 5 Clever 4
Schnell 4 Sozial 2

Zähigkeit 25

Talente: Kratzen und Beißen (II).

Klettern und Springen (II).

Tricks: Monstermaul! Keine Schmerzen!
Entsetzlich riesig.



ABENTEUERIDEEN

Die Gezeichneten

Mutationen sind in der Raumstation ein alltägliches Phänomen, doch es gibt Fälle, in denen Jungratten mit mehr Mutationen geboren werden als andere. Häufig überstehen sie das erste Blut nicht, werden von ihrer Rotte verstoßen und kehren nie wieder zurück. Andere meistern das erste Blut, müssen aber mit dem Spott und Hohn ihrer Rottenbrüder und -schwestern fertig werden, was oft dazu führt, dass auch sie ihre Rotte verlassen. Die Rotaugen munkeln derweil, dass sie immer wieder einige dieser Krüppel zusammen gesehen haben, und dass diese sich nun Gezeichnete nennen. Eine neue Rotte? Keiner weiß es genau, doch eines ist sicher: Es rümt in der Raumstation und einige Rotaugen sind sogar von ihren Streifzügen in den Lüftungsschächten nicht wieder zurückgekehrt. Andere Ratten erzählen von Artefakten und Essen, das gestohlen wurde. Ob die Gezeichneten dahinter stecken?

Der Ausbruch

Seit Rattengedenken teilen sich die Ratten mit den Labortieren die Raumstation und seit dieser Zeit trennt diese Beziehung entweder Käfiggitter oder Glas vor mörderischer Auseinandersetzung. Schleicher, Zischer, Stinker aber auch Langohren und viele mehr leben hinter Gittern und Glas. Oft machten junge Ratten Mutproben vor den Käfigen, um die Tiere dahinter zu reizen, doch alle Jungratten ließen dabei die Kreischer in Ruhe, da diese die grauerregendsten Geschöpfe von allen sind (siehe auch Seite XX [Beschreibung Forschungsstation]). Doch an einem Tag wurde alles anders, denn plötzlich öffneten sich die Käfige wie von Geisterhand ... So konnten die Kreischer mit einigen anderen Tieren fliehen. Aufruhr herrscht in der Raumstation. Die Kreischer sind los. Und ein Rattenalptraum wird Wirklichkeit.



RATTEN!

im Weltraum

■■■

Clever:

Tricks:

■■■

Sozial:

Talente:

Vor- und Nachteile
der Ratte:

Stark:

■■■

Schnell:

■■■

Zäh:

■■■■■■■■■■

Ratte:

Name:

Weibchen ■

Männchen ■

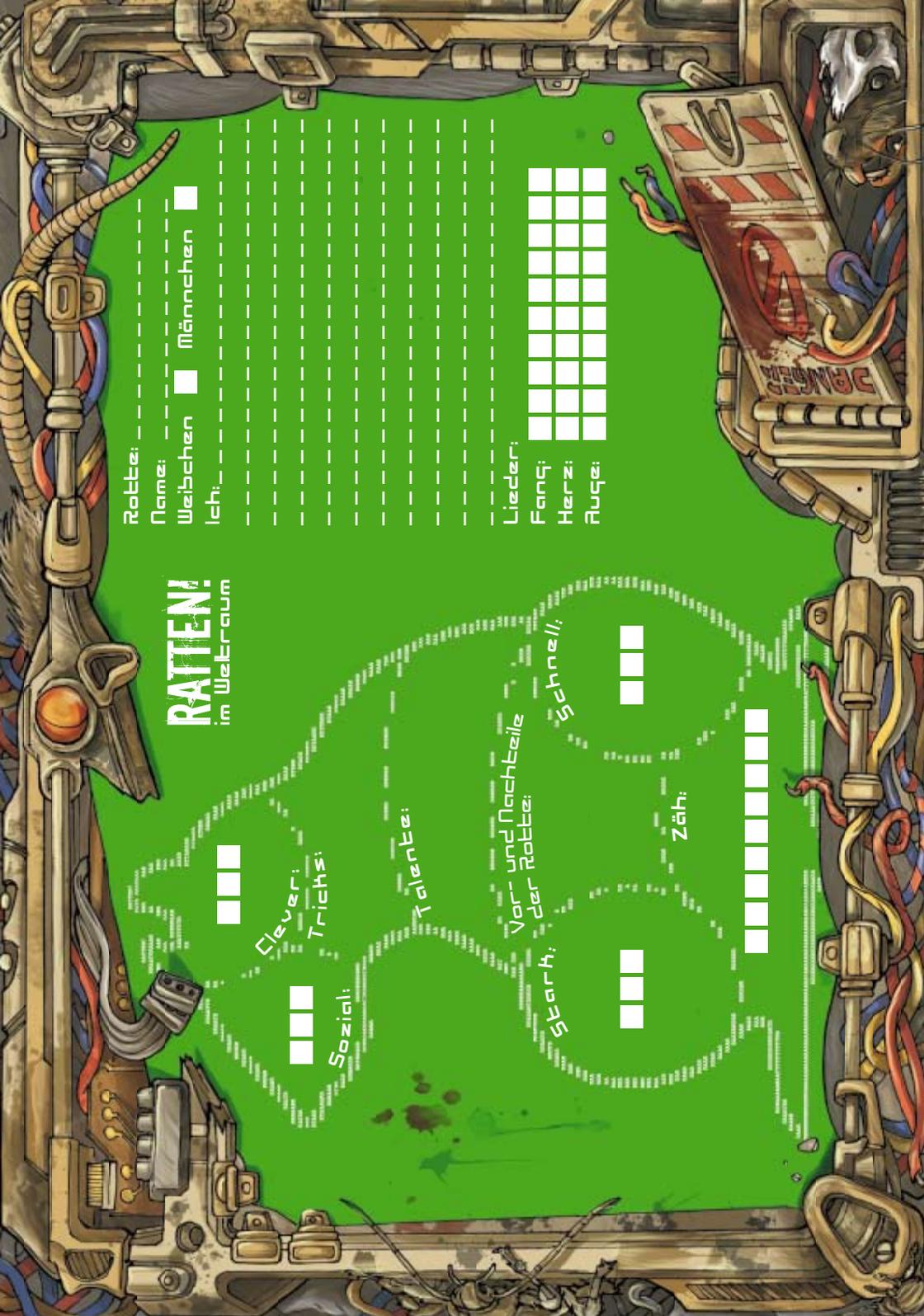
Leh:

Lieder:

Fang:

Herz:

Aug:



INDEX

A

Abzesse 25
Augenlos 68

B

Baumtrommler Kong 72
Bleichfell 68
Blutkörper 25
Bluttausch 22
Bluttrinker 19

C

Columbus II 56

D

Dachs 19
Das Keuchen 26
Denkratte 68
Der Schiss 26

Der uralte Knackkiefer 20

Doppelbrüter 68
Doppelschwanz 68

Dreibein 68

E

Eiterbeulen 68
Entsetzlich riesig 22

F

Fettratte 69
Fledermaus 19
Flughäute 69

G

Gegner 17, 72
Geisterratte 69
Genickbiss 22
Geschlechtslos 69
Gift 22, 25
Giftiger Speichel 69
Glotzerzunge 69
Greifschwanz 69

H

Haarlos 69

J

Jammerratte 69
Juckviecher 26

K

Keine Schmerzen! 22
Krankheit 25

Kreischer 72

L

Langzahn 70

M

Mehrauge 70
Monstermaul 23
Monstertricks 22
Monströs 23
Mutationen 67

N

Nacktmull 17
Nickhäute 70

P

Panzer 22

R

Rammen 23
Rattenmeister 32
Raumstation 56
Regeloptionen 28
Rhesusaffen 72
Rotten 6

S

Schattenschweif 7
Schimpanse 72
Schlechtes Futter 27
Schnapschildkröte 20
Schrecken der Tiefe 23
Schuppenfell 70
Schwanzstummel 70
Schwarm 23
Spielleitertipps 32
Spinne 18
Streifenschädel 19
Stumpfratte 70

T

Todesluft 27
Tot stellen 24
Trampeln 24
Treiber 64
Tricks 22

V

Verdammt groß 24
Vielaue 18

W

Waghälsa 10
Wasseratmer 70
Wilde Bestie 24
Wilden 14
Wühler 17
Wulstmuskeln 70

Funky Colts

DAS 70ER/80ER JAHRE ACTIONSERIEN-ROLLENSPIEL

WWW.FUNKY-COLTS.DE