

RATTEN! DER KASTEN DES LEBENS



DER KASTEN DES LEBENS

Ein RATTEN! Abenteuer von Fabian Mauruschat mit Bildern von Timo Grubing
Layout von David Grashoff. Die Rattenburg von Dominik Dießlin.

ÜBERSICHT

Bei diesem Abenteuer geht es darum, einer alten und hoch angesehenen Laborratte einen Gefallen zu erweisen. Narbenohr Weitsicht Quellenleser Weißfell vermisst seine einzige noch lebende Tochter, und die Charaktere werden beauftragt, sie zu finden. Doch beim Verfolgen der Spur kommen immer mysteriösere Ergebnisse zu Stande. Warum entführt jemand ein schwangeres Rattenweibchen? Was weiß das Kaninchen? Und vor allem: Was hat es mit dem Kasten des Lebens auf sich? Eine uralte Legende scheint zur Wahrheit zu werden...

EINLEITUNG

Die Laborratte Narbenohr Weitsicht Quellenleser Weißfell ist eine alte Laborratte, und angesehen und respektiert ob seiner Weisheit. Aber Weißfell hat ein Problem. Seine Tochter, Neugierde Samtfell, schwanger mit einem Wurf Jungratten, ist vor zwei Tagen verschwunden. Niemand weiß, wohin sie gegangen sein könnte oder ob sie entführt wurde. Das ist ein Rätsel, dem mehr als eine Ratte auf die Spur gehen sollte. Und weil Weißfell ein gut ausgebreitetes Kontaktnetz in der Rattenburg hat und weiß, das Laborratten besser nicht alleine draußen rumschnüffeln, hat er auch seine Kontakte außerhalb der Elektrowarenabteilung aktiviert. So wird zum Beispiel:

- ein Scharfzahn hineingezogen, weil Weißfell ein alter Freund seines Lehrmeisters ist
- ein Rotauge angeheuert, indem ihm ein Geheimnis versprochen wird (wie zum Beispiel ein Stinkerscheucher -eine Hundepfeife- aussieht und wie sie funktioniert)
- ein Sammler eingeladen, dem ein seltener Gegenstand angeboten wird (vielleicht bietet ihm Weißfell sogar einen Stinkerscheucher an)
- eine Brandratte motiviert, indem Weißfell ihr verspricht, dass sie ein lebendes Bild aus der Quelle sehen darf. Die Quelle ist der zu neuem Leben erwachte Wissensspeicher aus dem Vermächtnis der Erbauer. Die lebenden Bilder, die die Quelle zeigen kann sind vielgestaltiger Natur.

Hier ein Vorschlag, wie die Vision aussehen könnte: Das lebende Bild, das Weißfell der Brandratte zeigen würde ist in der Tat faszinierend und fast schon brisant: Es zeigt eine unwirklich aussehende braunfellige Ratte, die aufrecht geht wie ein Erbauer, in ein rotes kurzes Gewand gehüllt ist und sich auf einen Stock stützt, wobei sie tatsächlich so aussieht, als ob sie Daumen hätte! Anscheinend redet die Ratte mit vier Glotzern, oder ähnlichen Kreaturen, die braune Platten an Rücken und Bauch haben und ebenfalls aufrecht gehen. Die leuchtend grünen Glotzer haben rote, blaue, orangene und lilafarbene Streifen um die Augen. Dann endet das lebende Bild. Dies dürfte interessante theologische Fragen aufwerfen.

- ein Müllschlinger gekauft, indem Weißfell ihm Nahrung für drei Monate verspricht, die er alleine fressen kann oder unter seiner Rotte verteilen kann

- ein Taucher angeworben, indem ihm Weißfell verspricht, dass er einen Gefallen bei ihm gut hat
- eine Laborratte verpflichtet, weil sie ein Neffe oder Großneffe von Weißfell ist
Sind die Ratten erst einmal eingeladen, empfängt Weißfell sie in seinem Bau im Revier der Laborratten, der Elektroabteilung. Er lebt in einem Geschirrspüler, der mit zerknüllten Kassenzettelrollen gemütlich ausgepolstert wurde. Weißfell bietet den Charakterratten ein paar Leckereien wie Krabblers (denen vorher sorgfältig der Kopf abgebissen wurde), Dosenmais oder Schaumstoffstücke an. Narbenohr Weitsicht Quellenleser Weißfell wird ihnen dann die traurige Geschichte erzählen, wie seine einzige noch lebende Tochter vor zwei Tagen spurlos verschwand. Da sie bald gebären wird, ist sie wohl kaum freiwillig verschwunden, denn außerhalb des Rottenreviers ist das Werfen von Jungen eine gefährliche Angelegenheit. Einige Laborratten haben am selben Tag eine große Ratte, die garantiert keine Laborratte war, am Rand der Elektrowarenabteilung gesehen. Vielleicht hat sie etwas mit Samtfells Verschwinden zu tun. Weißfell bittet die Ratten - und verspricht ihnen die oben genannten Belohnungen - seine Tochter wohlbehalten zurück zu bringen. Falls die Ratten noch Fragen haben, wird er sie nach bestem Wissen und Gewissen beantworten. Er weiß nicht, wer als Vater der Jungen von Samtfell in Frage kommen würde.

NARBENOH R WEITSICHT QUELLENLESER WEIßFELL

Eine alte und wegen ihrer Weisheit im ganzen Kaufhaus berühmte Laborratte. Er wurde als eine der wenigen Laborratten mit braunem Fell geboren, ein Makel, der ihn sein



ganzes Leben verfolgte. Bis er eines Tages für einen Monat verschwand. In dieser Zeit sah ihn niemand, und es wird gemunkelt, dass er sich im dritten Stock aufgehalten hat. Als er schließlich zurückkehrte, hatte er rein weißes Fell, wie die meisten Laborratten. Seit dieser Zeit hat er sich einen Ruf als Kenner der Erbauer aufgebaut. Aber, so viel Glück wie mit seinem Wissen hatte er mit seinen Kindern nicht. Die meisten starben früh an den furchtbaren Tumoren, die die Laborratten heimsuchen. Nun ist Weißfell schon über zwei Jahre alt, und sein letzter überlebender Nachkomme ist seine fünf Monate alte Tochter Neugierde Samtfell. Er bietet den Charakteren einiges, damit sie sie wiederfinden. Weißfell ist eine alte Ratte und schon ein wenig klapprig. Sein Geist läuft allerdings auf Hochtouren.

Stark 1 Clever 4

Schnell 2 Sozial 3

Zähigkeit: 2

Talente: Aus dem Weg gehen II, Quasseln und beeindrucken I, Von den Erbauern II, Von der Natur I, Gänge und Abteilungen II,

Tricks: Guter Beobachter - Mit diesem Trick ist die Ratte sehr aufmerksam und nimmt Dinge wahr, die anderen oft verborgen bleiben. Jedes mal, wenn die Ratte eine Wahrnehmungsprüfung machen muss, kann sie den schlechtesten Würfel ihres Wurfes noch einmal würfeln.

Wir sind doch Kollegen - Die Ratte hat eine Vielzahl an Kontakten unter den verschiedenen Rotten.

Untrüglicher Instinkt - Mit diesem Trick ist Weißfell in der Lage zu erkennen, wenn eine andere Ratte lügt. Sie kann bei jedem Duell, bei dem es darum geht eine Lüge zu durchschauen (sozial und clever), die zwei schlechtesten Würfel neu werfen.

Rottenvorteil Sammlerherz: Die Laborratten wissen alles über die Rattenburg, und haben sogar Vermutungen über die äußere Welt angestellt. Sie erhalten einen Bonus von +2 Würfeln auf alle Proben, bei denen sie sich auf dieses Wissen berufen.

Rottennachtteil Qual der Vergangenheit: Die Laborratten sind alle von den grausamen Experimenten, die die Erbauer mit ihren Ahnen durchgeführt haben, entsetzt und geschwächt. Sie haben eine niedrigere Zähigkeit als andere Ratten, nämlich bloß Stark x 2.

1. STOCK, ELEKTROWAREN

Am besten stellen die Ratten erst einmal Nachforschungen im Revier der Laborratten an. Die Elektrowarenabteilung ist von den wichtigsten Monumenten der Erbauer erfüllt. Riesige Bildschirme in endloser Zahl, zahlreiche Monumente, die der Quelle ähneln, und andere merkwürdige Spielereien erfüllen die Regalreihen. Manchmal gelingt es einer Laborratte, eines der seltsamen Geräte zu aktivieren. Manchmal kann man sogar etwas damit anfangen.

Wenn sich unsere Ratten nach den Zeugen für die fremde Ratte umhören, verweist man sie an Kleinhirn Brechreiz, der einzigen Ratte im Kaufhaus (und wahrscheinlich auf der ganzen Welt), die sich übergeben kann (was ihm seinen Namen eingebracht hat). Er hat am Tag des Verschwindens von Samtfell eine große Ratte gesehen, die sich am Rand der Elektroabteilung im Verborgenen gehalten hat. Brechreiz (der dauernd darauf hinweist, wie außergewöhnlich seine einzigartige Begabung ist und die Ratten fragt, ob sie mal sehen wollen was er kann) meint, dass die Ratte eher kräftig aussah und sich bewegte wie ein Kämpfer, es könnte also ein Scharfzahn, vielleicht auch ein Müllschlinger oder Taucher gewesen sein. Es war der Scharfzahn Schnellbeißer Todeszahn.

Wenn die Charaktere sich weiter umhören, können sie auch herausfinden, dass Samtfell vor einiger Zeit in der Gartenabteilung, bei den Scharfzähnen war. Sie hat dort mit einem Wesen gesprochen, dass „Langohr“ oder so genannt wird. Schlaue Ratten wissen vielleicht (ein Wurf auf Clever gegen 7), dass Langohren draußen leben und so etwas wie harmlose große Ratten mit langen Ohren und Stummelschwänzen sind. Warum so ein Wesen bei den Scharfzähnen zu finden sein sollte, ist allerdings unbekannt. Ein Scharfzahn weiß das natürlich. Erzählen sie ihm die Geschichte von Langohr Geschichtenwisper. Von den Laborratten weiß auch niemand, wer der Vater von Samtfells Jungen sein könnte. Überhaupt war sie während ihrer Brunft gar nicht im Revier, so dass eigentlich nur Rattenmännchen aus einer anderen Rotte in Frage kommen.

Ein paar Laborratten wissen vielleicht auch, dass Samtfell einige Zeit bei den Tauchern verbracht hat.

Weiterhin lässt sich bei den Laborratten herausfinden, dass Samtfell des Öfftern Haarschwanz Öffnerin, die Verwahrerin der Wandöffner besucht hat. Wandöffner? Lassen sie mich kurz erklären...



ÜBER WANDÖFFNER

Diese Dinge wurden von den Erbauern angefertigt. Es handelt sich um glänzende Platten, meistens so groß wie ein Rattenkopf, die aus einem runden oder eckigen Teil bestehen, aus der seitlich ein abgeflachter Stiel ragt, der an einer Seite glatt und an einer Seite zackig ist. Man kann damit leider nicht jede Wände öffnen, aber wenn man eine besondere Wand mit einem passenden Loch hat, kann man den Wandöffner dort hineinstecken, drehen, und ein Teil der Wand schwingt auf. Dabei müssen meistens ein paar Ratten helfen, denn auch die schwingenden Wände sind schwer. Sie sind aber immer noch leichter als richtige Wände. Es gibt auch Kästen, die mit einem solchen Loch versehen sind. Je nach Größe können sogar einzelne Ratten sie öffnen. Es ist schwierig, zu erkennen, welche Wände oder Kästen mit welchem Wandöffner zu öffnen sind, oft muss man sehr lange verschiedene Öffner bei verschiedenen Öffnungen versuchen. Eine Laborratten namens Haarschwanz Öffnerin sammelt bereits seit Monaten Wandöffner, hat aber bisher noch sehr wenige zugeordnet.

DIE VERWAHRERIN DER WANDÖFFNER

Haarschwanz Öffnerin war die Laborratte, die das Geheimnis der Wandöffner entdeckt hat, was ihr ihren Namen einbrachte (dies und der für Ratten sehr unübliche mit dichtem Flaum bedeckte Schwanz). Sie kann den Ratten erzählen, dass Samtfell oft hier war und die Wandöffner betrachtet hat. Sie hat auch schon mal den einen oder anderen

ausgeliehen, um ihn auszuprobieren. Kurz vor ihrem Verschwinden hat sie auch einen der kleineren Wandöffner ausgeliehen, der wahrscheinlich nicht zu einer schwingenden Wand sondern zu einem Kasten gehört. Sie weiß auch, dass Samtfell mit einem Langohr geredet hat, das bei den Scharfzähnen lebt und ihr etwas über einen Kasten des Lebens erzählt hat. Öffnerin hält das ganze für eine Legende, man weiß ja, dass Langohren nicht sehr clever sind.

HAARSCHWANZ ÖFFNERIN

Stark 1 Clever 3

Schnell 2 Sozial 2

Zähigkeit: 2

Talente: Aus dem Weg gehen I, Fallenkunde I, Von den Erbauern II, Von der Natur I, Gänge und Abteilungen I

Tricks: Gespür für Artefakte - Öffnerin kann bei jedem (ersten) Versuch die Funktion oder die Funktionsweise eines Artefakts der Erbauer zu verstehen den Würfel mit der geringsten Augenzahl noch einmal würfeln.

Rottenvorteil Sammlerherz: Die Laborratten erhalten einen Bonus von +2 Würfeln auf alle Proben, bei denen sie sich auf das Wissen ihrer Rotte über die Rattenburg berufen.

Rottennachteil Qual der Vergangenheit: Zähigkeit ist bloß Stark x 2.

AB IN DEN GARTEN!

Also werden die Charaktere jetzt wahrscheinlich zur Gartenbauabteilung, dem Reich der Scharfzähne aufbrechen. Für den Weg können sie die offenen Treppen mit den metallenen Stufen in der Mitte des Gebäudes benutzen oder die steinernen Treppen an der Seite des Kaufhauses. Wenn sie die zentralen Treppen benutzen, müssen sie nur durch das halbe Erdgeschoss, in dem sich manchmal gefährliche Wesen herumtreiben. Denn dann können sie zuerst die Hälfte der Strecke im ersten Stock durch die sichere Elektroabteilung zurücklegen und kommen über die offenen Treppen in der Mitte des Erdgeschosses herunter. Allerdings gibt es Gerüchte über einen hungrigen Schwarzflügel, der seit kurzem über den offenen Treppen jagt. Er stürzt sich auf einzelne Ratten herab und reißt sie mit sich in die Höhe, wo er sie frisst. Beide Wege sind also gleichermaßen gefährlich, es kommt darauf an, wovor ihre Ratten mehr Angst haben: vor einer Gefahr aus dem Himmel oder einer auf dem Boden. Falls sie den Schwarzflügel oder eine Gefahr im Erdgeschoss vorkommen lassen wollen, hier ein paar Informationen:

SCHWARZFLÜGEL

Nicht umsonst nennen die Ratten die Schwarzflügel den schwarzen Tod. Man sieht und hört sie nicht kommen und dann, ganz plötzlich spürt man Krallen im Rücken ... und schon ist es zu spät.

Stark 3 Clever 3

Schnell 1/3* Sozial 2

Zähigkeit 9

Talente: Verschwinden und verstecken (I).

Tricks: Fliegen.

* 1 zu Fuß – 3 fliegend

Im Erdgeschoss gibt es alle möglichen gefährlichen Kreaturen, zum Beispiel Schleicher:

Schleicher sind seit Rattengedenken die Erzfeinde der Ratten. Sie sind außerordentlich gute Jäger, besitzen aber den Hang mit ihren Opfer zu spielen – was der einen oder anderen Ratten schon das Leben gerettet hat. Der folgende Schleicher ist ein großer dicker Kater, der auch vor einer kleinen Rattengruppe nicht haltmacht.

Stark 4 Clever 2

Schnell 3 Sozial 2

Zähigkeit 12

Talente: Kletten und springen (I). Verschwinden und verstecken (I).

ERDGESCHOSS, GARTENABTEILUNG

Das Revier der Scharfzähne ist ein wahrer Dschungel. Grüne Pflanzen wachsen in irdenen Töpfen und filtern das Sonnenlicht, das durch die großen schmutzigen Fenster fällt. Doch auch diese ursprüngliche Welt ist nicht frei von den Regalen der Erbauer, befüllt mit seltsamen Werkzeugen, deren Sinn die Scharfzähne nicht ergründen können.

Bei den Scharfzähnen angekommen, werden die Neuankömmlinge erst einmal ausgiebig beschnuppert. Das Begrüßungskomitee besteht aus drei großen, starken Ratten, die genau wissen wollen, was die Gruppe hier will. Kündigen die Ratten an, mit Langohr reden zu wollen, erklärt die Chefin des Empfangskomitees, Blutbiss Krabblertod, dass jede Ratte außerhalb der Rotte nur gegen eine Spende (Nahrung, Artefakt, oder Ähnliches) mit Langohr reden darf. Ein Scharfzahn darf jedoch für die fragende Ratte bürgen. Sie bestätigt auch, dass Samtfell da war und mit Langohr geredet hat. Fragen die Charaktere, ob Samtfell eine Spende getätigt hat, können die Scharfzahnwachen ihnen sagen, dass für sie gebürgt wurde. Sie wissen aber nicht mehr, wer genau der Bürge war. Sollten die Charaktere den Scharfzähnen aggressiv begegnen, kann es durchaus zu ein paar Bissen kommen, bis klar wird, wer hier das Sagen hat. Zu Tode sollte dabei aber niemand kommen. Für diesen Fall die Werte der drei kampfstarken Scharfzähne:

Stark 3 Clever 1

Schnell 2 Sozial 2

Zähigkeit 9

Talente: Kratzen und Beißen I, Hören, sehen und schnüffeln I, Verschwinden und Verstecken I

Tricks: Kampfratte - Bei jeder Angriffs- und Blockprüfung kann die Ratte den schlechtesten Würfel der Probe noch einmal würfeln.

Rottenvorteil Scharfe Zähne, Scharfe Krallen: Bei Proben zum Vorbereiten eines Hinterhalts oder dem Entwurf einer Strategie und bei allen Proben im tatsächlichen Kampfgeschehen werfen Scharfzähne einen zusätzlichen Würfel.

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

DAS LANGOHR

In der Gartenabteilung werden die Ratten, wenn sie eine passende Spende aufgetrieben haben oder einer von ihnen ein Scharfzahn ist, der für die anderen bürgt, zu Langohr vorgelassen. Das fette Kaninchen thront auf einem Lager aus Heu, das die Scharfzähne für ihn errichtet haben. Fragen die Charaktere nach dem Gespräch mit Samtfell, wird Langohr ihnen gerne die Geschichte erzählen, die Samtfell hören wollte. Sie ist sehr lang, und wird durch die langatmige Erzählweise des Langohrs noch viel länger. So beginnt

er: „An diesem Tag war der Himmel - also die Decke draußen, viel höher als hier - ganz blau. Es wehte ein nicht zu starker und nicht zu schwacher Wind. Ach ja, ganz blau war er nicht, ein paar weiße Flecken bewegten sich darauf hin und her. Aber nicht sehr viele. Nur ein paar. Eher wenige. Es war ein wenig kühl. Aber noch nicht so kühl, dass man fror. Es war gerade am Beginn der Zeit, wo man ein wärmeres Fell kriegt. Ein bisschen fror man also doch, obwohl die Sonne so stark schien. Der Himmel war ja so blau. Also, die Mutter meiner Mutter meiner Mutter meiner Mutter hatte grade ein kleines Stück von einer köstlichen Möhre abgebissen und überlegte gerade, ob sie einen Schluck Wasser trinken sollte, oder vielleicht doch noch mehr Möhre knabbern sollte...“ oder um das ganze etwas abzukürzen: Langohr erzählt eine von seinen Vorfahren überlieferte Geschichte. Diese haben offenbar unter in so etwas wie einer kleineren Version der Rattenburg mit einer Rotte Erbauer gelebt. Die Erbauer haben sich um die Langohren gekümmert, ihnen Nahrung und Wasser gegeben und ihnen Obdach geboten. An diesem speziellen Tag war einer der Erbauer, ein kleineres Exemplar, vielleicht so etwas wie ein Junges, krank. Im Gegensatz zu Ratten oder Kaninchen, die ihr Junges pflegen und sein Fell ablecken würden, haben die großen Erbauer einen weißen Kasten geöffnet, etwas herausgeholt und dem kleinen kranken Erbauer gegeben, dem es bald schon etwas besser ging. Fragen die Ratten weiter nach, kann Langohr ihnen erzählen, dass Samtfell vor allem nach weiteren Geschichten gefragt hat, in denen der weiße Kasten mit dem roten Zeichen darauf vorkommt. Als er davon erzählt hat, hat Samtfell ganz entzückt die Worte: „Der Kasten des Lebens“ ausgestoßen. Sonst kann er ihnen nicht mehr erzählen.

LANGOHR GESCHICHTENWISSER

Das ist der Namen, den die Scharfzähne dem Kaninchen in ihrer Mitte gegeben haben. Langohr ist vor ein paar Monaten auf der Flucht vor einem Rotschweif in das Erdgeschoss gelangt. Einige Scharfzähne haben das entkräftete und abgemagerte Kaninchen



gefunden. Unentschlossen, ob der große Nager eher Futter oder eine andere Art von Ratte ist, nahmen die Scharfzähne ihn mit in ihr Reich, die Gartenabteilung. Nachdem er sich von der Flucht erholt hatte, bemerkten die Scharfzähne recht bald, dass Langohr Geschichten über die Erbauer kennt, als hätte er in ihrer Mitte gelebt. Bald wurde den Scharfzähnen jedoch klar, dass Langohrs Geschichten nur Überlieferungen seiner Vorfahren sind, die jede Kaninchenmutter ihren Nachkommen erzählt. Anscheinend lebte eine seiner Urururgroßmütter bei den Erbauern in einem großen Steinbau, wo sie von einer sehr kleinen Rotte Erbauer gefüttert und behütet wurde, aber auch gefangen blieb. Aber trotz der lang in der Vergangenheit liegenden Erzählung kann Langohr viele nützliche Informationen über die Erbauer und ihre Artefakte liefern - wenn man sie aus dem endlosen Redeschwall des großen Nagers filtern kann. Denn jede Geschichte besteht aus zahllosen, unwichtigen Details wie den Verwandtschaftsverhältnissen der vorkommenden Kaninchen, der Helligkeit des Himmels an dem Tag und was sämtliche Kaninchenprotagonisten an diesem Tag gefressen haben - und wie ihr Stuhlgang war. Aber da sein Wissen für die Scharfzähne sehr nützlich ist, kümmert sich die Rotte gut um ihn und hat ihm sogar einen Rattennamen gegeben. Außerdem erfüllen die Scharfzähne Langohrs Wünsche, die vor allem in mehr Futter bestehen. Die Fürsorge der Scharfzähne ist so gut, dass aus dem dünnen abgemagerten Kaninchen ein fettes, aufgedunsenes Hasentier geworden ist. Ein paar Scharfzähne machen schon Witze über den fetten Braten, den das Langohr abgeben wird, wenn seine Geschichten mal nicht mehr nützlich sind.

Stark 3 Clever 1

Schnell 2 Sozial 2

Zähigkeit 9

Talente: Aus dem Weg gehen I, Verschwinden und Verstecken I, Hören, sehen und Schnüffeln I

Fettfleck: Langohr ist ein unglaublich dickes Kaninchen, von seiner ursprünglichen kaninchenhaften Gewandtheit ist wenig übrig. Bei allen Würfen, die auf der Eigenschaft Schnell beruhen, werden alle 6en ignoriert.

Redselig: Auf jede Frage zu den Erbauern antwortet Langohr mit einer langen Geschichte, bei der er die zahlreichen Details haargenau ausschmückt. Unterbricht man ihn, gerät er durcheinander und fängt von vorn an.

UNTER SCHARFZÄHNEN

Fragen die Ratten vor oder nach ihrem Gespräch mit Langohr in der Gartenabteilung herum, können sie herausfinden, dass der Scharfzahn Schnellbeißer Todeszahn für Samtfell gebürgt hat und dass auch er seit zwei Tagen verschwunden ist. Bei Nachforschungen nach Todeszahn können sie herausfinden, dass er sich des Öfteren in der Rattenburg herumtreibt und dabei sowohl das 1. Obergeschoss als auch das Untergeschoss erkundet hat. Vielleicht können sie sogar herausfinden, dass er Geschäfte mit den Tauchern macht und dort öfter zu finden ist - genau wie Samtfell, die bei den Tauchern gelebt hat.

AB DURCH DAS LABYRINTH

Da alle Spuren zu den Tauchern weisen, sollten sich die Ratten dorthin auf den Weg machen. Bei dem Weg durch die verwüstete Haushaltswarenabteilung, von den Ratten das Labyrinth genannt, müssen sie aber aufpassen. Auch wenn hier wenig lebende

Gefahren lauern, kann das unbelebte hier zur Gefahr werden. So können umfallende Messerblöcke Messer nach den Charakterratten schleudern (für 2W6 Schaden), Ratten beim Sprung von Regal zu Regal in Vasen stürzen, aus denen sie nicht so einfach herauskommen oder vielleicht treffen sie auf ein paar Müllschlinger, die auf Ärger aus sind. Schließlich gelangen sie zu den gefluteten Büroräumen, die die Taucher beherbergen.

UNTERGESCHOSS, BÜRORÄUME

Das offizielle Revier der Taucher sind ein paar Büroräume im Untergeschoss. Ihr wirkliches Revier ist jedoch der überflutete Teil der Kelleranlagen der Rattenburg darunter. Dort hausen sie auf kleinen „Inseln“ aus Schrott, tauchen durch die schwarzen Fluten und versuchen sich ein karges Leben aus dem Nichts zu schmieden, das ihr Revier ihnen bietet. Die Taucher können bestätigen, dass Samtfell hier war. Sie ist zusammen mit Todeszahn hier aufgetaucht, und die beiden haben zwei Rotaugen, die sich des Öfteren in den Büroräumen aufhalten angeheuert: Vielfresser Flinkbiss und Scharfsinn Flohfänger angeheuert. Wenn die Ratten sich ein bisschen umhören finden sie einen alten Taucher namens Grünfell Heilzunge, der Samtfell schon länger kennt. Er kann der Gruppe erzählen, dass Samtfell vor langer Zeit, als sie eine noch sehr junge Ratte war, schon einmal hier war. Sie ist mit den jungen Tauchern in das dunkle Nass gegangen und geschwommen, als wäre sie eine von ihnen. Eines Tages war sie sogar ganz alleine untergetaucht, und hat einen Raum gefunden, der nur über das Wasser zu erreichen war. Sie hat daraufhin Grünfell gefragt, was das für ein Kasten sein könnte, den sie dort gefunden hat, einen weißen großen Kasten mit einem roten Kreuz darauf. Der alte Taucher erinnerte sich an die Legende vom Kasten des Lebens. Der Sage nach soll sein Besitzer jede Krankheit mit diesem Wunderwerk der Erbauer heilen können. Aber ob diese Legende wahr ist, weiß Grünfell nicht. Er vermutet schon, dass sie auf der Suche nach dem Kasten ist. Gleichzeitig weiß er aber auch, dass kein schwangeres Rattenweibchen, das keine Taucherin ist, freiwillig tauchen wird. Wenn die Ratten sein Vertrauen erringen können, wird er ihnen auch das erzählen. Denn er vermutet, dass Samtfell und Todeszahn deswegen die beiden Rotaugen angeheuert haben: Um einen anderen Weg zu dem Raum mit dem Kasten des Lebens zu finden. Versprechen sie ihm, dass sie Samtfell nichts tun, beschreibt er ihnen den Weg durch das Wasser zu dem Raum. Das Versprechen beschränkt sich auf Samtfell. Die beiden Rotaugen spionieren seiner Meinung nach schon viel zu lange hier unten rum und diesen Todeszahn kann er auch nicht leiden. Wenn die Ratten sich beeilen und den schnellen Wasserweg nehmen, dann sind sie vielleicht gleichzeitig mit ihnen da.

GRÜNFELL HEILZUNGE

Stark 2 Clever 3

Schnell 1 Sozial 2

Zähigkeit: 6

Talente: Aus dem Weg gehen I, Legenden und Gerüchte I, Wunden lecken II, Schwimmen und Tauchen II

Tricks: Rattensinn - Die Ratte, die diesen Trick beherrscht, besitzt einen Sechsten Sinn, der sich immer dann meldet wenn eine Gefahr in Verzug ist oder eine Bedrohung sich nähert. In diesem Fall muss der Rattenmeister eine 2x clever Prüfung gegen eine der Gefahr entsprechenden Schwierigkeit ablegen. Gelingt diese Probe, stellen sich der

Ratte die Nackenhaare auf und sie bekommt ein ungutes Gefühl.

Untrüglicher Instinkt - Mit diesem Trick ist eine Ratte in der Lage zu erkennen, wenn eine andere Ratte lügt. Sie kann bei jedem Duell, bei dem es darum geht eine Lüge zu durchschauen (sozial und clever), die zwei schlechtesten Würfel neu werfen.

Rottenvorzug Wasserratte: Die Taucher sind hervorragende Schwimmer und kennen alle Kniffe des Unterwasserkampfes. Die Taucher erhalten keine Abzüge im Wasser, im Gegenteil können sie bei allen körperlichen Proben im Wasser einen zusätzlichen Würfel werfen.

Rottennachteil Trost der Enge: Die Taucher sind es gewohnt, in ihrem engen und kalten Revier zu leben. Wenn die Taucher gezwungen sind, unter relativ freiem Himmel (dabei reichen schon die normalen, weiten Räume der Rattenburg aus) zu agieren, werden alle 6en bei allen Würfeln ignoriert.

AB DURCH DAS WASSER

Auf dem Weg zur Kammer mit dem Kasten des Lebens müssen die Charaktere ein paar Minuten durch den Keller schwimmen, bis sie schließlich nur noch durch Tauchen weiterkommen. Auf dem Weg könnte es durchaus zu einer Begegnung mit ein paar Glotzern kommen, die versuchen, die Ratten unter Wasser zu ziehen und zu ertränken. Haben sie die Glotzer überwunden (oder sie hatten Glück und sind keinen begegnet) kommen sie schließlich zu den Röhren, die Grünfell ihnen beschrieben hat. Um in den Raum zu gelangen müssen sie mindestens vier Runden lang tauchen. Wer eine schwere Prüfung (mindestens 10) gegen Schwimmen schafft, braucht genau 4 Runden. Wer nur eine herausfordernde Prüfung (mindestens 7) schafft, braucht sechs Runden. Wer nur eine 4 schafft, braucht 9 Runden. Eine Ratte kann Stark x 2 Runden die Luft anhalten. Danach verliert sie pro Runde einen Punkt Zähigkeit, bis sie schließlich ertrinkt. Bessere Schwimmer können zurücktauchen, um schwächere mitzunehmen, die Probe ist für jeden Punkt in Stark des zu Rettenden um eins erschwert. Am Ende können sich die Charakterratten aus dem porzellanumsäumten Teich ins Freie ziehen. Vor ihnen leuchtet das rote Zeichen auf dem Kasten des Lebens - sie sind am Ziel!

GLOTZER

In den überfluteten Kellergängen der Rattenburg leben nicht nur die Taucher, sondern auch ganze Horden von schleimigen grünen Glotzern, die gelegentlich auch mal als Futter für die Ratten herhalten müssen. Doch Glotzer sind alles andere als wehrlos. Im Kampf unter Wasser sind sie sehr geschickt darin ihre Gegner solange fest zu halten, bis ihnen die Puste ausgeht.

Stark 2 Clever 1

Schnell 1/3* Sozial 1

Zähigkeit 6

Talente: Schwimmen und Tauchen (II)

Trick: Festkrallen - der Glotzer kann bei jeder Festbeißen/Festhalten Prüfung den Würfel mit der kleinsten Augenzahl noch einmal würfeln.

Unter Wasser bleiben: Ein Glotzer kann Stark x 1 Stunde unter Wasser bleiben.

* 1 zu Fuß - 3 unter Wasser

DER KASTEN DES LEBENS

Haben sich die Charaktere sehr beeilt, kommen sie vor Samtfell und ihren Helfern hier an, die eine lange Reise durch das krabblerverseuchte Belüftungssystem hinter sich haben. Waren sie eher langsam, sind die Schurken schon vor ihnen da und die Rotaugen legen sich auf die Lauer, während Samtfell versucht, den Kasten des Lebens zu öffnen. Vielleicht kommt die Gruppe auch gleichzeitig mit ihnen hier an.

Wenn die Rattencharaktere sie auffordern, zurück zu den Laborratten zu kommen, wird Samtfell das ablehnen. Sie hat eigene Pläne und braucht ihre Rotte nicht. Stattdessen wird sie hier in dieser Kammer ihr eigenes Reich errichten. Wenn die Rattengruppe ihr geeignet vorkommt, wird sie sie vielleicht sogar überreden wollen, sich ihnen anzuschließen. Gelingt das nicht, wird sie ihren Begleitern befehlen, die Fremdlinge zu töten. Die Rotaugen und der Scharfzahn kämpfen geschickt zusammen, und werden wahrscheinlich schon eine Herausforderung für die Ratten darstellen. Wenn sie besiegt werden, ist Samtfell quasi schutzlos, und wird sich ohne Gegenwehr zurück zu ihrer Rotte begeben. Was ihre Gruppe mit dem Kasten des Lebens macht, und ob Samtfell überhaupt den richtigen Schlüssel gestohlen hat, das sei ihnen überlassen. Ratten sind sehr erfinderisch.

NEUGIERDE SAMTFELL

Neugierde Samtfell ist eine typische Laborratte, so neugierig, dass sie sogar einen ihrer Namen danach erhalten hat. Den anderen Namen hat sie ihrem samtigen, weißen Fell, ihren glänzenden Augen und ihren rosigen Öhrchen zu verdanken...ja, Samtfell ist ein ziemlich steiler Zahn. Die einzige Merkwürdigkeit, die ihre Herkunft als Laborratte verrät sind ihre Augen: eines ist schwarz, das andere rot. Aber das macht sie eigentlich noch interessanter. Im Moment ist sie zwar hochschwanger, und deswegen etwas langsam und unbeholfen, aber keineswegs weniger egoistisch. Denn Samtfell ist keine nette Ratte. Das Leben bei den Laborratten findet sie langweilig und bedeutungslos. Zudem steht sie



im Schatten ihres berühmten Vaters, den einfach jede Ratte in der Rattenburg zu kennen und zu schätzen scheint. Der Kasten des Lebens kommt ihr da gerade recht, ihrer Rotte den Rücken zuzudrehen und bekannter zu werden als ihr allgegenwärtiger Vater. Dafür hat sie weit reichende Pläne geschmiedet, Pläne, die vielleicht nicht unbedingt gut für die Rattenheit, aber gut für sie sind. Denn wenn sie den Kasten des Lebens mit dem Schlüssel, den sie von Öffnerin „geliehen“ hat, geöffnet hat, will sie seine Geheimnisse ergründen und ihre Dienste als Heilerin an die anderen Rotten verkaufen. Zusammen mit ihren Kindern, die sie von Todeszahn empfangen hat, will sie dann eine Gruppe gründen, von der alle Rotten abhängig sind. Vielleicht wird sie sogar die Begründerin einer neuen Rotte werden. Das dürfte ihr mehr Namen einbringen als ihr Vater in seinem langen Leben angesammelt hat.

Sollten Todeszahn und die Rotaugen besiegt sein, wird sie einsehen, dass ihre Pläne gescheitert sind. Vielleicht zeigt sie sogar Reue, wenn die Rattengruppe ihr zuredet und davon überzeugt, zu ihrer Rotte zurückzukehren. Vielleicht ist diese Reue aber nur vorgetäuscht, und insgeheim schwört sie den Charakterratten Rache. Es liegt an ihnen, Rattenmeister.

Stark 1 Clever 2

Schnell 2 Sozial 3

Zähigkeit: 2

Talente: Quasseln und beeindrucken I, Von den Erbauern I, Legenden und Gerüchte I, Schwimmen und Tauchen I

Tricks: Rattig - Die Ratte mit dem „Rattig“ Trick, sondert ein für das andere Geschlecht sehr anziehendes Pheromon aus. Sie kann bei jeder sozial Prüfung, bei der sie es mit dem anderen Geschlecht zu tun hat, den Würfel mit der niedrigsten Augenzahl noch einmal würfeln.

Rottenvorteil Sammlerherz: Die Laborratten wissen alles über die Rattenburg, und haben sogar Vermutungen über die äußere Welt angestellt. Sie erhalten einen Bonus von +2 Würfeln auf alle Proben, bei denen sie sich auf dieses Wissen berufen.

Rottennachteil Qual der Vergangenheit: Laborratten haben eine niedrigere Zähigkeit als andere Ratten, nämlich bloß Stark x 2.

Trächtig: Samtfell ist hochschwanger und deswegen in ihrer Beweglichkeit stark eingeschränkt und ziemlich geschwächt. Bei allen Würfeln, die auf den Eigenschaften Schnell oder Stark beruhen, werden alle 6en ignoriert. Dafür verströmt sie Pheromone, die andere Ratten von Aggressionen gegen sie abhalten sollen. Jeder, der ein schwangeres Rattenweibchen angreifen will, muss erst einen Wurf Sozial gegen Sozial gegen sie gewinnen.

SNELLBEIßER TODESZAHN

Ein großer, gefährlich aussehender Scharfzahn. Seinen Namen hat er von einer Tat, die lange brauchte, bis sie ihm die Anerkennung brachte, die er heute innehat. Bei seinem ersten Blut begegnete Schnellbeißer tatsächlich einem großen, hungrigen Flinkfuß. Der Flinkfuß griff ihn an, und die beiden rangten lange um Leben und Tod. Schließlich stürzte Schnellbeißer in eine Grube. Als er zur Rotte zurückkehrte, entdeckte er, dass er einen Zahn verloren hatte. Die anderen Scharfzähne verspotteten ihn und tauften ihn Zahnverlierer. Doch damit ist die Geschichte nicht zu Ende. Ein oder zwei Monate später erzählten ein paar Rotaugen, die Handel mit den Scharfzähnen trieben, dass sie einen toten Flinkfuß gefunden haben. Soweit nichts außergewöhnliches, aber sie hatten etwas Besonderes gefunden. Denn unter den Rotaugen gelten Flinkfußherzen als

Glücksbringer, denn nur ein großer Held kann eins erringen. Also als sie den Flinkfuß aufschlitzten, um an sein Herz zu gelangen, entdeckten sie, dass in seinem Herzen ein Rattenzahn steckte. Als die Geschichte in der Gartenbauabteilung die Runde machte, wurden die Weisen der Scharfzähne aufmerksam auf die Rotaugen. Sie suchten die kleinen Ratten auf und verlangten, den Zahn und das Herz zu sehen. Die verängstigten Rotaugen händigten beides aus, und die Weisen riefen Schnellbeißer zu sich. Der Zahn passte tatsächlich in die Lücke in seinem Kiefer, und die Weisen kannten an, dass er in seinem ersten Blut einen Flinkfuß getötet hat, und dass nur mit einem Zahn. So erlangte Schnellbeißer Todeszahn seinen Beinamen. Er hat sich bei Samtfells erstem Besuch bei den Scharfzähnen in sie verliebt und ist ihr total ergeben. Ob sie ihn jedoch wirklich liebt oder nur als Werkzeug verwendet, ist schwer zu sagen. Aber immerhin trägt sie seine Kinder aus.

Stark 2 Clever 1

Schnell 3 Sozial 2

Zähigkeit 6

Talente: Kratzen und Beißen II, Schwimmen und Tauchen I, Gänge und Abteilungen I
Tricks: Eisenkiefer - Eine Ratte mit einem Eisenkiefer macht nicht nur einen Punkt mehr Schaden pro erfolgreichem Angriff (wenn sie zubeißt), sondern sie erhält wegen ihrem festen Biss auch noch einen Bonus von einem Würfel auf Festbeißen Prüfungen.

VIELFRESSER FLINKBISS UND SCHARFSINN FLOHFÄNGER

Diese beiden Rotaugen sind den Geheimnissen der Taucher auf der Spur gewesen, als sie von Samtfells Jagd nach dem Kasten des Lebens gehört haben. Sie haben ihr ihre Dienste angeboten, in der Hoffnung Unsterblichkeit oder so etwas durch den Kasten zu erlangen (sie sind in der Hinsicht etwas abergläubisch). Sie sind für Rotaugen durchaus ernstzunehmende Gegner, werden aber bei heftiger Gegenwehr die Flucht ergreifen. Sollte ihre Gruppe aus vielen kampfstarken Individuen bestehen, haben Flinkbiss und Flohfänger vielleicht noch ihren Kumpel Lauerlieger Gefahrenschnüffler mitgebracht, der identische Werte hat.

Stark 2 Clever 1

Schnell 3 Sozial 2

Zähigkeit 6

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

Tricks: Fiese Ratte - Eine Fiese Ratte kennt die Schwachstellen ihrer Gegner und weiß, wie man ihnen am besten weh tut. Einmal pro Gegner kann eine Ratte eine 2x clever Prüfung gegen sozial und schnell ablegen, gelingt dies erhält sie einen Bonuswürfel auf alle Duelle gegen diese Kreatur.

Rottenvorteil 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.

Rottennachteil 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.

ZURÜCK BEI DEN LABORRATTEN

Wenn die Charakterratten Samtfell zu ihrer Rotte zurückbringen, ist Weißfell überglücklich, seine Tochter wieder zu sehen. Er wird jeder Charakterratte ihre Belohnung verschaffen, und ihnen in Zukunft mit weisem Rat (wenn er Zeit hat) beiseite stehen. Samtfell wird gesunde Achtlinge auf die Welt bringen, die keine Anzeichen von Tumoren aufweisen. Allein die Zeit wird zeigen, wie viele davon durchkommen werden. Vielleicht zeigt sie auch, dass Samtfell sich in ihrem Lauf wieder mit dem Leben bei den Laborratten anfreunden kann. Das Leben hat manch einer Ratte schon den Weg gewiesen.

