RATTEN!

KOPFKINO

V1.2

INHALT

HUNGER	3	EINLEITUNGSGESCHICHTE
DER GROßE WURF	6	DIE CHARAKTERERSCHAFFUNG
DIE PRÜFUNGEN EINES RATTENLEBENS	11	DIE REGELN
UM LEBEN UND TOD	13	DER KAMPF UND SEINE FOLGEN
RUHM UND EHRE	15	DIE STATUSREGELN
DIE ROTTEN	19	DIE RATTEN-CLANS
DAS HEIM DER RATTEN	41	DIE RATTENBURG
RATTEN IM GEMÄUER	45	DAS LEBEN ALS RATTE
LEGENDEN	47	MYTHEN UND GERÜCHTE
SCHRAUBEN UND NÄGEL	50	DIE ARTEFAKTE DER ERBAUER
ZÄHNE UND KLAUEN	52	DIE GEGNER DER RATTEN
ABENTEUERIDEEN	55	
INDEX	56	

IMPRESSUM

IDEE:
DAVID GRASHOFF IN KOOPERATION MIT DEM PROJEKT KOPFKINO.

AUTOREN:
DAVID GRASHOFF, DANIEL MAYER, FABIAN MAURUSCHAT.

ILLUSTRATIONEN:
DOMINIK DIESSLIN, TIMO GRUBING, VOLKER KONRAD.

LAYOUT:
DAVID GRASHOFF

HUNGER

Der Mond war voll und glänzte matt im dieser warmen Sommernacht. Er hatte was von einem großen und saftigen Stück Käse, fand Einauge, der mit diesem Gedanken wieder auf die Tatsache aufmerksam wurde, dass er Hunger hatte. Als würde es noch eines Beweises bedürfen, knurrte in diesem Augenblick sein Magen. Der Kater blieb stehen und leckte sich einige Male über den Bauch, als könne er damit seinen Hunger vertreiben; ein erdiger Geschmack auf seiner Zunge, rau, trocken, unbefriedigend. Bedächtig, wie es nur Katzen können, hob er den Kopf und ließ seinen Blick durch die verlassenen Straßen schweifen. Hier musste es doch irgendetwas zu essen geben; Ratten, Mäuse oder auch nur ein paar fette Krabbler, zur Not auch eine andere Katze. Ohne ein bestimmtes Ziel vor Augen schritt der massige, graubraune Kater vorsichtig voran, die Ohren hoch aufgestellt und bei jedem Geräusch stoppend, um seine Nase in den Wind zu stellen.

Und dann roch er sie plötzlich: Ratten!

Der Geruch war flüchtig, vielmehr der Schatten eines Duftes, doch Einauge blieb er nicht verborgen. Wie eine Made kroch er seine Nase hoch, durch die Nebenhöhlen ins Gehirn, wo er sich wie eine Zecke an sein Hungerzentrum krallte.

Hoch konzentriert und auf Samtpfoten folgte der Kater dieser ätherischen Spur.

Obwohl Einauge alles andere als eine zarte Erscheinung war – aus der Entfernung konnte man ihn durchaus mit einem dieser gedrungenen Kampfhunde verwechseln -, bewegte er sich dennoch mit einer messerscharfen Geschmeidigkeit und so leise wie ein fallendes Blatt im Wind.

Der Geruch wurde immer intensiver und jetzt wusste Einauge auch, woher er stammte: Vor ihm ragte ein altes, schwermütiges Gebäude in den wolkenlosen Nachthimmel. Ein steinerner Kasten, von wuchtigen Säulen in mehrere Segmente geteilt; grau, düster und unheilvoll.

Von dort kam der Duft, der Einauge das Wasser im Maul zusammenlaufen ließ. Es war schon eine Weile her, dass er etwas gegessen hatte, das er selber getötet hatte. Er leckte sich die Lippen und sein Körper zitterte vor lauter Vorfreude auf die Jagd und auf das frische Fleisch.

Plötzlich war da eine Bewegung.

Irgendetwas Braunes verschwand in dem Gebäude.

Immer noch langsam, beinahe kriechend, näherte der Kater sich einem ehemaligen Schaufenster, vor dem Bretter genagelt worden waren. Er machte sich erstaunlich platt und kroch unter einem der Holzplanken durch. Hier drinnen roch es nach Ratten, nach vielen Ratten.

Speichel floss in sein Maul und wieder knurrte sein Magen. Bald, mein Freund, bald.

Seine Pupillen weiteten sich, als er die Ratte endeckte.

Gerade mal zwei Meter von ihm entfernt saß sie auf einer zerbeulten Blechdose und putzte sich.

Der Raum war weiträumig, und rechts und links von Einauge standen leere Regale. Die Decke war hoch und verschwand in der Dunkelheit.

Einauge konnte immer noch nicht glauben, dass die Ratte ihn

nicht gesehen hatte. Er machte sich klein, spannte seine Muskeln an und justierte mit kleinen Wackelbewegungen seines Hintern die geplante Flugbahn seines Sprungs.
Dann, kurz bevor er springen wollte, hörte er ein: „Jetzt!“
Etwas Schweres fiel von der Decke auf den Kater. Völlig verdutzt und überrascht hockte er dort und war nicht in der Lage schnell genug zu reagieren, um diesem Ding auszuweichen. Er wurde zu Boden gedrückt.

Gleichzeitig begann die Welt um Einauge sich in hektischen Bewegungen zu verlieren. Während ihm klar wurde, dass er unter einem Netz lag, krochen von überall Ratten hervor, pelzige stinkende Ratten, die sich auf ihn stürzten und ihn mit ihren kleinen Krallen und scharfen Zähnen zu bearbeiten begannen. Der Kater drückte seinen Körper mit ganzer Kraft gegen das Netz, versuchte, sich von den Ratten wegzubewegen, ihren Bissen zu entkommen, doch es waren zu viele. Soweit es ging, versuchte er sich mit seinen Krallen zur Wehr zu setzen, biss in die sich windende Masse aus Leibern, die sich über ihn ergossen. Er erwischte eine von ihnen und schüttelte sie, wie einen Hund. Einauge lag inzwischen auf der Seite, wie eine Katzenmutter, die ihre Jungen stillte, nur dass diese Kätzchen im Moment Ratten waren und sie es nicht auf seine Milch, sondern auf sein Blut abgesehen hatten. Er sammelte seine letzten Kräfte, schob die Beine unter seinen Körper und richtete sich unter brennenden Schmerzen auf. Sein ganzer Körper tat ihm weh, so sehr, wie er es noch nie getan hatte. Doch nun stand er und schaffte es sogar einen großen Teil der Mistviecher abzuschütteln.
„Ich werde euch alle töten!“, mauzte er giftig und biss einer besonders feisten Ratte in den Nacken. Das Fleisch war zäh und mit Muskelmasse durchsetzt. Auf dem Rücken der Ratte verlief ein eigenartiger roter Kamm aus aufgerichteten Haaren. Viel schlimmer noch, das Tier roch nicht so, als hätte es Angst, und das, obwohl Einauge seine Zähne tief in seinen Nacken gebohrt hatte. Blut lief dem Kater über das Gesicht und in sein verbliebenes Auge – das andere hatte er im Kampf mit einem Fuchs eingebüßt. Das sind nur verdammte Ratten, ging es ihm durch den Kopf, als er plötzlich unter sich eine quiekende Stimme vernahm:
„Willkommen in der Rattenburg, Katze!“
Dann biss ihm etwas mit einer unglaublichen Wucht in die Hoden. Der Schmerz überwältigte ihn, durchfuhr ihn von der Schwanzspitze bis in die Schnurrhaare und seine Beine knickten ein.
Einauge brach zusammen und die Ratten fielen über ihn her.
„Das ist genug Fleisch für die ganze Scharfzahn-Rotte! Wir feiern heute ein Fest!“, war das letzte was er hörte.
Dann löste sich Einauge in Dunkelheit auf.

RATTEN!

Willkommen in der Welt von *Ratten!*, dem Rollenspiel, in dem die Spieler in das Fell einer Ratte schlüpfen, die in der Rattenburg - einem verlassenen Kaufhaus - allerlei Abenteuer erleben kann. Obwohl die Spielercharaktere in diesem Rollenspiel natürlich stark vermenschlicht sind – wer will schon echte Tiere spielen? -, sind sie trotzdem Ratten: Sie laufen nicht auf zwei Beinen, sie besitzen keinen Daumen und sie können nicht besonders gut kochen.
Die Ratten leben in klanähnlichen Gruppierungen – die Rotten – in den Abteilungen des ehemaligen Kaufhauses verteilt. Im Moment herrscht Frieden, aber das war nicht immer so und die Gefahr, dass alte Feindschaften zwischen den Rotten wieder auflodern, liegt immer in der Luft.

Viel Spaß bei **RATTEN!**

DER GROSE WURF
EINE RATTE WIRD GEBOREN

Wenn eine Ratte das Licht der Welt erblickt, ist sie nur eine von vielen, für den *Ratten!* Spieler allerdings ist sie seine Ratte, sein Charakter, den er mit Leben füllen und ein eigenes Wesen andichten muss. Ein Charakter bei Ratten! besteht aus einem Namen, einer Rotte Eigenschaften, Talente, Tricks und einer Persönlichkeit.

DIE ROTTE

Die Hintergrundwelt von *Ratten!* ist ein altes Kaufhaus, das von den Menschen verlassen wurde und jetzt zur Heimat einiger Ratten-Clans geworden ist. Diese Clans nennen sich Rotten. Bevor der Spieler die Erschaffung seiner Ratte vornimmt , sollte er sich vorher entscheiden, zu welcher Rotte sie gehört. Die Rotten findet man ab Seite 19.

EIGENSCHAFTEN

Eine Ratte hat vier Eigenschaften, die definieren wie schnell sie ist, wie stark, wie clever und wie sozial befähigt sie ist. Bei der Erschaffung einer Ratte, darf der Spieler einmal 8 Punkte auf die vier Eigenschaften verteilen. Eine Ratte kann maximal 3 Punkte in einer Eigenschaft haben.

STARK

Die Stärke einer Ratte steht sowohl für ihre Kraft, wie für ihre körperliche Verfassung. Es symbolisiert ihre Trag- oder Ziehfähigkeiten, definiert ihre Ausdauer. Wie stark eine Ratte ist, ist auch entscheidend dafür, wie viel Schaden sie im Kampf machen und einstecken kann.

SCHNELL

Wie schnell eine Ratte ist, kann manchmal über Leben und Tod entscheiden. Neben ihrem reinen Lauftempo, steht die Schnelligkeit für die Geschicklichkeit einer Ratte, für ihr Reaktionsvermögen.

CLEVER

Diese Eigenschaft steht für die Klugheit einer Ratte, für ihre Fähigkeiten gespeichertes Wissen abzurufen, aber auch für ihre Sinnesschärfe. Eine clevere Ratte erkennt Zusammenhänge schneller und oft besitzt sie spezielle Kenntnisse, die für ihre Ratten-Bande nützlich sein können.

SOZIAL

Die gesellschaftlichen Fähigkeiten einer Ratte spiegeln sich in der Eigenschaft Sozial wieder. Hier rüber wird geregelt, wie eine Ratte mit anderen Ratten umgeht, wie es um ihr Talent bestellt ist, andere Ratten zu manipulieren und ihrerseits Manipulationsversuche zu widerstehen.

SEKUNDÄRE EIGENSCHAFTEN

ZÄH

Die Zähigkeit einer Ratte steht für ihre Lebensenergie, ist eine Mischung aus Lebenswillen und körperlichem Durchhaltevermögen. Der Wert von Zähigkeit beträgt 3x den Wert in stark. Fällt Zähigkeit einer Ratte auf 0 wird sie Bewusstlos, bei –3 stirbt sie (mehr dazu auf Seite 13).

TALENTE

Eigenschaften stellen eher angeborene Fähigkeiten dar, während Talente für angelernte Begabungen stehen. Sie haben ihre Wurzeln in der Lebenserfahrung der Ratte, in ihrem Training und Interessen. Die Talente gibt es in zwei Stufen (Stufe 1 und 2), die jeweils einen Bonus von +1 oder +2 auf alle passenden Würfe geben. Bei der Charaktererschaffung darf der Spieler für seine Ratte 3 Talente aussuchen, die er dann auf Stufe 1 beherrscht.

AUS DEM WEG GEHEN

Immer wenn eine Ratte versucht einen Angriff auszuweichen, erhält sie den Bonus von „aus dem Weg gehen" auf ihrem Wurf.

FALLENKUNDE

Eine der Erbschaften der Erbauer sind vielen Rattenfallen, die in den Gemäuern und Kellergängen der Rattenburg verteilt sind. Mit diesem Talent kennt die Ratten viele Fallen und weiß, wie man sie entschärft.

GÄNGE UND ABTEILUNGEN

Eine Ratte mit diesem Talent kennt sich in der Rattenburg aus, wie in ihrem Fell. Sie weiß wo welche Rotte haust, kennt alle Treppen, Gänge, Abkürzungen und weiß in welchen Ecken man sich lieber nicht rumtreiben sollte.

HÖREN, SEHEN UND SCHNÜFFELN

Die Sinne einer Ratte sind scharf, vor allem ihr Gehör und ihr Geruchssinn. Mit diesem Talent sind die Wahrnehmungsorgane der Ratte sogar noch besser.

KRATZEN UND BEIßEN

Manchmal, wenn kein Weg daran vorbeiführt, muss eine Ratte kämpfen, meist um ihr Revier oder ihr Leben zu verteidigen, manchmal, wie bei einigen Rotten, aber auch aus Vergnügen oder um seinen Ruf zu verbessern. Immer wenn es zu einer Kamphandlung kommt, erhält die Ratte die „kratzen und beißen" beherrscht einen Bonus bei Angriffen und Blockversuchen.

KLETTERN UND SPRINGEN

Wenn immer eine Ratte einer körperlichen (bei Menschen würde man „athletischen" sagen) Tätigkeit nachgeht, erhält sie einen Bonus falls sie das Talent „klettern und springen" hat. Das gilt sowohl für das klettern und das springen, aber auch fürs schwimmen, balancieren oder laufen.

LEGENDEN UND GERÜCHTE

Das Rattenleben ist geprägt von Mythen und Legenden, von Heldenliedern und grausigen gute Nacht Geschichten. Eine Ratte mit diesem Talent ist in der Rattenmythologie außergewöhnlich bewandert.

QUASSELN UND BEEINDRUCKEN

Eine Rattengesellschaft ist sehr soziales Gefüge, in dem es oft von Vorteil ist, wenn man andere Ratten von seiner Meinung überzeugen kann. Außerdem kann „quasseln und beeindrucken" manchmal sehr nützlich sein, um einem ungesunden Kampf aus dem Weg zu gehen.

SCHWIMMEN UND TAUCHEN

Ratten sind eigentlich von Natur aus gute Schwimmer. Mit diesem Talent sind sie richtige Wasserratten. Eine Ratte kann stark x 2 Runden die Luft anhalten. Danach verliert sie pro Runde einen Punkt Zähigkeit, bis sie schließlich ertrinkt.

VERSCHWINDEN UND VERSTECKEN

Ratten sind besonders darin begabt, sich schnell und ungesehen zu verstecken oder sogar sich aus dem Staub zu machen. Eine Ratte, die das Talent „verschwinden und verstecken" besitzt, ist sogar noch besser darin.

VON DEN ERBAUERN

Einst waren die Erbauer die Herrscher in dem was heute die Rattenburg ist und noch immer trifft man dort auf seltsame Artefakte und Gegenstände, die aus dieser Zeit stammen.Nur wenige Ratten wissen, was es mit diesen Dingen auf sich hat. Mit diesem Talent ist deine Ratte eine von ihnen.

VON DER NATUR

Obwohl Ratten natürlich keine Wissenschaftler haben und ihre Kenntnisse der Naturgesetze sehr rudimentär sind, gibt es einige von ihnen die sich für genau diesen Aspekt ihres Lebens interessieren und im Rahmen ihrer Möglichkeiten bilden. Sie kennen die verschiedenen Namen der Krabbler und können sogar Grünzeug unterscheiden. Einige wenige von ihnen sind sogar in der Lage gewisse Grundzüge der Chemie und der Physik zu begreifen.

WUNDEN LECKEN

Gelegentlich kommt es dazu, dass eine Ratte verletzt wird, sei es in einem Kampf, bei einem Unfall oder weil sie in eine der alten Rattenfallen gelaufen ist, die einst von den Erbauern installiert wurden. Wenn so etwas passiert kann das Talent „Wunden lecken" sehr nützlich sein, denn mit seiner Hilfe lassen sich Verwundungen und Krankheiten schneller heilen (siehe Seite 14).

TRICKS

Auch Ratten sammeln in ihrem Leben Erfahrungen, trainieren gewisse Fertigkeiten, oder haben einfach eine besondere Begabung. Diese außergewöhnlichen Fähigkeiten nenn man bei Ratten! Tricks. Bei der Rattenerschaffung darf sich jede Ratte einen Trick auswählen.

AUßERGEWÖHNLICHER VERBÜNDETER

Die Ratte besitzt einen sehr ungewöhnlichen Verbündeten. Das sollte ein Tier einer anderen Rasse sein, vielleicht eine Krähe, eine Katze oder ein Maulwurf. Wie es zu dieser Freundschaft gekommen ist, sollten der Spieler und der Rattenmeister vor dem nächsten Abenteuer zusammen klären.

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.

EISENMAGEN

Eine Ratte, die diesen Trick beherrscht, kann jede Art von organischem Stoff zu sich nehmen (Holz, Papier ...) und sie wird davon satt.

DICKES FELL
Die Ratte wurde mit einem dichten Fell geboren, das ihr einen gewissen Schutz gegen körperlichen Schaden verleiht. Sie kann von jedem Schaden, der ihr zugefügt wird, einen Punkt abziehen.

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.

FLINKE RATTE
Besitzt eine Ratte diesen Trick, ist sie in Konfliktsituation meist entscheidungsfreudiger als andere und somit schneller dran. Sie erhält bei der Festlegung der Reihenfolge einen zusätzlichen Würfel auf ihre schnell Prüfung.

GERUCHLOS
Eigentlich riechen Ratten, also sie senden einen Duft aus, der andere Ratten ermöglicht sie erkennen. Eine Ratte mit diesem Trick riecht neutral. Das bedeutet, dass sie zwar nicht von anderen Ratten erkannt wird, aber auch, dass sie von feindlichen Kreaturen nicht erschnuppert werden kann.

GESPÜR FÜR ARTEFAKTE
Die Ratte 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.

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.

KAMPFRATTE
Eine Kampfratte beherrscht den Rattenkampf, wie keine andere. Entweder hat sie den Kampf schon bei ihrer Geburt im Blut gehabt oder sie wurde darin ausgebildet. Auf jeden Fall ist die Ratte, die den Trick Kampfratte beherrscht, ein verdammt gefährlicher Gegner.
Bei jeder Angriffs- und Blockprüfung kann die Ratte den schlechtesten Würfel der Probe noch einmal würfeln.

LOSES MAULWERK
Eine Ratte mit diesem Trick ist nicht auf ihr Maul gefallen und schafft es auch immer wieder sich aus kritischen Situationen rauszureden. Immer wenn die Ratte versucht eine andere Kreatur von ihrer Meinung zu überzeugen oder zu bluffen, kann sie den schlechtesten Würfel ihrer Probe noch einmal würfeln.

PAKT MIT DEM RATTENTOD
Die Ratte ist einen Pakt mit dem Rattentod eingegangen, weil sie einfach nicht umzubringen ist. Sie bleibt bei einer Zähigkeit von 0 bei Bewusstsein und fällt erst bei einem Minuswert, der seinem stark Wert entspricht in Ohnmacht. Sie stirbt erst bei einem Minuswert, der ihrem doppelten stark Wert entspricht.

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.

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, einen Würfel mit der niedrigsten Augenzahl, noch einmal würfeln.

SCHLANGENRATTE

Niemand weiß, wie diese die Ratte das macht, aber sie quetscht sich durch Gitter und Rohre, wo selbst Schaben den Bauch einziehen müssten! Eine Schlangenratte ist biegsam wie eine Natter und kann bei Prüfungen bei denen es auf die Dehnbarkeit ihres Körpers ankommt, den schlechtesten Würfel der Probe noch einmal würfeln. Außerdem erhält sie bei ihren Versuchen sich aus einer Überwältigung (siehe Seite 14) zu befreien zwei zusätzliche Würfel.

TOTE RATTE

Die Ratte, die diesen Trick beherrscht kann sich so gekonnt tot stellen, dass eine andere Kreatur schon eine 2x clever Prüfung gegen 10 bestehen muss, um zu merken, dass die Ratte noch lebt. Eine Ratte kann (stark + clever – die beiden höchsten Augenzahlen zählen) Minuten in diesem Zustand bleiben.

TREUER DIENER DER ERBAUER

Eine Ratte, die diesen Trick beherrscht ist in der Lage einige der Zeichne der Erbauer zu verstehen und sie sinngemäß zu interpretieren. Versucht eine Ratte mit „Treuer Diener der Erbauer“ eine menschliche Schrift zu entziffern, muss sie erst einmal eine Prüfung auf 2x clever ablegen (Schwierigkeit legt der Rattenmeister fest), um den Sinn des Geschriebenen zu erfassen.

UNTRÜGLICHER INSTINKT

Mit diesem Trick ist eine Ratte in der Lage zu erkennen, wenn eine andere Ratte lügt. Es ist eine Mischung aus Rattenkenntnissen und die Wahrnehmung der feinen Geruchsunterschiede, die eine Kreatur aussendet, wenn sie unter Stress steht. Sie kann bei jedem Duell, bei dem es darum geht eine Lüge zu durchschauen (sozial und clever), die zwei schlechtesten Würfel neu werfen.

VERERBTE RESISTENZ

Die Ratte ist gegen so ziemlich jedes Gift immun und kann Nahrung zu sich nehmen, die schon längst nicht mehr frisch sind. Sie erhält auf jeder Prüfung um ein Gift zu widerstehen zwei zusätzliche Würfel.

WIR SIND DOCH KOLLEGEN

Die Ratte hat eine Vielzahl an Kontakten unter den verschiedenen Rotten. Sie wird auch ständig gegrüßt und scheint wirklich alle Ratten der Rattenburg persönlich zu kennen.

ICH

Jetzt wo alle Fähigkeiten der Ratte festgelegt wurden, wird es Zeit ihr ein wenig Leben einzuhauchen, in dem man ihr eine individuelle Persönlichkeit, einen Charakter andichtet. Dafür findet man auf dem Charakterbogen das Feld „ICH“, in dem man die Vorlieben und Abneigungen notieren kann. Hier einige Beispiele für Dinge, die unter „ICH“ notiert werden können: *Was mag ich? Was hasse ich wie die Pest? Was esse ich am liebsten? Was macht mir Angst? So sehe ich aus!*

DIE PRÜFUNGEN EINES RATTENLEBENS

DIE REGELN

Prüfungen eines Rattenleben – die Regeln
Immer wenn eine Ratte etwas tut, das außerhalb des Alltäglichen liegt oder bestimmte Fähigkeiten beansprucht, muss sie eine Probe ablegen. Bei Ratten! heißen diese Eigenschaftsproben: Prüfungen.

PRÜFUNGEN

Bevor ein Rattenmeister eine Prüfung ansetzt, muss er zwei Faktoren festlegen: die Schwierigkeit der Prüfung und zwei passende Eigenschaften, die für die Probe benutzt werden sollen.

DIE SCHWIERIGKEIT

Um die Schwierigkeit einer Prüfung festzulegen, wird folgende Tabelle benutzt:

SCHWIERIGKEIT	WURF
Einfach	4
Herausfordernd	7
Schwer	10

DIE EIGENSCHAFTEN

Bevor eine Ratte eine Prüfung ablegt, muss der Rattenmeister erst einmal festlegen welche Eigenschaft für diese Probe genutzt werden soll. Bei jeder Prüfung werden immer zwei Eigenschaften herangezogen, wobei es aber auch durchaus zweimal die gleiche Eigenschaft sein kann. Hier einige Beispiele:
Wahrnehmung - 2x clever
Überzeugen - sozial und clever
Klettern - schnell und stark
Fallen entschärfen – schnell und clever

DIE PROBE

Sobald eine Ratte eine Prüfung bestehen muss, addiert der Spieler die beiden Werte der Eigenschaften, die der Rattenmeister für diese Prüfung festlegt, addieren. Die ergibt dann die Anzahl der Würfel (W6), die dem Spieler für diese Probe zur Verfügung stehen. Er würfelt und addiert die beiden höchsten Augenzahlen des Wurfs. Ist das Ergebnis gleich oder höher als die Schwierigkeit, wurde die Prüfung erfolgreich gemeistert. Liegt es darunter, war die Probe ein Fehlschlag. Der Unterschied zwischen der Würfelprobe und der Schwierigkeit zeigt an wie gut oder wie schlecht die Prüfung abgelegt wurde.

GLÜCKSGRIFF UND PATZER

Sind die beiden höchsten Würfel einer Probe Sechsen, ist der Ratte ein Glücksgriff gelungen, und sie hat ihre Prüfung mit Bravour und außergewöhnlich gutem Resultat bestanden. Besteht die Probe hingegen aus mehr oder gleichviel Einsen als anderen Würfe, hat sie gepatzt und die Prüfung ist gnadenlos in die Hose gegangen, so sehr, dass dadurch weitere Schwierigkeiten entstehen können. Sollte es mal vorkommen, dass ein Glücksgriff und ein Patzer zugleich gewürfelt wurde, ist die Aktion zwar gelungen, aber mit ungünstigen Nebeneffekten.

DUELLE

Manchmal kommt es zu Situationen, in denen zwei oder mehr Ratten im Wettbewerb zueinander stehen. Solche Proben nennt man bei Ratten!: Duelle.

Auch hier legt der Rattenmeister zwei Eigenschaften fest auf die gewürfelt wird. Die Ratte , deren beide höchsten Würfel das beste Ergebnis erzielt hat, gewinnt das Duell. Kommt es zu einem Gleichstand, wird einfach auch das dritthöchste Würfelergebnis dazu addiert und das geht solange weiter, bis einer der Duellanten ein höheres Ergebnis vorweisen kann.

STEIGERN

Jedes Mal wenn eine Ratte einen neuen Namen erhält (siehe Seite 17) kann sie aussuchen, ob sie ein neues Talent lernt, ein Talent auf Stufe II steigert, einen neuen Trick nimmt oder ein Attribut, um einen Punkt erhöht (maximal auf 3).

UM LEBEN UND TOD

DER KAMPF UND SEINE FOLGEN

Manchmal kommt eine Ratte nicht umher sich im Kampf beweisen zu müssen, sei es um ihr Leben zu verteidigen oder um ihren Rang zu sichern. Da Ratten keinen Daumen haben und somit kaum die Möglichkeit haben mit Waffen zu kämpfen, bleiben ihnen nur noch ihre Krallen und ihre Zähne (im grossen Krieg zwischen den Rotten solle es allerdings Ratten gegeben haben, denen man spitze Stöcke auf den Rücken gebunden hat und die mit diesen „Lanzen" gekämpft haben).

ANGREIFEN, AUSWEICHEN ODER BLOCKEN

Bei Ratten! wird ein Angriff immer mit den beiden Eigenschaften stark und schnell durchgeführt. Wie auch bei den anderen Prüfungen, werden dann die beiden höchsten Augenzahlen einfach addiert. Um einen Angriff zu blocken wird stark und schnell benutzt, um ihm aus dem Weg zu gehen (also um auszuweichen), wird clever und schnell herangezogen. Wer das höhere Ergebnis erzielt hat mit seiner Aktion Erfolg. Eine Kreatur kann einmal pro Runde angreifen und so vielen verschiedenen Angriffen ausweichen oder sie blocken, wie sie schnell ist (1 bis 3 mal). Allerdings erhält sie beim zweiten Mal einen Malus von 2, beim dritten Mal ein Malus von 4 auf ihren Wurf.

REIHENFOLGE

Immer wenn es zu einem körperlichen Konflikt kommt muss erst einmal die Reihenfolge festgelegt werden, in der die Handlungen für diesen Konflikt durchgeführt werden sollen. Dafür muss jeder Teilnehmer an dem Konflikt eine Anzahl an Würfel werfen gleich seinem schnell Wert. Wer dabei das höchste Ergebnis erzielt, fängt an. Bei Gleichstand entscheidet ein Wurf mit einem W6 wer eher handeln darf.

SCHADEN

Eine Ratte (oder auch andere Kreaturen) macht pro gelungenem Angriff ihren stark wert an Schaden. Dieser Schaden wird bei der getroffenen Kreatur bei der Zähigkeit

abgezogen. Fällt die Zähigkeit auf 0, wird die Kreatur bewusstlos, erreicht sie einen Minuswert der dem stark Wert entspricht, stirbt die Kreatur. Für jede zwei Punkte Zähigkeit, die eine Ratte verloren hat, erhält sie auf alle Würfe einen Malus von 1.

FESTBEIßEN

Eine Ratte kann versuchen sich bei einem Gegner festzubeißen. Dafür muss sie erst einmal einen gelungenen Angriff durchführen, muss dann aber noch eine Prüfung schnell und stark gegen schnell und stark des Gegners bestehen. Gelingt das, hat die Ratte sich festgebissen. Sie macht jetzt jede Runde automatisch ihren stark Wert an Schaden. Die gegnerische Kreatur kann sich während ihrer Handlung mit einer erfolgreichen stark und schnell Duell gegen die Ratte befreien.

ÜBERWÄLTIGEN

Eine Ratte kann auch versuchen einen Gegner zu überwältigen, ihn also auszuschalten ohne einen körperlichen Schaden zuzufügen. Dafür muss ihr ein Angriff gelingen (sie macht dabei aber keinen Schaden), anschliessend aber auch ein stark und clever Duell gegen ihren Widersacher. Klappt das, hat die Ratte ihren Gegner überwältigt und kampfunfähig gemacht. Die überwältigte Ratte kann nun Runde für Runde versuchen sich zu befreien, wobei sie einen Malus in Höhe des Wertes in stark ihres Gegners erhält.

WUNDEN HEILEN

Normalerweise heilt eine Ratte ihren stark Wert an Zähigkeit pro Tag Ruhe (und einen weiteren Punkt pro Stufe im „Wunden lecken“ Talent). Eine verletzte Ratte deren Wunden versorgt werden, erhält sofort schon einen Punkt Zähigkeit zurück (für jede Stufe in „Wunden lecken“ erhält sie einen weiteren Punkt).

SONSTIGER SCHADEN

Ein Sturz von zwei Metern ist für eine Ratte eigentlich kein Problem. Stürzt eine Ratte aber aus großer Höhe, erhält sie zwei Punkte Schaden pro Meter (ab den zweiten Meter).

Feuer verursacht 1-3 Schadenspunkte pro Runde, je nachdem wieviel vom Körper gerade verbrannt wird, oder wie stark das Feuer ist.

RUHM UND EHRE

DIE STATUSREGELN

Die Ratten sind stolz auf ihre Taten, und ihr höchstes Ziel ist es, in den Liedern der Geschichtssänger verewigt zu werden. Über Heldentaten erringen sie ihre Namen, und meistens wird sich eine Ratte der anderen unterordnen, wenn diese die größeren Lieder vorzuweisen hat. Die Reputation einer Ratte hängt ausschließlich von ihren Heldentaten ab, und das macht diese zum wichtigsten Faktor in ihrer sozialen Interaktion. Dieses Kapitel enthält die Mechanismen die Sie benötigen, um diesen wichtigen Faktor des Rattenlebens umzusetzen.

DAS ERSTE BLUT

Wenn eine Ratte erwachsen wird (meistens im Alter von etwa drei Monaten, wenn sie noch nicht ganz ausgewachsen sind, aber schon über einen Großteil ihrer geistigen und körperlichen Kraft verfügen), bringt ihre Mutter sie an den Rand der bekannten Welt. „Hier ist das Ende," sagt sie ihnen, „ab jetzt braucht ihr mich nicht mehr." Und sie verlässt sie, lässt sie alleine in der Dunkelheit, alleine an einem Ort, den sie noch nie gesehen haben, der von all den Gefahren erfüllt ist, die sie seit ihrer Geburt fürchten. Wenn sie versuchen, ihrer Mutter zu folgen, wird sie sie hindern, wenn nötig mit Gewalt. Die junge Ratte ist ganz allein in der Dunkelheit.

Dann plötzlich - die Geräusche. Drohendes Quieken, Fauchen, Kratzen in den Schatten, immer in der Nähe, egal wohin sich die Ratte wendet. Läuft sie in Richtung Siedlung, wird es lauter, und unheimliche Schemen schieben sich in ihr Blickfeld, Zähne aus dem Dunkel kneifen sie in ihre Beine. Wendet sie sich allerdings dem Ödland zu, wird das Drohen leiser.

Drei Tage, ganz alleine, an einem Ort, der nur Angst bedeutet, und immer weiß die junge Ratte, dass sie verfolgt wird. Sie muss die Verfolger überlisten, sie täuschen, auf ihr Wissen zurückgreifen, um sie zu bezwingen. Sie weiß nicht, dass die Verfolger in Wahrheit die Ratten seiner Sippe sind, die ihn immer im Auge behalten und seine Taten in ihrem Gedächtnis bewahren.

Dies ist das Erste Blut. Wenn die junge Ratte es überstanden hat, dann ist sie ein vollwertiges Mitglied ihrer Rotte. Endlich darf sie einen Namen tragen, einen Namen, der ihre Leistungen im Ersten Blut beweist. Nicht selten konnte eine Ratte, die sich in ihrem Ersten Blut kläglich geschlagen hat, die Schmach eines schwachen Namens niemals wieder abschütteln.

Manchmal kommt es vor, dass eine Ratte eine große Leistung in ihrem Ersten Blut vollführt, die allerdings gar nicht in ihre Rotte passen will. So wird ein Scharfzahn, der seine Verfolger erfolgreich in die Irre geführt oder eine Laborratte, die sich wie wild auf sie gestürzt hat, einen merkwürdigen Start ins Leben haben. Dies ist immer eine schwierige Situation, und manchmal hat es einfach einen ungerechtfertigen schwachen Namen zur Folge. Manchmal hat die Ratte jedoch Glück, die Ältesten haben ein Einsehen, und sie wird in die Obhut einer anderen Rotte gegeben, zu der sie besser passt. Diese bestimmt dann den Namen, und nimmt den Neuankömmling auf als sei sie immer ein Teil der Rotte gewesen.

Fang, Auge und Herz

Die Lieder der Sänger sind in drei grobe Kategorien eingeteilt, die durch die Art von Heldentat, die sie beschreiben, bestimmt sind. Diese Kategorien sind Fang, Auge und Herz. Jede Rotte hat eine Präferenz für eine dieser Kategorien, und sie versuchen ihre Taten dem anzugleichen. Kaum ein Aasfresser wird sich eine Gelegenheit entgehen lassen eine Heldentat des Fangs zu vollbringen, und die Sammler sind besonders begabt für ihr scharfes Auge.

Fang: Heldentaten des Fangs sind körperlich und wild. Wilde Kämpfe, das Bezwingen von überlegenen Feinden, der Rausch einer erfolgreichen Jagd, all dies ist einer Ratte, die dem Fang folgt, nicht fremd. Eine Ratte, die bei sich bei ihrem Ersten Blut Fang verdient hat, hat es geschafft, einen oder mehrere ihre Verfolger zu bezwingen und zu verjagen (auch wenn diese es ihr sicherlich ein bisschen leichter gemacht haben) oder hat gar einen gefährlichen Gegner, wie einen Krabbler, bezwungen. Die Kämpfer unter den Ratten, die Scharfzähne und die Aasfresser, schätzen Abenteuer, die ihnen Lieder des Fangs einbringen könnten.

Auge: Ein scharfes Auge und ein wacher Geist sind die Merkmale der Heldentaten des Auges. Es geht darum, den Gegner zu durchschauen, ihn zu überlisten, ihn zu umgehen, schlauer zu sein als er. Wenn eine Ratte sich bei ihrem Ersten Blut dem Auge als würdig erwiesen hat, dann hat sie die Verfolger getäuscht, sich vor ihnen verborgen oder ihnen eine geschickte Falle gestellt. Die Rotaugen und Sammler sind für ihre List bekannt und schätzen daher besonders die Lieder des Auges.

Herz: In ihren Herzen tragen die Ratten die Lieder ihrer Vorfahren, und mit den Liedern auch ihr Wissen. Die Fähigkeit, sich dieses Wissens gewahr zu sein und es für sich und andere zu nutzen, das ist es was Ratten mit großem Herzen auszeichnet. Wenn eine Ratte sich während ihres Ersten Blutes Herz verdient hat, dann hat sie die Lehren der Ahnen verstanden, hat sich des Wissens bedient, den vernünftigen Weg gewählt und eine friedliche Lösung gesucht. In vielerlei Hinsicht ist das Herz das Gegenstück des Fangs. Laborratten und Brandratten schätzen das Herz mehr als alle anderen Lieder.

Das Sammeln von Liedern

Jede Ratte verfügt über Werte in den Eigenschaften Fang, Auge und Herz, die irgendwo zwischen 0 (keine Lieder) und 66 (Legende) angesiedelt sind. Der Anfangswert hängt hierbei von der Rotte ab, der die Ratte angehört (einzig die Taucher schätzen alle Formen des Lieds gleich hoch ein). Im Lauf seines Lebens kann eine Ratte sich weitere Lieder verdienen, indem sie Heldentaten vollbringt. Am Ende des Abschnitts können Sie eine Tabelle finden, die verschiedene Taten und ihren Wert auflistet. Der Spielleiter bestimmt, welchen Wert genau eine bestimmte Tat hat; es gibt positive und negative Taten, und manche Taten, die für eine Kategorie positiv sind, fallen für eine andere schlecht aus (besonders Fang und Herz laufen hier häufig gegeneinander).

Am Ende eines Abenteuers, wenn die Ratten ihren Ahnen von den Geschehnissen berichten, wird ihr Ruf angepasst - ihre Taten werden in die Lieder ihrer Rotten aufgenommen (wenn ihm die genaue Auflistung der Taten zu komplex erscheint, dann kann der Spielleiter auch einfach einen pauschalen Bonus oder Malus auswählen, der ihm angemessen erscheint). Unter keinen Umständen kann eine der Kategorien unter 0 fallen oder über 66 ansteigen.

Wenn eine Ratte ihre Taten ausschmücken möchte, muss sie einen Wurf auf Clever und Schnell (Schwierigkeit 7) schaffen. Ein erfolgreiches Ausschmücken erhöht den Bonus der Tat um 1. Wenn ein Ausschmücken misslingt, dann sinken die positiven Werte aller Taten um eins, weil die Ahnen

wegen der Aufschneiderei weniger beeindruckt sind.
Eine sehr tolldreiste Ratte kann sogar Taten vortäuschen, die sie gar nicht begangen hat. Die Schwierigkeit des Wurfs steigt auf 10; maximal kann eine Tat mit einem Wert von 3 vorgetäuscht werden. Misslingt gar ein Vortäuschen, dann werden alle Boni durch entsprechende Mali ersetzt - die Ratte hat Schande über sich gebracht.

Das Sammeln von Namen

Namen sind das deutlichste Zeichen des Status einer Ratte. Je mehr Namen eine Ratte gesammelt hat, umso beeindruckender sind ihre geleisteten Taten, umso würdiger ist sie, andere anzuführen. Auch im Spiel kann bei besonders spektakulären Abenteuern ein zusätzlicher Name errungen werden.
Wenn es eine Ratte schafft, innerhalb eines Abenteuers mehr als zehn Punkte in einer Kategorie zu erringen, dann hat er das Zeug dazu einen Namen zu erhalten (ein Name kann auch durch Ausschmücken erlangt werden, doch erschwert dies die Schwierigkeit des Wurfs auf 10, weil die Ahnen beim Vergeben von Namen besonders skeptisch sind - und wehe dem Betrüger, der bei einem solch kläglichen Versuch erwischt wird! Vortäuschen zum Erhalten von Namen ist nicht möglich). Der Spielleiter bestimmt den neuen Namen, den eine Ratte erhält.
Eine Ratte kann auch einen Schmachnamen erhalten. Ein Schmachname wird fällig, wenn eine Ratte in einem Abenteuer mehr als 10 negative Punkte in einer Kategorie sammelt. Jeder Schmachname senkt die effektive Anzahl von Namen, die die Ratte verwenden kann, um 1. Auch Schmachnamen werden vom Spielleiter bestimmt.

Auswirkungen von Liedern und Namen

Die Lieder einer Ratte bestimmen ihren sozialen Rang. Je höher ihr Hauptlied (dieses hängt von der Rotte ab), desto bedeutender und angesehener ist sie. Wenn sich zwei Ratten begegnen, würfeln beide mit zwei Würfeln und deuten das Ergebnis wie einen Prozentwert (so dass Ergebnisse zwischen 11 und 66 erzielt werden können). Wenn eine der Ratten die Anzahl der Lieder der anderen Ratte unterwürfelt, dann hat sie schon von ihrer Reputation gehört - sie erkennt sie.
Muss eine Entscheidung gefällt werden, dann steht sie immer der Ratte mit den höchsten Liedern in der relevanten Kategorie zu (Ratten mit hohem Fang entscheiden über Kampfsituationen, Ratten mit ausgeprägtem Auge in Situationen, die List und Tücke erfordern, und Ratten mit starkem Herzen dominieren im sozialen Rahmen und wenn Wissen erforderlich ist). Auch wenn die anderen Ratschläge erteilen dürfen, so ist es doch die Ratte mit dem höchsten Lied, die die letzte Entscheidung trifft.
Namen stellen den Ruhm einer Ratte dar. Wenn sie Eindruck auf andere Ratten machen möchte, dann erhält sie auf eventuelle Proben Bonuswürfel in Höhe der Differenz der Namensanzahl - eine Legende, die zwei Terrier getötet hat, ist einfach unglaublich beeindruckend. Haben zwei Ratten dieselbe Stärke an Liedern in einer Kategorie, dann steht der Ratte mit den meisten Namen die letzte Entscheidung zu.

HELDENTAT	FANG	HERZ	AUGE
Lieder des Fangs			
Einen schwächeren Gegner bezwingen	1	0	0
Einen gleichstarken Gegner bezwingen	2	0	0
Einen überlegenen Gegner bezwingen	3	-1	0
Einen monströsen Gegner bezwingen	4	-1	0
Freunde beschützen	1	1	0
Einer anderen Ratte das Leben retten	2	1	0
Sein Leben zum Wohl der Rotte aufs Spiel setzen	3	0	0
Ein unnötiges Wagnis überleben (einen gefährlichen Sprung…)	1	-1	-1
Lieder des Herzen			
Einen Pakt mit Feinden schließen	-1	3	1
Schlichtung eines Streits	0	2	0
Einen Text der Erbauer entschlüsseln	0	2	1
Wissen vermitteln	0	2	0
Einen Wurf Junge in die Welt setzen	0	3	0
Einen Wurf Junge aufziehen	0	3	0
Eine großartige Geschichte erzählen	0	1	0
Lieder des Auges			
Einen neuen Gang erforschen	1	1	3
Ein Erbauer-Artefakt entschlüsseln	0	1	2
Einen Ort finden, an dem es neue Nahrung gibt	0	0	2
Etwas völlig Unbekanntes fressen und überleben	0	0	1

DIE ROTTEN

Vor langer Zeit, so erzählen die Alten, gab es nur eine große Rotte. Der Krieg tobte, und die Rattenheit hatte alle Pfoten voll zu tun, sich gegen die Erbauer zu wehren. Für Meinungsverschiedenheiten war da nicht auch noch Platz.
Aber alles findet ein Ende. Die Erbauer verschwanden.
Jetzt, wo den Ratten mehr Zeit blieb, da begannen sie darüber nachzudenken, was sie vom Leben erwarteten. Schnell stellte sich heraus, dass sich einige Einstellungen immer wieder fanden. Gleichgesinnte verbanden sich, und nach und nach entstanden die Rotten, wie sie heute existieren. Mit den Generationen begannen sie sich sogar körperlich immer stärker zu unterscheiden.
Heute gehören eigentlich alle Ratten der Burg einer dieser Rotten an. Sie stellen den Kern ihrer Gesellschaft dar und färben ihre Beziehungen und Einstellungen. Bedenken Sie, dass eine Rotte zwar einige Vorgaben macht, ihre Ratte aber nicht komplett vorschreibt - nehmen sie sich ruhig die Freiheit, vom Stereotyp der Rotte abzuweichen.

DIE BRANDRATTEN

Die Erbauer waren nicht grundlos hier. In ihrer endlosen Macht errichteten sie die Burg, um die Ratten zu lehren. Dies ist der Glaube der Brandratten, und hinter ihren feurigen Augen, ihren hasserfüllten Blicken liegt vor allem eine Wahrheit begraben, die ihr Leben lebenswert macht, sie zu mehr macht als einem bloßen Überlebenskampf: Es gibt einen Sinn.

Die Brandratten sind gefährlich. Ihr Glaube an Wahrheiten, die sich dem Auge entziehen und nur dem Herzen zugänglich sind, ist für die anderen Rotten kaum nachzuvollziehen. Irgendwann, so sagen die Brandratten, werden wir im Herzen der Burg die Antwort finden. Warum sind wir hier? Warum haben sie Burg erbaut? Und - vor allem - warum haben sie sie verlassen?

Bis dahin versuchen die Brandratten, die Hinweise zu deuten. Die ganze Burg ist erfüllt von seltsamen Zeichen, eigentümlichen Bildern und gewaltigen Monumenten, die die Absichten der Erbauer beinhalten müssen. Durch das Sammeln dieser Artefakte und philosophische Diskussionen versuchen die Brandratten so nahe an die Lösung zu kommen wie es ihnen möglich ist. Und manchmal, so scheint es den anderen, ist etwas dran an ihrem wahnsinnigen Geifern.

Und tatsächlich, in ihrem Wahnsinn haben die Brandratten Erleuchtungen gewonnen, eine innere Kraft, die sie alles durchstehen lässt, was die Burg und die anderen Rotten ihnen zumuten. Sollen die anderen nur spotten - sie werden schon die Wahrheit erkennen, wenn die Erbauer dereinst zurückkehren und die Wahrheit

der Brandratten offenkundig wird.

ERSCHEINUNG: Die Brandratten sind eine vom Aussehen her nicht besonders einheitliche Rotte. Große, kleine, dicke, dünne, struppige und glänzende Ratten finden einen Platz in ihrer Gemeinschaft, denn in Wahrheit ist es nur der Glaube an einen größeren Sinn, der sie alle vereint. Nur ein Merkmal teilen alle Brandratten: irgendwo an ihrem Körper tragen sie eine Brandnarbe, die ihnen nach ihrem Ersten Blut zugefügt wurde. Ihr Opfer an die Erbauer.

ROTTENSITTEN: Alles was die Erbauer hinterlassen haben ist den Brandratten heilig. Die seltsamen Zeichen, die sich überall an Wänden, in den seltsamen Papierbündeln, auf jeder Schachtel, jeder Dose finden lassen, müssen eine tiefere Bedeutung haben, müssen den Willen der Erbauer offenbaren. Die seltsamen Monumente, die sie über die Burg verteilt haben, können nicht einfach nur so entstanden sein. Besonders die Bündel, die in ihrem Revier so zahlreich sind, faszinieren die Brandratten. Irgendwann, so sind sie sicher, werden sie das Wissen entschlüsseln, auch wenn ihnen im Moment nur bleibt, die Bilder zu betrachten.

Das Feuer ist heilig. Es ist der Ausdruck der Macht der Erbauer. Eine Feuersbrunst, so groß wie viele Ratten, befindet sich im Revier der Brandratten, auch wenn sie nicht mehr sagen können wie es entstanden ist. In der seltsamen Metalltonne lodert und brennt es, und die Brandratten tun ihr möglichstes, es mit Brennstoff zu versorgen, auch wenn sie es nicht verstehen. Manchmal, wenn das Feuer zornig zu sein scheint, opfert sich sogar ein Mitglied der Rotte, um es zu besänftigen. Ob freiwillig oder nicht.

Irgendwann müssen alle die Wahrheit erkennen. Die Brandratten wollen, dass jede Ratte die Aussicht auf Erlösung haben kann, doch dafür müssen sie die Wahrheit erkennen. Das macht die Brandratten zu geradezu unerträglichen Missionaren - doch schließlich ist es nur zu ihrem Besten!

REVIER: Das Revier der Brandratten ist ein unangenehmer Ort. Die riesigen Regale sind voller Bücher, die ihr Wissen nicht preisgeben wollen, solange die Ratten nicht die die seltsamen Zeichen entschlüsselt haben. Eine dumpfe, rußige Hitze erfüllt den Raum, seit in einer alten Mülltonne ein stinkendes Feuer brennt. Für die Brandratten ist es der Himmel.

WICHTIGE LIEDER: Herz

CHARAKTERERSCHAFFUNG: Brandratten können unterschiedliche Eigenschaften haben, aber die meisten von ihnen sind auf ihre fanatisierte Art durchaus Sozial. Eine Brandratte, die etwas auf sich hält, verfügt über das Talent Von den Erbauern, und auch Quasseln und Beeindrucken kann sehr nützlich sein. Häufig besitzen sie auch die Tricks Fiese Ratte, Gespür für Artefakte, Treuer Diener der Erbauer und Untrüglicher Instinkt.

VORTEIL: Feuerherz. Die Brandratten sind so wahnsinnig in ihrem Glauben an einen tieferen Sinn, dass sie sich nicht von ihrer eigenen Schwäche aufhalten lassen. Irgendwie ist ihr Wahnsinn seltsam ansteckend. Bei Proben, die andere überzeugen sollen, erhalten Brandratten zwei zusätzliche Würfel.

NACHTEIL: Verbrannte Seele. Die Riten der Brandratte sind teilweise sehr brutal, und hinterlassen unweigerlich Narben auf der Seele. In Stresssituationen kann es dazu kommen, dass eine Brandratte einfach erstarrt und für einige Augenblicke

von ihren schmerzhaften Erinnerungen überwältigt wird. Zu Beginn einer stressigen Situation (zum Beispiel Kampf) muss der Spieler einer Brandratte 1W6 würfeln. Zeigt dieser eine 1 (oder eine 1-2, wenn die Situation mit Feuer zu tun hat), dann erstarrt die Brandratte für 1W6 Runden. Die Starre endet automatisch, wenn die Ratte verwundet worden ist.

GROßE LIEDER: Die großen Lieder der Brandratten sind Zeichen ihres Triumphes über das Unwissen. Wer eine Erkenntnis gesammelt hat, die die Absicht der Erbauer zu entschlüsseln helfen könnte, wer andere in die Gemeinschaft der Gläubigen eingeführt hat, der kann sich Hoffnung auf ein großes Lied machen.

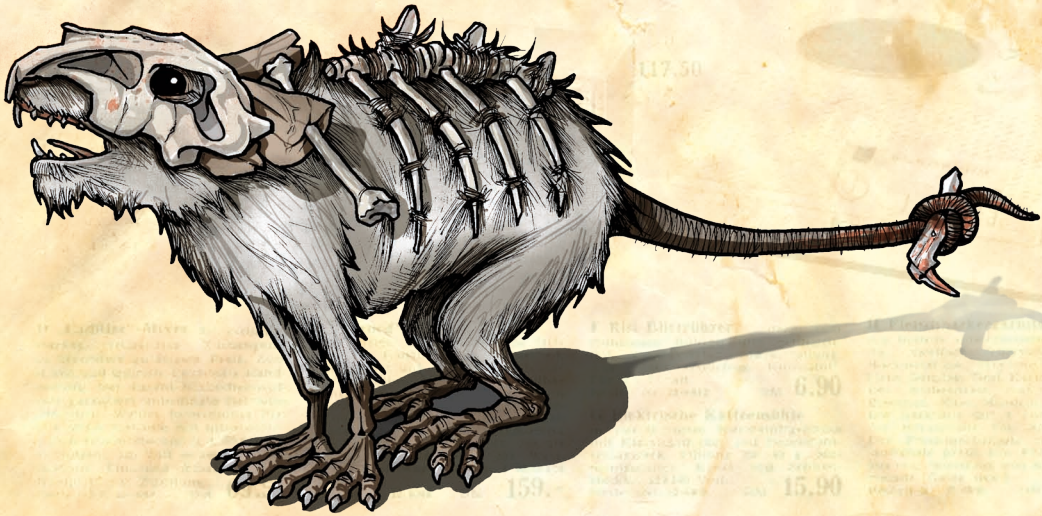
Kratzflamme Krähenschwätzer hat einen Gefiederten bekehrt. Bei seinen Ausflügen auf den Dachboden gelang es Kratzflamme, eine junge Krähe davon zu überzeugen, ihn nicht zu töten, und kam ins Gespräch mit ihr. Ohne dass die anderen Krähen es auch nur ahnen würden gelang es ihm, den jungen Gefiederten von seinem Glauben an die Erbauer zu erfüllen. Die Krähe ist zu einem wichtigen Verbündeten der Brandratten geworden.

Brandpelz Rattenschlitzer hat etwas entdeckt. In einem der seltsamen Seitenbündel der Erbauer fand er die Zeichnung einer Ratte, komplett mit ihrem Innenleben. Nachdem er die Richtigkeit dieser Information überprüft hat ist er nun fest davon überzeugt, dass mit diesem Wissen doch vielleicht etwas anzufangen ist. Er arbeitet Tag und Nacht an seiner Erkenntnis.

WAS GROßVATER BRANDRATTE ÜBER DIE ANDEREN SAGT:
Laborratten: Ihr Wissen ist kalt und ohne Nutzen. Wenn sie nicht mit uns teilen, werden wir es uns irgendwann nehmen.
Müllschlinger: Sie wollen nicht zuhören. Irgendwann werden sie müssen.
Rotauge: Unrein. Unrein. Unrein.
Sammler: Was sie tun kann nicht dem Willen der Erbauer entsprechen.
Scharfzähne: Gefährlich, wenn wir sie nicht lenken können.
Taucher: Das Wasser und das Feuer sind nicht vereinbar. Für sie besteht keine Hoffnung.

Zitat: Irgendwann wirst Du ein Einsehen haben, und Du wirst Dich uns anschließen.

DIE MÜLLSCHLINGER



Es ist das Blut auf dem Wind. Es macht sie rasend, tobend. Das Blut ist immer da und lässt das Feuer in den Adern der Ratten kochen. Der Hunger gibt ihnen die Kraft, die sie brauchen, um alle Fesseln abzustreifen. Niemand beneidet sie um ihr Leben, und doch sind sie stolz auf das was sie sind. Sie sind die Müllschlinger.

Manche sagen, es ist ein unnötig hartes Leben, das sie sich auferlegen, und doch würden es die Müllschlinger niemals anders haben wollen. Es ist eine harte Welt, und überleben kannst Du nur, wenn Du genau so hart wirst, das ist die Lektion, die ihre Lehrmeister den Jungen immer wieder einbläuen, mit Worten und mit Schlägen. Vielleicht schaffst Du es sogar, härter als die Welt zu sein, die Dich brechen will. Dann brichst Du sie.

Die Müllschlinger sind keine Kämpfer. Diesen Titel überlassen sie den Scharfzähnen, mit ihrem Prunk und ihren schönen Worten. Ein Kämpfer kann sich seine Feinde auswählen. Für die Müllschlinger ist die ganze Welt der Feind, und ihnen bleibt nichts anderes übrig als sich zu stellen. Sie sind vor allem eins: Überlebenskünstler.

Der Tod macht einen stark. Mit jeder Stunde, jeder Minute, die vergeht, stirbt eine jede Ratte ein bisschen mehr. Was bringt es, sich dagegen zu wehren? Der Tod ist unaufhaltsam, egal wie wild, schlau oder weise Du bist. Die Müllschlinger wissen das - den letzten Kampf haben sie schon verloren. Aber verdammt sollen sie sein wenn Sie sich nicht mit Zähnen und Krallen wehren!

ERSCHEINUNG: Die Müllschlinger sind wild und roh. Struppiges, dreckiges Fell spannt sich über abgemagerte Knochen und verbirgt überraschend drahtige Muskeln. Wilde Augen starren feindselig in die Welt, die nichts Gutes gebracht hat und nichts Gutes bringen wird. Die Müllschlinger schmücken sich mit Teilen ihrer

Beute, tragen Knochen am Körper, durchbohren sich ihre Ohren, flechten sie in ihr Fell. Alles an ihnen schreit Gefahr. Und nicht anders wollen sie es haben.

ROTTENSITTEN: Die Müllschlinger haben keine Geduld für die Rituale und seltsamen Gebräuche der anderen Rotten. Es gibt nur eine Regel, die sich selbst auferlegen: Überleben. Die Müllschlinger tun alles, um ihren unvermeidlichen Tod so lange wie möglich hinauszuzögern. Wenn sie gegen andere Ratten kämpfen müssen, sind sie dazu bereit. Sie müssen ihre Dienste an die Sammler verkaufen? So sei es. Manche sagen, die Müllschlinger hätten keine Prinzipien. Die Müllschlinger stimmen dem zu.

Nur eine „Regel" hat wirklich Bedeutung für die Müllschlinger. Es ist der Hunger. Der Hunger macht wach, der ewige Schmerz in den Eingeweiden schärft die Sinne. Sollen die anderen Rotten sich die Wänste voll schlagen, langsam und träge werden, die Müllschlinger nehmen, wenn sie können, nur das zu sich, was sie selbst getötet haben. Natürlich ist dies nicht immer möglich, und das Überleben ist immer noch das wichtigste Ziel, aber selbst wenn sie ihre Regel brechen müssen fressen sie vor allem Dinge, die die anderen Ratten nur im Notfall anrühren würden. Eigentlich ist die Logik ganz einfach - sie bereiten sich immer darauf vor zu hungern. Gewöhne Dich niemals an Überfluss, und es wird Dir gar nicht auffallen wenn Du zu wenig hast oder den letzten Dreck fressen musst..

Die Müllschlinger sind wirklich morbid. Ihre Faszination für den Tod, ihr Gefühl, die ganze Zeit zu sterben, lässt sie die Zeichen des Todes suchen. Ihr Interesse an Leichen, Knochen und Verfall ist extrem und ließ schon die eine oder andere Ratte unangenehm berührt zurückzucken.

REVIER: 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.

WICHTIGE LIEDER: Fang

CHARAKTERERSCHAFFUNG: Müllschlinger sind meist mehr Stark und Schnell als Clever und Sozial. Die meisten besitzen zumindest Grundkenntnisse in den Talenten Fallenkunde, Von der Natur und Wunden lecken. Eisenkiefer, Eisenmagen, Fiese Ratte, Dickes Fell, Pakt mit dem Rattentod und Vererbte Resistenz sind übliche Tricks.

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.

GROßE LIEDER: Die großen Lieder der Müllschlinger haben alle mit dem Überleben von Gefahren zu tun. Wer entsetzliche Schmerzen ertragen, sich verwundet über große Strecken geschleppt hat, wer sein Blut vom Boden aufgeleckt hat um mit letzter Kraft einen Gegner zu bezwingen, der verdient es, in die großen Lieder aufgenommen zu werden.

Nackenbeißer Rotherz hat das Feuer überlebt. Bei einem Abenteuer auf dem Dachboden zuckte eine blaue Lanze vom Himmel und steckte den Boden in Brand. Rotherz kämpfte sich durch die brennende Mauer, um seinen Rudelgefährten zu Hilfe zu kommen. Er ist noch unter den Müllschlingern, sein schwarzes Fell fast gänzlich von Brandnarben ersetzt. Aber er überlebt.

Bluttrinker Immerhass ließ sich von nichts aufhalten. Von Tumoren und dem Alter zerfressen, ausgedörrt und fast wahnsinnig vor Hunger schleppte er sich durch die halbe Rattenburg um den Scharfzahn zu finden, der sein Rudel getötet hatte. Auch wenn er den folgenden Kampf nicht überlebte singen die Müllschlinger stolz sein Lied.

WAS GROßVATER MÜLLSCHLINGER ÜBER DIE ANDEREN SAGT:

Brandratten: Eitel. Wir haben keine Zeit für ihre honigsüßen Reden.
Laborratten: Sollen sie ihr Wissen sammeln. Es wird nicht helfen.
Rotaugen: Feige und lächerlich, aber immerhin geben sie nicht vor besser zu sein als sie sind. Es ist Ehrlichkeit in ihren Lügen.
Sammler: Du sollst nur auf das stolz sein, was Du selbst geleistet hat.
Scharfzähne: Das Leben ist der größte Feind. Können sie den Tod bezwingen?
Taucher: Ihr Leben ähnelt dem unsrigen. Zolle ihnen den nötigen Respekt.

ZITAT:

Der Tod holt Dich. Wann entscheidest Du.

DIE SAMMLER

Es ist ihr Hort. Die Welt gibt Dir nichts freiwillig, also rück nichts wieder raus, das ist die Lehre der Sammler, und sie hat ihnen nur Glück gebracht. Neid? Natürlich. Sie erwarten nichts anderes. Sie wissen, dass die anderen Rotten nur zu gerne das hätten, was ihnen gehört. Und sie sollen verdammt sein wenn sie es sich einfach wegnehmen ließen.

Die Sammler leben im Prunk. Hunger ist ihnen fremd. In ihrem Reich gibt es viel, viel mehr als sie fressen könnten, egal wo sie sich hinwenden, irgendwo ist immer etwas, das man noch niemals gekostet hat. In den seltsamen kalten, harten Röhren, die die Erbauer ihnen gelassen haben gibt es so viel zu entdecken. Tag und Nacht streifen sie durch ihr Reich. So viel zu tun.

Natürlich wollen die anderen Rotten einen Teil des Reichtums der Sammler abhaben. Und die Sammler sind gerne bereit zu teilen. Aber, und das ist ja wohl klar, niemals umsonst. Die Sammler sind nicht die besten Kämpfer, nicht die besten Schleicher, und die Laborratten wissen viel, viel mehr als sie. Aber die Sammler müssen nicht die besten sein. Sie haben andere Ratten, die all diese lästigen Dinge für sie übernehmen, alles für kleine Geschenke.

Doch die Sammler wissen, dass es irgendwann ein Ende haben wird. Egal wie viel sie im Augenblick noch haben mögen, irgendwann wird ihr Reichtum versiegen. Aber die Sammler sorgen vor. Sie wissen dass überall in der Rattenburg Orte verborgen sind, die von verborgenen Schätzen erfüllt sind. Zahlreiche Abenteuer die nur auf junge Sammler warten, die bereit sind für ihre Rotte alles zu geben.

ERSCHEINUNG: Die Sammler sind gesund und wohlgenährt. Die meisten von ihnen sind groß, haben sie doch immer viel zu fressen, und ältere Sammler sind meistens regelrecht fett. Glänzendes Fell und wache Augen sind Merkmale, die sie sehr schätzen - die anderen Rotten kommentieren oft ihre Eitelkeit. Die Bewegungen der Sammler sind würdevoll und gemessen, ihr Blick wach und freundlich.

ROTTENSITTEN: Die Sammler legen großen Wert auf ihren Besitz, und sie wissen genau, wie viel ihnen zusteht. Den Ahnen gehört alles, doch sind sie bereit, ihren unendlichen Reichtum mit den jüngeren Ratten zu teilen. Je mehr Lieder über einen Sammler gesungen werden, umso mehr steht ihm zu. Doch sogar die Jüngsten könnten niemals all das fressen, was ihnen gehört.

Allein unter den Rotten haben die Sammler ein einfaches Konzept von „Bezahlung". Sie haben so viel, andere haben so wenig, man kann ja etwas abgeben. Das ist ein Gefallen. Es ist doch nur gerecht, einen Gefallen mit einem anderen Gefallen zu erwidern. Mittlerweile haben die Liedersänger der Sammler lange Listen von Gefallen memoriert, inklusive der dafür zu leistenden „Bezahlung". Mitglieder aller anderen Rotten greifen in Notzeiten auf diese Dienste zurück, denn lieber begibt man sich in die Schuld der Sammler als zu verhungern. Natürlich macht das die Sammler nicht beliebt, doch gehören sie zu den einflussreichsten Rotten der Burg. Immer wieder versucht eine Ratte mehr für ihre Dienste zu bekommen als festgelegt ist. Schnell muss sie lernen, dass es mehr als genug Ratten gibt, die für weniger mehr leisten.

Die Sammler sind außerdem so etwas wie „Feinschmecker". Während die meisten Ratten fressen was sie bekommen können haben sie eine große Auswahl an möglichen Leckereien. Das Sammeln und Bewerten neuer Geschmacksempfindungen führt manchmal dazu, dass die Sammler Dinge fressen, die anderen Ratten merkwürdig oder sogar schlichtweg ungenießbar erscheinen. Und an den Gerüchten über Sammler, die andere Ratten fressen, ist bestimmt nichts dran…

REVIER: 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. Hochaufragende Regale voller Tüten, Dosen und Kartons erwarten immer noch den wagemutigen Sammler, der sie untersucht.

WICHTIGE LIEDER: Auge

CHARAKTERERSCHAFFUNG: Sammler sind im Schnitt recht Sozial und Clever. Gänge und Abteilungen ist ein beliebtes Talent, doch unverzichtbar ist Quasseln und Beeindrucken. An Tricks findet man häufig Rattig, Loses Maulwerk und 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.

GROßE LIEDER: Die großen Lieder der Sammler haben mit geschicktem Handel und dem Anhäufen von Reichtum zu tun. Wer Feinde zu Freunden gemacht hat, wer neue Lager der Erbauer aufgespürt oder viel zu geringem Preis erhält, der verdient es, in die großen Lieder aufgenommen zu werden.

Silberpelz Honigzunge hat den Krieg verhindert. Als vor einigen Jahren die Brandratten durch eine ungeschickte Bemerkung eines einflussreichen Sammlers den Krieg gegen die Rotte ausriefen, da gelang es Silberpelz, durch das Einlösen einiger Gefallen die Brandratten so zu beeinflussen, dass der Angriff ausblieb. Die alte Ratte, von entsetzlichen Tumoren entstellt, wird immer noch um Rat gefragt, wenn es um die Brandratten geht.

Flinkschwanz Stahlbezwinger hat ein Wunder entdeckt. Er entdeckte bei einem seiner Abenteuer ein riesiges Monument der Erbauer, das in gefährlichen Stahlspiralen Schätze von köstlicher Süße gefangen hielt. Flinkschwanz fand einen Eingang in das Monument und überlebte die drohenden Spiralen. Seitdem wissen die Sammler, wie das Monument bezwungen werden kann.

WAS GROßVATER SAMMLER ÜBER DIE ANDEREN SAGT:
Brandratten: Sie sind gefährlich und wollen nicht mehr mit uns handeln. Ihr Problem.
Laborratten: Sie machen sich die Mühe, all dieses Wissen zu horten. Gut so. So sind wir davon befreit.
Müllschlinger: Kannst Du es glauben? Wenn sie für uns arbeiten, dann lassen sie ihren Preis solange liegen, bis er ganz schlecht ist. Dann erst fressen sie. Sie müssen verrückt sein.
Rotaugen: Haltet sie fern von unseren Lagern.
Scharfzähne: Trotz ihres Stolzes kommen sie immer wieder.
Taucher: Ihr Reich ist uns gleichgültig. Sollen sie es behalten.

ZITAT:
Natürlich gebe ich Dir etwas ab.

DIE ROTAUGEN

So viel zu entdecken. So viel zu erkennen. Mit wachem Blick und huschenden Füßen laufen sie durch die Burg, niemals ganz zufrieden mit dem, was sie entdeckt haben. Es ist nicht bloßer Hunger, der sie treibt - es ist die Hoffnung, irgendetwas Großes, Aufregendes zu entdecken, die sich in ihren Augen spiegelt. In ihren roten Augen.

Niemand vertraut den Rotaugen. Nicht wirklich. Es mag an ihrem Körperbau liegen, so nahe den anderen Ratten, und doch zu klein, die Schnauze, die Ohren zu falsch geformt. Es mag daran liegen, dass sie niemals stillstehen, dass ihre kleinen neugierigen roten Augen alles im Blick zu behalten scheinen. Oder es liegt einfach daran, dass die Rotaugen diebische kleine Mistkerle sind.

Auch wenn die Rotaugen wie die anderen Rotten ein eigenes Revier besitzen halten sie sich fast niemals darin auf. Zu groß erscheinen ihnen die Möglichkeiten, die ganze große Burg zu bieten hat. Von köstlichen Leckereien in den Lagern der Sammler bis hin zu düsteren Geheimnissen der Brandratten, die Rotaugen wollen alles haben, schließlich weiß man nie, ob nicht der große Fang dabei sein könnte. Anzufangen wissen sie jedoch meistens nichts mit ihren Funden.

Dass sie das bei den anderen Rotten nicht beliebt macht ist den Rotaugen klar. Keiner mag es, wenn jemand hinter ihm herspioniert. Deshalb versuchen die Rotaugen, sich unabdingbar zu machen. Sie sind die besten Späher, die leisesten Schleicher - und sie sind immer gerne bereit, den anderen Rotten zu helfen. Völlig umsonst, versteht sich. Nicht dass die anderen ihnen dadurch mehr trauen - im Gegenteil. Aber immerhin sind die Rotaugen zu nützlich, um sie einfach alle umzubringen.

ERSCHEINUNG: Die Rotaugen sind klein - deutlich kleiner als die Ratten anderer

Rotten, und es scheint irgend etwas mit ihrem Körperbau nicht zu stimmen. Ihre Ohren sind rund und ein bisschen zu groß für ihre Köpfe. Ihre Schwänze sind zu schlank. Außerdem haben alle Rotaugen ein schneeweißes Fell und - wie nicht anders zu erwarten - roten Augen. Auch wenn sie meistens so verdreckt sind, dass man ersteres kaum sieht. Die Rotaugen bewegen sich schnell und haben meist drahtige und für ihre Größe überraschend kräftige Muskeln.

ROTTENSITTEN: Geheimnisse, Geheimnisse, Geheimnisse - die Rotaugen sammeln alles, was verborgen ist. Vielleicht, so sagen sie, ist irgendeinmal etwas dabei, was das Leben aller Ratten in der Burg verbessern könnte (nicht dass sie eine Vorstellung hätten, was das sein könnte!). Anfangen können sie mit den meisten Dingen, die sie entdecken, allerdings nichts. Es ist der Nervenkitzel, der Burg oder einer anderen Rotte ihre Geheimnisse zu entreißen, der sie antreibt.

Die Rotaugen kultivieren eine seltsame Form der Feigheit. Sie sind mutig, wagen sich in die dunkelsten Ecken der Burg, schleichen sich an Krähen, an Katzen gar heran. Aber niemals würden sie sich körperlich mit jemandem messen, egal ob Ratte oder anderer Gegner, solange sie es irgendwie vermeiden können. Die Angst vor körperlichen Schmerzen lässt sie sich in Demut krümmen, sobald jemand mit Gewalt droht. Wie viel davon echt und wie viel nur gespielt ist, das können noch nicht einmal mehr die Rotaugen selbst sagen.

Auf eine ganz eigentümliche Art sind die Rotaugen sehr großzügig. Natürlich bestehlen sie andere, aber das heißt ja nicht, das man alles auch behalten muss, oder? Ein Rotauge, der in die Lager der Sammler eingedrungen ist, wird alles was er selbst nicht fressen kann anderen Ratten schenken, die es nicht so gut haben. Wenn sie ein Geheimnis aufdecken, dass die Laborratten verzweifelt gehütet haben, das aber einem anderen helfen kann, dann werden sie es ihm mitteilen. Und so tragen die Rotaugen auf ihre Art dazu bei, dass die Rattenburg am Leben bleibt.

REVIER: Das Revier der Rotaugen ist merkwürdig. Zahllose Dinge, die die Erbauer scheinbar ohne Bedeutung erschaffen haben, liegen auf riesigen Regalreihen aus 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.

WICHTIGE LIEDER: Auge

CHARAKTERERSCHAFFUNG: Rotaugen sind Schnell und Clever - aber Stark sind sie nicht. Sie sind richtig gut in den Talenten Aus dem Weg gehen, Hören Sehen und Schnüffeln, Klettern und Springen, sowie Verschwinden und Verstecken. Angemessene Tricks sind Flinke Ratte, Geruchlos, Rattensinn, und Schlangenratte.

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: Mickerig. 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.

GROßE LIEDER: Die großen Lieder der Rot-

augen haben immer mit List und aufgedeckten Geheimnissen zu tun. Wer ein dunkles Geheimnis einer anderen Rotte aufdeckt, eine Schwäche eines Feindes entdeckt, oder trotz großer Gefahren in einen neuen Bereich der Burg eindringt, der wird in die Großen Lieder eingehen.

Mauerhocker Krabbelkiller hat die Jungen gerettet. Ein großer Schwarm der Krabbler drang vor einigen Jahren in das Revier der Müllschlinger ein und entriss der nichts ahnenden Rotte einen guten Teil der neugeborenen Jungen, um ihre eigenen Larven damit zu ernähren. Mauerhocker drang unbemerkt in das Gebiet der Krabbler ein und befreite die jungen Ratten; die Larven verhungerten. Mauerhocker ist mittlerweile tot, aber es gibt noch einige Müllschlinger, die sich erinnern und für die Rotaugen einstehen.

Nestwärmer Schattenducker Katzenwäscher hat die Katze vertrieben. Als vor einem halben Jahr eine Katze, ein riesiges Untier, in die Rattenburg eindrang, konnte keiner der Krieger sie vertreiben. Nestwärmer gelang es, durch das Ausspähen der Feindin zu erkennen, dass sie das Wasser fürchtete - was den Rotaugen erlaubte, ihr eine gehörige Dusche zu verpassen.

WAS GROßVATER ROTAUGE ÜBER DIE ANDEREN SAGT:
Brandratten: Höre ihnen zu. Lächle sie an. Und beweg Dich langsam rückwärts weg. Sie mögen es mehr als alle anderen wenn man buckelt.
Laborratten: Oh, all diese Geheimnisse!
Müllschlinger: Sie behandeln uns gut. Behandle auch Du sie mit Respekt und hilf wo Du kannst.
Sammler: Sie mögen uns nicht, nein nein, mögen uns nicht in ihren Lagern. Als könnten sie uns davon abhalten!
Scharfzähne: Gefährlich, gefährlich. Wenn Du weiß was gut für Dich ist, dann meide sie.
Taucher: Da runter gehen wir nicht.

ZITAT:
Nein, nein, ich bin schon still. Kein Grund mir wehzutun.

DIE SCHARFZÄHNE

Die Burg ist erfüllt von Feinden. Jedes Geräusch kann eine Bedrohung sein. Egal ob die Krähen, die Krabbler, andere Ratten - Du kannst Dir niemals sicher sein, dass Du nicht in Gefahr bist. Halte die Augen auf und die Zähne scharf, ansonsten wirst Du schneller sterben als Du denkst.

Die Scharfzähne befinden sich im Krieg. Es ist kein bestimmter Krieg, gegen einen bestimmten Feind. Nein, die Rotte sieht überall Feinde, die sich gegen sie erheben, die sie töten wollen. Sie vertrauen niemandem, nicht anderen Ratten, und schon gar nicht den Monstern, die sich in der Burg herumtreiben. Zu oft wurde ihnen ihr Vertrauen mit Schmerz zurückbezahlt.

Sei immer bereit, das ist die Lehre der Scharfzähne, denn Du weiß nie, wann ein Angriff kommt. Behalte die Schatten im Auge. Sei immer auf dem Sprung. Niemals, niemals schlafe ohne dass jemand auf Dich aufpasst. Die Rotte hat die besten Kämpfer, weil sie immer bereit sind zu kämpfen. Sie trainieren, sie üben, sie versuchen die hinterhältigsten Kniffe zu entwickeln. Alles nur um zu überleben.

Die Scharfzähne sind stolz auf das, was sie geleistet haben, was sie jeden Tag leisten. Die anderen Rotten verstehen nicht dass sie wahrscheinlich schon längst tot wären wenn sie nicht wären, die ihren Rücken bewachen und immer mit einem Angriff rechnen. Die anderen Rotten empfinden die Arroganz der Scharfzähne als unerträglich, doch wissen sie es einfach nicht besser. Es ist keine Arroganz. Es ist der berechtigte Glaube, alles richtig zu machen.

ERSCHEINUNG: Die Scharfzähne sind große, wilde Ratten mit dunklem Fell. Die meisten von ihnen tragen zahlreiche Narben aus ihren vergangenen Kämpfen, und sie tragen sie mit Stolz. Kräftige Muskeln unter ihrem glänzenden Fell verraten wie viel Mühe sie sich damit geben, immer kampfbereit zu sein. Ihre Zähne sind scharf und groß, ihre Augen wachsam. Scharfzähne bewegen sich immer wie im Kampf, angespannt und vorsichtig.

ROTTENSITTEN: Mehr noch als andere Ratten sind die Scharfzähne stolz auf ihre Leistungen. Sie stellen sich immer mit all ihren Namen vor, erklären ungefragt, wie sie sie erhalten haben, und wer ihnen das Kämpfen beigebracht hat. Die Vorstellung und das Geprahle eines Scharfzahns kann anderen Ratten ewig erscheinen, doch wissen sie es besser als sie zu unterbrechen. Denn Mitglieder der Rotte hassen nichts mehr als wenn ihnen der nötige Respekt aberkannt wird.

Als einzige Rotte bilden die Scharfzähne ihre Jungen im Kampf aus anstatt sich einfach auf ihre Instinkte zu verlassen. Außerdem trainieren sie, trainieren fast jede freie Minute, auch wenn das den anderen Rotten als wahnsinnig erscheinen muss. Instinkte reichen nicht, sagen sie, Instinkte können Dich im Stich lassen. Nicht umsonst sind sie die besten Kämpfer der Burg. Und sie nutzen ihre Fähigkeiten auch. Wo andere Rotten einen mächtigen Feind eher umgehen, da greifen die Scharfzähne an, allein wenn sie können, im Rudel wenn es sein muss. Wer kann schon garantieren, dass ein Feind, den man jetzt am Leben lässt, nicht später eine Bedrohung sein wird?

Besonders der Kampf im Rudel ist den Scharfzähnen wichtig, auch wenn natürlich der Einzelgänger mehr Lieder davonträgt. Aus diesem Grund haben sie Liedersänger, deren einzige Aufgabe es ist, Rudeltaktiken in Erinnerung zu behalten. Besonders effektive Hinterhalte und Schwarmtaktiken werden solange eingesetzt, bis sie ihre Wirkung verlieren. Verlass Dich auf das Alte bis es Zeit für das Neue ist, so sagen die Scharfzähne.

REVIER: 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 ganz frei von den bizarren Regalen der Erbauer, hier befüllt mit seltsamen Werkzeugen, deren Sinn die Scharfzähne nicht ergründen können.

WICHTIGE LIEDER: Fang

CHARAKTERERSCHAFFUNG: Niemand ist so Stark wie Scharfzähne, und dabei sind sie auch noch überraschend Schnell. Alle, wirklich alle Scharfzähne besitzen das Talent Kratzen und Beißen, aber auch Aus dem Weg gehen findet man bei denen, die ein bisschen älter werden. Übliche Tricks sind Eisenkiefer, Kampfratte, und Dickes Fell.

VORTEIL: Scharfe Zähne, Scharfe Krallen: Die Scharfzähne sind die wildesten und brutalsten Kämpfer der Rattenburg, mit einem instinktiven Gespür für effektive Taktiken. Bei Proben zum Vorbereiten 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.

GROßE LIEDER: Die Großen Lieder der Scharfzähne sind recht geradlinig. Wer sich als überlegener Kämpfer oder Stratege herausstellt, wer einen starken Gegner bezwingt oder dazu beiträgt, einen übermächtigen auszuschalten, der kann in die Großen Lieder der Scharfzähne eingehen.

Steinzahn Schwingenreißer hat die Krähen besiegbar gemacht. Lange hatten die Scharfzähne keine Ahnung, wie die gefiederten Monster besiegt werden sollten, konnten sie doch einfach in die Luft steigen und von oben angreifen. Steinzahn hat begriffen, dass sie ihre Flügel brauchen, um zu fliegen, und hat eine Strategie entworfen, zuerst diese anzugreifen. Seitdem sind einige Krähen den Angriffstrupps der Scharfzähne zum Opfer gefallen. Steinzahns Andenken wird sehr hochgehalten.

Feigfang Terriertöter hat seinen Namen rein gewaschen. Feigfang war eine Enttäuschung für seine Sippe, hat er doch in seinem Ersten Blut eine blamable Leistung hingelegt. Sein Leben lang versuchte er dieses Stigma abzustreifen. Als ein Terrier in das Gebiet der Scharfzähne eindrang, war das seine Chance. Schwer verwundet verbiss er sich im Geschlecht des Hundes, so dass seine Rudelkameraden dem vor Qual fast wahnsinnigen Monster den Garaus machen konnten. Feigfang verlor dabei sein Leben, doch wird man sich an ihn nur als Terriertöter erinnern.

WAS GROßVATER SCHARFZAHN ÜBER DIE ANDEREN SAGT:

Brandratten: Sie sind wahnsinnig und feige.

Laborratten: Manchmal kann ihr Wissen uns helfen, einen bestimmten Gegner zu besiegen. Deshalb begegne ihnen mit mehr Respekt, als sie eigentlich verdienen.

Müllschlinger: Sie sind gefährlich, aber zu wild. So werde sie nie zu wahren Kriegern.

Rotauge: Kleine schmutzige feige Brut. Lass mich bloß mit ihnen zufrieden.

Sammler: Wir sind auf sie angewiesen. Noch.

Taucher: Es ist seltsam, wie sie leben, aber sicherlich auch gefährlich. Ich respektiere ihre Entscheidung.

ZITAT:

Mein Name ist Krallenschwanz von der Rotte der Scharfzähne. Drei Krabbler habe ich getötet, um meinen Namen zu erhalten. Mein Lehrer war….

DIE LABORRATTEN

Alles, wirklich alles wird leichter, wenn man nur genug darüber weiß. Kein Gegner ist unbezwingbar, keine Herausforderung zu groß wenn man das Wissen hat, wie man es anpacken sollte. Die anderen Rotten sind naiv wenn sie glauben, man müsse nur handeln, dann geht alles von selbst. Lerne und wisse. Das ist die einzige Kunst.

Die Laborratten sammeln Wissen. Wenn man sie fragt warum haben sie auch eine ganz einfache Antwort: Wissen sorgt dafür, dass sie überleben. Sie sind nicht so stark wie die Scharfzähne, nicht so einflussreich wie die Sammler. Doch warum muss man stark sein, wenn man weiß, wie man die Kraft, die man hat, am Besten einsetzt?

Alles ist interessant. Die Laborratten wollen bescheid wissen über die Burg und ihre Bewohner. Die anderen Rotten, die Monster, die Erbauer, all das untersuchen sie und versuchen zu verstehen. Sie teilen nicht den Fanatismus der Brandratten, doch wollen sie die Erbauer verstehen. Sie sind nicht so kriegerisch wie Müllschlinger, und doch wollen sie begreifen, welche Schwächen ihre Feinde haben. Man weiß nie, wann man es brauchen wird.

Die anderen Rotten haben verstanden, dass das Wissen der Laborratten ihnen oft weiterhelfen kann, auch wenn sie es nicht wirklich zugeben wollen. Jeder Sammlerfürst versucht eine Laborratte als Ratgeber zu haben, jeder Heerführer der Scharfzähne ist über die Kenntnis der Schwächen dankbar. Man vertraut ihnen. Und auf diese Weise haben die Laborratten es

geschafft, ihren Einfluss auf die gesamte Burg nach und nach auszubauen.

ERSCHEINUNG: Die Laborratten sind kleine, recht schmal gebaute Ratten mit wachen, intelligenten Augen. Die meisten von ihnen haben weißes, gepflegtes Fell, auch wenn einige über ihre Studien manchmal vergessen sich zu putzen. Sie sind flink, doch haben ihre Bewegungen immer etwas leicht Ängstliches an sich, als würden sie die offene Konfrontation scheuen. Alle Laborratten leiden unter Tumoren und anderen merkwürdigen Veränderungen (ein Erbe der Erbauer).

ROTTENSITTEN: Die Laborratten erinnern sich daran, von den Erbauern gefoltert worden zu sein. Schreckliche Experimente ohne Sinn und Verstand wurden an den Ahnen der Sippe durchgeführt und haben die Ratten von heute mit den Entstellungen gezeichnet, die viele von ihnen tragen - und das mit einigem Stolz. Was wollten die Erbauer herausfinden? Was war das Ziel ihrer Grausamkeit? Wenn die Laborratten das verstehen könnten, würde es ihnen sicherlich weiterhelfen.

Zahlreiche seltsame Monumente erfüllen das Revier der Laborratten, doch eines davon ist von flimmerndem Leben erfüllt. Eine große Platte, auf der sich allerlei Bilder zeigen, gesteuert über viele Tasten, die mit den seltsamen Zeichen der Erbauer verziert sind. Die Laborratten nennen dieses Monument die Quelle. Unendliches Wissen ist scheint in dem schnarrenden Metallgehäuse verborgen zu sein. Ein wenig haben die ranghöchsten Laborratten gelernt, die Quelle zu bedienen, auch wenn sie nicht alles verstehen, was er ihnen zeigt. Aber es ist nur eine Frage der Zeit.

Rätsel sind ein beliebter Zeitvertreib der Laborratten, erlauben sie es doch, spielerisch den eigenen Verstand zu schärfen. Es gibt zahlreiche Rätsel, die schon in den Sprachgebrauch der Laborratten eingegangen sind, so dass andere Rotten manchmal Schwierigkeiten haben, sie zu verstehen. Nicht dass die Laborratten es nicht genießen würden so zu sprechen, dass nur sie wissen wovon die Rede ist - aus den Rätseln hat sich eine regelrechte Geheimsprache entwickelt.

REVIER: Das Revier der Laborratten ist von den wichtigsten Monumenten der Erbauer erfüllt - das wissen sie genau. Riesige Bildschirme in endloser Zahl, zahlreiche Monumente, die der Quelle ähneln, und andere merkwürdige Spielereien erfüllen die Regalreihen. Manchmal gelingt es einer Ratte, eines der seltsamen Geräte zu aktivieren. Manchmal kann man sogar etwas damit anfangen.

WICHTIGE LIEDER: Herz

CHARAKTERERSCHAFFUNG: Laborratten sind vor allen Dingen eins - Clever. Darüber vergessen sie oft, dass eine Ratte auch Stark und Schnell sein muss. Andere Ratten schätzen ihre Kenntnis der Talente Gänge und Abteilungen, Legenden und Gerüchte, Von den Erbauern und Von der Natur. Guter Beobachter, Gespür für Artefakte und Treuer Diener der Erbauer sind beliebte Tricks.

VORTEIL: 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 (es geht nur um wirkliches Wissen - die Anwendung dieses Wissens liegt den Laborratten nicht unbedingt).

NACHTEIL: Qual der Vergangenheit: Die Laborratten sind alle von den grausamen Experimenten, die die Erbauer mit ihren

Ahnen durchgeführt haben, entstellt und geschwächt. Ihre Zähigkeit besteht nur aus stark x 2

GROßE LIEDER: Die Großen Lieder der Laborratten haben allesamt mit dem Sammeln von Wissen zu tun. Wer eine neue, entscheidende Kunde in den Liederschatz der Ratten bringt oder wer ein entscheidendes Rätsel löst, der kann in die Großen Lieder der Laborratten eingehen.

Der legendäre *Stahlherz Liedersammler Quellenschöpfer* hat es geschafft, die Quelle zum Leben zu erwecken. Einst war die Quelle wie alle anderen Monumente im Revier der Laborratten tot und stumm, doch Stahlherz gelang es ihr Geheimnis zu ergründen und sie zum Leben zu erwecken. Das wenige Wissen, das die Laborratten über die Bedienung der Quelle besitzen, geht ebenfalls auf diese Ratte zurück, und sein Name wird mit Ehrfurcht gesprochen.

Flinkgeist Rätselschmied war der Meister der Rätsel. Dem jungen Flinkgeist gelang es in seiner Zeit, alle Rätselwettbewerbe der Rotte zu gewinnen. Viele der beliebtesten Rätsel der Sippe stammen von ihm. Auch war er der erste, der die Rätsel zu einer Form der Geheimsprache werden ließ und somit den Laborratten einen entscheidenden Vorteil gebracht hat.

WAS GROßVATER LABORRATTE ÜBER DIE ANDEREN SAGT:

Brandratten: Wie kann man die dreifaltigen Monster verehren? Sie haben uns nur Schmerz gebracht. Hüte Dich vor den Brandratten, sie wären gerne bereit, uns in ihr Feuer zu werfen.
Müllschlinger: Ihr Hunger ähnelt dem unseren.
Rotauge: Soll ich Dir ein Geheimnis verraten? Sie sind anders als wir, ganz anders. Mehr musst Du selbst herausfinden.
Sammler: Stell Dich gut mit ihnen, egal wie mühsam es sein mag.
Scharfzähne: Sie sind das Gegenteil von uns. Aber die Welt wäre ärmer ohne sie.
Taucher: Dort unten liegt vieles vergraben, über das sie nicht sprechen.

ZITAT:

Die Schwarzschwingen sind eine Gefahr, doch ich weiß wie man ihnen umzugehen hat. Tu einfach was ich sage, und alles wird gut.

DIE TAUCHER

In der nassen, dunklen Kälte lauern Gefahren, von denen die anderen Ratten nicht einmal eine Ahnung haben. Sie haben sich das härteste Leben ausgesucht, und doch würden sie niemals auf die Freiheit verzichten, die es ihnen gibt. Niemals wird ihnen jemand ihr Revier strittig machen. Sie können doch alle nicht tauchen.

Die Taucher sind eigentlich kein Teil der Gesellschaft der Rattenburg. Die anderen Rotten haben Respekt, ja Angst vor ihnen, denn wie soll man wissen, was sie planen in ihrer Finsternis? Welche Gründe haben sie, sich in das kalte Wasser zu flüchten? Man geht sich aus dem Weg, und so gefällt es den Tauchern. Denn genau aus diesem Grund haben sie sich zurückgezogen. Sie wollen in Ruhe gelassen werden.

Die Taucher hassen und lieben ihr Reich. Sie hassen die Kälte, die Nässe, hassen die unsichtbaren Gefahren in der Schwärze. Und doch lieben sie das Gefühl der Freiheit, dass es ihnen bringt, wie schwerelos durch das Wasser zu gleiten. Das Wasser ist grausam und gleichzeitig gnadenvoll, ein dunkles Wunderland. Die anderen Rotten würden diese spezielle Beziehung zum Revier niemals verstehen.

Auf eine Weise sind die Taucher eine ganz eigene Gesellschaft, die am Rand der Rattenburg existiert. Nur manchmal kommt ein junger Taucher nach oben, der sich nach etwas sehnt, dass er selbst nicht genau versteht. Die Alten schütteln die Köpfe, denn dort oben lauert nur Verrat und Betrug. Aber, so raunen sie, waren wir früher selbst nicht genauso?

ERSCHEINUNG: Die Taucher sind groß und muskulös, ein Beweis für ihr hartes Leben. Die meisten von ihnen wirken ein wenig unterernährt, denn Nahrung ist in ihrem Revier knapp. Bei den meisten Tauchern haben sich Algen in ihrem Fell festgesetzt,

so dass sie eine seltsame grünbraune Farbe angenommen haben die sie deutlich von den anderen Rotten unterscheidet.

ROTTENSITTEN: Die Taucher wollen in Frieden leben. Ihr unfreundliches Revier haben sie erwählt, damit sie nicht in die Machenschaften der anderen Rotten hineingezogen werden. Was ihnen ein besonderes Gräuel ist, das ist Unehrlichkeit in jeder Form. Die Taucher lügen nicht, niemals. Sollen das die Landbewohner machen, mit ihrem Pomp und ihren Spielen. Wenn sie ein Wort geben, dann ist es Gesetz. Sie sind treue Freunde und noch treuere Feinde.

Die Taucher nehmen andere Ratten auf. Wer freiwillig ein Leben in der kalten Düsternis wählt, so sagen sie, der hat damit schon bewiesen, dass er es ernst meint, die Welt oben hinter sich zu lassen. Jede Ratte kann sich jederzeit den Tauchern anschließen, und wird von da ab behandelt als sei er immer ein Mitglied der Rotte gewesen. Einige der anderen Rotten spielen mit dem Gedanken, Spione in die Taucher einzuschleusen, doch dafür würden sie erstmal Freiwillige brauchen…

Dort draußen ist etwas. Das Revier der Taucher ist groß, und es führt an seltsame Orte. Einige Taucher behaupten sogar, auf ihren Streifzügen die Rattenburg verlassen zu haben - als sie den Kopf durch die Wasseroberfläche steckten, strahlte das Sonnenlicht auf sie herab, und sie sahen eine weite Fläche aus glattem Stein. Die anderen Rotten glauben nicht an diese Legenden, und auch vielen Tauchern erscheint dies unglaubwürdig - was besonders daran liegt, das keine Ratte zweimal einen solchen Weg gefunden hat.

REVIER: Das Revier der Taucher ist der überflutete Teil der Kelleranlagen der Rattenburg. 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.

WICHTIGE LIEDER: Die Taucher nehmen jeden auf, egal welche Fähigkeiten er besitzt. Alle Lieder sind für sie gleichwertig (der Spieler kann selbst ein bevorzugtes Lied bestimmen).

CHARAKTERERSCHAFFUNG: Taucher haben meist recht ausgeglichene Eigenschaften - in ihrer Welt braucht man verschiedene Fähigkeiten. Das einzige überdurchschnittlich häufig vorkommende Talent ist Schwimmen und Tauchen. Auch findet man alle Arten von Tricks.

VORTEIL: Wasserratte. Die Taucher fühlen sich in ihrem unfreundlichen, kalten Revier wohler als jeder Andere. Sie sind hervorragende Schwimmer und kennen auch 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.

NACHTEIL: Trost der Enge: Die Taucher sind es gewohnt, in ihrem engen und kalten Revier zu leben. Weite Flächen und offener Himmel, aus dem unvorhersehbare Gefahren herabstoßen könnten, verunsichern sie. 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 Würfen ignoriert.

GROßE LIEDER: Die Großen Lieder der Taucher haben fast keine Gemeinsamkeiten. Jeder, der irgendetwas Besonderes für seine Rotte geleistet hat, egal ob durch Fang, Auge oder Herz, kann sich der Gunst eines Großen Lieds erfreuen.

Blutfang Dunkeltaucher hat die Scharfzähne

abgehalten. Als vor vielen Generationen die Scharfzähne Krieg gegen die Taucher führen wollten, weil sie ihnen Böses unterstellten, da führte Blutfang ein Rudel von gefährlichen Kämpfern an, die die Armee der Scharfzähne plagten. Immer wieder tauchten sie unerwartet aus dem Wasser auf, töteten und waren wieder weg. Blutfang selbst gelang es, den Anführer der Scharfzähne auszuschalten. Seitdem hat keine andere Rotte mehr versucht, in das Revier der Taucher einzudringen.

Nebelherz Weitschwimmer hat die Rotte gerettet. Als vor langer Zeit die Taucher nur eine Insel in ihrem Revier ihr Eigen nannten, da waren sie zu viele. Es gab nicht genug zu fressen, und auch der Platz reichte nicht aus, um allen ein erträgliches Leben zu gewährleisten. Nebelherz schwamm aus, und er schwamm weiter. Er entdeckte eine weitere Insel in der Dunkelheit, und überzeugte viele der Ratten, sich ihm dorthin anzuschließen.

Was Großvater Taucher über die anderen sagt:

Brandratten: Sie sind einer der Gründe, warum wir uns hierher zurückgezogen haben.
Laborratten: Sie wüssten gerne was sich hier unten verbirgt. Sollen Sie doch nachschauen.
Müllschlinger: Wir sind uns ähnlich. Sie sind diejenigen, die ich am wenigsten verachte.
Rotauge: Als würden sie sich hierher wagen.
Sammler: Ha! Ihre Gier und ihre Liste, darauf sind sie stolz. Schämen sollten sie sich.
Scharfzähne: Tapfer, aber dumm.

Zitat:

Es ist kalt, und es ist dunkel, aber es ist unser Reich, und Du wirst es uns nicht wegnehmen.

DAS HEIM DER RATTEN

DIE RATTENBURG

Ihr dürft nicht alles für voll nehmen, was die Brandratten euch erzählen. Sie sind vom Glauben geblendet und besitzen einen Hang die Geschichte so darzustellen, wie es ihnen in den Kram passt.
Es gab Zeiten, in denen die Ratten nur Gäste in dem waren, was wir heute die Rattenburg nennen. Damals war dies noch das Reich der Erbauer und die Ratten lebten in den Eingeweiden der Burg, dort wo heute die Taucher und die Müllschlinger leben. Eine Tages waren die Erbauer plötzlich weg und kamen nie wieder. Das war der Beginn der großen Besiedlung. Die Ur-Sippe wurde auseinander gerissen und es bildeten sich nach und nach Rotten, die ihren Platz in der Burg und die Hinterlassenschaften der Erbauer, oft auch mit Gewalt, sicherten. Es war eine unruhige Zeit, in der scharenweise Ratten ihr Leben ließen. Seitdem sind viele Rotten verschwunden, viele haben sich neu gegründet und wir leben in Frieden untereinander. Aber wie lange dieser Frieden währt, das kann keine Ratte sagen. Hoffen wir, dass es noch lange sein wird.
- Weißbart Legendenzunge, Rotte der Sammler

Die Spielwelt von Ratten! – die sogenannte Rattenburg – ist ein riesiges Kaufhaus, das plötzlich von den Menschen verlassen wurde, wobei sie einen Großteil der Einrichtung und der Waren zurückgelassen haben. Warum die Menschen verschwunden sind oder wie die Welt außerhalb der Rattenburg aussieht, wird in Ratten! nicht näher beleuchtet und somit der Phantasie der Spielleiter überlassen.

DAS KAUFHAUS

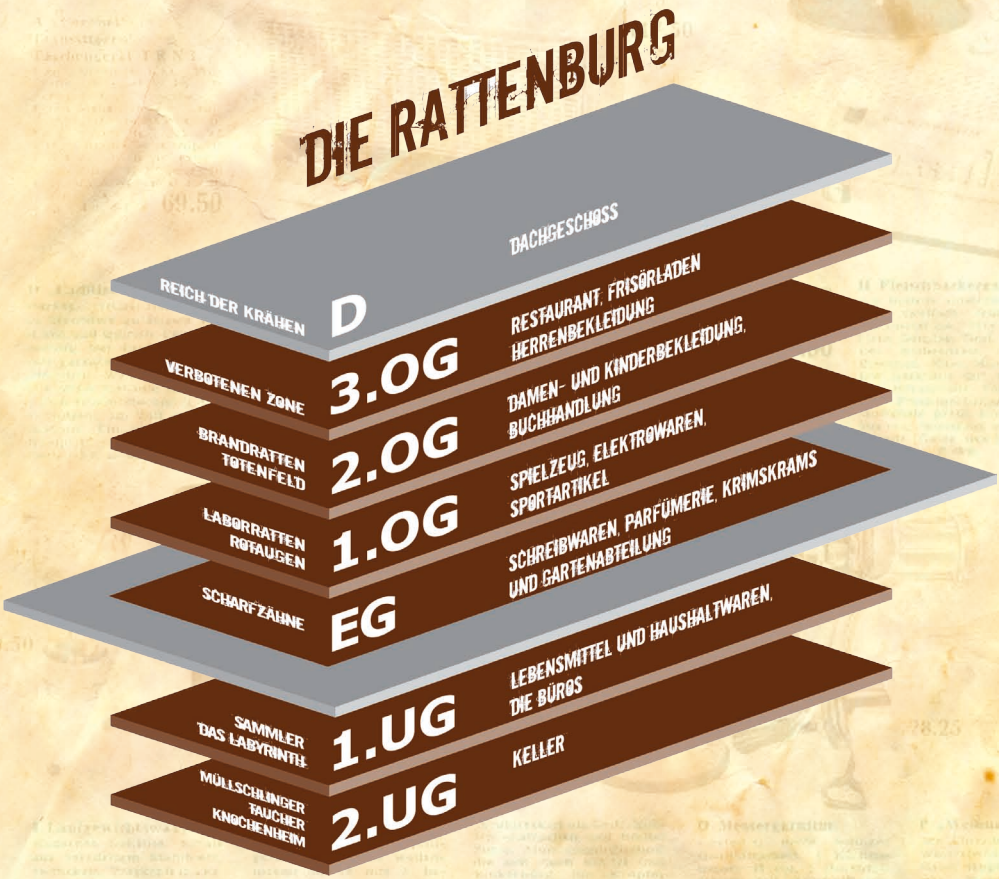
Das Kaufhaus stammt aus den Anfängen des 20. Jahrhunderts und ist ein vierstöckiges Ungetüm aus verziertem, grauem Gestein, das von einer ganzen Armada mehr oder weniger gut erhaltener Wasserspeier bewacht wird. Das leicht spitz zulaufende Dach weißt bereits große Lücken auf, aus denen gelegentlich das Gekrächze von Krähen aufsteigt. Erstaunlich viele der großen Fenster sind noch nicht zerbrochen und das, obwohl das Gebäude schon deutliche Alterspuren aufweist.

DIE ETAGEN

Die einzelnen Etagen des Kaufhauses haben in etwa eine Fläche von jeweils 5.000 Quadratmetern, die größtenteils aus freistehender Fläche bestehen. Einzig die Büros im Untergeschoss sind in einzelne Räume aufgeteilt. Da in allen Etagen das Mobiliar – also die Regale und Ausstellungsflächen -, sowie ein Großteil der

Waren von den Erbauern zurückgelassen wurden, entstand ein wahres Paradies für die Ratten, aber auch ein gefährliches Paradies, denn hinter jeder Ecke, hinter jedem Regal kann Gefahr lauern.

runter zu klettern. Allerdings sind nicht alle Aufzugstüren offen. Obwohl einige Teile der Treppenhäuser vollgestopft sind mit Müll und Schutt, sind sie für die Ratten trotzdem gut begehbar.



TREPPENHÄUSER UND AUFZUGSSCHÄCHTE

Neben einer offenen Treppe, die in der Mitte des Gebäudes steht und alle Etagen miteinander verbindet, gibt jeweils an den gegenüberliegendes Seiten der Etagen ein Treppenhaus, sowie zwei Aufzüge. Natürlich sind die Aufzüge nicht mehr funktionstüchtig, aber einige der Ratten haben gelernt an den Aufzugseilen hoch und

DAS UNTERGESCHOSS

Lebensmittel und Haushaltwaren, die Büros

Im Untergeschoss der Rattenburg liegt das ehemalige Lebensmittelbereich des Kaufhauses, das heute das Reich der Sammler ist. Der Geruch verdorbener Lebensmittel hängt immer noch in der Luft, auch wenn er mit den Jahren immer mehr abgenommen hat. Unweit dieses Quells an Nahrung liegen die ehemaligen Verwaltungs-

büros des Kaufhauses. Dort gibt es einen Raum, dessen Boden weggebrochen ist und dadurch einen direkten Zugang zu einem überfluteten Teil des Kellers erlaubt. Hier lebt die Rotte der Taucher, die inzwischen auch die anliegenden Büroräume zu ihren Territorium zählen.

Die Haushaltwaren Abteilung ist größtenteils verwüstet worden und nur noch ein unübersichtliches Wirrwarr aus umgekippten Regalen, in denen man allerdings immer mal wieder auf ein Artefakt der Erbauer treffen kann. Die Ratten nennen diese Gegend: das Labyrinth.

Das Erdgeschoss

Schreibwaren, Parfümerie, Krimskrams und Gartenabteilung

Das Erdgeschoss wird eigentlich von den meisten Ratten gemieden, weil sich dort immer wieder Gefahren der Außenwelt verirren, wie Katzen, streunenden Hunde oder anderes hungriges Getier. Obwohl die Ratten einige Bemühungen unternommen haben, um die Eingangsbereiche abzusichern, ist es ihnen nie gelungen, sie so abzudichten, dass keine Gefahren von außen in die Rattenburg eindringen konnte.

Die einzige Rotte die im Erdgeschoss lebt, ist die Scharfzahnrotte. Ihr Gebiet erstreckt sich über die ganze ehemalige Gartenabteilung, die sich in einem großen Wintergarten befindet, der auf der Rückseite des Kaufhauses angebaut wurde. Obwohl die Scheiben des Anbaus in den letzten Jahren Moos angesetzt haben, kommt durch die vielen Löcher immer noch genug Sonne und Regen, um zumindest einen Teil der Pflanzen gedeihen zu lassen.

1. Obergeschoss

Spielzeug, Elektrowaren und Sportartikel

Das erste Obergeschoss ist das besterhaltenste Stockwerk der Rattenburg. Viele der Regale und der Fitnessmaschinen sind noch in einem ordentlichen Zustand und stehen an ihrer ursprünglichen Stelle. Hier oben ist das Revier der Laborratten und der Rotaugen, die das Gebiet unter sich aufgeteilt haben. Während die Rotaugen die Spielzeug- und die Sportabteilung ihr Eigen nennen, haben die Laborratten sich die große Elektrowarenabteilung gekrallt, und damit auch eine Vielzahl an Artefakten der Erbauer.

2. Obergeschoss

Damen- und Kinderbekleidung, die Buchhandlung

Den Namen „Totenfeld“ hat das zweite Obergeschoss in den Jahren der Besiedlung erhalten, weil dort die großen Schlachten der Ratten ausgetragen stattgefunden haben und auf keiner Etage der Rattenburg so viele Tiere gestorben sind wie hier. Das *Totenfeld* ist auf seiner ganzen Fläche von Bergen aus Textilien aller Art bedeckt, aus denen gelegentlich mal ein Kleiderständer oder eine Regalecke herausragt.

In einem abgetrennten Bereich des zweiten Obergeschoss liegt die ehemalige Buchhandlung des Kaufhauses, die sich in einem erstaunlich guten Zustand befindet. Das ist das Gebiet der Brandratten.
Mitte in der Buchhandlung steht ein Mülleimer aus Aluminium, in dem immer ein Feuer brennt. Dadurch herrscht in dem Reich der Brandratten stets eine stickige Hitze.

3. OBERGESCHOSS

Restaurant, Frisörladen und Herrenbekleidung

Das dritte Stockwerk ist für die Ratten eine verbotenen Zone, deren Zugänge vor langer Zeit von den damaligen Rotten versperrt wurde. Es gibt viele Legenden und Mythen, die sich um das dritte Obergeschoss ranken. Manche sagen, dass dort oben eine Katzen- oder Mardersippe lebt, andere wiederum behaupten, dass sich etwas furchtbar Böses dort eingenistet hat, etwas, dass keinen Namen hat. Was immer dort oben auch sein mag, die Ratten machen einer großen Bogen darum?
Oder etwa nicht? (Dieser *weiße Fleck* ist durchaus gewollt, denn was im dritten Stock der Rattenburg eigentlich vorgeht, überlassen wir ganz der Kreativität der Spielleiter.)

DAS DACHGESCHOSS

Das Dachgeschoss ist das Reich der Krähen. Hier lebt eine ganze Sippe dieser Aasfresser, die natürlich dem Verzehr von Rattenfleisch nicht abgeneigt sind. Es sind in etwa zwanzig Vögel, die sich meist im Bereich des eingestürzten Daches aufhalten. Es gibt dort oben noch eine Kolonie Fledermäuse, die allerdings keine Gefahr für die Ratten darstellt. Auf das Dachgeschoss gelangt man nur durch die beiden geschlossenen Treppenhäuser.

DER KELLER

Das Kellegeschoss des Kaufhauses wurde zum Teil durch ein Rohrbruch unter Wasser gesetzt. Der größere Teil des Kellers ist allerdings von der Überflutung nicht betroffen: das ist das Reich der Müllschlinger. Die Rotte lebt in den dunklen und feuchten Gängen und Gewölben des Kellers, wo sie sich zwischen den Heizungskesseln und Rohren eingerichtet haben. Wegen der gruseligen Vorliebe dieser Rotte für Knochen und sonstige Überreste trägt dieses Gebiet den Namen „Knochenheim“.
Gerüchten zur Folge soll es im Keller einige Durchgänge geben, die zu einem weiteren, noch tieferen Stockwerk führen, doch dorthin trauen sich noch nicht einmal die Müllschlinger. Legenden besagen, dass dort unten der Rattenkönig lebt, eine Kreatur die bösartiger ist, als alles was die Ratten kennen.

RATTEN IM GEMÄUER

DAS LEBEN ALS RATTE

Nachdem Sie schon viel über die Rattenburg gehört haben müssen wir nun erst einmal einige Fragen klären: Was sind Ratten überhaupt? Was können sie? Und - nicht unwichtig - was unterscheidet die Ratten des Rollenspiels Ratten! von wirklichen Ratten, wie sie im echten Leben vorkommen?

Ratten gehören zu den Nagetieren. Bei den Bewohnern der Rattenburg handelt es sich vor allem um Vertreter der Wanderratte (Rattus Norvegicus), die weltweit die am weitesten verbreitete Rattenart darstellt (selbst die domestizierten Laborratten sind nur Ableger der Norvegicus).

Unsere Ratten werden ohne Schwanz durchschnittlich 20 bis 25 Zentimeter groß und haben meistens ein dunkelbraunes Fell, das zum Bauch hin heller wird (allerdings sind in der Rattenburg deutlich größere Unterschiede in der Fellfärbung vorhanden, so gibt es auch cremefarbene, weiße oder gar komplett schwarze Vertreter). Ihr Schwanz ist nicht nackt, sondern von kleinen Schuppen und Borsten bedeckt. Die Ratten benutzen ihn zur Balance und zum Greifen, außerdem regeln sie mit ihm ihre Körpertemperatur. Auch die Ratten der Rattenburg haben keinen Daumen und können nicht wirklich aufrecht gehen, jedoch haben sie (als echte Ratten) sehr geschickte Vorderpfoten. Ratten können sehr gut klettern, springen und sind in der Tat auch gute Schwimmer und Taucher.

Die vier scharfen Nagezähne der Ratten wachsen ständig nach und müssen dauernd abgeschliffen werden. Die Mahlzähne, die sie zum Zerkauen von Nahrung verwenden, können mit einer Hautfalte von den Nagezähnen abgetrennt werden - daher müssen Ratten nicht alles runterschlucken, was sie zernagen. Und im Nagen sind die Ratten wirklich, wirklich gut - es soll schon Ratten gegeben haben, die sich durch zentimeterstarken Stahl genagt haben.

Ihre Sinne sind hervorragend ausgeprägt, besonders der Geruchssinn und das Gehör. Die Augen sind jedoch eher schlecht - Ratten können keine Farben unterscheiden und Abstände schlecht einschätzen. Dafür sind sie noch mit Tasthaaren um die Schnauze ausgestattet, die es ihnen erlaubt, Gegenstände zu ertasten und Abstände von Hohlräumen zu erkennen.

Ratten sind extrem vermehrungsfreudig, und den Ratten der Rattenburg ist das Verhältnis von Geschlechtsakt und Schwangerschaft durchaus bekannt - außerdem haben sie einen Heidenspaß daran.

Ratten sind sehr intelligent und unglaublich sozial - ohne Rudel sind sie ausgesprochen unglücklich (auch wenn es in der Rattenburg einzelne Individuen gibt, die sich für die Einsamkeit entschieden haben). Ratten suchen stets Körperkontakt zueinander, kuscheln, putzen sich gegenseitig, markieren sich. Dabei bleibt aber immer die Ranfolge aufrechterhalten.

Ratten schlafen gerne und viel. Wirklich aktiv sind sie nur in der Dämmerung, und ihre Sinne sind auch darauf abgepasst. Sie fressen, was sie kriegen können - und bei ihrem aktiven Verdauungssystem ist

das oft die einzige Einschränkung. Ihre Ernährung ist größtenteils vegetarisch, doch wenn sie Fleisch oder andere tierische Produkte bekommen können, dann sind sie nicht abgeneigt. Ratten haben eine Tendenz zur Agoraphobie - sie fühlen sich am wohlsten, wenn sie ein Dach über dem Kopf haben, und mögen es sogar gerne relativ eng.

DIE RATTEN DER RATTENBURG

Was genau unterscheidet die Ratten der Rattenburg nun von den Ratten, wie sie in der Natur vorkommen? Primär ist es ihre Intelligenz. Auch wenn Ratten auch schon so sehr clevere Tiere sind, so sind es doch ausschließlich tierische Interessen, die sie leiten. Die Ratten der Rattenburg haben einen weitaus größeren Intellekt. Sie sind in der Lage, sich mit Themen wie Liebe, Religion und Philosophie auseinanderzusetzen, sehnen sich nach Anerkennung und Ruhm. Körperlich unterscheidet sie allerdings kaum etwas von wirklichen Ratten - es handelt sich nicht um halbe Menschen, und sie benutzen auch eigentlich keine Werkzeuge.

Die Ratten der Rattenburg verfügen über eine Sprache, die sich zum Teil über Geräusche, zum Teil über Körpersprache zeigt (allerdings können sie die Inhalte ihrer Aussagen einfach sprachlich formulieren, da es sehr schwer ist, die Körpersprache einer Ratte glaubwürdig darzustellen). Die Ratten können auch sehr komplexe Sachverhalte mit ihrer Sprache vermitteln - auch religiöse Diskussionen (eine Spezialität der Brandratten) und ähnliches sind absolut machbar. Außerdem können sie mit anderen Säugetieren kommunizieren (auch wenn gerade Stinker und Schleicher oft nichts als Drohungen von sich geben). Theoretisch wäre es ihnen auch möglich, die Sprache der Schwarzschwingen zu erlernen (und manchen Ratten soll das schon gelungen sein). Einzig Insekten wie die Krabbler entziehen sich jeder Kommunikation - das macht sie auch so unheimlich.

LEGENDEN

DIE MYTHOLOGIE DER RATTEN

VON DER VORZEIT

„Es gab nichts vor der Rattenburg. Nichts. Glaub nicht den Lügnern, die Dir anderes erzählen wollen."
Predigt von Geiferzahn, Priester der Brandratten

„Weißt Du, Junge, wir waren nicht schon immer hier. Die Rattenburg ist älter als jede Ratte, aber die Ratten an sich, weißt Du, die sind älter. Die waren nämlich schon immer da. War kein schönes Leben damals, so hab ich gehört. Feinde überall, und helles, gleißendes Licht, das alle Verstecke erhellte. So hat es mir meine Mutter erzählt, und vor ihr ihre Mutter, und deshalb muss es stimmen. Und vor allem: Kein Hort. Keine Sicherheit. Kein leicht verfügbares Fressen. Sei froh dass wir nicht in dieser Zeit leben müssen. Und jetzt leg Dich zu Deinen Brüdern."
Gutenachtgeschichte von Listauge, Nestwächterin der Sammler

DIE ANKUNFT DER ERBAUER

„In das Nichts traten die Erbauer, und sie sahen, dass die Welt leer war. Mit ihren riesigen Bestien aus Stahl machten sie sich daran, der Welt ein neues Gesicht zu geben, und sie erbauten ein Denkmal an ihren Ruhm - die Rattenburg. Doch nicht nur das, auch den Ratten gaben sie Gestalt, denn nicht in Leere wollten sie ihr Werk vergehen lassen."
Predigt von Geiferzahn, Priester der Brandratten

„Die Erbauer kamen, um in die Ödnis ein Monument ihrer Arroganz zu setzen. Sie erschufen eine Welt, nur weil sie es konnten. Doch hatten sie nicht damit gerechnet dass die Ratten ihre neue, saubere Welt für sich beanspruchen würden. Unsere Vorfahren waren tapfere Krieger, und sie eroberten die Rattenburg für sich. Egal wie sehr die Erbauer uns daran hindern wollten."
Ausführungen von Fetzohr, Krallenmeister der Scharfzähne

DER KRIEG GEGEN DIE ERBAUER

„Doch die Ratten machten einen Fehler, sie wurden zu stolz, verweigerten sich der Weisheit der Erbauer. Die Erbauer wurden traurig, denn sie wollten nur das Beste für unsere Vorfahren, die sich der Sünde und der Dekadenz hingaben. Die Erbauer mussten sie strafen, um die Demut in ihr Herz zurückkehren zu lassen. Deswegen erfüllten sie die Burg mit Monstern und Fallen, mit Schmerz und Gefahr, und sie brachten den Ratten den Tod, den sie zuvor nicht gekannt hatten. Doch weiter blieben die Ratten zu stolz, und stellten sich voller Wut gegen ihre Herren."
Predigt von Geiferzahn, Priester der Brandratten

„Natürlich, die Erbauer wollten uns nicht in ihrer sauberen Welt. Deswegen erschufen sie Monster, um uns loszuwerden. Die großen Gelbaugen, die stählernen Schlünde, und andere Monster, an die wir uns nicht mal mehr erinnern können. Doch unsere Vorfahren erkannten den Weg des Überlebenswillens. Sie wehrten sich, wehrten sich mit allem, was ihnen zur Verfügung stand. Mit Krallen und Zähnen, mit Flinkheit und List, mit Herz und Tapferkeit. Auch wenn sie wussten dass sie nur verlieren konnten."
Erinnerungen von Borstenfell, Ahn der Müllschlinger

„Sieh uns an. Jeder von uns trägt die Zeichen des Hasses der Erbauer, jeder ist von ihrer Rache gezeichnet, Rache die wir nur dafür erlitten haben dass wir existieren. Wie kannst Du nur glauben dass sie uns nicht hassten?“
Nacktrücken, Gelehrter der Laborratten, in einer Diskussion mit einer Brandratte

DER AUSZUG

„Die Erbauer verloren den Glauben an uns, und sie haben uns verlassen. In Trauer verließen sie die Rattenburg und überließen uns uns selbst. Glaubt mir, meine Brüder, die Schuld ist in unseren Herzen zu suchen, denn was sind wir ohne die Erbauer? Vielleicht können wir sie wieder zu uns rufen, wenn wir nur wieder auf das besinnen, für das sie uns erschaffen haben. Das Geheimnis muss irgendwo in der Burg liegen. Wenn wir es entschlüsseln, dann werden sie uns verzeihen, und die Glückseeligkeit wird uns berühren.“
Predigt von Geiferzahn, Priester der Brandratten

„Wir haben gewonnen. Egal wie hoffnungslos der Krieg war, wir haben gewonnen. Die Erbauer verschwanden, von einem Tag auf den anderen. Ob sie aufgaben, ob unsere Vorfahren ihnen eine Niederlage zugefügt hatten, das weiß keine Ratte mehr. Aber wir haben sie vertrieben. Seitdem gehört die Burg den Ratten. Wir werden sie nicht wieder hergeben.“
Ausführungen von Fetzohr, Krallenmeister der Scharfzähne

NACH DEM TOD

„Der Tod ist das Ende. Wenn eine Ratte stirbt, dann hört sie auf zu existieren, und nichts kann jemals von ihr übrig bleiben. Das ist die Strafe der Erbauer, für unseren Ungehorsam und unsere fehlende Weisheit. Erst wenn wir sie wieder zu uns holen, wenn sie uns verziehen haben, dann wird der Tod uns verlassen.“
Predigt von Geiferzahn, Priester der Brandratten

„Ich weiß nicht, was nach dem Tod kommt. Vielleicht haben die Brandratten Recht und es kommt gar nichts. Mag ich aber nicht glauben, nein, nein. Aber ich lebe mein Leben so gut ich kann. Man will ja kein Risiko eingehen.“
Gedanken von Windkriecher, Meisterdieb der Rotaugen

„Der Rat unserer Vorfahren erwartet uns in der Welt nach dem Tod. Sie werden uns anblicken, und sie werden unser Schicksal bestimmen. Wenn sie von uns gehört haben, wenn die Lieder, die man über uns singt, bis in das Reich der Toten gedrungen sind, dann werden sie uns aufnehmen in das Reich der Toten. Wenn nicht, dann verstoßen sie uns in das Nichts. Was im Reich der Toten auf uns wartet? Keine Ahnung. Aber es ist die Mühe bestimmt wert.“
Ausführungen von Fetzohr, Krallenmeister der Scharfzähne

SAGEN UND GERÜCHTE

„Ich hab da was gehört. Kann nicht sagen, ob was dran ist, aber… ist Dir nicht auch aufgefallen, dass die Krabbler in der letzten Zeit merkwürdig aktiv geworden ist? Dass sie irgendwie… mehr geworden sind? Ich sage Dir, die haben was vor. Die wollen die Rattenburg übernehmen. Unsere Anführer sollen bescheid wissen. Aber - warum sollten sie uns so was verheimlichen?“
Funkelpfote von den Rotaugen, zu einem anderen Verschwörer

„Das Quieken. Das Quieken hat mich zuerst darauf aufmerksam gemacht. Es klang wie zahllose Ratten, die gleichzeitig und wie wild durcheinander quiekten, und das in einem Rohr, von dem ich einfach wusste dass es verlassen ist. Ich wurde neugierig, hab mich angeschlichen, aber auf einmal war alles still. Unheimlich still, sage ich Dir. Irgendwas war da im Dunklen, ein großer Schemen. Geh weg, sagt er zu mir, lass mich in Ruhe. Ich hatte Riesenschiss, das kannst Du mir glauben - und dann trat sie mir entgegen. Eine große schwarze Ratte, muskulös und struppig. Ihre Augen waren weiß. Der König wolle mich nicht se

hen, sagte sie, und das Quieken begann erneut. Kannst Dir gar nicht vorstellen wie schnell ich im Wasser war.“
Ängstlicher Bericht von Ruderschwanz dem Taucher

„Hast Du auch den Eindruck dass mit den Sammlern was nicht stimmt? Dass sie einen ein bisschen zu… hungrig ansehen? Ich sag Dir was - die haben einfach Geschmack am völlig falschen Fleisch gefunden, wenn Du weißt was ich meine. Du kennst doch sicher auch jemanden der zu den Sammlern ist und nicht mehr wiedergekommen ist? Siehste.“
Funkelpfote von den Rotaugen, zu einem anderen Verschwörer

„Es sind die verdammten Brandratten. Sie haben einen Schleicher in die Rattenburg gelassen. Nein, beweisen kann ich das nicht, aber ich habe es von jemandem, dem ich trauen kann. Sie beten das verdammte Mistvieh an, bringen ihm andere Ratten als Opfer dar. Ich schwöre, diese verdammten Irren stürzen uns noch alle in den Untergang.“
Blutschlinger, Krieger der Scharfzähne

SCHRAUBEN UND NÄGEL

DIE ARTEFAKTE DER ERBAUER

Die Erbauer haben viele Dinge erschaffen, und bei ihrem Weggang haben sie das meiste davon zurückgelassen. Die Ratten haben bei weitem noch nicht alle Artefakte entschlüsselt, und viele von ihnen scheinen nur die Aufgabe zu haben, ihnen zu schaden. Hier folgen einige Beispiele von Erbauerartefakten. Wenn sie neue Artefakte entwickeln wollen, dann lassen Sie sich von ihrer Umgebung inspirieren und nutzen sie die folgenden Beschreibungen als Beispiel - auf keinen Fall sollten sie die Dinge zu eindeutig beim Namen nennen.

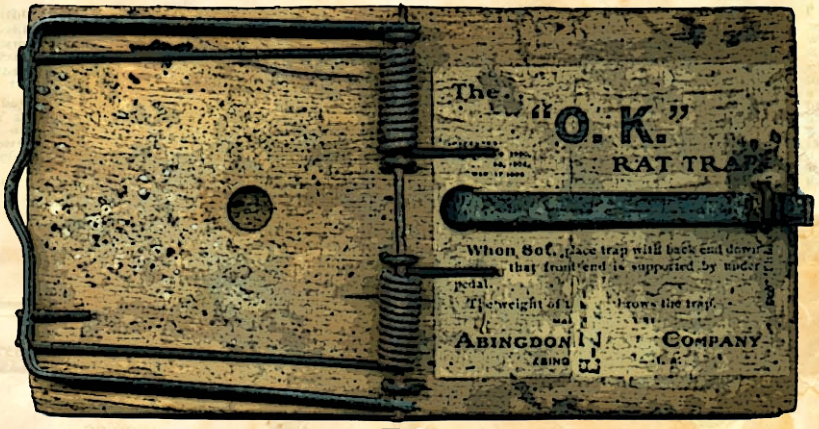
DER TODESSCHLUND

Auch die Scharfzähne haben ihre Schätze und Vorräte, und bei ihrem paranoiden Lebenswandel ist es nicht überraschend, dass sie diese auch gut verteidigen wollen. Der Todesschlund gibt ihnen diese Möglichkeit. Es handelt sich um ein gewaltiges, mechanisches Monument der Erbauer, dem der sanfte Geruch von Benzin anhaftet. Es ist zur Seite umgefallen und hat seinen klingenbewehrten Bauch offenbart. In einem gewaltigen Behältnis aus Plastik, der noch von dem Geruch aus verfaulendem Gras erfüllt ist, heben die Scharfzähne ihre wertvollsten Schätze auf. Doch wer dort hinein möchte, der muss erst einmal an den Klingen vorbei. Zu jeder Zeit befinden sich mehrere Scharfzähne am Todesschlund, und mit einem einfachen Ruck an eine Tau können sie die Klingen in einen grauenvollen Wirbelwind verwandeln.

Mechanismen: Es erfordert die Kraft von vier Ratten, den Todesschlund zu aktivieren. Wenn eine Ratte in die aktivierten Klingen gerät, dann wird sie auf jeden Fall in Stücke gerissen.

SCHNAPPER

Schnapper waren das einfachste Werkzeug der Erbauer gegen die Ratten, und immer noch befinden sich an einigen Stellen in der Burg noch nicht ausgelöste Exemplare. Schnapper sind einfache Fallen, die das Genick einer jeden Ratte zermalmen kön-



nen, die den Köder entwenden möchte.
Mechanismen: Mit einem erfolgreichen Wurf auf Schnell + Clever (Entschärfen) gegen Schwierigkeit 7 kann ein Schnapper entschärft werden. Ein misslungener Versuch fügt der Ratte 2W6 Punkte Schaden zu.

LICHTSÄULEN

Ratten kommen im Dunklen gut zurecht, aber an manchen Orten ist es so dunkel, sind die anderen Sinne so überfordert dass es nicht schaden kann, ein bisschen Licht mitzubringen. Lichtsäulen sind einfache Erbauer-Artefakte, die einen konzentrierten Lichtstrahl abgeben können. Manchmal verlieren Lichtsäulen plötzlich ihre Kraft - noch hat keine Ratte herausgefunden wie es dazu kommt. Eine besondere Variante ist das Lauflicht, das sich im Besitz der Scharfzähne befindet. Zwar ist es anstrengend zu verwenden, weil eine große schwere Kurbel gedreht werden muss, dafür hält das Ding schon verdammt lange.
Mechanismen: Eine Lichtsäule kann von drei Ratten getragen werden. Wenn sie angeschaltet wird gibt sie einen Lichtstrahl ab, der Abzüge wegen Dunkelheit halbiert.

FEUERZUNGEN

Die Feuerzungen sind kleine Artefakte aus Plastik und Metall, die von einer Ratte mit Mühe getragen werden können. Wenn das Metallrad einer Feuerzunge gedreht wird, entsteht ein kleines Feuer, das die Ratte verwenden kann. Die Brandratten lieben Feuerzungen und versuchen jedes derartige Artefakt in ihren Besitz zu bringen.
Mechanismen: Eine Feuerzunge kann verwendet werden, um ein Feuer zu entzünden. Das Rad zu drehen dauert für eine Ratte so lange, dass eine Feuerzunge im Kampf nicht verwendet werden kann.

SCHLUCKER

Schlucker sind besonders boshafte Fallen der Erbauer, die eine Ratte nicht töten, sie aber auf ewig gefangennehmen können. Sie bestehen aus einer kleinen Kiste mit einem bequemen Eintrittsloch, meistens mit einem leckeren Köder versehen. Wenn die Ratte den Schlucker allerdings betritt, dann ist sie gefangen - eine Reihe von spitzen, fast unzerstörbaren Drahtstacheln am Eingang sorgt dafür, dass sie nicht wieder hinaus kann. Kleinzahn Scharfauge, ein Weiser der Müllschlinger, ist seit mehr als zwei Jahren in einem Schlucker gefangen. Er wird von seinen Rottengenossen mit Essen versorgt und teilt dafür seine Weisheit.
Mechanismen: Wenn eine Ratte in den Schlucker eindringt, dann erleidet sie bei einem Fluchtversuch automatisch 3W6 Punkte Schaden. Ein Schlucker kann nicht entschärft werden.

SPRINGPLANE

Im Reich der Rotaugen befinden sich einige auf Metallgestelle gespannte, sehr flexible Planen. Auch wenn sie einer Ratte erlauben, richtig weit zu springen (eine Funktion, die die Rotaugen mit großem Vergnügen ausleben), so haben sie doch vor allem eine andere Verwendung gefunden. An strategischen Punkten unter Regalen gestellt erlauben sie wirklich schnellen Abstieg -so dass sie Rotaugen im Falle eines Angriffs überraschend schnell einsatzbereit sind.
Mechanismen: Ein Sprung auf eine Springplane verursacht keinen Schaden. Eine ungeübte Ratte muss jedoch aufpassen, nicht in irgendeine Richtung geschleudert zu werden.

ZÄHNE UND KLAUEN

DIE GEGNER DER RATTEN

Obwohl die Ratten natürlich die eigentlichen Bewohner der Rattenburg sind, sind sie nicht einzigen, denn zwischen den Regalen der Kaufhausetagen, in den Gängen der Keller und auf Dachboden gibt es Kreaturen, die für eine Ratte sehr gefährlich werden können. Davon abgesehen, dass sich gelegentlich schon mal eine hungrige Katze oder ein streunender Hund in die Rattenburg verirrt.
Hier einige mögliche Gegner für die Ratten:

SCHLEICHER (Katze)

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. Die folgenden Werte sind für einen durchschnittlichen Straßenschleicher gedacht.
Stark 3 Clever 3
Schnell 5 Sozial 3
Zähigkeit 9
Talente: Kletten und springen (I). Verschwinden und verstecken (I).

STINKER (Hund)

Obwohl Stinker auch einen ausgeprägten Jagdinstinkt besitzen, sind sie für Ratten ein ganzes Stück ungefährlicher als Schleicher, weil sie nur dann jagen, wenn sie

hungrig sind und nicht zum Vergnügen.
Stark 5 Clever 2
Schnell 4 Sozial 2
Zähigkeit 15
Talente: Hören, sehen und schnüffeln (I).

SCHWARZFLÜGEL (Krähe)

Nicht umsonst nennen die Ratten die Schwarzflügel den schwarzen Tod. Denn die Raubzüge der unsichtbaren Jäger enden für viele Ratten tödlich. Man sieht und hört sie nicht kommen und dann, ganz plötzlich spürt man ihre Krallen im Rücken ... doch dann ist es schon zu spät.
Stark 2 Clever 3
Schnell 1/3* Sozial 2
Zähigkeit 6
Talente: Verschwinden und verstecken (I).
Tricks: Fliegen.
* 1 zu Fuß – 3 fliegend

KRABBLER (Kakerlaken)

Die Krabbler sind schwarze Käfer mit festem Chitinpanzer und scharfen Mundwerkzeugen. Sie können bis zu 10 Zentimeter groß werden und sind meist in kleinen Gruppen von 4-5 Tieren unterwegs. Die folgenden Werte sind für einen einzelnen Krabbler.
Stark 1 Clever 1
Schnell 3 Sozial 1
Zähigkeit 3
Tricks: Dickes Fell (Panzer)

ROTSCHWEIF (Fuchs)

Eigentlich verirren sich Rotschweife nur sehr selten in die Rattenburg. Sie sind clevere Gesellen, die eher versuchen einem körperlichen Konflikt auszuweichen und statt dessen auf ihr Köpfchen setzen.
Stark 4 Clever 4
Schnell 4 Sozial 3
Zähigkeit 12
Talente: Hören, sehen und schnüffeln (I). Verschwinden und verstecken (I).

FLINKFUß (Marder)

Flinkfüße sind zwar nur unwesentlich größer als Ratten, aber sehr flinke und aggressive Kämpfer, die durchaus auch in der Lage sind einem Schleicher oder einem Stinker stand zu halten. Eine Ratte sollte es sich auf jeden Fall zweimal überlegen, bevor sie sich mit einem Flinkfuß anlegt.
Stark 2 Clever 2
Schnell 4 Sozial 2
Zähigkeit 6
Talente: Kratzen und Beißen (I)

GLOTZER (Kröte)

In den überfluteten Kellergängen der Rattenburg leben nicht nur die Taucher, sondern auch ganze Horden von Glotzern, die gelegentlich auch mal als Futter für die Ratten herhalten müssen. Doch Vorsicht, denn die 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 (I)

Trick: Festkrallen – der Glotzer kann bei jeder Festbeißen/Festhalten Prüfung den Würfel mit der kleinsten Augenzahl noch einmal würfeln. Eine Ratte kann stark x 2 Runden die Luft anhalten. Danach verliert

sie pro Runde einen Punkt Zähigkeit, bis sie schließlich ertrinkt.
* 1 zu Fuß – 3 unter Wasser

ZISCHER (Schlange)
Zischer sind deswegen gefährlich, weil ihr Biss zumeist giftig ist. Sie schlagen blitzschnell zu und genau so schnell ziehen sie sich wieder zurück. Dann warten sie solange lauernd ab, bis ihr Gift wirkt und sie ihren Gegner in einem Stück schlucken können.

Stark 2 Clever 1
Schnell 4 Sozial 1
Zähigkeit 6
Talente: Verschwinden und verstecken (I).
Tricks: Gift – Die Ratte muss bei jeden erhaltenen Biss der Schlange 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.

ABENTEUERIDEEN

DIE SEUCHE

Eine Seuche breitet sich aus. Nur junge Ratten sterben daran. Die Brandratten sagen, die Rotaugen haben die Schuld daran und wollen die anderen Rotten überreden, sie aus der Burg zu treiben. Allerdings sterben auch bei den Rotaugen viele Junge. Die Laborratten suchen derweil nach der Ursache. Einer der ältesten Laborratten lässt die Charaktere zu sich rufen. Er vermutet, dass die Krabbler irgendwie schuld an der Seuche sind. Die Gruppe soll sich in der krabblerverseuchtesten Ecke der Burg umsehen. Dort finden sie, dass die Krabbler ein neues Nest in einem großen Bauwerk der Erbauer errichtet haben, dass mit blauem Pulver gefüllt ist. Die Krabbler verteilen dieses Pulver in der ganzen Burg, und die jungen Ratten, die noch nicht so widerstandsfähig gegen Gift sind sterben daran. Als die Gruppe mit den Neuigkeiten zurückkehren will, lauert ihnen der Scharfzahn Blutauge Krallenmeister mit einigen Verbündeten auf. Er will, dass der Krieg gegen die Rotaugen begonnen wird, weil seine Gefährtin vor Monaten bei der Verfolgung einiger Rotaugen-Diebe in die Tiefe gestürzt und zu Tode gekommen ist. Wenn die Gruppe Blutauge entkommt, können sie den Ratten helfen, gegen die Seuche vorzugehen.

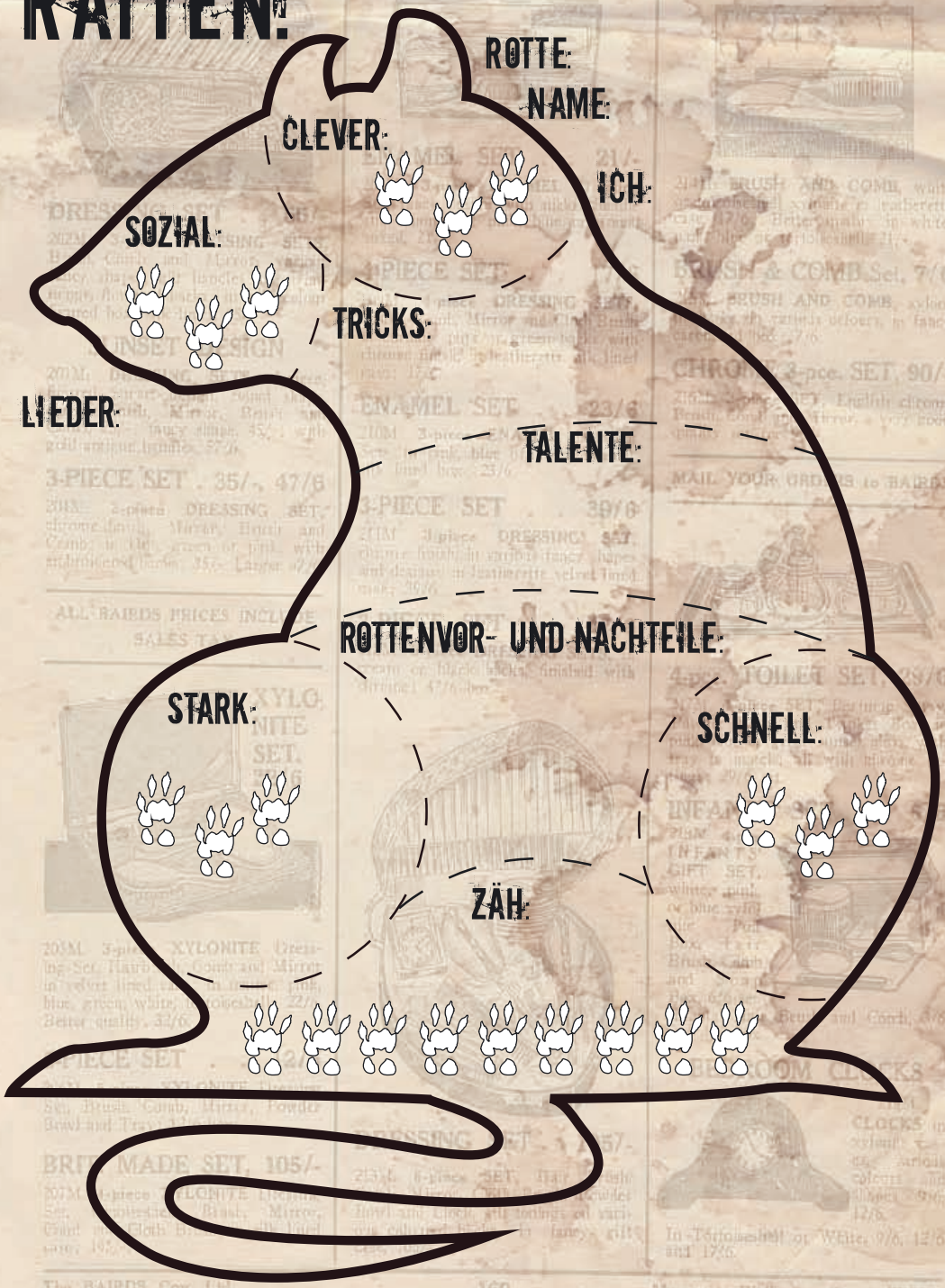
DIE KINDER DER GROßEN MUTTER

Eine Gruppe aus verstoßenen Brandratten und exilierten Laborratten hat sich in den Tiefen der Burg (in einer alten Aufzugskabine) ein Lager eingerichtet. Angeblich wollen sie eine neue Rotte gründen, die sich „Kinder der großen Mutter“ nennen soll. Die wildesten Gerüchte kursieren über diese Ratten. So experimentieren sie angeblich mit der stählernen Kammer, in der ihr Lager sich befindet. Aber noch interessanter ist, dass sie gerüchteweise planen, Ratten außerhalb von Rättinnen in gläsernen Gebärmüttern zu zeugen und wachsen zu lassen. Andere behaupten, dass sie künstliche Ratten aus Knochen und Dosenfleisch erschaffen können. Wieder andere sagen, dass sie Junge von anderen Rotten entführen, um aus einer Kreuzung aller die perfekte Ratte zu erschaffen, den Messias, der die Rattenheit vereinigen wird. Die Brandratten sagen, die „Kinder“ sind Blasphemiker, die Laborratten sagen, sie sind unwissenschaftlich (für Normalratten: bedeutet wahrscheinlich dasselbe). Die einzigen, die mehr wissen, sind die Rotaugen, da sie als einzige mit den „Kindern“ Handel treiben.

INDEX

ARTEFAKTE 50
AUGE 16
BRANDRATTEN 20
CLEVER 6
DUELLE 11
DAS ERSTE BLUT 15
EIGENSCHAFTEN 6
FANG 16
GEGNER 52
GLÜCKSGRIFF 11
HERZ 16
ICH 10
KAMPF 13
LABORRATTEN 35
LIEDER 16
MÜLLSCHLINGER 23
MYTHOLOGIE 47
NAMEN 17
PATZER 11
PRÜFUNGEN 11
RATTENBURG 41
RATTENLEBEN 45
ROTAUGEN 29
ROTTEN 19
SAMMLER 26
SCHADEN 13
SCHARFZÄHNE 32
SCHNELL 6
SOZIAL 6
STARK 6
TALENTE 7
TAUCHER 38
TRICKS 8
WUNDEN HEILEN 14
ZÄH 6

RATTEN!


ROTTE:
NAME:
CLEVER:
ICH:
SOZIAL:
TRICKS:
LIEDER:
TALENTE:
ROTTENVOR- UND NACHTEILE:
STARK:
SCHNELL:
ZÄH:

RATTEN!

ein projekt kopfkino produkt