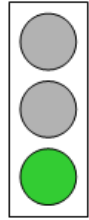


Ratz



Kurzbeschreibung: Der Ratz ist ein Rattenmensch, der als Einzelgänger oder in familiären Kolonien anzutreffen ist. Er hat stark ausgeprägte Sinnesorgane und ist ein vielseitiger Humanoid, der schlau sein kann, kriegerisch und mystisch-weise.

Rasse: Rattenwesen

Gestalt: Ratzen sind säugetierartige Wesen und eine Mischung aus Mensch und Ratte. Sie ähneln einer Ratte, haben aber einen typisch humanoiden Körperbau. Wie Ratten, so sind Ratzen bis ins spitze Gesicht hinein mit einem leichten Fell überzogen. An der Nase befinden sich kleine Tastaare. Ihre Augen sind braun oder schwarz scheinend, in seltenen Fällen auch albinorot. Pupillen sind nicht vorhanden. Die Ohren sind spitz aufgestellt. Im vorderen Teil des Mundes befinden sich Nagezähne. Hände und Arme sind wie beim Menschen ausgebildet. Beine und Füße sind ähnlich wie bei Ratten. Die Beine sind muskulös und die Füße sind pfotenartig. Ratzen tragen für gewöhnlich keine Schuhe, weil sie sich mit ihren Füßen gut fortbewegen können. Ratzen besitzen einen langen, nackten Schwanz, der ihnen bei ihrer guten und flinken Beweglichkeit hilft. Das Fell der Ratzen ist unterschiedlich gefärbt. Innerhalb einer familiären Kolonie ist die Fellfarbe gleich. Sie tragen selten Bekleidung und wenn, dann eher dekorative Umhänge, Hüte oder dergleichen.

Wesen: Ratzen haben herausragende Sinnesorgane. Sie haben empfindliche Ohren, mit denen sie hohe Geräusche wahrnehmen können, die für andere Humanoiden nicht zu hören sind. Besonders stark ausgeprägt ist ihr Geruchssinn, mit dem sie Gefühle von Humanoiden erkennen können. Diese Gerüche können sie an Orten noch stundenlang nach der eigentlichen Situation wahrnehmen. Sie erkennen auch ihre familiäre Zugehörigkeit am Geruch. Neben ihrem Geschick und ihrer Intelligenz, sind sie oft sehr sportlich, akrobatisch und schnell. Ratzen können listige Krieger sein, mystische Gelehrte, charismatische Anführer, geschickte Ingenieure, wie auch trickreiche Betrüger. Ratzen verabscheuen es, wenn an Tieren misshandelt werden.

Sprache: Ratzen beherrschen die Fähigkeit, neben ihrer eigentlichen Ratten-Sprache, eine piepsende Lautsprache von sich zu geben, die im sonst unhörbaren Bereich stattfindet. Andere Humanoiden nehmen höchstens ein hohes Piepsen wahr. Mit dieser Lautsprache können sie untereinander leichte Aussagen artikulieren. Diese Lautsprache ist für den Ratzen wie eine Fremdsprache, die von fast allen Ratzen beherrscht wird.

Namen: Ratzen führen hart kratzend klingende Namen, in denen S-Laute häufig eingesetzt sind, z. B. Raskarja, Tratzkas.

Lebensweise: An Nahrung können Ratzen alles verspeisen, allerdings gehören Körner, Nüsse, Früchte, Fleisch und Eier zu ihren vornehmlichen Speisen. Ratzen kochen und braten gerne und mögen den Geruch des Bratens riechen. Ihre Teller sind demgegenüber eher einfach aufgetischt. Aufwändige Mühe machen sich Ratzen mit ihrem Essen nicht. Ratzen können auch von den einfachen Erträgen der Natur leben. Das macht sie zu guten Überlebenskünstlern. Bei Nahrungsknappheit verspeisen sie Insekten, Vögel, Eier und was sie sonst so finden können. Alte, auch gammelige Lebensmittelreste können sie noch lange Zeit verdauen.

Ratzen nehmen die Monogamie nicht so ernst. Ihr sexueller Geschlechtstrieb ist relativ hoch ausgeprägt, wenn auch nicht so hoch wie bei Goblins. Die weibliche Ratze gebärt jeweils ein Kind. Im Laufe ihres Lebens zieht sie durchschnittlich 5 Kinder auf.

Lebensraum und Politik: Ratzen leben in kleinen Kolonien. Sollte es benachbarte Ratten-Kolonien geben, können diese befreundet oder verfeindet sein. Die Kolonien existieren meist in tiefen Wäldern, auf Bäumen oder in Sümpfen. Manche Kolonien errichten auch unterirdische Tunnelsysteme. Die Lebensarten sind sehr vielseitig. Die Kolonien können von militanten Häuptlingen geführt werden oder von demokratischen Ratsgemeinschaften oder von stammesartigen Ältesten. In den meisten Fällen wird eine Kolonie jedoch von einem älteren, weisen oder auch mystisch veranlagten Ratz geführt. Dabei spielt es keine Rolle, ob diese Führungsperson eine Frau oder ein Mann ist. Es gibt ebenso Ratzen die als Einzelgänger auftreten und die auf der Suche nach Abenteuern sind.

Geschichte: Woher die Ratzen stammen ist unklar. Die Elben vermuten, dass sie einst wie die menschlichen Siedler übers Meer gekommen sind und Panlayos besiedelt haben.

Militär: Ratzen haben keine Königreiche, sondern sind in Kolonien organisiert. Wenn es zu einem Kampf gegen Fremde kommt, wird der Heerbann einberufen und die wehrhaften Ratzen werden als Kämpfer eingesetzt. Sie nutzen dabei einfache Waffen, die sie auch für die Jagd nutzen, wie den Kurzspeer oder Messer, die mit Knochenklingen bestückt sind. Pfeil und Bogen besitzen Ratzen auch, aber eher selten.

Wirtschaft: Eine Münzwährung besitzen die Ratzen kaum. Sie handeln mit Naturalien und sind für den Handel mit fremden Humanoiden auch aufgeschlossen. Ratzen-Händler gibt es kaum, weil Ratzen bei den meisten Völkern zuerst als Kreaturen abgetan werden.

Fähigkeiten: Der Ratz hat ausgeprägte Sinnesorgane, mit denen er sogar den Ausdruck besonderer Gefühle noch lange nach einem Ereignis wittern kann. Er ist ein beweglicher Humanoid, der gut rennen und springen und vor allem gut klettern kann.

Rollenspiel: Ratzen leben zurückgezogen und sie gelten für viele Humanoiden als Kreaturen. Wenn sich ein Ratz beispielsweise in eine menschliche Stadt aufmachen sollte, würde er sich gut verkleiden, um nicht erkannt zu werden. Ansonsten ist der Ratz eine listiger und auch intelligenter Humanoid, der einer Abenteurergruppe auch hilfreich zur Seite stehen würde. Vor allem in der Wildnis ist er ein guter Begleiter.

Regelhinweise:

- **Sprache:** Wenn der Charakter die Lautsprache beherrschen will, mit der sich ein Ratz im Ultraschallbereich grob verständigen kann, muss der Spieler bei Sprachen einen extra Talentwert dafür einsetzen.
- **Gefühle riechen:** Ratzen können die Grundgefühle von Personen riechen. Sie können auch Grundgefühle an Orten riechen, innerhalb von einem Zeitraum von 24 Std. Hierfür muss ihnen der TW auf SINN gelingen. Das kostet dem Ratzen gelungen oder misslungen – 1 VIT. Die Grundgefühle, die sie riechen können, sind Angst, Todesangst, Hass, Wut, Liebe, ekstatischer Mut und dergleichen. Es ist ihnen dadurch beispielsweise möglich zu riechen, wenn ein Humanoid an einem Ort getötet wurde. Auf diese Weise können Ratzen tödlich bringende Orte meiden. Ratzen riechen auch die Nähe von Tieren, Wasser, Humanoiden usw. Sie können am Geruch erkennen, ob der andere Ratz aus der gleichen oder einer für ihn bekannten Sippschaft stammt.
- **Der Schwanz:** Ratzen können ihren Schwanz zum Schlagen benutzen, sofern sie ihn offen tragen, was sie meistens jedoch tun. Der Schwanz richtet 2 / 3 / 3+W6 TP an und reicht 1 Meter weit. Zum Kampf wird das Talent Nahkampf verwendet. Wird der Schwanz abgetrennt, wächst er nicht nach. Der Ratz erhält dann künftig in allen beweglichen Talenten – 2 WM und verliert endgültig – 1 in REFL.
- **Nahrung:** Ratzen werden kaum krank durch den Verzehr vergammelter Speisen. Außerdem können sie in nahrungsknapper Umgebung gut von den Erträgen der Natur leben.
- **Infektiöser Biss:** Wenn ein Ratz einen Humanoiden beißt, muss für den Humanoiden ein TW auf VIT gemacht werden, weil dadurch eine Erkrankung erleiden kann.
- **Klettern:** Ratzen können einfache Wände gut beklettern. Sie schaffen ca. 5 m hohe, glatte Wände, wenn der TW auf Klettern gelingt und erhalten auf den TW + 2 WM.
- **Rennen und springen:** Ratzen rennen im Kampf ein Feld mehr und springen ein Feld höher und weiter.
- **Kälte und Wärme:** Die meisten Humanoiden leben in einem Temperaturbereich von 15 – 25 °. Wird es kälter oder wärmer, kann das dem Körper schaden (siehe Sekundärregeln, „Hitze und Kälte“!)
 - Ratzen haben allerdings aufgrund ihres Fells eine Komfortzone von 5 ° – 25 °.
- **Übergeben:** Aufgrund ihres Magenkörpers können sich Ratzen nicht übergeben.
- **Flötenmusik:** Ratzen mögen Musik, vor allem Flötenmusik. Guter Flötenmusik können sie sich stundenlang hingeben.
- **Magie:** Manche Ratzen sind magiebegabt. Solche Ratzen werden in den Kolonien gelegentlich als Schamanen verehrt.

ERMITTLUNGEN ZUR CHARAKTERERSTELLUNG

Alter

Das Alter wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 14 Jahre	6 = 24 Jahre	11 = 34 Jahre	16 = 45 Jahre
2 = 16 Jahre	7 = 26 Jahre	12 = 36 Jahre	17 = 48 Jahre
3 = 18 Jahre	8 = 28 Jahre	13 = 38 Jahre	18 = 50 Jahre
4 = 20 Jahre	9 = 30 Jahre	14 = 40 Jahre	19 = 55 Jahre
5 = 22 Jahre	10 = 32 Jahre	15 = 42 Jahre	20 = 60 Jahre

- Wurde 18 – 20 gewürfelt, werden aus Altersgründen alle TW – 2 WM, bei denen sich der alte Charakter bewegen muss.

Größe

Die Größe wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 1,50 m	6 = 1,66 m	11 = 1,73 m	16 = 1,78 m
2 = 1,55 m	7 = 1,68 m	12 = 1,74 m	17 = 1,79 m
3 = 1,60 m	8 = 1,70 m	13 = 1,75 m	18 = 1,80 m
4 = 1,62 m	9 = 1,71 m	14 = 1,76 m	19 = 1,85 m
5 = 1,64 m	10 = 1,72 m	15 = 1,77 m	20 = 1,90 m

Familiäre Verhältnisse

Mit dem W20 werden dreimal die Familiären Verhältnisse ermittelt.

W20	Sippe
1 – 5	Keinen Familienkontakt: Die Eltern, Familie oder Sippe lebt nicht mehr. Die Gründe dafür kann sich der Spieler frei ausdenken.
6 – 7	Kontakt zu Geschwistern: Der Charakter hat Kontakt zu einem Bruder oder einer Schwester oder zu mehreren Geschwistern. Ein Kontakt zu Eltern besteht aus irgendwelchen Gründen nicht mehr. Die Anzahl der Geschwister kann sich der Spieler frei ausdenken.
8 – 9	Kontakt zu Pflege-Eltern: Der Charakter ist bei Pflegeeltern groß geworden und hat zu diesen noch Kontakt. Ob das noch ein Pflege-Elternteil oder beide sind, kann sich der Spieler frei ausdenken. Der Ratz kann auf diese Weise auch in einer anderen Kultur aufgewachsen sein.
10 – 11	Kontakt zu einem entfernten Familienmitglied: Der Charakter hat Kontakt, z. B. zu einem Onkel. Eine direkte Familie gibt es nicht mehr.
12 – 13	Kontakt zu Eltern: Der Charakter hat Kontakt zu seinen Eltern oder zu einem Elternteil.
14 – 15	Kontakt zu Großeltern: Der Charakter hat Kontakt zu seinen Großeltern oder zu einem Großelternteil. Bei alten Charakteren muss der Wurf wiederholt werden.
16 – 17	Kontakt in eine Großfamilie: Der Charakter lebt in einer Großfamilie, die aus Eltern, Großeltern, Geschwistern, evtl. sogar aus Cousins und Tanten und Onkeln besteht.
18 – 20	Freie Wahl!

W20	Partnerschaft
1 – 5	Keinen Partner: Der Charakter ist Single. Er kann seinen Partner auch tragisch verloren haben.
6 – 8	Wechselnde Partnerschaften: Der Charakter hat häufig einen neuen Partner und geht keine festen Bindungen ein. Bei der Talenterstellung sollten darum Aussehen und Charisma entsprechend angehoben werden.
9 – 11	Partner: Der Charakter führt eine Partnerschaft. Das Paar lebt zusammen oder will zusammenleben.
12 – 14	Ehepartner: Der Charakter ist verheiratet.
15 – 16	Partner und Affäre: Der Charakter hat einen Ehepartner, aber führt auch eine oder mehrere Affären.
17	Homosexuell: Der Charakter ist homosexuell. Der W20 entscheidet hier erneut darüber, wie seine Homosexualität ausgelebt wird, also ob er einen, wechselnde oder keinen Partner hat, Ehepartner oder eine Affäre. Für Rätzen stellt Homosexualität kein Problem dar, aber in vielen anderen Kulturen werden Homosexuelle ausgegrenzt oder sogar umgebracht.
18 – 20	Freie Wahl!

W20	Kinder
1 – 9	Keine Kinder: Der Charakter hat keine Kinder
10 – 11	Pflegekind: Der Charakter hat ein Pflegekind. Dies muss auch nicht der gleichen Rasse angehören. Das Alter muss sich am Alter des Charakters orientieren.
12 – 14	Ein Kind: Der Charakter hat ein Kind. Das Alter muss sich am Alter des Charakters orientieren.
15 – 16	Mehrere Kinder: Der Charakter hat mehrere Kinder, also mindestens zwei. Die Anzahl der Kinder entscheidet der Spieler. Das Alter der Kinder muss sich am Alter des Charakters orientieren.
17	Kinder und Enkel: Der Charakter hat ein oder mehrere Kinder, die bereits selbst Kinder haben. Die Anzahl der Kinder und Enkel entscheidet der Spieler. Das Alter der Kinder und Enkel muss sich am Alter des Charakters orientieren. Sollte der Charakter noch keine 30 Jahre alt sein, hat er noch keine Enkel.
18 – 20	Freie Wahl!

Persönlichkeitsmerkmale

- Es werden drei PM ausgewürfelt, die allerdings auch abgelehnt werden können, wenn der Spieler dafür jeweils 50 Talentpunkte opfert oder wenn ein anderes bereits erhaltendes PM dafür um 3 Punkte aufgewertet wird; in dem Fall müssen die PM aber steigerbar sein.

Talente

Im Folgenden sind die Startwerte der Talente aufgelistet und Besonderheiten, die sich bei der Rasse ergeben. Eine genaue Beschreibung zu den Talenten findet sich in Teil A, unter „Talente“.

Regenerative Talente		Weitere Hinweise zu den Talenten	
Glück	5	<ul style="list-style-type: none"> • Klettern: Der Ratz kann auch an glatten Wänden bis zu 5 m hoch klettern. Der TW wird stets + 2 WM. • Rennen: Der Ratz rennt 1 Feld weiter. • Sinnesschärfe: Der Ratz kann durch Gerüche Gefühle wahrnehmen. Intensive Gerüche kosten ihm – 1 VIT. • Springen: Der Ratz kann 1 m weiter und höher springen. 	
Lebensenergie	5		
Magie	5		
Mut	5		
Vitalität	7		
Willensstärke	5		

Körperliche Talente	
Aussehen	5
Motorik	5
Reflex	7
Saufen	5
Sinnesschärfe	10
Stärke	5

Kampftalente	
Budo	3
Fernkampf	5
Klingenwaffen	5
Nahkampf	5
Schlagwaffen	5
Schwungwaffen	5

Intuitive Talente	
Abrichten	3
Charisma	5
Etikette	3
Handeln	5
Instinkt	7
Lügen	5
Orientierung	10
Singen	5
Skrupellosigkeit	5
Suchen	7
Survival	10
Verkl. / Schminken	3
Verstecken (Dinge)	7

Mobilitätstalente	
Kanu	5
Kutschfahrt	3
Reiten	3
Seefahrt	3

Bewegungstalente	
Akrobatik	7
Feinmotorik	5
Fliegen	/
Klettern	7
Rennen	5
Schleichen	7
Schwimmen	5
Springen	5
Tanzen	5
Tarnen	5
Werfen / Fangen	5

Wissenstalente	
Alchemie	3
Arkanes Wissen	5
Astronomie	3
Gassenwissen	5
Fährtenlesen	7
Geschichte	3
Humanologie	3
Intelligenz	5
Jura	3
Medizin	3
Pflanzenkunde	7
Pharmazie	3
Rechnen	5
Sprachen / Schriften	3
Staatskunst	3
Tierkunde	7
Waffenkunde	3

Arbeitstalente	
Ackerbau	5
Bau-Architektur	3
Brauen / Winzen	5
Fischen	5
Forstarbeit	3
Gerben	5
Hauswirtschaft	3
Holzbearbeitung	5
Jagen	5
Kochen / Backen	3
Malerei	3
Metallbau	3
Musizieren	3
Viehzucht	3
Schauspiel	3
Steinarbeiten	3

?	