

RATZ



Gestaltet von ChatGPT

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.

Klasse: Mammaloid.

Gestalt: Ratzen sind eine Mischung aus Humanoid 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 Tasthaare. 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 Humanoid 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 Geräusche im Ultraschallbereich wahrnehmen können. Besonders stark ausgeprägt ist ihr Geruchssinn, mit dem sie Gefühle von Humanoiden erkennen können. Diese Geruchspartikel 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 lehnen die genetischen Experimente der Kobolde aus moralischen Gründen ab. Sie mögen es ohnehin nicht, wenn Tiere oder Humanoiden für Versuche gehalten werden.

Sprache: Ratzen beherrschen die Fähigkeit, neben ihrer eigentlichen Ratzen-Sprache, eine piepsende Lautsprache von sich zu geben, die im Ultraschallbereich stattfindet und von anderen Humanoiden nicht zu hören ist. Lediglich Lykaner und Pantheras nehmen das 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 vornehmlichsten 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.

Ratzen sind technisch auf einem fortschrittlichen Stand. Ihre Raumschiffe sind in den meisten Fällen allerdings klein. Die meisten Kolonien nutzen Gleiter, um ihren Planeten zu verlassen. Trotz moderner Waffen, tragen einige Ratzen gerne Schwerter bei sich.

Lebensraum und Politik: Ratzen leben in kleinen Kolonien. Sollte es benachbarte Ratz-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. Viele Kolonien sind in Besitz von Verteidigungswaffen, um sich vor Plünderern zu schützen. Die Kolonien können von militanten Diktatoren geführt werden oder von demokratischen Ratsgemeinschaften oder von stammesähnlichen 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. Die Kolonien sind zwischen 50 und 1.000 Personen groß. Es gibt ebenso Ratzen die als Einzelgänger auftreten und die auf der Suche nach Abenteuer das Weltall durchstreifen.

Die meisten Ratzten sind im Rex-Sektor auf dem Planeten Antares beheimatet. Der Rex-Sektor besteht aus einer Interstellaren Gaswolke, mit integrierten Sternen. Im gleichnamigen Sternensystem Rex befinden sich verschiedene Planeten, von denen einige bewohnt sind und als Rex-System bezeichnet werden. Die Planeten des Rex-Systems bilden zusammen einen Verbund, um den Frieden in dieser Region zu wahren und um sich vor fremden Einflüssen zu schützen. Im Rex-System sind neben den Ratzten noch Avesen, Toronen und Kobolde auf jeweiligen Planeten beheimatet und ein Planet, auf dem verschiedene Spezies leben. Die Planeten werden durch einen Rat vertreten, der jedoch keinen Einfluss auf die Politik der Planeten hat. Der Planetarische Rat des Rex-Systems besitzt eine gemeinsame Militärmacht, die jedoch nur für intergalaktische Einsätze genutzt werden soll. Der Ratzten-Planet Antares wird vom Bundesminister Karos verwaltet. Die einzelnen Kolonien sind autark, das macht die Ratztenwelt auf Antares zu einem relativ instabilen politischen Lebensraum.

Geschichte: Ratzten stammen aus dem Rex-System vom Planeten Antares. Das ist der 2. von 5 bewohnbaren Planeten im Rex-System. In der Epoche der Industrialisierung nahmen die Ratzten bereits wahr, dass auf den anderen Planeten Leben existieren muss. In der Interstellaren Epoche nahmen die planetarischen Bewohner untereinander Kontakt auf. Die Ratzten lernten die Toronen vom Planeten Minor kennen, die Avesen vom Planeten Regrez und die Kobolde vom Planeten Regulus. Ein weiterer Planet namens Tholon wurde daraufhin von den verschiedenen Spezies besiedelt. Es kam im Laufe der Jahre zu Konflikten, die vor allem auf Tholon ausgetragen wurden. Außerdem wurde bekannt, dass die Ratzten vor Jahrtausenden von den Alt-Kobolden, die einst das Universum bevölkerten, durch genetische Verfahren entwickelt wurden. So erging es auch den Avesen und Toronen. Dieses Wissen brachte politische Probleme mit den Kobolden von Regulus. Nachdem herauskam, dass die Kobolde von Regulus die Technik zur Herstellung einer Kontraktionsbombe besitzen, haben sich die Völker zu einem Friedensabkommen verständigt. Seitdem ist das Rex-System ein demokratisch organisierter Schutzbund der 5 bewohnten Planeten. Im Jahr 112 wurde das Rex-System von Raumschiffhändlern entdeckt, seitdem stellt das Universum für die Ratzten auch neue Lebensräume dar.

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.

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. Kom-Links können diese Verständigungsform nicht übersetzen.
- **Gefühle riechen:** Ratzten 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 Ratzten 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 Ratzten tödlich bringende Orte meiden. Ratzten 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:** Ratzten 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:** Ratzten 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 infektiöse Übertragung stattfinden kann.
- **Klettern:** Ratzten können einfache Wände gut beklettern. Sie schaffen auch glatte Wände bis zu 5 m hoch zu klettern, wenn der TW auf Klettern gelingt und erhalten auf den TW + 2 WM.
- **Rennen und springen:** Ratzten 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“!)
 - Ratzten haben allerdings aufgrund ihres Fells eine Komfortzone von 5 ° – 25 °.
- **Übergeben:** Aufgrund ihres Magenkörpers können sich Ratzten nicht übergeben.
- **Flötenmusik:** Ratzten mögen Musik, vor allem Flötenmusik. Guter Flötenmusik können sie sich stundenlang hingeben.
- **Psinetik:** Manche Ratzten sind psinetische begabt. Solche Ratzten werden in den Kolonien gelegentlich als Schamanen verehrt.

ERMITTLUNGEN ZUR CHARAKTERERSTELLUNG

Alter

Das Alter wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 18 Jahre	6 = 28 Jahre	11 = 38 Jahre	16 = 50 Jahre
2 = 20 Jahre	7 = 30 Jahre	12 = 40 Jahre	17 = 55 Jahre
3 = 22 Jahre	8 = 32 Jahre	13 = 42 Jahre	18 = 60 Jahre
4 = 24 Jahre	9 = 34 Jahre	14 = 45 Jahre	19 = 65 Jahre
5 = 26 Jahre	10 = 36 Jahre	15 = 48 Jahre	20 = 70 Jahre

- Wurde 17 – 20 gewürfelt, werden aus Altersgründen alle TW – 2 WM, bei denen sich der alte Charakter bewegen muss.
- Wenn der Spieler das Alter korrigieren bzw. selbst bestimmen möchte, muss er dafür 50 Talentpunkte opfern.

Größe

Die Größe wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 1,50 m	6 = 1,72 m	11 = 1,78 m	16 = 1,86 m
2 = 1,60 m	7 = 1,74 m	12 = 1,79 m	17 = 1,88 m
3 = 1,65 m	8 = 1,75 m	13 = 1,80 m	18 = 1,90 m
4 = 1,68 m	9 = 1,76 m	14 = 1,82 m	19 = 1,95 m
5 = 1,70 m	10 = 1,77 m	15 = 1,84 m	20 = 2 m

- Wenn der Spieler die Größe korrigieren bzw. selbst bestimmen möchte, muss er dafür 50 Talentpunkte opfern.

Familiäre Verhältnisse

Mit dem W20 werden die familiären Verhältnisse ermittelt.

- Wenn der Spieler seine familiären Verhältnisse ablehnen bzw. selbst bestimmen möchte, muss er hierfür 50 Talentpunkte opfern.

W20	Familie
1 – 4	Keine Familie: Der Charakter hat keine Familie.
5 – 6	Geschwister: Der Charakter hat Kontakt zu einem Bruder oder einer Schwester oder zu mehreren Geschwistern. Weitere Familienangehörige existieren nicht.
7	Entferntes Familienmitglied: Der Charakter hat Kontakt zu einem entfernten Familienmitglied, z. B. einem Onkel, einer Tante, einem Cousin oder einer Cousine. Weitere Familienangehörige existieren nicht.
8	Eltern: Der Charakter pflegt Kontakte zu seinen Eltern oder zu einem der Elternteile.
9	Großeltern: Der Charakter pflegt Kontakte zu seinen Großeltern oder zu einem seiner Großeltern.
10	Großfamilie: Der Charakter ist Teil einer größeren Familie, bestehend aus Eltern, Großeltern, Geschwistern, evtl. auch Tanten, Onkel oder Cousins. Er pflegt den Kontakt zu ihnen.
11	Pflegeeltern: Der Charakter ist bei Pflegeeltern groß geworden und pflegt noch Kontakte zu ihnen oder nur noch zu einem der beiden.
12 – 13	Partner: Der Charakter führt eine Partnerschaft. Der Spieler entscheidet darüber, ob das Paar zusammenlebt. Der Spieler entscheidet darüber, ob er noch weitere Verwandtschaft hat.
14 – 15	Ehepartner: Der Charakter ist verheiratet. Der Spieler entscheidet darüber, ob er noch weitere Verwandtschaft hat.
16	Affäre: Der Charakter ist verheiratet und führt eine heimliche Affäre. Der Spieler entscheidet darüber, ob er noch weitere Verwandtschaft hat.

17	Geschieden und Kind: Der Charakter ist von seinem Ehepartner geschieden und die beiden unterhalten ein Kind. Es können auch mehrere Kinder sein. Wie die Absprachen zur Kindererziehung sind, denkt sich der Spieler frei aus. Der Spieler entscheidet darüber, ob er noch weitere Verwandtschaft hat.
18	Kind oder Kinder: Der Charakter hat ein Kind oder auch mehrere Kinder, aber keinen Partner bzw. Ehepartner mehr. Es kann sich bei dem Kind oder bei den Kindern auch um Pflegekinder handeln. Wenn der Charakter alt genug ist, können diese Kinder auch schon eigene Kinder haben. Der Spieler entscheidet darüber, ob er noch weitere Verwandtschaft hat.
19 - 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 4 Punkte aufgewertet wird; in dem Fall müssen die PM aber steigerbar sein.
- Der Ratz erhält das speziesbedingte PM Iatrophobie, das aber auch, wie eben beschrieben, abgelehnt werden kann.

Talente

- Die Talente starten mit dem Wert 5, außer die Folgenden:
 - **Regenerative Talente:** VIT 9
 - **Körperliche Talente:** REFL 9, SINN 9
 - **Gesellschaftstalente:** Etikette 0
 - **Bewegungstalente:** FL /, KL 9, SCHL 9
 - **Intuitive Talente:** INST 9, OR 9, Suchen 9, SURV 9
 - **Handwerkliche Talente:** Hauswirtschaft 0, Verkleiden / Schminken 0
 - **Wissenstalente:** Psychologie / Pädagogik 9, Zoologie 9

Psinetiken

- Der Ratz kann PSI beherrschen, wenn das Talent mind. auf 9 angehoben wird. Für jede Kategorie (9, 13 und 17) erhält der Charakter eine Psinetik.

Budo

- Der Charakter beherrscht Budo, wenn die Talente Budo und NK mind. auf 13 angehoben werden. Je Talentwert in Budo ab dem Wert 13 beherrscht der Charakter einen Kampftrick.

Scitech

- Der Ratz kann Scitech-Modifikationen besitzen. Das Talent ScT muss dafür auf 13 angehoben werden. Für jeden Wert ab 13 erhält der Charakter eine Modifikation.