

Finsterland

DER RATTENKELLER

Ein Abenteuer für Finsterland
von Georg Pils

KURZINHALT

Diese Geschichte ist für eine Katzensgruppe gedacht. Sie bedient ein klassisches Thema des Rollenspiels.

Die Gruppe wird von Barnabas, einem uralten Kater gerufen. Er war früher so etwas wie eine Legende, doch jetzt ist er alt und gebrechlich. Er hatte eine Abmachung mit dem Herrn der Ratten im Keller des Hauses, für das er zuständig war. Um beiden Seiten Ärger zu ersparen, sorgte Barnabas für Nachschub, während der Rattenherr verhinderte, dass seine Leute im Haus störten. Jetzt sieht sich Barnabas nicht mehr in der Lage, seine Autorität durchzusetzen und bittet die Charaktere, die Verantwortung zu übernehmen. Zunächst sollen sie aber einmal in den Keller schauen, er hat schon lang nichts mehr von den Ratten gehört. Der Keller selbst ist eine riesige Anlage. Barnabas' Haus ist ein Grand Hotel, seit dem Großen Krieg ist allerdings nur noch ein Teil in Betrieb. Manche Bereiche sind völlig verfallen und unordentlich. Die Gruppe muss sich auf dem Weg nach unten einige Gefahren überwinden: instabile Böden, undichte Leitungen, abenteuerliche Elektrik, verschlossene Türen und versteckt lebende Obdachlose, die nicht gestört werden wollen und hungrig sind. Auf dem Weg nach unten treffen sie aber keine einzige Ratte. Irgendwann erreicht die Gruppe dann den Hof des Rattenherrn. Dort herrscht strikte Disziplin. Die Ratten werden genau abgerichtet und trainieren brutale, fast menschliche Kampftechniken. Schließlich stoßen die Charaktere auf den Rattenherrn selbst. Dieser ist seltsam verändert im Vergleich zu Barnabas Erzählungen. In seinem Kopf steckt ein widerwärtiger technischer Apparat, eine Machina, die ihm eingepflanzt wurde und ihn nunmehr steuert. Wird die Gruppe von seinen Leuten entdeckt, findet sie sich bald darauf in Gefangenschaft wieder. Sie werden dem Rattenherrn vorgeführt, der ein besonders grausiges Schicksal für sie plant: Die Katzen sollen ebenfalls mit einer solchen Machina ausgestattet werden. Wenn nicht, können die Charaktere den Ort erforschen und herausfinden, was hier vorgeht.

Sie können Informationen auf drei Arten finden:

- Die Figuren reden mit einer alten Ratte, die ihnen Informationen gibt, um den Rattenherrn zu befreien.
- Sie beschatten den Rattenherrn und stoßen so auf die Ursache seiner Veränderung.
- Die Gruppe nutzt ihre Techniken und Kontakte, um die Person zu entdecken, die ihn kontrolliert.

Schlussendlich läuft die Sache darauf hinaus, dass oben im Hotel ein Sonderling und Ingenieur lebt, der plant, durch die Gehirnkontrolle von Ratten das Gleiche bei Menschen zu erreichen. Sollte das nicht gehen, genügt ihm die Herrschaft über die Ratten auch.

Sein höheres Ziel ist, die Herrschaft der Priesterkönige wiederherzustellen. Aus diesem Grund hat er die Kontrollimplantate auch im Stil der Kronen dieser uralten Dynastie gestaltet. Seine Forschung wird unter der Hand von Pailias'schen Znaimiten unterstützt. Es liegt an der Gruppe, diesem Wahnsinnigen das Handwerk zu legen und den Pakt zwischen Rattenherrn und Katzen wieder zu erneuern.

AUFBAU

Erste Szene: Der alte Kater

Zweite Szene: In den Tiefen

Dritte Szene: Der Rattenherr

Vierte Szene: Ein dunkles Geheimnis

Fünfte Szene: Der Manipulator

PERSONEN

Barnabas: Der alte Kater – Ein riesiger, früher sehr imposanter rot getigter Kater mit nur einem Ohr. Heute ist Barnabas mager und ausgezehrt. Sein Ruhm begründet sich auf seinem Sieg über Gero der Riesenratte, einer monströsen Bestie, so groß wie ein Schäferhund. Ob dieses Vieh wirklich so gewaltig war, ist heute schwer zu sagen.

Spaltnase: Der Rattenherr – Eine alte, gerissene Albinratte mit roten Augen und einer durch einen Kampf in der Mitte gespaltenen Nase. Er spricht mit ruhiger Stimme und ist an sich bekannt dafür, weise und klug zu sein. Seit er den zylindrischen Messinghelm aufhat und dieser in seinem Gehirn steckt, ist er autoritär und aggressiv.

Kurzfuß: Die alte Ratte – Eine lange, schlanke Ratte mit einem verkümmerten Fuß. Sie gehörte zu den Vertrauten des Rattenherrn und sehnt sich nach seiner früheren, friedlicheren Herrschaft zurück.

Viktor Erdó: Der Sonderling – Ein schmaler Mann mit langen grauen Haaren. Seine Hände sind selbstgebaute Machinae. Aus seinem Kopf stehen mehrere Kontrollzylinder wie der in Spaltnasens Kopf heraus. Er trägt meistens nur ein Leintuch, das er im Stil der Gewänder der Priesterkönige über sich drapiert.