

RATTEN!

DIE ZEIT FLIEHT!



DIE ZEIT FLIEHT!

Ein RATTEN!-Abenteuer von Tobias Jung
Illustrationen von Timo Grubing – Layout von David Grashoff

„Geheimnisse sind wie das Grünzeug - ihre Wurzeln liegen in der Tiefe und im Dunkel. Ja selbst die Rattenburg ist auf Geheimnissen längst vergangener Tage errichtet, die noch heute in den schattigen Winkeln lauern. Und wer die Wurzeln ausgräbt, geht das Risiko ein, dass alles zugrunde geht, was ihnen bislang erwachsen ist.“

(Mahnung von Naseweiß Zeitenwisser von den Laborratten an die Heldenrotte)

I. WILLKOMMEN UND ABSCHIED

Flammenherz Feuerzunge Narbensinn atmete schwer und doch ganz leicht, denn seine Zeit würde bald vorüber sein. Und er wusste ... er sehnte es herbei seit vielen Nächten, in denen er einsam dalag und sich an die fliehenden Gerüche seiner bereits gegangenen Weggefährten zu erinnern versuchte.

Um ihn herum wimmelte und wuselte es. Aberdutzende von eifrigen Helfern und geifernden Antreibern schleppten und schrien, keuchten und kommandierten ... doch niemand hatte noch einen Blick für den sterbenden Priester. Seine letzte Ruhestätte sollte einer dieser stinkergroßen Kästen mit den spitzen Deckeln werden, die den Nestern der Erbauer nachempfunden schienen. Die Rotaugen hatten den Brandratten einen guten Preis gemacht – so hatte man ihm gesagt. Was für eine Verschwendung für eine alte Ratte, die heute, nach einem Leben voller Missionierungseifer an ihren eigenen Idealen zweifelt ... doch davon wollte niemand mehr etwas wissen, denn das Feuer würde ihn bald heinholen und alle Debatten der letzten Tage vergessen machen. Er war sich sicher: die Flammen würden das Ende sein, nicht der Anfang. Er war bereit für ein Leben voller Dummheit zu bezahlen.

Krämpfe und Hustenanfälle schüttelten den schwieligen, fast haarlosen Leib der alten ... der zu alten Ratte, während sie durch ein Spalier an Feuerstäben haltenden Brandratten getragen und auf ein weiches Lager gebettet wurde. Um Flammenherz herum standen einige der kleinen Statuetten, welche die Erbauer nachbilden und ihn begleiten sollten.

Lieder wurden angestimmt und Predigten gehalten, die er auswendig kannte und so gerne hätte vergessen wollen ... bald.

Schließlich verklangen die langatmigen Liturgien in einem atemlosen Schlussakkord. Denn die züngelnden Flammen der rußenden und stinkenden Feuerstäbe begannen, den großen Kasten gierig aufzufressen.

Der müde Priester schloss die Augen und genoss das heiße Lodern, das die letzten Lieder übertönte und seine Haut erste Blasen werfen ließ.

Gleich würde es still um ihn werden, eine Stille die er nur aus seinen Gebeten kannte, denn nie hatte ihm jemand geantwortet – weder einer, der immer fremd gebliebenen Erbauer, noch einer der unzähligen vertrauten Freunde, die er überlebt hatte. Das lohe Feuer schwärzte seinen Blick und die Statuetten zerschmolzen zu gesichtslosen Klumpen.

Als er seine Augen wieder öffnete blickte er in die knochenfahlen Gesichter tausender Ratten ... und viele davon kannte er.

I. I WAS IST DRIN?!

Jede Ratte muss irgendwann sterben. Dann lässt sie meist nicht nur trauernde Angehörige, sondern auch einen verrottenden Kadaver zurück, mit dem jede Rotte anders umzugehen gewohnt ist. Während die Brandratten beispielsweise sterbliche Überreste dem Feuer übergeben, neigen die Scharfzähne eher zu opulenten Heldenbegräbnissen.

In letzter Zeit jedoch gehen seltsame Dinge vor sich in der Rattenburg. Überall verschwinden die sterblichen Überreste jüngst verstorbener Ratten unbemerkt und spurlos? Wer steckt dahinter und welche Absicht verfolgen die Räuber? Jemand muss sich auf die Suche begeben um dem schändlichen Treiben ein Ende zu setzen!

Die Heldenrotte lernt im Laufe des Abenteuers einiges über das Leben und den Tod in der Rattenburg. Sie findet erste Hinweise auf die Schwarzflügel und begegnet einer wirren Laborratte, die weiß, was es mit den rätselhaften *Tickern* auf sich hat und wie man damit dem fliegenden Tod auf den Schnabel fühlen kann. Schließlich führt ihr Weg sie in die feuchten Tiefen der Rattenburg, wo ein grausiges und ein ungelöstes Geheimnis aus sie warten.

I. II WER IST DRAN!?

Wenn es in der Rattenburg etwas im Überfluss gibt, dann sind es Ratten. Und Ratten werden nicht alt. Zumindest nach menschlichen Maßstäben. So freudig die Geburt, so traurig ist doch der Tod nach einem viel zu kurzen Leben. Daher wird der Weg ins Abenteuer für die meisten Heldenratten über den Verlust eines (nahen) Verwandten oder eines (guten) Freundes gehen. Denn unglücklicher Weise verschwinden die sterblichen Überreste vor, während oder nach der Beisetzung.

Entweder aus eigenem Antrieb, auf Bitte des Rudels oder Geheiß der Rottenältesten begeben sich die Charakterratten auf die Suche nach den frevlerischen Dieben. Da das Gerücht kursiert, dass keine der Rotten von den Ereignisse unbetroffen geblieben ist und die Scharfzähne den Tätern bereits auf der Spur sind, führt der Weg geradewegs ins Erdgeschoss.

ANDERE RATTENPFADE

Sollte sich die Heldenrotte bereits zusammengefunden haben, genügt es eine der Heldenratten einen tragischen Verlust erleiden zu lassen. Darüber hinaus kann der in Kapitel II auftretende *Schlupfwinkel Fährtenfinder* als verzweifelter Auftraggeber herhalten, der Rat und Hilfe verspricht – ach ja – und eine Belohnung. Diese kann von einem Gefallen über etwas Leckeres aus den Lagern der Sammler bis zu etwas Glänzendem aus dem Grabhügel eines Scharfzahns reichen.

II. OFFENE GRÄBER ...

... und offene Fragen erwartet die Heldenrotte am Anfang des Abenteuers, das in der Gartenabteilung des Erdgeschosses seinen Lauf nimmt.

WAS IST LOS?!

Der schwere Geruch feuchter Erde hängt in der Luft. Gedämpftes Licht fällt durch die großen beschlagenen und verschmutzten Wände, die sonst unsichtbar das Draußen vom Drinnen trennen. Durch ein gesplittertes Loch knapp unterhalb der Decke weht euch ein kalter Wind um die Schnauzen und verfängt sich rauschend in den Blättern des Grünzeugs, das sich von Horizont zu Horizont erstreckt.

Keine Rattenseele scheint sich hierher verirrt zu haben – bis auf ein zierliches Rotauge, das sich schnuppernd an einem mehrere Ratten hoch aufgeschütteten Erdhügel zu schaffen macht und fast hineinkriecht als es euch bemerkt.

WAS IST DRAN?!

Das Rotauge heißt *Schlupfwinkel Fährtenfinder* und ist von den Scharfzähnen „angeworben“ worden, um ein Problem zu lösen, das die reine Muskelkraft übersteigt: Die Überreste des vielbesungenen *Flinkbiss Dreistreich Zischerkneifer* sind vor wenigen Nächten aus seinem aufgebrochenen Grabhügel gestohlen worden. Seltsamerweise sind die reichen Futterbeigaben unangetastet geblieben. Schlupfwinkel ist nun auf der Suche nach Hinweisen auf die oder den Täter.

VERDÄCHTIGE ...

... haben die Scharfzähne schon ein einige, denen sie nur zu gerne die Schnauzen zurechtstutzen würden - das piffige Rotauge hat dazu seine eigenen Gedanken:

Die **Krabbl**er sind immer für solche Schandtaten zu haben – aber warum haben sie das Fressen unangetastet gelassen?

Vielleicht haben die **Sammler** die Krabbler angelockt, sich gefügig gemacht um so eine Armee aufzubauen – äh?

Stinker hatten schon immer eine Vorliebe für Knochen und hier im Erdgeschoss treiben sich manchmal welche herum – aber es riecht irgendwie nicht nach Stinker!

Wenn etwas wegkommt sind es meistens die **Rotaugen** – das sind doch alles Vorurteile, außerdem würden wir lieber die Leckereien nehmen, die die Scharfzähne oft mit in die Grabhaufen legen!

In den Laboren der **Laborratten** brauchen sie immer Versuchsratten – da ist etwas dran!

Die **Müllschlinger** sind es doch die keinen Bogen um einen Knochen machen – aber sie riskieren doch keinen Krieg mit den Scharfzähnen!?

Kadaver taugen doch auch als Köder der **Taucher** für Zischer etc. – aber davon haben sie da unten doch genug!

Ein Motiv der **Brandratten** sind ihre grausigen Rituale – für die sie eigentlich nur lebendige „Freiwillige“ nehmen!

Die einzigen, die keinen Grund zu haben scheinen, sind die **Scharfzähne** selbst – und das macht sie besonders verdächtig!

Mit dem bestehen geeigneter Prüfungen (Wahrnehmung etc.) kann es den Heldenratten gelingen erste Hinweise zu sammeln und damit sich selbst wie auch Schlupfwinkel Fährtenfinder zu helfen. (Sollte die Heldenrotte nicht fündig werden, sollte das Rotauge auf jeden Fall die Feder finden.)

SCHWIERIGKEIT - FUND

4 - Ein Wirrwarr aus Pfotenspuren

7 - Eine schwarze Feder

10 - Eine Schleifspur in Richtung Treppe

Mit der Feder in den Pfoten scheint das Rätsel schon fast gelöst: die geflügelten Aasfresser sind es gewesen oder zumindest müssen sie etwas wissen.

Nun sollte etwas hektische Geschäftigkeit in die Charakterratten kommen, denn erstens muss ein Weg gefunden werden die Schwarzflügel endgültig zu überführen und zweitens muss man sich beeilen, denn ansonsten bleibt von den geraubten wirklich nichts als Knochen übrig.



BEGEGNUNGEN

Es ist erschreckend. Egal welcher Ratte man begegnet, alle haben sie es entweder am eigenen Leib oder bereits von anderen erfahren, dass tote Ratten verschwinden. Und da die Heldenratten sich auf die Suche begeben bringt es ihnen allerorten Wohlwollen und Hilfe ein. Ihnen wird von letzten Gängen und großen Taten erzählt. Allerdings schwingt in jedem Lied, das der Heldenrotte versprochen wird, ein Klang von Abgesang mit. Niemand erwartet sie ein weiteres Mal lebend anzutreffen.

Schlupfwinkel Fährtenfinder (der nur unter Androhung von Gewalt mitkommen würde) gibt der Heldenrotte den Rat sich entweder im Keller nach *Raubbein Flügelstutzer* (für Beschreibung siehe Kapitel VI) oder im ersten Obergeschoss nach *Naseweiß Zeitenwisser* umzuhören, denn die sollen angeblich wissen wie man den Schwarzflügeln beikommen könne (auch ohne ein ganzes Schwadron von Scharfzähnen durch die Rattenburg zu führen, worüber die anderen Rotten alles andere als erfreut wären).

Davon abgesehen, dass das Obergeschoss auf dem Weg zu den Schwarzflügeln liegt und der Keller deutlich unheimlicher ist, werden die Heldenratten über Raubbein Flügelstutzer allerorts nur erfahren, dass er spurlos verschwunden und wahrscheinlich tot ist. Also auf zu den Laborratten.

SCHLUPFWINKEL FÄHRTENFINDER ...

... ist so etwas wie eine kleine (und das ist auch körperlich gemeint) Berühmtheit, nicht nur unter den Rotaugen. Leider, würde er sagen, hätte er nicht zuviel Angst davor seinen neuen Arbeitgebern vor den Kopf zu stoßen. Weil das Rotauge bekannt dafür ist alles wieder zu finden, was einmal verloren gegangen ist, haben ihn die Scharfzähne „überzeugt“ für sie den oder die Grabräuber aufzuspüren. Die Spuren, die er gefunden hat, jagen ihm jedoch noch mehr Angst ein.

Stark: 1 *Clever:* 2

Schnell: 3 *Sozial:* 2

Zähigkeit: 3

Talente: *Gänge und Abteilungen (I), Hören, Sehen, Schnüffeln (I), Verschwinden und Verstecken (I)*

Tricks: *Guter Beobachter*

Rottenvorteil: *Leise Pfoten.* Die Rotaugen sind so klein und beweglich, dass sie sich viel leiser bewegen können als die Vertreter anderer Rotten. Bei Proben die dem Anschleichen oder Sich Verstecken dienen kann ein Rotauge einen Bonus von +1 auf das Ergebnis jedes Würfels addieren.

Rottennachteil: *Mickrig.* Die Rotaugen sind viel kleiner als die anderen Ratten, und auch wenn sie kräftig sind, erreichen sie niemals die rohe Kraft eines Scharfzahns. Bei Proben, die auf der Eigenschaft *stark* beruhen, werden alle 6en ignoriert.

III. WEM DIE STUNDE SCHLÄGT

Nach ein wenig Fragerei und Laufarbeit kann in Erfahrung gebracht werden, dass Naseweiß Zeitenwisser in einem separaten Bereich der Elektronikabteilung des 1. Obergeschosses haust.

WAS IST LOS?!

Nachdem ihr kichernde und stirnrunzelnde Ratten hinter euch gelassen habt, betretet ihr ein seltsames Reich. Kästen unterschiedlichster Größe und Form stehen oder hängen überall in dem kleinen Raum. Manche glänzen metallisch, andere sind stumpf und hölzern. Aber allen ist gemein, dass sie eine runde Scheibe aufweisen, auf der zwei flache Stäbchen zwischen seltsamen Zeichen ruhen ... oder bewegen sie sich?

Plötzlich bemerkt ihr, dass von überall her unterschiedlich lautes Klopfen ertönt, als wären in den Kästen Hunderte von Ratten gefangen, die nach einem Ausweg suchten.



WAS IST DRAN?!

Die Heldenrotte ist in die Uhrenabteilung des alten Kaufhauses gelangt, und damit in das Refugium einer etwas wunderlichen Laborratte.

Vielleicht kennt manch einer (der Charakterratten) die Kästen als *Ticker*, aber nur Naseweiß Zeitenwisser weiß aus ihnen zu lesen. In seinem Tickerkabinett hat die alte Ratte sehr viel über die Zeit gelernt und noch mehr über den gesunden Rattenverstand vergessen (während man das beständige Ticken hört, werden bei allen Proben auf *clever* und *sozial* die 6en ignoriert).

Mit viel Geduld, einem offenen Ohr und dem Versprechen noch mal hierher zurückzukommen, um dabei zu helfen die Ticker mit einer glitschigen Flüssigkeit durch Sprüngen auf weiche Fläschchen am Laufen zu halten (also die Uhren zu ölen), verrät Naseweiß den Heldenratten das Geheimnis wann und wo ein bestimmter Schwarzflügel wehrlos vorzufinden ist. Denn die Laborratte kennt den Rhythmus der Rattenburg.

Mit dem etwas schwer im Magen liegenden Wissen, dass ein Schwarzflügel in Kürze auf dem *Totenfeld* einen Verdauungsschlaf halten wird, verlässt die Heldenrotte begleitet von einem dröhnenden Gongschlag die Uhrenabteilung in Richtung 2. Obergeschoss.

NASEWEIß ZEITENWISSER

Laborratten wirken auf die meisten anderen Ratten oft etwas seltsam, umgeben sie sich doch mit den sonderbarsten Dingen. Naseweiß Zeitenwisseur erscheint darüber hinaus selbst seinen Rottengenossen als komischer Kauz. Denn die alte, dünnfellige Ratte mit den viel zu kleinen Augen, den viel zu langen Schneidezähnen und mit der ungewöhnlich weißen Nasespitze, lebt inmitten von Hunderten *Tickern*, deren kakophonisches Chaos der Laborratte wohl mittlerweile den Verstand geraubt hat. Darüber hinaus ist er vielleicht der Einzige in der Rattenburg, der die Dinger versteht.

Stark: 2 *Clever:* 3
Schnell: 1 *Sozial:* 2
Zähigkeit: 4

Talente: *Legenden und Gerüchte (I), Von den Erbauern (II), Von der Natur (I)*

Tricks: *Gespür für Artefakte*

Rottenvorteil: *Sammlerherz.* Die Laborratten wissen alles über die Rattenburg, und haben sogar Vermutungen über die äußere Welt angestellt. Sie erhalten ein 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).

Rottennachteil: *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.

Nachteil: *Wunderlich.* Wie vom Krabbler gebissen dreht Naseweiß sich manchmal im Kreis und ahmt das Klopfgeräusch der Ticker nach. Doch man sollte sich davor hüten ihn verrückt zu nennen, denn sonst schlägt es ganz schnell dreizehn und er verschwindet in dem Gewirr der Ticker.

IV. DER SCHWARZE TOD

Zu wissen wo und wann ein Feind hilflos daniederliegt genügt manchmal nicht, und die Heldenrotte sollte sich überlegen wie sie den Schwarzflügel so dingfest macht, dass sie ihm ein paar Fragen stellen können.



WAS IST LOS?!

Der Boden gibt unter euren Pfoten nach. Das Totenfeld ist ein fremdartiger Ort, wo lang Vergangenes unter einem weichen Meer begraben liegt. Ihr wisst, dass ihr mit jedem unachtsamen Schritt tiefer sinkt und fast habt ihr das Gefühl die Legionen von toten Ratten, die seit den Schlachten alter Tage unter euch liegen recken ihre knorrigen Hälse und schnappen mit ihren Schnauzen nach euch, auf dass ihr euch zu ihnen legt. Der herbe Geruch eurer eigenen Angst kriecht euch ihn die Nase. Schlagartig jedoch wird er verdrängt vom beißenden Gestank von Verwesung und Galle, als ihr unmittelbar vor euch das unheilvoll schwarze Federkleid eines Schwarzflügels erblickt.

WAS IST DRAN?!

Wie Naseweiß Zeitenwischer vorausgesagt hat, liegt der räuberische Vogel in einer Kuhle schlafend da, nachdem er der vor sich liegenden Ratte das verwesende Fleisch von den Knochen gezogen hat. Das Totenfeld ist bei den Schwarzflügeln recht beliebt, da man hier nach ein wenig Scharren ohne viel Mühe genügend Aas finden kann. Allerdings hat sich daran in letzter Zeit einiges geändert.

EINEM SCHWARZFLÜGEL DIE FLÜGEL STUTZEN ...

... ist eine gefährliche Sache, selbst wenn dieser satt ist und tief schläft. Da die Heldenrotte Informationen will und ein toter Schwarzflügel nur ein Tropfen auf dem heißen Stein wäre, muss er irgendwie dazu gebracht werden still zu halten. Und am besten dabei noch am Leben bleiben, damit er auch Fragen beantworten kann.

Mit etwas planerischem Geschick und/oder Rat sowie Hilfe anderer Ratten (Schlumpfwinkel Fährtenfinder oder den Scharfzähnen etc.) könnten die Charakterratten den Vogel z.B. mit *Piekern* und *Stricken* (Nadel und Faden) am Untergrund festnähen. Als spontane Alternative befindet sich noch ein schweres Ding (Telefon) auf einem Tisch über dem Opfer.

Haben die Ratten ihre Sache gut gemacht (Schleichen, Festzurren ...), können sie nun dem verblüfften und wütenden Schwarzflügel ein paar Fragen stellen. Selbst gefangene Schwarzflügel sind jedoch immer noch unheimlich Geschöpfe, die irgendwie immer in Rätseln zu sprechen scheinen (selbst wenn man einen Übersetzer bei der Pfote hat).

Der, den ihr sucht, ist tief gefallen und hoch gestiegen. Auf vielen Beinen sucht er den Tod und bleibt dennoch am Leben. Der, den ihr sucht, ist der knöcherne Feind, die gefiederte Ratte.

Wenn man dem Schwarzflügel jedoch glaubhaft mit Schmerzen oder Tod droht, verrät er auch in klaren Worten, dass vier Ratten, eine davon mit Knochen und schwarzen Federn im Haar, seit einiger Zeit das Totenfeld aufsuchen und den Vögeln die Gebeine unter den Schnäbeln wegstehlen. Mittlerweile liegt jedoch fast nur noch in den tiefen, schwer erreichbaren Schichten lohnende Beute. Daher kommen nur noch selten Schwarzflügel und selbst die räuberischsten Ratten hierher.

Selbst wenn der Heldenrotte die Festsetzung des Schwarzflügels nicht gelingen sollte wird er ihnen dennoch das Notwendigste verraten, da Raubein Flügelstutzer den Aasfressern in der Vergangenheit häufiger zugesetzt und die Nahrungsgründe streitig

gemacht hat. Nur zu gerne würden die Schwarzflügel ihn aus dem Weg geräumt wissen. Natürlich wird es sich die Krähe nicht nehmen lassen wenigstens zu versuchen ein oder zwei Heldenratten als Entschädigung für die Störung „hier zu behalten“. (Wie sich der Schwarzflügel verhält, wenn er wieder freigelassen wird, liegt in Händen des Rattenmeisters.)

Die Beschreibung des Anführers der Grabräuber ähnelt verblüffend der Beschreibung von Raubein Flügelstutzer, die die Heldenratten von Schlupfwinkel Fährtenfinder erhalten hatten.

Nachdem alles gesagt und getan ist, verrät sich ein bis dato stiller Beobachter (eine von Raubeins Handlangern!) durch eine hektische Fluchtbewegung und die Heldenrotte sollte die Verfolgung aufnehmen, wenn sie dem Geheimnis endgültig auf die Schliche kommen wollen – und man muss keine Helseherratte sein um zu ahnen, dass der Weg in den Keller führt, ins Reich der Müllschlinger.

VI. DAS MAUSOLEUM

Eine Ratte soll also dafür verantwortlich sein, dass die Gräber verdienter Ratten geplündert werden – nachdem sie bereits die ehrwürdigen Schlachtfelder der Ahnen geschändet hat. Warum nur?

WAS IST LOS?!

Der rasante Abstieg ist begleitet von einem Gefühl des Fallens. Tief und tiefer führt euer Weg. Weit und weiter entfernt ihr euch von bekannten Gründen und stürzt schließlich ins Dunkel des Kellers. Immer wieder droht ihr die Spur zu verlieren, aber ihr seid der Lösung zu nah und lasst nicht locker.

Die Verfolgungsjagd kann wie gehabt über vergleichende Proben auf 2x schnell und begleitende Wahrnehmungsproben abgehandelt werde. Doch der Rattenmeister sollte versuchen es so einzurichten, dass sich Flüchtling und Verfolger bis zum bitteren Ende weder gänzlich aus den Augen verlieren, noch zu nahe kommen.

Als regulierende Mittel könnten die Ortskundigkeit der flüchtenden Ratte und eventuelle Zufallsbegegnungen fungieren (siehe Kapitel VII.i).

Nicht wissend wohin euch die wilde Hatz verschlagen hat, seht ihr wie die wild aussehende Ratte durch eine kleine Öffnung in der Wand huscht. Eine sonderbare Mischung verschiedener Gerüche hängt in der Luft: modriges Wasser und faulendes Holz, Verwesung und Tod, der stechende Geruch von Angst und der moschusartige Duft einer bedeutenden Ratte.

Als ihr den schmalen Spalt ebenfalls passiert bleibt euch beinahe das Herz stehenden. Unglaubliches sehen eure Augen, riechen eure Nasen, erkennt euer Verstand: Auf wunderschöne und zugleich schreckliche Weise ist der Kellerraumraum in ein Monument der Vergänglichkeit verwandelt worden. Die Wände, die Decke, der Boden – alles ist unregelmäßig und wogend mit zerbrochenen und intakten Rattenskeletten verkleidet worden. Einzelne und neu zusammengesetzte Knochen ergeben bizarre, alptraumhafte Kreaturen. Leere Augenhöhlen starren euch zu Hunderten an und gehörlose Ohren lauschen eurem rasenden Pulsschlag.

Und über allem thront das geflügelte Skelett eines Schwarzflügels, das an der Stirnseite des Raumes von der Decke hängt. Auf dessen Rücken sitzt eine große Ratte mit stechendem Blick und ins Fell eingeflochtenen Knochen sowie schwarzen Federn. Hinter ihr durchdringt der schwache Schimmer zweier Lichtstrahlen das matte Glas eines Beleuchtungsschachtes – zwei Augen, die euch mustern, zwei Augen, die euch bis auf den Grund eurer Seele schauen, zwei Augen, die euch warnen.

WAS IST DRAN?!

Die Heldenrotte steht nun vor dem monumentalen Lebenswerk einer vom Sterben besessenen Ratte, die sich nach eigenen Vorstellungen ein Abbild des Totenreiches auf Erden errichtet hat. Während sich zu Lebzeiten alle von Raubein Flügelstutzer abgewandt haben, werden sie ihm im Tode alle ihre Blicke zukommen lassen müssen. (Auch die Heldenratten entdecken eventuell bekannte Gesichter!)

Nun liegt es an den Heldenratten und dem Rattenmeister, wie das Abenteuer zu Ende geht. Ein Kampf gegen Raubein und seine Handlanger ist eine schwere, aber machbare Aufgabe (zumal die drei Scharfzähne nicht bis zum letzten Atemzug kämpfen werden. Sie zur Aufgabe zu bewegen (z.B. mit dem Bluff herannahender Verstärkung o.ä.) dürfte eventuell nur bei den Schergen funktionieren.

Wollen die Charakterratten tatsächlich Verstärkung holen, wird Raubein den Zugang verschütten und damit sein Ende besiegeln. Außerdem will eine Heldenratte, die etwas auf sich hält den Ruhm doch allein ernten?!

Fruchten die Überredungskünste oder lassen sich die Gegner in die Flucht schlagen? Wird Raubein vielleicht im Kampfgetümmel, durch Zufall oder absichtlich als späte Rache vom herabfallenden Schwarzflügelskelett erschlagen?

Wenn der Heldenrotte die Rettung der sterblichen Überreste gelingen sollte, werden die Lieder darüber laut und lang!

RAUBEIN FLÜGELSTUTZER

Die morbide Faszination der Müllschlinger ist ja weithin bekannt, doch Raubein Flügelstutzer hat diese auf die Spitze getrieben. Seine Besessenheit für Knochen und Kadaver, hat ihn sogar von seiner Rotte entfremdet und mehrmals fast umgebracht. Im Kampf um ein Stück Aas hat er sogar einmal einen Schwarzflügel den Gar ausgemacht und seiner Sammlung hinzugefügt – noch immer schmückt er sein Fell mit den Knochen und Federn des Vogels.

Stark: 2 Clever: 2
Schnell: 3 Sozial: 1
Zähigkeit: 6

Talente: *Kratzen und Beißen (I), Gänge und Abteilungen (II), Klettern und Springen (I)*

Tricks: *Geruchlos*

Rottenvorteil: *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.

Rottennachteil: *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 Würfeln, die auf *clever* beruhen, werden alle 6en ignoriert.

Nachteil: *Rausch des Todes.* Wann immer Raubein Knochen, Kadaver etc. erblickt, muss er bei allen Proben mit *clever* und/oder *sozial* die 6en ignorieren.

SPLITTERZAHN, SCHATTENHÖCKER UND SCHLEICHERFREUND

Die Schandnamen der drei jungen Scharfzähne geben einen Einblick in den Verlauf ihres Ersten Blutes und die Gründe, warum sie aus der Rotte verstoßen worden sind. Heimatlos geworden rotteten sie sich zusammen und fanden in Raubein Flügelstutzer eine harte, aber gerechte Leitratte, dessen Idealen sie weniger verpflichtet sind als seiner Anerkennung und dem Wunsch nach Rache an den eitlen Rottenkameraden. Sind sie auch vom Weg abgekommen, im Herzen sind und bleiben sie Kinder ihrer Eltern.

Stark: 2 Clever: 2
Schnell: 2 Sozial: 2
Zähigkeit: 6

Talente: *Gänge und Abteilungen (I), Verschwinden und Verstecken (I)*

Tricks: *Tote Ratte*

Rottenvorteil: *Scharfe Zähne, scharfe Krallen.* Die Scharfzähne sind die wildesten und brutalsten Kämpfer der Rattenburg, mit einem instinktiven Gespür für effektive Taktiken. Bei Proben zur Vorbereitung eines Hinterhalts oder dem Entwurf einer Strategie und bei allen Proben im tatsächlichen Kampfgeschehen werfen sie einen zusätzlichen Würfel.

Rottennachteil: *Stolze Gedanken.* Die Scharfzähne sind unendlich stolz und jeden Gelegenheit neue Lieder anzusammeln nehmen sie fast ungeachtet der Gefahren war. Müssen sie einer Bedrohung aus dem Weg gehen, dann müssen sie für den verbleibenden Tag alle 6en bei allen Proben ignorieren.

DER GROßE TICKER

Weit weniger für die Heldenratten als für das Nervenkostüm der Rattenspieler dient folgender Nachspann:

Stille ist eingekehrt ... Grabesstille. Nur das Schaben und Knacken der Knochen unter euren Pfoten erinnert euch ans Leben. Und doch ... da ist noch etwas anderes ... ein Pochen ... ein gedämpftes Klopfen. Lebt hier etwa noch eine Ratte ... verschüttet ... verzweifelt einen Ausgang suchend?

Nach etwas Lauschen und Graben finden die Heldenratten ein seltsames Ding aus Metall, das klingt wie die Ticker aus dem Kabinett von Naseweiß Zeitenwieser. Aber es ist irgendwie größer, metallisch und ganz kalt. Außerdem hat es keine Scheibe, auf der flache Stäbchen kreisen. Verschüttet unter Bergen von Knochen würde es eine lange Zeit brauchen es gänzlich frei zulegen – und so interessant ist es nun auch wieder nicht. Außerdem gibt es viel zu tun.

Der Rattenmeister möge sich auf diese vagen Informationen beschränken und alles weitere offen lassen, denn die Ratten werden nie und nimmer ahnen, dass der seltsame große Ticker vielleicht etwas mit dem Fortgehen der Erbauer zu tun haben könnte ... oder auch nicht!

VIII. RATTENSCHWANZ

Im Anhang gehen wir in gebotener Kürze auf die Fragen ein, was oder besser wem man als Ratte so alles auf den gefährvollen Wegen begegnen kann und wie die Rotten der Rattenburg mit dem Tod umgehen.

VIII.1 ÜBER DEN WEG GELAUFEN ...

... und auf den Schwanz getreten. So oder so ähnlich wurden schon viele Rattenschicksale beschieden. Pech, Unaufmerksamkeit oder beides kann auch unserer Heldenrotte zum Verhängnis werden. Wenn der Rattenmeister der Meinung ist die Pfade seiner Rotte ein wenig holpriger gestalten zu müssen, so kann er gerne auf die folgende Zufallstabelle zurückgreifen.

WURF - WAS PASSIERT ...!?

- 1 - Die Heldenrotte entdeckt in einem versteckten Nest aus knisterndem und zerrupftem Stoff einen weiblichen Schleicher. Erschöpft schläft sie fast wie ein Toter – hat sie doch gerade drei blinde und zerzauste Jungschleicher zur Welt gebracht, die noch nicht wissen, was eine Ratte ist.
- 2 - Ein alter mit Rattengift versetzter Fraßköder verursacht einer Ratte 1W6 Schadenspunkte, wenn sie ihn nicht durch eine Probe auf 2x *clever* meidet (*Schwierigkeit* 7).
- 3 - Blanke, funkensprühende Kabel und eine süßlich duftende Pfütze, an der man seinen Durst löschen könnte ... oder sein Lebenslicht (2W6), wenn keine Probe auf 2x *clever* (*Schwierigkeit* 7) gelingt.
- 4 - Ein rostiger *Schnapper* versperrt der Heldenrotte den Weg. Nun ist entweder ein beherzter Sprung (*stark* + *schnell*) nötig oder ein kundiges Auge (2x *clever*) gefragt, um zu erkennen, dass der Mechanismus nicht mehr funktioniert (*Schwierigkeit* jeweils 7).
- 5 - Zerbrochener *Stinkerscheucher* (Hundepfeife), der bestimmt repariert werden kann ... aber wie?
- 6 - *Feuerzunge* mit 2W6 Ladungen.

VII. II WIE RATTEN BESTATTEN

Ein Rattenleben ist oft zu kurz für den langen Atem der Welt, mit all ihren ungekosteten Düften und ungesehenen Wundern. Ein Rattenherz schlägt oft nicht laut genug um über sein letztes Schweigen hinaus widerzuhallen. Ein Rattenleib ist oft zu klein um die wahre Größe eine Ratte einzufangen.

Vielleicht ist das der Grund, warum die Scharfzähne glauben Gräber und Monumente schaffen zu müssen, die sie überdauern und ihr Leben in ihrer Beständigkeit und Bedeutung weit übertreffen. (Schlupfwinkel Fährtenucher über den Tod.)

Zwischen den Wänden und in den Winkeln der Rattenburg gibt es soviel mehr Rudel und Riten zu finden als untenstehend angeführt, über die selbst die Laborratten manchmal noch rätseln, allen jedoch ist das Leben wie der Tod gemein.

Brandratten: Das Gewissen wird in einer letzten Beichte gereinigt und der Körper im letzten Feuer von der Seele getrennt, die je nach Lebensweise den Weg zu den Erbauern finden möge. Die Bestattung bei vollem Bewusstsein gilt als besonders erstrebenswert, wobei Lieder und Gebete die Sterbenden zu ihrer letzten Ruhestätte begleiten, in der sie schließlich den Feuertod finden.

Scharfzähne: Wenn ein Scharfzahn bis ins hohe Alter nicht im Kampf gefallen ist und müde geworden ist, begibt er sich in einen letzten hoffnungslosen Kampf gegen einen übermächtigen Feind. Je nach Verlauf und Gegner eines letzten Kampfes, bleibt oft nicht viel übrig, das man bestatten könnte – und so finden sich in den Hügelgräbern, die aus allen möglichen in der Rattenburg zu findenden Materialien aufgeschüttet werden, manchmal nur ein Körperteil oder gar nur ein symbolisches Andenken.

Rotaugen: So unscheinbar und heimlich sie in die Welt kommen und in ihr leben, verlassen die Rotaugen sie meist auch wieder. Ab und zu gelingt ihnen jedoch ein letzter Streich, indem sie sich in ein fremdes (möglichst opulentes) Begräbnis „einschleichen“ oder ihr Leichnam diesem untergeschoben wird.

Müllschlinger: Es gibt Gerüchte darüber, dass sie ihre Toten fressen sollen, um ja nichts zu vergeuden und um sich deren Kraft einzuverleiben.

Laborratten: In einem furchtbar kalten Schrank fanden neugierige Laborratten eine einige ihrer Rottengenossen. Starr und eingefroren. Seit dem legen sie ihre Toten in das Eis, denn vielleicht werden nachfolgende Generationen über genügend Wissen verfügen, um Krankheiten, Verletzungen oder sogar den Tod selbst zu überlisten. So verkopft sie ihr ganzes Leben auch sein mögen – von den Laborratten heißt es außerdem, dass sie ihren Sterbenden noch einen letzten Blick in die *Quelle* gewährten, damit über ihr Leben geurteilt werde und um etwas über den Ort herauszufinden, wohin sie gehen werden.

Sammler: So reich sie sich Lebtags auch gefüllt haben, arm wähnen sie sich im Tode. Und so werden selbst den Ärmsten unter den Reichen noch üppige Beigaben ins Grab gelegt. Die mächtigsten der Sammlerfürsten lassen sich ganze Nekropolen errichten. Bauen lassen sie diese selbstverständlich von anderen.

Taucher: lassen einfach in treiben, letzte machen Insel in nur von ihrer gefunden

Soweit man ahnt, sie ihre Toten den Wassern auf dass sie ihre Entdeckung mögen – eine den Fluten, die jenen, die auf letzten Reisesind, werden kann.

