

RATTENFREUNDE

VON FANS FÜR FANS



GRAUZONE

Von Christina Holzapfel

Worum geht's?

Es ist ja an für sich nichts Ungewöhnliches, dass schon mal eine Ratte spurlos verschwindet und den tiefen der Rattenburg zum Opfer fällt. Doch in letzter Zeit scheint sich das Verschwinden zu mehren. Irgendetwas scheint seltsam daran. Die Verschwunden sind fast ausnahmslos junge Ratten und sie wurden zuletzt in ihren vermeintlich sicheren Nestern gesehen...

Wer steckt dahinter?

Hinter den Entführungen steckt der Sammler Graubart Feinzunge. Aus einer Wette mit einem alten Freund heraus, hat er tatsächlich einmal Rattenfleisch probiert – und Geschmack daran gefunden. Nun schickt er seinen Sohn aus, der für ihn den wahrlich exotischen Gaumenschmaus heranschaffen soll.

Prolog: Junges Blut

Hinter den Kulissen:

[Optional kann der Rattenmeister seinen Spieler diesen Text vorlesen, um die Stimmung zu heben und ihnen damit einen kurzen Einblick in die Dinge zu gewähren, die sich hinter den Kulissen abspielen.]

Ihr Blick traf ihn ungewöhnlich hart und kalt, als er zu ihrem Nest zurückkehrte. Aufgebracht, beinahe schon außer sich, funkelte sie ihn an.

„Wo sind meine Jungen?“

zischte sie, zornig, verzweifelt.

„Da wo sie immer sind“

antwortete er so kalt wie möglich und versuchte sich an ihr vorbei zu schieben. Vergeblich. Sie stieß ihn unsanft vor die Brust.

„Blutstehler, ich frage dich noch einmal, wo sind meine Jungen?“

„Woher soll ich das wissen?“

blaffte er seine Gefährtin an. Ein ungutes Gefühl stieg in ihm auf. Sein Verdacht bestätigte sich, als er einen Blick hinter sie warf und das leere Nest vor sich sah.

„Was ist das?“

fragte Schattentanz unvermittelt und starrte auf seine Krallen,

„Ist das Blut?“

Er antwortete nicht. Schweigend blickte er in ihre panischen Augen.

„Du? Hast du etwa...?“

„Nein!“

knurrte er sie an. Doch sein Zorn konnte sie nicht einschüchtern.

„Aber du weist was geschehen ist, als ich weg war. Du weist wo unsere Jungen sind...“

Schattentanz' Stimme bebte.

„Nein“

log er einsilbig. Die Vorstellung darüber was passiert war grauste ihm.

„Komm her“

befahl er nüchtern und versuchte seiner Gefährtin die Nase ins Fell zu graben. Es würde nicht der letzte Wurf sein, den sie zur Welt gebracht hatte.

„Ganz sicher nicht“

widersetzte sie sich ihm. Blutstehler stockte.

„Du wirst sie finden!“

zischte Schattentanz ihn an,

„Du gehst jetzt und wirst unsere Jungen finden!“

Grollend machte er seinem Unmut darüber Luft. Er hatte eine grobe Ahnung davon, was hier passiert war und er wusste, dass sie nicht die einzigen waren, die Verluste zu beklagen hatten. Noch einmal blickte er die verzweifelte Rattenmutter an, dann verschwand er in den Schatten der Rattenburg...

Einstieg:

Es gibt für die Charaktere mehrere Möglichkeiten ins Abenteuer einzusteigen:

- Falls sich Scharfzähne unter ihnen befinden, kennen sie vielleicht Blutstehler (s. Anhang) oder sie haben zumindest schon einmal von ihm gehört. Der etwas bekanntere Scharfzahn streicht seit seinem Streit mit Schattentanz rastlos hin und her. Es ist mehr als deutlich, dass ihm etwas über die Leber gelaufen ist. Wenn die Spielerratten sich gut anstellen, erfahren sie seine Geschichte. Blutstehler selber hat nur eine grobe Ahnung von dem, was passiert ist. Nur zu gerne würde er handeln, doch er hat Angst, dass seine Gefährtin die nächste Verschwundene sein könnte, wenn sich jemand Bekanntes wie er der Sache annimmt.
- Weibliche Spielerratten könnten mit Schattentanz (s. Anhang) zusammentreffen. „Unter Frauen“ wird sich das Scharfzahnweibchen erst einmal Luft machen und ein wenig ausheulen. Hier sind keine großen Anstrengungen vonnöten, denn im Gegensatz zu ihrem Gefährten trägt sie ihr Herz auf der Zunge.
- Schattentanz' Junge sind nicht die einzigen Verschwundenen. Irgendwo in der Rattenburg, je nach Herkunft der Charaktere wird sich bestimmt jemand finden, der einen Gefährten vermisst und jemand Mutiges sucht, der die verlorene Ratte zurückbringt.

In allen Fällen sind die Verschwundenen aus vermeintlich sicheren Gefilden heraus entführt worden. Gerüchten zufolge gibt es auch schon eine erste Spur, welche geradeswegs in die Halle der tausend Gerüche (Parfümerie) führt.

1. Teil: Bis(s) auf die Knochen

In der Halle der tausend Gerüche, von einigen Ratten auch scherzhaft das Reich des üblen Dunstes genannt, finden die Spielerratten vor allem eines: Rattenblut. Viel Rattenblut! Es scheint, als habe dort jemand eine oder mehrere Ratten über einem Tunnelgitter (Abflussgitter) regelrecht ausbluten lassen.

Eine klare Spur ist vom Gitter aus nicht weiter zu verfolgen, da die Gerüche der Halle so ziemlich alles andere übertünchen. Ein leises Rascheln jedoch lässt die Ratten aufhorchen.

Da es sich herumgesprochen hat, dass die Charaktere nach den Verschwundenen forschen, sucht das Rotauge Knickschwanz Eckenflüsterer (s. Anhang) die Gruppe auf. Er bittet sie darum, nach seiner Gefährtin, Schmalpfote, zu suchen. Angeblich hat Schmalpfote etwas über die Entführungen gewusst, ist aber nun selbst verschwunden.

Mit ein wenig Herumfragen finden die Spielerratten tatsächlich eine Spur, die zu Schmalpfote führen könnte. Knickschwanz wird nicht mit ihnen mitkommen wollen und lieber in sicheren Gefilden auf eine Nachricht warten.

Eine Brandratte will beim Papierholen eine andere Ratte gesehen haben, die auf Schmalpfotes Beschreibung (s. Anhang) passen könnte. Wie viel diese Ratte tatsächlich gesehen hat, hängt vom Nachforschen, Bestechen oder Bedrohen der Charaktere ab.

Schwierigkeit:

- 4: Die Brandratte hat eine undeutliche Gestalt, vielleicht ein Rotauge, beim Papierholen gesehen. Es war dort noch viel Papier in der Nähe und es war finster.

- 7: Der Papiersucher weis noch, wo in der Schreibwarenabteilung das war.

- 10: Der Schemen hat sich seltsam träge bewegt.

Tatsächlich ist Schmalpfote an besagtem Ort zu finden. Das Rotaugen-Weibchen wird den Charaktere aufs Äußerste misstrauen. Hinter sich hat sie einen weichen, halb offenen Schlauch (Federmappe), den sie bis aufs Blut verteidigen wird.

Entweder gewinnen die Charaktere irgendwie ihr Vertrauen oder sie überwältigen Schmalpfote. In dem Schlauch finden sie einen Wurf noch blinder, nackter Rattenjungen.

Schmalpfote wird, besonders wenn die Spielerratten sie überwältigt haben, nichts darüber verlieren wollen, was ihr solche Angst macht, dass sie ihre Jungen hier draußen zur Welt gebracht hat. Legen die Charaktere es aber ganz stark drauf an, wird sie ihnen folgende Information geben:

Die große, goldene Ratte mit dem Knochenschädel kommt, wenn die Stille am größten ist. Dann holt sie einen fort, auf dass er nie wieder gesehen wird.

Dieser Hinweis sollte die Charakterratten in das Reich der Müllschlinger lenken, eine falsche Fährte, die der wahre Übeltäter ganz bewusst gelegt hat.

Bei den Müllschlingern wird natürlich keiner über die Verdachtsmomente sonderlich erfreut sein. Es könnte sogar den ein oder anderen Konflikt geben.

Während der Nachforschungen sucht Bluttrinker die Gruppe auf, um sich nach deren Fortschritten zu erkundigen. Die Sache scheint ihm doch sehr nahe zu gehen.

In Beisein des Scharfzahnes tut sich trotz aller Aussichtslosigkeit dann plötzlich doch eine Spur auf: Knochennager (s. Anhang), ein etwas wunderlicher, einsamer Kauz, soll in letzter Zeit wohl recht gut und exotisch gespeist haben. (In Wirklichkeit hat er eine Tafel Schokolade erbeutet.)

Diese Information lässt Blutstehler vorpreschen. Blind vor Rachegeleüsten will er den vermeintlichen Mörder seiner Jungen zur Strecke bringen. Die Spielerratten müssen sich beeilen, um ihn aufzuhalten.

Falls Knochennager überleben sollte, lässt sich seine Unschuld feststellen. Er passt nicht wirklich auf Schmalpfotes Beschreibung und wird auch zugeben, was er in letzter Zeit gefressen hat.

Stirbt er scheint die Sache ja zunächst geklärt. Solange, bis weitere Ratten verschwinden.

2. Teil: Bis(s) aufs Blut

Die Spur zu den Müllschlingern hat sich also als Sackgasse erwiesen. Es gibt nun mehrere Möglichkeiten, weiter zu machen:

- Die Spielerratten kehren noch einmal zum Tatort, in die Halle der Tausend Gerüche, zurück. Dort wurde in der Zwischenzeit sauber gemacht und ein Großteil der Spuren beseitigt. Je nachdem wie gut die Charaktere jedoch suchen, finden sie noch den ein oder anderen Hinweis (sehr sauberes, gepflegtes, goldbraunes Fellstück/ Zwiebackkrümel die am Fell hängen/ oder etwas anderes, das auf die Sammler hindeuten könnte).

- Die Ratten suchen noch einmal Schmalpfote auf. Unter Druck gesetzt oder auch lieb geschmeichelt wird sie sich ein wenig mehr zu der Totenkopfratte äußern: Für einen Müllschlinger war der Mörder irgendwie zu groß und zu massig. Außerdem war er absolut still. Selbst als ihm eines der Opfer ein Stück Fell herausgerissen hat, ließ er nicht einen Mucks verlauten.

- Wenn diese Hinweise die Charaktere noch nicht auf die Spur der Sammler geführt haben, sucht Knickschwanz die Gruppe erneut auf und berichtet von einer verschwundenen Sammlerin. Deren Ort des Verschwindens könnte man ja auch einmal in Augenschein nehmen.

Bei den Sammlern wird es keine direkte Spur zu finden geben. Allerdings kann dort Silberraschler Krabblerrfresser

(s. Anhang) den Spielerratten den Tipp geben, sich einmal an Graubart Feinzunge (s. Anhang) zu wenden. Dieser sei angeblich ein ganz besonderer Feinschmecker unter den Sammlern und veranstaltet manchmal sogar Festessen, bei denen er geheimnisvolle und exquisite Speisen anbietet. Auf weiteres Nachfragen lässt Silberraschler gerne noch mehr Infos über seinen alten Freund fallen, bei dem er sich natürlich nicht vorstellen kann, dass er wirklich etwas mit der Sache zu tun hat.

Wenn die Rattengruppe Graubart auf den Zahn fühlt, wird dieser zunächst alles abstreiten. In dem Moment jedoch, als sie sein Nest, zwischen zwei Olivenbäumchen, verlassen wollen, bemerken sie Stummzunge (s. Anhang). Und Graubarts Sohn passt genau auf die Beschreibung des Täters. Falls Blutstehler die Gruppe bis dahin begleitet hat, muss er auch jetzt davon abgehalten werden, blutige Rache zu üben. Stummzunge ist stumm und kann praktisch keiner der Anschuldigungen widersprechen, einmal ganz davon abgesehen, dass er die Verschwundenen wirklich getötet hat. Hinzu kommt, dass man die Schädelfarbe bei ihm findet. Graubart lässt seinen eigenen Sohn beschämt und entrüstet zugleich von den anderen Ratten abführen. Lediglich Stummzungenes Gefährtin Weißfleck wird protestieren und felsenfest behaupten, dass er kein Rattenfresser sei.

Wie mit Stummzunge verfahren wird, bleibt den Spielern überlassen. Blutstehler vertritt natürlich die Meinung, dass er ihn öffentlich hinrichten sollte.

3. Teil: Bis(s) aufs Fleisch

Trotz des peinlichen Zwischenfalls wird Graubart wie geplant noch am gleichen Abend sein geplantes Festessen veranstalten. Die Spielerratten werden dabei als Ehrengäste eingeladen. Neben einigen seltenen aber herkömmlichen Leckereien gibt es auch einige besonders zarte, wohlschmeckende Fleischstücke, die aufgetischt werden.

[Hierbei bleibt es der Phantasie der Ratten überlassen, ob es sich bei dem verspeisten Fleisch nun tatsächlich um Rattenfleisch handelt oder nicht. Der Rattenmeister sollte diese Frage offen lassen...]

Alles scheint schon in bester Ordnung, bis Blutstehler einige Zeit nach Graubarts Bankett völlig außer sich bei den Charakteren auftaucht. Schattentanz, für die er so viel gegeben hat, ist verschwunden!

Nun heißt es schnell handeln. Wenn die Ratten sofort die richtigen Schlüsse ziehen und losstürmen, werden sie gerade noch rechtzeitig in der Halle der tausend Gerüche ankommen. Dort hat Graubart Schattentanz unter einem Vorwand hingelockt und überwältigt. Verspäten sie sich, lässt der Sammler die tote Ratte bereits fein säuberlich ausbluten. Graubart wird sich nicht ergeben, es wird unweigerlich zum Kampf kommen.

Auf die Anschuldigungen hin, dass er ein Rattenfresser sei, wird Graubart nichts abstreiten. Auch gibt er zu, seinen Sohn dazu gezwungen zu haben, für ihn das Fleisch zu beschaffen. Allerdings wird er die Gruppe fragen, ob sie sich denn so unschuldig wähnen können, wie sie es gerade tun. Sind sie sich wirklich sicher, nicht auch selbst Rattenfleisch verspeist zu haben?

Wie Graubarts Dasein endet bleibt wieder der Gruppe überlassen. Eine besonders ironische Variante wäre, dass er im Kampf einer der Charakterratten ein Stück Fleisch herausreißt, sich daran verschluckt und schließlich erstickt.

Epilog:

[Auch diese Szene findet in Abwesenheit der Spielerratten statt und kann als abschließender Stimmungstext angefügt werden.]

Es war vorbei. Die Rattenburg hatte ihren Schuldigen gefasst und zur Strecke gebracht. Nun würde wieder Ruhe zwischen den finsternen Mauern einkehren. Solange, bis sich ein neues Unheil erhob und die Ratten die vergangenen Ereignisse vergessen ließ. Die Lieder über die Gräueltaten seines alten Freundes würden bald

schon verklungen sein. Der alte Rattenfresser hatte am Ende genau das geerntet, was er ausgesät hatte. Den Tod. Nun würde er keine Ratten mehr fressen können. Fressen, das war wohl das richtige Wort. Graubart hatte immer gefressen und widerlich geschlungen. Er selbst hingegen pflegte zu speisen. Delikatessen mussten doch gewürdigt werden. Das war es wohl auch, was ihn von den anderen Ratten abhob. Für sie gab es nur hungerstillendes Fressen. Welch ein barbarisches Pack sie doch alle waren! Keinen Sinn besaßen sie für ein edles Mahl.

Freundlich lächelte er die junge Ratte unter sich an und blickte in ihre großem, ängstlichen Augen. Sie war noch zu jung, um zu verstehen, was hier vor sich ging. Die Wärme in seinen Zügen verwirrte sie, als er ihr die Kehle zudrückte...

Anhang:

Charakterdaten

Schattentanz Halbschwanz Dreifuß

Schattentanz ist eine athletische, nicht allzu massige Scharfzahn. Da sie schon einige Kämpfe ausgefochten hat, schimmern etliche Narben durch ihr schwarzgraues Fell hindurch. Ein Flinkfuß hat ihr in der Vergangenheit den halben Schwanz abgebissen und vor einiger Zeit hat sie ihren rechten Fuß an einen Schnapper verloren. Sie ist die Gefährtin von Blutstehler, den sie weit mehr mag, als es nach außen hin den Anschein hat. Ihr Herz trägt sie für gewöhnlich auf der Zunge.

Rotte: Scharfzähne

Clever 2

Sozial 2

Schnell 3

Stark 2

Zäh 6

Talente: Kratzen und Beißen I, Klettern und Springen I, Verschwinden und Verstecken I

Tricks: Flinke Ratte, Schlangennatte

Rottenvorteil: 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.

Rottennachteil: 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.

Nachteil: Fehlender Fuß: Durch ihren Beinstumpf ist Schattentanz nicht mehr ganz so schnell und wenig wie früher. Bei jedem Wurf mit „Schnell“ erhält sie einen Malus von 2.

Blutstehler Flammenläufer Schädelmalmer

Blutstehler ist ein großer, muskulöser Scharfzahn mit dichtem, struppigem, schwarzen Fell. Einige Kampfesnarben schimmern ansatzweise durch diesen Pelz hindurch. Auf andere Ratten wirkt er nicht selten finster und furchteinflößend.

Sein mürrisches Äußeres überträgt sich auch auf seinen Charakter. Er ist ernst und manchmal sehr leicht zu reizen. Doch im Grunde seines Herzens ist er ein guter Kerl. Für seine Gefährtin Schattentanz würde er alles tun. Allerdings hält er sich aus Sorge um sie zu Beginn des Abenteuers noch zurück. Schließlich könnte sie die Nächste sein, die der Mörder ihm nimmt, so er denn selber Nachforschungen anstellt.

Rotte: Scharfzähne

Clever 1
 Sozial 1
 Zäh 9

Schnell 3
 Stark 3

Talente: Kratzen und Beißen II, Schwimmen und Tauchen I, Wunden lecken I

Tricks: Kampfratte, Dickes Fell

Rottenvorteil: 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.

Rottennachteil: 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.

Knickschwanz Eckenflüsterer

Knickschwanz entspricht im großen und ganzen dem schlaksigen Archetyp der Rotaugen. Wie sein Name schon verrät, hat sein Schwanz einen Knick.

Er ist eine recht nervöse Ratte, die sich ständig in alle Richtungen umblicken muss. Sprechen tut er stets schnell und leise.

Rotte: Rotaugen

Clever 2
 Sozial 1
 Zäh 6

Schnell 3
 Stark 2

Talente: Gänge und Abteilungen II, Hören Sehen Schnüffeln I, Quasseln und Beeindrucken I

Tricks: Loses Mundwerk

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 Rotaugen 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.

Schmalpfote

Schmalpfote ist selbst für ein Rotaugen klein, schmal und zierlich.

Sie ist ziemlich scheu und misstrauisch, doch wenn es um ihre Jungen geht, ist sie mutiger als jede andere Ratte in der Rattenburg.

Rotte: Rotaugen

Clever 1
 Sozial 3
 Zäh 3

Schnell 3
 Stark 1

Talente: Gänge und Abteilungen I, Klettern und Springen I, Verschwinden und Verstecken I

Tricks: Geruchlos

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 Rotaugen 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.

Knochenager

Knochenager ist dürr, ein graufelliges Klappergestell. Lange Narben durchziehen sein Fell, in das die Wirbel seiner Beutetiere eingeflochten sind. Außerdem riecht er recht streng.

Er ist ein eigenbrötlerisches, kaulziges Vieh, welches zwanghaft ständig an irgendwelchen Knochen nagen muss.

Rotte: Müllschlinger

Clever 1

Sozial 2

Zäh 6

Talente: Fallenkunde I, Kratzen und Beißen I, Wunden lecken I

Tricks: Eisenmagen

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 Würfen, die auf clever beruhen, werden alle 6en ignoriert.

Nachteil: Stinken. Da Knochenager so sehr stinkt, erhält er auf alle sozialen Proben einen Malus von 1.

Silberraschler Krabblenfresser

Silberraschler ist eine etwas ältere Ratte mit grau gerauchtem Fell. Im Gegensatz zu den meisten seiner Rottengenossen ist er nicht fett. Ganz im Gegenteil, er ist stattlich, athletisch und recht attraktiv.

Hinzu kommt, dass er sehr charmant ist. Er besinnt sich stets auf eine gewisse Höflichkeit und verdreht jungen Rattenweibchen nur zu gerne den Kopf.

Rotte: Sammler

Clever 2

Sozial 2

Zäh 6

Talente: Legenden und Gerüchte I, Quasseln und Beeindrucken I, Von den Erbauern I

Tricks: Guter Beobachter, Rattig

Rottenvorteil: 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.

Rottennachteil: 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.

Graubart Feinzunge

Graubart ist eine massige, braune Ratte mit einer grauen Kehle. Er wirkt auf andere sehr ruhig und behäbig. Hinter der Maske des peniblen Harmlosen verbirgt sich jedoch ein skrupelloses Monster.

Rotte: Sammler

Clever 2

Sozial 3

Schnell 1

Stark 2

Zäh 6

Talente: Gänge und Abteilungen I, Quasseln und Beeindrucken I, Von der Natur I

Tricks: Treuer Diener der Erbauer

Rottenvorteil: 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.

Rottennachteil: 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 Würfeln, die auf der Eigenschaft Schnell beruhen, werden alle 6en ignoriert.

Drahtbeißer Stummzunge

Stummzunge ist groß, stark und beeindruckend. Unter seinem goldbraunen Fell zeichnen sich deutliche Muskelstränge ab. Optisch kommt er mehr nach seiner Mutter, weshalb eine Ähnlichkeit zu Graubart kaum zu erkennen ist.

Er ist sehr ernst und direkt, was auch sicher darin begründet ist, dass er nicht sprechen kann.

Rotte: Sammler

Clever 2

Sozial 1

Zäh 9

Talente: Kratzen und Beißen I, Gänge und Abteilungen I, Wunden lecken I

Tricks: Eisenkiefer, Kampfpratze

Rottenvorteil: 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.

Rottennachteil: 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 Würfeln, die auf der Eigenschaft Schnell beruhen, werden alle 6en ignoriert.

Nachteil: Stumm. Stummzunge kann nicht sprechen. In der Vergangenheit hat er versucht, durch vehementes Gitternagen auf sich aufmerksam zu machen, daher auch sein Name. Die Kommunikation mit ihm ist etwas mühselig und durch Gesten mehr schlecht als recht zu bewerkstelligen.

205M. 3-piece XYLONITE Dressing Set, Hairbrush, Comb and Mirror in velvet lined case; in maine, pink, blue, green, white, tortoiseshell; 22/6. Better quality, 22/6.

5-PIECE SET . . . 12/6

205M. 5-piece XYLONITE Dressing Set, Brush, Comb, Mirror, Powder Bowl and Tray, 12/6 box.

BRIT. MADE SET, 105/-

207M. 4-piece XYLONITE Dressing Set, tortoiseshell, Brush, Mirror, Comb and Cloth Brush, in silk lined case, 105/-.

DRESSING SET . . . 105/-

213M. 6-piece SET, Hair Brush, Comb, Mirror, Cloth Brush, Powder Bowl and Clock, gilt tonings on various coloured backs, in fancy gift case, 105/-.

GIFT SET, white, pink, or blue xylonite. Full Box, Hair Brush, Comb and Soap Box, 6/6 set. Infant's Hair Brush and Comb, 5/6 and 2/6 box.

BEDROOM CLOCKS



219M. CLOCKS in xylonite cases, various colours, and shapes, 9/6, 12/6.

In Tortoiseshell or White, 9/6, 12/6 and 17/6.

HELDEN DER ALTEN TAGE

Von Christina Holzapfel

Die Geschichte:

In der Rattenburg hat sich eine neue Gruppe zusammengefunden: Die Gesellschaft der alten Helden. Doch irgendetwas scheint seltsam an der Rotte dieser in die Jahre gekommenen Ratten. Sie tauchen immer wieder auf, wenn es Probleme gibt und retten hilflose Ratten. Die Umstände unter denen sich die Unglücksfälle jedoch ereignen scheinen bei näherer Betrachtung irgendwie dubios. Die Gesellschaft selber kümmert das nicht. Sie lassen sich feiern, ganz wie in alten Zeiten.

Hinter den Unfällen stecken die alten Helden selber. Sie wollen von ihrem jungen Leben und ihrem Ruhm keinen Abschied nehmen und inszenieren alles, um weiterhin geachtet und gefeiert zu werden.

Das Abenteuer kann von zwei Seiten her aufgezogen werden. Entweder werden junge Spielerratten mit den alten Helden konfrontiert, indem diese den Spielern bei Rettungsaktionen oder Ähnlichem zuvorkommen. Oder aber die Spieler spielen selber alte Ratten, die von der Gesellschaft rekrutiert werden sollen.

Prolog: Alte Retter

Zu Beginn der Geschichte sollten sich die Charakterratten auf möglichst neutralem Gebiet befinden. So können sich alle Rotten den kommenden Geschehnissen gleichberechtigt widmen.

Plötzlich stürmt eine Ratte durch die Reihen und ruft aufgeregt etwas von einem eingestürzten Regal. Alle Ratten konnten sich retten, bis auf die junge Schönfell. Vermutlich liegt sie noch unter den Trümmern begraben. Einige Ratten und hoffentlich auch die Spielerratten laufen zum Unglücksort. Bei genauem Hinhören kann man aus den Trümmern ein leises Wimmern erahnen. Schönfell scheint also noch am Leben zu sein.

Mit einem Suchen-Wurf (gegen 7) kann eine Lücke in den Trümmern gefunden werden, die gerade groß genug ist, dass man hineinschlüpfen kann.

Im Inneren des Trümmerhaufens ist es düster, eng und gefährlich. Jederzeit könnte das wackelige Durcheinander weiter zusammenstürzen. Kurz bevor einer der Retter die verängstigte Schönfell erreichen kann, wird er unsanft von einer anderen Ratte beiseite gedrängt. Der fremde Retter wird sich das Rattenmädchen packen und sie aus den Trümmern bergen. Die Menge wird ihn jubelnd empfangen.

Bei dem schon deutlich ergrauten Helden handelt es sich um die Brandratte Aschenpelz Rauchleser Blattwahrer (s. Anhang)

Falls es sich um eine alte Runde handelt, wird die Gesellschaft nun versuchen sich interessant zu machen und erste Werbungsversuche starten. Junge Ratten hingegen werden belächelt und gönnerhaft zum Mitfeiern animiert.

1. Teil: Eine noble Gesellschaft

Der Anführer der Gesellschaft der alten Helden, ein alter Sammler namens Silberauge Stinkerflüsterer Flussfinder Schleicherfreund (s. Anhang), wirft von nun an ganz persönlich ein Auge auf die Spielerratten. Die anderen Helden lassen sich unterdessen von den Jüngeren schmeicheln.

Niemand scheint die Ereignisse kritisch zu beäugen, bis auf einen: Die Laborratte Falschzähler.

In einer stillen Minute wird Falschzähler die Charaktere aufsuchen und ihnen von seinem Verdacht erzählen, dass jemand das Regal manipuliert hat. Es stand vorher viel zu fest und zu sicher, als dass es hätte einstürzen können.

Sofort wird Silberauge auftauchen, die junge Laborratte mit dem offensichtlichen Schandnamen verspotten und ihn verscheuchen. Während seines Rückzuges wird Falschzähler den Charakteren noch zurufen, dass sie mit Schwachsinn reden sollen. Die Gruppe wird ihn nach diesem Vorfall nie wieder sehen. [Silberauge lässt ihn umbringen.]

Schwachsinn (s. Anhang) ist eine alte Laborratte, die ihren Namen völlig zurecht trägt. Seine Augen sind sehr schlecht und mit dem Alter kam auch noch die Schwerhörigkeit dazu. Die Geistige Gesundheit lässt zudem auch zu wünschen übrig. Er ist ein wenig vergesslich und verfällt immer wieder in Selbstgespräche, in denen er fantastische Fabeln von Ratten und Erbauern erzählt. Seine etwas langatmige Art darf gerne an den Nerven der Spieler und deren Ratten zehren.

Er lebt in einem alten Pappkarton irgend eines mittelgroßen Artefaktes. Sein Heim ist mit den verschiedensten Dingen vollgestopft, die allesamt eine Gemeinsamkeit tragen: Sie sind irgendwie kaputt.

Wenn die Charaktere Schwachsinn nach der Gesellschaft der alten Helden fragen, wird er nur sehr zögerlich antworten. Bevor er richtig mit der Sprache herausrückt, wird er sich vergewissern, ob sie wirklich alleine sind. Dann fängt er an zu erzählen, dass Silberauge das fleischgewordene Böse sei und dass er Leid und Schrecken in der Rattenburg sähe. Etwas Konkretes kann er aber nicht sagen. Allerdings kennt er jemanden, der die Grausamkeit des Sammlers beweisen kann: eine Ratte Namens Funkelstein.

Wenn die Charaktere sich auf die Suche nach Funkelstein machen, finden sie zunächst Niemanden der die Sammlerin kennt, oder besser gesagt, Keinen der über sie reden möchte. Erst nach einigem Suchen wird sich ein zwielichtiges Rotauge finden, das sich mit entsprechender Bestechung dazu überreden lässt, die Gruppe in der Nacht zu Funkelstein zu führen. Man vereinbart einen Treffpunkt, an dem die Reise schließlich losgehen soll.

2. Teil: Dunkle Geheimnisse

Bevor die Nacht jedoch hereinbricht, wird es zu einem weiteren Zwischenfall kommen. In der Elektroabteilung ist ein Feuer ausgebrochen! Auch wenn sich die Spieler aktiv daran beteiligen die Flammen zu tilgen, wird es doch einige Schwerverletzte geben. Der alte Held Federschnitzer Kabelsammler Tonpfeifer (s. Anhang), eine Laborratte, wird den verletzten Schwachsinn aus den Flammen bergen.

Diese „Warnung“ scheint bei Schwachsinn angekommen zu sein. Die Ratte behauptet felsenfest nicht mehr zu wissen, wie es zu dem Feuer gekommen sein könnte.

Schließlich bricht die Nacht herein und die Spielerratten treffen sich mit dem Rotauge am vereinbarten Treffpunkt. Auf dem Weg zu Funkelstein wird sich der Führer nicht allzu gesprächig geben. Erst als sie an einem Mausoleum der Sammler ankommen wird er verraten, dass Funkelstein Silberauges Tochter war und durch einen Schleicherangriff zu Tode kam.

Das Mausoleum besteht aus einem leergeräumten, alten (Puppen)Haus, das mit kleinen, silbrigen Monumenten (Zinnfiguren) geziert wird. In einem großen Raum liegt Funkelstein aufgebahrt. An ihrem Kopf liegt ihr Namensgeber, ein großer (Glas-)Kristall.

Wenn die Spielerratten sich Funkelstein genauer ansehen können sie feststellen, dass sie keinerlei Verletzungen aufweist, die von einem Schleicher stammen. Eine aufmerksame Ratte kann eventuell die Todesursache in Teilen feststellen.

Schwierigkeit:

-4: Es sind keine Äußeren Verletzungen festzustellen. Keine Kratzer, keine Bisswunden.

-7: Lediglich an den Augenwinkeln finden sich feine Reste abgewaschener Bluttröpfchen im Fell. (Hier kann der Rattenmeister darauf hinweisen, dass so etwas typisch für einen Erstickungstod ist)

-10: Die Kehle der jungen Ratte ist regelrecht zerquetscht worden.

Die Wahrheit: Silberauge selbst hat Funkelstein ermordet. Seine Tochter hat die Wahrheit über die Gesellschaft der alten Helden erfahren und wollte dies publik machen. Also inszenierte der Sammler den Schleicherangriff und ließ seine Tochter dabei auf scheinbar tragische Weise zu Tode kommen.

3. Teil: Wahrheiten?

Wenn die Spielerratten Silberauge zur Rede stellen wollen, ist jetzt der richtige Zeitpunkt dafür. Denn wer weiß, wann es zu den nächsten Unfällen kommen wird?

Sobald sie die alten Helden aufsuchen, können sie ein Gespräch zwischen Silberauge und Aschenpelz belauschen.

Offensichtlich will Silberauge seinen Verbündeten, den Schleicher (Moritz, s. Anhang), erneut für ein kleines Szenario einsetzen. Aschenpelz erwähnt, dass Federschnitzer wohl Skrupel zeige und demnach vielleicht eher aus der Sache auszuschließen wäre. Daraufhin äußert Silberauge sich darüber, wie sicher die Sache mit dem Schleicher sei, da das Vieh nicht gerade das Hellste und demnach leicht zu lenken sei.

Die Charaktere sind nicht die einzigen Lauscher vor Ort. Sie können gerade eben so noch einen Blick auf einen Schleicher erhaschen, der sich in die Schatten zurückzieht.

Nun ist die Wahrheit also heraus. Ob man den alten Helden einen Riegel vorschieben will, liegt ganz im Ermessen der Gruppe. Gerade bei einer älteren Charakterrunde könnte es ja durchaus vorkommen, dass man sich der Gesellschaft trotz der zwielichtigen Machenschaften anschließen will.

So oder so, wird es dennoch zu einer handfesten Auseinandersetzung kommen. Silberauge wird sich nämlich nicht kampflos das Handwerk legen lassen. Und dann ist da ja noch der ach so dumme Schleicher. Dieser ist von seinem Verbündeten schwer enttäuscht und löst kurzerhand das Bündnis zwischen ihnen auf. Zumindest ihn sollten die Ratten zur Stecke bringen.

Der Ausgang des Abenteuers liegt dann schlussendlich in den Händen des Rattenmeisters:

Was passiert mit der Gesellschaft der alten Helden?

Werden sie nach dem Tod Silberauges (falls es dazu kommen sollte) noch weitermachen?

Reißt vielleicht sogar der skrupelzeigende Federschnitzer die Macht an sich?

Oder auch Aschenpelz?

Gerät die Sache an die Öffentlichkeit der Burg?

Und wie wird diese reagieren?

Gibt es sogar eine Form der Gerechtigkeit, die man walten lässt?

Oder werden die Toten auch weiterhin schweigen?

Anhang:

Charaktere:

Silberauge Stinkerflüsterer Flussfinder Schleicherfreund

Silberauge ist eine stattliche, hellgraue Ratte mit einem weißen Kehlstreifen und ebenfalls hellen, silbergrauen Augen. In letzter Zeit hat er ein wenig Fett angesetzt, doch deshalb sollte man ihn nicht unterschätzen. Er hat es nach wie vor nicht vergessen zu kämpfen und weiß sehr wohl, wie man anderen Ratten ein Ende bereitet. Nach außen hin mimt er den von langen Erfahrungen und tragischen Verlusten geprägten Helden. Den Respekt, der ihm seiner Meinung nach zusteht, fordert er gnadenlos ein. In seinem Inneren herrschen jedoch finstere Schatten. Silberauge kennt keine Skrupel. Er würde selbst einen verbündeten ohne zu zögern über die Klinge springen lassen, so es denn die Situation erforderte.

Vor einiger Zeit hat er einen Pakt mit dem Schleicher Moritz geschlossen. Im Austausch gegen einige

dramatische Angriffe schickt ihm Silberauge schon einmal eine Ahnungslose Ratte (so auch den armen Falschzähler) entgegen.

- Stark 3
- Schnell 2
- Clever 2
- Sozial 3
- Zäh 9

Talente: Kratzen und Beißen I, Legenden und Gerüchte I, Wunden lecken I
 Tricks: Außergewöhnlicher Verbündeter (Kater Moritz), Fiese Ratte
 Rottenvorteil: Wir sind doch Kollegen
 Rottennachteil: Last des Wohlstandes

Aschenpelz Rauchleser Blattwahrer

Aschenpelz wirkt auf den ersten Blick schon unfreundlich. Er ist recht drahtig. Sein Körper ist mit etlichen kleinen bis mittelgroßen Brandnarben übersät. Das schiefe Gesicht ist von weiteren Kampfspuren geziert. Zwischen den roten Malen der Brandratten ragt graumeliertes, ungepflegtes Fell hervor. Oftmals fängt sein linkes Augenlid leicht zu Zucken an.

Sein Äußeres spiegelt in gewisser Weise auch sein Inneres wieder. Er ist hinterhältig, egoistisch und fadenscheinig. Mit stärkeren Ratten legt er sich nicht an, sondern leckt ihnen lieber den Speichel vom Maul. Als großer, alter Held nimmt er sich mehr heraus, als ihm eigentlich für seine inszenierten Taten zustände. Aschenpelz ist Silberauges rechte Hand. Wenn es darum geht, den Status quo zu wahren ist er ebenso unbefangen, wie sein Anführer selber.

- Stark 1
- Schnell 3
- Clever 3
- Sozial 1
- Zäh 3

Talente: Aus dem Weg gehen II, Quasseln und beeindrucken II, Von den Erbauern I
 Tricks: Tote Ratte
 Rottenvorteil: Feuerherz
 Rottennachteil: Verbrannte Seele

Federschnitzer Kabelsammler Tonpfeifer

Federschnitzer ist zwar schon alt geworden, hat sich aber dafür ganz gut gehalten. Sein Fell ist noch weiß und gepflegt wie eh und je, nur dass mittlerweile etliche Tumore an seinem Rücken daraus hervorragen. Seine großen, dunklen Augen haben etwas Freundliches, Vertrauenerweckendes in sich.

Tatsächlich ist Federschnitzer auch der Höflichste der alten Helden. Dennoch darf man auch ihm eine gewisse Kaltschnäuzigkeit nicht aberkennen. Allerdings hätte er nichts dagegen, wenn Silberauge nicht ganz so drastisch vorgehen täte. Eine Tatsache, die er aber nur unter vorgehaltener Pfote ausspricht.

- Stark 2
- Schnell 2
- Clever 3
- Sozial 3
- Zäh 4

Talente: Fallenkunde I, Von den Erbauern I, Von der Natur I
 Tricks: Treuer Diener der Erbauer
 Rottenvorteil: Sammlerherz
 Rottennachteil: Qual der Vergangenheit

ENAMEL SET
 4-PIECE SET
 3-PIECE SET
 DRESSING SET

BRUSH AND COMB
 TOILET SET
 BEDROOM CLOCKS

Schwachsinn

Schwachsinn ist eine klapperdürre, alte Laborratte, die ihre beste Zeit schon lange hinter sich gelassen hat. Sein Fell ist um Augen und Nase herum schon deutlich ergraut und weist lichte Stellen auf. Tumore haben seinen Bauch aufquellen lassen und auch an seinem Schädel prangt eine sichtliche Beule.

Er ist oftmals verwirrt, führt Selbstgespräche und vergisst Vieles. Zudem sieht und hört er schlecht. Seine Erzählungen sind langatmig und weichen sehr oft von eigentlichen Thema ab. Dabei fällt es schwer zwischen Wahrheit und Fantasterei zu unterscheiden. Doch im Grunde ist Schwachsinn ein guter Kerl, der einfach nie eine Chance in der Gesellschaft der Rattenburg gehabt hatte.

Stark 1

Schnell 3

Clever 3

Sozial 1

Zäh 2

Talente: Gänge und Abteilungen I, Legenden und Gerüchte I, Von den Erbauern I

Tricks: Untrüglicher Instinkt

Rottenvorteil: Sammlerherz

Rottennachteil: Qual der Vergangenheit

Zusätzlicher Nachteil: Schwache Sinne: Bei allen Sinneswahrnehmungen werden die 6er auf Schwachsinn's Würfeln ignoriert

Moritz, der Schleicher

Moritz ist ein großer, roter Schleicher, der gerne einmal in der Nähe der Rattenburg herumstreunt. Er ist der Verbündete von Silberauge, welcher ihm gegen ein paar wilde Vorführungen schon einmal die ein oder andere Beute zukommen lässt. Ein Geschäft, aus dem sich so etwas wie eine Freundschaft entwickelt hat.

Stark 3

Schnell 5

Clever 3

Sozial 3

Zäh 9

Talente: Klettern und Springen I, Verschwinden und Verstecken I

Tricks: Außergewöhnlicher Verbündeter (Silberauge)



203M. 3-piece XYLONITE Dressing Set, Hairbrush, Comb and Mirror in velvet lined case; in mauve, pink, blue, green, white, tortoiseshell; 22/6. Better quality, 23/6.

5-PIECE SET . . . 12/6

205M. 5-piece XYLONITE Dressing Set, Brush, Comb, Mirror, Powder Bowl and Tray, 12/6 box.

BRIT. MADE SET, 105/-

207M. 4-piece XYLONITE Dressing Set, tortoiseshell, Brush, Mirror, Comb and Cloth Brush in silk lined case, 105/-.



DRESSING SET . . . 105/-

213M. 6-piece SET, Hair Brush, Comb, Mirror, Cloth Brush, Powder Bowl and Clock, all trimmings on various coloured backs, in fancy gift case, 105/-.

4-pce. TOILET SET, 29/6

217M. 4-piece SET, Perfume Spray, Powder Bowl and Toilet Box, in pink, blue or green opaline glass, with tray to match, all with chrome fittings, 29/6 set.

INFANT'S SET . . . 5/6

213M. 4-piece INFANT'S GIFT SET, white, pink, or blue xylonite. Pull Box, Hair Brush, Comb and Soap Box, 6/6 set. Infant's Hair Brush and Comb, 5/6 and 5/6 box.



BEDROOM CLOCKS



219M. CLOCKS in xylonite cases, various colours, and shapes, 9/6, 12/6.

In Tortoiseshell or White, 9/6, 12/6 and 17/6.

RATTEN! IM MITTELALTER

Von Christina Holzapfel

Ratten begleiten den Menschen schon seit jeher. So ist es kaum verwunderlich, dass sie sich bereits im finsternen Mittelalter als Kulturfolger betätigten.

Ratten! Im Mittelalter bietet den Spielrunden eben jenes Setting, aus der düsteren Vergangenheit und entführt sie in eine alte, verlassene Festung, eine echte Rattenburg eben.

Die Rattenburg und ihre Bewohner

Niemand weiß, warum die Erbauer die Rattenburg damals verlassen hatten. Allerdings werden zahlreiche Vermutungen dazu angestellt.

So behaupten zum Beispiel die Müllschlinger, dass die Erbauer in den großen Kampf gezogen seien, um ihr Leben zu prüfen.

Andere, wie beispielsweise die Rotaugen glauben daran, dass sie einen riesigen Haufen Glanz- und Glitzersteine gefunden haben, welche sie bald zu ihnen bringen werden.

Die Brandratten und die Alchemisten sind sich einig, wes das Verschwinden der Erbauer angeht: Das große Buckelkeuchen ist über die Erbauer gekommen und hat ihnen den Weg in eine Höhere Daseinsebene gewiesen. Doch während die Brandratten dies als Glaubensfrage thematisieren, suchen die Alchemisten nach einer logischen Erklärung dafür.

Die Rattenburg ist eine verlassene Burg, welche ganz allmählich begonnen hat, zu verfallen. Ob die Erbauer diese nun wegen eines Krieges, aufgrund der Pest oder aus gänzlich anderen Gründen verlassen haben, bleibt wie bei jeder Rattenburg dem Spielleiter überlassen...

Auf der Burg und um sie herum leben die altbekannten Rotten. Die Laborratten fallen jedoch weg, da damals noch so gut wie keine Experimente mit Ratten stattgefunden haben. Hinzugekommen sind stattdessen die Alchemisten, eine Erfinderrothe, die ihr Leben ihren manchmal sehr verrückten und nicht selten auch gefährlichen Experimenten verschrieben hat.

Außerdem gibt es noch die Turmsänger, welche die Talente der Lieder- und Sangeskunst für sich entdeckt haben und als wandernde Geschichtenerzähler die Rattenburg bereisen.

Die Reviere der Burg

Das Erdgeschoss

Innenhof, Kräutergarten und Stall

Der Innenhof mit dem kleinen Kräutergarten ist ein überwuchertes Gelände, welches größtenteils unter freiem Himmel liegt. Hier lauern viele Augen auf unvorsichtige Ratten und nur die wenigsten davon haben eine freundliche Absicht. Wen wundert es da schon, dass sich die Scharfzähne gerade dieses Revier zu eigen gemacht haben. Es ist verhältnismäßig groß, was wohl darauf zurückzuführen ist, dass keine andere Rotte so mutig oder lebensmüde ist, hier zu hausen.

BRIT. MADE SET, 105/-
207M. 4-piece XYLONITE Dressing Set, Tortoiseshell, Brush, Mirror, Comb and Cloth Brush in silk lined case, 105/-

DRESSING SET, 105/-
213M. 6-piece SET, Hair Brush, Comb, Mirror, Cloth Brush, Powder Box and Clock, all fittings on various coloured backs, in fancy gift case, 105/-

CLOCKS in xylonite cases, various colours, and shapes, 9/6, 12/6.
In Tortoiseshell or White, 9/6, 12/6 and 17/6

Lediglich ein überdachter Raum gehört zu diesem Revier. Es handelt sich um einen kleinen Stall, in den sich die Scharfzähne gerne bei schlechten Witterungsverhältnissen und während der kalten Winter zurückziehen. Dort steht auch der alte, gemütliche Strohhiese, den die Erbauer beim Verlassen der Burg wohl vergessen haben müssen. An kalten Tagen versammeln sich die Ratten gerne bei ihm, denn auch wenn das Alter ihn vieles hat vergessen lassen, so weis dieses riesige Tier mehr Geschichten über die Erbauer zu erzählen, als jede Ratte.

Schmiede

Angrenzend an den Innenhof befindet sich eine kleine Schmiede, das Revier der Brandratten. Ein warmer, roter Schein erfüllt den Raum, heiße Eisen warten hier darauf, dass eine Ratte sie streift. Inmitten des Reviers befindet sich ein großes Feuer mit einem Blasebalg davor. Oft schließen sich dutzende von Ratten zusammen, um darauf zu springen und so das Feuer lodern zu lassen. Der dunkle Ruß ist fast allgegenwärtig. Es ist keinesfalls schön dort, wenig wohnlich und noch weniger gemütlich. Doch es ist warm, was gerade zur kalten Jahreszeit ein wahrer Segen ist.

Brunnen und Burggraben

Inmitten des Innenhofes befindet sich eine mehrere Ratten hohe Mauer, die ein tiefes Loch umzäunt. Ein kleines Dach befindet sich darüber, von aus dem ein Seil in die dunklen Tiefen führt. Dies ist der Eingang zum Revier der Taucher.

Nur wenige Ratten wagen sich in den dunklen Brunnen hinab. Es ist kalt hier und feucht. An den Wänden empor zu klettern ist ebenso schwierig, wie das modrige Seil zu nutzen.

Knapp oberhalb der Wasseroberfläche befinden sich etliche Nischen und kleine Vorsprünge. Manche von ihnen führen sogar in kleinere Tunnels.

Vor nicht allzu langer Zeit hat der Taucher Braucht-Keine-Luft eine Verbindung zu dem großen Rundwasser hinter den Burgmauern entdeckt. Dort gibt es reichlich Beute zu schlagen und an der Böschung dieses großen Wassers wachsen viele essbare Pflanzen. Dieser Teil ihres Reviers ist sehr gefährlich, was die Taucher aber nicht wirklich schrecken kann.

Die Kellergewölbe

Müllkeller und Folterkammer

Es ist kalt hier und es ist feucht. Aber das Leben ist ja sowieso ein einziger Kampf, warum sollte man sich also in weichen Daunnen betten?

So oder so ähnlich denken viele Müllschlinger über ihr Revier. Tief unter der Erde, im dunklen Herzen der Burg leben sie. Ihr Revier ist übersät mit allerlei Abfall oder Dingen, welche die Erbauer nicht mit sich nehmen konnten. Die Luft ist abgestanden und riecht oft faulig. Es ist definitiv kein Ort für zarte Rattenseelchen.

An die Müllkeller angrenzend liegt die Folterkammer. Hier dominieren lange, deckenhohe Gitterstäbe das Bild. Es gibt etliche Artefakte die ebenso faszinierend wie tödlich sind. Hinter einer der Gitterwände liegt der größte Schatz der Müllschlinger: Die Knochen eines Erbauers.

Der erste Stock

Küche und Vorratskammer

Natürlich sind die Sammler dort zu finden, wo es die meisten und köstlichsten Vorräte gibt. Daher haben sie auch die Küche und die Vorratskammer der Burg in beschlag genommen. Im Laufe der Zeit haben sich dort aber auch einige Artefakte angesammelt, die aus dem Handel mit anderen Rotten resultieren.

Wohnräume und Schatzkammer

Die Wohnräume der Burg sind klein, gemütlich und voller Artefakte. Hier liegt das Revier der Rotaugen.

Finden lässt sich hier alles nur Erdenkbare, vorwiegend Plunder, dessen Bedeutung anscheinend nur die Rotaugen kennen. In einem der Zimmer hüten sie einen ganz besonderen Schatz. Dort steht eine alte Truhe, die voller goldener Glanz- und bunter Glitzersteine ist. Die Rotte ist sich sicher, dass diese kalten Dinge den Erbauern einmal viel bedeutet haben mögen, denn auf etlichen Erbauerbildern sind eben jene Dinge auch zu sehen.

Rittersaal

Der Rittersaal ist eine große Halle mit vielen kleinen Erkern und Nischen. Einige alte Teppiche und sogar die ein oder andere Waffe hängt an den Wänden. In der Mitte liegt ein hölzerner Tisch auf der Seite. Dies ist das Revier der Waghäse. Die Rotte lädt gerne zu sich ein, um rauschende Feste zu feiern und um ihren ganzen Stolz zu präsentieren: Den Eisernen Erbauer. An einem Ende des Saales steht die kalte und hohle Statue eines Erbauers. Bei Tage erscheint sie völlig regungslos, doch des Nachts kann ein lauschendes Rattenohr sie leise klappern hören.

Der zweite Stock

Erfinderlabor

Tiegel, in denen seltsame Flüssigkeiten ruhen, hölzerne Konstrukte, die von der Decke herab hängen, Schriftrollen und Notizbücher voller kryptischer Aufzeichnungen und nicht zuletzt lebensgefährliche Apparate, all dies ist im Erfinderlabor im zweiten Stock zu finden. Hier liegt das Revier der Alchemisten. Eine findige Ratte findet hier alles, was ihr Herz begehrt, die weniger Klugen werden wohl eher ihr Leben lassen, bei dem Versuch eine der Flüssigkeiten zu trinken oder einen Erbauer-Apparat auszuprobieren.

Der Burgturm

Eine lange Treppe windet sich den Turm hinauf. Durch enge schlitze in den Wänden kann man weiter sehen, als es je eine Ratte getan hat. Von hier aus ist es bei gutem Wetter sogar möglich das Ende der Welt zu erblicken. Hier oben leben harmlose Bewohner, wie die Graufügel aber auch ein Pärchen Hackenschnäbel nistet unter dem Dach. Außerdem ist hier die Rotte der Turmsänger zu finden, die ein seltsames Band zu den Graufüglern haben.

Neue Rotten

Die Alchemisten

Die meisten Ratten nehmen die Dinge die ihnen begegnen als gegeben hin. Nie fragen sie sich, was eigentlich dahinter steckt, wie diese Dinge funktionieren, wie sie wirken. Und so leben sie nur ein halbes Leben und sonnen sich in der bequemen Unwissenheit. Ich frage dich, bist du bereit dazu, deine Unwissenheit abzulegen und zu leben?

Die Alchemisten sind die Forscher der Rattenburg. Sie beschäftigen sich mit Artefakten, den Lebewesen, ja sogar mit der Burg selber. Viele von ihnen gehen dabei gerne praktisch vor, denn ein Experiment liefert in ihren Augen immer die zuverlässigsten Ergebnisse.

Das Sammeln von Wissen und das Hinterfragen gegebener Sachverhalte hat bei den Alchemisten beinahe schon etwas Elitäres. Eine Ratte die etwas auf sich hält, gibt sich als weise und geheimnisvoll.

Wonach genau sie eigentlich suchen und zu welchem Zweck sie das Wissen anhäufen kann niemand so genau sagen. Gerüchten zufolge streben sie eine höhere Form der Zivilisation an. Andere wiederum behaupten, es ginge ihnen gar um die Unsterblichkeit selber.

Eines steht jedoch fest; solange ihre Forschungen es nicht anders erforderlich machen, bleiben die Alchemisten gerne unter sich.

Erscheinung:

Alchemistenratten sind keine Kämpfer, das sieht man ihnen an. Viele von ihnen tendieren dazu recht hager und drahtig zu sein. Ihr Fell ist etwas länger, als das der meisten anderen Rotten, was für sie ein Zeichen von Würde ist. Helle Farben herrschen bei ihnen vor, von gelbbraun über weiß, bis hin zu seichem grau.

Rottensitten:

Wissen ist die höchste Tugend für die Alchemisten. Sie leiben es, sich untereinander über ihre Erfahrungen und Forschungen auszutauschen. Die Jüngeren lauschen oft und gerne den alten Weisen, die manchmal zu regelrechten Vorträgen einladen. Allerdings teilen sie ihr Wissen nicht so bereitwillig mit den anderen Rotten. Sie halten sich gerne für ein wenig elitär und zeigen dies auch nach außen hin. Viele von ihnen geben sich geheimnisvoll und drücken sich betont kryptisch aus. Generell bleiben sie lieber unter ihresgleichen. Für ihre Forschungen lassen sie jedoch schnell einmal alles stehen und liegen.

Revier:

Die Alchemisten bewohnen das Erfinderlabor im ersten Stockwerk der Burg. Hier gibt es ein wahres Sammelsurium aus Glastiegeln, Papierbündeln und gefährlichen Artefakten. Oft sind die eigentlichen Nester der Alchemisten nur schwer oder gar nicht von ihren Forschungsmaterialien zu trennen. Viele schlafen ohnehin über der Arbeit ein, manche sogar für immer. So kann es in dem unübersichtlichen Chaos des Labors schon einmal passieren, dass so manche tote Ratte für schlafend gehalten und erst nach Tagen für tot befunden wird.

Wichtige Lieder: Herz

Charaktererschaffung:

Alchemisten sind in erster Linie eines: Clever. Die Talente Legenden und Gerüchte, Von den Erbauern, Von der Natur und Wunden lecken sind häufig bei ihnen zu finden. Gerne angewandte Tricks sind Gespür für Artefakte, Guter Beobachter und Treuer Diener der Erbauer.

Vorteil: Gelehrter Geist. Alchemisten beschäftigen sich seit jeher mit der Welt und ihrer Natur. Sie können bei der Charaktererschaffung eines der Gebiete wählen: Mechanismen, Artefakte oder Naturkunde. Auf dieses Fachgebiet erhalten sie einen Bonus von +2, sowohl in der Theorie, als auch in der Praxis.

Nachteil: Forscherdrang. Wenn ein Alchemist ein Objekt von Interesse entdeckt hat, kann er sich davon kaum losreißen. Bei allen Proben, die seine Aufmerksamkeit während seiner „Forschungen“ erfordern können, werden die 6en ignoriert.

Große Lieder:

Die großen Lieder der Alchemisten handeln vom Erlangen von Wissen und dem Entschlüsseln von Rätseln. Auch die mutigen Experimente zur Ergründung von Sachverhalten werden gewürdigt. Wandkletterer Himmelssegler probierte einmal einen Segler aus. Er stürzte sich mit ihm vom Turm der Burg hinab und stürzte von ihm getragen in den Horizont. Man hat seinen Körper nie wieder gefunden. Tiegelwahrer hingegen lebt heute noch. Sie verdankt ihr Leben ihren Überredungskünsten, mit denen sie einen Flinkfuß dazu brachte, trübes, dunkles Wasser aus einem Artefakt zu trinken und brachte den Feind damit um.

Was Großvater Alchemist über die anderen Rotten weiß:

Brandratten: Verständnislose Fanatiker. Es gibt keinen Gott.

Müllschlinger: Warum tun sie das?

Rotaugen: Sie sollen ihre Pfoten von Dingen lassen, die sie nicht verstehen.

Sammler: Sie sitzen nur rum und werden faul und fett.

Scharfzähne: Ritter, die man braucht...

Schattenschweife: Schlimmer noch als Rotaugen. Doch Untergrabung kann nicht zum Ziel führen.

Taucher: Nur sie wissen, was dort unten liegt. Leider.

Turmsänger: In ihren Geschichten steckt viel Wahres.

Waghäse: Ihnen fehlt ein Ziel.

Wilde: Wild sind doch alle da draußen.

Zitat: „Das sollte eigentlich ungefährlich sein...“

Die Turmsänger

Wir sind frei wie die Lieder der Ratten, frei wie ihre Gedanken, frei wie der Wind. Es zieht uns hin zu fernen Horizonten, wo wir alte Geschichten erzählen und Neue erfahren können. Wir sind die Melodie, welche die Lieder trägt. Wir sind Turmsänger.

Die Rattenburg steckt voller Mysterien, Wesen und Artefakte und die Turmsänger erzählen ihre Geschichten. Sie wandern zwischen den Rotten umher, um Lieder zu singen und zu erfahren. In ihnen leben die Erinnerungen an viele große Heldentaten weiter. Ganz gleich wer in einem Lied gewürdigt wird, die Turmsänger werden seine Geschichte gewiss weitertragen.

Trotz dass sie ein eigenes Revier beanspruchen, ziehen viele Turmsänger völlig frei und ungezwungen durch die Burg. Lieder sollten keine Grenzen kennen. Auch andere Wanderer sind im Turm stets willkommen, solange sie eine Geschichte mit sich bringen.

Etliche Turmsänger haben Verbündete in den Reihen der Graufügel, mit denen sie sich das Revier teilen. Eine solche Freundschaft hält meist bis in den Tod hinein und ein Turmsänger würde eher seinen Bruder als seinen befreundeten Graufügel enttäuschen.

Erscheinung:

Die Turmsänger sind eine bunte Truppe. Es gibt kaum ein einheitliches Erscheinungsbild. Viele versuchen sich durch auffälligen Knochen- und Federschmuck von den anderen Rotten abzuheben. Alle Fell- und Augenfarben sind vertreten.

Rottensitten:

Die Turmsänger leben für ihre Sanges- und Dichtkunst. Sie lieben es, sich zu gemütlichen Abenden zusammen zu finden und stundenlang den Geschichten der anderen zu lauschen. Für selbige nehmen sie auch bereitwillig lange Reisen auf sich, die sie in seltenen Fällen sogar bis in das Revier der Taucher führen.

Diese Rotte ist mit den Graufügel im Bunde, mit denen sie sich auch ein Revier teilen. Oft verbindet eine enge Freundschaft eine normale mit einer „fliegenden Ratte“.

Manchmal packt einen Turmsänger eine unerklärliche Sehnsucht. Wenn er zu viel den Geschichten seiner geflügelten Brüder gelauscht hat, kann es passieren, dass er einmal selbst die Welt außerhalb der sicheren Burg sehen will. Er weiß, dass die Reise dorthin seine Letzte sein wird, eine Reise ohne Wiederkehr. Dennoch bittet der Turmsänger dann einen Graufügel, ihn zum Horizont, ins untergehende Licht zu tragen.

Revier:

Wie ihr Name schon sagt, leben die Turmsänger im Turm der Rattenburg. Von dort oben hat man eine grandiose Aussicht auf die Welt jenseits der Mauern. Auch befindet sich dort ein alter Taubenschlag. Es gibt viele Ecken und Nischen, die mit Federn und Stoffresten ausgepolstert sind und regelrecht zu einer kleinen Erzählrunde einladen.

Die Turmsänger wagen sich allerdings selten bis ganz unters Dach, da dort ein Päärchen Hackenschnäbel nistet.

Wichtige Lieder: Herz

Charaktererschaffung:

Die Turmsänger sind eine sehr soziale Rotte, was sich auch in ihren Eigenschaften niederschlägt. Viele von ihnen weisen als Talente Legenden & Gerüchte und Quasseln & Beeindrucken auf. Häufig gewählte Tricks sind Loses Maulwerk, Rattig und Verbündeter: Graußflügel.

Vorteil: *Schöne Stimme*. Bei allen positiv beeinflussenden Sozial-Proben, bei denen die Stimme involviert ist, erhalten die Turmsänger einen Bonus von +2.

Nachteil: *Plaudertasche*. Turmsänger erzählen bereitwillig viel und alles. Bei einem Gespräch wird 1W6 gerollt:

1-2: Der Charakter verfällt in einen Redeschwall, aus dem er nur schwerlich wieder herauszureißen ist und bei dem er wohlmöglich einige unangenehme Wahrheiten preis gibt. Wird eine 1 gewürfelt, gibt er dabei auch wichtige Geheimnisse preis.

Große Lieder:

Alles und Nichts. Turmsänger sammeln schließlich jegliche Geschichte. Dennoch sind solche besonders beliebt, bei denen auch ein Sänger selbst beteiligt war.

So begleitete Tonlauscher über viele gefährliche Abenteuer hinweg den Scharfzahn Halsbrecher. Als ihr Gefährte eines Tages jedoch unerwartet mit einem Hackenschnabel konfrontiert wurde, war sie es, die sich treu und todesmutig zugleich zwischen den überrumpelten Krieger und seinen Feind warf und Halsbrecher rettete. Der Scharfzahn nutzte die Gelegenheit und verscheuchte den Räuber. Tonlauscher wurde dennoch während des Kampfes schwer verwundet. Ihr Lied endet tragisch, da sie nur wenig später an ihren Verletzungen erlag.

Was Großvater Turmsänger über die Anderen berichtet:

Alchemisten: Sie wollen alles für sich behalten. Warum? Bringt ihnen das etwas?

Brandratten: Diese Fanatiker glauben wirklich an alles. Dabei kennen sie noch nicht einmal den Horizont.

Müllschlinger: Tragische Helden. Sie enthalten sich selbst zu viel vor.

Rotaugen: Sie können uns nicht nehmen, was in unseren Köpfen ist.

Sammler: Bei einem leckeren Schmaus erzählt es sich doch am besten.

Scharfzähne: Helden. Ihre Lieder geben sich und hin.

Schattenschweife: Geister.

Taucher: Es ist schwer ihr Vertrauen zu gewinnen. Hast du es einmal erlangt, wissen sie atemberaubende Lieder zu singen.

Waghälsa: Unsere Brüder!

Wilde: Liedlose.

Zitat: „Große Taten formen großartige Ratten. Doch erst die Lieder erschaffen aus diesen Recken wahre Helden.“

Andere Burgbewohner

Die Graußflügel

Die Erbauer haben die Graußflügel einst fliegende Ratten genannt. Vielleicht ist das einer der Gründe, weshalb die Turmsänger sich mit ihnen so verbunden fühlen. Sie kennen viele Geschichten von jenseits des Horizonts und im Austausch von Höflich- und Gefälligkeiten geben sie diese auch gurrend zum Besten.

Stark 1

Schnell 1/3*

Clever 2

Sozial 3

Zäh 3

* zu Fuß/fliegend

Talente: -

Tricks: Fliegen

Die Hackenschnäbel

Sie sind schnell, sie sind lautlos und sie sind eine absolut tödliche Gefahr. Ihre Schwingen sind leiser als die der Schwarzflügel und ihre Augen sehen Schärfer als die eines Schleichers.

Stark 2

Schnell 1/4*

Clever 2

Sozial 1

Zäh 6

Talente: Hören, Sehen, Schnüffeln (hier vorwiegend Sehen!)

Verschwinden und Verstecken

Tricks: Fliegen

Der Strohriese

Im Stall der Scharfzähne steht ein einsamer, gigantischer Strohriese. Er ist höher und länger als jedes andere Tier. Sein Hals und sein Schwanz sind mit langem, zottigen Fell bedeckt. Anstelle von Füßen hat er Hufe, die so hart sind wie Steine. Zum Glück ist er kein Rattenfresser.

Einst war der Strohriese ein Freund der Erbauer, doch aus irgendeinem Grund ließen sie ihn zurück.

Stark 10+ (entfällt bei einem solch gigantischen Wesen im Grunde)

Schnell 2/6*

Clever 2

Sozial 3

Zäh 100 (ebenso irrelevant wie die Stärke)

* normal/laufend

Talente: Von den Erbauern

Tricks: Entsetzlich Riesig

Monströs

Rammen

Trampeln

ENAMEL SET . . . 21/-

208M 3-piece ENAMEL Dressing Set, fancy design with nickel handle and trimmings, pink, blue or green boxed, 21/-

4-PIECE SET . . . 27/6

209M 4-piece DRESSING SET, Brush, Comb, Mirror and Cloth Brush in chrome, pink or green backs with chrome finish in leatherette silk lined box, 27/6

3-PIECE SET . . . 30/6

210M 3-piece ENAMEL Dressing Sets, in pink, blue or green enamel, silk lined box, 30/6

3-PIECE SET . . . 30/6

211M 3-piece DRESSING SET, chrome finish in earless fancy shapes in blue, green or pink, with velvet lined box, 30/6

3-PIECE SET . . . 37/6

212M 3-piece DRESSING SETS, in chrome or black backs, finished with tissues, 37/6 box.

DRESSING SET . . . 105/-

213M 6-piece SET, Hair Brush, Comb, Mirror, Cloth Brush, Powder Bowl and Clock, gilt trimmings on various coloured backs, in fancy gift case, 105/-

214M BRUSH AND COMB, white or tortoiseshell xylonite in leatherette case 17/6. Better quality in white, pink, blue or tortoiseshell, 21/-

BRUSH & COMB Set, 7/6

215M BRUSH AND COMB, xylonite back, in various colours, in fancy cardboard box, 7/6.

CHROME 3-PIECE SET 90/-

216M 3-piece SET, English chrome Brush, Comb and Mirror, a very good quality set for 90/-

MAIL YOUR ORDERS to BAIRDS



4-pce. TOILET SET, 29/6

217M 4-piece TOILET SET, in chrome finish, tray to match, all with chrome fittings, 29/6

INFANTS SET . . . 5/6

218M 4-piece INFANTS' GIFT SET, white, pink, or blue xylonite. Pull Box, Hair Brush, Comb and Soap Box, 6/6 set.

Infant's Hair Brush and Comb, 5/6 and 5/6 box.



BEDROOM CLOCKS

219M CLOCKS in xylonite cases, various colours, and shapes, 9/6, 12/6.

In Tortoiseshell or White, 9/6, 12/6 and 17/6

DER TRAUM VOM FLIEGEN

Von Jens Bojaryn

Lautfiep schnüffelte an der verkohlten Leiche von Leichtglaub Schatzfinderin. Der Geruch verbrannten Rattenfleischs erinnerte ihn an seine Heimat. Leichtglaub hatte ihn hierhergeführt, hatte ihm das Feuer gezeigt: Das Feuer, das nicht brennt. Sie hatte ihn das Geheimnis gelehrt, es zu beherrschen. Dann wollte sie es allen anderen Ratten zeigen. Wie dumm von ihr!

Lautfiep putzte sich zufrieden. Das Feuer, das nicht brennt. Ganz sicher war das der Weg. Bald schon würde er genug Mitstreiter finden, um mit den Opferungen zu beginnen. Die Erbauer würden ihn bemerken, sie würden kommen, ihn belohnen. Ja, ihn: Lautfiep Brennmeister!

Überblick

Lautfiep Brennmeister ist eine Brandratte, die eine Sekte um eine Schnellkochplatte errichtet hat. Lautfiep glaubt, dass sich die Erbauer zeigen werden, wenn möglichst viele heidnische Ratten auf ihr geopfert werden. Da er sehr überzeugend wirkt, hat er bereits einige Mitstreiter gefunden, darunter die mächtige Dunkelfell Stinkerfreundin. Wie es der Zufall will, steht die Schnellkochplatte in einem Raum am Rande des Reviers des Rotaugen-Schmugglers Gangwisser Allesbeschaffer Oftvater. Der ist nicht erfreut, als Dunkelfells wildgewordener Stinker in seinem Revier Ratten jagt.

Die Spielerratten ahnen von all dem nichts. Sie folgen einer jungen Waghälsin namens Absturz in Oftvaters Revier auf der Suche nach einem sagenumwobenen Fliegding. Bald müssen sie Absturz jedoch aus den Klauen der Sekte befreien und außerdem Oftvater erklären, was sie eigentlich in seinem Revier verloren haben.

Mittendrin

Erzähle den Spielern: „Ihr müsst leise sein, damit Oftvater euch nicht hört.“ Noch immer brummt euch der Schädel vom Torkelwasser des Vorabends, aber ihr folgt Absturz durch den muffigen Schacht. Links und rechts verlaufen lange Lianen. Wie seid ihr nur hierhergekommen? Warum seid ihr Absturz gefolgt? Ach ja, es begann mit dieser Feier...

Am Abend zuvor:

Das Fest

Waghälsen haben immer etwas zu feiern. Hochsprung Fangschwinge ist von einem Streifzug auf dem Dachboden zurückgekehrt und lädt alle Ratten, die sie kennt (eine Menge) sowie deren Freunde und Bekannte zu einem großen Schleckgelage ein. Auch Angehörige anderer Rotten sind willkommen - und darunter befinden sich auch die Spielerratten. Zum Beispiel deswegen:

- Brandratten lehnen die Feiern der Waghälsen ab. Eine junge Brandratte möchte sich aber vielleicht selbst von der Lasterhaftigkeit dieser Rotte überzeugen.
- Ein Rotaugen könnte von dem berüchtigten Schmuggler Gangwisser Allesbeschaffer Oftvater (s.u.) angeheuert worden sein. Oftvater vermutet, dass eine Ratte namens Absturz plant, unerlaubt in sein

Revier einzudringen. Das Rotauge soll dieser Ratte möglichst folgen und ihm anschließend Bericht erstatten. Informiere den Spieler der Ratte unter vier Augen über diesen Auftrag - Rotaugen haben ihre Geheimnisse!

- Ein Scharfzahn könnte gebeten worden sein, auf der Feier ein wenig für Ordnung zu sorgen. Ein ausgewegloses Unterfangen!
- Sammler sind die reichen Nachbarn der Waghälsa. Schon des guten Verhältnisses wegen sind sie immer eingeladen.
- Müllschlinger schleichen sich immer wieder auf Feste der Waghälsa ein. Immerhin gibt es kostenlose Getränke und oft auch etwas zu fressen.
- Eine junge Laborratte hat sicher schon viel von dem legendären Torkelwasser der Waghälsa gehört und möchte es vielleicht selbst einmal „erforschen“.
- Taucher könnten sich von dem Gefühl der Zusammengehörigkeit angezogen fühlen, das auf den Feiern der Waghälsa vorherrscht. Außerdem gehören Waghälsa wegen ihrer Abenteuerstreifzüge zu den wenigen regelmäßigen Besuchern des Taucherreviers.

Das Fest findet zwischen den Regalen der Getränkeabteilung statt. Alles ist voller Ratten. Auf dem Boden liegen riesige Scherben zerschmetterter Glasröhren und es stinkt nach Torkelwasser. Bald kommen die Anwesenden in Stimmung, erzählen sich Geschichten, springen umher, putzen sich, paaren sich ungeniert. Und natürlich schlecken sie Torkelwasser. Es ist in den verschiedensten Farben und Geschmäckern vorhanden, scharf oder nicht, wenn man möchte sogar prickelnd. Es gibt genug für alle.

Schmücke die Feier ordentlich aus und beteilige die Spielerratten am Geschehen. Folgende Szenen helfen dir dabei:

- Eine besonders große Torkelwasserröhre soll umgekippt werden. Mehrere Ratten müssen zusammenarbeiten.
- Zwei Rattenböcke beißen sich um ein begehrtes Weibchen. Wenn niemand schlichtet, wird es zu ernsthaften Verletzungen kommen.
- Einige Ratten vergnügen sich bei einem Balancierwettbewerb: Es gewinnt, wer am längsten auf einer umgekippten Torkelwasserröhre laufen kann.
- Für Hemmungslose findet eine große Torkelwasserdusche mit anschließendem Geputze statt.

Im Laufe des Abends wird Hochsprung Fangschwinge auf ein hochgelegenes Regalbrett klettern und von ihren Abenteuern auf dem Dachboden erzählen. Alle Ratten versammeln sich am Fuße des Regals und hören ihr zu. Als sie von umherschwirrenden Schwarzschnwingen spricht, hört eine neugierige Spielerratte eine junge Waghälsa murmeln: „Fliegen... das kann ich auch bald.“ Wird die Waghälsa auf diesen Satz angesprochen (oder auch nur länger angeschaut), fängt sie sofort begeistert an, in verschwörerischem Tonfall von ihren Plänen zu berichten. Auch die anderen Spielerratten bekommen das mit: „Ich... Ich kenne nämlich das Geheimnis des Fliegens. Ich bin Absturz. Und wer bist Du?“

Nach der Vorstellung: „Stell dir vor, wir könnten fliegen. Uns würde die Welt gehören! Wir wären frei! Und kein Schleicher würde uns mehr kriegen! Warte, ich zeig dir was.“ Absturz läuft davon und kommt nach kurzer Zeit mit einer Schwarzschnwingenfeder im Maul zurück. „Da ift ef.“ Sie spuckt die Feder aus.

Laut Absturz können Schwarzschnwingen ihrer Federn wegen fliegen. Sie selbst hat das gleiche bereits mehrmals ausprobiert und ist mit der Feder in den Pfoten in die Tiefe gesprungen - bisher ohne Erfolg. „Zum Glück gibt es noch andere Wege, um zu fliegen. Ich kenne da ein Geheimnis. Ich habe es selbst gesehen. Ich war im Revier von Gangwisser Ahnenfreund Oftvater, ihr wisst schon, der Schmuggler.“

Plötzlich kam ein Ding, ein weißes Kreuz von der Größe zweier Ratten, mit einem Wirbelwind vorne dran, über meinen Kopf gesaust, knatterte um eine Ecke und war verschwunden.“ Absturz ist sich sicher, dass Oftvater das Fliegding versteckt hält. Das hat sie ihm auch gesagt und darf sich seitdem nicht mehr in der Nähe seines Reviers blicken lassen.

An dieser Stelle mischt sich eine Rätin mit schwarzem Fell und einer Brandwunde an der rechten Flanke ein: „Ich glaube, ich kann dir helfen. Ich habe Zugang zu Oftvaters geheimen Lager.“ Die Ratte stellt sich als „Dunkelfell“ vor. Obwohl sie nur recht vage Andeutungen macht, woher sie Oftvaters Geheimplatz kennt, vertraut Absturz ihr sofort und ist begeistert. Dunkelfell verabredet sich mit ihr am nächsten Tag in Oftvaters Revier vor einem Regal mit kleinen, bunten Höhlen (Turnschuhe), das beide kennen. Dann verschwindet Dunkelfell schnell.

Nun hat Absturz ein Problem: Reist sie alleine und stirbt dabei, gibt es niemanden, der anschließend von ihren Heldentaten berichten kann. Schließlich könnte Oftvater sie erwischen - und jeder kennt dessen Skrupellosigkeit. Also versucht sie alles, die Spielerratten zum Mitkommen zu überreden. Sie lässt dabei ihren ganzen Charme spielen, hat aber auch einiges anzubieten:

- Absturz teilt gerne. Sie arbeitet mit jedem zusammen, der auch am Geheimnis des Fliegdings interessiert ist. Eine Ratte mit dem Talent Legenden und Gerüchte hat vielleicht selbst schon von dem Fliegding gehört.
- Wer immer ihr hilft, bekommt von ihr soviel Torkelwasser, wie er aufschlecken kann.
- Absturz ist verwandt mit dem berühmten Krautfresser Bilderseher. Wer Absturz begleitet, kann sich von ihm die Zukunft weissagen lassen.
- Absturz ist eine sehr wohlriechende Ratte. Ratten, die darauf reagieren, putzt sie zärtlich hinter dem Ohr.

Wenn das alles nichts nützt, lasse den Onkel einer Spielerratte auftauchen und ihn bitten, für Absturz‘ Sicherheit zu sorgen. Merkwürdiger Weise hat er eine gewisse Ähnlichkeit mit Absturz. Oder der fette Sammler Stopfschling Atemnot kreuzt auf und bietet jedem, der ihm etwas von Oftvaters sagenumwobenen Delikatessen mitbringt, eine Wochenration zu fressen an.

Absturz

Absturz ist ein junges, sehr wohlriechendes Rattenweibchen mit glattem braunen Fell. Sie zeigt eine naive Begeisterung für alles, was mit Reisen und Abenteuern zu tun hat. Seit sie Gerüchte über das Fliegding im Revier der Rotaugen gehört hat, kann sie an nichts anderes mehr denken.

Absturz‘ größter Schatz ist eine Schwarzschiwinge-Feder. Sie glaubt fest daran, dass darin das Geheimnis des Fliegens verborgen liegt.

Rollenspielhinweise: naive Begeisterung, offen, die Spielerratten bewundernd, hilflos, ungeduldig

Eigenschaften: Clever 1, Sozial 2, Schnell 3, Stark 2, Zäh 6

Talente: Klettern und Springen I, Von der Natur I, Gänge und Abteilungen I

Trick: Rattig

Hochsprung Fangschwinge

Hochsprung Fangschwinge ist eine typische Waghälsin. Ihr glänzendes braunes Fell ist übersät von grauenhaften Narben, die sie stolz zur Schau trägt. Sie ist bekannt für ihre Abenteuer bei den Schwarzschiwingen, denen sie ein ums andere Mal entkommen ist. Höhepunkt ihrer bisherigen Karriere war das Einfangen einer jungen Schwarzschiwinge, die aus dem Nest gefallen war.

Rollenspielhinweise: stolz, gute Erzählerin, macht ordentlich was los

Eigenschaften: Clever 2, Sozial 2, Schnell 2, Stark 2, Zäh 6

Talente: Klettern und Springen II, Legenden und Gerüchte I, Von der Natur I, Quasseln und Beeindrucken I
 Trick: Pakt mit dem Rattentod

Dunkelfell Stinkerfreundin

Dunkelfell Stinkerfreundin ist ganz schwarz und eher schwächling. Sie tauchte eines Tages bei den Brandratten auf, um eine von ihnen zu werden. Ihre Initiation überstand sie ohne einen Klage laut und auch sonst redet sie wenig. Selbst den Brandratten ist sie eher unheimlich. Niemand kennt ihre wahren Motive - auch Lautfiep weiß nicht, warum sie sich ihm angeschlossen hat

Dunkelfell besitzt einen Stinkerscheucher - eine Hundepfeife. Damit ist es ihr gelungen, einen großen Stinker unter ihre Kontrolle zu bringen. Besonderen Spaß scheint ihr das Besorgen von Opfern für Lautfieps Rituale zu bereiten.

Rollenspielhinweise: wortkarg, abwesend gucken, im richtigen Moment das Weite suchen

Eigenschaften: Clever 3, Sozial 2, Stark 1, Schnell 2, Zäh 3

Talente: Verschwinden und Verstecken I, Von der Natur I, Von den Erbauern I

Trick: Außergewöhnlicher Verbündeter (Stinker)

Im Seilschacht

Der Weg in die erste Etage kann ruhig ereignislos verlaufen. Absturz führt die Spielerratten bergauf durch verschiedene Schächte und Röhren, bis sie schließlich meint, am Rande von Oftvaters Revier angelangt zu sein. Die Gefährten mutmaßen, dass sie sich hoch über dem Boden befinden müssen. Hier befindet sich ein Eingang in einen schmalen, düsteren Schacht, aus dem es muffig riecht.

Absturz erklärt, dieser Schacht werde von Oftvaters Ratten nie genutzt, obwohl er mitten in das Hoheitsgebiet des Schmugglers führt. Offenbar würde er ihn nicht kennen. Zwar kennt auch Absturz den Schacht nur aus Erzählungen - aber sie lässt keine Zeit für Nachfragen. Voller Eifer schlüpft sie durch den Eingang und läuft los. Wenn die Spielerratten nicht sofort folgen, reagiert sie irritiert und fragt, wo sie bleiben.

Der Schacht ist gerade so breit, dass zwei Ratten nebeneinander herlaufen können. Wenn eine Ratte sich auf die Hinterbeine stellt, erreicht sie die Decke des Schachtes. Die linke Wand besteht aus bröckelndem Putz, die rechte aus Plastik. Die Wände entlang führen mehrere glatte, bunte Seile (Kabel) von denen der muffige Geruch ausgeht. Laborratten kennen ähnliche Seile aus ihrem Revier. Die Seile sind mit Halteklammern aus festem Plastik an den Wänden des Schachtes befestigt.

Da Ratten nicht zu Platzangst neigen, dürften sich die Spielerratten in dem Schacht eher sicher fühlen. Eine Ratte mit dem Trick Rattensinn hat aber nach erfolgreicher herausfordernder 2xclever-Probe das Gefühl, das etwas nicht stimmt. Der Schacht verläuft viele Meter geradeaus und biegt dann scharf nach rechts ab. Absturz läuft bis zu der Biegung voran und dreht sich dort um: „Kommt schon! Schnell! Und leise, sonst hört uns Oftvater!“ Schon ist sie um die Ecke verschwunden.

Hinter der Biegung verläuft der Schacht wieder weit geradeaus. Nach einigen Metern zweigt ein ähnlich großer Schacht nach links ab. Die Seile auf der linken Seite führen dort hinein. Nur die Seile auf der rechten Seite verlaufen weiter geradeaus. Absturz beachtet die Kreuzung nicht weiter („Eine Sackgasse, vertraut mir!“) und läuft weiter in die ursprüngliche Richtung. Sie bemüht sich sehr darum, ihre Gefährten ebenfalls zum schnellen Weiterlaufen zu motivieren.

Ratten, die dennoch stehenbleiben und den abzweigenden Schacht näher untersuchen, bemerken einen beunruhigenden Geruch, der von etwas großem, gefährlichem stammen könnte (2xclever, herausfordernd).

Spätestens jetzt hören sie von Absturz einen überraschten Aufschrei. Sie ist bereits um die nächste Biegung gelaufen.

Bei Absturz angekommen sehen sie den Grund ihres Schreis: Wenige Schritte hinter der Biegung endet der Schacht an einem dunklen, scheinbar bodenlosen Abgrund. Die Seile enden an dieser Stelle. Es wirkt, als habe sie jemand mit gewaltiger Kraft abgerissen.

Absturz weiß nichts über den Abgrund, macht sich aber keine Sorgen deswegen: Sie schlägt vor, ihre Feder auszuprobieren und gemeinsam nach unten zu fliegen. Da man nicht auf den Grund sehen kann, weiß jede Ratte, dass das tödlich enden könnte. Die Spielerratten sollten sich bemühen, eine andere Lösung zu finden. Einige Möglichkeiten:

- Die Wände des Abgrunds bestehen aus Putz, der an vielen Stellen abbröckelt. Es erscheint zwar nahezu aussichtslos, aber eine besonders geschickte Ratte könnte es schaffen, daran herunterzuklettern. (stark+schnell gegen 12).
- Die Seile lassen sich mit etwas Mühe durchnagen (dauert zwei Runden, da sie einen harten Kern haben). Lässt man eines in die Tiefe hängen, kann man daran herunterklettern. Es schaukelt stark und ist sehr glatt, daher ist auch hier ein Wurf fällig (stark+schnell, schwer). Achte darauf, wie das Seil oben befestigt wird. Am besten hängt es noch an einer der Halteklammern - andernfalls muss eine Ratten es oben festhalten.
- Mit Hilfe der Seile sind viele Varianten denkbar. Wenn sich eine Ratte an einem Seilende festhält, kann sie von den anderen daran heruntergelassen werden. Wenn zwei Seile miteinander verflochten werden, wird der Kletter-Wurf etwas einfacher.

Während die Spielerratten sich noch beraten, hören sie, wie sich etwas in der Richtung, aus der sie gekommen sind, über den Boden schiebt. Um die Biegung kriecht ein großer, gelber Zischer. Sein massiger Körper füllt fast den ganzen Gang aus - an ein Vorbeikommen ist nicht zu denken. Ratten mit dem Talent Von der Natur wissen, dass diese Art sehr giftig ist.

Absturz gerät in Panik und springt mit ihrer Feder in den Abgrund. Man hört einen dumpfen Aufprall. Aufgrund der Enge des Schachts können nur zwei Ratten gleichzeitig den Zischer bekämpfen. Der Zischer schießt dabei immer wieder blitzartig vor und beißt zu - nur um dann eine Runde abzuwarten, ob sein Gift wirkt. Die restlichen Ratten haben Zeit, die Flucht in den Abgrund vorzubereiten.

Der Abgrund ist einige Meter tief. Ein ungebremster Sturz kostet drei Punkte Zähigkeit. Scheitert der Kletterwurf nur knapp, sind es zwei Punkte Zähigkeit. Wer erfolgreich klettert oder sich abseilt kommt unbeschadet unten an.

Zischer

Aus Ratten!: „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 lauend ab, bis ihr Gift wirkt und sie ihren Gegner in einem Stück schlucken können.“

Dieser Zischer ist besonders groß und giftig.

Eigenschaften: Clever 1, Sozial 1, Stark 3, Schnell 4, Zähigkeit 9

Talente: Verschwinden und verstecken I

Trick: Gift – Die Ratte muss bei jedem erhaltenen Biss der Schlange eine stark x2 Prüfung gegen 10 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.

Oftvaters Revier

Unten ist der Ausgang aus dem Schacht - er führt in einen großen Verkaufsraum. Die Ratten sind nun mitten in Oftvaters Revier. Falls sie zuerst gesprungen ist, fehlt jede Spur von Absturz. Sollte sie noch dabei sein, wird sie bei der erstbesten Gelegenheit plötzlich um eine Ecke laufen und ist verschwunden.

Oftvater herrscht über einen Teil der Sportabteilung. Dort können Ratten viele aufregende Dinge sehen.

Einige Beispiele:

- Eine gewaltige Kiste voll schwarzweißer Lederkugeln (Fußbälle). Man kann sich darunter verstecken. Man kann auch darauf klettern, um sich umzusehen. Leider sind Ratten kurzsichtig.
- Eine Siedlung bunter geräumiger Rattenhäuser, die in unterschiedlichen Höhen an zwei Schlaufen hängen (Trekkingrucksäcke).
- Ein rundlicher Holzrahmen, auf den heimtückisch scharfe Drähte gespannt wurden (Tennisschläger) fällt plötzlich von einer Wand auf eine der Ratten.

An dieser Stelle haben die Ratten mehrere Möglichkeiten. Am wahrscheinlichsten ist, dass sie die Spur von Absturz verfolgen möchten. Da sie noch frisch ist, kann eine Spürnase nach einem einfachen 2xclever-Wurf die Fährte aufnehmen. Falls sich jemand mit dem Talent Gänge und Abteilungen oder ein Rotauge in der Gruppe befindet, können sie auch direkt nach dem Treffpunkt mit Schwarzfell suchen. In beiden Fällen geht es weiter unter **Hol das Stöckchen**. Die Gefährten wissen, dass sie sich unerlaubt in Oftvaters Revier aufhalten. Vielleicht möchten sie ihn jetzt, da Absturz nicht mehr da ist, lieber aufsuchen und sich anmelden oder ihn um Hilfe bitten. Dann geht es weiter **Bei Oftvater**. Zuletzt könnte die Gruppe beschließen, dass ihr die ganze Sache zu heikel ist, und Oftvaters Revier lieber wieder verlassen. Weise darauf hin, dass das Abenteuer dann zuende ist. Angehörige ehrenhafter Rotten können in der Folge einen Schmachnamen erhalten, da Absturz verschwunden bleibt.

Hol das Stöckchen

Unabhängig davon, ob die Ratten Absturz' Fährte folgen oder sie direkt ihren Treffpunkt mit Schwarzfell aufsuchen, gelangen sie schließlich in die Turnschuh-Abteilung. Auf dem Weg dorthin bemerken sie, dass sie beobachtet werden: Plötzliche Bewegungen hinter einem Regal, Geraschel in einer Box, das Getrappel mehrerer Rattenfüße... Oftvaters Spione schauen zu, wer sich in seinem Revier herumtreibt. Noch greifen sie allerdings nicht ein.

Gerade als die Spielerratten ein weiteres Regal voller merkwürdiger, bunter Mini-Höhlen (Turnschuhe) passiert haben, erblicken sie Absturz am anderen Ende der Regalreihe. Sie richtet sich freudig auf und ruft „Da seid ihr ja endlich!“. Gleichzeitig sehen die Charaktere, wie hinter Absturz etwas Großes, Schwarzes herangeschossen kommt. Ehe sie reagieren können, hat ein sabbernder Stinker Absturz gepackt und läuft mit ihr davon.

Falls die Gefährten hinter dem Stinker herlaufen möchten, entbrennt eine wilde Verfolgungsjagd. Der Stinker rennt mit großen Sätzen davon. Absturz schreit aus seinem Maul um Hilfe: Offenbar lebt sie noch! Schnell wird die Lücke zwischen dem Stinker und den Verfolgern größer; zu gewaltig sind seine Sprünge. Aus der Ferne können sie ein lautes, hohes Pfeifen hören, auf das sich der Stinker zubewegen scheint. Schließlich verschwindet der Stinker mit einem weiteren Satz über ein kleines Regal aus der Sicht der Ratten und bleibt verschwunden. Nun bemerken sie, dass sie nicht die einzigen Verfolger des Stinkers waren.

Von überall her strömen Rotaugen heran. Schnell finden sich zwei Dutzend mickrige Gestalten zusammen und umzingeln die Gefährten. Eine Ratte ist größer und drahtiger als die anderen; Knochen wurden in sein Fell geflochten: Ein Müllschlinger. Die Chancen zu fliehen sind äußerst gering. Der Müllschlinger tritt vor: „Wehrt euch nicht, dann gibt es keine Toten. Ich bin Nackenbeißer Rotaugenschutz und habe den Auftrag, verdächtige Eindringlinge zu Oftvater zu bringen. Ihr seid verdächtig!“

Diskutieren ist sinnlos, denn Nackenbeißer ist weder verhandlungsbereit noch scheint er das Wort „verhandeln“ überhaupt zu kennen. Er ist absolut starsinnig und humorlos. Auf den Stinker angesprochen sagt er: „Ich habe gesehen, dass ihr ihm nachgelaufen seid. Das ist verdächtig.“ Auch, dass die Zeit drängt, da Absturz in Gefahr schwebt, beeindruckt ihn nicht: „Das entscheidet Oftvater.“

Die anderen Rotaugen halten sich zurück. Mutige und entschlossene Spielerratten können versuchen, deren Feigheit auszunutzen und entkommen (stark+schnell, schwer). In dem Fall werden sie verfolgt. Schaffen sie es, den Rotaugen zu entkommen, können sie die Fährte des Stinkers allein verfolgen. Immerhin haben sie die grobe Richtung sehen können, in die er gelaufen ist. Dank einiger „Geruchsproben“ des Ungeheuers finden sie schließlich zu dem Metallgestänge **Vor der beweglichen Wand**. Wenn die Gefährten sich in ihr Schicksal fügen und mit Nackenbeißer kommen, geht es weiter **Bei Oftvater**.

Stinker

siehe Kapitel „Das Ritual“ weiter unten

Nackenbeißer Rotaugenschutz

Nackenbeißer ist für einen Müllschlinger erstaunlich wohlgenährt. Nur seine drahtige Statur und die ins Fell geflochtenen Knochen lassen auf seine Herkunft schließen. Als Junges wurde er von Oftvater vor dem Hungertod gerettet. Seitdem ist er einer von Oftvaters loyalsten Gefolgsratten. Er würde ihn mit seinem Leben verteidigen. Oftvater hat weder Kosten noch Mühen gescheut und Nackenbeißer eine erstklassige Kampfausbildung ermöglicht.

Rollenspielhinweise: kompromisslos, dumm, eher wortkarg, loyal

Eigenschaften: Clever 1, Sozial 1, Schnell 3, Stark 3, Zäh 9

Talente: Kratzen und Beißen II, Klettern und Springen

Trick: Eisenbiss

Rotaugen

Die Rotaugen beschnüffeln die Spielerratten aus sicherer Entfernung. Nur, wenn es sich nicht vermeiden lässt, greifen sie an. Alle gleichzeitig.

Eigenschaften: Clever 2, Sozial 2, Stark 1, Schnell 3, Zäh 3

Talente: Gänge und Abteilungen I, Verschwinden und Verstecken I, Gerüchte und Legenden I

Bei Oftvater

Wer Oftvater finden möchte, der findet ihn auch. Begeben sich die Spielerratten aus freien Stücken zu ihm, helfen Talente wie „Gänge und Abteilungen“ und „Legenden und Gerüchte“ oder natürlich ein Rotauge, um zu seiner Residenz zu gelangen. Werden sie von Nackenbeißer eskortiert, entfallen solche Bemühungen.

Je näher die Gefährten Oftvater kommen, desto offensichtlicher werden sie beobachtet. Aus allen Ecken und Winkeln lugen rote Augen hervor. Bei Oftvater angekommen hat sich schließlich ein Halbkreis von mehreren Dutzend Rotaugen gebildet, der die Neuankömmlinge mit einer Mischung aus Neugier und Misstrauen mustert. Jeder Ratte sollte klar sein, dass die Rotaugen bereit sind, sich auf sie zu stürzen, wenn sie versucht, Oftvater anzugreifen.

Auf einem erhöhten Sockel erheben sich zwei gewaltige, vermutlich lebensgroße Statuen der Erbauer. Von ihnen hängen bunte Fetzen herunter. Welchem Zweck sie einst gedient haben, können Ratten nur raten. (Es handelt sich um Schaufensterpuppen in zeretzter Sportbekleidung.) Die Statuen stehen vor einer großen durchsichtigen Wand (Fenster), durch die man trübe die Außenwelt erahnen kann. Der Sockel ist Oftvaters Thron. Ein klappriges und ausgemergeltes Rotauge blickt auf die Spielerratten herab. Zu seiner rechten setzt sich der Müllschlinger Nackenbeißer Rotaugenschutz.

Das klapprige Rotauge stellt sich als Gangwisser Allesbeschaffer Oftvater vor und bedankt sich für den „etwas überraschenden Besuch“ der Spielerratten. Er fragt sie höflich nach ihren Namen und dem Grund ihres Kommens. Wenn ihm allzu abenteuerliche Lügen aufgetischt werden, lässt er durchscheinen, dass er ihnen nicht glaubt - er besteht aber nicht auf der Wahrheit. Sollte sich unter den Spielerratten ein Spion Oftvaters befinden (s.o.), ist jetzt der Moment, ihn zu enttarnen: Oftvater fragt ihn genauestens über das bisher Geschehene aus.

Je nachdem, was die Ratten Oftvater erzählen und wie respektvoll sie sich verhalten wird das Gespräch unterschiedlich verlaufen. Oftvater hat bereits gemerkt, dass bei den kleinen Höhlen ein Stinker sein Unwesen treibt und hat sogar die Vermutung, dass er irgendwie gelenkt wird. Dank seiner Spione hat er eine vage Ahnung, wo das Quartier des Stinkers liegt. Er weiß, dass es riskant ist, das Versteck aufzusuchen und möchte dafür ungern seine Untergebenen opfern. Die Gäste kommen ihm also gerade recht.

Suchen die Ratten ohnehin schon nach dem Stinker, bietet Oftvater ihnen seine Hilfe an. Eine Spionin namens Schnell-Davon hat gesehen, wohin der Stinker gelaufen ist. Sie kann die Gefährten dorthin bringen. Suchen die Ratten dagegen lediglich nach Absturz und wissen noch nichts von einem Stinker, versucht er sie zu überzeugen, dass das nur mit dem geheimnisvollen Verschwinden einiger Ratten aus seinem Revier zu tun haben kann. Den Stinker erwähnt er dann nicht, gibt ihnen aber auch Schnell-Davon mit. Sollten die Spielerratten nicht bereit sein, den Stinker oder Absturz zu suchen, macht Oftvater sie darauf aufmerksam, dass sie sich unerlaubt in seinem Revier aufhalten und er im Gegenzug für seine „Gastfreundschaft“ auf diesem „kleinen Gefallen“ bestehe. Die Gerüchte über seine Skrupellosigkeit sollte die meisten Ratten zur Vernunft bringen.

Angesprochen auf das Fliegding gibt Oftvater vor, von nichts zu wissen. Er bittet die Ratten aber eindringlich, ihm Bericht zu erstatten, wenn sie mehr davon hören. „Ich werde mich erkenntlich zeigen.“

Schließlich wird Oftvater Schnell-Davon holen lassen, die nach kurzer Suche zitternd unter einem Helm gefunden wird. Mit Schnell-Davon ziehen sie los, um Absturz zu retten.

Gangwisser Allesbeschaffer Oftvater

Niemand weiß es genau, doch man munkelt, Oftvater sei möglicherweise schon drei Jahre alt. Entsprechend gebrechlich und runzlig ist er. Sein Fell wächst nur noch sporadisch, seine Augen tränen, seine Flanken beben beim Atmen.

Oftvater hat ein bewegtes Leben hinter sich. Er ist ein Unterweltboss und einer der besten Schmuggler der Rattenburg. Man sagt, es gebe kein Artefakt, keine Delikatesse, die er nicht beschaffen könnte. Er hatte viele Weibchen und hat viele Junge gezeugt - doch zuletzt ist er etwas ruhiger geworden. Er weiß, er wird bald sterben. Das stimmt ihn milde. Aber er ist immer noch wachsam.

Rollenspielhinweise: Trotz seiner Skrupellosigkeit achtet Oftvater sehr auf gute Manieren. Er ist stets von ausgesuchter Höflichkeit und wird nie ausfallend, was auch passiert. Auf Unhöflichkeiten anderer Ratten reagiert er irritiert, als könne er sie nicht verstehen. Notfalls „bittet“ er seine Leibwächter um eine

„Zurechtweisung“ allzu aufdringlicher Gäste. Hinter seiner dünnen Maske ist er absolut egoistisch und gewissenlos. Zwar droht er niemals vorschnell, aber auch niemals leer.

Eigenschaften: Clever 4, Sozial 3, Schnell 1, Stark 1, Zäh 3

Talente: Fallenkunde I, Gänge und Abteilungen II, Legenden und Gerüchte II, Quasseln und Beeindrucken I, Von den Erbauern II

Tricks: Untrüglicher Instinkt, Wir sind doch Kollegen

Schnell-Davon

Schnell-Davon ist selbst für ein Rotauge eine sehr mickrige Erscheinung. Sie zittert fortwährend vor Angst und stottert beim Reden. Bei jeder plötzlichen Bewegung einer anderen Ratte zuckt sie zusammen. Sie ist ein reines Nervenbündel.

Eigenschaften: Clever 3, Sozial 1, Schnell 3, Stark 1, Zäh 3

Talente: Gänge und Abteilungen I, Hören, Sehen und Schnüffeln I

Nacktenbeißer Rotaugenfreund

siehe Kapitel „Hol das Stöckchen“

Andere Rotaugen

siehe Kapitel „Hol das Stöckchen“

Vor der beweglichen Wand

Entweder durch eigene Nachforschungen oder durch die Hilfe von Schnell-Davon kommen die Spielerratten schließlich in die Nähe einer Raumecke. Hier riecht es nach Gummi. Vor ihnen liegen merkwürdig gebogene und miteinander verbundene Metallstangen kreuz und quer übereinander - eine Art Kletterwald mit vielen Absturzmöglichkeiten. Dazwischen befinden sich schwarze runde Schläuche, die ebenfalls über Metall gespannt mit den Metallstangen verbunden sind. Als wäre das noch nicht gefährlich genug, hängen dazwischen träge schwankende Metallketten, die nach Öl stinken. Es handelt sich um einen Haufen umgestürzter und ineinander verkeilter Fahrräder. Der Weg in die Ecke des Raums führt nur über diesen Berg.

Sollte Schnell-Davon bei den Spielerratten sein, entschuldigt sie sich an dieser Stelle: „D-da ist er r-übergesprungen, der Stinker. Mehr w-weiß ich nicht. K-kann ich jetzt gehen?“ So schnell wie möglich läuft sie davon.

Um das Metallgestänge zu überwinden, ist eine herausfordernde Probe gegen stark+schnell notwendig. Ein Fehlschlag könnte bedeuten, dass man zwischen zwei Stangen steckenbleibt, über ein drehendes Rad nach unten saust oder unabsichtlich auf einen kleinen Hebel tritt, woraufhin ein lautes Klingeln ertönt. Schließlich sollten es aber alle Ratten auf die andere Seite schaffen.

Sie landen auf einem größeren freien Platz vor der Ecke des Verkaufsraums (siehe Lageplan). In die eine Wand ist eine bewegliche Wand (Tür) aus blauem Holz eingelassen, die aber zur Zeit geschlossen ist. Ratten, die sich mit solchen Dingen auskennen (Talent Von den Erbauern), erkennen mit einem herausfordernden 2xclever-Wurf, dass die Wand nach außen aufschwingt und von dieser Seite wahrscheinlich nicht zu öffnen ist (Knauf statt Klinke). Auf der Tür stehen einige Schriftzeichen der Erbauer („NUR FÜR PERSONAL“).

Die andere Wand hat ein Fenster nach draußen. Die Glasscheibe fehlt schon seit langer Zeit. Es regnet herein.

Geruchsspuren von Ratten und etwas Großem, Gefährlichen (der Stinker) führen zur beweglichen Wand. Es ist offensichtlich, dass die Gefährten auf die andere Seite gelangen müssen. Dazu gibt es mehrere Wege:

Die bewegliche Wand

Unter der blauen Wand ist ein schmaler Spalt - zu eng, um hindurchzusehen, aber genug um zu schnüffeln, zu horchen oder zu nagen. Jeder Ratte fällt auf, dass es durch den Spalt stark zieht. Der Grund ist, dass es auf der anderen Seite ebenfalls ein offenes Fenster gibt. Wer eine herausfordernde 2xclever-Probe schafft, riecht außerdem Verbranntes. Wer sogar eine schwere Probe schafft, hört Rattenschritte hin- und hertapsen. Es ist leicht, die Ratten auf der anderen Seite auf sich aufmerksam zu machen - rufen genügt. Am Türspalt zu nagen hat den gleichen Effekt. Theoretisch können sich die Ratten durchnagen - aber das würde wegen des dicken Holzes und dem schlechten Ansatz mindestens zwei Stunden dauern.

Wenn die Brandratten auf der anderen Seite die Störenfriede bemerken, schicken sie jemanden zu dem Spalt: Dunkelfell. Man hört ihre Stimme: „Verschwindet, wenn ihr nicht als Beute enden wollt.“ Sie droht den Spielerratten mit ihrem Stinker und hofft, dass sie von selbst aufgeben. Erst wenn diese sehr ausfallend werden oder damit drohen, Verstärkung von Oftvater zu holen, verkündet Dunkelfell: „Wie ihr wollt.“ Kurz darauf ertönt wieder das Pfeifen aus **Hol das Stöckchen**. Etwas Schweres schlägt gegen die Wand; sie schwingt auf. Ein wilder Stinker stürmt heraus und greift an.

Alternativ dazu können die Spielerratten versuchen, Dunkelfell zu überzeugen, dass sie auf ihrer Seite stehen und gerne eintreten möchten. Das ist sehr schwer, da sie nicht wissen, was auf der anderen Seite vor sich geht und Dunkelfell nicht auf den Kopf gefallen ist. Brillantes Rollenspiel und eine erfolgreiche vergleichende Probe auf sozial+clever (+ Quasseln und Beeindrucken) machen aber auch diesen Weg denkbar. Dunkelfell befiehlt dann dem Stinker, die Tür zu öffnen, ohne die Ratten dahinter anzugreifen.

Das Fenster

Wenn eine Ratte aus dem Fenster schaut, bemerkt sie einen schmalen Sims, der an der Außenseite der Burg entlang läuft. Wer mutig genug ist, kann den Sims entlang und um die Ecke laufen. Dort sieht er schon die Rauchschwaden, die aus dem Fenster im Eckraum dringen. Jede Ratte weiß, dass dieser Weg hochriskant ist: Die Außenwelt ist ein völlig fremdartiger Ort, über den es nur Gerüchte gibt. Zudem ist der Sims schmal und durch den Regen glitschig und ein Absturz der sichere Tod. Wer dort ohne Sicherungsmaßnahmen entlang läuft, macht eine herausfordernde 2xschnell-Probe, um nicht herunterzufallen.

Vom Fenster aus rechnen die Brandratten nicht mit Eindringlingen - die Spielerratten haben die Überraschung also in jedem Fall auf ihrer Seite.

Der Kabelschacht

Wer gezielt danach Ausschau hält, wird die Außenseite eines Schachtes in der Nähe des Himmels (der Decke) ähnlich dem am Anfang des Abenteuers bemerken, der durch die Wand zu führen scheint. Um einen Eingang in den Schacht zu finden, müssen die Ratten wieder die Fahrräder überwinden, wodurch sie wertvolle Zeit verlieren. Umherlaufende Rotaugen können ihnen den Weg zu einer herunterhängenden Kette weisen, die sie erklettern können. Ratten mit dem Talent Gänge und Abteilungen haben ebenfalls eine Chance die Kette zu finden (schwer, für Rotaugen herausfordernd).

Einmal im Schacht ist es ein leichtes, auf die andere Seite zu kommen. Der Schacht hat eine Öffnung über dem großen Regal der Eckküche (siehe nächstes Kapitel). Auf diesem Wege hat einst die Laborratte Leichtglaub Schatzfinderin den Raum entdeckt. Jetzt ist er mit Hilfe von Papier (Buchseiten) notdürftig

verstopft. Zwar können die Ratten den Zugang freiräumen - aber nur, wenn sie sehr leise vorgehen, haben sie anschließend die Überraschung auf ihrer Seite (clever+schnell, herausfordernd). Zudem müssen sie auf das Regal hinabspringen. Das kostet wegen des tiefen Falls einen Zähigkeitspunkt, wenn keine schwere Probe gegen 2xschnell (+ Klettern und Springen) gelingt.

Das Ritual

Auf welchem Wege die Ratten den Raum auch betreten, bei dessen Anblick sträubt sich ihr Fell. Zuerst trifft sie der Gestank von verbranntem Rattenfleisch. Trotz eines zerbrochenen Fensters ist es heiß und verraucht. Auf einer hohen Plattform (Tisch) stehen ein halbes Dutzend Brandratten und schauen die Spielerratten an. Die Rückwand des Raumes wird komplett von einer hohen Ebene (Einbauküchenzeile) eingenommen, in die große Erbauerartefakte eingelassen wurden (Laborratten denken sofort an ihr Revier). Auf einem der Geräte befinden sich vier runde Podeste, auf einem von diesen eine große Metallschüssel (ein Topf). Von ihr geht offenbar die Hitze und der Rauch aus. Oberhalb der Podeste ist ein einfaches Holzbrett an der Wand befestigt worden, sieht aber recht wacklig aus. Ein Seil verbindet Holzbrett und hohe Etage. Auf dem Brett befinden sich drei Brandratten. Zwei davon halten eine weitere Ratte fest: Absturz! Offenbar sind sie kurz davor, Absturz in die große Metallschüssel unter sich zu werfen.

Ein Regal neben der Tür komplettiert das Bild. In ihm befinden sich allerhand Artefakte der Erbauer (Küchenwerkzeuge). Auf dem Boden hockt Dunkelfell neben einer merkwürdigen Konstruktion: Eine Gummiblase, die über einen Schlauch mit einem Metallstück verbunden ist (Blasebalg und Hundepfeife). Je nach Situation befindet sich auch der Stinker hier und säuft unter grauenhaftem Schlabbern aus einer großen Metallschüssel.

Eine der Ratten auf dem Brett über der Metallschüssel ist Lautfiép Brennmeister. Sobald er die Spielerratten erblickt (bzw. sie ihre feindliche Absicht offenbart haben), fängt er an, laut Befehle zu schreien:

„Ergreift die Eindringlinge! Seht die Ketzer! Sie stören uns! Sie müssen geopfert werden!“

Brandratten sind nicht gerade berühmte Kämpfer und so reagieren Lautfiéps Untergebene eher zögerlich. Sie springen von der Plattform und nähern sich langsam der Gruppe. Sollte sie es noch nicht getan haben, wird Dunkelfell auf die Gummiblase hüpfen, worauf der bereits bekannte Pfeifton erklingt. Sie zeigt auf die Spielerratten und befiehlt dem Stinker, anzugreifen. Lautfiép lächelt zufrieden und sagt zu den beiden Ratten, die Absturz festhalten: „Fahrt mit der Opferung fort.“

Was nun passiert, hängt allein von den Aktionen der Gefährten ab. In einem offenen Kampf dürften sie unterliegen oder zumindest Absturz nicht retten. Sie haben aber durchaus einige Chancen:

Gummiblase

Cleverer Ratten verstehen schnell, dass die Gummiblase etwas mit der Kontrolle des Stinkers zu tun hat. Da die Brandratten sehr zögerlich handeln, können entschlossene Krieger durchaus zu Dunkelfell sprinten, ehe sie in einen Kampf verwickelt werden. Dunkelfell rechnet damit nicht und hasst Beißereien. Sobald eine Ratte mit einem Stark-Wert von 2 oder mehr auf sie zugelaufen kommt oder sie ihn einem Kampf mehr als einen Punkt Zäh verliert, gibt sie die Blase freiwillig auf und versucht aus dem Raum zu fliehen.

Welche Ratte auch immer auf die Blase springt, kann damit den Stinker kontrollieren. Das Ungeheuer wird innehalten, sobald das Pfeifen erklingt, und abwarten, was ihm befohlen wird. Es führt jeden beliebigen Befehl aus, der in seinen Möglichkeiten steht - außer solchen, die ihm selbst oder Dunkelfell schaden.

Regal

Das Regal lässt sich leicht erklimmen. Wenn die Gefährten nicht durch das Fenster in den Raum gelangt sind, können sie sich auf jeden Fall dorthin retten, ehe die Brandratten sie erreichen. Im Regal befinden sich eine ganze Reihe nützlicher Erbauerartefakte wie scharfe Metallklingen oder große, leere Schüsseln, die sich gut auf Ratten unterhalb des Regals hinabwerfen lassen. In einer der Schüsseln liegen außerdem drei vollständig verkohlte Rattenkadaver.

Lautfiep und die Schüssel

Vermutlich werden die Spielerratten versuchen, Absturz zu retten. Sie wehrt sich verzweifelt dagegen, in die Schüssel hinabgestoßen zu werden. Sind die Spielerratten nicht durch das Fenster in dem Raum gelangt, müssen sie zunächst die Plattform erklimmen, auf der die Schüssel steht. Zum Glück ermöglichen das einige Schubladengriffe (stark + schnell, herausfordernd, dauert eine Runde).

Oben angelangt kann eine mutige Ratte die Schüssel von der Plattform stoßen (2xstark, herausfordernd). Bei jedem Versuch wird sie sich jedoch heftig die Pfoten verbrennen: der Topf ist leer und glüht vor Hitze (-1 Zäh-Punkt).

Das Seil zu erklimmen ist ein leichtes für jede Ratte und dauert eine Runde. Oben bekommt man es dann mit Lautfiep und seinen Häschern zu tun. Allerdings bemerkt jeder, der an dem Seil zieht, dass daraufhin das ganze Brett in Bewegung gerät: Es ist sehr schlecht an der Wand befestigt. Eine Ratte, die unten an dem Seil schwingt, sorgt dafür, dass die Ratten oben nichts anderes tun können als das Gleichgewicht zu halten. Ziehen Ratten mit zusammengerechnet 5 Stärkepunkten an dem Seil, reißen sie das Brett ab.

Bei einem Befreiungsversuch fällt Absturz bei der erstbesten Gelegenheit vom Brett auf den Fußboden, wo sie regungslos liegen bleibt. Lautfiep kämpft dagegen verbissen bis zum letzten Atemzug und lässt dabei keine Gelegenheit aus, die Spielerratten zu verhöhnen: „Verbrennen werdet ihr, verbrennen! Ich bin Lautfiep Brennmeister, ich habe die Macht über das Feuer, das nicht brennt! Erschauert, Ungläubige, denn das ist euer Ende!“ Wenn es sich einrichten lässt, wird auch er schließlich in die Tiefe stürzen und fällt genau in die Metallschüssel. Noch im Fallen stößt er Verwünschungen aus, die mit einem lauten Zischgeräusch enden: Dunkler Rauch steigt auf und ein ekelhafter Gestank erfüllt den Raum.

Stirbt ihr Anführer, sind die restlichen Brandratten augenblicklich entmutigt und suchen entsetzt das Weite.

Lautfiep Brennmeister:

Lautfiep ist schwächig und in mittleren Jahren. Sein gesamtes Hinterteil ist nur noch eine einzige Brandwunde.

Lautfiep ist ein religiöser Eiferer und verfolgt seine Ziele, koste es was es wolle. Er glaubt wirklich an seine Sekte - gerade deshalb wirkt er so überzeugend. Er kann ruhig sein und seinen Charme spielen lassen. Erregt er sich jedoch, fängt er an, herumzuschreien und zu geifern.

Rollenspielhinweise: Der Oberschurke: er brüllt, lacht und verhöhnt alle Ungläubigen.

Eigenschaften: Clever 3, Sozial 3, Stark 1, Schnell 2, Zäh 3

Talente: Von den Erbauern I, Quasseln und Beeindrucken II, Fallenkunde I

Trick: Treuer Diener der Erbauer

BRIT. MADE SET, 105/-
213M. 4-piece XYLONITE Dressing Set, Tortoiseshell, Brush, Mirror, Comb and Cloth Brush in silk lined case, 105/-

DRESSING SET, 105/-
213M. 6-piece SET, Hair Brush, Comb, Mirror, Cloth Brush, Powder Bowl and Clock, gilt trimmings on various coloured backs, in fancy gift case, 105/-

BEDROOM CLOCKS
219M. CLOCKS in xylonite cases, various colours, and shapes, 9/6, 12/6.
In Tortoiseshell or White, 9/6, 12/6 and 17/6

Dunkelfell Stinkerfreundin

siehe Kapitel „Das Fest“

Stinker

Der Stinker überragt aufgerichtete Ratten um das Dreifache. Er hat kurzes schwarzes Fell. Er ist unglaublich dumm und liebt es, Befehle entgegenzunehmen. Dafür bekommt er ab und zu leckeres Rattenfleisch. Er liebt Dunkelfell Stinkerfreundin und würde ihr niemals etwas antun.

Eigenschaften: Stark 6, Clever 1, Schnell 3, Sozial 2

Talente: Hören, sehen und schnüffeln I

Tricks: Verdammt groß, Monströs

Andere Brandratten

Es handelt sich um treue Gefolgsratten von Lautfiep Brennmeister. Wenn es um Kratzen und Beißen geht, sind sie eher ungeübt und unsicher.

Eigenschaften: Clever 2, Sozial 3, Stark 2, Schnell 1, Zäh 6

Talente: Von den Erbauern I, Legenden und Gerüchte I, Quasseln und Beeindrucken I

Das Ende des Traums

Je nachdem, wie das Finale verlaufen ist, ergeben sich verschiedene Anknüpfungspunkte:

- Absturz kommt, wenn sie von einer Ratte versorgt wird, schnell wieder zu sich und murmelt "Ich bin geflogen!" Von diesem Gedanken ist sie nicht abzubringen. Als Beweis führt sie an, dass sie sich nicht an einen Aufprall erinnern kann.
- Der Stinker ist möglicherweise noch unter der Kontrolle einer Spielerratte. Wenn du das nicht magst, lass ihn einfach davonlaufen - er bemerkt, dass nicht mehr Dunkelfell die Stinkerscheuchmaschine bedient und geht sie suchen. Wenn der Stinker bei seinem neuen Herrn bleibt, kommen auf diesen einige Herausforderungen zu. Die erste ist, das Blasebalg aus dem Raum zu schaffen. Schon bald werden andere Ratten auf den Stinker aufmerksam und versuchen, die Kontrolle über ihn zu erlangen. Und wehe, wenn das Ungeheuer nicht regelmäßig gefüttert wird!
- Lautfiep Brennmeister sollte das Finale auf keinen Fall überleben. Ein Verhör anderer Gefangener bringt nicht viel ein: Die Brandratten glaubten Lautfieps Versprechen, dass durch seinen Kult die Erbauer erscheinen werden. Die Gefangenen können an Oftvater übergeben werden. Danach hört man nie wieder von ihnen.
- Das Feuer, das nicht brennt, glüht auch nach dem Finale weiter und mit Lautfiep ist der einzige, der sein Geheimnis kennt, verstorben. Ratten mit dem Talent „Von den Erbauern“ können mit einem schweren 2xclever-Wurf versuchen zu verstehen, wie man es löscht. Ansonsten können sie es einfach eingeschaltet lassen...

Außerhalb des Raumes wartet ein kleiner Trupp Rotaugen, und bittet die Gefährten, mit zu Oftvater zu kommen. Der alte Schmuggler will sich bei den Ratten bedanken. Er verzeiht ihnen und Absturz ihr unerlaubtes Eindringen. Sie haben sogar einen Gefallen bei ihm gut. Über das Fliegding verrät er immer noch nichts und Absturz ist zu erschöpft um weiter danach zu suchen. Vielleicht in einem späteren Abenteuer?

Das Pinselohr

Manchmal treibt sich ein altes Pinselohr in der Rattenburg herum. Es ist größer, stärker und gerissener als ein normaler Schleicher und Ratten zählen definitiv zu seiner Lieblingsbeute.

- Stark 4
- Schnell 5
- Clever 4
- Sozial 2
- Zäh 12

Talente: Hören, Sehen, Schnüffeln
Klettern und Springen
Verschwinden und Verstecken
Tricks: Genickbiss

SUNSET DESIGN

201M DRESSING SETS, 3-piece, fingered, sunset design, round shape, chrome finish, Mirror, Brush and Comb, 25/-; fancy shape, 45/-, with gold antique handles, 57/6.

3-PIECE SET . 35/-, 47/6

204M 3-piece DRESSING SET, chrome finish, Mirror, Brush and Comb, in blue, green or pink, with embossed flukes, 35/-. Earner 47/6.

ALL BAIRDS PRICES INCLUDE SALES TAX



**XYLO-
NITE
SET.
22/6**

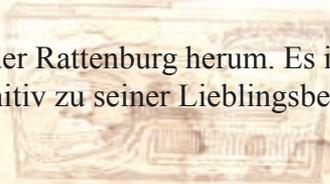
205M, 3-piece NYLONITE Dressing Set, Hairbrush, Comb and Mirror in velvet lined case; in mauve, pink, blue, green, white, tortoiseshell; 22/6. Better quality, 23/6.

5-PIECE SET . . . 12/6

206M, 5-piece NYLONITE Dressing Set, Brush, Comb, Mirror, Powder Bowl and Tray, 12/6 box.

BRIT. MADE SET, 105/-

207M, 4-piece NYLONITE Dressing Set, tortoiseshell, Brush, Mirror, Comb and Cloth Brush, in silk lined case, 105/-.



ENAMEL SET . . . 21/-

208M, 3-piece ENAMEL Dressing Set, fancy design with nickel handle and trimmings, pink, blue or green, boxed, 21/-.

4-PIECE SET . . . 17/6

209M, 4-piece DRESSING SET, Brush, Comb, Mirror and Cloth Brush in chrome, pink or green backs with chrome finish in leatherette silk lined case; 17/6.

ENAMEL SET . . . 23/6

210M, 3-piece ENAMEL Dressing Set, in pink, blue or green enamel, silk lined box; 23/6.

3-PIECE SET . . . 30/6

211M, 3-piece DRESSING SET, chrome finish, in ear-love fancy shape and design, in leatherette velvet lined case; 30/6.

3-PIECE SET . . . 47/6

212M, 3-piece DRESSING SETS, in cream or black backs, finished with chrome; 47/6 box.



DRESSING SET . . . 105/-

213M, 6-piece SET, Hair Brush, Comb, Mirror, Cloth Brush, Powder Bowl and Cloth, gilt trimmings on various coloured backs, in fancy gift case, 105/-.



214M, BRUSH AND COMB, white or tortoiseshell xylonite in leatherette case, 17/6. Better quality, in white, pink, blue or tortoiseshell, 21/6.

BRUSH & COMB Set, 7/6

215M, BRUSH AND COMB, xylonite back, in various colours, in fancy cardboard box; 7/6.

CHROME 3-pce. SET, 90/-

216M, 3-piece SET, English chrome Brush, Comb and Mirror, a very good quality set for 90/-.

MAIL YOUR ORDERS to BAIRDS



4-pce. TOILET SET, 29/6

217M, 4-piece SET, Barfume Spray, Powder Bowl and Toilet Box, in pink, blue or green spray glass, with tray to match, all with chrome fittings; 29/6 set.

INFANT'S SET . . . 6/6

218M, 4-piece INFANT'S GIFT SET, white, pink, or blue xylonite. Pot, Box, Hair Brush, Comb and Soap Box, 6/6 set. Infant's Hair Brush and Comb, 6/6 and 4/6 box.



BEDROOM CLOCKS



219M, CLOCKS in xylonite cases, various colours, and shapes, 9/6, 12/6.

In Tortoiseshell or White, 9/6, 12/6 and 17/6.

AUTOREN

Jens Bojaryn und Christina Holzapfel

LAYOUT

David Grashoff

COVERZEICHNUNG

Volker Konrad

DRESSING SET . . . 65/-

202M 5-piece DRESSING SETS, various trimmings in various colours. Toilet box, silk lined. 65/-

SUNSET DESIGN

203M 5-piece DRESSING SETS, fancy design, round shape, chrome finish. Mirror, Brush and Comb. 25/-; fancy shape 45/- with gold anodized handle.

Combs in blue, green or pink, with silver lined back. Earner 17/-

ALL BAIRDS PRICES INCLUDE SALES TAX



XYLONITE SET. 22/6

205M 3-piece XYLONITE Dressing Set, Hairbrush, Comb and Mirror in velvet lined case; in mauve, pink, blue, green, white, tortoiseshell; 22/6. Better quality, 23/6.

5-PIECE SET . . . 12/6

206M 5-piece XYLONITE Dressing Set, Brush, Comb, Mirror, Powder Bowl and Tray. 12/6 box.

BRIT. MADE SET. 105/-

207M 4-piece XYLONITE Dressing Set, tortoiseshell, Brush, Hairbrush, Comb and Comb Brush in silk lined case. 105/-



208M 3-piece ENAMEL Dressing Set, fancy design with nickel handle and trimmings, pink, blue or green; boxed, 21/-

4-PIECE SET . . . 17/6

209M 4-piece DRESSING SETS, Brush, Comb, Mirror and Comb Brush in chrome, pink or green backs with chrome finish in leatherette silk lined case. 17/6

ENAMEL SET . . . 23/6

210M 3-piece ENAMEL Dressing Set, in chrome, pink or green enamel.

3-PIECE SET . . . 39/6

211M 3-piece DRESSING SET, chrome finish, in ear-love fancy shapes and designs, in leatherette velvet lined case. 39/6.

3-PIECE SET . . . 47/6

212M 3-piece DRESSING SETS, in cream or black backs, finished with chrome. 47/6 box.



DRESSING SET . . . 105/-

213M 3-piece Dressing Set, in chrome, black, gilt trimmings of various coloured backs, in fancy gift case. 105/-



214M BRUSH AND COMB, white or tortoiseshell xylonite in leatherette case 17/6. Better quality, in white, pink, blue or tortoiseshell, 21/-

BRUSH & COMB Set, 7/6

215M BRUSH AND COMB, xylonite back, in various colours, in fancy cardboard box. 7/6.

CHROME 3-pce. SET, 90/-

216M 3-piece SET, English chrome Brush, Comb and Mirror, a very good quality set for 90/-

MAIL YOUR ORDERS to BAIRDS



4-pce. TOILET SET, 29/6

217M 4-piece SET, Barfump Spray, Powder Bowl and Toilet Box, in pink, blue or green sprayed glass, with tray to match, all with chrome fittings. 29/6 set.

INFANT'S SET . . . 5/6

218M 4-piece INFANT'S GIFT SET, white, pink, or blue xylonite. Putt Box, Hair Brush, Comb and Soap Box, 6/6 set. Infant's Hair Brush and Comb, 5/6 and 4/6 box.



BEDROOM CLOCKS

219M CLOCKS in xylonite cases, various colours, and shapes, 9/6, 12/6. In Tortoiseshell or White, 9/6, 12/6 and 17/6.



www.projekt-kopfkino.de