

Der Traum vom Fliegen

Ein Ratten!-Abenteuer von Jens Bojaryn

Lautfiep schnüffelte an der verkohlten Leiche von Leichtglaub Schatzfinderin. Der Geruch verbrannten Rattenfleisches 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

Waghäse 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 Waghäse ab. Eine junge Brandratte möchte sich aber vielleicht selbst von der Lasterhaftigkeit dieser Rotte überzeugen.
- Ein Rotauge 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 auswegloses Unterfangen!
- Sammler sind die reichen Nachbarn der Waghäse. Schon des guten Verhältnisses wegen sind sie immer eingeladen.
- Müllschlinger schleichen sich immer wieder auf Feste der Waghäse ein. Immerhin gibt es kostenlose Getränke und oft auch etwas zu fressen.
- Eine junge Laborratte hat sicher schon viel von dem legendären Torkelwasser der Waghäse gehört und möchte es vielleicht selbst einmal "erforschen".

- Taucher könnten sich von dem Gefühl der Zusammengehörigkeit angezogen fühlen, das auf den Feiern der Waghäse vorherrscht. Außerdem gehören Waghäse 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 Schwarzschwingen spricht, hört eine neugierige Spielerratte eine junge Waghäsin murmeln: "Fliegen... das kann ich auch bald." Wird die Waghäsin 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 Schwarzschwingenfeder im Maul zurück. "Da ift ef." Sie spuckt die Feder aus.

Laut Absturz können Schwarzschwingen 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 Fliegdinges 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 Schwarzschwinge-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 Schwarzschwinge, denen sie ein ums andere Mal entkommen ist. Höhepunkt ihrer bisherigen Karriere war das Einfangen einer jungen Schwarzschwinge, 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 Klagelaut und auch sonst redet sie wenig. Selbst den Brandratten ist sie eher unheimlich. Niemand kennt ihre wahren Motive - auch Lautfiop 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 Lautfiops 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, gefährlichen 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 Ratte 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 lauernd 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 jeden 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 (Tennischläger) 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 Rotaugen 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 zuzubewegen 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 starrsinnig 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 Fliegending 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 Rotaugen 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

Nackenbeißer 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-rüberge-gesprungen, 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-Prob, 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 Lautfiep 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 Lautfieps 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. Lautfiep 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

Clevere 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.

Lautfiap 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 Lautfiap 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. Lautfiap kämpft dagegen verbissen bis zum letzten Atemzug und lässt dabei keine Gelegenheit aus, die Spielerratten zu verhöhnen: "Verbrennen werdet ihr, verbrennen! Ich bin Lautfiap 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.

Lautfiap Brennmeister:

Lautfiap ist schwächling und in mittleren Jahren. Sein gesamtes Hinterteil ist nur noch eine einzige Brandwunde.

Lautfiap 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

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?