



# KURZSCHOCKER #10

## DAS GRAUEN DER TIEFE

### EIN ABENTEUER FÜR RATTEN!

**TEXTE & ENTWICKLUNG:**  
KATHARINA PROST

**REDAKTION:** Amel.tk  
ANDREAS MELHORN

**GRAFIK & LAYOUT:** rollenspiel-almanach.de  
DOMINIK DIESSLIN

**LEKTORAT:**  
KERSTIN HOPPSTOCK

[www.rollenspiel-almanach.de/kurzschocker](http://www.rollenspiel-almanach.de/kurzschocker)

**O**rt des Geschehens: Die Rattenburg. Ein altes verlassenes Kaufhaus, das von Ratten verschiedenster Art bevölkert wird. Der teilweise überflutete Keller (siehe Ratten! S. 44).

#### Spielercharaktere:

Die Gruppe der Charaktere ist aus den verschiedensten Rotten zusammengewürfelt und hat gemeinsam das erste Blut überstanden - eine Erfahrung, die sie zusammenschweißt hat. Eines Tages wären fast zwei von ihnen ertrunken, als sie im Schlick nach etwas Glitzerndem tauchten. Seitdem werden die Ratten dieser Gruppe „die Glitzersucher“ genannt. Ein NSC ist in der Clique: der Taucher Schnellnies. Ein gutmütiger, kleiner Rattenmann mit grülichen Flecken im braunen Fell.

#### Die Clique der Rivalen:

Die andere Clique besteht aus Ratten gleichen Alters, die ebenso wie die Charakterratten das erste Blut gemeistert haben. Die Ratten sind ebenfalls ein gemischter Haufen und nennen sich selbst „die Halsbrecher“.

#### Die Mutprobe:

Die Halsbrecher haben es seit langer Zeit auf Schnellnies abgesehen. Schnellnies ist der jüngere Bruder von Weitschwimmer, dem Anführer der Halsbrecher und Weitschwimmer hält ihn für jämmerlich und feige. Doch jeder Ratte platzt einmal der Kragen, selbst dem zurückhaltenden Schnellnies und so lässt er sich schließlich auf eine Mutprobe ein, bei der er zu einer der vielen Müllinseln schwimmen und einen besonderen Gegenstand wieder zurückbringen soll.

Der junge Taucher schwimmt. Zuerst sieht es gut aus und fast hätte er sein Ziel auch erreicht, als das Wasser auf einmal aufwallt, hohe Wellen schlägt und sich aus der schwarzen Tiefe eine Kreatur erhebt, die jeder Ratte das Blut in den Adern gefrieren lässt.

#### Der Uralte Knackkiefen hat sich erhoben.

Der junge Taucher beginnt um sein Leben zu schwimmen und eines der vielen Abflussrohre, die aus der Rattenburg führen, ist seine letzte Hoffnung. Er lässt sich von dem Sog erfassen, und seine Freunde müssen hilflos vom Ufer aus beobachten wie er ins Ungewisse gespült wird. Doch alles ist besser als im Maul

des schrecklichen Knackkiefen zu landen. Währenddessen nehmen die Halsbrecher vorsorglich vor Knackkiefen Reißaus.

Das uralte Monstrum versinkt wütend, weil es um sein Mahl gebracht wurde, wieder in den Fluten.

Die Ratten wissen, dass ihr Freund noch am Leben ist. Ihn gilt es zu retten.

#### Aus der Burg heraus:

Zwar ist der Uralte Knackkiefen wieder in den schwarzen Fluten versunken, aber er ist nu sauer und hungrig - eine sehr tödliche Kombination, die eine Rettung von Schnellnies erschwert.

#### Durch den See oder doch ein anderer Weg?

Zwei Möglichkeiten bleiben den Charakteren: Sie können versuchen ihrem Freund direkt in das Rohr, in das er gesogen wurde, zu folgen und es mit dem alten Knackkiefen aufnehmen oder sie suchen sich einen anderen Weg in das Labyrinth aus Leitungen, in das das Rohr führt.

Wählen sie den direkten Weg müssen sie schwimmen und machen den Uralten Knackkiefen unweigerlich wieder auf sich aufmerksam.

Wenn die Charaktere einen anderen Weg suchen, müssen sie einen anderen Eingang in die Röhren wählen und dort auf gut Glück nach Schnellnies suchen. Eine Probe auf Clever x2 gegen 7 zeigt, ob sie sich verlaufen. Falls sie sich irgendwann orientierungslos mitten im Nichts wiederfinden, umgeben von fremdartigen Gerüchen und ohne den kleinsten Hinweis, wo Schnellnies sein könnte, müssen sie dem Wasser folgen. Jede Ratte weiß, dass alles Wasser zum großen Teich fließt. Aber vielleicht - so der Spielleiter es will - gibt es auch noch einen anderen Wasserstrom, der ins Futterparadies (s. u.) führt.

Die engen Röhre sind wie die Rattenburg voller Gefahren, vor allem Zischer (siehe Ratten! S. 54), Krabblen (S. 53) und Vielaugen (siehe das Ratten!!-Kompendium S. 17) fühlen sich hier wohl und werden schnell zu nicht mehr umgeharen Hindernissen. Ein oder mehrere Würfelwürfe auf folgende Tabelle bestimmen, inwieweit Glück und Pech die Reise der Charaktere beeinflussen.

#### Würfeltabelle (2W6):

10+: Die Charaktere finden eine richtige Röhre, die in den Kanal führt, den der Taucher genommen hat. Sie können den scharfen Geruch seiner Angst in der Luft riechen.

8: Einige Krabblen blockieren den Weg.  
7: Die Charaktere begegnen einem Zischer.

6: Das Netz eines Vielaugen versperrt den Weg.

bis 5: Ein Gitter, über das die Charaktere gehen, ist lose. Sie landen schlussendlich im See beim Uralten Knackkiefen, der durch das Aufplatzen der Charaktere aufgeschreckt wird und sich, hungrig und wütend, wie er noch immer ist, auf die Jagd begibt.

Doch auch andere Feinde findet man in den Röhren: Die Charaktere müssen Clever x2 gegen 10 würfeln. Bei Erfolg hören sie zwei leise Stimmen, die sich miteinander unterhalten. Wenn die Charaktere sich näher heranschleichen wollen, um die Unterhaltung zu belauschen, ist ein weiterer Wurf auf Clever x2 gegen 7 erforderlich. Sollten den Charakteren auch der Gelingen, werden sie Zeuge folgender Unterhaltung zwischen zwei Tauchern:

„... Er ist wirklich in die Fluten gesprungen, Schnelltaucher, doch der alte Knackkiefen hat ihn nicht erwischt, und er wurde in den Schacht gespült ... du weißt schon welchen ... da wo sie alle rauskommen.“

„Es ist nicht gut, wenn sich jemand dem alten Knackkiefen verwehrt, nachdem er sich ihm freiwillig gestellt hat. Nachher lässt das Monster seine Wut noch an uns aus. Wir müssen Schnellnies finden. Er wird sicher heilfroh sein, wenn wir ihn retten und zurückbringen. Er wird nur nicht wissen, dass wir ihn zurück zu Knackkiefen bringen. Also los, Nassauge.“

Die Charaktere können den beiden Tauchern mit einer erfolgreichen Probe auf Clever x2 gegen 7 in den Röhren folgen, um Schnellnies zu finden und vor seiner eigenen Rotte zu retten.

#### Wo ist Schnellnies abgeblieben?

Der kleine Taucher Schnellnies wurde in einen Revisionschacht gespült. Dort angekommen wurde er durch den verlockenden Geruch von Essen weitergeführt. Warum sollte er die Gelegenheit sich ganz alleine den Magen vollzuschlagen auch ungenutzt lassen? Der Keller und das Monster sind morgen schließlich auch noch da.

Hinter gewundenen Kanälen und Schächten, die mit Rattengift gespickt sind, führt ein Schacht in ein altes Lagerhaus. Dort liegt der Geruch von vergammelnden Essen genauso intensiv in der Luft wie im Revier der Sammler. Ein zweites Rattenparadies und Schnellnies allein hat es gefunden.



Doch hier gibt es mehr als nur Essen. Denn außerhalb der Rattenburg, wo die Scharfzähne nicht den Eingang verteidigen, lauern größere Schrecken, als die meisten Ratten je gesehen haben. Diese muss allerdings der Spielleiter ausarbeiten. Die in Ratten! und dem Ratten!!-Kompendium beschriebenen Wesen sollten fürs Erste ausreichen, um ein paar spannende Begegnungen zu erfinden.

Es ist egal, wie die Charaktere nun in den Revisionsschacht gelangen und ob sie vorgewarnt sind oder nicht. Früher oder später werden sie es mit den beiden Tauchern zu tun bekommen, die es sich in den Kopf gesetzt haben, Schnellnies zu Knackkiefer zurückzubringen, damit er gefressen wird.

### **Wenn die Charaktere die beiden Taucher nicht entdeckt haben:**

Wenn die Charaktere Schnellnies in seinem Futterparadies gefunden haben, warten die beiden Taucher, die es nicht mit der ganzen Gruppe aufnehmen wollen, erst einmal ab. Sie versuchen den Wachhund oder Lagerhauskater auf die Charaktere aufmerksam zu machen. Sollten sie Erfolg haben, versuchen sie Schnellnies so schnell wie möglich aus der Gefahrenzone heraus und zurück zu Knackkiefer zu bringen.

### **Wenn die Charaktere die beiden Taucher entdeckt haben:**

Wenn die Charaktere den Tauchern zu Schnellnies' Futterparadies folgen, können sie einschreiten, sobald die beiden den Versuch wagen, Schnellnies zurück nach Hause zu bringen. Sie wissen ja was sie vorhaben, doch auch hier müssen die Charaktere vorsichtig sein, denn Nassauge und Schnelltaucher sind bekannt für ihre guten Ohren.

### **Währendessen ...**

In der Rattenburg plagt Weitschwimmer inzwischen das schlechte Gewissen. Er hat seinen Bruder nicht nur in Lebensgefahr gebracht, sondern ihn auch noch allein in dieser Situation zurückgelassen. Er machte sich mit den anderen Halsbrechern auf, um seinen Bruder zu retten ... oder es zumindest zu versuchen.

### **Gescheiterte Rettung**

Als die Charaktere ihren Rückweg antreten, hören sie das laute Miauen eines Schleichers, ein ohrenbetäubendes Krachen und Rumpeln und das verzweifelnde Quieken mehrerer Ratten. Es sind die Halsbrecher, die gefangen in einem großen Gitterschlucker sind und noch dazu von einer Katze bedroht werden, die sich gerade daran macht, mit ihrer Tatze nach ihnen zu angeln. Es gibt kein Vor und kein Zurück für die Halsbrecher. Die Glitzersucher sind ihre einzige Hoffnung. Doch wollen sie ihr Leben ausgerechnet für die Ratten riskieren, die Schuld an der ganzen Misere sind?

Sollten sich die Charaktere dafür entscheiden, müssen sie sich schnell etwas einfallen lassen, denn die Krallen der Katze kommen den Halsbrechern immer näher, während sich der Mauser mit immer wilderer Gewalt durch die Stäbe drückt.

Die Ratten haben mehrere Möglichkeiten:

A) Sie locken den Schleicher vom Gitterschlucker weg.

- Dazu können sie die beiden Taucher missbrauchen.

- Einige von ihnen können Lärm machen und sich als Ziele anbieten, während die anderen versuchen den Gitterschlucker zu öffnen.

B) Sie können einen direkten Angriff wagen.

C) Sie können versuchen über den Schleicher zu kommen und eine Kiste auf ihn fallen lassen. (*Vorsicht! Der Käfig mit den Halsbrechern könnte dabei ebenso zermalmt werden.*)

Sollten die Charaktere es schaffen, die Halsbrecher zu befreien, werden sie mit ihnen zurück in die Rattenburg ziehen. Weitschwimmer wird aufhören, seinen jüngeren Bruder zu hänseln, denn schließlich verdankt er ihm sein Leben.

### **Und der Uralte Knackkiefer?**

Die Charaktere haben mehrere Möglichkeiten an dieses Problem heranzugehen.

A) Sie nehmen etwas von dem Futter mit und schmeißen es in den See, um den Knackkiefer ruhig zu stellen.

B) Sie werfen die beiden Taucher in den See - falls sie sie gefangen nehmen konnten - und überlassen sie ihrem Schicksal.

C) Sie nehmen für Plan B einen anderen besiegten Feind. (z. B. den Lagerhauswachhund ...)

Wie sie sich entscheiden, bleibt den Charakteren selbst überlassen. Wenn sie jedoch vergessen den Knackkiefer ruhig zu stellen, wird er in den darauf folgenden Tagen und Wochen zornig unter den Tauchern wüten, sodass sich niemand mehr ins Wasser traut.

### **Das Futterparadies**

Ob sie den anderen Ratten von dem Futterparadies erzählen, bleibt den Charakteren überlassen. Aber irgendwie ist es ja doch cool, einen geheimen Futterplatz zu haben und jederzeit den Knackkiefer ruhigstellen zu können.

### **Werte der Gegner:**

#### **Der Uralte Knackkiefer**

Stark **5**; Clever **1**; Schnell **4\*/2\*\*/1**

Sozial **1**; Zähigkeit **20**.

**Talente:** Kratzen und Beißen (II), Schwimmen und Tauchen (II), Verschwinden und Verstecken (I)

\*Initiative beim ersten Zuschnappen

\*\* Unter Wasser

**Tricks:** Bluttausch, Keine Schmerzen!, Monstermaul, Monströs, Schrecken der Tiefe, Verdammst groß, Dicker Panzer und Schuppenhaut: Der Uralte Knackkiefer kann von jedem Schaden, der ihm zugefügt wird, drei Punkte abziehen. Wenn eine Ratte versucht seinen Panzer zu umgehen und seine ledrigen, schuppigen Gliedmaßen angreift, erhält sie einen Malus von 2 auf ihren Angriffswurf. Allerdings hat der Uralte Knackkiefer überall eine dicke Schuppenhaut, so dass er sich immer noch 2 Punkte von seinem Schaden abziehen darf. Beißt sich eine Ratte fest, kann sie langsam den Panzer durchbeißen. Der Panzer und die Schuppenhaut verlieren pro Runde Festbeißen 1 von ihrem Schutzwert - allerdings nur an der Stelle, wo sich die Ratte festgebissen hat.

#### **Schnelltaucher Grünpelz**

Früher war Schnelltaucher Grünpelz einer der kräftigsten, ausdauerndsten und charismatischsten Ratten aus der Rotte der Taucher. Doch die Zeiten haben sich geändert. Kraft und Ausdauer büßte er zwar langsam ein, doch umso mehr wuchs mit der Zeit sein Charisma und die Zahl seiner Freunde, die ihm einen Gefallen schulden.

Schnelltauchers Fell ist von grünen Schlieren durchzogen und kleine Pilzkulturen haben sich darin niedergelassen. Unter der kränklich grünen Schicht sollte eigentlich schwarzes Fell zu sehen sein, doch das sucht

man seit einiger Zeit vergeblich. Auch seine Kraft und Ausdauer, denen er seinen ersten Ehrennamen verdankt, verblasen langsam und sein zweiter Name gewinnt so immer mehr an Bedeutung.

Schon in seiner Jugend hatte man ihm die Geschichten über den Uralten Knackkiefer erzählt, doch als er ihn schließlich leibhaftig absieht überwältigt ihn die Ungeheuerlichkeit und Macht des Monsters und er wusste, dass er ihm sein Leben weihen muss. So baute er mit der Zeit einen kleinen und elitären Kult um Knackkiefer auf, der bis heute bestand hat.

„Gib dem Knackkiefer, was des Knackkiefers ist!“

Stark **1**; Clever **2**; Schnell **2**; Sozial **3**; Zähigkeit **3**.

**Talente:** Quasseln und beeindrucken (II), Aus dem Weg gehen (I), Von den Erbauern (I)

**Tricks:** Wir sind doch Kollegen

**Vorzug:** Wasserratte: Die Taucher fühlen sich in ihrem unfreundlichen, kalten Revier wohler als jeder andere. Sie sind hervorragende Schwimmer und kennen auch alle Kniffe des Unterwasserkampfes. Die Taucher erhalten keine Abzüge im Wasser, im Gegenteil: Sie können bei allen körperlichen Proben im Wasser einen zusätzlichen Würfel werfen.

**Nachteile:** Trost der Enge: Die Taucher sind es gewohnt, in ihrem engen und kalten Revier zu leben. Weite Flächen und offener Himmel aus dem unvorhersehbare Gefahren herabstoßen könnten, verunsichern sie. Wenn die Taucher gezwungen sind, unter relativ freiem Himmel (dabei reichen schon die normalen, weiten Räume der Rattenburg aus) zu agieren, werden alle 6en bei allen Würfeln ignoriert.

#### **Nassauge**

'Gedrungen und glitschig' sind die Worte, die einem zu Nassauge einfallen würden. Immer auf seinen Vorteil bedacht und auf den Schutz Stärkerer angewiesen, hat er sich durch sein Rattenleben geschlagen und zu einem der Handlanger von Schnelltaucher Grünpelz hochgearbeitet.

In seinem Aussehen ähnelt er sehr stark den Rotaugen. Spricht man ihn darauf an, kann man unverhohlenen Hass auf seine ehemalige Rotte in seinen Augen aufblitzen sehen. Er wurde ausgestoßen und suchte Zuflucht bei den Tauchern, weil ihn keine andere Rotte wollte. Sie nahmen ihn zunächst nur aus Mitleid auf, doch seine Qualitäten als ehemaliges Rotauge sorgten dafür, dass er bald als vollwertiges Mitglied anerkannt wurde

Stark **2**; Clever **2**; Schnell **3**; Sozial **1**

Zähigkeit **6**.

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

**Tricks:** Guter Beobachter

**Vorzug:** Wasserratte: Die Taucher fühlen sich in ihrem unfreundlichen, kalten Revier wohler als jeder andere. Sie sind hervorragende Schwimmer und kennen auch alle Kniffe des Unterwasserkampfes. Die Taucher erhalten keine Abzüge im Wasser, im Gegenteil: Sie können bei allen körperlichen Proben im Wasser einen zusätzlichen Würfel werfen.

**Nachteile:** Trost der Enge: Die Taucher sind es gewohnt, in ihrem engen und kalten Revier zu leben. Weite Flächen und offener Himmel, aus dem unvorhersehbare Gefahren herabstoßen könnten, verunsichern sie. Wenn die Taucher gezwungen sind, unter relativ freiem Himmel (dabei reichen schon die normalen, weiten Räume der Rattenburg aus) zu agieren, werden alle 6en bei allen Würfeln ignoriert.