



Ein Mausritter Abenteuerschauplatz

v.1.0 | Idee und Text: Pete | Grafik und Layout: Aggi
Mit Vorteil (www.youtube.com/mitvorteil)

Die Schrankwand einer alten Apotheke dient Ratten als Labor, während sich am Fuße dieser verzweigten Festung Sonderlinge und ein Termitenstaat niedergelassen haben.

Tipps zum Leiten der Schlangentränke

Merkwürdig und Mysteriös:

Aus Sicht der Mäuse ist alles hier Gift oder Hexerei. Eine Schachtel Tabletten kann genauso gefährlich sein, wie ein mutiertes Monster.

Leer aber lebendig:

Die Schlangentränke ist gefährlich aber voller Schätze und Geheimnisse. Wer hier lebt, verkauft Wissen, Krims und Krams.

Vertikal und verworren:

Auch wenn die Gruppe in erster Linie nach oben will: Die Tränke hat eine Rückwand durch die etliche Tunnel führen. Jede Karte für diesen Ort wird spätestens beim nächsten Besuch überholt sein.

W4	Einstiege
1	Der Winter steht bevor und die Mäuse sollen magische Brennpaste (4 Inventarfelder) aus dem FEUERTEMPEL DES GNIK besorgen.
2	Termiten plagen eine Mäusesiedlung und die Mäuse sollen die KOOPERATIVE um Hilfe bei der Bekämpfung bitten.
3	Ein sagenumwobenes SILBERNES SCHWERT soll sich in der Schlangentränke befinden und wird benötigt, um einen Geist zu besiegen.
4	Das Schicksal der Mäusesiedlung ist ungewiss. Eine Prophezeiung des weisen BÜCHERWURMS soll Klarheit schaffen.

W12	Schätze	W12	Schätze
1	Stück Seife (reicht für 3 Bäder)	7	Glasklingenspeer, (W12, schwer, nur zwei Anwendungen, kann nicht repariert werden)
2	Kette aus Termitenzähnen (200 Kerne)	8	Blauer Trank: Heilt Erschöpft / Entkräftet ODER heilt W6 WIL
3	Bröselstein: Färbt Flüssigkeit blau, Kreaturen in ihr erleiden 2W6 und Säurebrand	9	Stück Seife (3 Bäder) und violetter Edelstein (1 Feld, 500 Kerne)
4	Großes Stück getrocknetes „Fleisch“ (schwer, 350 Kerne wert)	10	Roter Trank: Heilt 2W4 TP und W6 STÄ, WIL-Probe oder Zustand Entkräftet
5	Verständnis Zauber eingewickelt in eine silbrige dünne Decke, die dennoch warmhält (150 Kerne, 1 Feld)	11	Lederschürze: Leichte Rüstung (1 Feld), Feuerschaden halbiert. Schützt vor bestimmten Zuständen.
6	3x Gelber Trank: Verursacht Zustand Juckreiz.	12	Zufälliger Zauber

Ohrensausen

Deine Ohren klingeln. Andere müssen schreien, damit du sie hörst.

Erholung:
Kurze Rast

Silbergift

Deine Muskeln werden starr. W6 GES-Schaden jetzt & W6 GES-Schaden zu Beginn jeder Wache.

Erholung:
Übelriechende Pilze

Dehydriert

W6 WIL-Schaden. Deine Angriffe sind beeinträchtigt.

Erholung:
Viel Wasser

Juckreiz

Nachteil auf GES-Proben.

Erholung:
Ein Bad mit ordentlich Seife

Säurebrand

W6 auf Inventarfelder. Falls belegt wird der Gegenstand zerstört.

Erholung:
Lange Rast

Glasklingenspeer



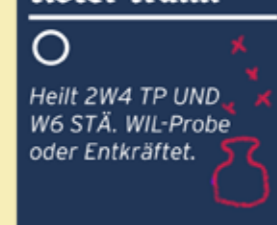
Gelber Trank



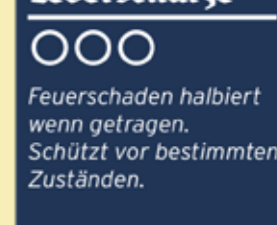
Blauer Trank



Roter Trank



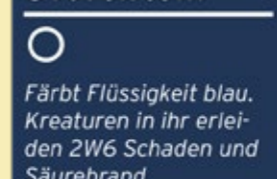
Lederschürze



Seife



Bröselstein



Schimmerklänge



Ratte der Kooperattive

Löchriges Fell, weiße Kittel und kleine Fläschchen.

3 TP, STÄ 9, GES 8, WIL 12
Angriffe: W6 Schleuder mit Fläschchen
Kritischer Schaden: Zustand W6:
Säurebrand (5-6) oder Juckreiz (1-4)

Will ein Mittel gegen die Termiten finden.

Stechmücke

Bzzzzzzzzz
1 TP, STÄ 4, GES 12, WIL 6 RÜST: 1
Angriffe: W4 Stich
Kritischer Schaden: Blutentzug, 1 STÄ-Schaden

Will Blut saugen.

Termitentrupp

Kriegsbundgröße
3 TP, STÄ 6, GES 11, WIL 6
Angriffe: W4 Biss
Kritischer Schaden: Getragener Gegenstand verliert eine Anwendung.

Wollen ihrer Programmierung folgen. Greifen nur bei Jagd an oder wenn sie von ihrer Programmierung abgehalten werden.

Würfle bei Begegnung W4:
1 Nahrung jagen | 2 Tunnel graben
3 Festung bauen | 4 Pilze ernten

Wassermonster

Viel zu viele Beine und noch mehr Zähne.
12 TP, STÄ 12, GES 6, WIL 10
Angriffe: W6 Biss
Kritischer Schaden: Im Biss gefangen, bis ertrunken, gerettet oder entkommen

Will aus dem Wasser (50% Überlebenschance)

Grantig die Unke

Bedient den Aufzug, hat immer Hunger
15 TP, STÄ 15, GES 12, WIL 8
Angriffe: W10 Biss
Kritischer Schaden: Komplet verschlingen, W4 STÄ-Schaden pro Runde bis gerettet oder entkommen

Will Futter. Am liebsten Dinge mit Flügeln.

Rattengift die Kammerjägerin

Trophäenkette aus Termitenzähnen. Anheuern für 15 Kerne pro Tag.
8 TP, STÄ 12, GES 11, WIL 7, RÜST: 1
Angriffe: W8 Knisternetz (ignoriert Kriegsbundgröße bei Insekten)
Kritischer Schaden: 1W8 GES-Schaden

Will alle Termiten selbst vernichten.

Babb der Bücherwurm

Kennt die Zukunft und ihre Nebenwirkungen
11 TP, STÄ 12, GES 10, WILL 16
Angriffe: W8 Biss
Kennt 3 Zauber (außer Feuerball)

Will etwas Neues lesen (und damit verschlingen).

Mux die Händlerin

Ältere Hamsterfrau mit Schweißbrille
2 TP, STÄ 6, GES 12, WIL 11, RÜST: 1
Angriffe: 2W6 Schraubenwerfer

Will ein (für sie) gutes Geschäft machen.



FEUERTEMPEL DES GNIK

Ein Alter steht zwischen brennenden Türmen. Schilder überall: Ehrt den Tempel und nehmt was ihr braucht. Erweist euch als ehrlos und brennt. -GNIK
GNIK ist eine Ratte in der Rückwand und beobachtet die Großzügigkeit der Opfer. Alles unter 50 Kernen wird mit einem Feuerstoß beantwortet (WIL-Probe oder Verängstigt).

DIE AQUARIEN

In gigantischen Glastürmen schwimmen unheimliche Wesen. An einigen Türmen sind Leitern und Plattformen befestigt, um zu den Öffnungen zu gelangen.

Monstertürme: GES-Probe um zu Angeln (Werkzeug vorausgesetzt). Erfolg birgt einen Schatz aus dem Wasser. Sonst wird die Maus in das Wasser gezogen.

Tank mit Riesenskelett: Am Grund des Tanks liegen die Überreste einer Maustruppe im Skelett einer Schildkröte. 2 volle Kernbeutel und 2 zufällige Schätze. GES-Probe zum tauchen, STÄ-Probe zum bergen der Schätze. Fehlschlag: Verängstigt.

Behälter mit violettschwarz schimmerndem Schlick: Breitet sich in Richtung von Lebewesen aus. Zersetzt Fleisch, Holz und einfache Faser bei Berührung (aber keinen Kunststoff oder Metall). Kommt nicht an den oberen Glasrand. Die SCHIMMERKLINGE befindet sich am Boden des Glases.

FESTUNGSKLIPPEN

Die Termiten ernten die Pilze über ihrem Bau und sind überall, wo durch Experimente Leckereien entstehen.

Die Ratten sehen sie als Bedrohung für ihre Experimente und wollen sie loswerden. Das Beschädigen der Festung lässt 1W8 TERMITENTRUPPS zur Verteidigung erscheinen.

DRACHENHÖHLE

Eine Schlange schläft hier und genießt die Wärme, die von einer rot glühenden Glaskugel ausgeht. Hinter der Schlange führt ein Schacht in die BIBLIOTHEK. Für jeden Zug, den Mäuse hier verbringen, müssen sie eine STÄ-Probe schaffen oder den Zustand DEHYDRIERT erhalten.

BIBLIOTHEK

Ein Bücherwurm interpretiert medizinisches Fachwissen so, dass böse Omen oder stimmige Prophezeiungen dabei herauskommen.

BOTANISCHER GARTEN

Mutierte Pflanzen wachsen durch einen steten „Regen“ von oben. Sie tragen süßlich duftende Früchte.

Effekt W6: 1-2 Ration, 3-5 Erschöpft, 6 Zustand Silbergift

Gefährliche Tropfen: Der „Regen“ besteht aus der Leckage der Labore. Ein Kontakt verursacht den Zustand W6: Säurebrand (5-6) oder Juckreiz (1-4).

In einem flachen Becken brüten Stechmücken. Auf dem Grund befinden sich zwei Schätze (siehe Tabelle).

BITTERSTEDT

Ein Gewirr aus mehrstöckigen Höhlen, Treppen, Leitern, Tunneln und den Gestalten, die sich in alledem niedergelassen haben. 4 Begegnungen führen auf die höheren Ebenen:

1	Ersatzteile MUX: Tauscht Werkzeuge und Kram (20% Aufschlag wegen „harten Zeiten“)
2	Kammer der Jägerin: RATTENGIFT plant ihren nächsten Angriff. Lässt sich anheuern.
3	Termiten in einer Glasfalle. Werden sie befreit, begegnen Termiten der Gruppe freundlich.
4	Verlassene Wohnung einer Leseratte. Zufälliger Zauber inmitten der Bücherstapel.
5	Drei Ratten (PARA, CETA und MOL) auf paranoider Termitensuche.
6	Abgrund zwischen zwei Hütten. Besteht aus gestapten dünnen Holzstäbchen.
7	Geflutetes Geschäft. 4cm Wassertiefe und ein kleines WASSERMONSTER schwimmt darin.
8	Leere Papierkartons überall. Einziger Ausgang ist ein Loch in der Decke (30cm hoch).

DIE KOOPERATIVE

Die Ratten der KOOPERATIVE sind zerstreut treffen jede Entscheidung gemeinsam. Sie tragen die Namen von Medikamenten und Wirkstoffen. Bei Ankunft arbeiten sie an folgendem Experiment, um die Termiten loszuwerden:

Eine nach Karamell duftende schwarze Masse dehnt sich über den Boden aus und verursacht bei Berührung 2W6 Feuerschaden.

Ein bunter Schaum entsteht, breitet sich nach oben aus und verursacht den Zustand Säurebrand bei Berührung.

Die Testexplosion sprengt einen der Giftglastürme, fügt allen im Umkreis von 15cm 2W6 Schaden zu und füllt das Labor mit Rauch.

STARTRAMPE 3

Verlassene Einrichtung einer alten Zivilisation. Selbst die Ratten meiden diesen Ort. Zwischen Geräten und Schläuchen führt eine lange Leiter in eine gläsernen Kuppel. Stühle mit Gurten stehen neben Knöpfen und Hebeln. Wenn die Mäuse mit ihnen interagieren W6:

1-2 Kuppel schwebt hoch
3-5 Fehlzündung
6 Feuer bricht aus

DIE SCHLANGENTRÄNKE

