

Mausritter: Die Wildnis vor der Stadt

Original: Carlos Martins Tiny Hex 2022 <https://cmartins.itch.io> mail@cmartins.art

- ihr seid Mäuse, ihr seid schlau, nicht stark
- ihr könnt alles machen, aber ihr müsst es sagen und vor allem fragen
- ihr könnt sterben

Stärke, Geschick, Willen

TP (Schutz), dann -Stärke jedes mal Stärke Rettungswurf→bewusstlos, ≥6 Runden tot
Kerne

Inventar

Proben: unterwürfeln

Vergleichsprobe: niedriger gewinnt

Vorteil/Nachteil: 2w20

Initiative: Geschick-Probe oder Überraschungsangriff

Runde: Bewegung (30 cm) + Aktion (Waffenwechsel=freie Aktion, Rucksack=1 Aktion)

Angriff: Schaden = wX - Rüstung, bei Deckung: immer w4, bei Anhöhe: w12

Schaden: -Lebenspunkte, -Stärke und Stärke-Probe oder kampfunfähig

Tod: Stärke=0 oder kampfunfähig für eine Stunde

kurz Ausruhen (Wasser, 10 Minuten Ruhe): w6+1 TP

Rast (essen & schlafen, 6 Stunden): entweder alle TP oder all Attribute

Erholung (1 Woche): Pflege: alle TP, alle Attribute, Zustände, -20 Kerne

Zustand: Verletzt, Entkräftet, Belastet, Ängstlich; immer Inventarplatz, auch mehrfach
Inventar Anwendungen:

* nach Benutzung w6: 4/5/6→1 Feld markieren

* Laterne: 1 Stunde→1 Feld markieren

* Essen: Mahlzeit→1 Feld verbraucht

* SL-Entscheidung

Inventar überschritten: immer Nachteil, kein rennen

Zauber: braucht Tafel, Pfoten, Spruch

Macht: eingesetzte Felder (müssen frei sein) = Anzahl w6

Anzahl 4/5/6: Anzahl Felder verbraucht

Effekt: Anzahl w6 und Summe w6

w6=6: je w6 Willen Schaden, Willen-Probe oder entkräftet

0 Start

Ihr wacht in der Sumpfsiedlung [1] auf. Keine Ahnung wie ihr hierhin gekommen seid. Die Bewohner erzählen euch dass sie euch bewusstlos im Teich [14] gefunden haben. Wie und warum wurdet ihr hierhin gespült?

Ihr seid Straßenmäuse - und zum ersten Mal außerhalb der Stadt [16].

Warum wollt ihr die Wildnis erkunden? Wollt ihr irgendwann wieder zurück nach hause?

Warum? Werdet ihr dort willkommen sein, nach dem was ihr getan habt?

Es gibt 3 Fraktionen. Jede hat ihr eigenes Ziel. Aber bis jetzt kennt ihr sie nicht. Erkundet die Wildnis und findet es heraus.

Die Ratten Räuber [3 Wasserfall]

Rücksichtslose Bande Geheimes Versteck [3]

Beherrscht die Handelsroute **oo**

Der Krähenschwarm [15 Pinie]

Viele verschlagene Vögel Magisches Krächzen Himmelhoher Wohnbaum

Entführe einen Mäusebauern **oo** Baue eine Wettermaschine **ooooo**

Die Katzendame Azura [7 Buche]

Schrecklicher Anblick Beahlt Söldner und Banditen Unvorstellbarer Reichtum

Schmiergeld der Siedlung einstreichen **ooo** Siedlung unterdrücken **ooooo**

Gerüchte w6

1 Die Räuber wollen die Katzendame töten.

2 Ein Blitz ist in die alte Buche eingeschlagen und die Katze erwischt!

Sie ist seitdem noch anspruchsvoller geworden.

3 Der Müll aus der Menschenstadt wird immer gefährlicher

4 w20 für das Hex-spezifische Gerücht, falls 20 freie Wahl

5 Die Krähen sammeln Gegenstände um einen Todesstrahl zu bauen

6 Das Wasser aus der Stadt kann besondere Kräfte verleihen

Begegnungen w6

1 Ein Händler aus Steinglanz [8]: Pilze, allerlei Gegenstände

2 Aggressives Mitglied einer Fraktion, ortsabhängig

3 Diplomatisches Mitglied einer Fraktion, ortsabhängig

4 Hex-spezifische Begegnung

5 Hex-spezifischer Auslöser

6 Verletzter Spatz braucht Hilfe

1 Sumpfsiedlung

Eine kleine Siedlung (3 Familien) mit schwankenden hohen Türmen aus Metall.

Sie wird von einem Rat von Schrottsammlern regiert. Die Bewohner durchsuchen den Müll in [14] nach Schätzen oder faulenzen am Bach.

Kneipe "Zur Schwarzen Biene": gegrillte Möhren mit Käse überbacken (oft Ratten-Räuber)

Meister: Die Siedlung ist aus einem rostigen Fahrrad gebaut. Die Bewohner sind Hippies. Das Wasser aus [14] ist giftig. Die Krähen betrachten [14] als ihr Eigentum und verlangen einen Anteil an allen Schätzen. Die Katze bleibt auf Abstand, sie fürchtet sich vor den komischen Geräuschen - sie weiß nicht dass sie von den Mäusen kommen. Die Räuber kommen oft in die Kneipe - sie sind wie alle Reisende willkommen.

Gerücht: sie wissen wie man mit Geistern redet

Begegnung: reisende **Maus** (Betrüger: Stärke-Kerne, Schatzkarte, Heiltrank)

Auslöser: eine Krankheit ist ausgebrochen

2 Ruhiger Feldweg

Gerücht: Die Katzendame und die Ratten-Räuber betrachten ihn als Eigentum. Es könnte zum Kampf kommen.

Begegnung: gierige **Ratten**-Räuber

Auslöser: der Turm eines Zauberers auf dem Rücken einer Schildkröte

3 Wasserfälle (Räuberhöhle)

Meister: Hinter dem Wasserfall liegt die Räuberhöhle

Gerücht: Das Wasser hat geheime Kräfte

Begegnung: nervöse **Libellen**

Auslöser: eine frisch gekrönte Bienenkönigin sucht nach einem Ort um ein neues Volk zu gründen →8

4 Hohler Baumstamm

Gerücht: die Bewohner sind merkwürdig

Begegnung: von **Tausendfüßler** bewacht

Auslöser: das Versuchstier kann nicht nach hause

5 Abwasserrohr

Meister: der Eingang wird von Kakerlaken-Soldaten bewacht, das Spinnen-Artefakt (**siehe auch 17**) oder ein anderer Schatz gewährt Zugang →14 plündern

Gerücht: man muss Zoll bezahlen um die Stadt [16] zu betreten

Begegnung: Blechritter (**Ratten**)

Auslöser: unnatürlich schnell wachsende Pflanze

6 Zugewachsene Ruine

Gerücht: Hier liegt ein riesiger Traktor-Reifen. Früher wohnten Nagetiere darin, aber jetzt haben Spinnen es übernommen

Begegnung: giftige **Spinnen**

Auslöser: Ein Sammler sucht verlorene Schätze. **siehe 17, Gerücht 5**

7 Vom Blitz gespaltene alte Buche (Katzendame)

Meister: die Katzendame wohnt hier

Gerücht: die Katzendame wurde getötet als sie vom Blitz getroffen wurde, aber die Krähen haben sie wieder zum Leben erweckt

Begegnung: Katzendame **Azura**

Auslöser: ein Ratten-Räuber hängt in einer Falle fest

8 Riesiger Felsen (Dorf Steinglanz)

Es gibt ein Dorf oben auf dem Felsen. Es heißt Steinglanz und ist für seinen schönen Pilzgarten bekannt. Es ist eine unabhängige Siedlung und wird von einem Rat regiert. Die Mäuse hier tragen edle Kleidung und die meisten sind Händler. Sie werben oft Karawanenwächter an.

Kneipe "Zum Silbernen Ritter": Pilzeintopf mit Schnittlauch

Meister: Die Bewohner sind eingebilddete Mäuse. Sie verkaufen Pilze an die Sumpfsiedlung [1] und anderswo hin (außerhalb der Karte). Die Katze hasst Wasser aber verlangt Abgaben von den Handelskarawanen. Es gibt einen Vertrag: die Händler geben der Katze etwas ab und sie beschützt sie vor den Ratten-Räubern. Aber die Ratten versuchen trotzdem manchmal Überfälle auf dem Feldweg [2]. Die Krähen halten sich hier raus – im Moment noch.

Gerücht: Die Bienen sind schon vor langer Zeit verschwunden und werden niemals zurückkommen.

Begegnung: jagender **Adler**

Auslöser: die Katzendame verlangt hohe Abgaben

9 Trittsteine am Bach

Gerücht: hinter dem Bach ist es sehr gefährlich

Begegnung: bössartige **Giftschlange**

Auslöser: ein Kurier mit einer wichtigen Nachricht hat sich verirrt (er muss nach [16])

10 Dichte Wurzeln

Meister: alter Friedhof von früheren Mäusen

Gerücht: hier spukt es: wer auf den Friedhof geht kommt nie mehr zurück

Begegnung: rastloser **Geist**

Auslöser: ein geheimnisvolle magische Anomalie

11 Baumhecke

Gerücht: dieser Weg führt nirgendwo hin

Begegnung: halb verhungerte **Maus**

Auslöser: eine Eulenzauberin sucht einen Zauberspruch

12 Große Straße

Gerücht: ein gefährlicher menschlicher Flötenspieler verzaubert alle Mäuse so dass sie ihm hinterherlaufen

Begegnung: neugieriger **Fuchs**

Auslöser: ein reisende Theatertruppe sucht nach einem Auftritt

13 Die Eiche mit dem Gesicht

Gerücht: ein Geist ist in der Eiche eingesperrt

Begegnung: rätselhafte **Fee**

Auslöser: dieser Ort wurde von Menschen beschädigt

14 Der stille Teich (giftig)

Gerücht: das Wasser vergiftet das Land

Begegnung: verrückte **Froschdame**

Auslöser: ihr findet Spinneneier, plündern: Gift, wenn 2w6>9 Schatz gefunden

15 Große Pinie (Krähen)

Meister: Hauptquartier der Krähen, hoch und sehr schwer zu erreichen

Gerücht: die Krähen können dir jeden Gegenstand besorgen, den du dir wünschst →5

Begegnung: unschlüssige **Krähe**

Auslöser: eine Kräuterkrähe sucht nach Heilkräutern

16 Steinmauer (Eule)

Gerücht: die Eule lässt kein Nagetier durch

Begegnung: wachsamer **Eule** siehe 11

Auslöser: ihr beobachtet einen zweifelhaften Tausch zwischen Krähen

17 Weizenfeld

Gerücht: die Vogelscheuche lebt, deshalb haben die Krähen Angst vor ihr

Begegnung: einfache **Bauernmaus**

Auslöser: die Spinnenmutter hat einen alten Schatz verloren. auch 6, Gerücht 5

18 Spatzennest

Gerücht: die Katze bezahlt dir jeden Preis für ein paar Vögel

Begegnung: habgierige **Eichhörnchen**

Auslöser: je nach Jahreszeit

Frühling: Die Spatzenmutter beschützt ihre Eier.

Sommer: Ein Spatzenküken ist aus dem Nest gefallen.

Herbst: Die jungen Spatzen wollen weg von zu Hause.

Winter: Ein alter grauer Spatz hat einen gebrochenen Flügel.

19 Menschlicher Wanderweg

Gerücht: Die Dorfhunde töten jedes Tier das über die Brücke geht.

Begegnung: einsamer **Froschkönig** sucht Tümpel

Auslöser: Die Katzendame hat Langeweile, sie möchte mit kleinen Spatzen spielen. →18

Todo:

- Trigger & Schätze richtig vernetzen
- Begegnungen spezifischer
- Verbrauchsgegenstände (Kerne? nicht Fackeln!)
- Gegenstände
- Schätze
- NPC Stats
- Speisekarte: Wasser 1, Milch 2, Honig 3
- Maus, Hamster, Meerschweinchen, Packratte
- Magie?

Adler
Biene
Eichhörnchen
Eule
Fee
Frosch
Froschkönig
Fuchs
Geist
Hund
Kakerlake (Wache)
Katze
Krähe
Libelle
Maus
Ratte
Schlange
Spatz
Spinne
Tausendfüßler



- 1 Sumpfsiedlung
- 2 Ruhiger Feldweg
- 3 Wasserfälle (Räuberhöhle)
- 4 Hohler Baumstamm
- 5 Abwasserrohr
- 6 Zugewachsene Ruine
- 7 Vom Blitz gesplante alte Buche (Katzenclame)
- 8 Riesiger Felsen (Dorf Steinglanz)
- 9 Trittsteine am Bach
- 10 Dichte Wurzeln

- 11 Baumhecke
- 12 Große Straße
- 13 Die Eiche mit dem Gesicht
- 14 Der stille Teich (giftig)
- 15 Große Pinie (Krähen)
- 16 Steinmauer (Eule)
- 17 Weizenfeld
- 18 Spatzennest
- 19 Menschlicher Wanderweg