

Mausritter

Ein Rollenspiel mit
Schwert und Schnurrhaaren



SCHNELLSTARTER

IMPRESSUM

Entwicklung des Spiels und Regeltexte

Isaac Williams

Abenteuerschauplatz

Michael Masberg

Illustrationen

Isaac Williams und Christian Laugsch

Projektleitung und Produktion

System Matters Verlag, Jedamzik und Neugebauer GbR

Redaktion

Michael Masberg

Lektorat

René Kremer

Layout

Patrick Wittstock

Druck

WIRMachenDRUCK GmbH | Mühlbachstraße 7 |
71522 Backnang

Deutsche Ausgabe von System Matters Verlag

mit freundlicher Genehmigung von

Losing Games, 2023.

Copyright © 2021–2023

System Matters Verlag und Losing Games

www.system-matters.de | www.mausritter.com

Jedamzik und Neugebauer GbR |

Augustastr. 45 | 45888 Gelsenkirchen



SYSTEM MATTERS
VERLAG

X LOSING
GAMES

INHALTSVERZEICHNIS

Willkommen in einer gefährlichen

Welt!..... 4

Was ist Mausritter?..... 4

Was ihr zum Spielen braucht..... 5

Das Spiel spielen 6

Rollenspiel 6

Tipps und Tricks..... 6

Proben..... 6

Kampf..... 7

Rast und Heilung 8

Plätze im Inventar 8

Magie und Zauber..... 10

Der verbotene Garten der

Katzenmagierin 12

Mausritter leiten..... 14

Vorbereitungen 15

Der Einstieg ins Abenteuer..... 16

Begegnungen..... 17

Schätze..... 19

Der verbotene Garten 20

Fallentunnel..... 26

Das Abenteuer geht weiter!..... 26

Anhang..... 28

Vorgefertigte Charaktere 31

Zustandskarten 41

Gegenstandskarten 42

WILLKOMMEN IN EINER GEFÄHRLICHEN WELT!

Die Königreiche der Mäuse behaupten sich gegen den drohenden Zusammenbruch. Ein strenger Winter oder eine skrupellose Katze können das Ende von allem bedeuten. Versteckt in Ihren Siedlungen, in Bäumen, Höhlen und Mauern drängen sich die sesshaften Mäuse zusammen und versuchen, mit dem auszukommen, was sie besitzen.

Aber du bist keine von diesen gewöhnlichen, sesshaften Mäusen.

Du bist eine Abenteuermaus. Ob nun aus freien Stücken oder aus der Not heraus geboren. Du lebst von deinem Glück, deiner Klugheit und deinem Mut.

Mit deinen Gefähr:innen an deiner Seite wirst du die Wärme und Sicherheit deines Baus hinter dir lassen und dich in dunkle und gefährliche Orte vorwagen, vor denen andere Mäuse sich fürchten.

Großer Reichtum kann nur von denen erlangt werden, die den Mut haben, danach zu greifen. Die Welt ist alt. Große Königreiche von Mäusen und Ungeheuern erhoben sich und fielen wieder in sich zusammen.

Die Welt da draußen ist groß und gefährlich. Sie ist kein Ort für eine kleine Maus. Mit Tapferkeit und Klugheit und einem kleinem bisschen Glück auf deiner Seite könntest du überleben. Und wenn du lange genug überlebst, wirst du vielleicht sogar ein großes Vorbild für andere Mäuse.

WAS IST MAUSRITTER?

Mausritter ist ein Rollenspiel. Du und zwei bis fünf deiner Freund:innen erschaffen durch eure Fantasie gemeinsam eine Welt. Die Regeln helfen euch dabei, eure Geschichten interessant und herausfordernd zu gestalten.

Jemand von euch wird die Rolle der **Spielleitung (SL)** übernehmen. Diese wird eine stimmige, glaubhafte Welt voller gefährlicher Antagonist:innen, wilder Landschaften und friedlicher Siedlungen erschaffen und beschreiben. Sie wird zudem als neutrale:r Schiedsrichter:in die Regeln auslegen und diese fair auf die Spielmäuse sowie die Nebenfiguren innerhalb der Welt anwenden.

Die anderen Mitspielenden schlüpfen in die Rolle der Mäuse. Jede:r spielt die Rolle eines kleinen, tapferen und entschlossenen Abenteurers oder einer Abenteurerin, um gefährliche Orte zu erforschen und die Welt zu erkunden, die die SL beschreibt.

WAS IST EIN ROLLENSPIEL?

Rollenspiel ist eine Mischung aus **gemeinsam erzählten Geschichten** und Problemlösungen.

Rollenspiele bestehen hauptsächlich aus Gesprächen. Die Spielleitung wird die Situation beschreiben und die Spieler:innen erklären, wie die Mäuse, die sie kontrollieren, darauf reagieren und damit umgehen.

An einigen Stellen (zum Beispiel wenn eine Maus etwas Gefährliches versucht) kommen die **Regeln** ins Spiel. Dann wird gewürfelt, um zu sehen, was geschieht. Danach wird die Unterhaltung fortgesetzt.

WAS IHR ZUM SPIELEN BRAUCHT

- einen Mausbogen aus dem Anhang pro Spieler:in (außer der SL)
- Marker für Gegenstände und Zustände aus dem Anhang
- mehrseitige Würfel (W4, W6, W8, W10, W12 und W20)
- Stifte und Radiergummis
- Zettel für Notizen und Skizzen

WÜRFELBEZEICHNUNGEN

Mausritter verwendet die Standardbezeichnungen für Rollenspielwürfel. Hier einige Beispiele:

- **W20** bedeutet: Würfle einen einzelnen 20-seitigen Würfel.
- **W8** bedeutet: Würfle einen einzelnen 8-seitigen Würfel.
- **3W6** bedeutet: Würfle drei 6-seitige Würfel und addiere die Augenzahlen.

Für einen **W3** oder **W2** verwendest du einen 6-seitigen Würfel und teilst das Ergebnis durch 2 oder 3.

Das vollständige Spiel gibt es bei **System Matters**. Die Box enthält:

- die vollständigen Regeln, inklusive Überlandreisen, Ausrüstung, magischer Waffen, mächtiger Zauber und gefährlicher Kreaturen.
- eine besonders schnelle Charaktererschaffung, um deine eigene Abenteuermaus sofort ins Spiel zu bringen.
- großartige Werkzeuge für die Spielleitung mit Tipps und Tricks zum Erstellen eigener Abenteuer oder ganzer Kampagnen.
- den Abenteuerschauplatz Stumpfinger und die gefährvolle Grafschaft von Ek.
- das Regelwerk, SL-Schirm, das Einstiegsabenteuer *Honig im Gebälk*, ein Charakterbogenblock sowie Gegenstands- und Zustandskärtchen.



FÜR ERFAHRENE MAUSRITTER

Wenn ihr **Mausritter** bereits kennt, werdet ihr feststellen, dass wir ein paar Dinge vereinfacht oder ausgelassen haben, um den Einstieg noch einfacher zu machen. Es wird euch leicht fallen, diese Lücken zu füllen. Natürlich könnt ihr *Der verbotene Garten der Katzenmagierin* auch im Rahmen eurer Kampagne und mit euren eigenen Spielmäusen erkunden!

DAS SPIEL SPIELEN

Die SL beschreibt die Situation. Du beschreibst, was deine Maus macht. Die SL beschreibt die Folgen. Das Gespräch wird fortgesetzt, bis eine Regelmechanik greift.

ROLLENSPIEL

Du schlüpfst in die Rolle deiner Maus und lenkst ihre Schritte. Du kannst in der ersten, zweiten oder dritten Person sprechen oder dazwischen wechseln. Du musst dafür nicht unbedingt deine Stimme verstellen, aber es kann auch nicht schaden.

TIPPS UND TRICKS

Solltest du einmal im Spiel nicht mehr weiter wissen, verwende diese Richtlinien.

- Stelle viele Fragen. Mache Notizen. Zeichne Karten.
- Arbeitet zusammen. Schmiedet Pläne. Findet Verbündete.
- Würfel sind gefährlich. Schlaue Ideen müssen nicht ausgewürfelt werden.
- Spiele auf Sieg. Habe Spaß an der Niederlage.
- Kämpfe verbissen. Fliehe. Sterbe. Mache mit einer neuen Maus weiter.

PROBEN

Wenn du beschreibst, dass deine Maus etwas Riskantes wagt, bei dem der Ausgang ungewiss ist und ein Scheitern Konsequenzen hat, wird die SL dich bitten, eine Probe auf STÄ, GES oder WIL zu machen.

Für die Probe würfelst du einen W20. Wenn das Ergebnis **kleiner oder gleich** des entsprechenden Attributes ist, ist deine Maus erfolgreich und erleidet keine Konsequenzen. Liegt das Ergebnis über dem Attribut, scheitert deine Maus und erleidet die von der SL beschriebenen Konsequenzen.

VERGLEICHENDE PROBEN

Wenn deine Maus und ein anderer Charakter gegeneinander antreten, legt beide eine Probe ab. Der **niedrigste erfolgreiche** Wurf gewinnt.

VORTEIL UND NACHTEIL

Wenn du eine Probe würfelst und besonders gut vorbereitet oder ausgerüstet bist, kann dir die SL erlauben, mit **Vorteil** zu würfeln. Würfle **2W20** und verwende das **niedrigere** Ergebnis.

Die SL kann dich anweisen, mit **Nachteil** zu würfeln, wenn du dich in einer schlechten Position befindest oder für die aktuelle Aufgabe schlecht ausgerüstet bist. Würfle **2W20** und verwende das **höhere** Ergebnis.

KAMPF

Kämpfe sind für Mäuse gefährlich, sogar für tapferere Abenteurer:innen. Manchmal lassen sie sich nicht vermeiden.

Wenn ihr **ahnungslose** Gegner:innen angreift, agieren du und deine Verbündeten **zuerst**. Ansonsten braucht es eine **GES-Probe**, um vor der anderen Seite zu agieren. Diese Reihenfolge bleibt in den folgenden Kampfunden bestehen.

Sobald du an der Reihe bist, darfst deine Maus bis zu 30 cm weit **bewegen** und eine **Aktion** durchführen. Aktionen können alles sein, von Verhandlungen über Angriffe oder Flucht bis hin zu gefährlichen Manövern (wie Ausfallschritte oder Entwaffnen).

ANGRIFFE

Ein Angriff trifft immer. Würfle deinen Waffenwürfel und füge dem Ziel Schaden abzüglich seiner Rüstung zu.

Wenn ein Angriff **beeinträchtigt** ist – Schüsse auf ein Ziel in Deckung, festgehalten kämpfen – würfle unabhängig von der Waffe **W4 Schaden**. Ist der Angriff durch ein Manöver oder wehrloses Ziel **verstärkt**, würfle **W12**.

TREFFERSCHUTZPUNKTE UND SCHADEN

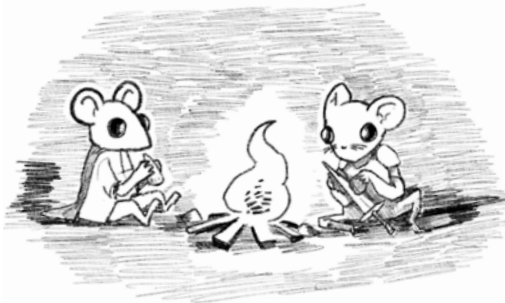
Schaden wird zuerst den **Trefferschutzpunkten (TP)** eines Wesen zugefügt. Dies stellt die Fähigkeit des Wesen dar, echten Schaden zu vermeiden oder abzuwehren. Sobald die TP erschöpft sind, wird der Schaden vom **STÄ-Wert** abgezogen.

Wenn ein Wesen STÄ-Schaden erleidet, muss es eine STÄ-Probe (auf den reduzierten Wert) ablegen. Bei einem Erfolg kann es weiterkämpfen. Misslingt die Probe, erleidet es kritischen Schaden.

Ein Wesen, das **kritischen Schaden** erleidet, erhält den Zustand **Verletzt** und ist **kampfunfähig**, bis es von Verbündeten versorgt wird und eine kurze Rast einlegt. Ein kampfunfähiges Wesen, das eine Stunde lang unversorgt bleibt, stirbt.

ATTRIBUTSVERLUST UND TOD

Wenn der **STÄ-Wert** eines Wesen auf Null reduziert wird, ist es tot. Wenn der **GES-Wert** auf Null reduziert wird, ist es unfähig, sich zu bewegen. Wenn der **WIL-Wert** auf Null reduziert wird, ist es bewusstlos.



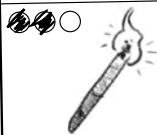
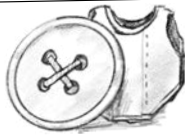


RAST UND HEILUNG

Es gibt für deine Maus drei Optionen zum Rasten und Erholen.

- Kurze Rast: Dauert 10 Minuten. Ein Schluck Wasser und ein paar Minuten Ruhe heilen W6+1 TP.
- Lange Rast: Dauert 6 Stunden. Eine Mahlzeit und etwas Schlaf stellen alle TP wieder her. Sind die TP bereits voll, heile stattdessen W6 Punkte eines Attributs.
- Komplette Rast: Braucht eine Woche in Sicherheit. Dies stellt alle Attributswerte vollständig wieder her und entfernt langanhaltende Zustände. Eine Woche Kost und Logis in einer Siedlung kostet für gewöhnlich 20 Kerne. Inventar und Ausrüstung

PLÄTZE IM INVENTAR

Deine Maus verwendet für getragene Gegenstände ihre Inventarplätze. Die meisten Gegenstände beanspruchen einen Inventarplatz. Manche größeren Gegenstände wie Zweihandwaffen und Rüstungen beanspruchen zwei Plätze.

Hauptpfote		Körper		Fackeln		2		3	
									
Leichte Rüstung		Rationen		Dolche		Erschöpft			
						Erholung: Nach langer Rast			
○○○ 1 VTD		○○○		●○○○ W6 Leicht					

PFOTENPLÄTZE

Die Gegenstände werden in der Pfote gehalten.

KÖRPERPLÄTZE

Getragene Gegenstände können als freie Aktion mit Pfotenplätze getauscht werden.

RUCKSACKPLÄTZE

Es braucht Zeit, um Gegenstände an diesen Plätzen unter Druck hervorzuholen. Im Kampf muss deine Maus eine Aktion aufwenden (statt anzugreifen), um einen Gegenstand in ihrem Rucksack zu finden.

ZUSTÄNDE

Zustände sind **negative Effekte**, die deine Maus erleiden kann.

Jeder Zustand nimmt einen Inventarplatz ein. Mäuse können den gleichen Zustand mehrfach besitzen.

Manche Zustände haben zusätzliche Effekte, die so lange gelten, wie sich der Zustand in deinem Inventar befindet.

Zustände können nur **entfernt** werden, wenn die Voraussetzung zur **Erholung** erfüllt wurde – gewöhnlich nach einer kurzen, langen oder kompletten Rast.

ANWENDUNGEN

Die meisten Gegenstände besitzen drei **Felder für Anwendungen**. Wenn alle drei Felder markiert sind, ist ein Gegenstand aufgebraucht oder zerstört. Markierte Felder von Waffen und Rüstungen können jeweils für 10% der ursprünglichen Kosten wieder nutzbar gemacht werden.

- Waffen/Rüstungen/Munition: Würfle nach einem Kampf W6 für jeden benutzten Gegenstand. Markiere bei einer 4-6 ein Feld.
- Fackeln/Laternen: Markiere alle 60 Minuten ein Feld.
- Rationen: Markiere nach einer Mahlzeit ein Feld.
- Sonstige Ausrüstung: Wenn sie so verwendet wird, dass sie beschädigt oder verbraucht wird, kann die SL dich bitten, ein Feld zu markieren.

BELASTUNG

Wenn deine Maus mehr Gegenstände trägt oder Zustände besitzt, als Inventarplätze vorhanden sind, gilt sie als **belastet**.

Solange sie belastet ist, kann deine Maus **nicht rennen** und würfelt alle Proben mit **Nachteile**.





MAGIE UND ZAUBER

Bei Zaubern handelt es sich um lebendige Geister, die in Steintafeln durch eingeritzte Runen gefangen werden. Zauber werden oft an verborgenen, gefährlichen Orten gefunden. Nur die fähigsten Zaubernden beherrschen die vergessene Kunst, Zauber zu erschaffen und hüten dieses Geheimnis eifersüchtig.

EINEN ZAUBER WIRKEN

Um einen Zauber zu sprechen, muss deine Maus die Steintafel in den Pfoten halten und laut vortragen.

Wenn deine Maus den Zauber wirkt, entscheide dich, mit welcher **Macht** er wirken soll. Die Macht kann höchstens so groß sein, wie es noch freie Felder für Anwendungen des Zaubers gibt.

Würfle so viele **W6** wie die Macht des gewirkten Zaubers beträgt. Markiere für jeden Würfel der eine **4, 5 oder 6** zeigt eine Anwendung des Zaubers. Wenn alle Anwendungen eines Zaubers markiert wurden, ist dieser verbraucht und kann nicht mehr gewirkt werden.

Der **Effekt** des Zaubers hängt von der Anzahl der eingesetzten [**WÜRFEL**] und der [**SUMME**] der Augenzahlen ab.

ZAUBERPATZER

Jedes Mal, wenn beim Wirken eines Zaubers, eine oder mehrere Sechsen gewürfelt werden, erleidet die zaubernde Maus **W6 WIL**-Schaden pro gewürfelter 6. Lege nun eine WIL-Probe ab. Wenn sie misslingt, erhältst du den Zustand Entkräftet.



LISTE DER ZAUBER

Zauber	Effekt
Federbann	[WÜRFEL]+1 Vögel erhalten den Zustand Ängstlich und müssen eine Probe gegen [SUMME] ablegen. Gelingt sie, ergreifen sie die Flucht.
Furcht	[WÜRFEL] Lebewesen erhalten den Zustand Ängstlich.
Geisterkäfer	Erschaffe eine Käferillusion, die für [WÜRFEL] Stunden 6 Inventarplätze zur Verfügung stellt.
Genesung	Entferne den Zustand Erschöpft oder Ängstlich von [WÜRFEL]+1 Lebewesen.

DER VERBOT GART DER KA MAG



Der Rest ist nur für d
bist, lege das Heft nun

NEUE SITZEN- IERIN

ie Augen der Spielleitung (SL) gedacht. Wenn du nicht die SL
zur Seite, um dir nicht die Spannung zu verderben.

MAUSRITTER LEITEN

Es folgen ein paar Richtlinien, um die Rolle der Spielleitung für *Mausritter* zu übernehmen.

- Schaffe Situationen, keine Plots! Lass die Spieler:innen ihr eigenes Abenteuer finden und dränge sie nicht in eine bestimmte Richtung.
- Mache die Welt erfahrbar! Du bist die Augen, Ohren und Nasen der Mäuse. Verheimliche nichts und gib den Spieler:innen alle Informationen, die sie brauchen, um wichtige Entscheidungen zu treffen.
- Kündige Gefahren an! Warne die Mäuse großzügig vor drohenden Gefahren. Aber ziehe nicht die Samthandschuhe an, wenn sie sich der Gefahr stellen wollen.
- Belohne Tapferkeit! Wenn die Mäuse sich schlau und tapfer verhalten und kluge Schlüsse ziehen, belohne sie dafür.

PROBEN VERLANGEN

Proben sollten nur aufgrund einer **Handlung oder Entscheidung** der Spieler:innen verlangt werden. Die Mäuse können alles machen, was sie wollen, solange es nachvollziehbar und gefahrlos machbar ist. Sobald sie aber etwas Gefährliches tun, lasse sie eine Probe würfeln, um mögliche **Konsequenzen zu vermeiden**.

- **STÄ-Proben:** vermeide Schaden durch körperliche Kraft und Ausdauer
- **GES-Proben:** vermeide Schaden durch Geschwindigkeit, schnelle Reaktionen und Wendigkeit
- **WIL-Proben:** vermeide Schaden durch starke Persönlichkeit und Willensstärke

AUSWIRKUNGEN MISSLUNGENER PROBEN

Die Konsequenzen misslungener Proben sollten vorher **offensichtlich** und **angekündigt** sein. Einige mögliche Konsequenzen sind:

- **Schaden:** W4 ist gering, W6 ist gefährlich. Ein W8 reicht aus, um eine Spielmaus ernsthaft zu verletzen.
- **Zustände:** Erschöpft oder Ängstlich sind gute Optionen.
- **Neue Gefahren:** Präsentiere eine unerwartete, neue Bedrohung.
- **Verlust eines zufälligen Gegenstandes:** Würfle W6 für die Inventarplätze.
- **Anwendung markieren:** Markiere 1-3 Felder.

REGELN ANPASSEN

Die Regeln von *Mausritter* werden nicht jede Situation abdecken, denen du und die Spieler:innen begegnen. Manches wurde bewusst vage gehalten. Sobald so ein Fall eintritt, passe eine vorhandene Regel entsprechend an oder erfinde eine neue.

VORBEREITUNGEN

Mache dich mit den **Regeln** vertraut und verschaffe dir einen Überblick über den **Abenteuerschauplatz**. Du musst nicht alles auswendig wissen, und das Spiel ist nicht kompliziert, aber es schadet nicht, eine Ahnung zu haben, wo du nachschlagen kannst.

DIE SPIELMÄUSE

Stelle deinen Spieler:innen die Spielmäuse im Anhang vor. Du kannst ihnen die Bilder zeigen oder die Charakterbögen durchlesen lassen. Jede:r Spieler:in wählt eine Maus. Die nicht gewählten Mäuse nimmst du wieder an sich.

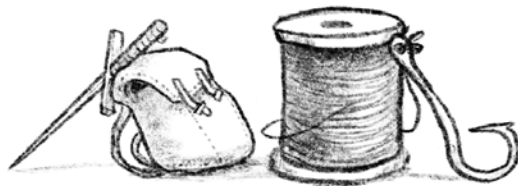
STARTAUSRÜSTUNG

Nachdem jede:r Spieler:in eine Maus gewählt hat, verteile folgende Ausrüstungskarten:

- **Aloe Saatstreu:** Kampfstab (schwere Waffe, W10 Schaden), Zauber: Genesung, Heiliges Symbol, Fackeln, Rationen
- **Butter Pipp:** Glasscherbendolch (leichte Waffe, W6 Schaden), Teil eines seltsamen Buches, Federkiel & Tinte, Fackeln, Rationen
- **Elmer Halva:** Schwert (mittelschwere Waffe, W6 Schaden einpfotig / W8 Schaden beidpfotig), Stange (15 cm), Seife, Fackeln, Rationen
- **Franz von Siepenrinne:** Morgenstern (mittelschwere Waffe, W6 Schaden einpfotig / W8 Schaden beidpfotig), Filzhut, Parfüm Fackeln, Rationen
- **Rowan Quiecker:** Haken (schwere Waffe, W10 Schaden), Schleuder (leichte Fernkampf-Waffe, W6 Schaden), Steine (Geschosse), Spiegel, Fackeln, Rationen

LOSLEGEN!

Beginne mit dem Text auf der nächsten Seite und mache dann mit **der ersten Szene** weiter. Zeige den Spieler:innen die Karte vom geheimen Karten und findet gemeinsam raus, was als Nächstes passiert!



DER EINSTIEG INS ABENTEUER

Seit Wochen bedroht der geflügelte Schrecken Todesschatten die kleine Mausbaronie Stutzel. In ihrer Verzweiflung suchten die Mäuse die berühmte Katzenmagierin Akilah auf. Doch Akilah mischt sich nicht in die Belange der Eulenzauberinnen und Nager ein und wies das Hilfesuch ab.

Nun haben die Mäuse spitz bekommen, dass Akilah zu einer geheimen Katzenversammlung aufgebrochen ist. Baronin Rosenstock von Stutzel hat euch, die tapfersten Mäuse der Baronie, erwählt! In ihrem Auftrag sollt ihr in Akilahs verbotenen Garten eindringen und den mächtigen Zauber Federbann stehlen. Doch seid vorsichtig! Akilahs Garten soll voller heimtückischer Fallen und seltsamer Wesen sein und ihre Zaubermacht so gewaltig, dass sie selbst Menschen in Metallstatuen verwandeln kann!

Der Garten ist von unüberwindlichen Mauern umgeben, gekrönt von heimtückischen Rostdornenranken. Nur ein unterirdischer Zufluss bietet ungesesehenen Zugang. Mit Meister Wogenreiters Papierboot gleitet ihr vorsichtig durch die dunkle Röhre. Der Gestank abgestandenen Wassers, alten Eisens und von Dingen, über die ihr nicht weiter nachdenken möchtet, umgibt euch.

Plötzlich ertönt hinter euch ein Donnern, das immer lauter anschwillt. Eine riesige Welle rast auf euch zu und reißt euer kleines Boot mit sich. Auf einem wilden Ritt stürzt ihr dem verbotenen Garten der Katzenmagierin entgegen ...

DIE ERSTE SZENE

Das Abenteuer beginnt mit einer halsbrecherischen Bootsfahrt durch das alte Abwasserrohr. Lass alle Spieler:innen eine **GES-Probe** ablegen.

- Jede Maus, der eine Probe misslingt, erhält den Zustand Erschöpft.
- Misslingen mehr Proben als gelingen, bricht das Boot auseinander. Jede Maus verliert entweder einen Gegenstand ihrer Wahl in den Fluten oder erleidet W6 Schaden.
- Gelingen mehr Proben als misslingen, hält das Boot mit Ach und Krach.
- Bei Gleichstand darf *eine* Maus noch einmal würfeln, dieses Mal mit Vorteil. Ihr Ergebnis bringt die Entscheidung.

So oder so werden die Mäuse (und das, was von ihrem Boot übrig ist) in den Garten gespült und landen im Teich.

BEGEGNUNGEN

Jedes Mal, wenn die Mäuse von einem Ort zu einem anderen gehen, eine Örtlichkeit untersuchen oder an einem Kampf teilnehmen, markiere dir in einen Notizen ein X. Dies entspricht etwa 10 Minuten. Würfle **bei jedem dritten X** eine Begegnung aus. Würfle außerdem jedes Mal, wenn sie etwas getan haben, dass Aufmerksamkeit auf sie lenken könnte.

Wenn du dir nicht sicher bist, ob es zu einer Begegnung kommt, würfle **W6**. Bei einer **1** kommt es zu einer **Begegnung**. Bei einer **2** kommt es zu einer **Vorahnung** (Anzeichen oder Hinweise auf eine Begegnung). Bei einer **3 oder höher** sind die Mäuse sicher (für den Moment).



W6 Zufällige Begegnung

- 1 Eine **Aufziehmotte**, am Ende ihrer Kräfte
- 2 W4 **Aufziehmotten**, suchen Schutz vor dem Regen
- 3 W6 **Aufziehmotten**, auf Patrouille
- 4 Ein **Uhrwerkfrettchen**, schleicht durch das Gras
- 5 W4 **Uhrwerkfrettchen**, auf der Jagd
- 6 **Rumpel der Waschbär**, sucht nach Material

AUFZIEHMOTTEN

Sind größer als sie sein sollten.

2 TP, STÄ 6, GES 12, WIL 12, Rüstung 1

Angriffe: W6 Rammen

Würfle im Kampf in jeder Runde W4. Bei einer 1 fällt sie zu Boden (GES 0) und muss neu aufgezogen werden.

Will Eindringlinge ausspähen und melden.

UHRWERKFRETTCHEN

Quietschende Schrottbestien mit kräftigen Mäulern und noch kräftigeren Armen.

4 TP, STÄ 14, GES 8, WIL 12, Rüstung 1

Angriffe: W8 Biss

Kritischer Schaden: Packt das Ziel

Würfle STÄ-Proben mit Vorteil, um ein Ziel festzuhalten.

Will Eindringlinge gefangen nehmen.

RUMPEL DER WASCHBÄR

Akilahs Gefangener, der für sie all die mechanischen Wunder baut. Die Katzenmagierin hält Rumpels Talisman (ein gläserner Dinosaurieranhänger) in ihrer Schatzkammer unter Verschluss und ihn damit gefügig.

12 TP, STÄ 9, GES 15, WIL 14

Angriffe: W8 Schraubenzieher

Angriffe gegen viel kleinere Wesen (wie Mäuse) sind immer verstärkt (W12 Schaden). Schaden durch ein kleineres Lebewesen wird ignoriert, es sei denn, er ist besonders zerstörerisch oder großflächig.

Will in Ruhe tüfteln (und seiner Gefangenschaft entfliehen).

FIPS DER SCHROTTDIEB

Festgesetzter Rattendieb vom Ritterorden des Mülls. Wird helfen und die Mäuse bei erster Gelegenheit verraten, was immer ihm mehr Vorteile bringt.

3 TP, STÄ 12, GES 8, WIL 8, Rüstung 1 (wenn er seine Rüstung gefunden hat)

Angriffe: W4 Unbewaffnet oder W6 Hackbeil

Will entkommen und seine Zinnrüstung wiederfinden. Und vor allem überleben.

SCHÄTZE

Würfle auf diese Tabelle, wenn die Mäuse einen Schatz finden.

W6 Schatz

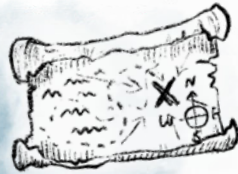
- 1 Fips' **Zinnrüstung** (schwer, Rüstung 1)
- 2 **Elektrische Laterne** (verfügt über 6 Felder für Anwendungen)
- 3 Eine **Schatzkarte** (kann in das nächste Abenteuer führen)
- 4 **Zauber: Geisterkäfer**
- 5 Das magische Schwert **Rostnagel** (mittelschwere Waffe, W6 einpfotig / W8 beidpfotig, Anwendung nur bei einer gewürfelten 6 markieren)
- 6 Ein **unheimlich glühender Stein** (Zauber:innen zahlen dafür 300 Kerne)



Zinnrüstung



Rostnagel



Schatzkarte



Zauber: Geisterkäfer



unheimlich
glühender Stein



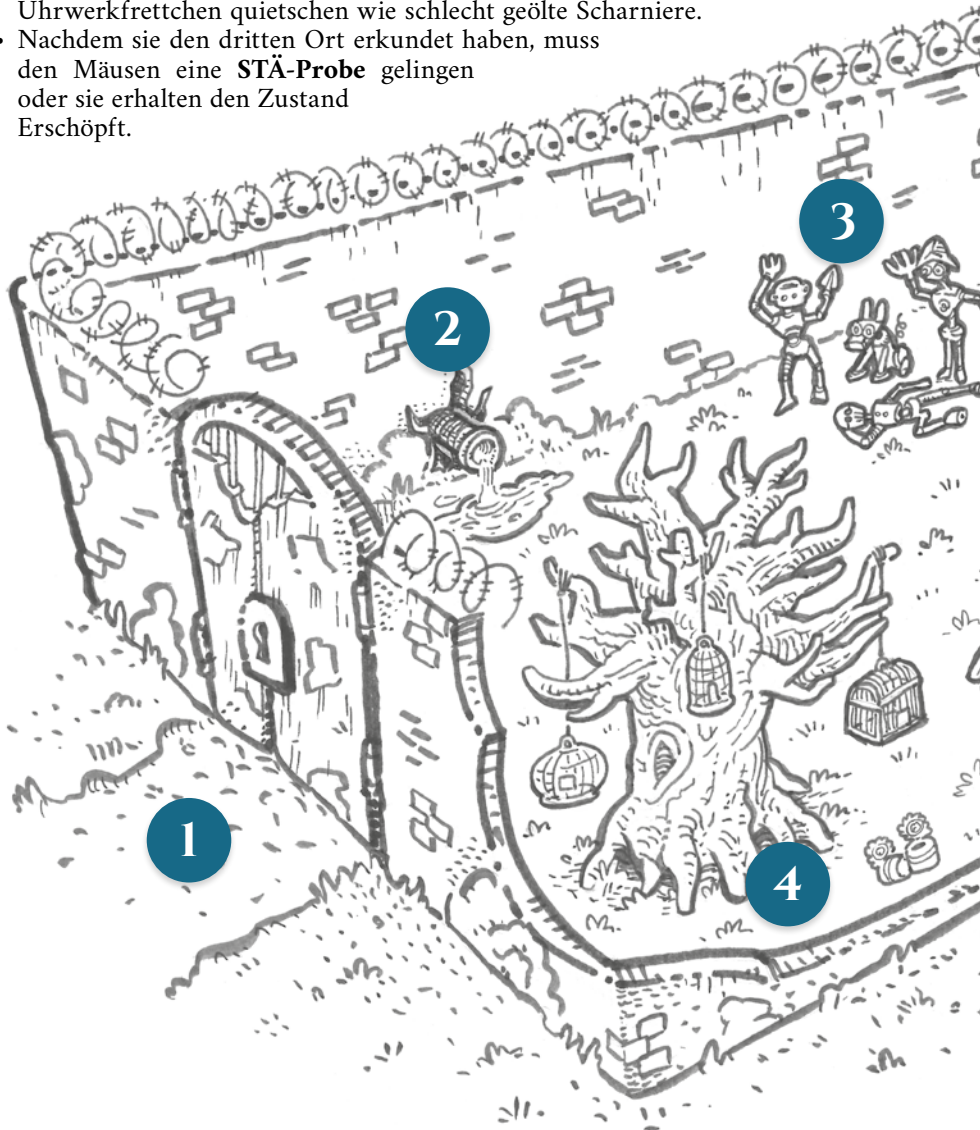
Elektrische Laterne

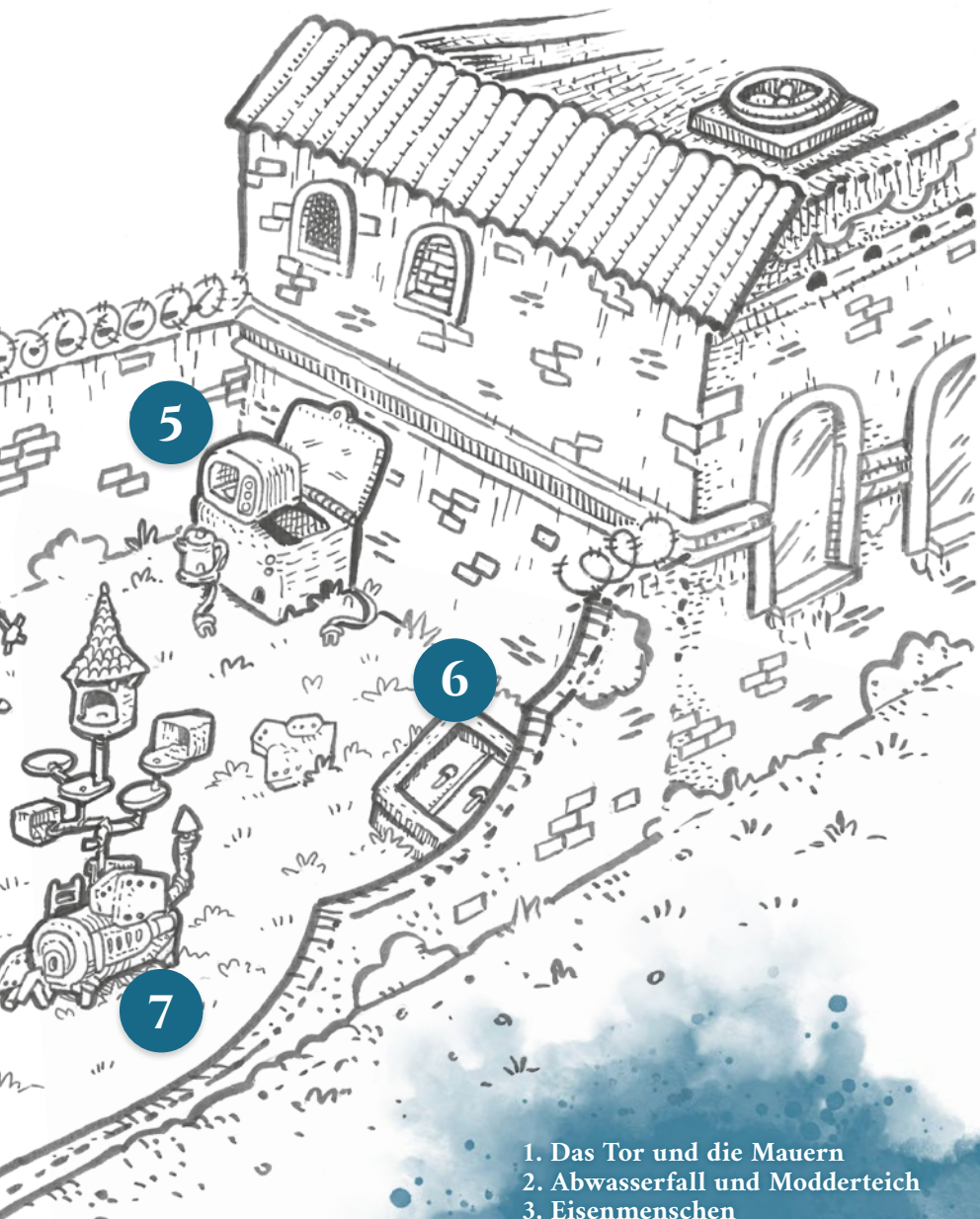
DER VERBOTENE GARTEN

WETTER

Der Regen hämmert ununterbrochen auf den Schrott und macht den Untergrund entweder rutschig oder schlammig.

- Nutze dies für die **Atmosphäre** des Schauplatzes! Das Vorankommen und die Sicht sind erschwert. Die Nässe kriecht in die Glieder. Die Gelenke der Uhrwerkfretchen quietschen wie schlecht geölte Scharniere.
- Nachdem sie den dritten Ort erkundet haben, muss den Mäusen eine **STÄ-Probe** gelingen oder sie erhalten den Zustand Erschöpft.



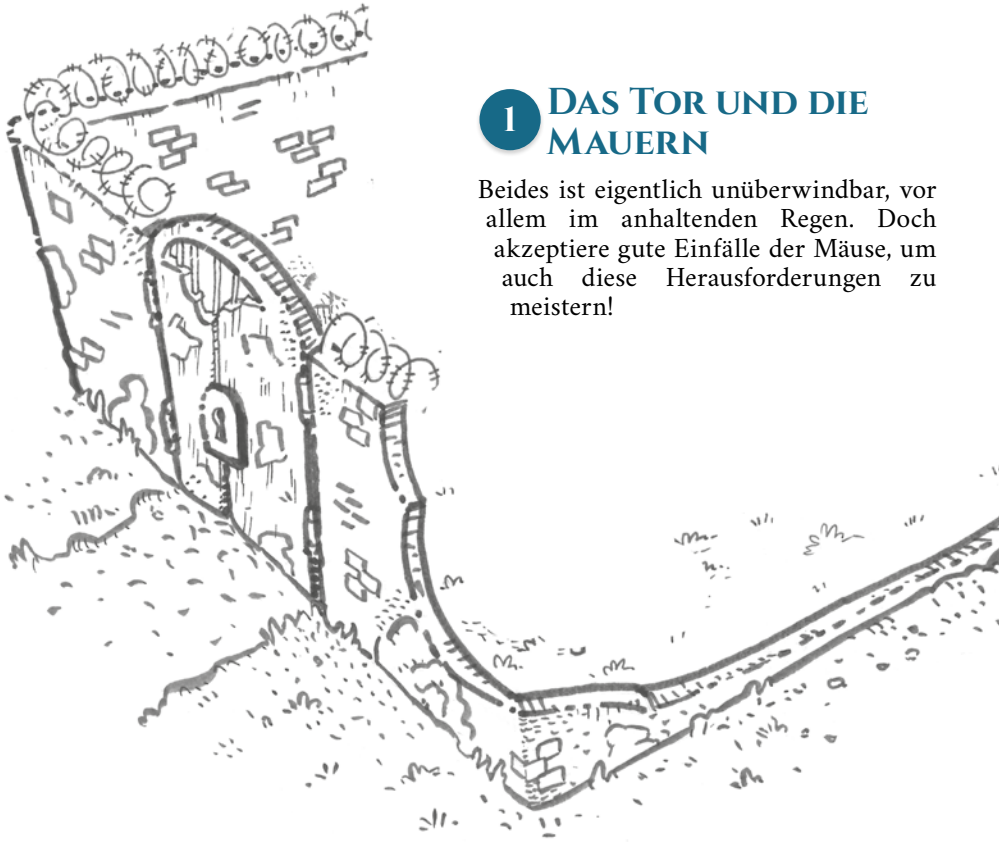


5

6

7

1. Das Tor und die Mauern
2. Abwasserfall und Modderteich
3. Eisenmenschen
4. Käfigbaum
5. Rumpels Werkstatt
6. Klappe
7. Akilahs Magierinnenturm



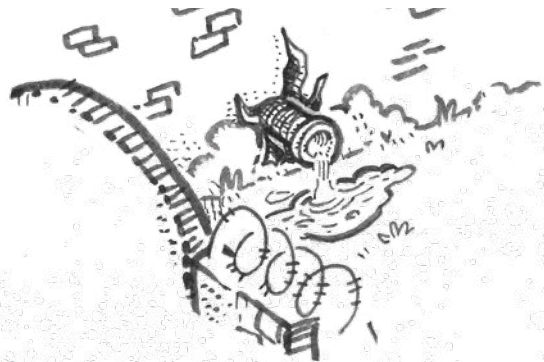
1 DAS TOR UND DIE MAUERN

Beides ist eigentlich unüberwindbar, vor allem im anhaltenden Regen. Doch akzeptiere gute Einfälle der Mäuse, um auch diese Herausforderungen zu meistern!

2 ABWASSERFALL UND MODDETEICH

Das brackige Wasser hat sich in den Erdboden gegraben und einen schlammigen Teich gebildet.

- **Rasten:** Die Mäuse wollen nach der turbulenten Bootsfahrt vielleicht eine kurze Rast (siehe Seite 8) einlegen. Am Ende der Rast kommt es zu einer Begegnung.
- **Tauchen:** Auf dem Grund des Teichs liegt ein **Schatz**.



3 EISENMENSCHEN

Drei Menschen und ein Hund, die von Akilahs Magie in Metallstatuen verwandelt wurden. (In Wirklichkeit Skulpturen.)

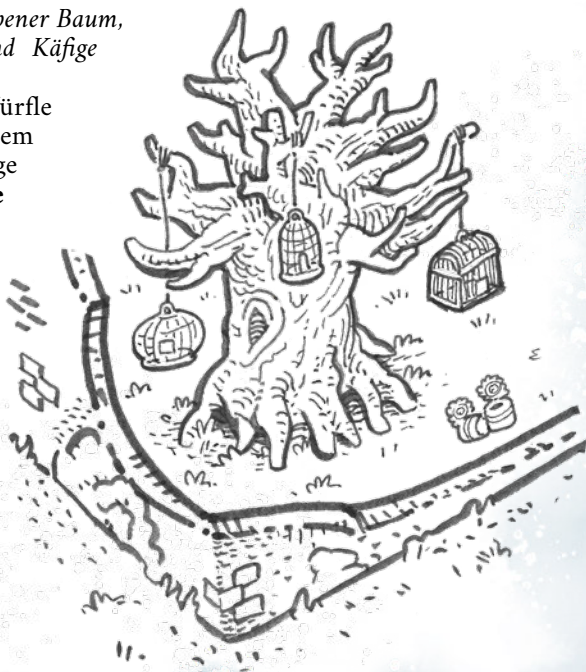
- **Schauriger Anblick:** Lege eine erfolgreiche **WIL-Probe** ab oder erhalte den Zustand Ängstlich.
- **Käseschleuder:** Locket mit **Käse** (1 Ration) auf ein **Zwillenkatapult**. Wer die Fälle auslöst (misslungene **GES-Probe**), wird in eine Schrottkiste geschleudert und erleidet **W8 Schaden**. Mit guten Einfällen lässt sich die Falle blockieren.



4 KÄFIGBAUM

Ein knorriger, vor langer Zeit abgestorbener Baum, in dessen krummen Ästen Tand und Käfige hängen.

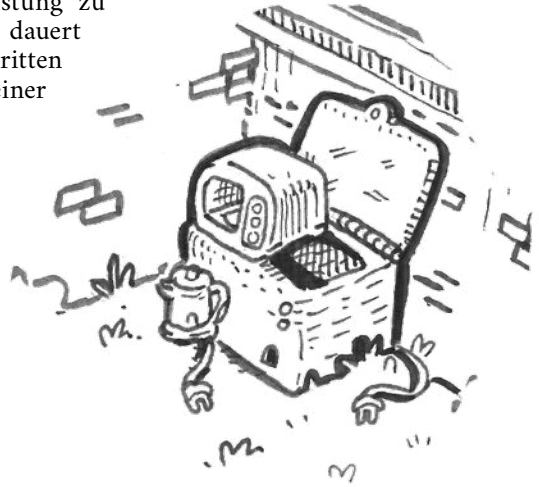
- **Vergessene Gefangene:** Würfle **W6**. Bei einer 1-2 liegt in dem Käfig ein Mäuseskelett. Lege eine erfolgreiche **WIL-Probe** ab oder erhalte den Zustand Ängstlich.
- **Der Schrottdieb:** In einem Käfig hockt die Ratte **Fips** vom Ritterorden des Mülls. Er wurde von den Uhrwerkfrettchen gefangen und verspricht seine Hilfe, wenn er befreit wird.



5 RUMPELS WERKSTATT

Alte Elektrogeräte stapeln sich in schwindelerregende Höhen. Das Licht eines offenen Kühlschranks fällt auf Werkbänke und Werkzeug. Es riecht nach nassem Wildtier.

- Die **Werkstatt** von **Rumpel dem Waschbären**. Akilah zwang ihn in ihren Dienst, indem sie seinen **Talisman** stahl und in ihrer **Schatzkammer** verschloss. Er ist zu lange Gefangener, um leichtfertig angebotener Hilfe zu trauen.
- Rumpel **kennt alle Fallen**, da er sie selbst gebaut hat, und kann die Mäuse warnen, wenn er ihnen traut.
- Machen die Mäuse ihm ein Geschenk, verrät er ihnen eine Schwachstelle der Uhrwerkfrettchen. Fortan gilt der erste Angriff gegen ein solches Wesen als verstärkt.
- Überzeugen die Mäuse ihn von ihrer Hilfe, bietet Rumpel an, ihre Ausrüstung zu **reparieren**. Pro Anwendung dauert dies 10 Minuten. Bei der dritten Reparatur kommt es zu einer **Begegnung**.



6 KLAPPE

Halb geöffnet bietet sie Zuflucht vor dem Regen. Doch ist der Dunkelheit zu trauen?

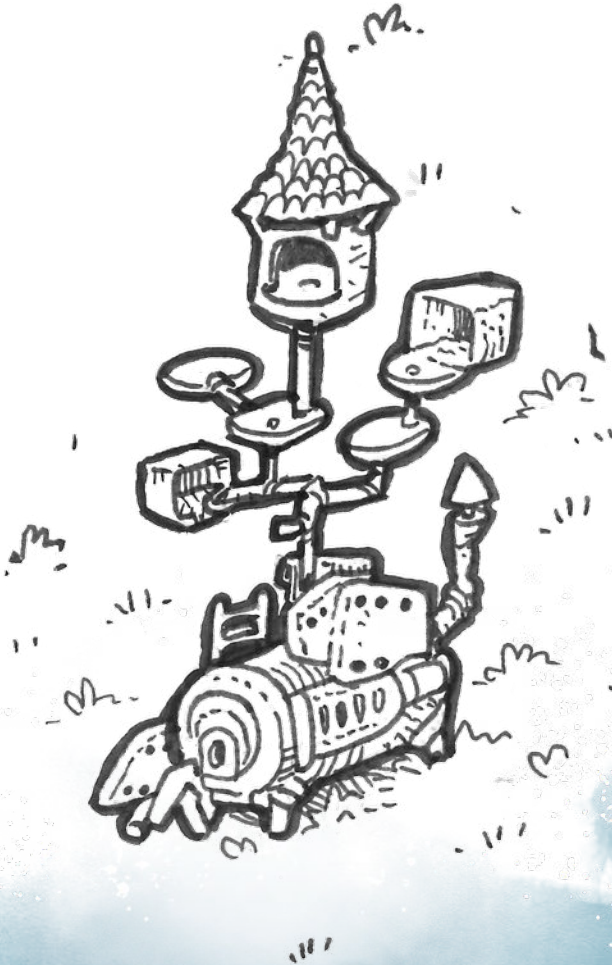
- Es ist **stockfinster**.
- Rumpel lagert hier **Ersatzteile**. Unter ihnen befindet sich ein **Schatz**.



7 AKILAHS MAGIERINNENTURM

Ein bizarres Konglomerat aus Schrott und alten Geräten. Miteinander verbundene Kühltruhen und Container bilden das Fundament, darüber thront ein turmhohes Gebilde aus Plattformen und Kästen.

- **Zugang zur Schatzkammer:** Unten befindet sich der Eingang zum **Fallen-tunnel**, an dessen Ende Akilahs Schätze warten.
- **Der Turm:** Ein Katzenbaum aus Schrott. Der Wind pfeift und peitscht den Regen um die Schnauzen. **GES-Probe mit Nachteil** zum Erklimmen oder **W10 Schaden** durch den **Sturz in die Tiefe**. Wer oben ankommt, erhält den Zustand Erschöpft und wird mit **zwei Schätzen** belohnt.
- An der Turmspitze sind **drei Symbole** in das Metall geätzt: ⌚ ☹️ 🔮.



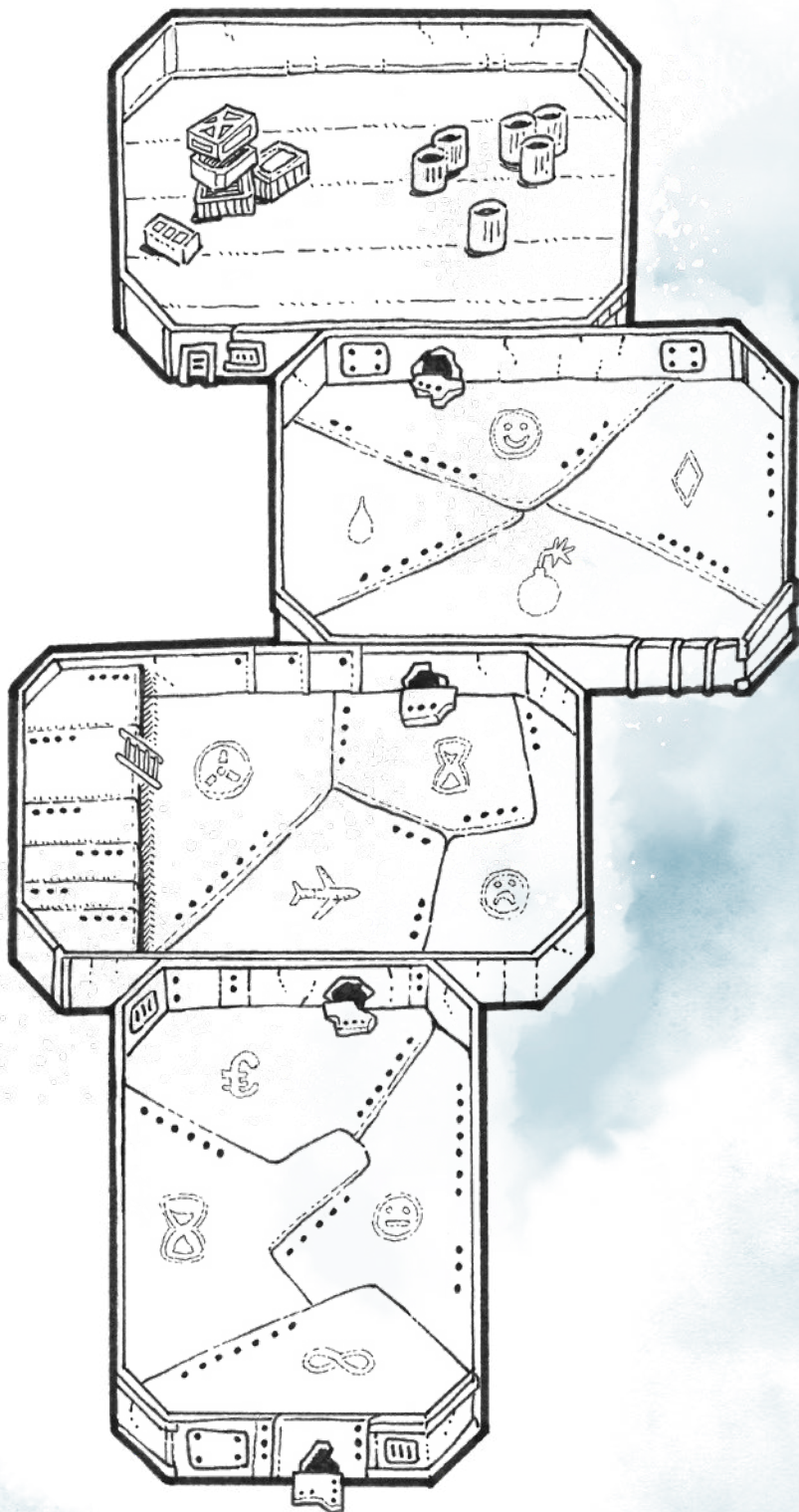
FALLENTUNNEL

Ein in drei Kammern unterteilter Tunnel. Metallplatten mit seltsamen Symbolen auf dem Boden. Die Wände und Decken sind glatt.

- **Fallen:** Wenn die falsche Platte betreten wird, wird die Falle ausgelöst.
- **Der richtige Weg: Rumpel** kennt den richtigen Weg, und Akilah hat die Symbole der ungefährlichen Platten an der **Spitze des Magierinnturms** eingeätzt.
- **Für Katzen gemacht:** Die Abstände sind herausfordernd für Mäuse. Wem eine **GES-Probe** misslingt, landet auf einer anderen Platte als beabsichtigt. Sei großzügig, wenn die Mäuse sich zu helfen wissen!
- **Kammer 1 – Die Presse (⊗):** Verborgene Hydraulik lässt die **Decke niedersausen**. Tödlich für große Tiere, heimtückisch für Mäuse (**W10 Schaden**). Einmal ausgelöst, braucht die Falle 10 Minuten, bis sie wieder scharf ist.
- **Kammer 2 – Die Falltür (⊕):** Darunter ist ein **Becken mit Batteriesäure**. Verliere alle Anwendungen deiner Rüstung, wenn du eine trägst, oder erleide **W8 Schaden**. Erhalte in beiden Fällen den Zustand Verätzt.
- **Kammer 3 – Furcht (☉):** Unter der Decke ist eine Steintafel eingelassen (Zauber: Furcht). Unter Einfluss des Zaubers muss eine **WIL-Probe** gelingen, um die Kammer zu durchqueren. Es braucht Werkzeug und gute Einfälle, um die Steintafel zu entfernen, wenn die Mäuse den Zauber mitnehmen wollen.
- **Schatzkammer:** Hier finden die Mäuse den **Zauber: Federbann**, einen **Glasanhänger** in Form eines Dinosauriers (Rumpels Talisman) sowie **zwei Schätze** – und womit du sie sonst noch belohnen möchtest.

DAS ABENTEUER GEHT WEITER!

Wie gelingt es den Mäusen, den verbotenen Garten wieder zu verlassen? Kann Rumpel ihnen dabei helfen und wird er sie begleiten? Wie reagiert Akilah, wenn sie bei ihrer Rückkehr den Diebstahl bemerkt? Und genügt der gestohlene Zauber, um Todesschatten zu vertreiben? Wir überlassen es euch, die Antwort auf diese Fragen herauszufinden. Vielleicht erzählt ihr sie euch in einem gemeinsamen Epilog. Oder es folgen daraus weitere Abenteuer in der Welt von **Mausritter**.





ANHANG

**DIE FOLGENDEN CHARAKTERE
UND GEGENSTÄNDE
AUS**



NG

RAKTERE

FÄNDE SIND ZUM

SSCHNEIDEN GEDACHT.

Name *Aloe Saatstreu*

Hintergrund *Bettelpriesterin*

Geburtszeichen *Mutter*
(Charakter: *Fürsorglich/Besorgt*)
Fell *Schokoladenbraun gescheckt*

Körperliches Merkmal *Augenklappe*

Porträt/Beschreibung



	Maximal	Aktuell
STÄ	<i>10</i>	
GES	<i>7</i>	
WIL	<i>9</i>	
TP	<i>2</i>	

Maximal Aktuell

Inventar



Kerne

1 / 250

Hauptpfote	Körper			
		I	2	3
Nebenfote	Körper			
		4	5	6

Zur Hand: Einsatzbereit

Getragen: Schnell bereit

Gepackt: Braucht Zeit zum Bereitmachen. Benötigt im Kampf eine Aktion.

Dem weltlichem Besitz entsagend hast du dich im Namen der Mutter ganz dem Dienst an der Mäusegemeinschaft verschrieben. Du kümmerst dich gerne, auch wenn du dir manchmal zu viele Sorgen machst.

Name *Butter Pipp*

Hintergrund *Bibliothekarin*

Geburtszeichen *Eichel*
(Charakter: *Wissbegierig/Stur*)
Fell *Weiß gesprenkelt*

Körperliches Merkmal *Stummelschwanz*

Porträt/Beschreibung



	Maximal	Aktuell
STÄ	<i>9</i>	
GES	<i>9</i>	
WIL	<i>11</i>	
TP	<i>6</i>	
	Maximal	Aktuell

Inventar



Kerne

5 / 250

Hauptfote	Körper			
		I	2	3
Nebenfote	Körper			
		4	5	6

Zur Hand: Einsatzbereit

Getragen: Schnell bereit

Gepackt: Braucht Zeit zum Bereitmachen. Benötigt im Kampf eine Aktion.

Du kommst aus dem fernen Klinkerhafen und bist mit der dortigen Bürgermeisterin Audrey verwandt. Du bist sehr wissbegierig – und verdammt stur, wenn es um deine Neugier geht. Diese Mischung hat dich in die Welt hinaus geführt.

Name *Elmer Halva*

Hintergrund *Wurmhirte*

Geburtszeichen *Stern*
(Charakter: *Tapfer/Leichtsinnig*)
Fell *Bläulich gestreift*

Körperliches Merkmal *Fehlendes Ohr*

Porträt/Beschreibung



	Maximal	Aktuell
STÄ	<i>10</i>	
GES	<i>10</i>	
WIL	<i>4</i>	
TP	<i>4</i>	
	Maximal	Aktuell

Inventar



Kerne

2 / 250

Hauptfote	Körper			
		I	2	3
Nebenfote	Körper			
		4	5	6

Zur Hand: Einsatzbereit

Getragen: Schnell bereit

Gepackt: Braucht Zeit zum Bereitmachen. Benötigt im Kampf eine Aktion.

Würmer sind faszinierende Wesen. Leider teilt nicht jede Maus deine Begeisterung. Baronin Rosenstock hat dich aufgrund deiner weit gerühmten Tapferkeit ausgewählt, und das erfüllt dich mit Stolz. Trotzdem sehnst du dich nach deinen Würmern zurück.

Name Franz von Siepenrinne

Hintergrund Verarmte Adelsmaus

Geburtszeichen *Sturm*
(Charakter: *Großzügig/Jähzornig*)
Fell *Hellbraun*

Körperliches Merkmal *Geflickte Kleidung*

Porträt/Beschreibung



	Maximal	Aktuell
STÄ	12	
GES	8	
WIL	7	
TP	6	
	Maximal	Aktuell

Inventar



Kerne

6 / 250

Hauptpfote	Körper			
		1	2	3
Nebepfote	Körper			
		4	5	6

Zur Hand: Einsatzbereit

Getragen: Schnell bereit

Gepackt: Braucht Zeit zum Bereitmachen. Benötigt im Kampf eine Aktion.

Baronin Rosenstock ist eine Cousine dritten Grades und die von Siepenrinne und von Stutzel blicken auf eine lange Geschichte zurück. Natürlich bist du daher ohne zu zögern dem Ruf zur Queste gefolgt! (Und weil du hoffst, dadurch endlich deine Spielschulden bezahlen zu können.)

Name *Rowan Queiecker*

Hintergrund *Schrottsammler*

Geburtszeichen *Rad*
(*Fleißig/Fantasielos*)
Fell *Schwarz gescheckt*

Körperliches Merkmal *Längliches Gesicht*

Porträt/Beschreibung



	Maximal	Aktuell
STÄ	8	
GES	8	
WIL	6	
TP	3	
	Maximal	Aktuell

Inventar



Kerne

4 / 250

Hauptpfote	Körper	1	2	3
Nebenpfote	Körper	4	5	6






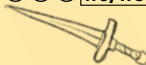

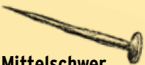




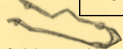
















Zur Hand: Einsatzbereit

Getragen: Schnell bereit

Gepackt: Braucht Zeit zum Bereitmachen. Benötigt im Kampf eine Aktion.

So ganz weißt du nicht, warum du dabei bist. Aber wenn ein Job gemacht werden muss, stellst du keine Fragen. (Vielleicht ist das der Grund? Egal!) Und wer weiß, vielleicht gibt es was abzugreifen.

<p>Erschöpft</p> <p>Erholung: Nach langer Rast</p>	<p>Erschöpft</p> <p>Erholung: Nach langer Rast</p>	<p>Erschöpft</p> <p>Erholung: Nach langer Rast</p>	<p>Erschöpft</p> <p>Erholung: Nach langer Rast</p>	<p>Erschöpft</p> <p>Erholung: Nach langer Rast</p>
<p>Ängstlich</p> <p><i>WIL-Probe zum Nähern der Angstquelle</i></p> <p>Erholung: Nach kurzer Rast</p>	<p>Ängstlich</p> <p><i>WIL-Probe zum Nähern der Angstquelle</i></p> <p>Erholung: Nach kurzer Rast</p>	<p>Ängstlich</p> <p><i>WIL-Probe zum Nähern der Angstquelle</i></p> <p>Erholung: Nach kurzer Rast</p>	<p>Ängstlich</p> <p><i>WIL-Probe zum Nähern der Angstquelle</i></p> <p>Erholung: Nach kurzer Rast</p>	<p>Ängstlich</p> <p><i>WIL-Probe zum Nähern der Angstquelle</i></p> <p>Erholung: Nach kurzer Rast</p>
<p>Entkräftet</p> <p><i>Nachteil bei WIL-Proben</i></p> <p>Erholung: Nach kompletter Rast</p>	<p>Entkräftet</p> <p><i>Nachteil bei WIL-Proben</i></p> <p>Erholung: Nach kompletter Rast</p>	<p>Entkräftet</p> <p><i>Nachteil bei WIL-Proben</i></p> <p>Erholung: Nach kompletter Rast</p>	<p>Entkräftet</p> <p><i>Nachteil bei WIL-Proben</i></p> <p>Erholung: Nach kompletter Rast</p>	<p>Entkräftet</p> <p><i>Nachteil bei WIL-Proben</i></p> <p>Erholung: Nach kompletter Rast</p>
<p>Verletzt</p> <p><i>Nachteil bei STÄ- & GES-Proben</i></p> <p>Erholung: Nach kompletter Rast</p>	<p>Verletzt</p> <p><i>Nachteil bei STÄ- & GES-Proben</i></p> <p>Erholung: Nach kompletter Rast</p>	<p>Verletzt</p> <p><i>Nachteil bei STÄ- & GES-Proben</i></p> <p>Erholung: Nach kompletter Rast</p>	<p>Verletzt</p> <p><i>Nachteil bei STÄ- & GES-Proben</i></p> <p>Erholung: Nach kompletter Rast</p>	<p>Verletzt</p> <p><i>Nachteil bei STÄ- & GES-Proben</i></p> <p>Erholung: Nach kompletter Rast</p>
<p>Hungrig</p> <p>Erholung: Nach Mahlzeit</p>	<p>Hungrig</p> <p>Erholung: Nach Mahlzeit</p>	<p>Hungrig</p> <p>Erholung: Nach Mahlzeit</p>	<p>Hungrig</p> <p>Erholung: Nach Mahlzeit</p>	<p>Hungrig</p> <p>Erholung: Nach Mahlzeit</p>
<p>Veräzt</p> <p><i>Nachteil bei GES- & WIL-Proben</i></p> <p>Erholung: Nach kompletter Rast</p>	<p>Veräzt</p> <p><i>Nachteil bei GES- & WIL-Proben</i></p> <p>Erholung: Nach kompletter Rast</p>	<p>Veräzt</p> <p><i>Nachteil bei GES- & WIL-Proben</i></p> <p>Erholung: Nach kompletter Rast</p>	<p>Veräzt</p> <p><i>Nachteil bei GES- & WIL-Proben</i></p> <p>Erholung: Nach kompletter Rast</p>	<p>Veräzt</p> <p><i>Nachteil bei GES- & WIL-Proben</i></p> <p>Erholung: Nach kompletter Rast</p>
<p>Verletzt</p> <p><i>Nachteil bei STÄ- & GES-Proben</i></p> <p>Erholung: Nach kompletter Rast</p>	<p>Verletzt</p> <p><i>Nachteil bei STÄ- & GES-Proben</i></p> <p>Erholung: Nach kompletter Rast</p>	<p>Verletzt</p> <p><i>Nachteil bei STÄ- & GES-Proben</i></p> <p>Erholung: Nach kompletter Rast</p>	<p>Verletzt</p> <p><i>Nachteil bei STÄ- & GES-Proben</i></p> <p>Erholung: Nach kompletter Rast</p>	<p>Verletzt</p> <p><i>Nachteil bei STÄ- & GES-Proben</i></p> <p>Erholung: Nach kompletter Rast</p>
<p>Erschöpft</p> <p>Erholung: Nach langer Rast</p>	<p>Erschöpft</p> <p>Erholung: Nach langer Rast</p>	<p>Erschöpft</p> <p>Erholung: Nach langer Rast</p>	<p>Erschöpft</p> <p>Erholung: Nach langer Rast</p>	<p>Erschöpft</p> <p>Erholung: Nach langer Rast</p>

<p>★ Zauber Federbann</p> <p>○○○</p> 	<p>★ Zauber Geisterkäfer</p> <p>○○○</p> 	<p>★ Zauber Genesung</p> <p>○○○</p> 	<p>Kampfstab</p> <p>○○○ W10</p> 	<p>Enterhaken</p> <p>○○○ W10</p> 
<p>Schwert</p> <p>○○○ W6/W8</p>  <p>Mittelschwer</p>	<p>Morgenstern</p> <p>○○○ W6/W8</p>  <p>Mittelschwer</p>	<p>Rostnagel ★</p> <p>○○○ W6/W8</p>  <p>Mittelschwer</p>	<p>Schraubenzieher</p> <p>○○○ W10</p>  <p>Schwer</p>	<p>Zinnrüstung</p> <p>○○○ 1 VTD</p>  <p>Schwer</p>
<p>Dolch</p> <p>○○○ W6</p>  <p>Leicht</p>	<p>Hackbeil</p> <p>○○○ W6</p>  <p>Leicht</p>	<p>Schleuder</p> <p>○○○ W6</p>  <p>Leicht, Fernkampf</p>	<p>Steine</p> <p>○○○</p>  <p>Geschosse</p>	<p>Steine</p> <p>○○○</p>  <p>Geschosse</p>
<p>Steine</p> <p>○○○</p>  <p>Geschosse</p>	<p>Steine</p> <p>○○○</p>  <p>Geschosse</p>	<p>Leichte Rüstung</p> <p>○○○ 1 VTD</p> 	<p>Leichte Rüstung</p> <p>○○○ 1 VTD</p> 	<p>Leichte Rüstung</p> <p>○○○ 1 VTD</p> 
<p>Leichte Rüstung</p> <p>○○○ 1 VTD</p> 	<p>Zinnrüstung</p> <p>○○○ 1 VTD</p>  <p>Schwer</p>	<p>Speer</p> <p>○○○ W10</p>  <p>Schwer</p>	<p>Schwert</p> <p>○○○ W6/W8</p>  <p>Mittelschwer</p>	<p>Bogen</p> <p>○○○ W8</p>  <p>Schwer, Fernkampf</p>
<p>Dolch</p> <p>○○○ W6</p>  <p>Leicht</p>	<p>Improvisiert</p> <p>○○○ W6</p>  <p>Improvisiert</p>	<p>Pfeile</p> <p>○○○</p>  <p>Geschosse</p>	<p>Pfeile</p> <p>○○○</p>  <p>Geschosse</p>	

Schatzkarte ○○○ 	Federkiel und Tinte ○○○ 	Heiliges Symbol ○○○ 	Spiegel ○○○ 	Rationen ○○○ 
Seife ○○○ 	Parfüm ○○○ 	Filzhut ○○○ 	Glasanhänger ○○○ 	Teil eines seltsamen Buches ○○○ 
glühender Stein ○○○ 	Elektr. Laterne ○○○ 	Steine ○○○ 	Steine ○○○ 	
Fackeln ○○○ 	Fackeln ○○○ 	Fackeln ○○○ 	Fackeln ○○○ 	Fackeln ○○○ 
Rationen ○○○ 	Rationen ○○○ 	Rationen ○○○ 	Rationen ○○○ 	Rationen ○○○ 
Stange, 15 cm ○○○ 	Kernbeutel  / 250	Kernbeutel  / 250	Kernbeutel  / 250	Kernbeutel  / 250
	_____ ○○○	_____ ○○○	_____ ○○○	_____ ○○○
Kernbeutel  / 250	_____ ○○○	_____ ○○○	_____ ○○○	_____ ○○○

Mausritter

Isaac Williams

Nehmt das Schwert in die Pfote, zieht die Schnurrhaare gerade und schlüpf in die Rolle tapferer Mäuse auf Abenteuerfahrt.

Dies ist **Mausritter**, das Fantasy-Rollenspiel mit Schwert und Schnurrhaaren!

Die Welt da draußen ist riesig und gefährlich und gar nicht so freundlich zu kleinen Mäusen. Aber wenn ihr sehr tapfer und clever seid und ein bisschen Glück habt, dann könnt ihr vielleicht überleben.

Und wenn ihr lange genug überlebt, werden die anderen Mäuse vielleicht sogar eure Heldentaten besingen.

Ein **Mausritter**-Schnellstarter für 2-5 Spielende ab 8 Jahren.
Geeignet um sofort ins Spiel einzusteigen mit fünf vorgefertigten Mäusen, einem Kurzabenteuer und Ausrüstungskärtchen zum ausschneiden.



Bestes Familienspiel

X LOSING GAMES



SYSTEM MATTERS
VERLAG