

Der Ernst des Lebens (oder: der Geräteschuppen des Grauens)

Ein Szenario für [Mausritter](#) von Eevie Demirtel

Hauptquest

Es wird langsam Herbst, die ersten Blätter fallen, die Morgen sind neblig und die Nächte kühlen deutlich ab - und in der idyllischen Mäusesiedlung Beerenbusch gibt es ein Problem. Schrottsammler **Ernst** (weißbraun gescheckt, krauses Fell, eigenbrötlerisch, sehr stur) ist von einer seiner Expeditionen nicht zurückgekehrt.

Sein Käferkarren, der von einer großen Kellerassel (Ferdinand) gezogen wird, ist ebenfalls fort. Er ist nun schon seit 3 Tagen verschwunden, was sehr untypisch ist, sonst bleibt er nie länger als zwei Nächte weg.

Sein Bruder **Klaus** (braunweiß gescheckt, krauses Fell, sehr fürsorglich, Pilzfarmer) macht sich große Sorgen und befürchtet, dass er sich auf **die andere Seite des Baches** begeben haben könnte, wo er lohnende Beute vermutete.

Auch Klaus' Lebensgefährtin, Dorfvorsteherin **Lavendel** (schwarz gesprenkelt, etwas rundlich, fleißig aber fantasielos), teilt seine Sorgen. Da vor einigen Tagen jedoch eine dicke rot gestreifte Katze in der Gegend gesehen wurde, kann sie leider keine Verteidiger:innen oder Spartzenreiter:innen für die Suche entbehren, und so schickt sie die Mäuseheld:innen auf ihre erste Quest aus.

Hindernis: Bach überqueren

Zuerst geht es über eine dschungelartige **Streuobstwiese** mit (für Menschen) Kniehoch gewucherten Gräsern und jeder Menge vor sich hin faulender Äpfel, die inzwischen so manchen Wurm beherbergen. Irgendwann müssen die einen reißenden Strom überqueren: einen vor sich hin plätschernden **Bach**, der um die Jahreszeit etwas mehr Wasser führt als sonst, was das Ganze zu einem recht gefährlichen Unterfangen macht.

Option 1: Angelplatz

Bei 1-3 auf 1W6 sind Menschen hier (Vater und Sohn beim Angeln). Das Gewässer kann über Steine im Fluss überquert werden, notfalls hilft auch ein geangelter und achtlos weggeworfener Schuh als Trittstein oder als improvisiertes Boot.

Option 2: Die Flussrattenschmuggler um Hilfe bitten

Hier liegt ein Schmuggelversteck der Flussratten. Sprecherin Boldo (aschgrau mit abstehenden Schnurrhaaren und leichtem Silberblick, stets auf ihren Vorteil bedacht), gebietet über eine kleine Flotte aus alten Joghurtbechern. Ihre Ratten transportieren Güter und Personen den Fluss auf und ab, aber das hat seinen Preis (100 Kerne pro Strecke oder einen großen Gefallen). Sie haben Ernst mit seinem Käferkarren vor 3 Tagen übergesetzt.

Option 3: Der Biberdamm

Hier lebt ein ordnungsliebendes, emsiges Biberpaar (Brunhild und Boris), das ungern Mäuse über seinen Damm hüpfen sehen will, seit kürzlich eine Jugendbande alles vollgeschissen hat. Sie lassen jedoch mit sich verhandeln.

Nebenquest: Der Zauber:innen-Turm (Optional)

In einer toten Buche wohnt die Zauberin **Grazia** (schokoladenbraun marmoriert, leuchtende Augen, tut gerne geheimnisvoll und nimmt sich extrem wichtig).

Sie hat Ernst vor drei Tagen gesehen, als er hier mit seinem Karren vorbeikam und weiß auch, wo genau er hinwollte. Sie verrät dies aber nur, wenn die Mäuseheld:innen feierlich geloben, dass sie ihr aushelfen. Sie benötigt weitere Zutaten, um einen machtvollen Zauber fertigzustellen: eine Katzenkralle oder ein Rattenzahn. Notfalls tut es aber auch Biberkot.

Rettet Ernst

Ernst ist in auf der Suche nach verwertbarem Schrott in einen alten **Geräteschuppen** vorgedrungen, von dem ihm vor einigen Wochen eine reisende Mäusehändlerin berichtet hat.

Er hatte seinen Wagen bereits vollgeladen mit etwas unzerteilbarem Seil (Draht), zwei riesigen Metallstangen (Nägel) und etwas großem Flausch (Isolierwatte). Dann aber ist er unglücklich auf der Flucht vor den ansässigen Rattenbrüdern in eine uralte Mausefalle gestolpert. Zum Glück war es eine Lebendfalle, doch dort sitzt er nun seit knapp 2 Tagen fest und hat großen Hunger.

Der Geräteschuppen

Der Geräteschuppen besteht noch aus altem Fachwerk und gehört zu einem alten Bauernhof, wird aber seit Jahren kaum mehr benutzt und enthält hauptsächlich Gerümpel. Er liegt auf einer **Kuhweide** und hier tummelt sich inzwischen eine Herde riesenägiger, vierbeiniger Monstren mit großen, baumelnden, fleischigen Säcken zwischen den Hinterbeinen. In der Nähe der Tränke döst außerdem eine schwarz-weiß gescheckte **Scheunenkatze**.

Eine **Tür des Schuppens** mit einem verrosteten Vorhängeschloss versperrt. Für Mäuse gibt es einen alternativen Zugang über einige Heuballen **durch ein kaputtes Fenster**. Auf der Rückseite ist auch ein **Loch im Gemäuer**, neben dem der volle Karren geparkt ist. Kellerassel Ferdinand ist jedoch verschwunden: Er schläft zusammengekugelt unter einem Stück Holz hinter dem Schuppen. Neben dem Loch, das groß genug für eine Ratte aber deutlich zu klein für eine Katze ist, wächst ein verdächtig plattgelegener **Busch Katzenminze**.

Im Innern des Schuppens verbergen sich bis zu 1W3 **Schätze**, die entdeckt werden können:

1W6

- 1** ein Probegläschen Honig.
- 2** sehr starker Magnet
- 3** sehr scharfe Chilischote
- 4** eine halb volle Garnrolle
- 5** magische Bohnen (wachsen innerhalb von 1W6 Zügen)
- 6** goldener Ehering mit Menschengravur (500 Kerne)

In einer Ecke am Eingang hat sich eine **dicke Spinne** eingenistet, die gerade Nachwuchs hat. Wenn man sie in Ruhe lässt und sie nicht gerade Hunger hat, verhält sie sich friedlich.

Dicke Spinne

6 TP, STÄ 8, GES 15, WIL 10, Rüstung 1

Angriffe: W6 Giftbiss (GES-Schaden)

Kritischer Schaden: Einspinnen und forttragen

Weiter hinten in der Scheune in einem Stapel vermoderter Kartons lebt außerdem streitbare **Rattenbrüder**: Goldauge (ein bernsteinfarbenes und ein braunes Auge, nicht der Hellste) und Blutschnauze (Ausschlag um den Mund, aggressiv und gemein). Die beiden verspotten Ernst seit Tagen, weil er in die Falle gestolpert ist, kommen aber nicht an ihn heran.

Wenn die Mäuseheld:innen den Schuppen erreichen, sind sie gerade unterwegs, können aber jederzeit zurückkehren. Sie sind bereit, ihren Unterschlupf zu verteidigen und greifen Eindringlinge nach einigen Drohungen an.

Ratte

3 TP, STÄ 12, GES 8, WIL 8

Angriffe: W6 Hackbeil

Scheuen die Mäuseheld:innen eine direkte Konfrontation, können die Ratten auch in einen Hinterhalt gelockt werden. Die Mäuse könnten z. B. eine große Pappkiste von einer Werkbank über sie stoßen, was ihnen etwas mehr Zeit verschafft. Sind die Ratten besiegt oder überlistet, kann Ernst befreit werden. Dazu muss der **Klappmechanismus der Lebendfalle** überwunden werden (WIL und GES für mechanische Lösungen oder STÄ für rohe Gewalt, passende Werkzeuge geben Vorteil).

Weitere Komplikationen

Ernst ist sehr dankbar über seine Rettung, besteht aber darauf, irgendwie **seine Beute mitzunehmen**, notfalls auch ohne Ferdinand vor dem Wagen, falls die Mäuse ihn nicht in seinem Versteck aufgespürt haben.

Unglücklicherweise ist die Kuhwiese nur schwer befahrbar (Kuhfladen-Gefahr, als Ernst hergefahren ist, waren die „Monster“ nicht da).

Evtl. müssen die Mäuse auch noch der **Scheunenkatze** entkommen, die sich inzwischen wieder auf die Lauer gelegt hat. In den Schuppen kann das Tier nicht, da es zu groß ist. Dies wäre auch eine Gelegenheit, eine Krallen zu erbeuten, wenn sie die Nebenquest abschließen wollen und nicht an einen Rattenzahn oder Biberkot gekommen sind. Falls eine Katze ein zu große Bedrohung darstellt, können die Mäuse auch eine einsame Katzenkrallen in der äußeren Schuppenwand finden und sie mit entsprechenden Werkzeugen oder schierer Muskelkraft an sich bringen.

Scheunenkatze Bommel

Kriegsbundgröße

12 TP, STÄ 13, GES 15, WIL 10, Rüstung 1

Angriffe: W6 Prankenhieb, W8 Biss.

Erschwerend kommt außerdem noch hinzu, dass ein Mensch gerade dabei ist, mit einem **Laubgebläse** den Weg und die angrenzende Streuobstwiese zu reinigen (STÄ oder GES-Probe, ansonsten erleiden weggeblasene Mäuse 1W3 TP)

Ausklang

Schaffen es die Mäuse mit Ernst und Schrottladung durch den „Sturm“ ins Dorf zurück (Fluss nicht vergessen) und haben sie ggf. sogar die Nebenquest erledigt, werden als Held:innen gefeiert.