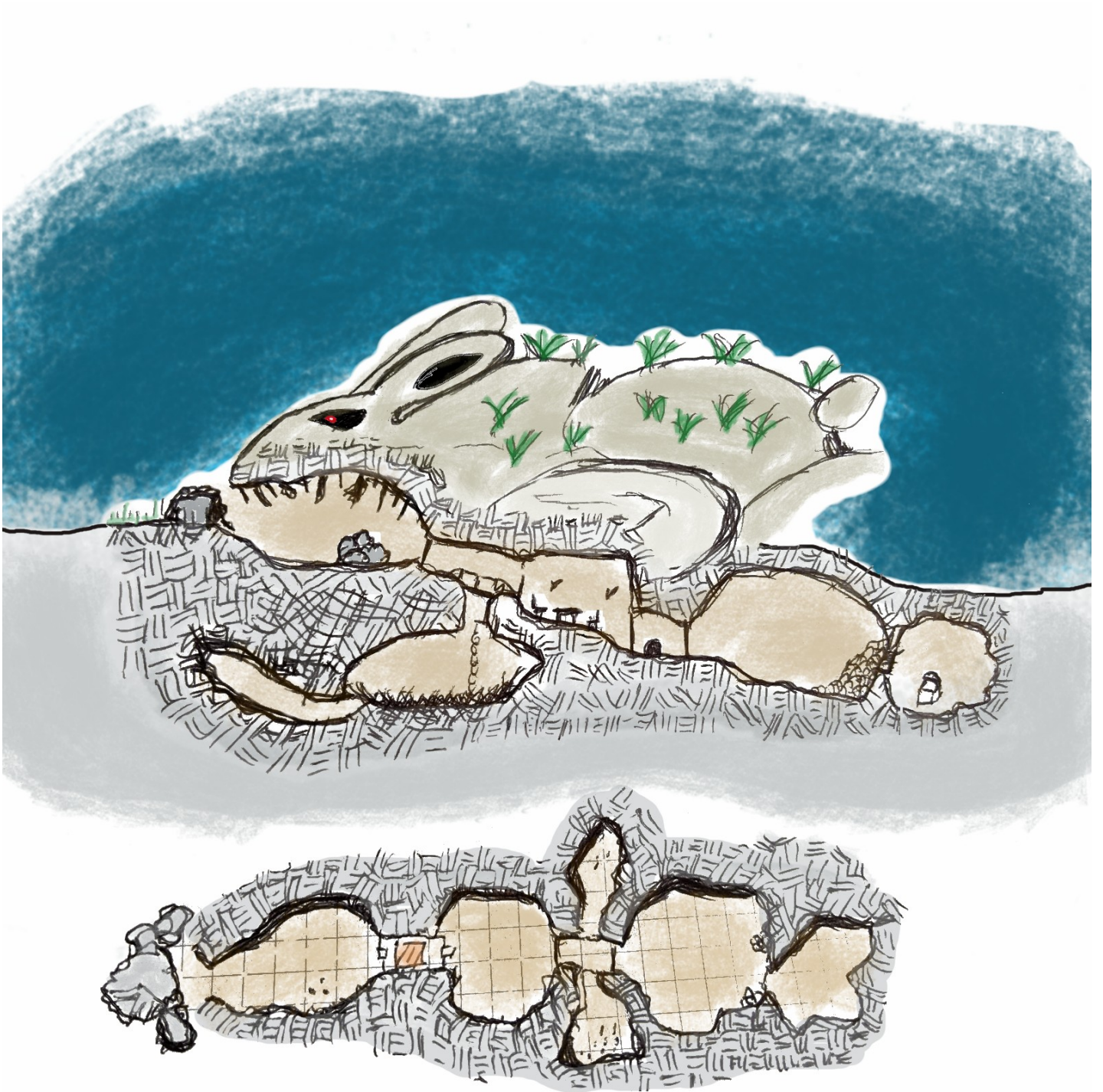


# Der alte Kaninchenbau

Ein mausritter Abenteuer in den Seeauen



Ein Abenteuer für **mausritter**, geschrieben von *Christian Kellermann*.  
Lizenz: CC-BY-SA-3.0 deutsch. Version 0.2, 2023-05-23

Compatible with  
**mausritter**

## Zusammenfassung

Die Spieler:innen werden in *Rotfels* von *Azalea Saatstreu*, der Bürgermeisterin beauftragt, nach einer Gruppe verschwundener Feldarbeitermäuse zu suchen. Spuren führen die Mäuse nach Osten auf hügeliges Gelände, Gerüchte besagen, dass sie **von Ratten entführt** wurden. Diese wollen sie in die *Müllminen* im Norden entführen, haben aber einen **Unterschlupf** in einem alten **Kaninchenbau** gefunden, um Mäuse gesammelt nach Norden zu eskortieren.

Der Kaninchenbau war ein kleiner **alter Tempel**, der sagenhafte Schätze beinhalten soll. Neben den Ratten wird er von **gefräßigen Tausendfüßlern** bewacht, die auch von den Ratten als Wächter benutzt werden. Die Hauptschatzkammer ist von den Ratten nicht entdeckt worden, sie ist verschüttet am Ende des Baus.

Der Anführer der Ratten, *Hauptmann Kralle*, wäre auch bereit, die Mäuse gegen ein Lösegeld herauszugeben, falls die Mäuse verhandeln wollen.

## Der Weg zum Kaninchenbau

Der Bau liegt inmitten von leichten **Hügeln mit Grasland**, ein kleiner **Trampelpfad** windet sich um Hecken und Büsche herum zum Bau. Die Mäuse brauchen eine halbe Wache für den Weg. Es kann zu **1-2 Zufallsbegegnungen** kommen.

Wenn die Mäuse in die Nähe des Baus kommen können sie die dessen äußere Form als riesiges Kaninchen erkennen. Die Form ist **stark eingewachsen**, die **Augen** des Kaninchens scheinen in der Sonne **rot zu**

**funkeln**. Wenn es schon dunkel ist, leuchten sie sehr schwach.

Der Eingang ist von einem **großen Stein** verstellt. Die Mäuse können sich **einzeln** an der Seite vorbei drücken.

## Der alte Bau

Kaninchen haben diesen alten Bau vir Urzeiten gegraben. Für Mäuse und Ratten sind die Räume riesig.

**Löwenzahnblüten** an den Wänden sind magisch: Sie blühen eine Runde lang, bilden Samen aus, die dann zu Boden rieseln, was ein leichtes klirrendes Geräusch verursacht. Die Samen sind glasartig und leuchten 1 Runde schwach nach. Werden sie gepflückt, wachsen neue Stängel und Blüten nach.

Die Samen sind pro Samen 5 Kerne Wert.

## Die Eingangshalle

Tür zum Zwischengang (verschlossen).

Die große Halle ist von leuchtenden Löwenzahnblüten an den Wänden erhellt. Es befindet sich ein kleiner **Altar** an der Rückseite. Hinter dem Altar scheint eine **verschlossene Holztür** nachträglich eingesetzt worden zu sein. An den Wänden befinden sich **Nischen** mit Statuen und Opfergaben

**Altar:** Auf dem Altar befindet sich eine **Kaninchenstatue mit aufgestellten Ohren**. Die Statue legt eine Pfote an die Schnautze. Es sind Bilder von Kaninchen und Löwenzahnblüten eingraviert. Die Ohren der Statue sind voller Lehm (von den Ratten verstopft).

**Nischen:** In den Nischen befindet sich nicht mehr viel. Die Ratten haben das meiste

mitgenommen. Allerdings können die Mäuse noch einen **Tand** Gegenstand hinter einer Statue finden, wenn sie alle Nischen durchsuchen. Auf dem Boden vor den Nischen befinden sich

**Falle:** An der Decke befinden sich sehr **spitze Stalagtiten**. Sollten in diesem Raum laute Geräusche gemacht werden, fallen diese nach unten. Jede Maus ohne bestandene GES Probe erleidet 1W6 Schaden. **Auslöser:** Es gibt einen Mechanismus in den Ohren der Statue auf dem Altar. Werden diese verstopft, so ist die Falle entschärft.

*Die Falle ist beim Eintreffen der Mäuse entschärft!  
Die Ratten haben die Ohren der Statue mit Lehm verstopft.*

## Zwischengang zum Verlies

Tür zur Eingangshalle, Tür zum Wachraum (verschlossen), Loch ins Verlies, Hängebrücke.

In diesem Gang ist es **dunkel**. Von unten hört man Wispern. Die Hängebrücke überspannt ca 30 cm. Das Loch zum Verlies ist einen halben Meter tief.

An der **Decke** ist eine Rolle montiert, mit deren Hilfe die Ratten die Mäuse in das Loch lassen. Ein Seil ist nicht zu sehen. Laute Geräusche alarmieren die Ratten im Wachraum.

## Verlies

Es ist dunkel, hier befinden sich noch 1W6 Mäuse. Am Boden des Verlieses befindet sich Stroh.

Die Mäuse wurden entwaffnet. Ihre Ausrüstung befindet sich, soweit vorhanden noch im Wachraum.

Ein Teil der Mäuse befindet sich im Fluchttunnel und versucht einen zweiten Ausgang zu graben. Der Eingang zum Tunnel ist unter dem Stroh versteckt.

## Fluchttunnel

Ein Teil der gefangenen Mäuse gräbt an einem Fluchttunnel mit improvisierten Schaufeln. Dabei sind sie kurz davor eine **Ameisenkolonie** anzugraben. Sollte das passieren (1-2 auf 1W6) greifen 2W6 Ameisen die Mäuse an, wenn die Mäuse sich nicht verständigen können. Graben die Spieler:innen im Gang weiter, treffen sie auf alle Fälle auf die Ameisen.

### Ameise:

1 TP, STÄ: 4, GES: 6, WIL: 5, Rüstung: 1

**Angriff:** 1W6 Biss

*Will:* Ihren Bau verteidigen

## Wachraum

Tür zum Verlies und zum Vorraum

Ein Wachraum mit Fackeln an den Wänden erhellt. Man sieht Schlafplätze, einen Kamin, Tische und Stühle.

3 Ratten spielen Karten miteinander und streiten sich.

Hier befinden sich in der Ecke auch die Ausrüstung, Werkzeuge und Waffen der gefangenen Mäuse.

### Ratte:

3 TP, STÄ: 12, GES 8, WIL 8

**Angriffe:** W6 Hackbeil / Dolch

*Will:* Mäuse bewachen, Krallen gehorchen

## Vorraum

Der Vorraum ist ein mit leuchtenden Flechten spärlich beleuchteter Tunnel.

An beiden Seiten des Tunnels befinden sich mit Fratzen gravierte, steinerne halbrunde Tore.

Die Mäuse hören wütendes Klicken und ein Kratzen von Beinen auf Stein hinter den Toren. Aufmerksame Mäuse sehen, dass der Staub auf den Trittplatten sehr dick ist, dazwischen gibt es Pfotenabdrücke, die sich hindurchschlängeln. Der Abstand ist für Mäuse ein bisschen zu groß.

**Falle:** Es befinden sich **2 Trittplatten** am Boden, die jeweils ein Tor zu den Nestern der Tausendfüßler öffnen.

## Nest der Tausendfüßler

Nester, **dunkel** mit Löchern an den Wänden. Steinhaufen in den Ecken.

Hier wurden jeweils 1 Tausendfüßler eingesperrt, um den Zugang zum Hauptraum und der Schatzkammer zu bewachen.

Im Lauf der Zeit haben die Tausendfüßler sich weitere Ausgänge gegraben, die aber zu eng für Mäuse sind.

In den Nestern unter den Steinhaufen finden die Mäuse jeweils einen wertvollen Schatz.

### Tausendfüßler:

**8 TP, STÄ: 10, GES: 12, WIL: 8, Rüstung 1**

**Angriffe: W6 giftiger Biss (GES-Schaden)**

*Kritischer Schaden:* Giftwirkung, W12 STÄ-Schaden

*Will:* Fressen

## Hauptraum

Ein Raum mit einem Geröllhaufen am Ende, einem Teppich am Boden, Felle an der Wand. Die Beleuchtung kommt von Fackeln. Im Raum steht ein großer Holztisch, Bänke und eine Schlafnische.

Hier hat Rattenhauptmann Kralle sein Hauptquartier aufgeschlagen.

Versteckt hinter den Fellen kann man alte Bilder vom Jahreskreis der Kaninchen und des Löwenzahns erkennen und wie das große Kaninchen Fruchtbarkeit und Ernte allen Kaninchen bringt. Es gibt Hinweise, dass noch ein Raum mit Heiligtümern existieren muss.

Hinter dem Geröll befindet sich der Durchgang zum Heiligtum. Stärkewürfe sind nötig um die Steine ohne Werkzeug oder Hebel zu bewegen.

Kralle ist bereit die Gefangenen gegen ein **Lösegeld** von 1W6 x 100 Kerne freizulassen, wird aber versuchen, den Spieler:innen bei nächster Gelegenheit in den Rücken zu fallen, um sie selbst zu den *Müllminen* zu bringen.

### Hauptmann Kralle (Ratte):

**3 TP, STÄ: 14, GES: 8, WIL: 8**

**Angriffe: W8 Langschwert**

*Will:* Belohnung für gefangene Mäuse erhalten

## Das Heiligtum

Der Raum wird von Löwenzahnblüten erleuchtet.

Im Heiligtum finden die Spieler:innen einen magischen Teppich (sperrig), der eine Löwenzahnblüte zeigt, die kontinuierlich wächst, blüht, die Samen verliert und verdorrt.

Vor dem Teppich ist ein Altar aus Stein, auf dem 2 brennende Leuchter stehen, die nicht ausgehen, aber sperrig sind (jeweils 600 Kerne).

Daneben steht eine Truhe, die 2W6 x 200 Kerne enthält, sowie 1W6 praktische Gegenstände und 1 Zauber.

## Epilog

Wenn die Spieler:innen Lösegeld bezahlt haben, werden sie gebührend empfangen. Haben sie die Ratten besiegt, werden sie heldenhaft empfangen und erhalten sie die noch einmal 1W6 x 100 Kerne als Belohnung.

## Begegnungen im Bau

1W6	Begegnung
1	Eine den Ratten <b>entlaufene Maus</b> traut sich aus ihrem Versteck. Sie hat einen Ausrüstungsgegenstand ergattern können.
2-3	Ein <b>Glühwürmchen</b> (1 TP, STÄ: 2, GES: 7, WIL: 5) <b>verirrt</b> sich in den Bau.
4	1W6 <b>Ameisen</b> sucht einen Weg in ihr Nest.
5	1W6 <b>hungrige Kellerasseln</b> (2 TP, STÄ: 4, GES: 6, WIL: 4) kommen aus Löchern an den Wänden.
6	Eine <b>weitere Ratte</b> hatte sich verspätet und trifft im Kaninchenbau ein. Sie ist von Honigmet <b>betrunken</b> .

## Als Einzelabenteuer spielen

Wenn das Abenteuer als eigenständiges Abenteuer gespielt werden soll, dann suchen die Helden den alten Bau auf, weil...

### 1W6 Der Weg ins Abenteuer

- 1 Unheimliche Lichtzeichen wurden nachts gesehen, die Mäuse sollen dem auf den Grund gehen.
- 2 Ein Verwandter einer Maus wurde auf dem Weg zur Feldarbeit entführt, die Spur der Ratten führt zum Bau.
- 4 Eine Kaninchenfürstin hat eine hohe Belohnung für die Schätze im alten Bau ausgelobt.
- 5 Im Bau soll es magische Pflanzen geben, die die Krankheit der Maussiedlung heilen sollen.
- 6 Auf der Reise von einem Unwetter überrascht flüchten die Mäuse sich in den Bau.



## Danksagungen

Danke an Marko fürs Lektorat, an Isaac Williams für mausritter und die OSR RPG online community.

Als Schriftsatz wurde Vollkorn und Brokenscript-BoldCond verwendet.

*Der alte Bau* an independent production by Christian Kellermann and is not affiliated with Losing Games. It is published under the Mausritter [Third Party Licence](#).

[Mausritter](#) is copyright Losing Games.

# Gegenstände

20 Löwenzahnsamen (magisch)

20 Löwenzahnsamen (magisch)

20 Löwenzahnsamen (magisch)

20 Löwenzahnsamen (magisch)

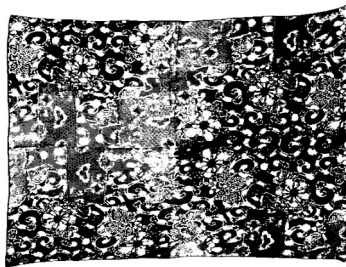
20 Löwenzahnsamen (magisch)

Magischer Leuchter

Magischer Leuchter



Wandbehang



## Der alte Bau (Karte)

