

# **Mechas, Blobs und Transmogrifikatoren!**

## **Ein Abenteuer für Mausritter**

**Von Jasper Nicolaisen**

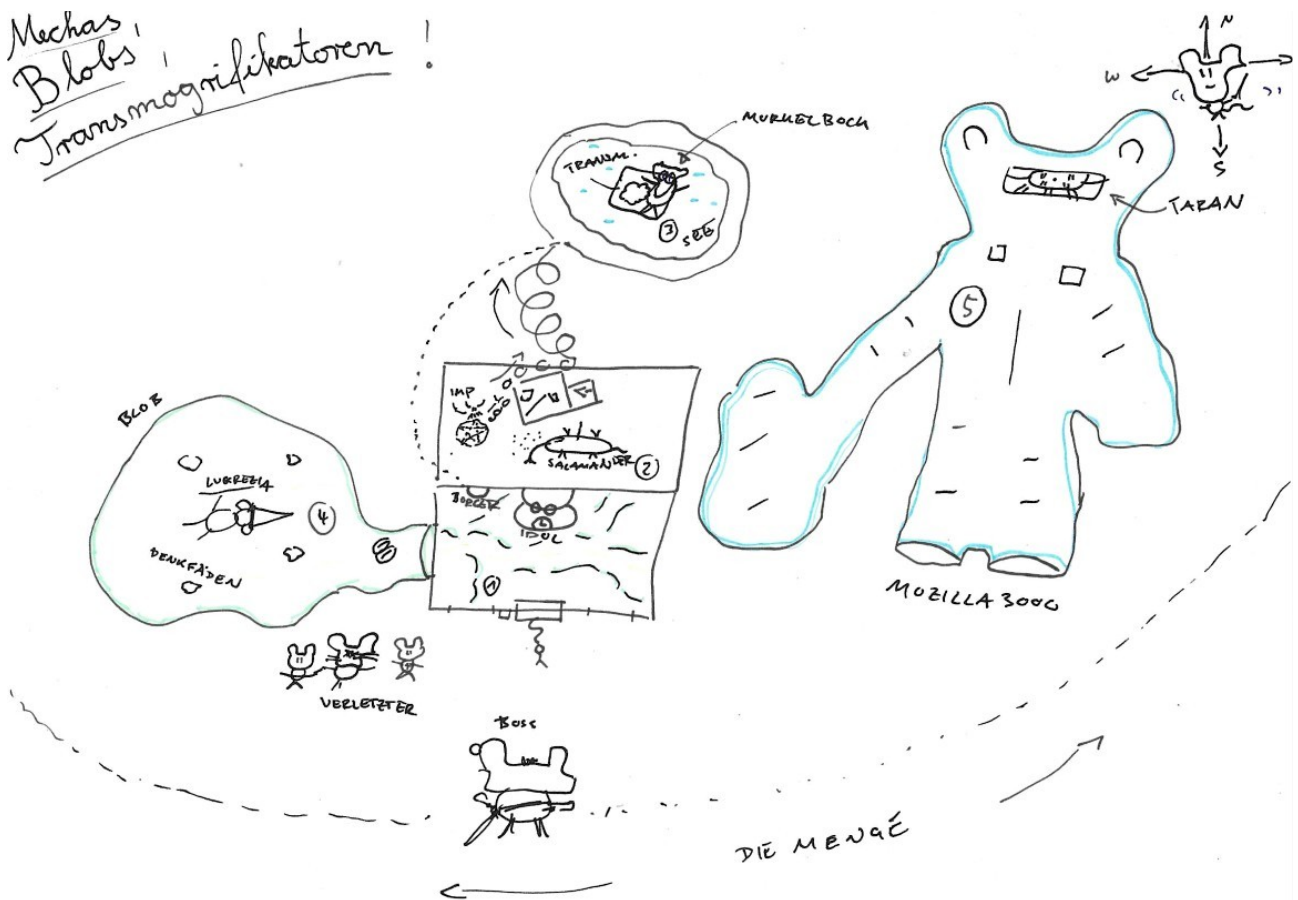
### **Das Abenteuer in Kürze**

Die Mäuse-Zauberin **Lukrezia Bilsenkraut** hat jahrelang magischen Abfall in die Kanalisation entsorgt. Das rächt sich nun, denn ein mutierter Schleim verschlingt ihre gesamte Behausung und sie selbst. Ihr Gehilfe, die Spinne **Taran**, möchte die neuste Erfindung seiner Herrin gegen die grüne Bedrohung einsetzen, den überlebensgroßen **Mäuserobter Moziolla 3000**. Leider hat der achtägige Auszubildende seine drei Monokel verloren, und steuert den M3000 deshalb quasi blind, was nicht zur Entspannung der Lage beiträgt. Zu allem Überfluss hat sich die **krötische Meisterdiebin Murkelbock** ausgerechnet diesen Zeitpunkt ausgesucht, um Lukrezias **Zerebral-Transmogrifikator** zu stehlen; das Gefäß, in dem die Zauberin außerhalb ihres Körpers das Gehirn aufbewahrt, um ihr kostbares Wissen zu schützen.

Die Held\*innen müssen die Zauberin retten, das gigantische Konstrukt stilllegen und verhindern, dass größere Teile der Stadt in Mitleidenschaft gezogen werden – nicht notwendigerweise in dieser Reihenfolge.

Hinweis für die SL: Dieses kurze Abenteuer lebt von Tempo und Durcheinander. Hau deinen Mäusen die Tabellen um die Ohren und heb dir die guten Sachen nicht für später auf. Mach Laune mit konfusen Mäusen aus der Menge, dem Blob, dem Mozilla, der Meisterdiebin und und und. Geh dabei gleich in die Vollen und nimm nicht lange Anlauf – es sollte bei jeder Gelegenheit *unmittelbar* etwas passieren, auf das die Spielenden reagieren können und müssen. Wenn am Ende das Stadtviertel brennt, der Mozilla mit dem Blob ringt und eine Zauberin ohne Gehirn von einem Meisterdieb-Eiszombie ferngesteuert wird, hast du alles richtig gemacht!

Die Karte zur Übersicht



Die Ausgangssituation

Die Spieler\*innen sollten von sich aus motiviert sein, ins Geschehen einzugreifen, und nicht einfach nur die eigene Haut retten wollen. Sie könnten Freund\*innen oder Kolleg\*innen von Lukrezia und/oder Taran sein. Möglicherweise haben sie auch vor, die Zauberin zu bestehen, und wollen die Situation ausnutzen, wozu auch gehören dürfte, die komplette Zerstörung ihres Besitzes zu verhindern. Vielleicht haben sie auch von den Umtrieben der krötischen Meistediebin Murkelbock Wind bekommen, und müssen inmitten des Chaos verhindern, dass diese den Zerebral-Transmogrifikator aus dem Keller in die Klauen bekommt.

Das Haus der Zauberin besteht aus **Erdgeschoss (Raum 1 und 2)**, **Keller (3)** und dem **Mozilla 3000 (5)**, den die Stadtbewohner bisher für einen eigenwillig geformten Turm gehalten haben. Am Fenster des Erdgeschosses liegt im Augenblick ein **gigantischer grüner Blob (4)**, in dessen Inneren sich die gesamte Einrichtung des Hauses samt Zauberin befindet.

Beim Eintreffen der Held\*innen ist das ganze Haus von einem Kordon der Stadtwache abgesperrt, die eine gaffende Menge auf etwa 6 Mäusemeter (im folgenden MM) Abstand hält.

Im Inneren des Kordons, zwischen (2) und (4) liegt der durch die Säure des Blobs schwer verletzte **Gardist Tyrion Butterball** (klein, kahlköpfig, Stummelschwanz), der von den **Sanitäter\*innen Muriel und Benedikt** (mutig, kompetent, wortkarg) versorgt wird. Der Gardist murmelt etwas von „Denkfäden“ und „konnte ... seine Gedanken spüren ... mit ihm sprechen ... widerwärtig!“ Kommandeurin vor Ort ist **Feldwebel Robin „Splitterklaue“ Weizenstrunk** (buschiger weißer Schnurrbart, unzählige Ringe in den Ohren, spricht jeden mit „Kameradin“ an).

Zwei Runde nach Eintreffen der Held\*innen setzt Taran vom Kopf des M3000 die Maschine in Bewegung. Die haushohe Mäusegestalt speit Rauch, sprüht Funken, rollt mit den Augen und bewegt knirschend die Arme. Die Menge gerät in Panik. Nach zwei weiteren Runden setzt sich der Riesenroboter in Bewegung. Jede Runde würfelt die SL nun auf die **Tabelle A „M3000“** und **B „Die kopflose Menge“** (am Ende dieses Abenteuers).

## **Spielareale**

### **(4) Der Blob**

STÄ 20, GES 10, WIL 4, TP 120. Angriff: Umschleimen 2w20 Säureschaden, bei mehr als 10 Punkte Schaden ist das Opfer bewegungsunfähig und muss sich mit einer STÄ-Probe befreien, die mit jeder weiteren Runde in der Schleimumarmung um 2 erschwert wird. Nach 3 Runden ist das Opfer vollkommen von Schleim bedeckt, und erleidet Säure- und Erstickungsschaden.

Eine 30x20x6 MM große Masse, die mit einer schlüpfenden Saugöffnung am Fenster von (1) hängt. Er ist immun gegen Magie, aber anfällig gegen Feuer und Salz ( Der Blob ist von außen halb

durchsichtig, sodass Einrichtungsgegenstände von außen zu erkennen sind (siehe **Tabelle C „Der Besitz der Zauberin“**). Bei einem Würfelerggebnis von 1-3 auf w6 ist auch die Lage der eingesaugten Lukrezia von außen zu erkennen. Der Blob ist gierig nach jeder Art von Magie und saugt sie in sich ein.

Der Blob hat eine dicke Außenhülle, die nur mit einem scharfen Gegenstand und einer gelungenen Stärkeprobe zu durchstoßen ist. Der Schleim im Inneren ist ätzend und verursacht bei Berührung w4 Schaden pro Runde.

Es ist möglich, sich ins Innere des Blobs zu zwängen und dort für jeden Stärkepunkt über 10 eine Runde gleichsam schwimmend zu bewegen. Innerhalb dieser Zeit kann eine Maus Gegenstände finden (**Tabelle C**) und sich mit den **Denkfäden** des Blobs verbinden. Vor Säureschaden schützt ein Ganzkörperanzug aus Leder, eine gründliche Abreibung mit Salz oder eine typische Spieler\*innenidee, mit denen die SL großzügig umgehen sollte.

Die **Denkfäden** durchziehen die gesamte Masse und stellen das rudimentäre Nervensystem da. Mit einer gelungenen WIL-Probe kann sich eine Maus einen solchen Faden ins Ohr stecken und Kontakt mit dem Blob aufnehmen. Pro Runde kann diese Maus dem Blob ein einfaches Gedankenbild senden („Fressen da hinten“, „Mäuse sehr eklig“ usw.) Der Blob ist primitiv und lässt sich nicht direkt steuern, reagiert aber instinkthaft. Wer mit einem Denkfaden verbunden ist, kann sich vorm Ersticken schützen, aber nicht vor der Säure.

Wenn die Zeit im Inneren abgelaufen ist (STÄ > 10 in Runden), hängt eine Maus fest. Sie erstickt nach STÄ Runden, wenn sie sich nicht mit einem Denkfaden verbindet und vom Blob ernährt wird, oder anderweitig gerettet wird. Sie ist bei Bewusstsein, kann sich aber nicht bewegen.

#### **(5) Mozilla 3000**

STÄ 16, GES 10, WIL 4, TP 120. Angriff: Tritt 2w20 Schaden.

Ein haushoher Mäuse-Mecha aus Stein, Holz, Metall und Zauberei. Obergeschoss ähnelt von außen einem Mäusekopf. Steuereinheit mit Taran den Hebeln ist durch die Fenster zu erkennen. Ansonsten innen hohl.

Der M3000 lässt sich von außen oder innen (Zugang durch Fenster) erklimmen. Dazu sind Proben auf STÄ oder GES nötig, die durch passende Ausrüstung erleichtert werden können. Wer außen stürzt, erleidet 2w6 Fallschaden; innen kann man sich mit einer GES-Probe an einem Vorsprung festhalten und den Schaden halbieren.

Taran (wuselig, haarig, pflichtbewusst, „wir werden alle sterben!“) hat Panik, kann aber über die Hintergründe des Geschehens aufklären und auch mitteilen, dass er seine **drei Monokel** braucht. Sie sind irgendwo im Haus, allerdings weiß er nicht mehr, wo. Mithilfe dieser Information erkennen die SC eins der Monokel im Inneren des Schleims, wenn sie danach suchen. Ein weiteres ist in Raum (2) bei den Borgern, das letzte im Salamander (3). Taran kennt das Passwort für die Haustür bei (1) – eigentlich. „Madenkleister? Schabenmeister? Irgendwie so was! Hilfe! Ich kann nichts sehen. Helft mir, ihr kleine Salamander!“

Mäuse könne auch selbst versuchen, den M3000 zu steuern. Dazu müssen sie Taran überreden, mindestens zu zweit an den Hebeln arbeiten und pro steuernder Maus eine GES- und eine WIL-Probe ablegen. Danach haben sie den Mäuse-Mecha unter Kontrolle. Für spezielle Aktionen sind weitere Proben fällig.

### **(1) Eingangshalle.**

2 Fenster in der Front, 1 Fenster in der Westmauer, an dem der Blob nuckelt. Dicke, bunte Glasscheiben. Schwere Holztür mit intelligentem **Türklopfer Sir Spliss in Schlangenform**. Lässt nur wirklich dingende Besucher\*innen vor oder Personen, die das Passwort „Schabenkleister“ kennen. Tür lässt sich aufbrechen mit STÄ. Magischer Schock: w4 Schaden, der direkt von der STÄ abgezogen wird.

Brechen die Held\*innen durch die Fenster o.ä. ein, zieht das die Aufmerksamkeit der Stadtwache auf sich. Zusätzlicher Wurf auf Tabelle B.

Neben der Tür **Klingelschild** „Magistra L. Bilsenkraut. Zau. Ref. Nr. 4.20 bzw. 16.20. Nicht stören! Schabenkleister!“ (Die Magistra ist seit der Auslagerung ihres Hirns sehr vergesslich, und notiert sich „unauffällig“ alles Wichtige in der häuslichen Umgebung, so auch hier das Passwort für die Tür und den Code für die Uhr in der Statue, s.u.)

Im Inneren alles leer und verschleimt bis auf ein 2 MM großes **Krötenidol an der Nordwand** mit einer **Uhr im prallen Bauch**. Es herrscht grünliches Zwielflicht. Zum unbeschadeten Überwinden der Schleimfäden im Mission-Impossible-Style GES-Probe. Zwischen den Schleimfäden deutlich sichtbar ein Denkfaden.

Die **Rubine in den Augenhöhlen** verschießen bei Berührung mit nacktem Fell Laserstrahlen auf den Dieb, die findige Mäuse sicherlich irgendwie in Richtung eines designierten Feindes lenken können (w10 Schaden pro Strahl).

Ein **Schleimfaden** tastet an den Zeigern der Uhr herum und lässt sich von dort nur mit Gewalt vertreiben, greift allerdings auch von sich aus nicht an. (ST 12, GES 11, WIL 4, TP 8, Angriff: Schlag w6, bei missglückter GES-Probe des Ziels 1 KR umklammert, w4 Säureschaden, bis eine STÄ-Probe gelingt. Pro Kampfrunde greift 1 weiteres Tentakel aus dem Raum in den Kampf ein.)

Die Uhr ist eine **Geheimtür zu Raum (2)**. Das Zifferblatt schwingt beiseite, wenn die Zeiger auf 4 Uhr 20 gestellt werden. Das lässt sich mit einr WIL-Probe durch Abnutzung am Ziffernblatt erkennen oder durch messerscharfe Rückschlüsse vom Klingelschild herleiten.

An der Wand neben dem Idol befindet sich eine **handgroße Tür, hinter der eine Familie von menschlichen Borgern** lebt. Die beiden **Mütter Luise und Brigid mit Sohn Leif** haben eins der Monokel vor dem Blob gerettet. Sie können die Spielenden mit Hintergrundinfos versorgen, kennen den Geheimraum (3) und wissen, dass sich dort eine unbekannte Kröte herumtreibt. Im Tausch gegen einen interessanten Gegenstand sind sie bereit, die Held\*innen klein zu zaubern und sie durch Borger-Tunnel direkt nach (3) zu bringen. Die drei greifen außerdem ein, wenn die Mäuse in diesem Raum in Schwierigkeiten geraten.

## **(2) Geheimlaboratorium.**

Dunkel. Keine Fenster. Schreibtisch an der Nordwand. Röhren, Reagenzgläser, Kolben, Zahnräder und anderes Zauber\*innen-Basis-Zeug. Mittendrin auch **ein Dutzend Eier**, von dem bereits drei fehlen. Der Karton ist ziemlich klebrig.

Von der Decke hängt **ein ausgestopfter Salamander**, aus dessen Bauch Holzwolle quillt. Darin hat sich **eins von Tarans Monokeln** verfangen, das sich nun zunächst außerhalb der Reichweite normalgroßer Mäuse befindet, und erst im Schein einer Lichtquelle aufblitzt. Zudem hängt die **Zunge** des Salamanders gut sichtbar aus dem Maul.

**Drei Gegenstände von Tabelle C sind im Raum verstreut zu finden.** Dazu unzählige **Notizzettel** der Magistra an sich selbst: „Flüssigkeiten kommen in Reagenzgläser!“, „Flammen sind heiß!“, „Dämonen sind nicht nett, egal, was sie dir erzählen!“. Ein Kalender, auf dem jeder Donnerstag eingekreist und mit dem Vermerk „Zerebral-Transmogrifikator ist im Keller! Gehirn checken!“ versehen ist.

**Ein größeres Pergament mit folgende Rätselspruch:**

*Zieh an einer Schuppenzunge  
Saug den Staub dir in die Lunge  
Schau, was tief am Boden glimmt  
Pack, wenn drein das Dotter rinnt,  
Schnell dein Glück dann bei Barthaar'n  
Willst du was transmogrifikator'n!*

Das Rätsel beschreibt den Weg in den Geheimraum (3). Zieht man an der Zunge des Salamanders, stößt er eine Wolke Pilzsporen aus, die beim Einatmen Sehstörungen und Farbwirbel vor den Augen verursachen. Alle Betroffenen würfeln 3w20 und *müssen* die Ergebnisse bei den nächsten drei Proben einsetzen, allerdings in beliebiger Reihenfolge. Zudem erkennen sie am Boden des Raumes ein regenbogenfarbenes Pentagramm, in dessen Mitte eine eiförmige Mulde ist. Schlägt man eins der Eier vom Schreibtisch hinein, erscheint der **Imp Iriwan** mit imposantem Bart (winzig, würdevoll, schlecht gelaunt), den es an selbigem zu packen gilt, damit er einem einen wirbelnden

Tunnel in die Tiefe öffnet, an dessen Grund sich Kammer (3) befindet. Iriwan macht die Mäuse darauf aufmerksam, dass sich vor kurzem schon jemand in die Tiefe hat befördern lassen (die Meisterdiebin), allerdings sehen für ihn alle Wesen dieser Ebene gleich aus. Ansonsten ist er immun gegen Magie und physischen Schaden. Er macht sich bei Angriffen körperlos und lässt sich lange bitten, wieder aufzutauchen.

Obacht: Pro Runde in diesem Runde schlängen sich **w3 Schleimtentakel durch die Uhr** und greifen die Mäuse an (Werte siehe Raum 1).

### **(3) Die Schatzkammer mit dem Zerebral-Transmogrifikator.**

Eine **Grotte** mit einem 8 Mäusemeter durchmessenden **See**, an dessen schmalen Ufer der wirbelnde Tunnel mündet. **In der Mitte eine kleine Insel mit einem Podest darauf**, an deren Ufer ein **Boot** festgemacht ist, das eine Maus befördern kann. Über dem schwarzen Wasser liegt **dichter Nebel**. Bei Ankunft der Mäuse macht sich **Murkelbock** an dem walnussförmigen goldenen Gegenstand zu schaffen, der auf dem Podest liegt – dem **Zerebral-Transmogrifikator**, dem in Magiergold gegossenen Hirn der Magistra, das ihr gesamtes magisches Wissen (und einige Alltagsfakten) enthält.

Das Wasser ist eiskalt, sodass zum Schwimmen bis zur Insel eine STÄ-Probe nötig ist, bei deren Misslingen eine Maus bibbernd umkehren muss, und so lange -w4 TP pro Runde erleidet, bis sie sich gründlich aufwärmen kann.

Murkelbock behauptet den Held\*innen gegenüber, sie sei eine verzauberte Fee, die von der Magistra hier in Krötengestalt eingekerkert sei, um den Transmogrifikator zu bewachen. Es brauche nur einen Kuss, um sie von dem Fluch zu befreien. Die Meisterdiebin nimmt bei erster Gelegenheit eine Maus als Geisel und erpresst sich die Flucht mit dem Zereberal-Transmogrifikator. Droht sie zu unterliegen, versucht sie, sich den Abzug mit einer Schatzkarte freizukaufen, die eine Insel im Nordeismeer zeigt, auf der sich der Schatz von Kapitän Düsterratz befinden soll. Gehen die Held\*innen auch darauf nicht ein, verbindet sie sich in höchster Not mit dem Transmogrifikator. Bei 1-3 auf w6 gelingt dies, bei 4-6 verliert Murkelbrock den Verstand und stürzt sich in die Tiefen des eisigen Sees. Sie wird in einem späteren Abenteuer (oder auch schon in diesem Abenteuer, wenn die



Held\*innen meinen, alles glücklich überstanden zu haben) als grauenhaft mutierter Eiszombie wieder auftauchen.

Sie beherrscht dann den Zauber *Kältehauch*, bei dem sich eine eisige Nebelzunge um das Opfer schlingt. Wer sich nicht mit einer STÄ-Probe befreit, verwandelt sich nach 3 Runden in eine weiße Kröte.

***Murkelbock: STÄ 11, GES 14, WIL 11, TP 5, Angriff: Blasrohr (Giftpeil, w6, Opfer muss STÄ-Probe bestehen, um nicht w3 Runden zu halluzinieren, es sei eine Kröte) oder Dolch (w6).***

Murkelbock leidet unter einer seltenen Deformation, aufgrund derer ihrer Krötenzunge außergewöhnlich kurz ausfällt. Erst, wenn Mäuse in Nahkampfreichweite sind, wird sie ein Opfer damit umschlingen (GES-Probe zum Ausweichen, sonst bewegungsunfähig, bis eine STÄ-Probe gelingt).

Eine Maus kann mit einer gelungenen WEIS-Probe ***Verbindung mit dem Zerebral-Transmogrifikator*** aufnehmen, die entfällt, wenn die betreffende Maus sich in einem akuten Rauschzustand befindet. Über diese Verbindung erhält eine Maus Zugriff auf die Zauber *Feuerball*, *Salzregen*, *Käfer beschwören* und *Schrumpfen*.

## **Tabellen**

### **A M3000 (w20)**

1-8 Taran zerrt an den Hebeln und schreit panisch um Hilfe. Der M300 dreht sich im Kreis und rudert mit den Armen. Nichts passiert.

9 – 12 Rauch aus den Ohren der Riesenmaus verdunkelt für eine Runde die nähere Umgebung. Zusatzwurf auf Tabelle B.

13-16 Laserstrahlen aus den Augen der Riesenmaus setzen ein nahes Gebäude in Brand. Zusatzwurf auf Tabelle B. Alle Handlungen in der Umgebung sind durch die rasende Menge und das Feuer um 4 erschwert.

17-19 Der M3000 stapft los und kracht in ein Gebäude. Steinhagel. Zusatzwurf auf Tabelle B.

20 Die Riesenmaus kippt um und zerstört mehrere umliegende Gebäude. Ein Feuer bricht aus. Alle Handlungen in der Umgebung sind durch die rasende Menge und das Feuer um 4 erschwert.

### **B Die kopflose Menge (w20)**

1-4 w4 Mäuse brechen durch und stürzen sich auf den Blob. Bei 1-3 auf w6 erbeuten sie schwer verletzt einen Gegenstand aus Tabelle C und setzen ihn sofort ein.

5-9 Zwei betrunkene Ratten nutzen die Verwirrung und machen sich an der Tür der Zauberin zu schaffen.

10-13 w6 Mäuse versuchen, den M3000 zu erklimmen. Zusatzwurf auf Tabelle A.

14-17 Polizeigewalt! Die Stadtwache beginnt, auf die Menge einzudreschen und versprüht Käfersekret, um die Versammlung auseinanderzutreiben. Zusätzlicher Wurf auf diese Tabelle. Alle Handlungen im Wirkungsbereich um 2 erschwert.

18 Ein Mäusekind entkommt seinen Eltern und landet unter dem drohend erhobenen Fuß des M3000.

19-20 Fledermäuse brechen aus dem nahen Gefängnis aus, sausen über die Menge und reißen w4 Entführungsoffer in die Höhe. Bei 1-3 auf w6 laden sie auf dem M3000 und ringen mit Taran um die Kontrolle.

### **C Der Besitz der Zauberin (w20)**

1 Ein Beutel Lavendel-Badesalz

- 2 Ein Ring der Unsichtbarkeit, der nur den Kopf verschwinden lässt.
- 3 Eine bodenlose Packtasche, die alle darin verstauten Gegenstände rein zufällig wieder ausspuckt.
- 4 Ein Schrumpfkopf, der Träger\*innen 3x auf Borger-Größe schrumpft, wenn sie die Pfote in den Mund legen.
- 5 w4 Knallerbsen
- 6 Ein zahmer Floh namens Joachim, der täglich 1TP Blut benötigt.
- 7 Ein Kern, der immer wieder zu den Besitzer\*innen zurückkehrt, wenn man ihn ausgibt.
- 8 Eine Flasche Quallenschleim.
- 9 Ein Regenschirm, unter dem es regnet, wenn man ihn aufspannt.
- 10 Riechsalz
- 11 Käferfleisch, halluzinogen, dick eingepökelt
- 12 Ein Trollauge in einer Goldfassung, in dessen Tiefen die Ereignisse der letzten Minute sichtbar bleiben.
- 13 Schwefelhölzer, die in verschiedenen Farben brennen
- 14 Ein Faltboot (gefaltet: Taschentuchgröße, auseinandergefaltet: für 2 Mäuse), das über jedes Element fährt.
- 15 Heiltrank (w6 TP, berauschend)
- 16 magische Wachslippen (trägt man auf dem eigenen Mund, bezaubert ein geküsstes Wesen, sodass es einem einen Wunsch erfüllt)
- 17 Leckstein aus Salz, an dem Imp-Speichel klebt (hoch entzündlich)
- 18 Drei Spiegel, die sich magisch aufeinander ausrichten, und Strahlen auf ein beliebiges Ziel richten
- 19 Handbuch „Extrem große Maschinen und Du“ von Radu Zahnbahn, dem Waschbärenmechaniker. +4 auf Proben zur Beherrschung extrem großer Maschinen.
- 20 Schneekugel mit der Aufschrift „Achtung! Wilder Schneesturm. Nicht zerschmettern!“. Setzt bei Zerschmettern einen Schneesturm frei, der w4 Stunden anhält.