

Die Verdächtigen

Der blinde Zausel – Introvertierte Maus, die kunstvolle Dinge aus Holz schnitzt, schüchtern, aber aufbrausend



Herr Singer – Künstlerfrosch, der für seinen lautstarken Gesang bekannt ist, einnehmendes Wesen
Mutter Morpel – Fromme Kirchenmaus, der dem Opfer regelmäßig die Leviten las, predigend



Herr Paravincini – Maulwurf, zwielichtiger Geschäftsmann.

Er stand tief in den Schulden des Opfers, kurzsichtig, aber extrem feinhörig



Graf von Käsbrunnen – etwas seniler Mausritter, wird von Mutter Morpel umsorgt, nostalgisch



Motive

Der blinde Zausel – Trotter wollte dessen Kate planieren, die seinen Ausblick verschandelt

Herr Singer – Trotter beschwert sich über nächtliche Musik, zerschneidet Harfensaiten

Mutter Morpel – glaubt, Trotter wäre von einem Fledermausdämonen besessen

Herr Paravincini – schuldet Trotter einen Haufen Kerne

Graf von Käsbrunnen – hat kein Motiv

Hinweise / Wo zu finden?

- 1 Schartige Klinge eines Schnitzmessers / auf der Lichtung
- 2 Zertretene Brille / am Fähranleger
- 3 Schlechtgestimmte Holzflöte / in Mutter Morpels Gasthaus
- 4 *Feldermausdämonenencyclopedie* / in Mutter Morpels Gasthaus
- 5 Protokoll über Trotters Schlafwandeln / bei Mutter Morpel
- 6 *Eulenfedern* / oben im Hohen Baum und vor Singers Höhle
- 7 *Zerschnittene Harfensaiten* / vor Singers Höhle
- 8 Buch über Schädlingsbekämpfung / in Paravincinis Laden
- 9 *Schuldschein über 5.000 Kerne* / bei Paravincini
- 10 *Vertrag über den Tausch von Forellenlaich gegen „Die Maschine“* / oben im Hohen Baum
- 11 Griff eines Schnitzmessers ohne Klinge / Kate des blinden Zausels
- 12 *Geheimes Käseversteck* / hinter der Kate des blinden Zausels
- 13 Karte der Insel ohne Zausels Kate / in Trotters Villa
- 14 *Codiertes Kassenbuch* / in Trotters Villa
- 15 *Das Geräusch von Schwingen mitten in der Nacht* / Aussage von Zeugen

Hinweise sind überall auf der Insel zu finden, *kursiv* gesetzte Dinge sind besser versteckt als andere. Die **violetten** sind die Indizien, die den Tathergang stützen.

Das Zeitlimit

Die Charaktere haben nur Zeit bis zum Einbruch der nächsten Nacht. Haben sie bis dahin nicht genug Hinweise gesammelt, um den Täter zu finden, wird in der Nacht der Uhu einen Angriff starten. Dies nutzt der Täter, um unerkannt von der Insel zu fliehen.

Der Tathergang

Trotter hat sich allerhand Feinde auf der Insel gemacht, doch niemand hasste ihn so sehr wie Singer, der Frosch. Trotter machte sich über ihn lustig, verbot ihm regelmäßig das Musizieren und zerschneidet ihm vor kurzer Zeit sogar die Harfensaiten.

Singer fasste daher einen Plan: Agatha, der Uhu, sollte eine jener Mäusetötungsmaschinen aus dem verlassenen Lagerhaus, in dem sie gewöhnlich übernachtete, an eine ganz bestimmte Stelle der Insel bringen. Wie viele Inselbewohner wusste Singer, dass Trotter allnächtlich schlafwandelnd einer festen Route rund um die Insel folgte. Um sicherzugehen, dass Trotter seiner Nase geradewegs in den Tod folgen würde, bestückte Singer die Falle zusätzlich mit Käse aus Zausels (nicht ganz so) geheimem Versteck.

Das Geräusch, mit dem die Falle zuschlug, war Musik in Singers Ohren.



Eine kriminelle Alternative

Man kann aber auch eine Variation nutzen, die vom Pen-and-Paper-Rollenspiel **Brindlewood Bay** (deutsch vom System Matters Verlag) inspiriert ist.

Sobald die Spielenden glauben, genügend Hinweise zu haben, verknüpfen sie diese selbstständig zu einer schlüssigen Geschichte. Gemeinsam entwickeln sie eine Theorie darüber, wer der Mörder ist und wie die Tat begangen wurde.

Um zu überprüfen, ob diese Theorie wahr ist, würfelt man mit einem W20 und addiert dazu die Anzahl der genutzten Hinweise. Ist der Wert ≥ 20 , so ist die Theorie korrekt. Ansonsten war die aufgestellte Theorie komplett falsch, die Spielleitung erklärt, weshalb sie nicht stimmen kann, und würfelt anschließend auf folgender Tabelle:

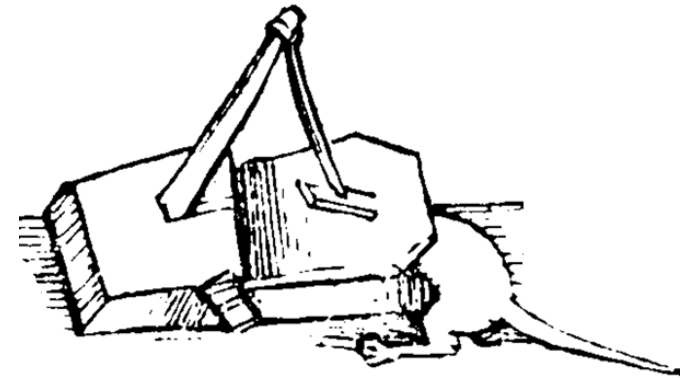
1W4 Was dann geschieht:

1-2 Peinliches Schweigen, doch dann können die gesammelten Hinweise frisch interpretiert und ein neuer Versuch gestartet werden.

3 Der echte Täter gibt versehentlich einen weiteren Hinweis preis, den die Spielenden sofort nutzen können, um eine neue Theorie aufzustellen. Der Wurf wird zusätzlich mit einem Bonus von +5 ausgeführt.

4 Der echte Täter hat die Verwirrung zur Flucht genutzt. Eine wilde Verfolgungsjagd beginnt.

Die Mausefalle



Ein Mausritter-Schauplatz von Kaid Ramdani

Hintergrund

Eine stürmische und dunkle Nacht lag hinter uns, als Eusebius Trotter, die reichste Maus der Gegend, am frühen Morgen tot in einer Mausefalle aufgefunden wurde. Keiner der wenigen Bewohner der Sumpfinselfelstrecke scheint zu wissen, wie diese Todesmaschine hierher kam, und warum Trotter darin landete.

Aufgrund des Wetters konnte niemand die Insel verlassen, also können nur die fünf anwesenden Inselbewohner etwas mit der Sache zu tun haben. Aber wer?

Abenteuereinstiege

Warum befinden sich die Mäuse auf der Insel? Würfle auf der folgenden Tabelle, um es herauszufinden!

W4 Einstiege

- 1 Ihr Floss hat sich losgerissen und sie landeten mitten in der Nacht erschöpft und durchnässt auf dem Eiland.
- 2 Graf von Käsbrunnen schickte mittels einer Botenhummel einen Hilferuf.
- 3 Sie wurden ausgeschiedt, um vom blinden Zausel einen seiner wunderbaren Holzflöten zu erwerben.
- 4 Sie hörten Hilferufe von der Insel und konnten mit dem flachen Holzkahn übersetzen.

Orte

Die Lichtung – Tatort, auf dem sumpfigen Untergrund sind nur die Pfotenabdrücke Trotters noch gut zu sehen. Die Falle sieht etwas rostig aus und ist mit einem kleinen Stück frischen Käse bestückt.

Die Fähre – Einziger Weg für die meisten Inselbewohner, um die Insel zu verlassen. Aufgrund des Sturms war das Seil, an dem man die Fähre hinüberzieht, zerrissen und der Kahn lag am jenseitigen Ufer.

Mutter Morpels Gasthaus – Die plüschige Atmosphäre wird nur von den vielen Stickereien mit frommen Sprüchen gestört.

Die Höhle von Singer – Der Frosch umgibt sich in seinem feuchten Zuhause mit vielerlei Musikinstrumenten.

Paravincinis Laden – Eine enge Treppe führt tief unter die Erde in einen Laden voller Bücher und Krimskrams.

Der Hohe Baum – nur mit großen Schwierigkeiten im Wind zu besteigen. Agatha, der Uhu, geht von hier unerkannt von den meisten Inselbewohnern auf die Jagd

Die Kate des blinden Zausels – die karg eingerichtete Behausung ist gleichzeitig Werkstatt, Küche und Schlafraum.

Trotters Villa – Imposantes, etwas protziges Steinhaus mit vielen Räumen und einem schönen Blick Richtung Osten.

Agatha

Schweigsamer Uhu, der weiß, wie man an Menschendinge kommt

15 TP, STÄ 15, GES 15

WIL 12, Rüstung 1

Angriff: W10 Biss / Schnabel

Kritischer Schaden:

Packt das Ziel und fliegt davon

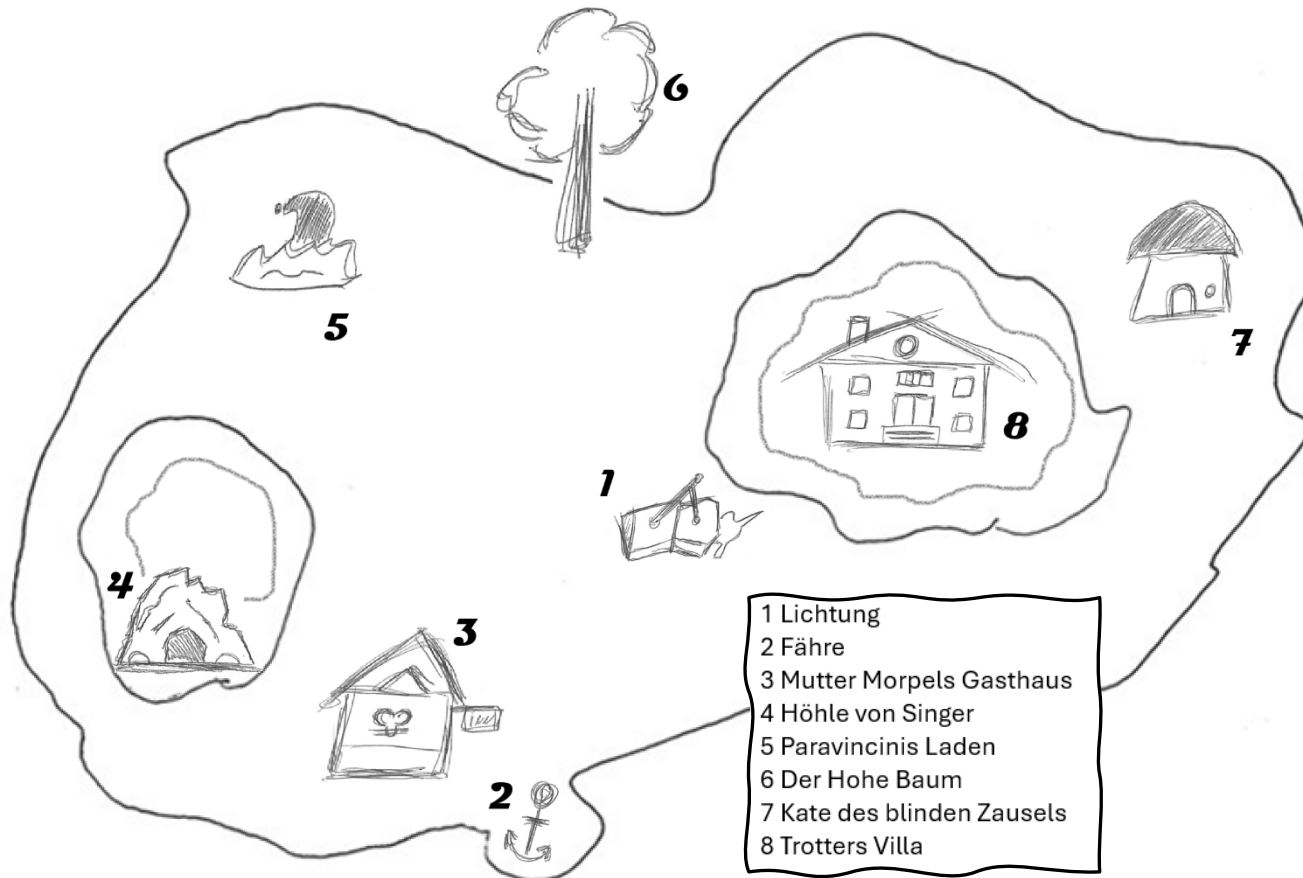
Würfle GES-Proben mit Vorteil, um ein Ziel festzuhalten und in die Luft zu ziehen

Bewegung: Fliegt mit dreifacher normaler Geschwindigkeit.

Will leckeren Forellentaich füttern



Karte der Insel



W6 Schätze

- 1 Ein zufälliger Zauber
- 2 Eine Ration köstlichen Forellentaichs (3 Anwendungen)
- 3 Denkhut (50 Kerne)
- 4 Lupe (100 Kerne)
- 5 Geschnitzte Flöte (300 Kerne)
- 6 Graf von Käsbrunnens Zeremonienschwert (W6 Schaden, Kritischer Schaden: Fügt zusätzlich W6 WIL-Schaden zu, 500 Kerne)

Denkhut	Lupe	Laich
Zeremonienschwert	Flöte	

IMPRESSUM

Text/Illustrationen: Kaid Ramdani

Dieses Werk wurde vollständig ohne generative KI erstellt.

Das Cover basiert auf der gemeinfreien Graphik aus dem „Emblematik Liber“ von Andrea Alciati, Augsburg 1531, Bayerische Staatsbibliothek München

Weitere Illustrationen aus WikiCommons

- Specimen book and catalogue (1923)
- The Yellow Fairy Book (1894)
- Batrachomyomachia (1885)
- Suppe paa en Pølsepinde (1858)

Das Human-Made-Icon stammt von Hinokodo (hinokodo.it.ch.io/human-made)



„Die Mausefalle“ ist eine unabhängige Produktion von Kaid Ramdani und steht in keiner Verbindung zu Losing Games. Es wird unter der Mausritter Third Party Licence veröffentlicht.

Das Copyright an „Mausritter“ liegt bei Losing Games.

