

ALLES KÄSE!

ABENTEUER IN KAPHORNIA RPC 2013 SZENARIO

Gerade seid ihr noch in die Taverne “Zum Schiefen Winkel” eingekehrt, um bei einem leckeren Bier auf neue Aufträge zu warten, da wurdet ihr auch schon vom Wirt höchstpersönlich angeheuert, um einen Eindringling im Weinkeller der Taverne zu stellen und dingfest zu machen, während der Wirt die Stadtgarde herbeiruft. Bei dem Eindringling soll es sich um niemand geringeren handeln als Gustav Grobhans, stadtbekannter Kneipenschläger und Zechpreller, also macht ihr euch auf einiges gefasst.

Im Keller angekommen stellt ihr als erstes fest, dass von Gustav nichts zu sehen ist. Der Keller weist neben einigen großen Weinfässern auch mehrere Flaschenregale auf, von denen eines achtlos umgestoßen wurde. Mehrere Flaschen sind dabei zu Bruch gegangen und haben ihren Inhalt über den Boden verteilt. Aus der Pfütze heraus führen deutlich zu erkennende Fußspuren zu einem der großen Weinfässer und enden dort abrupt.

Das ist ziemlich eindeutig eine Geheimtür, aber wo ist bloß der Mechanismus, mit dem sie sich öffnen lässt? Ihr müsst euch beeilen, denn die feuchten Fußspuren beginnen bereits zu verdunsten, und wenn sie vollständig verdunstet sind, verliert ihr eure Spur.

Die Helden müssen sich einer gemeinsamen Herausforderung auf Wahrnehmung **[Anzahl Helden x4]** stellen.

Erfolg: *Nach einigem Suchen findet ihr einen versteckten Hebel, der in der Vorderseite des Fasses eine Tür aufspringen lässt und den Blick auf einen Geheimgang freigibt, der in unbekannte Tiefe führt. Weiter bei “In die Kanalisation”.*

Misserfolg: *Auch nach einigem Suchen findet ihr keine Möglichkeit, die Geheimtür zu öffnen. Weiter bei “Dann eben mit Gewalt”.*

DANN EBEN MIT GEWALT

Wenn sich diese blöde Geheimtür nicht auf die sanfte Weise öffnen lässt, dann müsst ihr eben auf härtere Methoden zurückgreifen.



Ein Held muss sich einer Herausforderung auf **Körperkraft [5]** stellen.

Erfolg: *Unter einem heftigen Schlag deiner Waffe zerbricht die Vorderseite des Fasses in zwei Teile und gibt den Blick auf einen Geheimgang frei, der in unbekannte Tiefe führt.* Weiter bei "In die Kanalisation".

Misserfolg: *Du verpasst dem Fass einen heftigen Schlag mit deiner Waffe, aber außer ein paar Kerben hinterlässt dies keinen nennenswerten Effekt. Ganz schön peinlich!* Der Held verliert 1 Schicksalspunkt. Anschließend darf er oder ein anderer Held sich der selbe Herausforderung erneut stellen, allerdings mit einem um -1 gesenkten Mindestwurf.

IN DIE KANALISATION

Ihr beeilt euch, den feuchten Fußabdrücken zu folgen, bevor sie vollständig verdunstet. Nach kurzer Zeit erreicht ihr eine große Kammer, in der sich mehrere Abwasserkanäle treffen. Anscheinend habt ihr die Kanalisation erreicht.

Am anderen Ende des Raumes seht ihr einen zwei Meter großen Hünen vor einer Holzwand stehen. Als er eure Anwesenheit bemerkt, wendet er sich zu euch herum. Er ist in einen dunklen, schmutzigen Kapuzenumhang gehüllt und trägt eine schwarze Maske. Unter seinem Umhang ragt ein großer Rattenschwanz hervor. Der Kerl ist von einem stinkenden Alkoholdunst umgeben und die feuchten Fußabdrücke führen genau zu ihm hin.

Mit tiefer Stimme beginnt er zu sprechen: "Ich bin Ratmann, der Beschützer von Kaffornia! Die Mäusemafia unterhält hier in der Gegend eine geheime Käseschmelze, in der sie eine neue Droge herstellen, Blaukäse, mit dem sie die Straßen von Kaffornia überspülen will. Ich werde sie aufhalten. Und ihr? Was habt ihr hier zu suchen?"

Die Helden müssen sich entscheiden, ob sie sich Ratmann gegenüber freundlich oder feindlich verhalten wollen. Verwenden Sie dafür die Karten "**Freundlich**" und "**Feindlich**".

Freundlich

Du hast zwar noch nie etwas von der Mäusemafia gehört, bist aber auch noch relativ neu in der Stadt und es wäre nicht das verrückteste, das dir hier schon begegnet ist. Also beschließt du, dich Ratmann gegenüber freundlich zu verhalten und ihn friedlich zu stimmen.

Feindlich

Das ist eindeutig Gustav Grobhans, der da in dieser albernen Verkleidung steckt. Sieht so aus, als hätte er jetzt vollständig den Verstand verloren. Du beschließt deshalb, nicht lange zu fackeln und den Typen zu überwältigen und einzukassieren.



Zusätzlich können Sie das Gespräch zwischen den Helden und Ratmann auch am Tisch ausspielen, aber nach ein paar Minuten muss sich jeder Held verdeckt für eine Karte entscheiden und diese verdeckt vor sich legen. Anschließend werden die Karten gleichzeitig aufgedeckt.

Freundlich

Wenn sich **alle** Helden für “Freundlich” entschieden haben, müssen sich die Helden einer gemeinsamen Herausforderung auf **Charisma [Anzahl Helden x4]** stellen.

Erfolg:

“Na schön”, sagt Ratmann, “Dann werde ich euch als Gehilfen akzeptieren. Aber jeder von euch muss sich einen Heldennamen für sich ausdenken!” Legen Sie **[Anzahl Spieler]** Spielmarken auf die Karte “Ratmanns Respekt”. Es geht weiter bei “Mäusemafia”.

Misserfolg:

“Ich traue euch nicht!”, ruft Ratmann, und greift euch an. Jeder Held muss einen **Verteidigungswurf** mit einem Mindestwurf von 4 durchführen, bei dessen Misslingen er 1 Ausdauerpunkt verliert. Anschließend darf jeder Held einen **Angriffswurf** auf Nahkampf oder Fernkampf mit einem Mindestwurf von 4 durchführen. Für jeden gelungenen Angriffswurf legen Sie eine Spielmarke auf die Karte “Ratmanns Respekt”. Es geht weiter bei “Mäusemafia”.

Feindlich

Wenn sich **mindestens ein Held** für “Feindlich” entschieden hat, lesen Sie bitte vor:

“Haa! Versucht bloß nicht, euch zwischen Ratmann und seine Beute zu stellen! Ich werd’s euch zeigen, Schurkenpack!” Ratmann geht zum Angriff über.

Jeder Held, der sich für “Feindlich” entschieden hat, muss einen **Verteidigungswurf** auf Widerstand mit einem Mindestwurf von 4 durchführen, bei dessen Misslingen er 1 Ausdauerpunkt verliert. Anschließend darf jeder Held, der sich für “Feindlich” entschieden hat, einen **Angriffswurf** auf Nahkampf oder Fernkampf mit einem Mindestwurf von 4 durchführen. Der Magier darf mit seiner magischen Faust angreifen. Für jeden gelungenen Angriffswurf legen Sie eine Spielmarke auf die Karte “Ratmanns Respekt”. Es geht weiter bei “Mäusemafia”.

MÄUSEMAFIA

Aus seinem Umhang holt Ratmann eine Schnapsflasche hervor, die er gegen die Holzwand schleudert, die er zuvor untersucht hat. Mit einer feurigen Explosion zersplittert die Wand in tausend Teile, von denen auch einige in eure Richtung fliegen.

Jeder Held muss sich einer Herausforderung auf **Reflexe [4]** stellen.

Erfolg:

Du springst rechtzeitig in Deckung.

Misserfolg:

Du wirst von einigen Holzsplittern getroffen. Der Held verliert 1 Ausdauerpunkt.



Hinter der Wand kommt eine größere Höhle zum Vorschein, in der eine unüberschaubar große Zahl aufrecht gehender Mäuse an verschiedenen alchemistischen Apparaten herumwerkelt. Ihr könnt nicht genau erkennen, was sie da machen, aber am Ende einer langen Produktionskette kommen kleine blaue Käsekugeln heraus, die von den Mäusen in Papier verpackt und in kleine Karren geladen werden, vor die sie große Riesenmäuse gespannt haben.

Für einige Schrecksekunden schaut ihr euch gegenseitig ungläubig an, dann bricht die Hölle los. Aufgeregt kreischend suchen die Mäuse das Weite und verschwinden in kleinen Mauselöchern, ihre wertvolle Ware zurücklassend. Doch nicht alle Mäuse sind auf der Flucht. Einige von ihnen ziehen gefährlich aussehende Säbel und springen auf große Riesenmäuse, auf denen sie euch entgegen stürmen. Hinter ihnen quillt eine Wolke aus schwerem Käsearoma in den Raum, der eure Sinne benebelt.

Egal was ihr bis jetzt von Ratmann dachtet, seine Geschichte von der Mäusemafia scheint jedenfalls der Wahrheit zu entsprechen. Wie ein Berserker stürzt er sich auf seine Feinde, und diese auf ihn, aber dennoch bleiben noch genug Mafiosi-Mäuse übrig, um euch das Leben schwer zu machen.

Die Helden müssen gegen **[Anzahl Helden x4]** Mäusekavalleristen kämpfen.

Mäusekavallerie

Angriff 3 (gegen Widerstand), **Schaden** 1 (Kavalleriesäbel), **Verteidigung** 2,

Ausdauer 1 (Horndenregel)

Manöver: Die Mäusekavallerie verteilt sich gleichmäßig auf die Helden, angefangen beim Startspieler.

Kavallerieangriff: Jeder Held wird nur einmal angegriffen, aber für jeden angreifenden Mäuserich nach dem ersten erhöht sich der Angriffswert um +1, bis zu einem Maximalwert von 5.

Geschwind: Gegen Fernkampfangriffe verfügt die Mäusekavallerie über einen Verteidigungswert von 4.

Mausjäger: Wenn die Hexe einen Schicksalspunkt ausgibt, um ihren Hexenkater zu aktivieren, schaltet dieser von nun an in jeder Runde einen Mäusekavalleristen aus.

Verstärkung: Am Ende jeder Runde erscheinen **[Anzahl Helden]** neue Mäusekavalleristen.

Darstellung: Platzieren Sie einen oder mehrere Würfel vor sich, die der Zahl der Mäusekavalleristen entspricht. Legen Sie außerdem die Karte "Mäusekavallerie" und "Ratmann (Verbündeter)" vor den Helden aus.

Ratmann (Verbündeter)

Am Ende einer Runde, bevor die Gegner an der Reihe sind, darf der Startspieler einen Nahkampfangriff mit **[10 + Spielmarken auf der Karte "Ratmanns Respekt"]** Würfeln durchführen.



Lesen Sie zu Beginn des Kampfes vor:

Der aus der Käseschmelze quellende Nebel gefährdet eure Kampfkraft. Euch steht deshalb die Sonderhandlung “Käseschmelze zerstören” zur Verfügung, um diesen unliebsamen Zustand zu beenden.

Legen Sie die Karte “Käsenebel” vor den Spielern aus und legen Sie eine Spielmarke darauf. Zu Beginn jeder weiteren Runde wird eine weitere Spielmarke auf dieser Karte platziert. Händigen Sie den Spielern außerdem die Karte “Käseschmelze zerstören” aus.

Käsenebel

Zu Beginn jeder Runde wird eine weitere Spielmarke auf diese Karte gelegt. Wenn 3 oder mehr Spielmarken auf dieser Karte liegen, erhöhen sich die Angriffs- und Verteidigungswerte aller Gegner um +1.

KÄSESCHMELZE ZERSTÖREN

Die Dämpfe, die aus den alchemistischen Geräten der Mäuseriche austreten, haben eindeutig eine schädliche Wirkung auf euch. Besser ihr tut etwas dagegen, bevor euch dieses Zeug zu Kopfe steigt.

Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Wissen [5]** stellen. Diese Sonderhandlung darf beliebig oft durchgeführt werden, bis die Käseschmelze zerstört wurde, danach steht sie nicht mehr zur Verfügung.

Erfolg: *Gar nicht so einfach, diesen Mechanismus zu durchschauen, aber mit einigen gezielten Handgriffen kannst du das Ding abschalten. Allmählich beginnt sich die Käsewolke zu lichten. Die Karte “Käsenebel” wird entfernt und ihre schädliche Wirkung gilt als beendet.*

Misserfolg: *Du reißt ziellos einige Schläuche und Röhren heraus, aber die Maschine rattert unermüdlich weiter.*



Lesen Sie das Folgende bitte zu Beginn der 2. Runde vor.

2. RUNDE

*In der Wand oberhalb der Käseschmelze öffnet sich ein Mäuseloch und ein Mäuse-
rich in kostbaren Gewändern tritt daraus hervor: “Wasse geht hier vor? Luigi, wer
sind diese Leute?”*

*“Oh großer Don, diese Leute haben uns angegriffen!”, piepst einer der Kavalleristen
zu ihm herauf.*

*Mit einer herrischen Geste hebt der Don seinen Arm und ruft “Schutzfeld aktivie-
ren!” Sogleich ist er von einer bläulich leuchtenden Kugel umgeben.*

[Falls einer der Helden in der Zwischenzeit den Wunsch geäußert hat, auf den Don zu schießen,
fügen Sie hinzu: *Dein Projektil prallt an dieser neuen Barriere ab.*]

*Der Don betrachtet euch mit einer grießgrämigen Miene, bevor er fortfährt: “Danne
werde ich euch mal eine Lektion erteilen, dass sich niemand ungestraft mit der mäch-
tigen Familie der Quicker anlegt.”*

*Er wirft eine kleine Flasche in den Raum, die auf den Boden aufschlägt und ein gro-
ßes Wesen aus durchscheinendem roten Nebel freisetzt. Das ist ein Großer Weingeist,
und er ist nicht zu Späßen aufgelegt!*

Die Helden müssen ab nun auch noch gegen den **Don** und gegen den **Großen Weingeist**
kämpfen.

Der Don

Angriff * Schaden *, Verteidigung 5, Ausdauer 1

Manöver: Der Don führt keine Angriffe durch.

Deckung: Der Don kann nur im Fernkampf angegriffen werden.

Besonderer Gegner: Der Don kann nicht vom Hexenkater oder ähnlichen Verbündeten
bekämpft werden.

Magisches Schutzfeld: Der Don ist von einem magischen Kraftfeld umgeben (siehe Karte
“Magisches Schutzfeld”).

Besiegt: Wenn die Ausdauer des Don auf 0 reduziert wurde, lesen Sie bitte vor: Schwer ge-
troffen wankt der Anführer der Mäusemafia zurück. *“Ich werde zurückkehren! Und meine
Rache wird furchtbar sein!”*, kreischt er, dann ist er in der Tiefe des Mäuselochs ver-
schwunden. Als der Weingeist seinen Herren verschwinden sieht, erleidet er einen
leichten Schluckauf und schrumpft einige Zentimeter in sich zusammen. Der Große
Weingeist verliert 2 Ausdauerpunkte.

Magisches Schutzfeld

Solange dieses magische Schutzfeld in Kraft ist, verfügt der Don über einen Verteidigungs-
wert von 8.



Großer Weingeist

Angriff 5 (gegen Reflexe), **Schaden** 1 (Alkoholnebel), **Verteidigung** 4,

Ausdauer Anzahl Helden x2

Manöver: Der Große Weingeist greift den Startspieler an.

Alkoholnebel: Ein Held, der durch den Alkoholnebel Schaden erleidet, darf in der darauffolgenden Runde keine Handlung durchführen.

Gesteuert: Wenn der Don nicht mehr am Kampf teilnimmt, verliert der Große Weingeist am Ende jeder Runde automatisch 2 Ausdauerpunkte.

Geist: Der zwergische Untotenjäger kann gegen den Großen Weingeist seinen Würfelbonus verwenden.

Kampfende: Der Kampf endet, sobald die Ausdauer des Großen Weingeistes auf 0 reduziert wurde.

Nachdem Sie die Karten für den Don, das Schutzfeld und den Großen Weingeist auf den Tisch gelegt und den Helden erklärt haben, lesen Sie folgendes vor:

Der Große Weingeist ist ein gefährlicher Gegner, solange er von seinem Meister gelenkt wird, deshalb solltet ihr versuchen, zunächst den Don loszuwerden. Dieser wird allerdings von einem ziemlich mächtigen magischen Schutzfeld geschützt. Euch steht deshalb ab jetzt die Sonderhandlung "Schutzfeld ausschalten" zur Verfügung. Normalerweise lässt sich der Don nur im Fernkampf erreichen, es sei denn einer von euch greift auf die Sonderhandlung "Kletterangriff" zurück.

Händigen Sie den Spielern die Karten "Schutzfeld ausschalten" und "Kletterangriff" aus.

SCHUTZFELD AUSSCHALTEN

Das Schutzfeld des Dons ist ein Artefakt, das mit einem Befehlswort aktiviert wird. Mit einem ähnlichen Befehl lässt es sich auch wieder ausschalten, das erfordert nur eine gewisse Menge an Willenskraft.

Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Willenskraft [5]** stellen. Diese Sonderhandlung darf beliebig oft durchgeführt werden und steht zur Verfügung, bis die dazugehörige Herausforderung einmal bestanden wurde.

Erfolg:

"Schutzfeld ausschalten!", rufst du, und das Schutzfeld um den Don erlischt. "Was?!?", kreischt der kleine Nager erbost, "sofort wieder einschalten!" Und das Schutzfeld schaltet sich wieder ein. "Ausschalten!", rufst du erneut und fügst mit Nachdruck hinzu: "Und aus bleiben!" Das Schutzfeld erlischt endgültig. Die Karte "Magisches Schutzfeld" wird abgelegt.

Misserfolg:

"Schutzfeld ausschalten!", rufst du, und versuchst dabei so viel Überzeugungskraft wie möglich in deine Stimme zu legen, doch leider ohne Erfolg.



KLETTERANGRIFF

Das Mäuseloch des Don befindet sich in einer Höhe, in der ihr es mit euren Nahkampfwaffen nicht erreichen könnt. Aber mit etwas Klettergeschick (oder gar Flughfähigkeit, falls du darüber verfügst) lässt sich das vielleicht ausgleichen.

Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Klettern [4]** stellen. Diese Sonderhandlung darf beliebig oft durchgeführt werden.

Erfolg: *Du kletterst/fliegst die Wand hinauf und verpasst dem überraschten Don einen Schlag, bevor du wieder zu Boden sinkst.* Der Held darf sofort einen Nahkampfangriff gegen den Don durchführen. Der Verteidigungswert des Don ist gegen diesen Angriff um 1 reduziert.

Misserfolg: *Du rutschst ab und kannst den Don nicht erreichen.*

Erzähleraktion: Mäuse-Rache

Wenn die Helden den Don bereits in der 2. Runde ausschalten und auch sonst noch bei guter Verfassung sind (jeder Held 3 Ausdauer oder mehr), können Sie am Ende der 2. Runde einen Erzähler-Schicksalspunkt nehmen und folgendes vorlesen:

Ein Aufschrei des Zorns geht durch die Reihen der Mafia-Mäuse und einige von ihnen, die eigentlich fliehen wollten, springen nun ebenfalls auf große Reitmäuse, um euch entgegen zu stürmen.

Die Zahl der Mäusekavalleristen erhöht sich am Ende der 2. Runde um insgesamt **[Anzahl Helden x2]**.



DOCH NICHT ALLES KÄSE!

Mit einem gurgelnden Geräusch, als ob jemand das Wasser aus einer Badewanne herauslassen würde, sackt der Große Weingeist in sich zusammen und löst sich in Nichts auf. Die verbliebenen Mäusekavalleristen werten dies als Zeichen ihrer Niederlage und flüchten in alle Richtungen.

Ratmann wirft eine Bombe auf den Boden und die ganze Umgebung wird in blendendes Licht gehüllt. Als sich eure Augen von der Tortur erholt haben, ist der maskierte Rächer verschwunden. Ihr hört nur noch seine Stimme in der Kanalisation hallen: "Gar nicht schlecht für den Anfang. Ihr habt wahrhaftig das Zeug zu Helden. Aber nicht so wie ich, denn ich bin kein Held. Ich bin Ratmann!"

Ratmann ist entwischt, so dass ihr keine Möglichkeit habt herauszufinden, ob es sich bei ihm tatsächlich um den verkleideten Gustav Grobhans gehandelt hat. Aber das ist im Augenblick egal, denn durch euren heldenhaften Einsatz ist es euch gelungen, der Mäusemafia von Kaphornia einen empfindlichen Schlag zu versetzen. Nicht nur könnt ihr dadurch die Produktion ihrer neuen, gefährlichen Droge für einige Monate stoppen, sondern ihr könnt euch außerdem noch die Geräte unter den Nagel reißen, die eure Gegner zurückgelassen haben, und ein paar Goldstücke damit verdienen.

Mit der Mäusemafia habt ihr euch einen mächtigen Feind geschaffen. Naja, mittelmäßig mächtig. Aber auch bei seinen Feinden muss jeder Held mal klein anfangen.

Ihr habt das Abenteuer bestanden, herzlichen Glückwunsch!

Jeder Held bekommt 5 Abenteuerpunkte und 30 Goldstücke.



FREUNDLICH

Du hast zwar noch nie etwas von der Mäusemafia gehört, bist aber auch noch relativ neu in der Stadt und es wäre nicht das verrückteste, das dir hier schon begegnet ist. Also beschließt du, dich Ratmann gegenüber freundlich zu verhalten und ihn friedlich zu stimmen.

FEINDLICH

Das ist eindeutig Gustav Grobhans, der da in dieser albernen Verkleidung steckt. Sieht so aus, als hätte er jetzt vollständig den Verstand verloren. Du beschließt deshalb, nicht lange zu fackeln und den Typen zu überwältigen und einzukassieren.

FREUNDLICH

Du hast zwar noch nie etwas von der Mäusemafia gehört, bist aber auch noch relativ neu in der Stadt und es wäre nicht das verrückteste, das dir hier schon begegnet ist. Also beschließt du, dich Ratmann gegenüber freundlich zu verhalten und ihn friedlich zu stimmen.

FEINDLICH

Das ist eindeutig Gustav Grobhans, der da in dieser albernen Verkleidung steckt. Sieht so aus, als hätte er jetzt vollständig den Verstand verloren. Du beschließt deshalb, nicht lange zu fackeln und den Typen zu überwältigen und einzukassieren.

FREUNDLICH

Du hast zwar noch nie etwas von der Mäusemafia gehört, bist aber auch noch relativ neu in der Stadt und es wäre nicht das verrückteste, das dir hier schon begegnet ist. Also beschließt du, dich Ratmann gegenüber freundlich zu verhalten und ihn friedlich zu stimmen.

FEINDLICH

Das ist eindeutig Gustav Grobhans, der da in dieser albernen Verkleidung steckt. Sieht so aus, als hätte er jetzt vollständig den Verstand verloren. Du beschließt deshalb, nicht lange zu fackeln und den Typen zu überwältigen und einzukassieren.

FREUNDLICH

Du hast zwar noch nie etwas von der Mäusemafia gehört, bist aber auch noch relativ neu in der Stadt und es wäre nicht das verrückteste, das dir hier schon begegnet ist. Also beschließt du, dich Ratmann gegenüber freundlich zu verhalten und ihn friedlich zu stimmen.

FEINDLICH

Das ist eindeutig Gustav Grobhans, der da in dieser albernen Verkleidung steckt. Sieht so aus, als hätte er jetzt vollständig den Verstand verloren. Du beschließt deshalb, nicht lange zu fackeln und den Typen zu überwältigen und einzukassieren.

RATMANNS RESPEKT

RATMANN (VERBÜNDETER)

Am Ende einer Runde, bevor die Gegner an der Reihe sind, darf der Startspieler einen Nahkampfangriff mit **[10 + Spielmarken auf der Karte "Ratmanns Respekt"]** Würfeln durchführen.

SONDERHANDLUNG:

KÄSESCHMELZE ZERSTÖREN

Die Dämpfe, die aus den alchemistischen Geräten der Mäuseriche austreten, haben eindeutig eine schädliche Wirkung auf euch. Besser ihr tut etwas dagegen, bevor euch dieses Zeug zu Kopfe steigt.

Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Wissen** stellen.

MAGISCHES SCHUTZFELD

Solange dieses magische Schutzfeld in Kraft ist, verfügt der Don über einen Verteidigungswert von 8.

MÄUSEKAVALLERIE

Angriff 3 (gegen Widerstand), **Schaden** 1 (Kavalleriesäbel), **Verteidigung** 2, **Ausdauer** 1 (Hordenregel)

Manöver: Die Mäusekavallerie verteilt sich gleichmäßig auf die Helden, angefangen beim Startspieler.

Kavallerieangriff: Jeder Held wird nur einmal angegriffen, aber für jeden angreifenden Mäuserich nach dem ersten erhöht sich der Angriffswert um +1, bis zu einem Maximalwert von 5.

Geschwind: Gegen Fernkampfangriffe verfügt die Mäusekavallerie über einen Verteidigungswert von 4.

KÄSENEBEL

Zu Beginn jeder Runde wird eine weitere Spielmarke auf diese Karte gelegt. Wenn 3 oder mehr Spielmarken auf dieser Karte liegen, erhöhen sich die Angriffs- und Verteidigungswerte aller Gegner um +1.

DER DON

Angriff * **Schaden** *, **Verteidigung** 5, **Ausdauer** 1

Manöver: Der Don führt keine Angriffe durch.

Deckung: Der Don kann nur im Fernkampf angegriffen werden.

Besonderer Gegner: Der Don kann nicht vom Hexenkater oder ähnlichen Verbündeten bekämpft werden.

Magisches Schutzfeld: Der Don ist von einem magischen Kraftfeld umgeben (siehe Karte "Magisches Schutzfeld").

GROSSER WEINGEIST

Angriff 5 (gegen Reflexe), **Schaden** 1 (Alkoholnebel), **Verteidigung** 4, **Ausdauer** Anzahl Helden x3

Manöver: Der Große Weingeist greift den Startspieler an.

Alkoholnebel: Ein Held, der durch den Alkoholnebel Schaden erleidet, darf in der darauffolgenden Runde keine Handlung durchführen.

Gesteuert: Wenn der Don nicht mehr am Kampf teilnimmt, verliert der Große Weingeist am Ende jeder Runde automatisch 2 Ausdauerpunkte.

SONDERHANDLUNG: SCHUTZFELD AUSSCHALTEN

Das Schutzfeld des Dons ist ein Artefakt, das mit einem Befehlswort aktiviert wird. Mit einem ähnlichen Befehl lässt es sich auch wieder ausschalten, das erfordert nur eine gewisse Menge an Willenskraft.

Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Willenskraft** stellen.

SONDERHANDLUNG: KLETTERANGRIFF

Das Mäuseloch des Don befindet sich in einer Höhe, in der ihr es mit euren Nahkampfwaffen nicht erreichen könnt. Aber mit etwas Klettergeschick (oder gar Flugfähigkeit, falls du darüber verfügst) lässt sich das vielleicht ausgleichen.

Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Klettern** stellen.

FREUNDLICH

Du hast zwar noch nie etwas von der Mäusemafia gehört, bist aber auch noch relativ neu in der Stadt und es wäre nicht das verrückteste, das dir hier schon begegnet ist. Also beschließt du, dich Ratmann gegenüber freundlich zu verhalten und ihn friedlich zu stimmen.

FEINDLICH

Das ist eindeutig Gustav Grobhans, der da in dieser albernen Verkleidung steckt. Sieht so aus, als hätte er jetzt vollständig den Verstand verloren. Du beschließt deshalb, nicht lange zu fackeln und den Typen zu überwältigen und einzukassieren.

FREUNDLICH

Du hast zwar noch nie etwas von der Mäusemafia gehört, bist aber auch noch relativ neu in der Stadt und es wäre nicht das verrückteste, das dir hier schon begegnet ist. Also beschließt du, dich Ratmann gegenüber freundlich zu verhalten und ihn friedlich zu stimmen.

FEINDLICH

Das ist eindeutig Gustav Grobhans, der da in dieser albernen Verkleidung steckt. Sieht so aus, als hätte er jetzt vollständig den Verstand verloren. Du beschließt deshalb, nicht lange zu fackeln und den Typen zu überwältigen und einzukassieren.

FREUNDLICH

Du hast zwar noch nie etwas von der Mäusemafia gehört, bist aber auch noch relativ neu in der Stadt und es wäre nicht das verrückteste, das dir hier schon begegnet ist. Also beschließt du, dich Ratmann gegenüber freundlich zu verhalten und ihn friedlich zu stimmen.

FEINDLICH

Das ist eindeutig Gustav Grobhans, der da in dieser albernen Verkleidung steckt. Sieht so aus, als hätte er jetzt vollständig den Verstand verloren. Du beschließt deshalb, nicht lange zu fackeln und den Typen zu überwältigen und einzukassieren.

SEGEN

Der Held darf einmal in diesem Kampf einen beliebigen seiner Würfelwürfe komplett wiederholen. Anschließend muss diese Karte abgelegt werden.

STARTSPIELER

SEGEN

Der Held darf einmal in diesem Kampf einen beliebigen seiner Würfelwürfe komplett wiederholen. Anschließend muss diese Karte abgelegt werden.

SEGEN

Der Held darf einmal in diesem Kampf einen beliebigen seiner Würfelwürfe komplett wiederholen. Anschließend muss diese Karte abgelegt werden.

SEGEN

Der Held darf einmal in diesem Kampf einen beliebigen seiner Würfelwürfe komplett wiederholen. Anschließend muss diese Karte abgelegt werden.

SEGEN

Der Held darf einmal in diesem Kampf einen beliebigen seiner Würfelwürfe komplett wiederholen. Anschließend muss diese Karte abgelegt werden.

SEGEN

Der Held darf einmal in diesem Kampf einen beliebigen seiner Würfelwürfe komplett wiederholen. Anschließend muss diese Karte abgelegt werden.

SEGEN

Der Held darf einmal in diesem Kampf einen beliebigen seiner Würfelwürfe komplett wiederholen. Anschließend muss diese Karte abgelegt werden.