

<p>Sitzungsnummer: Sitzungsziel: Notizen:</p>	<p>Sitzungsnummer: Sitzungsziel: Notizen:</p>
<p>Sitzungsnummer: Sitzungsziel: Notizen:</p>	<p>Sitzungsnummer: Sitzungsziel: Notizen:</p>

Einzelmaus

Solo-Rollenspielregeln

von ManaRampMatt



Kompatibel mit

Mausritter

Einzelmaus ist eine unabhängige Veröffentlichung von Matthew Morris aka ManaRampMatt und steht in keiner Verbindung zu Losing Games. Die Regeln wurden inspiriert durch Mythic Game Master Emulator von Word Mill und Maze Rat von Peter Rudin-Burgess.

Einzelmaus wurde im Original unter der Third-Party-Lizenz für Mausritter und unter CC-BY-SA 4.0 veröffentlicht. Mausritter © Losing Games. Text: ManaRampMatt | Illustrationen: Kavoross

Übersetzung: Michael Scheikl | Lektorat: Michael Masberg, René Kremer | Layout: Patrick Wittstock |
Deutsche Ausgabe von System Matters Verlag mit freundlicher Genehmigung von Matthew Morris, 2022.



Einleitung zum Solospiel

Solo- oder **spielleitungslose Rollenspiele** sind eine unterhaltsame Art, **Abenteuer zu erleben**. Diese Erweiterung kann mit **Mausritter** oder jedem anderen Spielsystem verwendet werden. Die Regeln versuchen, die Rolle der **Spielleitung (SL)** mit einem **W20** und einigen **Tabellen** zu simulieren. Die Tabellen sind abstrakt und können daher niemals zu 100% alle Antworten auf Fragen liefern, die man der Spielleitung stellen würde. Sie dienen jedoch als Inspiration und Anregung für das improvisierte Spiel mit **Spielmäusen**.

Wie man Soloabenteuer spielt

Beim **Solospiel** geht es darum, auf die gleiche Art **eine Geschichte zu entwickeln**, wie du es mit einer Gruppe Spieler:innen und einer SL tun würdest. Mit einem Unterschied: Du bist für beide Seiten verantwortlich. Wenn du die SL um mehr Informationen bitten würdest, nutze diese Regeln, um die Richtung vorzugeben und die Geschichte voranzutreiben. Um Antworten zu erhalten, wird eine der **Probe** ähnliche Mechanik verwendet und das Ergebnis zufällig bestimmt. Viele Fragen sind mit „**Ja oder Nein**“ zu beantworten. Für **offene Fragen** ohne Ja/Nein-Antwort kannst du die **Inspirationstabellen** konsultieren. Diese Tabellen ergeben zwei Wörter, die zusammen interpretiert werden können, um die Geschichte thematisch voranzubringen.

Beispiele:

Ja/Nein-Frage: „Ist die Waldstraße sicher vor Überfällen?“

Offene Frage: „Was ist das wahre Motiv des Herzogs?“

Druckpunkt

Der **Druckpunkt** ist eine Zahl X und steht für das Ausmaß an **Chaos** oder **Stress** in einem bestimmten Moment. Ein Abenteuer beginnt mit einem **Basiswert von 10**. Der Wert wird **niedriger**, je chaotischer und düsterer die Handlung wird. Wenn die Geschichte voranschreitet und intensiver wird, senke den Druckpunkt auf 9. Wenn es noch drastischer wird, sollte Druckpunkt zu Anfang jeder Sitzung weiter gesenkt werden. Druckpunkte sollten nicht öfter als zweimal pro Sitzung angepasst werden. Ist die Situation für die Spielmaus weniger fordernd, kann der Wert auf 11 oder sogar 12 **erhöht** werden. **X bewegt sich immer im Rahmen von 8 bis 12**.

Ja/Nein-Fragen

Wenn sich die Gelegenheit für eine Frage bietet, formuliere sie zunächst so, dass sie sinnvoll mit Ja oder Nein beantwortet werden kann. Fragen sollten im Interesse des gesamten Abenteurers gestellt werden, nicht nur im Interesse der Spielmaus. Überlege die Folgen von Ja oder Nein. Stelle immer Fragen so, dass Ja die positive Bestätigung ist.

Beispiel:

„Hat mich die Wache beim Vorbeischleichen bemerkt?“ Bei dieser Frage ist „Ja“ negativ besetzt.

Versuche stattdessen: „Verbirgt mich mein Versteck vor den Augen der Wache?“ Dadurch wird das „Ja“ positiv.

Wenn du deine Frage gestellt hast, **würfle W20**. Ist die Augenzahl **kleiner oder gleich X**, ist das Ergebnis „Ja“. Ziehe die **Ergebnistabelle** zu Rate und interpretiere den Ausgang. Wenn du in der Situation einen **Vorteil** hast und ein positives Ergebnis wahrscheinlich ist, würfle **2W20** und verwende die **niedrigere** Augenzahl. Umgekehrt, wenn ein positives Ergebnis unwahrscheinlich ist, würfle **2W20** und verwende die **höhere** Augenzahl.

Ergebnistabelle

Differenz zu X	Antwort
6+ weniger als X	Ja, und ...
3-5 weniger als X	Ja
1-2 weniger als X	Ja, aber ...
Genau X	Komplikation
1-2 mehr als X	Nein, aber ...
3-5 mehr als X	Nein
6+ mehr als X	Nein, und ...

- **Ja, und ...** Die Antwort ist Ja und die Handlung ist vorteilhaft für dich.
- **Ja:** Ein klares Ja
- **Ja, aber ...** Ja, jedoch ist das Ergebnis abgeschwächt und etwas anderes tritt zusätzlich ein.
- **Komplikation:** Eine Wendung der Handlung oder eine Abweichung von deinem beabsichtigten Ergebnis. Würfle auf den **Inspirationstabellen**, um zu interpretieren, was dies bedeutet.
- **Nein, aber ...** Wie bei der Ja-Version, nur sind es nicht nur schlechte Neuigkeiten.
- **Nein:** Im Grunde ein striktes Nein.
- **Nein, und ...** Die Antwort ist ein klares Nein und hat Konsequenzen.

Offene Fragen

Offene Fragen können nicht einfach mit Ja oder Nein beantwortet werden. Bei dieser Art von Fragen geht es um **Wünsche, Bedeutungen, Beschreibungen** und Ähnliches. Für offene Fragen **würfle 2W20** und konsultiere die **Inspirationstabelle**. Kombiniere beide Wörter und nutze deine Fantasie, um die Bedeutung und die Antwort zu interpretieren.

W20	Thema	Aktion
1	Anbetung	erzwingen
2	Abenteuer	verzaubern
3	Wahrheit	verbergen
4	Ziel	bezwingen
5	Ritterlichkeit	anpreisen
6	Wort	aneignen
7	Geschichte	entblößen
8	Unglück	demontieren
9	Schutz	zustoßen
10	Ehre	jagen/verfolgen
11	Einigkeit	begünstigen
12	Eifer	rächen
13	Gelegenheit	verfolgen
14	Tugend	verherrlichen
15	Verzauberung	entfachen
16	Willen	anstreben
17	Täuschung	vorhersehen
18	Zweifel	anflehen
19	Versprechen	ergreifen
20	Vernunft	beschwören

Reaktionen von Nebenfiguren, Reisen und Erkundungen

Folge den Regeln von **Mausritter** oder dem von dir bevorzugten System. Sie werden dir helfen, alle aufkommenden Fragen zu klären.