

Das Abenteuer im Überblick

TRIGGERWARNUNG

Puppentanz ist kein harter Horror, aber zwei Aspekte könnten Spielerinnen oder Spieler als unangenehm empfinden: Einerseits ist das Schicksal des kleinen Mädchens, dessen Geist vermeintlich der Antagonist ist, bewegend. Ihr Tod war eine Verkettung unglücklicher Umstände und die Aufgabe der Helden ist es, ihr entweder Erlösung zu schenken oder ein Leben als Geist zu organisieren, das verträglich mit Methus und den Zweibeiner ist. Als zweiten Aspekt könnten die agierenden Köpfe und Hände der Wachsfiguren als Body-Horror wahrgenommen werden. Trotz dieser beiden möglicherweise schwierigen Bestandteile des Abenteuers, hat das Abenteuer humoristisches Potenzial und das tragische Schicksal kann durch die Helden zu einem versöhnlichen Ausgang gebracht werden, sodass es nicht angebracht war, das Abenteuer zu entschärfen.

Was bisher geschah

Zanta Geisterschreck ist die erwachte Katze der Henkerin von Havena. Zudem ist sie eine Zerzalsstochter und hat damit eine Affinität zu Geistern, der Zwischenwelt und dem Jenseits. Seit einiger Zeit durchstreift sie die Straßen Havenas auf der Suche nach verlorenen Seelen, um diesen die Reise von der Zwischenwelt ins Jenseits zu erleichtern, sei es durch Bannung, Exorzismus oder Erlösung. Sie ist sich nämlich der Gefahr eines rachsüchtigen Geists bewusst, nachdem ein Gerichteter Rache an der Henkerin und allen Bewohnern Havenas schwor und als Nachtalp wiederkam. Nur dank Zantas beherztem Eingreifen konnte der Geist gebannt und Schlimmeres vermieden werden.

Vor wenigen Nächten kam es bei einem ihrer Streifzüge zu einem Unglück: In der Nähe des Hafens entdeckte sie eine Puppe, die sie neugierig betrachtete. Abgelenkt von ihrem Fund, bemerkte sie nicht, wie ein Straßenkind, erst seit wenigen Tagen in Havena und auf der Suche nach eben jener Puppe, sich ihr von hinten näherte. Als beide sich gegenseitig entdeckten, erschrak das Kind, wich zurück und stürzte ins Wasser, versank und ertrank. Am nächsten Tag wurde der Körper des Kindes entdeckt und von der Stadtwache aus dem Wasser gezogen. Da niemand das Kind kannte, wurde es zur Zerzalsinsel gebracht, bei den Menschen Boronsinsel genannt.

Und wie es Tradition in Havena ist, wurde vom Kind eine Totenmaske angefertigt und ins Haus der starren Menschen gebracht, in der Hoffnung, dass Besucher die unbekannten Toten identifizieren können. Was niemand bisher ahnt: Die Seele des Kindes ist an seine Totenmaske gebunden.

Zanta, von Schuldgefühlen geplagt, blieb immer in der Nähe des Kindes, unentdeckt von den Menschen. So bekam sie auch mit, wie vom Gesicht des Kindes ein Gipsabdruck gemacht wurde. Fasziniert vom merkwürdigen Verhalten, folgte sie der Stadtwache bis zum Haus der starren Menschen, traute sich aber wegen der vielen Menschen nicht hinein und schwor, später zurückzukehren.

Der Geist des Kindes erwachte währenddessen im Haus der starren Menschen wie aus einem Schlaf. Und war glücklich. Es hatte nun viele Puppen (die Wachsfiguren), mit denen es spielen konnte. Für das Kind unerklärlich, konnte es die großen Puppen bewegen und sogar gehen lassen. Anfangs spielte es noch zögerlich, in späteren Nächten wilder und ließ die Puppen auch nicht an ihrem Platz zurück. Auch machte es sich einen Spaß daraus, die Besucher zu erschrecken. Die Menschen bemerkten das Spiel am nächsten Morgen natürlich und hielten es erst für das Werk von übermütigen Einbrechern. Doch nachdem sich die Vorfälle nun bald jede Nacht wiederholten und eine Besucherin nach einem Schreck in Ohnmacht fiel, schloss die Stadtwache für weitere Untersuchungen das Haus. Leider übersahen sie dabei zwei Katzen. Zum einen Zanta, die nun, da sie noch keinen Weg ins Haus gefunden hat, weiterhin in der Nähe bleibt. Zum anderen Methus, Betreiber des Salons im Dach des Wachsfigurenkabinetts und der wahrscheinlich faulste Kater Havenas.

Was geschehen wird

Die Helden stolpern wortwörtlich ins Abenteuer bzw. über einen schlafenden Methus. Dieser ist nach einem ganzen Tag ohne Essen und einem Puppenspiel des Geists aus seinem Haus geflohen. Er wird den Helden die unsanfte Begegnung verzeihen, wenn sie ihm ein Essen ausgeben können. Dabei katzenjammert er ihnen vor, dass sich seit ein paar Tagen die Puppen in seinem Haus bewegen, was sie sonst nie täten. Er kommt auch auf die Schließung zu sprechen und bittet die Helden doch mal nach dem Rechten zu schauen. Auf dem Weg treffen sie auf Zanta, die sich in einer



brenzligen Situation einer Wachspuppe erwehren muss. Nachdem die Helden ihr geholfen haben, bietet sie an, die Gruppe zu begleiten. Wenn die Helden ins Haus der Starren Menschen einstei-

gen, werden sie ein unordentliches Durcheinander aus Wachs, Draht und Stoff vorfinden, sich den Spielen des Geisterkindes erwehren müssen und ihm hoffentlich Frieden schenken können.

Ein Stolperer ins Abenteuer

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Es ist eine laue Sommernacht in Havena. Die Stadt war heute recht unruhig, da die Langbeiner im Menschenkessel mal wieder eines ihrer komischen Spiele gespielt haben. Viel Unruhe und lautes Geschrei lässt eine Katze tagsüber kaum schlafen, so wie es Ahnenvater Praios vorlebt. Allerdings bedeutet das auch, dass die Langbeiner sich für die Nacht in ihren Trinkhäusern zurückziehen. Nachdem die Sonne spät untergegangen ist, zieht es euch in den Stadtpark.“

einem Patzer fliegt der Held auf die Nase. Folgender Text geht davon aus, dass die Probe gescheitert ist. Bei Bedarf muss dieser angepasst werden

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Als ihr fast schon beim Menschenkessel angekommen seid, strauchelt einer von euch, als wäre da eine große Wurzel. Ihr wollt euren Kameraden schon wegen seines Missgeschicks verspotten, als vom Boden neben euch ein klagevoller Schmerzensschrei ertönt. Dort liegt ein Kater! Groß und rot, hält er sich die Seite und klagt euch mit seinem Blick an.“

Die Helden befinden sich im Stadtpark (OF01) oder auf den Weg dorthin. Wahrscheinlich wollen sie zur Katzenminzhöhle (OF02), sind auf einem Bötengang zu Mutter Mika (OF03) oder einfach zufällig dort. Im Stadtpark selbst ist nur wenig los. Ein paar Müllwühler bieten ihre frisch gefundene Ware an, die sie unter dem Menschenkessel gefunden haben. Beispielhafte Waren mit Preisen finden sich im Grundregeln auf Seite 225.

MENSCHENKESSEL

Der Menschenkessel lockt immer wieder Langbeiner an, die sich zu hunderten auf der Tribüne versammeln, dort sitzen wie Hühner auf der Stange und anderen Menschen dabei zuzucken, wie sie einem Ball nachjagen. Eine Betätigung, die Erwachte grundsätzlich verstehen, doch anderen bei der Jagd nach einem Ball nur zuzusehen, statt ihnen den Ball selbst abzuluchsen, halten Erwachte für sinnlos.

Während die Helden durch den Stadtpark schlendern, darf ein Held mit dem Nachteil *Pechvogel* oder ein Held nach Wahl der Spielleiterin eine Probe auf *Sinnesschärfe* erschwert um -4 würfeln. Bei einem Erfolg spürt der Held, wie er auf etwas tritt (Methus Schwanz), bei einem Misserfolg stolpert über etwas großes, schweres (Methus selbst). Bei



Es handelt sich dabei um Methus, dem Kater, der im Haus der Starren Menschen lebt. Helden aus Oberfluren oder jene, die schonmal in seinem Salon waren, erkennen ihn sofort. Im Zweifel kann eine erfolgreiche *Gassenwissen*-Probe über seine Identität aufklären.

Kennen die Helden Methus oder gelingt die Probe, sollte den Helden zudem klar sein, dass Methus außerhalb seines Hauses ein sehr seltener Anblick ist. Methus trägt keine Kleidung und könnte daher zuerst mit einem nicht-erwachten Schläfer verwechselt werden.

Nach dem ersten Schreck jammert Methus die Helden an: *„Was ein mieser Tag. Erst schließen die Menschen das Haus der Starren Menschen, dann will einer der Starren Menschen mich streicheln und alle diese Puppen laufen durcheinander. Und dann tretet ihr mir auch noch auf den Schwanz.“*

Bevor Methus weitererzählen will, drängt er die Helden, besonders denjenigen, der ihn ge-

weckt hat, ihm etwas zu essen zu geben. Er hat den ganzen Tag nichts gegessen und stehe kurz vor Hungertod – so behauptet er. Die Helden schulden ihm aus seiner Sicht etwas, sie können die unsanfte Begegnung durch eine Maus am Stiel, schön gebraten, vergessen machen.

Sollten die Helden sich weigern, katzenjammert er ihnen weiter die Ohren voll. Andere flanierende Katzen werden dann den Helden abschätzige Blicke zuwerfen und miteinander tuscheln.

Sollten die Helden hart bleiben, so wird Methus ihnen nicht vom Pelz rücken und ihnen folgen.

Sollten die Helden nichts zu essen dabei haben, so kann einer der Müllwühler frisch gebratene Mäuse am Stiel verkaufen (je Maus 4 ☹).

Methus ist zwar ein leicht egoistischer Faulpelz (so wie es die meisten Katzen nun mal sind), aber er sollte dabei nicht unsympathisch wirken. Gewalttätigkeiten gegenüber Methus führen zu einem so lauten Gejammer und Gekreische, dass sich viele Erwachte am Schauplatz sammeln und die Helden davon abhalten, „den lieben Methus“ weiter zu traktieren. Für einen Einstieg ins Abenteuer muss die Spielleiterin dann einen anderen Weg finden.

Während die Helden mit Methus unterwegs sind, hat ein aufmerksamer Held das Gefühl beobachtet zu werden. Das ist Zanta, die Methus erkannt hat und sich fragt, wie er aus dem Wachsfigurenkabinett entkommen ist.

Bei einer gelungenen *Sinnesschärfe*-Probe entdeckt ein Held sie zwar, aber sie wird gleich Reißaus nehmen. Hier können die Helden versuchen ihr nachzusetzen (für Verfolgungsjagden siehe *Grundregeln*, Seite 213). Die Geländeart ist normal (Büsche und Bäume im Park), der Vorsprung von Zanta beträgt 18 Schritt. Ihr GS-Wert ist 6/12 (effektive GS6), PW in *Körperbeherrschung* 31.

Sollte Zanta entweichen, verschwindet sie vorerst in den dunklen Gassen neben dem Stadtpark.

Haben die Helden sie dagegen eingeholt, wird sie die Unschuldigen mimen. Natürlich rennt sie weg, wenn eine Gruppe Erwachter ihr nachsetzt; die Helden könnten ja Räuber sein. Ihre Neugier begründet sie damit, dass sie beobachtet hat, wie Methus plötzlich aus dem Nichts aufgetaucht ist. Sie hat zudem Methus erkannt und auch mitbekommen, dass das Haus der Starren Menschen geschlossen wurde. Zanta liefert den Helden zwar einen Grund misstrauisch zu sein, aber sie ist weder feindselig noch irgendwie aggressiv und zieht ihrer Wege, wenn die Helden sie lassen.



Sollte Methus fürs Erste gesättigt sein, wird er vorschlagen, sich mit Helden am Rand des Stadtparks irgendwo hinzusetzen. Er will ihnen die „*traurige Geschichte meiner epischen Flucht*“ erzählen. Zudem will er ihnen noch ein Angebot unterbreiten.

Wollen die Helden dagegen mit ihm in die Katzenminzhöhle, so kann sich hier ein weiterer Abenteueraufhänger bieten. Die Gruppe muss nämlich feststellen, dass die Höhle heute geschlossen ist. Der gesamte Katzenminzvorrat ist aufgebraucht!

Wenn die Helden hier helfen wollen: Der nächstgrößere Vorrat ist in Methus' Salon, allerdings hat Betreiberin Rowanda Liebstock ihn seit Tagen nicht gesehen (umso größer ist ihre Überraschung, ihn in Begleitung der Helden zu sehen). Die Helden können hier zwischen Methus und Rowanda vermitteln. Methus ist bereit sich von seinem Vorrat zu trennen (ein neuer Vorrat lässt sich schnell besorgen), er möchte nur wieder Ruhe in seinem Haus haben. Hier würde Rowanda auch 10 € pro Held springen lassen.

Was im Haus der Starren Menschen geschah

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Methus erzählt: „Vor ein paar Nächten ging es los. Da hat sich die erste Puppe bewegt. Aber nicht viel, ich hab's erst gar nicht bemerkt, aber die Menschen. Haben sich aber wohl nicht viel dabei gedacht, sondern die Puppe einfach wieder an ihren Platz zurückgestellt. Dann wurde es immer mehr. Puppen haben die Plätze getauscht, waren ganz woanders oder hatten die Klamotten der anderen an. Die Menschen waren da schon ganz schön aufgeregt. Eine Menschenfrau ist sogar umgefallen! Hat sich wohl erschreckt. Da haben die Menschen das Haus zugemacht und mich drin vergessen. Hab' ich erst später bemerkt, ich hab' fest geschlafen. Aufgewacht bin ich auch nur, weil mein Lieblingsplatz aufgestanden ist! Das tat er noch nie! Mein Lieblingsplatz? Das ist der Langbartmensch im purpurnen Kleid. Er hat so einen Igel mit dem Kopf eines Vogels in der Hand. Naja, und dann wollte er mich auch noch hochnehmen, hat es sogar geschafft. Weil ich das aber nicht mag, bin ich weich wie Wachs geworden und bin seinem Griff entflohen. Bin dann unter der Tür durch und irgendwie dann im Park gelandet. Das war ganz schön anstrengend, da musst ich erstmal wieder schlafen. Bis ihr mich so unsanft geweckt habt.“

eben Dinge, die passieren halt. Sollte sich ein Ahnenkind des Praios unter den Helden befinden und die Vermutung äußern, dass Methus auch eins ist (was er ja auch ist), so wird er erst einmal später über diese Erkenntnis schlafen müssen.

Methus versucht alle Zwischenfragen so gut es geht zu beantworten. Er weiß manchmal aber auch keine Antwort oder kann nur Vermutungen anstellen. Er ist halt etwas denkfaul.

Er wird den Helden aber auch folgendes Angebot machen:

„Wollt ihr nicht mal in meinem Haus nachschauen, was da so los ist? Die Puppen bewegen sich bestimmt nicht von alleine. Vielleicht könnt ihr das irgendwie lösen. Ich möchte so gern zurück. Zudem musste ich dort alle meine Sachen zurücklassen. Vor allem meinen Napf, der aus Wasser Sahne machen kann. Auch will ich meinen Salon wieder eröffnen. Wenn ihr es schafft, lade ich euch gerne ein. Zudem dürft ihr alles behalten, was ihr so findet. Außer meinen Napf! Der funktioniert eh nur bei mir. Die Menschen haben bestimmt eh nützlicheres Zeug rumliegen. Also, was sagt ihr?“

Methus kann einen Überblick über die Räume des Wachsfigurenkabinetts liefern (siehe Übersichtsplan). Wie man in das Haus einsteigen kann, überlässt er den Helden. Er geht, wenn überhaupt, meistens über ein Fenster im Erdgeschoss raus und rein. Nur auf Nachfrage wird er erzählen, dass die Gäste seines Salons auch über eine lose Dachschindel einsteigen können. Diese ist mit einer stilisierten Sonne markiert, was Helden, die schon einmal in seinem Salon waren, wissen oder mit einer Probe auf Gassenwissen –6 bekannt ist.

Falls die Helden sich fragen, wie Methus „weich wie Wachs“ werden kann (es handelt sich dabei um die Ahnengabe *Verflüssigung* (siehe *Spieler-Kompendium*, Seite 81), so wird er ihnen antworten, dass er es selbst nicht weiß. Manchmal kann er



Sollten die Helden Zanta nicht entdeckt haben, wird sie die ganze Zeit Methus und die Helden beobachten.

Methus wird sich in der Zwischenzeit zu seinem Freund Reto Ährenpelz begeben, dem Kater der Zuckerbäckerei „Kaiser Retos Waffelkammer“. *„Wenn ich denn den Weg bis dahin schaffe. So ganz ohne Proviant. Es ist furchtbar weit weg.“* Die Waffelkammer befindet sich zwei Straßen weiter, an der Grenze zu Unterfluren.

Aber vorerst wird er an Ort und Stelle bleiben. Das ganze Gerede hat ihn müde gemacht. Sollten die Helden nach ihrem Aufbruch zu ihm zurückblicken, ist er schon wieder eingeschlafen.

AUF DEM WEG ZUM HAUS DER STARREN MENSCHEN

Da das Haus der Starren Menschen nicht weit entfernt ist, können die Helden ohne große Vorbereitung noch in derselben Nacht hingehen; wollen die Helden erst etwas anderes erledigen, ist dies allerdings auch kein Problem, dann verschieben sich einfach alle folgenden Ereignisse. Auf dem Weg dorthin treffen sie auf Zanta Geisterschreck, die gerade gegen eine der Figuren, den Glöckchenmann, kämpft. Der Glöckchenmann ist ein Narr, der als Werbepuppe vor dem Wachfigurenkabinett stand. Der Geist wollte ein wenig herumstreunen und sich innerhalb der begrenzten Reichweite ihrer Manifestation draußen bewegen. Dafür hat sie die Puppe, die sowieso vor der Tür stand, genutzt.

Sollte Zanta die Gruppe schon begleiten, muss der folgende Text angepasst werden.

Der Glöckchenmann wird dann aus dem Nebel schwankend auf die Gruppe zulaufen und seine Angriffe zuerst auf Zanta konzentrieren.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Die Straßen sind zum Glück menschenleer. Bald solltet ihr schon am Haus der Starren Menschen sein, als ihr mehrere Geräusche vernehmt. Eine Katze faucht und Glöckchen bimmeln. Dazu immer wieder ein stumpfer Schlag. Als ihr schließlich um die letzte Ecke biegt, seht ihr, wo der Lärm herkommt: Eine – erwachte – Katze kämpft gegen einen Menschen! Er trägt merkwürdige, bunte Kleidung, an der viele Glöckchen hängen. Seine Bewegungen wirken aber ungelenk und ungeschickt und er drängt die Katze in eine dunkle Ecke. Die Katze wehrt sich verzweifelt und sticht immer wieder mit ihrem Speer gegen den Menschen. Doch der Mensch schafft es sie zu greifen, nimmt sie hoch und... fängt sie an zu streicheln! Die Katze scheint etwas irritiert zu sein, aber als sie euch sieht, ruft sie zu euch rüber: „Na los! Helft mir! Das ist kein richtiger Mensch, nur eine Puppe!“

Die Werte des Glöckchenmanns entsprechen einer ganzen Puppe (siehe, Seite 7), aufgrund der großen Entfernung zum Haus der Starren Menschen halbieren sich AW, VW und Ini-Basiswert; solange sie Zanta auf dem Arm hat, beträgt der VW der Puppe sowieso 0.

Die sich windende Zanta kommt nach vier KR frei, die Helden können ihr helfen, indem sie Proben auf Kraftakt ablegen und an den Armen der Puppe zerren. Erzielen die Helden zusammen 6 QS, lässt die Puppe ab. Der Glöckchenmann wird spätestens beim Verlust der Hälfte seiner LeP Zanta loslassen, dann erstarren und einfach umfallen. Sollte Zanta sich schon zuvor befreien können, versucht die Puppe einen der Helden zu greifen. Nach dem Kampf lassen sich noch 2W20 intakte Glöckchen (keine Mondglöckchen) finden.

Sollten die Helden nicht selbst drauf kommen, wird Zanta erklären, dass die Puppe wohl von einem Geist besessen war. Kommt Zanta mit den Helden ins Gespräch, wird sie anbieten, sie zum Haus der Starren Menschen zu begleiten.



Puppen-Raufen

Die beseelten Puppen funktionieren anders als andere Kreaturen, denn weder haben sie eine wirkliche Lebensenergie noch Willenskraft oder ähnliches. Sie sind Spielzeuge aus Wachs und Stroh für den Geist Alrikes. Deswegen sind Kämpfe gegen die Puppen auch anders als Kämpfe sonst.

- 🐾 Die LeP geben wieder, wie intakt die Puppe ist.
- 🐾 Verliert eine Ganze Puppe die Hälfte ihrer LeP, wird aus ihr eine Halbe Puppe und zwei Körperteile.
- 🐾 Sinken die LeP einer Ganzen oder Halben Puppe auf 0, kämpft ein Körperteil weiter.
- 🐾 Auf die Puppen können keine Ahnengaben gewirkt werden und sie sind immun gegen Gifte und Zustände.
- 🐾 Kerzen und Fackeln sind verheerende Waffen gegen die Puppen. Die Waffen werden nach Wahl mit der Fertigkeit *Einhand-* oder *Zweihandwaffen* geführt und verursachen 1W6+1 TP und haben einen AW-/VW-Modifikator von 0/-2, aber wird bei den Trefferpunkten eine 5 oder 6 gewürfelt, schmilzt und glimmt die getroffene Stelle, was jede KR zusätzlich automatisch 1W6 SP verursacht, bis die Puppe zerstört ist. Die Treffer sind kumulativ.

KURZWERTE GANZE PUPPE (HALBE PUPPE)

Größe: unterschiedlich, aber meist über 1,5 Schritt

Gewicht: 25-30 Stein (12-15 Stein)

SK - ZK - Ini 5 + 1W6

LE 50 (25) **RS** 0 **GS** 8 (4) **VW** 3 (2)

Schlag: **AW** 17 (14) **TP** 2W6+2 (2W6)
RW lang

Holzwaaffe: **AW** 15 (12) **TP** 2W6+4 (2W6+2)
RW lang

Haltegriff*: **AW** 16 (12) **TP** --- **RW** lang

Fertigkeiten: **Friemeln** 11 (7), **Körperbeherrschung** 25 (17), **Kraftakt** 29 (20), **Selbstbeherrschung** -, **Sinnesschärfe** -, **Verbergen** 8 (15), **Willenskraft** -

Größenkategorie: riesig (groß)

Kampfverhalten: Das hängt davon ab, wie Alrike die Puppen steuert. Meist wollen sie die Helden nur packen und streicheln, doch manchmal schlägt Alrike auch nach den Helden, was sie aber in ihrem kindlichen Gemüt nicht für schlimm hält, sondern für einen Teil des Spiels.

Schmerz +2 bei: Die Puppen empfinden keinen Schmerz.

* Funktioniert wie *Haltegriff*, aber die Puppen streicheln einen fixierten Erwachten und sind naturgemäß dabei unsanft, sodass der Held 1W6-3 TP erleidet. Ihm werden Fellbüschel ausgerupft.

KURZWERTE KÖRPERTEILE

Größe: menschliche Hand oder Fuß

Gewicht: 2 Stein

SK - ZK - Ini 10 + 1W6

LE 8 **RS** 0 **GS** 12 **VW** 6

Schlag/Tritt: **AW** 16 **TP** 1W6-1 **RW** kurz

Haltegriff*: **AW** 14 **TP** - **RW** kurz

Fertigkeiten: **Friemeln** 16, **Körperbeherrschung** 27, **Kraftakt** 14, **Selbstbeherrschung** -, **Sinnesschärfe** -, **Verbergen** 35, **Willenskraft** -

Größenkategorie: klein

Kampfverhalten: Das hängt davon ab, wie Alrike die Puppen steuert. Meist wollen sie die Helden nur packen und streicheln, doch manchmal schlägt Alrike auch nach den Helden, was sie aber in ihrem kindlichen Gemüt nicht für schlimm hält, sondern für einen Teil des Spiels.

Schmerz +2 bei: Die Puppen empfinden keinen Schmerz

* Funktioniert wie *Haltegriff*: Eine Hand packt den Helden und reißt ihn zu Boden, ein Fuß stellt sich auf die Brust.

