

Der Herr ..der Träume

DIE VERGESSENE
GESCHICHTE #1



3-1

Der Buchwächter liest den folgenden Abschnitt vor:

Der Puppenmacher stapft wütend umher und schimpft auf die Stoffis, weil sie sich in seine Schöpfung eingemischt haben. Falls Krepitus herausfinden sollte, dass er – der geniale Puppenmacher – zugelassen hat, dass die Stoffis seine Arbeit sabotieren, würde die Bestrafung hart und die Demütigung groß sein.

Also nimmt er einen Koffer, der mit Geräten vollgestopft ist, und pfeift laut. Eine Herde Krabblers taucht auf und folgt dem Puppenmacher die Treppe hinunter in die Maschinenabteilung der Fabrikfestung. Dort wischt er den Staub von einem alten schwarzen Auto, das mit einem extravaganten Heck und glänzenden Armaturen aus Chrom versehen ist. Nachdem er den Koffer in den Kofferraum gepackt hat, springt er auf den Fahrersitz und fummelt an seinem Schlüsselbund herum, bis er einen Schlüssel findet, der in die Zündung passt.

„Aufgeht's!“, ruft er ... aber das Auto stottert und keucht nur. Letzten Endes müssen alle Krabblers zusammen das Auto anschieben, bis der Motor endlich rumpelnd zum Leben erwacht. Durch die Abgase füllt sich die Garage mit stinkendem schwarzem Rauch, der die kleinen Monster zum Husten bringt, bevor sie in das anfangende Auto springen.

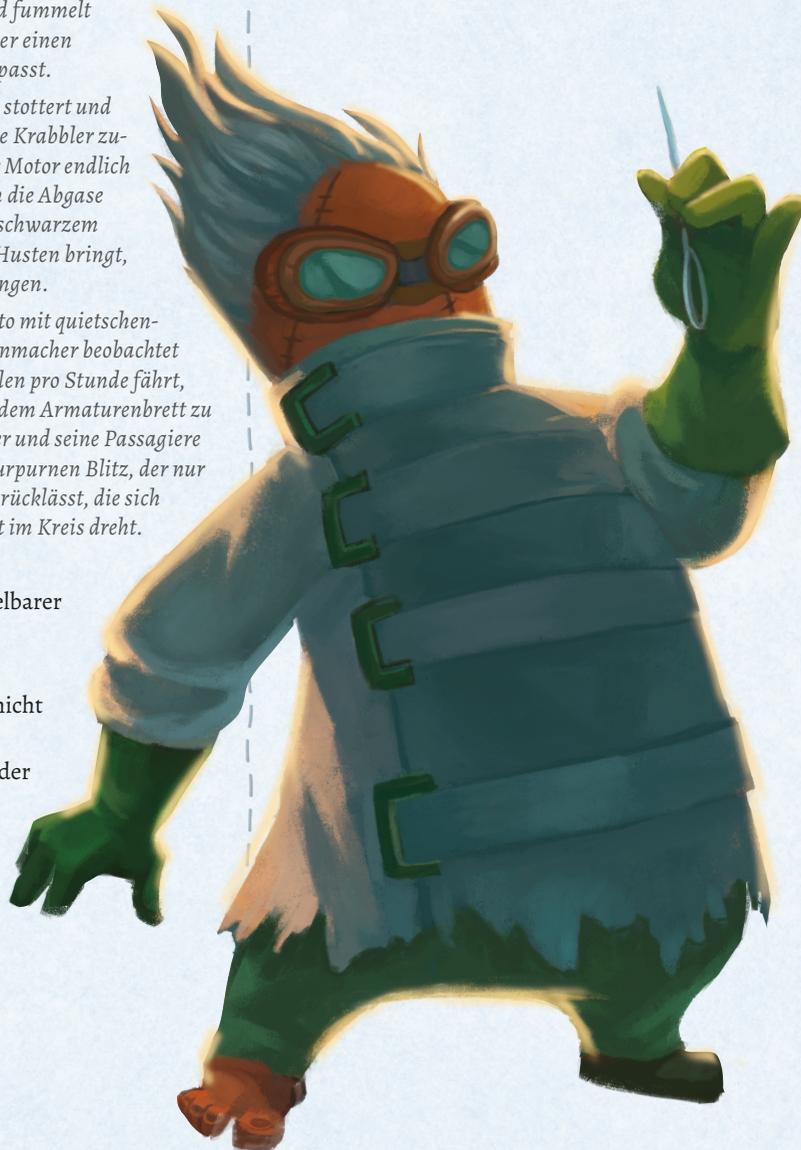
Mit Monstern beladen schießt das Auto mit quietschenden Reifen aus der Fabrik. Der Puppenmacher beobachtet den Tacho, bis das Auto genau 88 Meilen pro Stunde fährt, um dann den großen roten Knopf auf dem Armaturenbrett zu drücken. Das Auto, der Puppenmacher und seine Passagiere verschwinden in einem blendenden purpurnen Blitz, der nur eine einzige, verchromte Radkappe zurücklässt, die sich geräuschvoll auf dem rissigen Asphalt im Kreis dreht.

In dieser Geschichte:

- steht euch Theadora nicht als spielbarer Charakter zur Verfügung,
- gibt es keinen Abenteuerstapel,
- werden die Vergessenen-Karten nicht verwendet.

Wenn ihr diese Geschichte als Teil der „Der Herr der Träume“-Kampagne spielen wollt, solltet ihr sie zwischen Geschichte 3 und 4 spielen.

Schlagt Seite 5 auf und lest Abschnitt 5-1.



MEISTER PIEKS ERZÄHLT: DIE VERLOCKENDE HÖHLE

Eines Tages gingen der junge Oshiro und sein Freund Tsukuda im Wald spazieren. Sie waren sehr weit von zu Hause weg, aber gerade als Oshiro vorschlagen wollte wieder umzukehren, erspähte Tsukuda eine große Höhle nicht unweit von der Straße. Ihre Öffnung war hoch und weit, umrahmt von Stalaktiten und Stalagmiten.

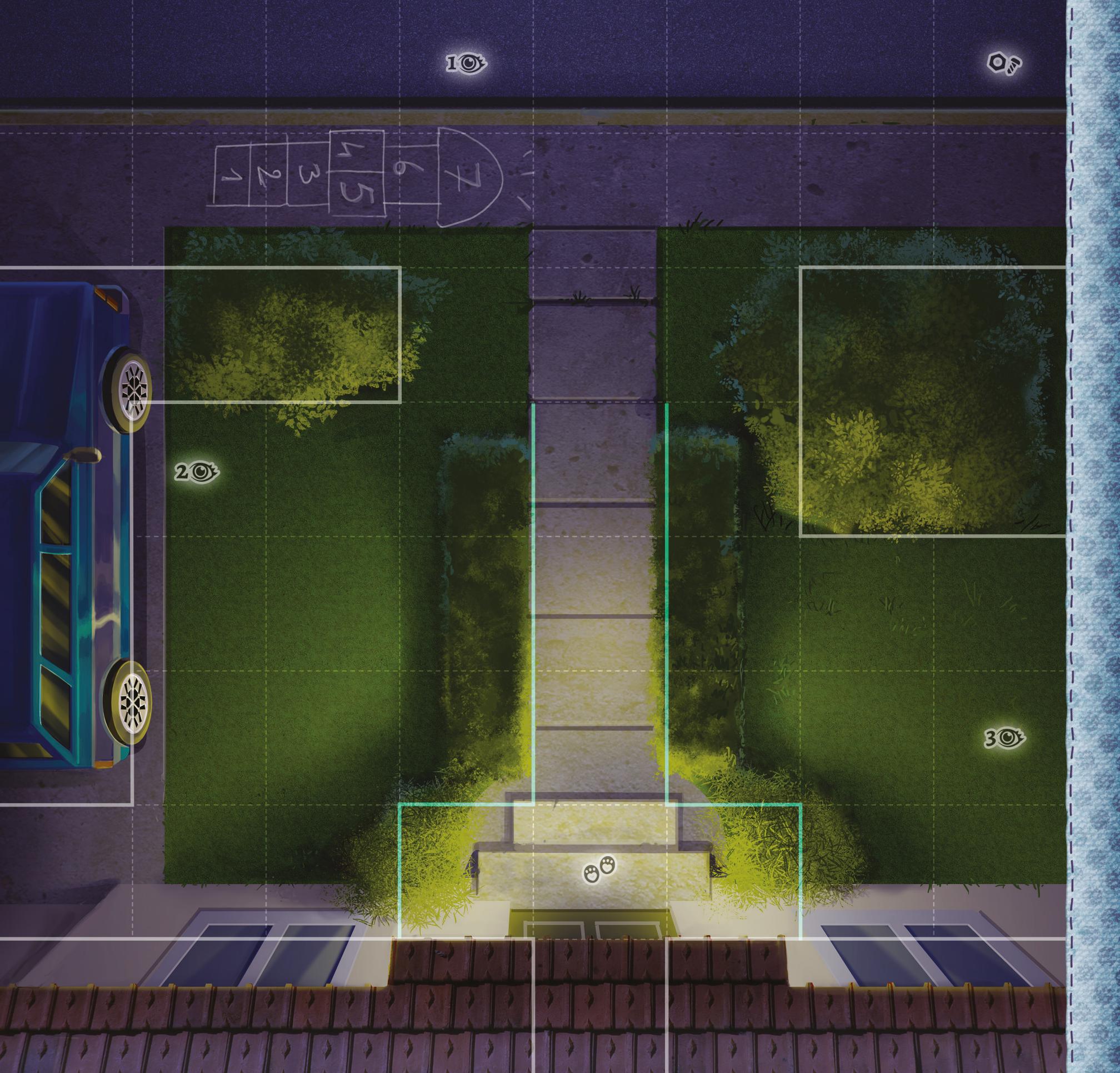
„Lass uns die Höhle erkunden!“, sagte Tsukuda.

„Ich glaube, wir sollten lieber heimgehen“, entgegnete sein Freund. Just in diesem Moment wehte ein übelriechender Wind aus der Höhle, begleitet von einer hellen und freundlichen Stimme.

„Wer erhebt Anspruch auf meinen Schatz?“, fragte die Stimme. „Ich bin nur ein einfacher Einsiedler, der gerne ein Vermögen hergeben würde. Aber wer ist mutig genug es anzunehmen?“

„Ich bin es!“, rief Tsukuda und lief auf den Höhleneingang zu. Doch Oshiro bekam seinen Freund zu fassen und konnte ihn gerade noch zurückziehen, als die Öffnung der Höhle herunterkrachte. Es war keineswegs eine Höhle, sondern ein furchterregender Oni. Der böse Geist brüllte wütend, da er um seine Mahlzeit gebracht wurde, und die beiden Jungen rannten so schnell sie konnten nach Hause.





5-1

Der Buchwächter liest den folgenden Abschnitt vor:

Die Stoffis sitzen auf dem Rand des Bettes für große Mädchen und warten gut bewaffnet auf Monster, die den Schlaf ihres Mädchens zu stören versuchen. Sie wissen nie so wirklich, wann die Monster in der Nacht kommen werden. Oder ob sie überhaupt kommen.

„Mir ist langweilig“, verkündet Hopps mit einem Seufzen.

„Mir auch“, grummelt Leonard.

Stampfi ist eingeschlafen, daher gibt Theadora ihm einen ihm einen Stups, woraufhin er aus seinem Nickerchen hochschreckt. Die anderen kichern, fahren dann aber plötzlich zusammen, als von draußen ein lautes Geräusch ertönt. Wiiuu-wiiuu! Wiiuu-wiiuu!

Die Stoffis klettern auf die Kommode ihres kleinen Mädchens und ziehen den Vorhang ein Stück zurück, um aus dem Fenster zu spähen. Auf der Straße vor dem Haus parkt ein langes schwarzes Auto mit einem eleganten verchromten Heck. Die Lichter blinken und die Autoalarmanlage macht einen fürchterlichen Lärm. Das Mädchen beginnt sich im Schlaf zu rühren.

„So ein schreckliches Geräusch!“, keucht Stampfi und hält sich die großen Ohren zu.

„Sollen wir nachschauen gehen?“, fragt Hopps und dreht sich zu Thea um, doch die Teddybärin ist nicht mehr da.

„Hey, wo ist Thea hin?“, fragt Hopps verdutzt in die Runde.

„Draußen!“, keucht Pieks.

Die Stoffis starren aus dem Fenster und müssen hilflos mit ansehen, wie Theadora die Einfahrt entlang auf das Auto zu schleicht. Als sie sich nähert, stoppt der fürchterliche Lärm schlagartig, aber die Erleichterung der Stoffis schlägt in Entsetzen um, als sich die Autotür öffnet und große Hände nach der Teddybärin greifen!

Die anderen Stoffis stoßen einen Schrei aus und lassen sich von der Kommode herunterfallen. Sie rennen durch das Haus zum vorderen Fenster, das Theadora offengelassen hat, und klettern schnell hinaus in den kühlen Vorgarten. Doch sie kommen zu spät. Eine Schar Monster schiebt den schwarzen Wagen an und während dicke schwarze Rauchschwaden aus dem Auspuff kommen, fährt er stotternd die Straße herunter. Die Monster wenden sich den Stoffis zu und die Freunde begreifen, dass ein Kampf unvermeidbar ist.

AUFBAU

Jeder Spieler stellt seinen Stoffi auf das Startfeld  oder ein benachbartes Feld.

Führt eine zufällige Begegnung durch.

Legt die hier geltenden Umgebungskarten „Dunkelheit / Schlechte Sicht“ und „Mauern / Barrieren“ neben den Spielplan.

RÜSTET EUCH AUS

Jeder Spieler durchsucht den Gegenstandsstapel nach einer Waffe seiner Wahl mit dem Schlüsselwort *Arbeitszimmer* oder *Küche* und rüstet sie aus.

5-2

Du greifst nach dem großen Stück Kreide und malst schnell die fehlenden Linien. Nachdem du die Zeichnung fertiggestellt hast, fühlst du dich aus irgendeinem Grund besser.

Du erhältst 1 Herz! Falls Monster im Spiel sind, wähle eins aus und stelle es auf eines der Felder mit Hüpfkästchen. Sobald dieses Monster das nächste Mal aktiviert werden würde, lege stattdessen seinen Bedrohungswürfel ab. Dieses Monster verbringt seine komplette Aktivierung mit dem Hüpfspiel.

5-3

Die Autotür schwingt sanft auf. Wenn ihr bloß die Schlüssel finden würdet, dann könntet ihr das Auto starten, um dem Puppenmacher hinterherzujagen und Theadora zu retten.

Um die Schlüssel zu finden, müsst ihr eine gelbe Gruppenaufgabe (18) schaffen.

ERFOLG: Lest Abschnitt 5-4.

5-4

Nachdem ihr das Auto durchsucht habt, kletterst du auf die Schultern deines Freundes und klappst die Sonnenblende herunter. Da fallen die Schlüssel klappernd herab und schon bald hast du den Motor zum Laufen gebracht. Jeder Stoffi trägt seinen Teil bei und so gelingt es euch, aus der Einfahrt heraus- und schlingern die Straße hinunterzufahren.

Schlagt am Ende deines Zuges Seite 7 auf und lest Abschnitt 7-1 (auch wenn noch Monster im Spiel sind).



Erkundet 2 .



Bedrohung: Deckt eine Schlafkarte auf.



Du siehst ein unfertiges Hüpfkästchen-Spiel, das mit Kreide auf dem Gehweg gemalt wurde. Das Nachbarskind, das es angefangen hat, hat seine Kreide achtlos draußen liegen lassen.

Falls du die Kreide benutzen möchtest, um die Hüpfkästchen fertig zu malen, lest Abschnitt 5-2. .



Du betrachtest Mamas blaues Auto und fragst dich, ob du es benutzen könntest, um den Puppenmacher einzuholen.

Falls sich ein anderer Stoffi benachbart zu dir befindet, kannst du auf seine Schultern klettern und die Tür öffnen. Falls du dies kannst und tun möchtest, lest Abschnitt 5-3.



Es leben eine Menge Kinder in der Nachbarschaft. Das Kind, das nebenan wohnt, kümmert sich nicht gut um sein Spielzeug und lässt es immer im Garten liegen. Vielleicht findest du ja etwas Nützliches auf dem taubedeckten Rasen?

Ein Stoffi auf diesem oder einem benachbarten Feld kann nach nützlichen Gegenständen suchen 5 .



Du hörst ein murrendes und schnatterndes Geräusch, das dir den Plüsch zu Berge stehen lässt. Für einen Moment herrscht eine unheimliche Stille. Dann taucht aus dem Schatten plötzlich ein Dunkelherz-Anführer auf.

Stellt den Dunkelherz-Anführer auf oder neben das -Feld und fügt seine Karte der Monsterreihe hinzu. Falls der Dunkelherz-Anführer bereits im Spiel ist, ignoriert diesen Effekt.



7-4

7-4

7-4

7-2

7-4

7-3

7-3

7-3

7-3

7-2

7-4

START

7-1

Legt alle Würfel in den Würfelbeutel zurück (außer gespeicherte Würfel). Der Buchwächter gibt das Lesezeichen an seinen linken Nachbarn und der neue Buchwächter liest den folgenden Abschnitt vor:

„Pass auf die Katze auf!“, ruft Pieks, der gerade noch rechtzeitig die Scheinwerfer anschaltet.

„Ich kann nichts sehen“, kreischt Stampfi, der unten das Gaspedal bedient.

„Da! Ich sehe das Auto!“, ruft Hopps und zeigt auf etwas in der Ferne. „Gib Gas!“, ordnet sie an, während sie ihr Gewicht nach rechts wirft, um das Lenkrad rumzureißen. Das Auto neigt sich stark nach links, als es in die Kurve geht. Hopps entdeckt das Radio und schaltet es mit einem Ohr ein. „Viel besser!“, sagt sie, während ihr Kopf im Takt wippt.

„Keine Musik“, raunzt Leonard, während die Stoffis weiterrasen.

Die Stoffis drängen sich um den Fahrersitz und jeder trägt etwas zur Bedienung des Fahrzeugs bei. Pieks steht auf dem Armaturenbrett, ruft Anweisungen und hilft beim Lenkrad mit, wenn nötig. Hopps lenkt und reagiert dabei auf jedes Hindernis mit nervösem Gelächter. Leonard und Stampfi bedienen die Bremse und das Gaspedal, einer von ihnen wütend knurrend, der andere schluchzend.

Aber letztendlich funktioniert es irgendwie und sie schlingern in der dunklen und ruhigen Wohngegend die Straße hinunter, prallen manchmal gegen den Bordstein und überfahren jedes Stoppschild.

Deckt eine Schlafkarte auf.

AUFBAU

Nehmt das schwarze und das blaue Auto-Plättchen (auf der letzten Seite zu finden). Setzt das blaue Auto auf das **START**-Feld und richtet es auf eine der beiden Straßen aus. Legt das schwarze Auto des Puppenmachers neben den Spielplan. Ihr müsst es zuerst entdecken, bevor es ins Spiel kommt.

Beginnend beim Buchwächter und dann im Uhrzeigersinn führt ihr eure Spielzüge durch, allerdings bleiben die Stoffi-Figuren auf ihren Charakterbögen.

SONDERREGELN



Beschleunigen: Zu Beginn steht der blaue Wagen zunächst still. Um ihn zu bewegen, musst du beschleunigen: Wähle zu Beginn deines Schritts „Aktionen durchführen“ 1 beliebigen Aktionswürfel, wirf ihn und setze ihn auf die Leiste für Gruppenaufgaben. Eure Geschwindigkeit ist die Anzahl der Würfel auf der Leiste für Gruppenaufgaben.



Bremsen: Um abzubremsen, kannst du während deines Schritts „Aktionen durchführen“ einen beliebigen Würfel auf der Leiste für Gruppenaufgaben wählen und eine rote Stärkeprobe durchführen. Die Schwierigkeit der Probe entspricht dem Wert des gewählten Würfels.

ERFOLG: Lege den gewählten Würfel von der Leiste für Gruppenaufgaben ab.

Den blauen Wagen bewegen: Während deines Schritts „Aktionen durchführen“ musst du den blauen Wagen bewegen. Er fährt dabei geradeaus in die Richtung, in die er zeigt, und zwar so viele Laternen vorwärts, entsprechend eurer momentanen Geschwindigkeit. Falls der blaue Wagen auf ein Feld mit Nummer zieht, unterbricht die Bewegung. Lest dann den passenden Eintrag und bewege den Wagen danach weiter, wenn möglich. Der blaue Wagen kann nicht über den Spielplanrand bewegt werden!



Abbiegen: Vor, während oder nach der Bewegung kannst du immer dann, wenn der Wagen eine Abzweigung erreicht, die Richtung um 90 Grad ändern und abbiegen. Um die Richtung zu ändern, musst du eine grüne Beweglichkeitsprobe durchführen (Schwierigkeit: eure momentane Geschwindigkeit). Egal ob du erfolgreich abgebogen bist oder nicht, geht die Bewegung danach normal weiter. Falls ein Fehlschlag dazu führen würde, dass der Wagen einen Unfall baut, musst du deinen Zug beenden und alle Würfel von der Leiste für Gruppenaufgaben ablegen (der Wagen steht still). Lege alle Würfel vom Ablagebereich in den Würfelbeutel zurück. Jeder Stoffi verliert 2 Watte.



Zieht ein Spieler einen oder mehrere schwarze Würfel, muss er sie werfen und auf die Bedrohungsleiste setzen.

Falls der Wagen des Puppenmachers außer Sicht ist (Sobald ihr keine gerade Linie zwischen dem Wagen der Stoffis und dem des Puppenmachers ziehen könnt, ohne dabei Hindernisse zu durchqueren.): Entfernt sein Plättchen vom Spielplan. Die Stoffis müssen ihn erst wieder ausfindig machen.

Falls der Wagen des Puppenmachers in Sicht ist: Bewegt ihn geradeaus in die Richtung, in die er zeigt, um so viele Laternen weit wie der geworfene Würfel anzeigt. Immer wenn der Puppenmacher an eine Abzweigung kommt, dürft ihr entscheiden, in welche Richtung er fährt. Die beiden Wagen können aneinander vorbeifahren und dürfen auf demselben Laternenfeld stehen.

Den Puppenmacher einholen: Um den Puppenmacher einzuholen, müsst ihr eure Bewegung auf dem Feld mit dem schwarzen Wagen oder auf dem Feld direkt hinter ihm beenden. Falls ihr das schafft, erhält jeder Stoffi 1 Herz. Schlagt sofort Seite 9 auf und lest Abschnitt 9-1.

7-2

„Pass auf das parkende Auto auf!“, ruft Pieks plötzlich. Führe eine grüne Beweglichkeitsprobe durch (Schwierigkeit: eure momentane Geschwindigkeit).

ERFOLG: Du bist **MUTIG**.

FEHLSCHLAG: Unfall! Beende deinen Zug und lege alle Würfel von der Leiste für Gruppenaufgaben ab. Lege alle Würfel vom Ablagebereich in den Würfelbeutel zurück. Jeder Stoffi verliert 2 Watte.

7-3

„Pass auf den Hasen auf!“, bellt Pieks.

Führe eine grüne Beweglichkeitsprobe durch (Schwierigkeit: eure momentane Geschwindigkeit).

ERFOLG: Du erhältst 1 Herz.

FEHLSCHLAG: Alle Stoffis sind **BESORGT**.

7-4

„Mülltonnen!“, warnt Pieks.

Führe eine grüne Beweglichkeitsprobe durch (Schwierigkeit: eure momentane Geschwindigkeit).

ERFOLG: Du erhältst 1 Herz.

FEHLSCHLAG: Du fährst die Mülltonnen um – was für ein Chaos! Beende deinen Zug und lege alle Würfel von der Leiste für Gruppenaufgaben ab. Lege alle Würfel vom Ablagebereich in den Würfelbeutel zurück. Deckt eine Schlafkarte auf.



Erste Bedrohung: Deckt eine Schlafkarte auf.

Jede weitere Bedrohung: Deckt eine Schlafkarte auf.



Jeder Stoffi kann von hier aus versuchen, den schwarzen Wagen des Puppenmachers zu entdecken. Führe eine gelbe Wahrnehmungsprobe durch (Schwierigkeit: eure momentane Geschwindigkeit).

ERFOLG: Setze den schwarzen Wagen auf das -Feld in Sichtweite des blauen Wagens, das am weitesten entfernt ist. Der schwarze Wagen darf in eine beliebige Richtung zeigen, nur nicht in die des blauen Wagens. Fahre dann mit deiner Bewegung fort, falls sie noch nicht beendet ist. Diese Probe kann auch von Stoffis durchgeführt werden, die gerade nicht am Zug sind, sofern sie einen gelben Würfel auf ihrem Charakterbogen gespeichert haben.



2

1

*

2

9-1

Legt alle Würfel in den Würfelbeutel zurück (außer gespeicherte Würfel). Mischt alle verwendeten Monsterkarten in den Monsterstapel. Der Buchwächter gibt das Lesezeichen an seinen linken Nachbarn und der neue Buchwächter liest den folgenden Abschnitt vor:

Die Stoffis haben es geschafft, den Puppenmacher einzuholen, und sind ihm jetzt dicht auf den Fersen. „Ihr beiden könnt jetzt hochkommen, ich habe den Tempomat eingeschaltet!“, ruft Hopps nach unten zu den Pedalen und Stampfi und Leonard hüpfen auf den Sitz hoch.

Das Auto des Puppenmachers schlingert unberechenbar, aber es gelingt ihm nicht, die Stoffis abzuschütteln. „Beschäftigt ihn weiter“, weist Leonard die anderen an. Der kleine Löwe klettert aus dem Fenster auf die Motorhaube, lehnt sich gegen den Wind und stößt ein Brüllen aus. Monster klettern aus dem Beifahrerfenster des schwarzen Wagens, um die Stoffis aufzuhalten, und auf den fahrenden Autos beginnt ein großer Kampf.

Deckt eine Schlafkarte auf.

AUFBAU

Führt eine zufällige Begegnung durch.

Legt die hier geltende Umgebungskarte „Großer Sprung“ neben den Spielplan.

Bestimmt 1 Stoffi als Fahrer. Stellt diesen Stoffi auf das ★-Feld. Alle anderen Stoffis klettern auf die Motorhaube, um sich an dem Kampf zu beteiligen. Stellt sie auf oder benachbart zum ☹️-Feld.

SONDERREGELN

Fahren: Der Fahrer kann nicht vom ★-Feld wegbewegt werden. Falls dieser Stoffi in seinem Zug einen oder mehrere schwarze Würfel zieht, muss er sie nacheinander werfen und jeweils mit der folgenden Tabelle vergleichen, bevor er sie auf die Bedrohungsleiste setzt:

1-2 Ausweichen: Du musst ausweichen, um ein parkendes Auto zu umfahren. Führe eine gelbe Wahrnehmungs- oder grüne Beweglichkeitsprobe (4) durch.

ERFOLG: Du entdeckst das parkende Auto rechtzeitig und kannst das Lenkrad noch herumreißen und ihm ausweichen. Du erhältst 1 Herz!

FEHLSCHLAG: Du schaffst es erst in letzter Sekunde, das Lenkrad mit einem Ruck herumzureißen! Alle Stoffis sind **VERÄNGSTIGT**.

3-4 Gas geben: Der Puppenmacher entkommt euch gleich, du musst Gas geben! Führe eine Würfelprobe in einer Farbe deiner Wahl durch (Schwierigkeit: 4).

ERFOLG: Ihr bleibt an ihm dran. Falls du den Schwierigkeitswert um 3 oder mehr übertriffst, rammst du das Auto des Puppen-

machers. Bewege alle Figuren auf dem Auto des Puppenmachers 3 Felder auf euer Auto zu. Falls dadurch ein Stoffi auf einem Sprungfeld landen würde, verliert er stattdessen 2 Warte und bleibt vor dem Sprungfeld stehen. Falls ein Monster auf einem Sprungfeld landet, ist es besiegt.

FEHLSCHLAG: Der Puppenmacher hat etwas Abstand gewonnen. Bis zu deinem nächsten Zug könnt ihr die Sprungfelder nicht nutzen.

5 Abbremsen: Die Bremslichter des Puppenmachers leuchten auf. Du musst versuchen die Bremse zu erreichen. Führe eine rote Stärkeprobe (4) durch:

ERFOLG: Du drückst behutsam auf die Bremse und verhinderst einen Auffahrunfall. Du wirst **MUTIG**.

FEHLSCHLAG: Du rammst das Heck des schwarzen Wagens. Bewege alle Figuren auf dem Auto des Puppenmachers 3 Felder auf euer Auto zu. Falls dadurch ein Stoffi auf einem Sprungfeld landen würde, verliert er stattdessen 2 Warte und bleibt vor dem Sprungfeld stehen. Falls ein Monster auf einem Sprungfeld landet, ist es besiegt.

6 Schlagloch: Bumm! Euer Auto ist über ein Schlagloch gefahren! Alle Stoffis auf eurem Auto sind **GEFANGEN**.

9-2

Pieks hält sich mit einem Arm am Seitenspiegel fest, während er den Puppenmacher mit seinem magischen Stift pikst. Leonard hängt von der Decke und versucht mit einer Pfote am Lenkrad und seinem furchterregenden Brüllen den Puppenmacher zum Anhalten zu zwingen. Stampfi klebt auf der Windschutzscheibe des schwarzen Wagens und kreischt durchgehend.

„Verflichte Stoffis!“, schreit der Puppenmacher. „Ich kann nichts sehen!“ Er schaltet die Scheibenwischer ein und Stampfi schluchzt, als die mechanischen Arme anfangen, gegen sein Hinterteil zu schlagen. Der Puppenmacher versucht zu hupen, aber nichts funktioniert. Er tritt auf die Bremse und reißt das Lenkrad scharfherum. Die Stoffis und Monster fliegen in hohem Bogen vom Auto des Puppenmachers und purzeln auf das weiche Gras eines Gartens in der Nachbarschaft.

Das Auto des Puppenmachers schlingert weiter und verschwindet in einer Gasse, während euer Wagen holpernd und ziemlich unsanft auf der Straße zum Stehen kommt. Hopps springt heraus und murmelt: „Ich glaube, ich hätte doch jemanden für die Bremsen gebraucht.“ Sie rennt zu den anderen Stoffis und fragt: „Geht es euch gut?“ Die anderen nicken benommen, aber alle sind frustriert, dass sie den Wagen des Puppenmachers verloren haben.

Schlagt Seite 11 auf und lest Abschnitt 11-1 (auch wenn noch Monster im Spiel sind).



Erkundet **2** , um das Auto des Puppenmachers anzuhalten.



Erste Bedrohung: Führt eine zufällige Begegnung durch.

Jede weitere Bedrohung: Führt eine zufällige Begegnung durch.



Du stehst auf dem Kofferraum des schwarzen Wagens und unter deinen flauschigen Füßen fühlst du, dass sich etwas darin bewegt und gegen den Kofferraumdeckel stößt. Was für ein teuflisches Gerät mag das nun schon wieder sein?

Du bist **WÜTEND**.



Du stehst auf dem Dach des alten Autos des Puppenmachers. Sein Fenster ist offen. Ihr könnt versuchen ihn zum Anhalten zu zwingen, indem ihr nach dem Lenkrad greift und ihm gehörig auf den Wecker geht.

Um den Puppenmacher zum Anhalten zu zwingen, müsst ihr eine blaue Gruppenaufgabe (15) schaffen. Nur Stoffis auf diesem oder einem benachbarten Feld können sich daran beteiligen.

ERFOLG: Lest Abschnitt 9-2.



Der Kofferraum des schwarzen Wagens öffnet sich ein kleines Stück, gerade so weit, dass sich ein mechanischer Tentakel herauswinden kann, der nach den Stoffis schnappt!

Der Stoffi, der sich am nächsten zu **1** befindet, erleidet 4 Schaden. Falls mehrere Stoffis gleich nah sind, entscheidet der Buchwächter, wer den Schaden erleidet.



1

2

3

4

11-1

Legt alle Würfel in den Würfelbeutel zurück (außer gespeicherte Würfel). Mischt alle verwendeten Monsterkarten zurück in den Monsterstapel. Der Buchwächter gibt das Lesezeichen an seinen linken Nachbarn und der neue Buchwächter liest den folgenden Abschnitt vor:

Die Stoffis haben keine Zeit, sich zu erholen! Der Puppenmacher hat Theadora und sie werden nicht zulassen, dass er sie für irgendwelche Experimente in den Abgrund entführt.

„Wir haben Glück!“, freut sich Pieks, als er das Straßenschild an der Abzweigung sieht, die der Puppenmacher genommen hat. „Der Narr ist geradewegs in eine Sackgasse gefahren!“

„Schnell! Wir können eine Abkürzung durch diesen Garten nehmen und ihn auf der anderen Seite erwischen!“, ruft Hopps. Geschickt klettert sie auf eine Mülltonne und springt über das Gartentor. Ein paar Sekunden später öffnet es sich und Hopps winkt alle herein. Leonard knurrt schon ungeduldig und prescht durch das Tor, gefolgt von Pieks und einem besorgt dreinblickenden Stampfi.

Sie stehen im dunklen Hinterhof eines fremden Hauses und können nur den schemenhaften Umriss einer Schaukel erkennen. „Ich mag es hier ganz und gar nicht“, beklagt sich Stampfi.

„Wow, was für eine Überraschung“, murmelt Hopps und verdreht die Augen.

„Angst führt zu Vorsicht. In diesem Fall bin ich auf Stampfis Seite“, verteidigt Pieks den Stoffelefanten. Plötzlich ist das unverwechselbare gruselige Fauchen von Dunkelherzen zu hören, die bereits die Nachbarschaft nach den Stoffis durchsuchen.

Deckt eine Schlafkarte auf.

AUFBAU

Jeder Spieler stellt seinen Stoffi auf das Startfeld  oder ein benachbartes Feld.

Legt die hier geltenden Umgebungskarten „Dunkelheit / Schlechte Sicht“ und „Mauern / Barrieren“ neben den Spielplan.

SONDERREGELN

Die Stoffis müssen einen anderen Weg aus dem Hinterhof hinausfinden. Sie müssen leise sein, um niemanden im Haus zu wecken. Jedes Mal, wenn ein Spieler einen schwarzen Würfel zieht, muss er ihn werfen, bevor er ihn auf die Bedrohungsleiste setzt. Falls zwei schwarze Würfel auf der Bedrohungsleiste denselben Wert zeigen, lest Abschnitt 11-2. Danach könnt ihr diese Sonderregel ignorieren.

11-2

Die Hundeklappe fliegt auf und eine sabbernde Bulldogge erscheint im Garten. Sie trägt ein funkeln des pinkes Halsband, auf dessen Hundemarke „Prinzessin“ steht.

„Ähm ... hallo, Eure Majestät?“, sagt Hopps.

Stelle eine Kläffer-Figur auf **1** . Dieser Kläffer stellt Prinzessin dar.

Jedes Mal, wenn ein Spieler einen schwarzen Würfel zieht, muss er ihn werfen, bevor er ihn auf die Bedrohungsleiste setzt. Bewegt Prinzessin um so viele Felder auf das nächste Zielplättchen zu. Falls keine Zielplättchen im Spiel sind, bewegt sich Prinzessin auf die nächste Figur zu. Falls Prinzessin bei ihrer Bewegung benachbart zu einem Zielplättchen oder einer Figur steht, bleibt sie stehen und tut Folgendes:

Sie steht neben einem Zielplättchen: Lege es ab.

Sie steht neben einem Stoffi, der nicht schaukelt: Der Stoffi verliert 2 Watte und wird **AUFGERISSEN**.

Sie steht neben einem Monster: Es ist besiegt.

11-3

Du kannst hier schaukeln, wenn du möchtest.

SONDERREGEL

Schaukeln: Ein Stoffi schaukelt, wenn er auf einem Schaukelfeld steht und einen grünen Würfel auf seinem Charakterbogen gespeichert hat.

Wenn sich ein schaukelnder Stoffi gegen einen Angriff verteidigen muss, kann er das Ergebnis seines grünen Würfels verdoppeln. Falls ein Stoffi aufgrund eines Zustands keine Würfel speichern kann, kann er auch nicht schaukeln.

In seinem Zug kann sich ein schaukelnder Stoffi dazu entscheiden, von der Schaukel zu springen, um so über den Zaun zu fliegen und aus dem Hinterhof zu entkommen. Wenn sich ein Stoffi dafür entscheidet, lest Abschnitt 11-5.

11-4

Knautschis sind Stoffis für Hunde. Sie lieben nichts mehr, als sich mit ihren pelzigen Freunden zu beschäftigen. Aber Hunde spielen oft sehr wild und so sehen viele Knautschis sehr mitgenommen aus. Du kannst diesen armen Spielzeugen helfen!

SONDERREGEL

Den Knautschis helfen: Diese armen Spielzeuge sind oft **AUFGERISSEN**. Sie brauchen Watte und Knöpfe. Jeder Stoffi, der gerade nicht schaukelt, kann in seinem Schritt „Aktionen durchführen“ 1 Knopf ausgeben, um einem der Knautschis zu helfen. Wirf einen beliebigen deiner Würfel:

1-2: „Danke, Kumpel!“, ruft das zerkaute Plüsch-Eichhörnchen. „Du bist ja ’ne verrückte Nuss!“ Du erhältst 1 Herz. Lege ein Zielplättchen auf ein benachbartes Feld.

3-4: „Oh! Wirf mich, wirf mich! Bitte, bitte, bitte!“, ruft der Ball.

Wähle ein beliebiges Feld und lege ein Zielplättchen darauf. Du erhältst 1 Herz.

5-6: „Oh ja, oh ja, oh ja! Das wird eine heiße Runde!“, sagt der Spielzeug-Hotdog.

Lege ein Zielplättchen unter deinen Stoffi. Du erhältst 1 Herz.

11-5

Um von der Schaukel über den Zaun zu springen, musst du eine grüne Beweglichkeitsprobe (5) durchführen. Du kannst dafür deinen gespeicherten grünen Würfel verwenden.

ERFOLG: Du fliegst über den Zaun und bist entkommen! Stelle deinen Stoffi auf deinen Charakterbogen.

FEHLSCHLAG: Du springst zu tief ab und krachst in den Zaun. Du verlierst 1 Watte. Stelle deinen Stoffi auf ein beliebiges Feld benachbart zum Zaun.

Sobald alle Stoffis erfolgreich über den Zaun gesprungen sind, schlägt Seite 13 auf und lest Abschnitt 13-1.



Erkundet **2** , um einen Weg nach draußen zu finden.



Erste Bedrohung: Führt eine Begegnung mit so vielen Dunkelherzen durch, wie Stoffis mitspielen. Stellt sie auf das -Feld oder ein benachbartes Feld.

Jede weitere Bedrohung: Deckt eine Schlafkarte auf.



In der Hintertür ist im unteren Bereich eine Klappe eingelassen. Dir wird klar, dass hier ein Hund leben muss. Hunde lieben es, auf Spielzeugen herumzukauen, vor allem wenn sie dabei quietschen. Du ziehst dich vorsichtig zurück.



Bewege deinen Stoffi auf ein benachbartes Feld.

Hinweis: Falls Prinzessin bereits im Spiel ist, ignoriere diesen Effekt.



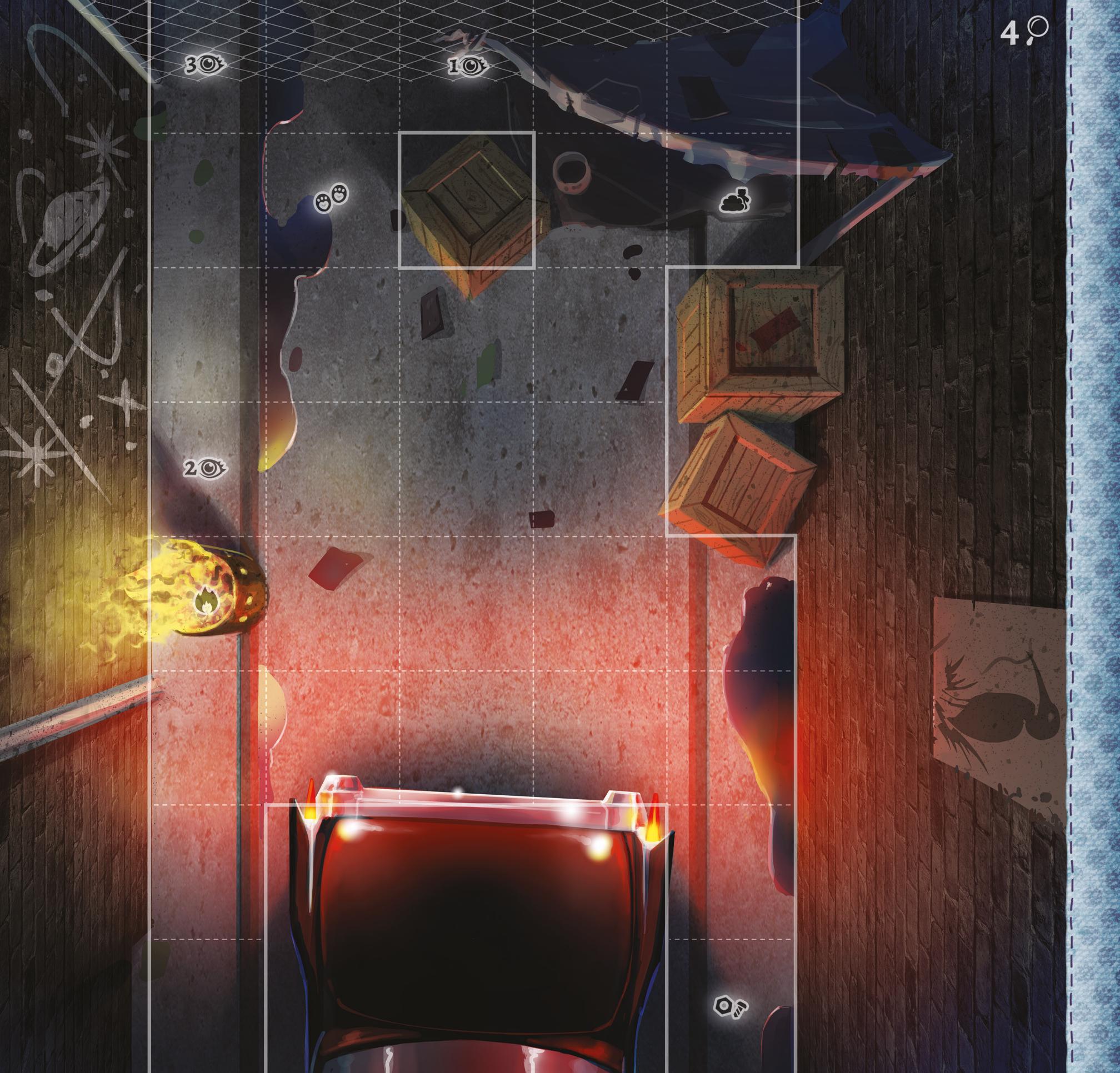
Du siehst das Schaukelgerüst eines Kindes. Zwei leere Schaukeln bewegen sich leicht im Wind. Es sind alte Holzsitze, die an angerosteten Ketten hängen. Auf diesen Schaukeln haben offenbar schon häufig Kinder gespielt und dieser Gedanke erfüllt die Stoffis mit Freude.

Entfernt alle negativen Zustände von allen Stoffis. Lest Abschnitt 11-3.



Pieks hält die anderen zurück. „Pssst!“ Alle halten inne. Pieks schwingt seinen magischen Bleistift und kleine Lichtpunkte erscheinen im Hinterhof. Glühwürmchen! In ihrem Lichtschein kannst du sehen, dass der Garten mit allerlei Spielzeugen und Plüschtieren übersät ist, die schon bessere Tage gesehen haben. „Knautschis!“, ruft Pieks aus.

Lest Abschnitt 11-4.



30

10

爪印

雲

20

六角形



13-1

Legt alle Würfel in den Würfelbeutel zurück (außer gespeicherte Würfel). Der Buchwächter gibt das Lesezeichen an seinen linken Nachbarn und der neue Buchwächter liest den folgenden Abschnitt vor:

Die Stoffis blicken sich um, während sie die Gasse entlanghasten. Es gibt keine andere Straße, die aus der Gasse führt, also muss der Puppenmacher irgendwo dort hinten sein. Am Ende der heruntergekommenen Gasse stehen die Stoffis plötzlich vor einem großen Maschendrahtzaun zwischen zwei baufälligen, leerstehenden Gebäuden. Hier hört der Weg auf und vom Puppenmacher und seinem Wagen fehlt jede Spur! Vor dem Zaun stehen ein wackliges Zelt und eine Mülltonne, in der ein Feuer mit einem warmen orangefarbenen Glühen brennt.

Als sich die Stoffis dem Zelt vorsichtig nähern, fällt plötzlich von hinten rotes Licht auf sie. Alle drehen sich erschrocken um und sehen, wie der Wagen des Puppenmachers rückwärts aus einer versteckten, dunklen Einfahrt fährt und ihnen den Rückweg abschneidet.

Die Stoffis wedeln die Autoabgase weg, während der Puppenmacher anhält und mit Thea in der Hand aussteigt. Er beugt sich in das Auto hinein und drückt mit einem Grinsen einen Knopf. Der Kofferraum öffnet sich langsam und lange, mechanische Arme winden sich heraus. Jeder Arm endet in einer bedrohlichen Klaue und der Puppenmacher gluckst vor Vergnügen, als er die Angst in den Gesichtern der Stoffis sieht.

Deckt eine Schlafkarte auf.

AUFBAU

Jeder Spieler stellt seinen Stoffi auf das Startfeld  oder ein benachbartes Feld.

Führt eine Begegnung mit dem Puppenmacher durch. Legt die hier geltenden Umgebungskarten „Mauern / Barrieren“, „Feuer“ und „Verstecke“ neben den Spielplan. Nehmt so viele Zielplättchen, wie Stoffis mitspielen, und legt sie neben den Spielplan.

SONDERREGELN

Gekniffen werden: Jedes Mal, wenn ein Spieler einen schwarzen Würfel zieht und ihn auf die Bedrohungsleiste setzt, muss er ein Zielplättchen ins Spiel bringen, indem er es unter seinen Stoffi legt. Zielplättchen stellen die mechanischen Arme dar, welche die Stoffis kneifen wollen. Um sich von einem Arm wegzubewegen, muss der Stoffi erfolgreich eine grüne Beweglichkeitsprobe (4) durchführen. Ein Stoffi, der seinen Zug auf einem Arm beendet, erleidet 5 Schaden (er kann sich normal dagegen verteidigen).

Hinweis: Falls du einen schwarzen Würfel ziehst und sich bereits alle Arme auf dem Spielplan befinden, musst du ein bereits im Spiel befindliches Zielplättchen wählen und es unter deinen Stoffi legen.

Falls du keinen schwarzen Würfel ziehst, kannst du ein beliebiges Zielplättchen vom Spielplan entfernen. Der Greifarm zieht sich in den Kofferraum zurück, kommt aber bestimmt bald wieder heraus, um euch zu kneifen.

Die Arme zerstören: Ein Stoffi auf oder benachbart zu einem Zielplättchen, kann den Arm angreifen. Ein Arm wird wie jedes andere Monster behandelt. Er hat eine Verteidigung von 6 und es wird nur ein erfolgreicher Angriff benötigt, um ihn zu besiegen. Das Zielplättchen kommt danach aus dem Spiel. Falls alle Arme besiegt sind, ist die Kofferraum-Bestie besiegt. Lest Abschnitt 13-3.

Den Puppenmacher besiegen: Wenn ihr den Puppenmacher besiegt, habt ihr gewonnen! Schlagt Seite 14 auf. Falls die Aufgewacht!-Karte aufgedeckt wurde, lest Abschnitt 14-2. Falls nicht, lest 14-1.

13-2

„Oh, das ist aber freundlich von dir, vielen Dank!“, sagt die Frau und eine kleine Maus krabbelt auf ihre Schulter und quiekt.

„Ma-Marietta? Bist du das?“, fragst du. Die alte Frau lächelt nur und hält einen Finger an die Lippen.

Alle Stoffis erhalten 1 Herz.

13-3

Der letzte Greifarm versprüht einige Funken auf dem nasen Beton. Die anderen mechanischen Arme hängen schlaff aus dem Kofferraum des gruseligen Wagens. Ihr geht alle zusammen auf den Puppenmacher zu und euer Feind schaut beunruhigt von einem zum anderen, doch er hat die perfekte Ablenkung: Der Puppenmacher wirft Theadora nach euch und tastet nach seinen Schlüsseln, während er zurück ins Auto klettert. Leonard brüllt aus voller Kehle und die anderen Stoffis müssen ihn gemeinsam zurückhalten, damit er nicht ins Auto hinterherspringt.

Lest Abschnitt 13-4.

13-4

„Ihr habt mich nicht zum letzten Mal gesehen! Ich werde euch alle kriegen und wenn ich dafür jedes Stück Watte aus euch herausreißen muss!“

Mit diesen Worten braust der Puppenmacher die Gasse entlang, während die schlaffen Arme seines gescheiterten Experiments aus dem Kofferraum baumeln und beim Hinterherschleifen auf dem Asphalt Funken verursachen.

Ihr habt gewonnen! Schlagt Seite 14 auf. Falls die Aufgewacht!-Karte aufgedeckt wurde, lest Abschnitt 14-2. Falls nicht, lest 14-1.



Erkundet .



Das Zelt ist nicht mehr als ein schäbiger, provisorischer Unterschlupf. Es macht dich traurig, dass manche Leute keinen warmen und sicheren Ort haben, den sie Zuhause nennen können, und dein Plastikherz wird von einer Welle des Mitgefühls überschwemmt. Du schlägst das Tuch zurück und siehst innen eine alte Frau mit ledriger Haut liegen. Sie setzt sich auf und lächelt dich an. „Oh! Hallo, kleiner Eindringling“, sagt sie mit einer Stimme, die dir seltsam bekannt vorkommt, und hält dabei ihren knopflosen Mantel geschlossen, um die Kälte fernzuhalten.

Wie jeder weiß, verschwindet die Magie der Nacht, sobald ein Mensch einen Stoffi sieht, und der Stoffi wird wieder zu einem ganz normalen Spielzeug. Doch aus irgendeinem Grund geschieht das nicht, obwohl die alte Frau tief in deine Knopfaugen blickt. Du könntest ihr mit einigen Knöpfen helfen, wenn du welche hast.

Wenn du ihr eine beliebige Anzahl an Knöpfen gibst, lest Abschnitt 13-2.



Du stehst in der Nähe einer rostigen Metalltonne, die von Ruß geschwärzt ist. Die Tonne fühlt sich heiß an und Flammen züngeln aus ihr hervor. Die obdachlosen Menschen dieser Gegend halten sich hier bestimmt in kalten Nächten warm – oder das karge Essen, das sie finden. Feuer ist allerdings auch sehr gefährlich!

Falls du auf diesem Feld stehst, wenn du einen schwarzen Würfel aus dem Beutel ziehst, setzt du ihn wie üblich auf die Bedrohungsleiste. Du musst aber keinen Arm unter deinen Stoffi legen, da es auch der Kofferraum-Bestie hier zu heiß ist.



Auf die Backsteinmauer wurden merkwürdige Zeichen mit Farbe gesprüht. Sie sehen aus wie ein großer Kreis, der von ziemlich komplizierten, himmlischen Symbolen umgeben ist. Irgendwie kommt dir das bekannt vor.

ENDE DER GESCHICHTE

14-1

Die Stoffis rennen zu Theadora und umarmen sie. Die Teddybärin weiß, dass ihre Freunde wie wahre Helden ihr Leben riskiert haben, um sie zu retten, und sie muss ein bisschen weinen.

„Wir hatten Angst, dass du im Labor des Puppenmachers enden würdest“, sagt Stampfi mit Sorgenfalten auf der Stirn.

„Ich habe mich nicht gefürchtet“, prahlt Leonard. „Ich weiß, dass du starke Nähte hast.“

„Und wie kommen wir jetzt nach Hause?“, fragt Hopps.

„Das wird gar nicht so einfach“, grübelt Pieks.

„Vielleicht kann ich euch helfen?“ Die alte Frau, die in dem Zelt in der Gasse wohnt, steht unweit entfernt. Wie kommt es, dass sie die Stoffis sehen kann? Sie hebt sie alle vom Boden auf und trägt sie zu Mamas blauem Auto. Dann fährt sie die Stoffis wohlbehalten nach Hause. Nachdem sie die Schlüssel zurück hinter die Sonnenblende geklemmt hat, bedanken sich die Stoffis bei ihr und kurz darauf ist die alte Frau in der kühlen Nachtluft verschwunden.

Die Stoffis schleichen schnell zurück ins Haus und in das vertraute Schlafzimmer ihres kleinen Mädchens.

„Wer war die alte Frau?“, fragt Hopps.

„Marietta ist eine Wächterin“, antwortet Pieks, während die Häsin ihm auf das Bett hilft.

Thea kuschelt sich in die Armbeuge des kleinen Mädchens. „Was ist eine Wächterin?“, fragt sie leise.

„Wächter sind magische Wesen, welche die Verbindung zwischen den Welten beschützen und sicherstellen, dass das Gleichgewicht aufrechterhalten wird. Sie mischen sich nur selten in die Angelegenheiten von Stoffis ein. Es kommt mir vor, als wären wir vielleicht dazu bestimmt, eine Rolle bei etwas Großem und Wichtigem zu spielen.“

Als Mama und Papa am nächsten Morgen das Gepäck für einen Familienausflug in den Minivan einladen wollen, entdecken sie einen Kratzer an der Seite. Kopfschüttelnd denken beide für sich, dass der andere wohl beim Autofahren nicht aufgepasst hat. Aber ein Kratzer ist nur ein Kratzer und so fahren sie an diesem Tag trotzdem los. Das kleine Mädchen kuschelt sich an Theadora und flüstert in ihre flauschigen Ohren: „Ich hab dich lieb, Thea.“

14-2

Die Stoffis rennen zu Theadora und umarmen sie. Die Teddybärin weiß, dass ihre Freunde wie wahre Helden ihr Leben riskiert haben, um sie zu retten, und sie muss ein bisschen weinen.

„Wir hatten Angst, dass du im Labor des Puppenmachers enden würdest“, sagt Stampfi mit Sorgenfalten auf der Stirn.

„Ich habe mich nicht gefürchtet“, prahlt Leonard. „Ich weiß, dass du starke Nähte hast.“

„Und wie kommen wir jetzt nach Hause?“, fragt Hopps.

„Das wird gar nicht so einfach“, grübelt Pieks.

„Vielleicht kann ich euch helfen?“ Die alte Frau, die in der Gasse wohnt, steht mit einem leeren Einkaufswagen in der Nähe. Wie kommt es, dass sie die Stoffis sehen kann? Die Stoffis klettern in den Einkaufswagen und die Frau schiebt sie dorthin, wo sie Mamas blaues Auto zurückgelassen hatten. Als sie sich nähern, können sie das pulsierende blaue Licht von Polizeiautos sehen, das von den Häusern und Bäumen zurückgeworfen wird.

„Oh nein!“, flüstert die Frau, wendet den Einkaufswagen und geht schnell in die andere Richtung. „Macht euch keine Sorgen, ich bringe euch nach Hause“, sagt sie.

Zurück in der Gasse versammelt sie die Stoffis in der Nähe des himmlischen Graffitis auf der Backsteinmauer. Dann beginnt sie seltsame Worte zu sprechen, die das Graffiti violett leuchten lassen ... und die Stoffis sind vom einen auf den anderen Moment verschwunden!

Sie finden sich unter dem Bett ihres kleinen Mädchens wieder und können es leise wimmern hören. Sie klettern schnell an der Bettdecke hoch auf das Bett. Blaue Lichter blinken durch das Fenster und sie können hören, wie die Polizei an der Haustür mit Mama und Papa redet.

„Es waren wahrscheinlich nur ein paar Jugendliche, die eine Spritztour unternommen haben“, sagt eine Polizeibeamtin. „Es sieht so aus, als wäre Ihr Minivan bis auf ein paar Dellen in Ordnung.“

Das kleine Mädchen setzt sich auf. „Mama!“, ruft sie und weint, während sie in der Dunkelheit nach Theadora tastet. Sie klammert sich an die Teddybärin, bis Mama ins Zimmer kommt, sie umarmt und beruhigend zu ihr spricht.

Nach der ganzen Aufregung in der Nacht schlafen sie am nächsten Tag erst mal alle aus.

GESPRÄCHSTHEMEN MIT KINDERN

Hast du schon mal eine überstürzte Entscheidung getroffen, die du später bereut hast?

Hast du mal etwas gekauft und dir später gewünscht, du hättest lieber gewartet und dein Geld gespart?

Wann sollte man mutig handeln und wann sollte man besser geduldig warten?



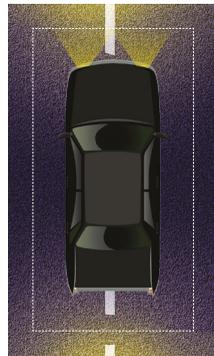
 **Plaid Hat**
Games

www.plaidhatgames.com

Der Download dieses digitalen Produkts berechtigt die Person dazu, ein Exemplar für den privaten Gebrauch zu drucken. Das urheberrechtlich geschützte Material darf nicht verbreitet, dupliziert und/oder für Werbezwecke und/oder kommerzielle Zwecke genutzt werden. Es darf nichts bearbeitet, verändert oder etwas entworfen werden, das sich von dem urheberrechtlich geschützten Material ableitet, ohne den Urheber des Materials zu zitieren. Diese Stellungnahme berechtigt ausschließlich zum Druck des Materials.

© 2017 Plaid Hat Games. Stuffed Fables, die Adventure-Book-Reihe, Plaid Hat Games und das Plaid-Hat-Games-Logo sind Markenzeichen von Plaid Hat Games. Plaid Hat Games ist ein Studio von Asmodee North America, Inc. Die Komponenten können sich von den hier gezeigten unterscheiden. Hergestellt in China.

**Autoplättchen für Seite 7:
„NACHTS IN DER NACHBARSCHAFT“**



Schneidet die Autos entlang der gestrichelten weißen Linien aus, um sie in eurem Abenteuer zu verwenden!