



Hotel **BÄRONOMICON**

Ein Szenario von Ralf Sandfuchs

Illustration des Rattengotts von Chris Schlicht



Überblick

Kategorie Alleinstehendes Szenario

Hintergrund Erweckung

Genre Abenteuer & Schauerge-
..... schichte

Plüschis Plüschis, die in einem Hotel
als Souvenirs für Kunden stehen könnten

Hotel Bärnomicon ist ein klassisches Einstiegsabenteuer für frischgebackene Welfen, die zu Beginn des Abenteuers in einem Glaskasten für Souvenir-Stofftiere zum Leben erwachen, ohne zu wissen, was sie in dieser Welt erwartet.

Es ist dafür gedacht, Neulinge an das Spielen mit den Regeln des **Bärnomicon** heranzuführen, und kann ohne Vorkenntnisse der Welt gespielt werden. Die Welfen können sich danach auf weitere Abenteuer begeben, und wer weiß, was sie dort erwartet ...

Zusammenfassung

Zu Beginn des Abenteuers erwachen die Plüschis erstmalig zum Leben. Sie sind in einer verschlossenen Glasvitrine gefangen, in einem Raum, der wie der verlassene Empfangssaal eines Hotels aussieht. Vor den schmutzstarrenden Fenstern tobt das Chaos einer stürmischen, regnerischen Nacht.

Im ersten Akt werden sie sich aus ihrem Gefängnis befreien müssen, um danach ihre Umgebung zu untersuchen. Dabei werden sie feststellen, dass sie das Gebäude nicht verlassen können, weil eine unsichtbare Barriere sie daran hindert. Eine Treppe führt ins Obergeschoss, zwei weitere hinab in den Keller, und ein Aufzugsschacht, in dem sich weder eine Kabine noch Aufzugsseile befinden, verbindet alle drei Stockwerke miteinander. Außerdem begegnen sie einer Ratte, mit der sie ihren ersten Konflikt erleben.

Der erste Akt endet, wenn die Plüschis ein Wimmern aus dem Obergeschoss hören und diesem nachgehen oder wenn sie sich entschließen, den Keller zu untersuchen, nachdem sie von dort ein Rascheln gehört haben.

Im zweiten Akt begeben sich die Plüschis in den ersten Stock, um herauszufinden, wer oder was der Ursprung des Wimmerns war. Sie stoßen auf ein geisterhaftes Kinderpaar, das das Hotel verlassen möchte, jedoch von der gleichen Barriere wie die Plüschis am Verlassen des Hauses gehindert wird. Außerdem berichten sie von einem Monster mit tausend Zähnen, das sie angreift, wenn sie sich zu lange in der Halle unten aufhalten.

Im dritten Akt untersuchen die Welfen den Keller, der eigentlich recht unspektakulär ist, bis auf die Trümmer der Aufzugskabine, zwischen denen sich ihr Endgegner aufhält: ein Rattengott, ein von der Macht des Buhmanns durchdrungenes Wesen aus sieben Ratten.

Im vierten Akt kommt es zum großen Showdown mit dem Boss-Gegner, der besiegt werden muss, um das Hotel verlassen zu können.

1. Akt – „Wo sind wir denn hier?“

Zusammenfassung

Die Plüschis erwachen in einer Glasvitrine zum Leben und müssen sich befreien, damit das Abenteuer losgeht.

Danach können sie sich im Erdgeschoss des Hotels umsehen und dabei beliebig viel Schaden anrichten. Sie bemerken möglicherweise auch, dass sie das Gebäude nicht verlassen können.

Es kommt zu einem Treffen mit einer Ratte, und es ertönen seltsame Geräusche, denen sie nachgehen können.

Hinter gläsernen Wänden

Beschreibe, wie die Knopfaugen der Plüschis mit einem ersten Flackern zum Leben erwachen und ihre Umgebung wahrnehmen. Sie befinden sich in einem Glaskasten auf der Rezeptionstheke eines Hotels (ob auf einer oder verschiedenen Ebenen, getrennt durch Glasscheiben, sei den Spielenden überlassen). Sie blicken in ein schummeriges Halbdunkel. In dem Raum vor ihnen brennen keine Lampen, doch von draußen dringt das Licht von weit entfernten Straßenlaternen herein. Vor den Fenstern tobt zudem ein Gewitter mit heftigem Regen, und gelegentlich zucken Blitze durch die Nacht.

Das erste Ziel der Plüschis, wenn sie nicht einfach ihre Spielzeit absitzen wollen, dürfte es sein, diese Vitrine zu verlassen. Die folgenden Vorschläge sind nur ein paar Ideen, wie dies geschehen könnte; lass einfach jede Sache gelingen, die vernünftig oder chaotisch genug klingt:

- Durch eine *Aktion* mit ♣ **Geschick** gegen *Schwierigkeit* 5 kann ein Plüschis mit einem geeigneten Werkzeug (Büroklammer, Stecknadel usw.) das Schloss der Vitrine öffnen und die Tür aufstoßen.
- Durch eine *Aktion* mit ♦ **Hirn** gegen *Schwierigkeit* 5 erkennt ein Plüschis, wie man das Schloss aufhebeln kann; eine anschließende *Probe* auf ♣ **Geschick** oder ♠ **Muskeln** öffnet die Tür.
- Vielleicht findet sich in der Vitrine ein Objekt, mit dem man die Glasscheiben zerdeppern kann (z. B. ein Souvenir-

Aschenbecher); eine *Probe* auf ♠ **Muskeln** später sind die Plüschis frei.

- Durch eine gemeinsame *Aktion* aller Plüschis mit ♠ **Muskeln** gegen *Schwierigkeit* 12 können sie gemeinsam den Glaskasten umstürzen und zerbrechen.

Wenn die Vitrine bei der Befreiung zerstört wurde, prüfe mit einer *Schicksalsfrage*, ob die Plüschis sich wehgetan haben:

- Ziehe drei Karten vom *Plüschi-Stapel*.
- Ist eine davon ♥ **Herz**, bleiben die Plüschis ungeschoren, ansonsten verlieren sie 1 ⚡ **Energie**.

Zu hart?

Wenn die Plüschis so gar keine Möglichkeit finden, die Vitrine zu verlassen, könnte die Tür einfach nur nur verklemmt sein, so dass eine *Probe* auf ♠ **Muskeln** sie aufspringen lässt.

Zu weich?

Diese erste Szene im Leben eines Plüschis sollte ihnen Zuversicht geben, darum lassen wir ihnen das Erfolgserlebnis.

Hier gibt es viel zu sehen

Diese Szene ist vor allem dazu gedacht, die Regeln ein bisschen kennenzulernen und die Spielenden an das Leben als Plüschis heranzuführen.

Sie können sich frei im gesamten Erdgeschoss bewegen und sich dort umsehen. Stell dir bei allen Beschreibungen vor, du seist nur 20–30 Zentimeter groß, und das in einer Welt, die für Leute mit einer Durchschnittsgröße von über 170cm geschaffen wurden.

Gegenstände und Möbel sind gigantisch. Eine geschlossene Tür zu öffnen erfordert schon waghalsige Kletteraktionen (*Aktion* mit ♣ **Geschick** gegen *Schwierigkeit* 5 mit einer anschließenden *Probe* auf ♣ **Geschick** oder ♠ **Muskeln** zum Öffnen). Das Verschieben von Stühlen oder anderen Objekten erfordert die Zusammenarbeit mehrerer Plüschis (*Aktion* (3) mit ♠ **Muskeln** gegen *Schwierigkeit* 12 zum Verschieben). Auf ein Möbelstück zu klettern erfordert eine *Probe* auf ♣ **Geschick**.

Aktionen über mehrere Etappen

Die Spielenden sollen sich im Rahmen dieser Szene mit den Regeln auseinandersetzen. Nutze darum *Proben* und *Aktionen*, um die jeweils auftretenden Situationen spannender zu gestalten, aber wenn die Spielenden eine gute Begründung haben, warum etwas klappen sollte, hör auf sie. Ansonsten solltest du sie unterstützen, indem du ihnen Tipps gibst.

So kann man sich beispielsweise durch eine vorangegangene *Probe* oder *Aktion* Bonus-Karten erarbeiten:

- Das Plüschis schaut sich die Tür mit einer *Probe* auf **♦ Hirn** an, um zu erkennen, wie man sie öffnet, und erhält dafür einen *Bonus* von 1–2 Karten auf die folgende *Aktion* mit **♣ Geschick**.
- Eine erfolgreiche *Aktion* auf **♥ Herz**, um sich in einen dunklen Raum zu wagen, gibt dem Plüschis einen *Bonus* von 1–2 Karten bei der ersten *Aktion* im folgenden Kampf, weil es auf jeden Fall mutig genug ist, sich der auftauchenden Ratte zu stellen.

Mach die Spieler darauf aufmerksam, dass sie solche *Aktionen* auch selbstständig durchführen können, beispielsweise auch, um die eigene Kartenhand zu verbessern, weil einem vor einem zu erwartenden Handgemenge **♦** nicht viel helfen und man stattdessen lieber **♣** oder **♠** möchte.

Du solltest solche Möglichkeiten nur dann beschränken, wenn die Zeit drängt (dann bleiben außerdem immer noch die *Knopf-Effekte*).

Es gibt weder Strom noch Gas im Haus, so dass dunkle Ecken wirklich dunkel sind, außer, die Plüschis finden eine Taschenlampe oder eine andere Lichtquelle (diese könnten sich an der Rezeption, im Büro oder Hauswirtschaftsraum oder in der Nähe des Aufzugsschachts befinden und werden gefunden, wenn die Plüschis gezielt danach suchen).

Das ganze Erdgeschoss macht einen heruntergekommenen Eindruck, als sei das Gebäude schon seit Jahren verlassen.

Staub hat sich auf alle Flächen gelegt und erhebt sich in kleinen Wolken oder Flocken in die Luft, wenn man Gegenstände berührt oder

darauf herumspringt (besonders sensible Plüschis machen vielleicht eine *Probe* auf **♥ Herz**, um herauszufinden, ob sie vielleicht einer plötzlichen Niesattacke erliegen). Die Räume sind allesamt typisch eingerichtet und sehen so aus, als habe man sie nur halbherzig geräumt (im Büro liegen noch Unterlagen verstreut herum, in der Küche sind noch Kochutensilien und Vorräte zu finden usw.)

Natürlich ist ein solcher Streifzug auch die perfekte Möglichkeit, sich mit allerlei Unsinn auszurüsten, von der herumliegenden Packung Heftzwecken über Taschenlampen und Batterien aus der Abstellkammer bis hin zu Messern jeder Art aus der Küche.

Für das eigentliche Abenteuer relevant sind im Erdgeschoss übrigens nur zwei Stellen:

- Die große Schiebetür am Eingang ist nicht mehr gesperrt und lässt sich mit einer *Aktion* (4) mit **♠ Muskeln** gegen 12 aufstemmen. Trotzdem scheitert jeder Versuch, das Hotel zu verlassen, weil eine unsichtbare Barriere die Plüschis zurückprallen lässt, als seien sie gegen eine Gummwand gelaufen. Auch die Fenster und alle anderen Wege hinaus sind auf die gleiche Art versperrt. Das undurchdringliche Hindernis umschließt das ganze Gebäude in jede Richtung.
- Am Aufzug sind deutliche Brandspuren zu erkennen. Die Türen stehen offen, und verkohlte Trümmer wurden bis in die Halle geschleudert. Im eigentlichen Schacht baumeln die zeretzten Kabel, an denen früher eine Kabine hing. Diese kann man mit **♦ Hirn** (*Probe* oder *Aktion*) im Kellergeschoss erkennen, wenn auch nur als zerschmetterte Trümmer.

Beide Elemente werden im Textkasten [Was ist hier passiert?](#) näher erläutert.

Zu hart?

Wenn die Spielenden sich mit *Proben* und *Aktionen* bei der Untersuchung des Erdgeschosses schwertun oder ihnen zu viel misslingt, löse ein paar Dinge erzählerisch oder mach ihnen das Leben leichter, indem du *Schwierigkeiten* herabsetzt oder *Bonus*-Karten verteilt.

Zu weich?

Wenn die Plüschis zu viel Chaos anrichten oder aus anderen Gründen eingebremst werden müssen, mach ihnen das Leben etwas schwerer. Türen können abgeschlossen oder durch umgefallene Gegenstände blockiert sein, ausgelaufene Putz- oder Spülmittel (wer hat die wohl umgeworfen?) können das Bewegen zum Abenteuer machen. Sei einfallsreich ...

Der beste Freund des ... Plüschis?

Irgendwo im Erdgeschoss, ängstlich in ein Versteck verkrochen, um nicht von den Ratten (oder noch schlimmer, ihrem Anführer) erwischt zu werden, stoßen die Plüschis auf einen zitternden Hund, einen wuscheligen Mischling von der Größe eines Dackels, ängstlich zwischen die Beine eines Möbelstücks verkrochen. Das Tier friert und hat offensichtlich Hunger.

Wenn die Plüschis sich um ihn kümmern (indem sie beispielsweise ein paar Kissen von den Sesseln in der Halle holen oder eine Dose mit Suppe aufmachen), wird der Hund bald zutraulich werden, sich aber zunächst weigern, sein Versteck zu verlassen. Er spürt die Nähe der Kreaturen des Buhmanns, aber auch, dass die Plüschis aus anderem Stoff geschneidert sind. Wenn er irgendwann sein Versteck verlässt, könnte auffallen, dass er die Barriere um das Hotel einfach durchschreiten kann; er wird aber normalerweise nicht ohne seine neuen pelzigen Freunde gehen, außer, sie waren boshaft zu ihm.

Zu hart?

Hier kann eigentlich nicht viel passieren, da der Hund normalerweise friedlich bleibt. Wenn die Plüschis nicht verstehen, was sie für den Hund tun können, könnte er offensichtlich vor Kälte zittern oder vergeblich versuchen, mit den Zähnen eine Dose aufzubeißen.

Zu weich?

Da es sich hier nicht um eine konfliktgeladene Situation handelt, sollte den Plüschis gelingen, was sie vorhaben.

Gegner – Erschöpfter Hund

Art..... Haustier

Anzahl..... 1

Aussehen:

Ein Mischling mit zotteligem Fell, der müde und erschöpft wirkt.

Verhalten:

Das Tier wird möglicherweise Zutrauen zu den Plüschis fassen, weil es auf der Suche nach einem neuen Rudel ist. Wird es jedoch vernachlässigt oder gar boshaft behandelt, wird es die Flucht hinaus ins Gewitter ergreifen.

Runden-Erfolge 15

Konfliktwerte:

♣ **Geschick** 5 {2}

♠ **Muskeln** 8 {3}

♥ **Herz** 5 {2}

♦ **Hirn** 3 {1}

⚡ **Energie** 10

⊗ **Knöpfe** 0

Besonderheiten

- *Rudel:* Wenn er ein Mitglied seines Rudels verteidigen muss, bekommt der Hund immer einen *Bonus* von 1 Karte.
- *Verbissen:* Nach einem Angriff, der mindestens 1 ⚡ **Energie** angerichtet hat, kann sich der Hund in seinen Gegner verbeißen. Dieser erleidet in jeder Runde einen Schaden von 2 ⚡ **Energie** und einen *Malus* von 2 Karten auf alle *Proben* und *Aktionen*.

Rattenscharfes Treffen

Wenn die Plüschis ein bisschen Action brauchen, kommt diese Szene ins Spiel, idealerweise als letzte Szene vor dem **2. Akt – Begegnung mit dem Jenseits**.

Beschreibe zunächst, dass die Plüschis von irgendwoher ein Rascheln hören, womöglich aus einem Raum, den sie noch nicht genau untersucht haben. Wenn sie sich dem Geräusch nähern, taucht aus irgendeiner schwer einsehbaren Ecke eine große Ratte auf und schaut sie neugierig an.

Das Tier ist mit dem Rattengott, dem Endgegner des Szenarios, geistig verbunden.

Alles, was es wahrnimmt, erfährt auch die Kreatur, die für das Chaos im Hotel verantwortlich ist. Die Ratte zeigt ein eindeutiges Unbehagen, wenn sie mit offenem Feuer konfrontiert wird oder wenn vor dem Fenster ein Blitz herniedergeht.

Wenn ein Plüschis wissen möchte, ob an dem Tier etwas seltsam ist, muss es eine *Probe* auf ♥ ablegen; bei einem Erfolg erkennt es, dass die Augen der Ratte schwarz sind und finster glimmen. Alternativ kann es auch eine *Aktion* mit einer *Knuddelkraft* wie *Tierkunde* oder *Finsteres Gespür* durchführen.

Wenn die Ratte nicht vertrieben wird, wird sie bei den Plüschis bleiben, so dass diese sich einen spionierenden Floh ins Fell setzen.

Zu hart?

Wenn die Ratte den Spielenden zu viele Probleme bereitet, sucht sie einfach nach den Regeln der *Besonderheit Fluchtreflex* das Weite.

Zu weich?

Wenn die Plüschis die Ratte sofort ausschalten, könnten 1–3 Artgenossen auftauchen, die vom Fiepen des fast besiegt Tiers angelockt wurden.

So geht's weiter.

Irgendwann hören die Plüschis ein Rascheln aus dem Keller (aus dem Aufzugsschacht oder über eine der beiden nach unten führenden Treppen). An der Treppe nach oben oder wiederum am Aufzugsschacht ertönt hingegen ein leises Wimmern aus dem Obergeschoss.

Lass die Plüschis wählen, welchem Geräusch sie nachgehen wollen.

Gehen sie die Treppe hinauf ins Obergeschoss, geht es weiter mit dem **2. Akt – Begegnung mit dem Jenseits**. Folgen sie dem Rascheln im Keller, lies weiter beim **3. Akt – Auf in die Finsternis**.

Scherge – Ratte

Art Haustier

Anzahl 1

Aussehen:

Eine große Ratte mit verstrubbeltem, schmutzigen Fell und schwarz glimmenden Augen (was man jedoch zunächst nicht sieht).

Verhalten:

Die Ratte ist zunächst einmal neugierig, weil sie außer ihren Artgenossen und dem ängstlichen Hund niemanden im Hotel erwartet. Kommen ihr die Plüschis zu nahe oder greifen sie sogar an, wird sie sich mit gebleckten Zähnen auf die Feinde stürzen.

Runden-Erfolge 5

Konfliktwerte:

♣ **Geschick** 5 {2}

♠ **Muskeln** 5 {2}

♥ **Herz** 3 {1}

♦ **Hirn** 3 {1}

⚡ **Energie** 5

⊗ **Knöpfe** 0

Besonderheiten

- *Fluchtreflex*: Wenn eine Ratte aus einem *Konflikt* fliehen will, handelt sie als Erste in einer Runde, noch vor den PCs. Die Plüschis können sie aufhalten, wenn ihnen eine gemeinsame *Aktion* (3) mit ♣ **Geschick** gegen 12 gelingt. Eine Ratte, deren *Fluchtreflex* so gestoppt wurde, gilt als ausgeschaltet (⚡ **Energie** 0).

2. Akt – Begegnung mit dem Jenseits

Zusammenfassung

Im Obergeschoss des Hotels stoßen die Plüschis auf die Geister der beiden Kinder, die bei dem Anschlag des Buhmanns umgekommen sind. Sie erfahren die Hintergrundgeschichte, wie sie von den Opfern wahrgenommen wurde.






Misstrauen ...

Wenn die Plüschis die Treppe hinauf kraxeln (was für sie eine anstrengende Kletterpartie darstellt, die jedoch normalerweise ohne *Proben* oder *Aktionen* zu bewältigen sein sollte), stehen sie im Obergeschoss des Hotels, direkt vor einer Sitzecke, die sich unter der Dachschräge befindet.

Rechts von ihnen ist der obere Teil des Aufzugs zu sehen, dessen Türen durch den Aufprall der Kabine völlig verzogen und nicht mehr zu öffnen sind. Auch hier zeigen sich schwarze Brandspuren.

Das Wimmern ist lauter zu hören und ertönt hinter der Ecke rechts von ihnen. Biegen sie um diese Ecke, blicken sie einen Gang hinunter, der auf der linken Seite sechs und auf der rechten Seite vier Türen hat. Außer einer Tür in einen Hauswirtschaftsraum führen die anderen in Gästezimmer, die alle gleich aufgebaut sind und als Erker in das Schrägdach eingebaut sind. Weiter hinten im Gang sehen die Plüschis zwei geisterhafte Gestalten, ein Mädchen und einen Jungen, die in enger Umarmung am Boden hocken. Der Junge scheint zu weinen, und seine Schwester versucht ihn zu trösten.

Wenn die beiden die Stofftiere bemerken, werden sie diese misstrauisch, wenn nicht gar feindselig anblicken und sich weigern, mit ihnen zu reden.

Um die Kinder zu befragen, müssen die Plüschis sie in einem sozialen *Konflikt* bezwingen (ihre  **Energie** auf 0 bringen). Dies geschieht beispielsweise durch gutes Zureden (*Aktion* mit  **Herz**) oder durch Argumente (*Aktion* mit  **Hirn**), jeweils gegen den entsprechenden *Konfliktwert* des Geisterpaares. Vielleicht schlägt auch ein Plüsch mit  **Geschick** Kapriolen, um das  **Herz** der Geister zu überwinden. Drohungen hingegen helfen nicht weiter.

Was ist hier passiert?

Vor einigen Jahren kam es in diesem Hotel zu einem grässlichen Vorkommnis. Eine Gruppe von Ratten, die sich vor einem Unwetter in Sicherheit bringen wollte, ganz ähnlich wie dem in der heutigen Nacht, suchte Zuflucht im Keller des Hotels. Als sich einige von ihnen in einer Speisekammer über die Vorräte her machten, verknoteten sich ihre Schwänze, und sie drohten zu verenden.

In dieser Nacht trat jedoch der Buhmann oder einer seiner Mittelsmänner in das Leben zweier Kinder, die in diesem Hotel mit ihren Eltern abgestiegen waren. Er hatte sie zu seinen Opfern auserkoren, und während die beiden mit dem Aufzug ständig auf und ab fuhren, sorgte der Buhmann dafür, dass die Steuerung des Geräts versagte. Alle Türen flogen auf, der Aufzug raste nach oben, schlug am oberen Ende des Schachts ein und krachte nur Sekunden später auf den Boden im Keller, wo er zerschellte.

Gegen den Abtransport der Kinder konnte der Buhmann nichts machen, doch ihre Seelen konnte er hinter eine magische Barriere sperren. Diese verhindert, dass Kinderseelen, aber auch Plüschiseelen, diesen Ort verlassen können.

Damit die Abriegelung erhalten bleibt, machte der Buhmann den hilflosen Ratten ein Angebot: sie sollten am Leben bleiben und zu einem Rattengott werden, einer Gemeinschaftsintelligenz, deren Zweck es ist, die Macht des Buhmanns hier aufrecht zu erhalten. Die panikerfüllten Tiere nahmen das Angebot an.

Kurz nach diesen Ereignissen ging das Hotel pleite. Es war kein Geld für die Reparatur des Aufzugs vorhanden, und selbst wenn, niemand schien in einem Haus übernachten zu wollen, in dem es zu einem solchen schrecklichen Unglück gekommen war. Geistergeschichten machten die Runde, und noch dazu erzählte man von Ratten, die man nicht aus dem Gebäude vertreiben konnte, die scheinbar fast menschliche Intelligenz besaßen.

Seit einigen Jahren leben nur noch der Rattengott und seine Horde hier.

Gegner – Geisterhaftes Kinderpaar

Art Unsagbare Kreatur

Anzahl 1 (die beiden Kinder werden wie ein *Gegner* behandelt)

Aussehen:

Geisterhafte Erscheinung zweier Kinder: ein Mädchen von etwa acht Jahren namens Anja und ein Junge von etwa fünf Jahren namens Alexander.

Verhalten:

Die Kinder misstrauen lebendigen Wesen, auch wenn sie wie lebendige Stofftiere aussehen. Kann man sie überzeugen, dass ihre Gegenüber harmlos sind, werden sie Vertrauen zu den Plüschis fassen und ihnen alles erzählen.

Runden-Erfolge..... 10

Konfliktwerte:

♣ **Geschick** 5 {0}

♠ **Muskeln** 0 {0}

♥ **Herz** 5 {2}

♦ **Hirn** 5 {2}

⚡ **Energie** 10

⊗ **Knöpfe** 0

Besonderheiten

- **Eisiger Hauch:** Wenn die Kinder ein lebendes Wesen durchdringen, rauben sie diesem ihren *Konfliktwert* in ♣ **Geschick** an ⚡ **Energie**, wenn das Opfer nicht seinerseits mit ♣ **Geschick** ausweicht.
- **Geisterhaft:** Kein physischer Gegenstand kann sie verletzen. Sie können jedes physische Hindernis durchdringen.
- **Misstrauisch:** Die Geister müssen erst in einem *Sozialen Konflikt* besiegt werden, bevor sie mit lebendigen Wesen sprechen.

Ermutige die Spielenden, die jeweiligen Handlungen ihrer Plüschis auch wirklich auszuspielen, damit diese Szene nicht zu einer Folge rein mechanischer *Aktionen* wird. Lass alle sprechen, und wenn ein Plüschis lange nichts gesagt hat, fordere es auf, sich ebenfalls am Gespräch zu beteiligen, vielleicht auch, weil es von einem der Kinder beobachtet wird.

Wenn du das Gefühl hast, dass es an der Zeit für eine *Aktion* ist, lass das zuletzt aktive Plüschis diese ausführen. Gib ihm einen *Bonus* von 1–2 Karten, wenn sich die Spielenden gut geschlagen haben. Ein *Malus* sollte hingegen selten sein, außer, die Spielenden haben sich gerade katastrophal danebenbenommen.

Sobald die ⚡ **Energie** der Geister verbraucht ist, willigen sie ein, mit den Plüschis zu sprechen. Es geht bei der nächsten Szene weiter.

Zu hart?

Wenn die Plüschis im *Konflikt* zu unterliegen drohen, könnte der Hund auftauchen, den sie im Erdgeschoss entdeckt haben. Dieser gibt einem Plüschis pro *Runde* einen *Bonus* von 2 Karten, wenn es eine *Aktion* mit ♥ **Herz** durchführt, weil das Tier die Kinder ablenkt und positiver stimmt.

Wenn du die Situation nicht mit einem *Sozialen Konflikt* lösen willst, steht es dir frei, den Plüschis zuzugestehen, die Kinder im freien Rollenspiel zu überreden, dass die Plüschis die Guten sind.

Zu weich?

Wenn die Plüschis im *Konflikt* allzu schnell siegen, könnte der Rattengott eine Ratte zu ihnen schicken, um die Situation zu verschärfen (die Kinder wissen, dass die Ratten etwas mit ihrem Schicksal zu tun haben). Ihr Auftauchen gibt **jedem** Plüschis pro *Runde* einen *Malus* von 1 Karte, bis das Tier vertrieben wird.

Ist bereits eine Ratte bei den Plüschis, weil sie diese nicht vertrieben haben, werden die Geister voller Angst und Wut verlangen, dass das „Monster“ verschwinden muss.

... und Vertrauen

Sobald die beiden Kinder besiegt wurden, werden sie freimütig erzählen, was ihnen passiert ist:

- Sie sind im Aufzug auf und ab gefahren, obwohl die Eltern ihnen das verboten hatten.
- Plötzlich gab es einen dumpfen Knall, die Kabine raste urplötzlich nach oben, krachte gegen etwas und flog im nächsten Moment nach unten.

- Danach wissen die Kinder nichts mehr, bis sie in ihrem Zimmer hier oben aufgewacht sind, schon als Geister.
- Sie wissen nicht, wie lange diese Ereignisse her sind; sie haben kein Zeitgefühl mehr.
- Sie können sich zwar im Hotel bewegen, es jedoch nicht verlassen (sie beschreiben das Gleiche, was den Plüschis passiert ist, eine unsichtbare Wand, an der sie abprallen).
- Sie wagen sich kaum noch nach unten, da sie dort sehr oft von Ratten angegriffen wurden, manchmal auch von dem „Monster mit den tausend Zähnen, das im Keller haust“ (alternativ beschreiben sie den Rattengott auch als „Ungeheuer mit vielen Köpfen“, geben jedoch keine genauere Beschreibung ab).
- Das Monster hat ihnen wehgetan (die Macht des Buhmanns sorgt dafür, dass der Rattengott auch die Geister verletzen kann).
- Freiwillig werden sie nicht wieder nach unten gehen, doch wenn ihre neuen Freunde ihnen versprechen, dass ihnen nichts passiert, werden sie ihnen vertrauen.
- Eigentlich ist es ihr größter Wunsch, das Hotel zu verlassen, weil sie schon zu lange hier gefangen gehalten werden.

- Falls die Plüschis den Hund nicht gefunden haben, können die Kinder sie darauf aufmerksam machen, dass sie das Tier gehört haben.

Zu hart?

Wenn die Plüschis nicht auf die richtigen Fragen kommen, lass die Geister einfach die wichtigsten Punkte des Hintergrunds erzählen oder leg ihnen Fragen wie „Habt ihr die Ratten getroffen?“ oder „Ist da unten ein Hund?“ in den Mund.

Zu weich?

Hier ist keine besondere Härte notwendig, da es nur darum geht, die Hintergründe des Szenarios zu erfahren.

So geht's weiter.

Die Plüschis werden nach dem Treffen mit den Geistern vermutlich wieder nach unten gehen. Wenn sie noch nicht im Keller waren, könnten sie sich dorthin begeben (siehe [3. Akt – Auf in die Finsternis](#)).

Wenn sie das jedoch nicht tun wollen und auch sonst keine Anstalten machen, etwas Zielführendes zu unternehmen, beginne mit dem [4. Akt – Der Rattengott](#).

3. Akt – Auf in die Finsternis

Zusammenfassung

Die Plüschis untersuchen den Keller des Hotels und finden dort weitere Spuren, was mit dem Aufzug passiert ist. Möglicherweise treffen sie auf den Rattengott, und der **4. Akt – Der Rattengott** beginnt.

Erforschung des Unbekannten

Der Keller ist das Refugium der Ratten. Diese verstecken sich jedoch vor den Plüschis, da sie (und damit auch ihr Anführer, der Rattengott) die Neuankömmlinge noch nicht einschätzen können.

Die Plüschis können sich also in den Kellerräumen herumtreiben und in diesen nach Herzenslust stöbern. Überleg dir einfach, was sich in den jeweiligen Räumen befinden könnte, und hör dir auch an, was die Spielenden erwarten. Dann lass alles erscheinen, was irgendwie sinnvoll, spannend oder lustig klingt. Vielleicht toben die Plüschis durch die Wäscheberge in der *Waschküche*, oder sie sperren sich gegenseitig in die *Kühlkammer*. Lasst eurer Phantasie freien Lauf. Möglicherweise könnt ihr sogar durch eine *Aktion* mit **♦ Hirn** gegen 8 im Raum der *Elektroinstallation* die Stromversorgung im Hotel wiederherstellen (dabei fällt jedoch auf, dass das Wiedereinschalten der herausgeflogenen Sicherung, die mit **Aufzug** beschriftet ist, sofort wieder zu einem Kurzschluss führt).

Lass dabei immer wieder **Böse Vorzeichen** einfließen, und beachte, dass **Der Aufzug** besonderes Augenmerk verdient.

Zu hart?

Die Erforschung des Kellers sollte die Plüschis normalerweise vor keine großen Probleme stellen, also solltest du auf allzu viele *Proben* oder *Aktionen* verzichten. Türen könnten unverschlossen sein, Regale leicht zu erklimmen usw.

Zu weich?

Wenn die Plüschis allzu sorglos vorgehen, hol sie bei völlig unbedachten Handlungen wieder mit ein paar Gefahren auf den Boden der

Tatsachen. Herunterfallende Vorräte, wackelnde und zusammenbrechende Möbelstücke und flackernde Taschenlampen sind nur einige der möglichen Ideen.

Böse Vorzeichen

Bevor der Rattengott seinen ersten Auftritt hat, sollten die Plüschis schon auf einige düstere Vorzeichen treffen.

So sollten sie ständig das Gefühl haben, aus den Schatten heraus belauert zu werden (was auch der Wahrheit entspricht, da dort die Ratten des Hotels hocken und sie beobachten). Normalerweise werden sie die Tiere nicht sehen können, doch das Licht einer Taschenlampe wird sich in ihren rot-schwarzen Augen brechen.

Wenn sie einen Raum betreten, hören sie vielleicht noch das Rascheln einer Ratte, die sich irgendwo unter einem Wäscheberg oder in den Trümmern eines zerbrochenen Möbelstücks versteckt.

Die Tiere haben sich sogar durch einige Wänden hindurchgefressen, so dass am Boden halbrunde Löcher von erheblicher Größe zu finden sind.

Es muss nicht zu irgendwelchen direkten Begegnungen kommen, doch wenn es passiert, benutze einfach die Werte der Ratte aus dem **1. Akt – „Wo sind wir hier?“**.

Zu hart?

Wenn es den Spielenden zu unheimlich wird, so können sie den Ausflug in den Keller jederzeit ohne negative Folgen abbrechen und wieder nach oben fliehen.

Gib ihnen dabei ruhig das Gefühl, dem Grauen gerade noch entkommen zu sein.

Zu weich?

Wenn die Plüschis sich vor nichts gruseln und einfach auf alle Ratten losgehen, die sie irgendwo vermuten, dann beende den **3. Akt – Auf in die Finsternis** an dieser Stelle und gehe direkt zum **4. Akt – Der Rattengott**.

Der Aufzug

Wie schon in den anderen beiden Stockwerken, so zeigen sich auch hier am Aufzug eindeutige Spuren des katastrophalen „Unfalls“, der die beiden Kinder das Leben gekostet hat. Die Türen sind verzogen und stehen halb offen, der Bereich vor dem eigentlichen Aufzug ist mit verschmorten Trümmerteilen bedeckt.

Betreten die Plüschis den Raum *Aufzugstechnik*, so finden sie dort einen durchgebrannten Generator; dieser lässt sich jedoch durch keine Tricks und Kniffe wieder starten.

Eine *Aktion* mit ♦ **Hirn** gegen *Schwierigkeit* 5 lässt das Plüschis allerdings entdecken, dass eine verschmorte Ratte an einer bestimmten elektrischen Verbindung für den fatalen Kurzschluss gesorgt hat (sie wurde von der Macht des Buhmanns dorthin gelockt).

Untersuchen die Plüschis hingegen den eigentlichen *Aufzug*, so finden sie dort die völlig zerstörte Aufzugskabine am Boden.

Inmitten dieser Trümmer hat sich der Rattengott versteckt und versucht sich darüber klar zu werden, was er tun soll.

Er kann durch eine *Aktion* mit ♦ **Hirn** gegen *Schwierigkeit* 8 entdeckt werden, aber nur, wenn das Plüschis bewusst nach etwas Außergewöhnlichem im Innern der Kabine sucht.

Zu hart?

Wenn du möchtest, dass die Spielenden die Ursache für den Kurzschluss finden oder den Rattengott entdecken, lass sie jeweils ohne *Aktion* davonkommen.

Zu weich?

Die Ratten könnten versuchen, ihren Anführer zu verteidigen, wenn die Plüschis ihm zu nahe kommen. In diesem Fall gehen ein oder mehrere Ratten zum Angriff über.

So geht's weiter.

Wenn die Plüschis das Versteck des Rattengotts entdecken, beginnt der **4. Akt – Der Rattengott**. Ansonsten können sie unbehelligt, wenn auch von neugierigen Rattenaugen beobachtet, wieder nach oben gehen, und sich möglicherweise ins Obergeschoss begeben (siehe **2. Akt – Begegnung mit dem Jenseits**).

Wenn den Spielenden hingegen nichts mehr einfällt, was sie tun könnten, geht es auf jedem Fall mit dem **4. Akt – Der Rattengott** weiter.

4. Akt – Der Rattengott



Zusammenfassung

An dieser Stelle werden die frischerwachten Helden dem Boss-Gegner dieses Szenarios gegenüber treten, dem Rattengott.

Das unnatürliche Wesen wird ihnen dabei entweder im Keller begegnen (wenn sie sich dorthin begeben haben) oder sich durch den leeren Aufzugsschacht nach oben bewegen (wenn sie keine Anstalten machen, den Keller aufzusuchen).

Die Plüschis müssen den Boss-Gegner besiegen und damit seine Macht über das Hotel brechen, um die unsichtbare Barriere aufzulösen und sowohl den beiden Geistern als auch sich selbst die Flucht zu ermöglichen.

Der Endkampf

Die letzte Konfrontation mit dem Boss-Gegner kann auf verschiedene Arten ausgelöst werden und sich an verschiedenen Orten abspielen. Auf jeden Fall sollte das Auftauchen der grausigen Kreatur den Plüschis einen ordentlichen Schrecken einjagen.

Boss-Gegner – Rattengott

Art Unsagbare Kreatur

Anzahl..... 1

Aussehen:

Eine Gruppe von schmutzigen Ratten, deren Schwänze sich ineinander verknotet und miteinander verklebt haben. Ihre Bewegungen wirken seltsam flüssig, auch wenn immer einige Ratten rückwärts oder seitwärts gehen müssen. Ihre Augen glühen rötlich, und ihre Zähne wirken unnatürlich lang.

Verhalten:

Der Rattengott will die Plüschis ausschalten, da sie eine Gefahr für sein Dasein als Diener des Buhmanns darstellen. Er wird darum bis zum Ende kämpfen und normalerweise nicht fliehen.

Runden-Erfolge 25

Konfliktwerte:

♣ **Geschick** 5 {2}

♠ **Muskeln** 8 {3}

♥ **Herz** 5 {2}

♦ **Hirn** 3 {1}

⚡ **Energie** 20

⚙ **Knöpfe** 4

Besonderheiten

- **Angst vor Feuer:** Wenn der Rattengott mit offenem Feuer oder klar erkennbarer Elektrizität konfrontiert wird (eine verbleibende Erinnerung an die Erlebnisse der toten Ratte im Technikraum des Aufzugs), erstarrt er eine Runde vor Angst und kann nur *Reaktionen* durchführen. Dies gilt auch für Blitze vor dem Fenster.
- **Augen und Ohren überall:** Der Rattengott kann durch die Augen und Ohren aller Ratten im Haus alles wahrnehmen, was diese sehen oder hören. Somit kann er kaum überrascht werden (Aktion mit ♦ **Hirn** gegen 8), und er wird auch alle insgeheim gefassten Pläne der Plüschis mitbekommen.
- **Sprung:** Der Rattengott kann einmal im Kampf angreifen, indem er auf ein Plüschi draufspringt. Dies ist dann seine einzige *Aktion* in dieser Runde. Es handelt sich dabei um eine *Aktion* mit dem *Konfliktwert* ♣ **Geschick** gegen das ♣ **Geschick** des Plüschis. Gelingt die *Aktion*, so verliert das angegriffene Stofftier für jeden noch vorhandenen Körper des Rattengottes 1 ⚡ **Energie** und braucht die folgende Runde, um sich unter dem Gegner hervorzuarbeiten.
- **Starrer Blick:** Wer in die Augen einer der verknoteten Ratten blickt (*Probe* auf ♥ **Herz**, um dies im Nahkampf zu vermeiden, oder einen Malus von 1, wenn man dem Blick bewusst ausweicht), muss eine *Aktion* mit ♥ **Herz** gegen 5 bestehen, um nicht wie gebannt dazustehen. Erst ein Angriff auf den entsprechenden Körper bricht den Bann.
- **Viele Körper:** Der Rattengott kann für jeden seiner anfangs sieben Körper eine *Aktion* durchführen. Für einen Verlust von jeweils 4 ⚡ **Energie** wird ein Körper aus dem Verbund gelöst und gilt als ausgeschaltet. Ist alle ⚡ **Energie** verloren, löst sich der Verbund des Rattengotts auf, und die jetzt wieder einzelnen Ratten fliehen.

Plüschis, die keine *Probe* auf ♥ **Herz** erfolgreich bestehen, flüchten zunächst einmal eine Runde weg von ihrem Angreifer und benötigen danach eine weitere Runde, um wieder in Nahkampf-Reichweite zu kommen.

Dieser Kampf sollte episch und spannend werden, schließlich geht es um die Zukunft der Plüschis und das Schicksal der Kinderseelen.

Zu hart?

Wenn die Plüschis zu große Schwierigkeiten haben, den Boss-Gegner zu besiegen, kannst du es ihnen auf verschiedene Art und Weise leichter machen:

- Der Hund aus der Küche könnte seinem neuen Rudel zu Hilfe kommen.
- Die Geister können in den Kampf eingreifen.
- Ein Blitz draußen vor dem Fenster sorgt dafür, dass die Besonderheit *Angst vor Feuer* ausgelöst wird.
- Mit einer *Probe* auf ♦ **Hirn** könnte einem Plüschi auffallen, wie sehr sich der Rattengott vor Blitzen oder Flammen fürchtet.

Zu weich?

Geht der Kampf zu einfach vonstatten, wird der Rattengott mit lautem Fiepen einige Ratten herbeirufen, die ihn unterstützen sollen.

Möglicherweise könnte er auch Ratten nach oben schicken, um die Geister der Kinder anzugreifen und die Plüschis dazu zu bringen, von ihm abzulassen.

Reicht auch das nicht aus, kann der Rattengott die *Besonderheit Sprung* mehrfach oder gegen mehrere Plüschis auf einmal einsetzen.

So geht's weiter.

Nach dem Sieg über den Rattengott geht es weiter bei **Das Ende**.

Das Ende

Nach dem Sieg über den Rattengott (von dem wir der Einfachheit halber ausgehen wollen) löst sich die Macht des Buhmanns über das Hotel in Nichts auf.

Die Tiere, die eben noch den Rattengott gebildet haben, bringen sich panisch in Sicherheit, und auch die anderen Ratten kriechen in die dunkelsten Ecken des Hotels, um sich zu verbergen (mit einer *Probe* auf **Hirn** kann ein Plüschis erkennen, dass der seltsame schwarz-rötliche Glitzern in den Augen der Tiere nicht mehr vorhanden ist).

Wenn eins der Plüschis jetzt versucht, durch die Tür nach draußen zu gelangen, so wird es bemerken, dass die unsichtbare Barriere nicht mehr vorhanden ist, und es kann in den kalten Regen hinaustreten.

Nach kurzer Zeit kommen die beiden Geister aus dem Obergeschoss herab und gehen auf die Tür zu. Sie winken den pelzigen Helden noch einmal zu (vielleicht auch dem Hund, wenn dieser sich in der Halle befindet) und treten Hand in Hand, mit einem Lächeln auf den Gesichtern, einfach durch die Wand nach draußen. Während sie über den Parkplatz vor dem Hotel gehen, beginnen sie sich langsam aufzulösen, und noch vor Erreichen des Zauns, der sich am Rande des Geländes befindet, verschwinden sie einfach ins Nichts.

Nachspiel

Es steht den Plüschis jetzt frei, mit ihrer neugewonnen Freiheit zu machen, was auch immer sie (und ihre Menschen am Spieltisch) sich vorstellen.

Werden sie hinausziehen in die unbekannte Welt jenseits des Maschendrahtzauns?

Werden sie in dem alten Hotel einen Stützpunkt für zukünftige Abenteuer aufbauen? Werden sie sich mit dem Hund und möglicherweise gar den jetzt viel harmloseren Ratten anfreunden?

Es ist eure Welt, macht daraus, was ihr wollt.

Belohnung

Alle Plüschis erhalten für die Lösung des Szenarios 10 **Knöpfe**.

Das Plüschis, das sich beim Gespräch mit den Geistern besonders hervorgetan hat, erhält dafür 2 zusätzliche **Knöpfe**.

Das Plüschis, das den entscheidenden Streich gegen den Rattengott geführt hat, erhält ebenfalls 2 zusätzliche **Knöpfe**.

Ein paar Worte zum Abschluss

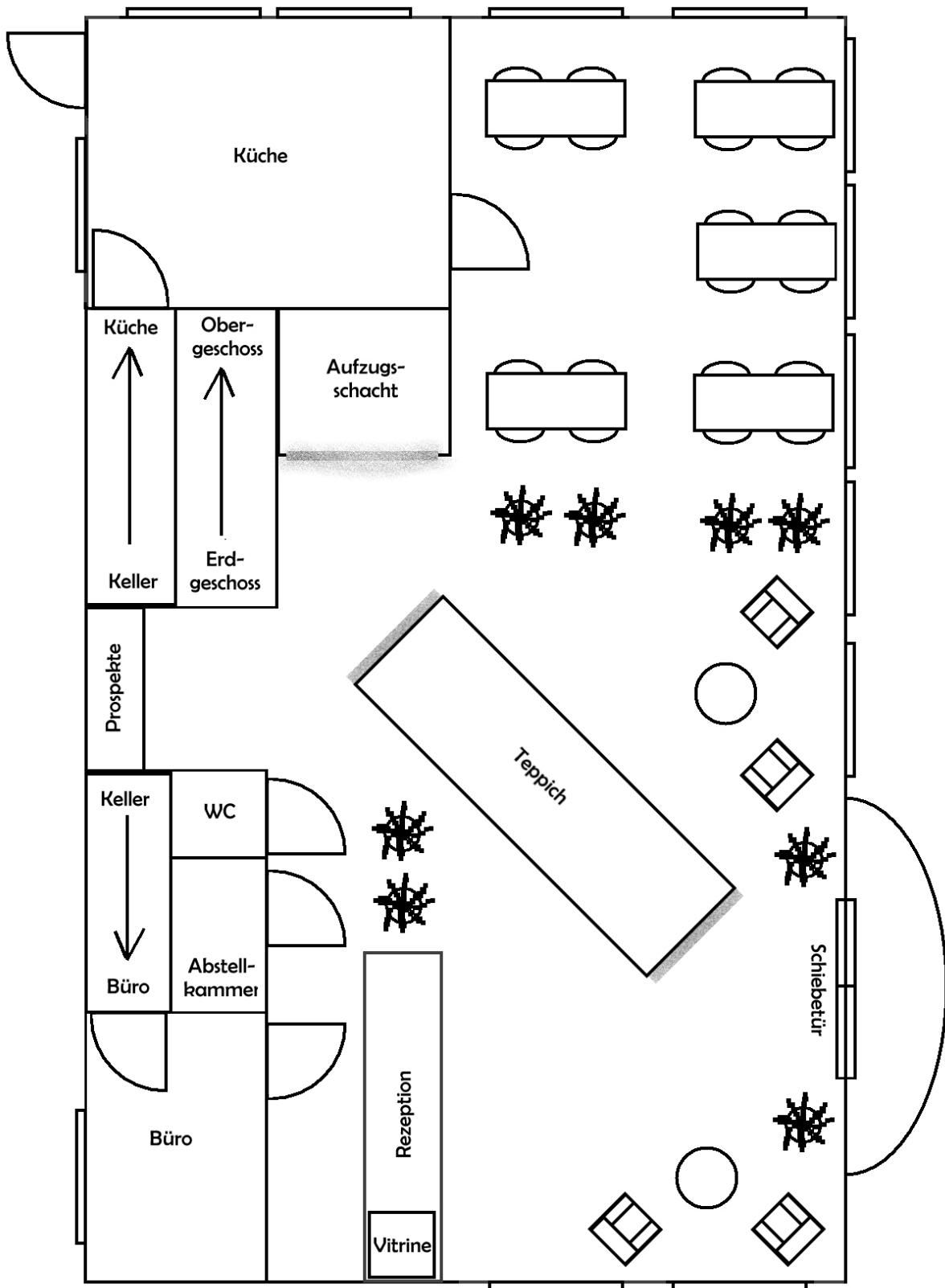
Hotel Bärnomicon ist vielleicht ein düsteres Szenario, als manche sich für den Einstieg vorgestellt haben.

Ich habe es ausgewählt, weil es einen recht klaren Fokus und zudem einen eindeutigen Ablauf hat. Außerdem zeigt es deutlich, dass das **Bärnomicon** nicht einfach nur ein harmloses und fröhliches Spielchen sein muss, sondern dass das Spiel viel mehr zu bieten hat, wenn man sich nur darauf einlässt.

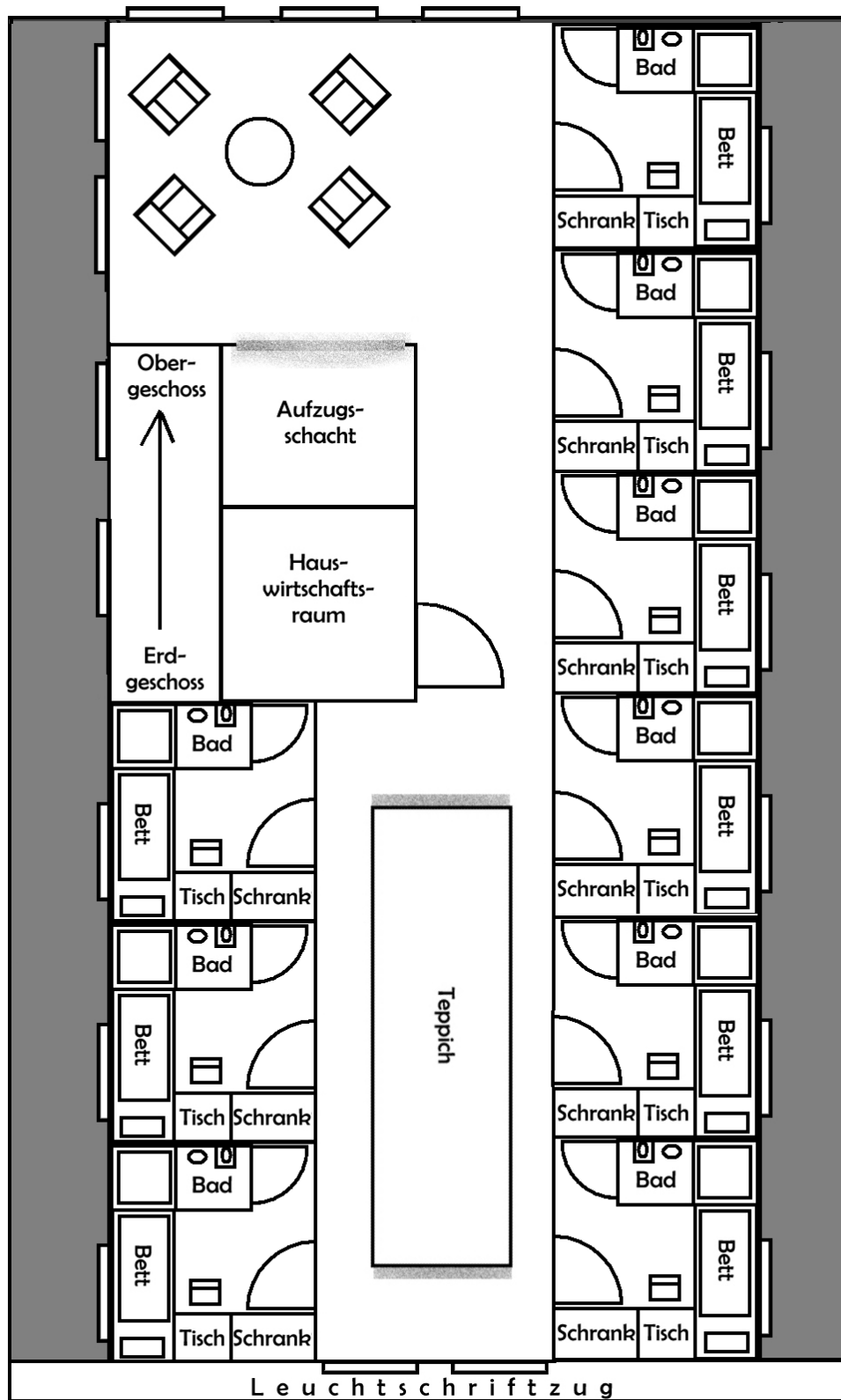
Ich hoffe, ihr habt trotzdem viel Spaß mit dem Szenario, dem wohl meistgespielten für das **Bärnomicon**, das immer für Gelächter am Tisch, aber auch für die eine oder andere Träne am Ende gesorgt hat.

Karten

Erdgeschoss



Obergeschoss



Keller

