

STRANGER TALES



SCHNELLSTART

INHALT:

TEIL 1

- Die Welt der merkwürdigen Geschichten..... 5
- Ein Rollenspiel..... 5
- Wie funktioniert *Stranger Tales*..... 6
- Fusions-System..... 7
- Was braucht ihr zum Spielen?..... 8
- Tapfere, Ermittler und Erzähler..... 9
- Spiel-Modi.....10
- Die Würfel und die Prüfungen ...11
- Schwierigkeitsgrade.....12
- Bonus oder Strafe.....14
- Pizza-Plättchen.....16

TEIL 2

- Der Ermittlerbogen19
- Leben und Tod27
- Charaktere28

TEIL 3

- Vorbereitung eines Abenteuers...31
- Die P&I Clique31
- Das Abenteuer und seine Kapitel.....32
- *Stranger Tales*, das komplette Spiel.....34

TEIL 4

- Schnellstart-Abenteuer.....36



Welcome
to
Crystal Country



Teil 1

“Wir hatten keine Ahnung, welche anderen Anomalien uns dort draußen erwarteten, aber eines war sicher: Nachdem wir das Rätsel um die dämonische Puppenspielerin in dem alten Haus in der Neibolt Street gelöst hatten, waren wir auf alles vorbereitet.”

- Daphne Davis

Die Welt der merkwürdigen Geschichten

Wir befinden uns in den 80er Jahren, einer Ära, die ihr wahrscheinlich direkt oder indirekt durch Filme, Musik, Brettspiele, Videospiele und alles, was dieses einzigartige und unwiederholbare Jahrzehnt dank des Nachhalls der nahen und fernen Zeit hinterlassen hat, miterlebt haben... Aber keine Sorge, in diesen Schnellstart-Regeln und in der endgültigen Version von *Stranger Tales* findest du jede Menge Ideen, selbst wenn deine Erinnerungen durch den Lauf der Zeit verblasst sind.

Wusstet ihr, dass die 80er Jahre voller Monster und Kreaturen aller Art waren? Wenn eure Antwort nein lautet, habt ihr diese Ära wahrscheinlich nicht direkt miterlebt, oder man hat euch gesagt, dass es nur Gerüchte sind. Aber wenn ihr sie erlebt habt, wenn ihr in diesen Jahren Kinder wart, dann wisst ihr, wovon ich spreche. Monster existierten und liefen auf ihren eigenen Beinen herum. Erwachsene hätten euch das natürlich nie geglaubt, aber ich kann euch garantieren, dass das Böse damals Augen und Beine, Münder und Zähne hatte...

Ein Rollenspiel

Stranger Tales ist ein Rollenspiel, in dem ihr Kinder spielt, die sich dem Bösen stellen müssen, aber nicht nur das: es wird auch ein Mammutwerk über die Popkultur der 80er und 90er Jahre sein.

Wenn ihr noch nie ein Rollenspiel gespielt habt, solltet ihr wissen, dass es einfacher ist, als ihr vielleicht denkt. Geführt vom Erzähler werdet ihr in eine Welt versetzt, in der ihr frei handeln, erkunden und interagieren könnt. Ihr habt vollständigen Einfluss auf den Verlauf der Ereignisse - ihr seid die Architekten eures eigenen Schicksals und des eurer Freunde. Denkt daran: Die einzige Grenze ist eure Fantasie!

Seid ihr bereit, diese aufregende Erfahrung zwischen Traum und Wirklichkeit zu machen?

Stranger Tales verwendet das **Fusions-System** und benötigt einen Satz sechsseitiger Würfel, die es euch ermöglichen, unglaubliche Abenteuer in der Welt des Horrors und darüber hinaus zu erschaffen und zu bestehen...

Die Spielwelt ist so, wie ihr sie haben wollt und sie folgt euren Regeln. Vielleicht sind eure Eltern nicht wirklich eure Eltern, oder die alte Dame, die an der Straßenecke Zeitungen verkauft, ist nicht das, was sie zu sein scheint, oder der Briefträger verbirgt ein grausiges Geheimnis...

Wer weiß das schon?

VERGESST ABER NICHT, DASS IHR DIE
PROTAGONISTEN DER GESCHICHTE SEID!





Wie funktioniert Stranger Tales?

BESTANDTEILE

DRAMA

BEI SPIELEN VON STRANGER TALES WIRD ERWARTET, DASS ES MIT TEENAGER-DRAMEN, IRDISCHEN UND ANDEREN, ÜBERLADEN IST. ICH MEINE, WER WÜRDEN SCHON GERNE EIN KIND SPIELEN, DAS TEIL EINER CLIQUE IST, DESSEN ZWECK ES IST, HERUMZUWANDERN UND NICHTS ZU TUN? ÜBERHAUPT NIEMAND! STATTDESSEN IST EIN KIND, DAS TEIL EINES ERMITTLERCLUBS IST UND SICH SEINEN ÄNGSTEN STELLEN MUSS, UM DIE MENSCHHEIT VOR EINEM ULTRADIMENSIONALEN DÄMON ZU RETTEN, EINE GANZ ANDERE GESCHICHTE, FINDET IHR NICHT AUCH? DAS DRAMA STELLT DIE HERAUSFORDERUNGEN UND PROBLEME DAR, DENEN SICH DIE MITGLIEDER VON PIZZA&INVESTIGATION STELLEN MÜSSEN.

GEHEIMNISSE

OFT ERZEUGT EIN DRAMA EIN GEHEIMNIS, ETWAS SCHEINBAR UNERKLÄRLICHES, MIT DEM WIR UMGEHEN MÜSSEN. WARUM SIND DIE FISCHE AUS DEM AQUARIUM GESPRUNGEN UND HABEN VERSUCHT, MICH ZU BEISSEN? HAT EIN BÖSES WESEN VON EUCH BESITZ ERGRIFFEN? ODER WAR ES WEGEN DES SCHLECHTEN FUTTERS, DAS EUCH DER ZWELICHTIGE KERL AUS DER ZOOHANDLUNG VERKAUFT HAT? DAS GEHEIMNIS IST, WARUM WIR HANDELN UND UNS BEWEGEN.

AKTIONEN

AKTIONEN SIND DAS MITTEL, MIT DEM DIE KINDER AUF DIE WIRKLICHEN PROBLEME (UND NICHT... MUHAHAHA), DENEN SIE BEGEGNEN WERDEN, REAGIEREN WERDEN. AKTIV SEIN BEDEUTET, DASS WIR HANDELN, WÄHREND WIR UNS EINEM GEHEIMNIS STELLEN. AKTIONEN WERDEN NICHT AUSGELÖST, WENN IHR DER KATZE FUTTER GEBT, SONDERN WENN DIE KATZE EUCH MIT DER ABSICHT ANSPRINGT, EUCH ZU TÖTEN. KURZ GESAGT, WIR SOLLTEN HANDELN, RICHTIG? UND SOFORT DANACH WIEDER HANDELN, UM HERAUSZUFINDEN, WAS PASSIERT IST. HANDELN IST EINE ZÜNDSCHNUR, DIE BEI EINER DRASTISCHEN UND PLÖTZLICHEN VERÄNDERUNG DER REALITÄT, WIE WIR SIE KENNEN, ZÜNDET - ODER GENAUER GESAGT, WENN EIN DRAMA EIN GEHEIMNIS ERZEUGT UND UNS ZUM HANDELN ZWINGT...

ABENTEUER

DAS ABENTEUER IST EURE GESÄMTERFAHRUNG, D.H. DAS ERGEBNIS DER RICHTIGEN KOMBINATION VON DRAMA, GEHEIMNISSEN UND AKTIONEN. WENN ES KEIN DRAMA GIBT, DAS EIN MYSTERIUM AUSLÖST, GIBT ES KEINE HANDLUNG UND SOMIT AUCH KEIN ABENTEUER.



Fusions-System

DAS FUSIONS-SYSTEM IST NICHT ERFORDERLICH, UM STRANGER TALES SPIELEN ZU KÖNNEN, IHR KÖNNT ALSO AUCH OHNE ES SPIELEN, WENN IHR DAS MÖCHTET.

Die eigentliche Besonderheit von *Stranger Tales* ist die Verschmelzung von Realität und Fiktion, so dass die Grenzen zwischen den Spielenden und den Geschichten, die sie gemeinsam erleben, verschwimmen.

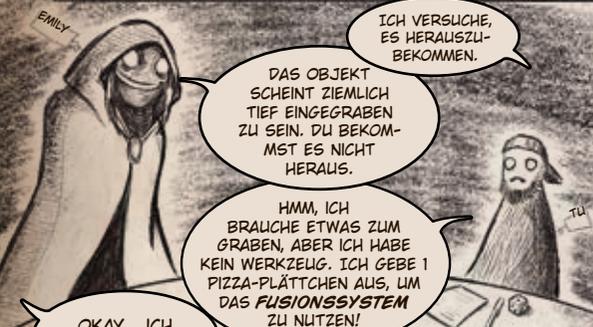
WIE FUNKTIONIERT DAS?

Das Fusions-System ermöglicht es euch, Aktionen in der realen Welt durchzuführen, die sich auf das Abenteuer auswirken, das ihr spielt. Wenn z.B. einer der Ermittler Schwierigkeiten hat, mit bloßen Händen ein Loch zu graben, kann er das Fusions-System nutzen und euch um Hilfe bitten. Ja, ihr, die ihr das hier lest! Ihr könntet nach einem nützlichen Gegenstand zum Graben suchen, z. B. einem Löffel, den ihr eurem Charakter leihet, indem ihr ihn auf den Spieltisch legt. Er kann dann in der Welt von *Stranger Tales* eurem Ermittler benutzt werden!

Aber Vorsicht! Zu viel Freiheit schadet: Das Fusions-System kann nur durch das Abgeben eines Pizza-Plättchen genutzt werden (siehe Seite 16).



ERZÄHLER: "DIE SPUREN FÜHREN ZU EINER LICHTUNG. DAS GLITZERN EINES GEGENSTANDES, DER AUS DEM BODEN RAGT, ERREGT DEINE AUFMERKSAMKEIT. WAS MACHST DU?"



ICH VERSUCHE, ES HERAUSZUBEKOMMEN.

DAS OBJEKT SCHEINT ZIEMLICH TIEF EINGEGRABEN ZU SEIN. DU BEKOMMST ES NICHT HERAUS.

HMM, ICH BRÄUCHE ETWAS ZUM GRABEN, ABER ICH HABE KEIN WERKZEUG. ICH GEBE 1 PIZZA-PLÄTTCHEN AUS, UM DAS **FUSIONSSYSTEM** ZU NUTZEN!

OKAY... ICH ERLAUBE ES!



ERMITTLER: "ICH SEHE MICH UM UND BEMERKE NICHT WEIT ENTFERNT EINEN GROßEN ROSTIGEN LÖFFEL. ICH NEHME IHN, DAMIT ICH BESSER GRABEN KANN."

SEHR GUT, DU BEKOMMST DEN GEGENSTAND OHNE EINEN TEST HERAUS, DENN MIT DEM LÖFFEL KANNST DU ES AUSGRABEN.



IN DIESEM MOMENT LÄUFT DER TAPFERE, DER DIESEN ERMITTLER SPIELT, IN DIE KÜCHE UND KOMMT MIT EINEM GROßEN LÖFFEL ZURÜCK. ER LEGT IHN AUF DEN TISCH UND SPIELT DANN WIEDER DEN ERMITTLER.



Was braucht ihr zum Spielen?

Ein Spiel von *Stranger Tales* zu starten ist sehr einfach. Ihr benötigt:



✓ 1 BIS 6 SPIELER
(vorzugsweise menschlich)



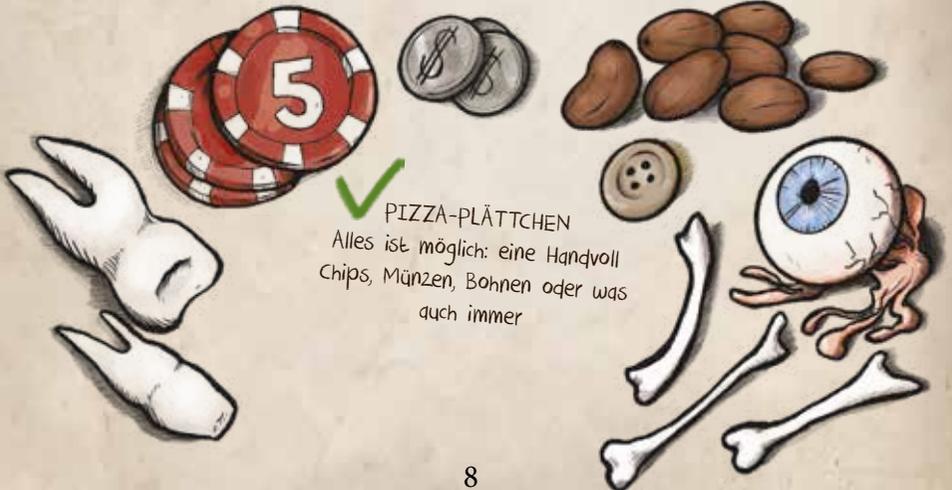
✓ ERMITTLERBÖGEN
(einen pro Spieler)



✓ STIFT UND PAPIER
für Notizen



✓ 5 WÜRFEL
sechseckig (W6)



✓ PIZZA-PLÄTTCHEN
Alles ist möglich: eine Handvoll
Chips, Münzen, Bohnen oder was
auch immer

**IN STRANGER TALES GIBT ES
DREI SCHLÜSSELROLLEN.**

Tapfere

Das sind die Spieler (echte Menschen) und nicht die Charaktere. Eure Aufgabe wird es sein, euren Charakteren zu helfen, Herausforderungen und Rätsel mithilfe des Fusions-Systems zu lösen.



Ermittler

Sie sind eure Charaktere in den Abenteuern von *Stranger Tales* - also die Spielercharaktere (SCs), die mit der Umgebung, den monströsen Kreaturen und den Nicht-Spieler-Charakteren (NSCs) interagieren, denen ihr begegnen werdet. Ihr steuert die Aktionen eurer Ermittler durch Würfeln und interagiert mit ihnen durch das Fusions-System.

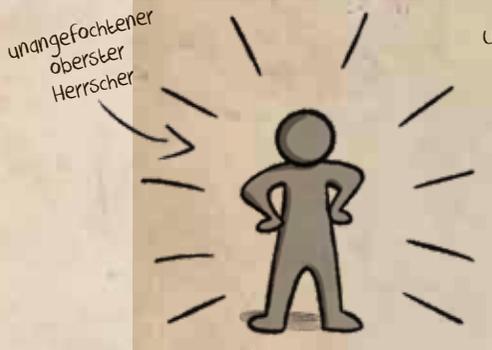
Erzähler

Einer muss sich für die Rolle des Erzählers entscheiden und dem Abenteuer, das die Ermittler erleben, Leben einhauchen. Seine Aufgabe wird es sein, die Geschichte, die die Ermittler erleben werden, die Rätsel, die sie lösen werden und die Monster, denen sie gegenüberstehen werden, zu erfinden und auch alles vorzubereiten. Es liegt an dem Erzähler, alle Nicht-Spieler-Charaktere (NSC) zu spielen, die in der Geschichte vorkommen, egal ob sie menschlich sind oder nicht. Er ist der Geschichtenerzähler, der die Situationen, Umgebungen und Szenarien beschreibt und die Realität von *Stranger Tales* zum Leben erweckt und wird derjenige sein, der das Spiel leitet und das letzte Wort hat. Er sollte nicht zu unflexibel mit den Tapferen sein, sondern die Ermittler koordinieren und durch ein heiteres und spannendes Spielerlebnis führen. Tipps und Ratschläge werden sicherlich nützlich sein, aber die letzte Entscheidung liegt immer beim Erzähler.



Spiel-Modi

Ihr könnt *Stranger Tales* auf drei Arten spielen:



SOLO

(nur 1 Spieler)

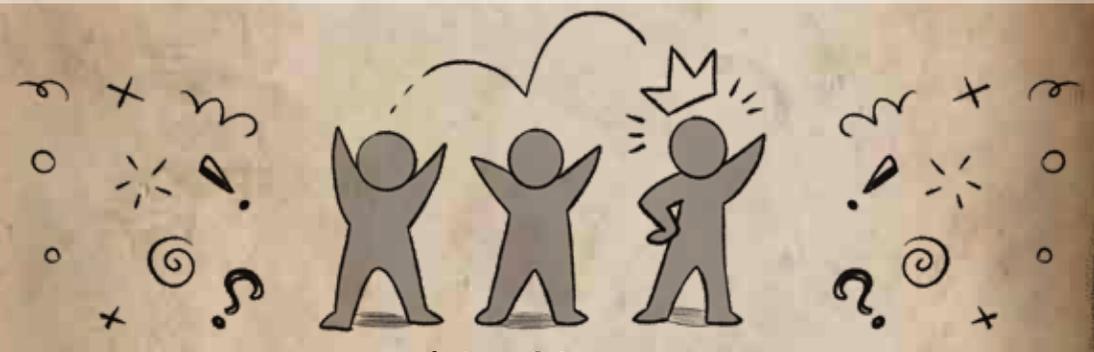
Wage dich allein auf die Pfade der Angst... Du wirst der einzige Tapfere sein und du wirst sowohl den Ermittler als auch den Erzähler spielen.



SPIELLEITER

(2 bis 6 Spieler)

Einer von euch wird der Erzähler sein, der das Spiel leitet und den anderen durch seine Horrorgeschichten das Leben schwer macht.



MEISTERLOS

(2 bis 6 Spieler)

Die Tapferen spielen abwechselnd den Erzähler. Ihr könnt euch auf einen Hauptstrang einigen, dem ihr folgt, oder die Geschichte jedes Mal, wenn ein anderer an der Reihe ist, selbständig weiterführen. Die Wahl liegt bei euch!

Die Würfel und die Prüfungen

Stranger Tales verwendet nur eine Art Würfel, die alle Funktionen des Spiels erfüllen.

Eure Aktionen werden also durch den Wurf der Würfel entschieden, diese Tests werden durch die Eigenschaften eures Ermittlers beeinflusst. Auf jede Eigenschaft folgt eine Zahl, die angibt, wie viele Würfel ihr für die Prüfung mit dieser Eigenschaft zur Verfügung habt.

BEISPIEL: Um einen schweren Gegenstand heben zu können, müsst ihr eine Kraftprobe ablegen. Euer Ermittler hat Stärke 3, also würfelt ihr mit 3 Würfeln.

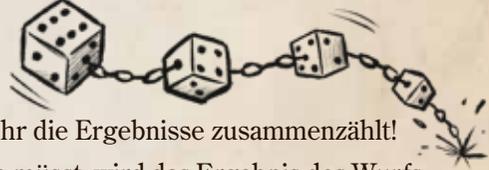
Beginn einer Kette

Vergesst den klassischen Würfelwurf, bei dem ihr die Ergebnisse zusammenzählt!

Wenn ihr in Stranger Tales eine Prüfung ablegen müsst, wird das Ergebnis des Wurfs durch die Ketten bestimmt, die ihr bilden könnt. Eine Kette ergibt sich, wenn die Zahlen auf den Würfeln in numerischer Reihenfolge sind, z. B. 1 - 2 - 3 oder 3 - 4, aber nicht 2 - 4 oder 3 - 6.

Der Wert einer Kette ist gleich der Anzahl der aufeinanderfolgenden Zahlen, so dass 1 - 2 - 3 drei Ketten wert ist, 3 - 4 zwei Ketten und so weiter. Der Wert der gewürfelten Zahlen spielt dabei keine Rolle. Eine Kette, die aus den Zahlen 1 - 2 - 3 gebildet wird, ist also, genau wie eine Kette, die aus den Zahlen 4 - 5 - 6 gebildet wird, drei Ketten wert.

Je mehr Würfel ihr also habt, desto besser!



DENKT AN FOLGENDES,
WENN IHR EUREM ERMITTLER
CHARAKTERPUNKTE ZUWEIST

ST **5** = 5 Würfel

DER ERZÄHLER ENTSCHEIDET, DASS IHR EINEN STÄRKE-TEST DER STUFE 3 BESTEHEN MÜSST.

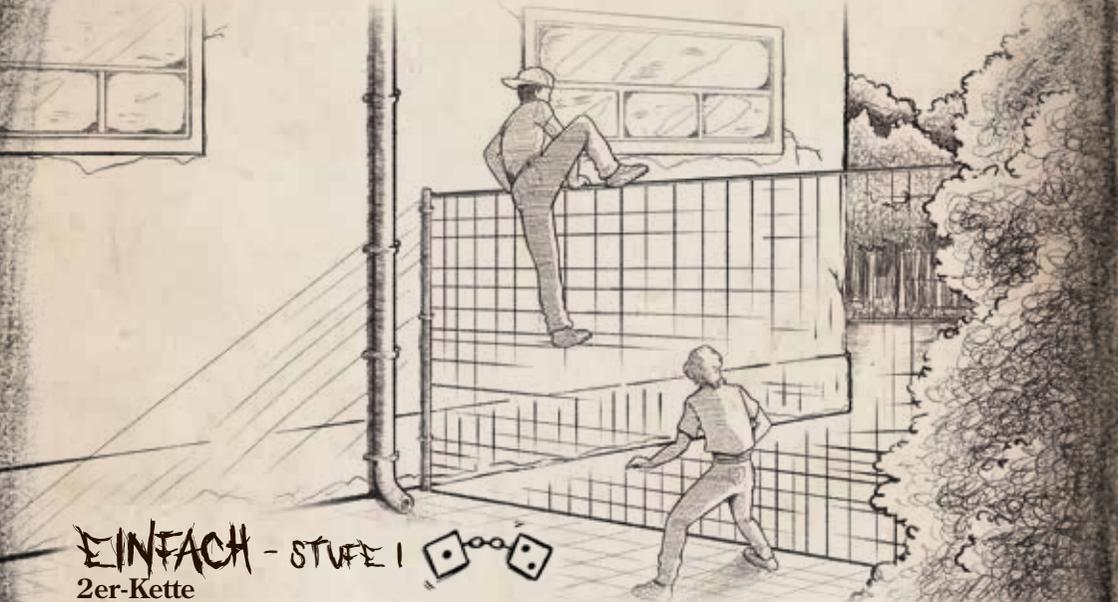


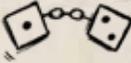
MIT 5 WÜRFELN BEKOMMT IHR EINE 4ER-KETTE:
3 - 4 - 5 - 6



Schwierigkeitsgrade

Um während des Spiels Aktionen auszuführen, müsst ihr Prüfungen ablegen, die in vier Schwierigkeitsgrade unterteilt werden:



EINFACH - STUFE 1 
2er-Kette

Dabei handelt es sich um einfache Tests für Handlungen, wie das Überklettern eines Zauns, das Bewegen von leichten Gegenständen, die Konfrontation mit einem eher schwachen Lebewesen usw.


MITTEL - STUFE 2
3er-Kette

Der Erzähler verlangt diese Schwierigkeit für alle Tests, bei denen er nicht will, dass die Lösung des Problems als selbstverständlich angesehen wird, ganz im Gegenteil. Es ist normalerweise erforderlich, um sich einer besonders feindseligen Kreatur zu stellen, in eine tiefe Grube zu springen, gegen einen besonders wütenden Tyrannen zu kämpfen usw.





SCHWER - STUFE 3 4er-Kette

Hier werden die Dinge etwas komplizierter, und wahrscheinlich wird der Ermittler, der an einer solchen Prüfung teilnimmt, einige Pizza-Plättchen verwenden müssen (siehe Seite 16). Diese Art von Prüfung sollte für schwierige Situationen erforderlich sein, wie z. B. die Konfrontation mit einer Horde dämonischer Puppen, das Entziffern eines Buches in einer unbekanntenen Sprache oder das Verstecken, während man von Killerpuppen gejagt wird, usw.

UNMÖGLICH - STUFE 4 5er-Kette

Das ist die höchste Stufe, die der Erzähler sich wünschen kann! Es geht darum, sich einer verheerenden Prüfung zu stellen. Ein dämonischer Boss, eine riesige Kreatur oder ein immenses Problem, das das gesamte Abenteuer gefährden könnte, wenn nicht noch schlimmer.



Bonus oder Strafe?

DAS BESTEHEN DER
PRÜFUNG REICHT
NICHT AUS!

Je nachdem, wie groß die Spanne zwischen Erfolg und Misserfolg bei der Prüfung ist, wird das Ergebnis Konsequenzen haben. Der Erzähler kann zum Beispiel entscheiden, euch mit einem BONUS zu belohnen, wenn ihr die Stufe einer Prüfung mit zwei oder drei Ketten mehr als erforderlich bestanden habt, oder euch mit einer STRAFE zu belegen, wenn ihr keine bekommt! Wie hoch die Boni oder Strafen sein sollen, entscheidet der Erzähler, aber wie alles in Stranger Tales kann man darüber reden, wenn die Boni und Strafen nicht angemessen oder verhältnismäßig erscheinen.

So oder so, der Erzähler wird es an euch auslassen, bis er zufrieden ist, indem er die folgende Erfolgs- oder Misserfolgsskala verwendet:

UNGLAUBLICH!!!

Alle Würfel passen zusammen und bilden eine einzige lange Kette.

SAGENHAFT



Mindestens 2 Ketten mehr, als für die Prüfung benötigt wurde.



OUT

1 Kette mehr, als für die Prüfung benötigt wurde.



DURCHGEFALLEN!

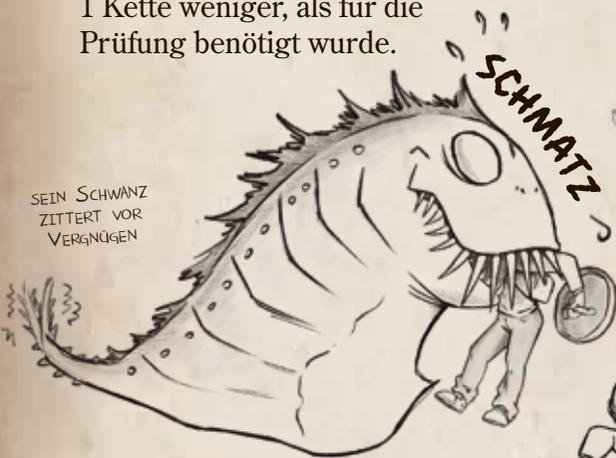
1 Kette weniger, als für die Prüfung benötigt wurde.

OKAY...

Das Ergebnis entspricht genau den Anforderungen.



SEIN SCHWANZ
ZITZERT VOR
VERGNÜGEN



**EPISCHES
VERSAGEN!**

2 Ketten weniger, als für die Prüfung benötigt wurde.





Pizza-Plättchen

Sie sind sehr nützlich, um Schwierigkeiten zu umgehen, also schätzt sie! Für die Pizza-Plättchen könnt ihr folgende Pizzastücke oder echte Pizzen verwenden, aber denk daran, sie nicht zu essen.



MIT PAPRIKA



MIT POMMES



HIER IST DIE WELT!

Zu Beginn des Spiels erhält jeder Ermittler drei Pizzen, die er jederzeit einsetzen kann.



Mögliche Pizza-Aktionen:

Mit einem Pizza-Plättchen könnt ihr eine dieser Aktionen durchführen:

- Ein **Objekt** aktivieren. (siehe Seite 20)
- Euer **Motto** aktivieren. (siehe Seite 20)
- Das **Fusions-System** nutzen. (siehe Seite 7)
- Euch eurer **Angst** stellen. (siehe Seite 22)

Mehr Pizzen bestellen

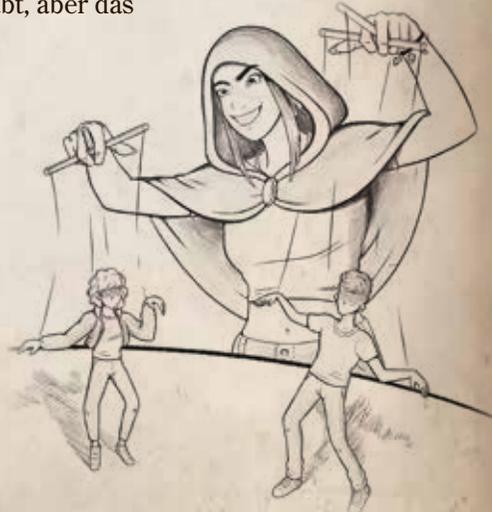
Nach dem Verzehr gibt euch der Erzähler möglicherweise weitere saftige Pizza-Plättchen, zum Beispiel als Belohnung dafür, dass ihr eine Prüfung auf sagenhafte Weise bestanden habt, oder weil er von eurem Mut besonders beeindruckt ist. Kurz gesagt, es liegt in seinem Ermessen, wann und wie er sie euch zukommen lässt. In jedem Fall könnt ihr auch selber einen Antrag stellen, wenn ihr glaubt, dass ihr eine besondere Leistung vollbracht habt, aber das letzte Wort hat immer der Erzähler.

Aktionen für den Erzähler

Der Erzähler erhält wie alle anderen Spieler zu Beginn des Spiels drei Pizza-Plättchen und kann sie auch nutzen:

Nutze die Fähigkeit eines NSCs.

Abenteuercharaktere, die keine Ermittler sind, werden als Nicht-Spieler-Charaktere bezeichnet. Der Erzähler verwaltet sie, aber um ihre besonderen Fähigkeiten zu nutzen, muss auch er dafür ein Pizza-Plättchen ausgeben.



Zwingt euren Ermittler, sich seiner Angst zu stellen.

Wie ihr weiter unten sehen werdet, ist es für die Gesundheit eures Ermittlers entscheidend, sich seiner Angst zu stellen. Wenn die Leiter des Schreckens an ihre Grenzen stößt, reicht das für den Erzähler aus, um euch den Gnadenstoß zu versetzen!



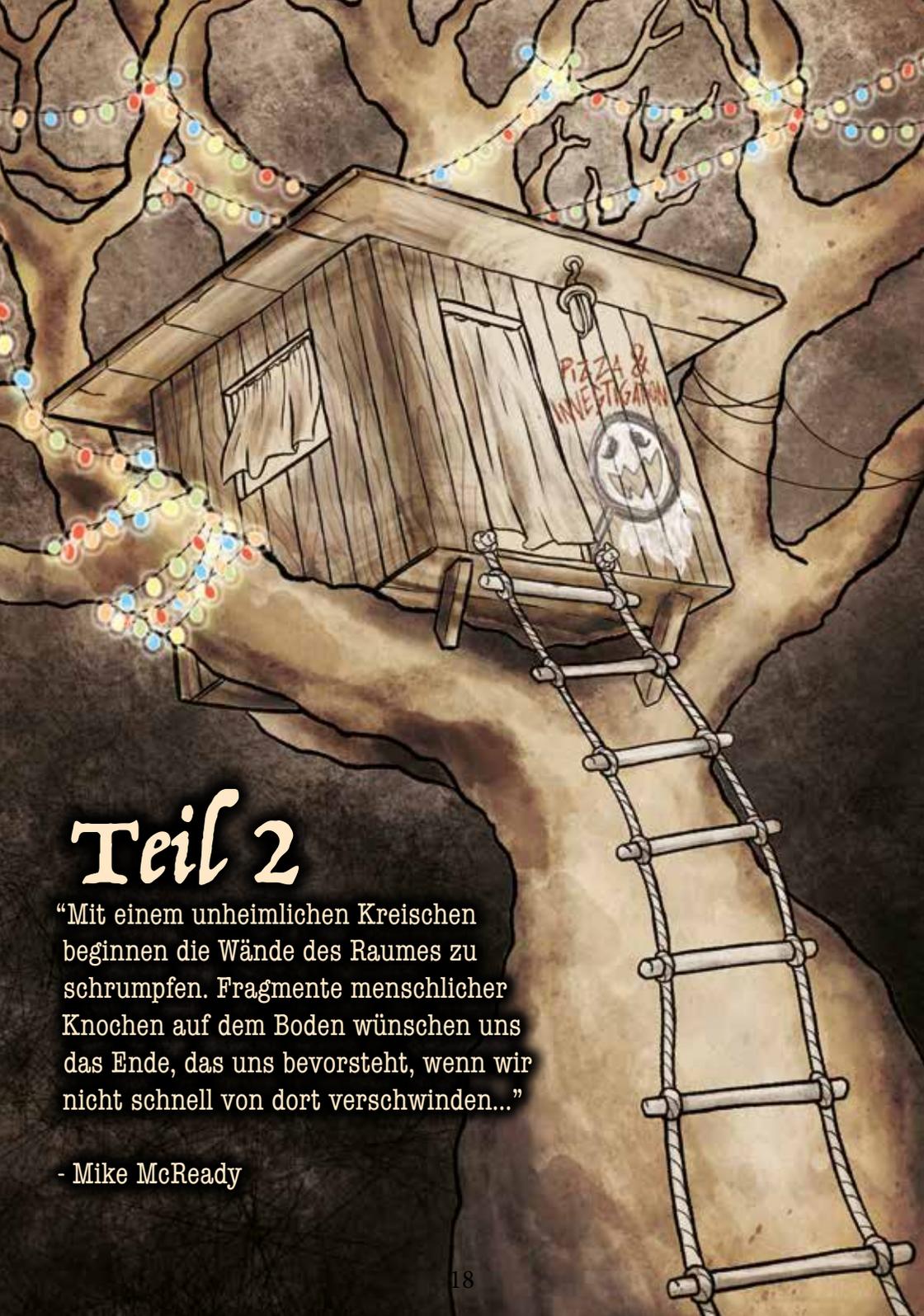
Bestimmen einer Eigenschaft, die zum Bestehen einer Prüfung erforderlich ist.

Normalerweise ist es der Tapfere, der bestimmt, welche Eigenschaft er im Zusammenhang mit der Prüfung, die er vor sich hat, nutzt. In diesem Fall hat der Erzähler jedoch die Macht, den Tapferen zu zwingen, eine andere Eigenschaft zu verwenden, vielleicht eine, in der er sehr schwach ist...

Erzwingt eine Gruppenentscheidung.

Oft diskutiert ihr darüber, welche Lösung die beste ist und vergeudet Stunden, nur damit sich alle einigen können. Wenn das zu lange dauert und euer chaotisches Geplapper dem Erzähler auf die Nerven geht, kann er ein Pizza-Plättchen ausgeben, um euch zum Schweigen zu bringen und für euch zu entscheiden.





Teil 2

“Mit einem unheimlichen Kreischen beginnen die Wände des Raumes zu schrumpfen. Fragmente menschlicher Knochen auf dem Boden wünschen uns das Ende, das uns bevorsteht, wenn wir nicht schnell von dort verschwinden...”

- Mike McReady

DER ERMITTLERBOGEN

Einen Ermittler erstellen

Jeder Tapfere wird sich um die Erstellung seines eigenen Ermittlers kümmern müssen, aber es sollte keine einsame Aktion sein. Denkt daran, dass ihr eine Gruppe seid und dass Einigkeit Stärke bedeutet!

Bevor ihr mit der Erstellung eures Charakters beginnt, solltet ihr euch über die Eigenschaften und Fertigkeiten informieren, die euch zur Verfügung stehen und mit den anderen Tapferen darüber sprechen, um eine ausgewogene Gruppe zu bilden.



VERSUCHT, ALLES SO GUT WIE MÖGLICH ZU ORGANISIEREN, BEVOR IHR EIN ABENTEUER IN ANGRIFF NEHMT, INDEM IHR EUCH GEMEINSAM VORBEREITET.



HINTERGRUND

In diesem Schritt muss jeder Tapfere eine kurze persönliche Geschichte erfinden, die ihn mit Menschen und Orten verbindet und die einen Einfluss auf die Geschichte haben kann.

Besprecht euren Hintergrund zuerst mit dem Erzähler und dann mit den anderen Tapferen, um zu vermeiden, dass ihr wichtige Informationen ausplaudert, die ihr im weiteren Verlauf des Abenteuers lieber geheim halten wollt. Ihr könnt auch einen Teil eurer persönlichen Geschichte mit den anderen Tapferen teilen und gleichzeitig Beziehungen zwischen den Ermittlern aufbauen, z. B. als Brüder, beste Freunde oder große Rivalen.

NAME

Euch sollte klar sein, dass ihr eurem Ermittler einen Namen geben müsst. Damit habt ihr nicht gerechnet, was?

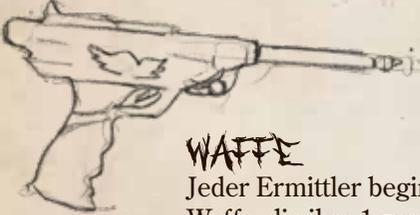
ALTER

Denkt daran, dass nur Kinder in der Lage sind, das Böse hinter dem Schleier der Traumwelt zu sehen, der die Sicht der Erwachsenen trübt... Euer Ermittler sollte also zwischen 10 und 15 Jahre alt sein.



SPITZNAME

Eure Spitznamen werden wie Codenamen für euren Ermittler Club sein, ein bisschen wie ein Spezialteam auf geheimer Mission! Um euch zu helfen, könnt ihr Namen verwenden, die eure Persönlichkeit, ein vorherrschendes Merkmal eures Charakters, eure Gewohnheiten oder euer Aussehen widerspiegeln, die euch gefallen und euch repräsentieren.



KONDOR
+1 WA

WAFFE

Jeder Ermittler beginnt das Spiel mit einer Waffe, die ihm 1 zusätzlichen Punkt für eine Eigenschaft seiner Wahl verleiht.

MEINE MUTTER SAGTE
IMMER, DASS ICH MIT DIESER
SCHLEUDER IRGENDWANN
JEMANDEM EIN AUGEN
AUSSCHIESSEN WÜRDE...



SCHLEUDER
+1 GE



**IMPROVISIERTE
KEULE MIT
NÄGELN** +1 ST

RUCKSACK

Jeder Ermittler wird mit einem Rucksack ausgestattet, der bis zu drei Gegenstände aufnehmen kann, die er dann durch das Abgeben eines Pizza-Plättchens benutzen kann.



MOTTO

Euer Motto ist ein Slogan, der euch repräsentiert und den euer Ermittler in bestimmten Situationen gerne ausspricht.

Dies ist zwar eine Aktion, die 1 Pizza-Plättchen kostet, aber euch erlaubt, einen Würfelwurf zu wiederholen (was zwar nicht unbedingt ein besseres Ergebnis garantiert, aber wollt ihr nicht auch ein bisschen Genugtuung?)

Es ist wichtig, dass ihr das Motto immer im Zusammenhang verwendet, sonst kann der Erzähler euch den Vorteil verweigern.

In Crystal Country gibt es sehr interessante Orte, an denen man Waffen und besondere Gegenstände finden kann, zum Beispiel in dem Werkzeugschuppen vom Alten Jack. Er stellt manchmal bizarre Werkzeuge her, die sich aber immer als nützlich erweisen.

DICH NEHM ICH
AUSEINANDER!

NUR DIE HARTEN KOMMEN
IN DEN GARTEN

KRAFT
UND MUT!

Akzeptanz oder Nicht-Akzeptanz eures Mottos und die Auswirkung auf die Situation liegen im Ermessen des Erzählers. Es kann sein, dass er von eurer Interpretation so beeindruckt ist, dass er euch belohnt oder, falls nicht, streng bestrafen wird.



BESTER FREUND

Hier notiert ihr den Namen eures besten Freundes, der ein anderer Ermittler oder auch ein NSC sein kann. Das Vertrauen, das euch miteinander verbindet, ist sehr groß und ihr werdet euch in schwierigen Zeiten ohne zu zögern gegenseitig helfen.

BEISPIEL: Wenn Peter in Gefahr ist, wer wird ihn retten? Ray, der sein bester Freund ist, oder eher Mike?

Ihr habt nicht unbedingt sofort einen besten Freund, also könnt ihr dieses Feld auch leer lassen, bis es sich lohnt.

DIE LEITER DES SCHRECKENS

Die Leiter des Schreckens zeigt die aktuelle Angststufe eures Ermittlers an und ist in 5 Stufen von 1 bis 5 unterteilt.



Zu Beginn des Spiels ist eure Angststufe 0, aber während des Abenteuers kann sie je nach Situation steigen oder fallen. Das Fortschreiten auf dieser Skala kann sich auf eure Eigenschaften auswirken, denn bei der 2. und 5. Angststufe verliert ihr jeweils 1 Punkt in einer Eigenschaft eurer Wahl.

ANGST BEKOMMEN:

Es wird verschiedene Situationen geben, in denen ihr Gefahr lauft, Angst zu bekommen:

- Wenn eure Lebens- oder Verstandspunkte auf 0 fallen (siehe Seiten 26 und 27);
- Wenn bestimmte Eigenschaftsproben nicht bestanden werden;
- Wenn ihr nicht in der Lage seid, eure Furcht zu überwinden;
- Wenn der Erzähler es für notwendig hält.

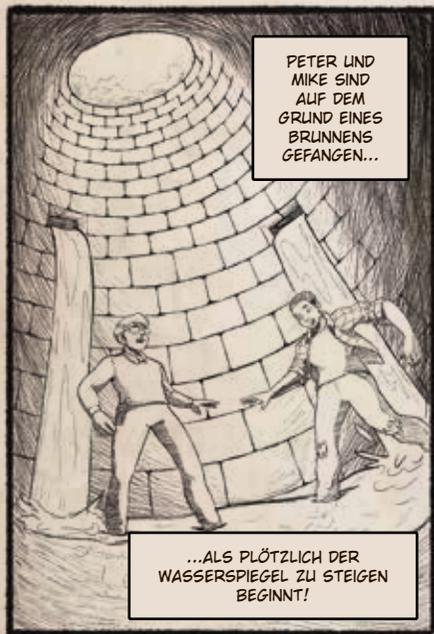
ANGST

In Stranger Tales ist der Erzähler auch derjenige, der das Böse verkörpert! Aus diesem Grund ist es notwendig, dass ihr bei der Erstellung eures Ermittlers angebt, was sein größte Angst sein wird. Dies ist ein wesentlicher Schwachpunkt für eurer Vorankommen in der Geschichte, da der Erzähler Entscheidungen treffen kann, die auf euren schlimmsten Alpträumen basieren...

Wenn ihr eure Angst überwindet, könnt ihr auf der Leiter des Schreckens eine Stufe zurückgehen.

Ihr könnt euch aus eigenem Antrieb entscheiden, euch eurer Angst zu stellen, indem ihr 1 Pizza-Plättchen ausgibt, aber das garantiert nicht den Erfolg eures Vorhabens: Der Erzähler entscheidet, welcher Prüfung ihr euch stellen müsst, wenn ihr sie nicht besteht, steigt ihr auf der Leiter des Schreckens eine Stufe auf!

Andererseits ist es der Erzähler, der euch jederzeit zwingen kann, euch eurer Angst zu stellen, also passt auf, dass ihr ihn nicht verärgert...



PETER UND MIKE SIND AUF DEM GRUND EINES BRUNNENS GEFANGEN...

...ALS PLÖTZLICH DER WASSERSPIEGEL ZU STEIGEN BEGINNT!

FÜR PETER IST DAS KEIN PROBLEM, ABER MIKE HAT ANGST VOR WASSER!

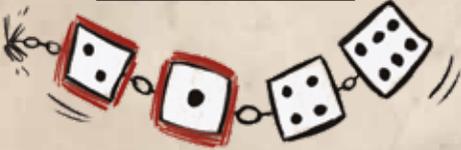


VIELLEICHT HAT EMILY (DIE ERZÄHLERIN) SEINE ANGST BENUTZT, UM MIKE IN VERLEGENHEIT ZU BRINGEN, ODER WAR ES REINER ZUFALL?

NUN, DA IHR GEFANGEN SEID UND DAS WASSER STEIGT, MÜSST IHR EUCH EINER MUTPROBE DER STUFE 4 STELLEN.

MIKE WÜRFELT ALSO 4 WÜRFEL, DA ER MU 4 HAT, ABER ER BEKOMMT NUR 2 KETTEN...

WENN MIKE DEN TEST NICHT BESTEHT, RÜCKT ER AUF SEINER LEITER DES SCHRECKENS 1 STUFE VOR.



EIGENSCHAFTEN

Jeder Ermittler hat sechs Eigenschaften: Stärke (ST), Geschick (GE), Mut (MU), Wahrnehmung (WA), Tarnung (TA), und Wissen (WI). Bei der Erstellung eures Charakters habt ihr 20 Charakterpunkte (CP), die ihr frei verteilen könnt, wobei jede Eigenschaft zu Beginn maximal 5 Punkte bekommen darf. Die CP, die ihr ausgeben, bestimmen die Anzahl der Würfel, die für Proben zur Verfügung stehen, die diese Eigenschaft betreffen: Je mehr Würfel ihr habt, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass ihr längere Ketten bekommt.

Bevor ihr euren Charakter erstellt, solltet ihr die Beschreibungen der Eigenschaften lesen und euch am Rest der Gruppe orientieren, um ausgewogene Charaktere zu haben. Ihr müsst nämlich eure CP intelligent einsetzen, damit jeder Ermittler für bestimmte Herausforderungen geeignet ist. Ray könnte zum Beispiel der Panzer der Gruppe sein und seine CP bis zum Maximum in ST investieren, damit er den Weg öffnen kann, wenn ihr Türen durchbrechen müsst!

Es zu öffnen ist eine Herausforderung



STÄRKE (ST)

Dieser Wert zeigt deine körperliche Stärke an und wird bei Tests wie dem Bewegen von schweren Gegenständen, dem Durchbrechen einer verschlossenen Tür usw. verwendet.



MUT (MU)

Er bestimmt eure Widerstandsfähigkeit gegen Angst und Einschüchterung. Euer Mut wird z.B. auf die Probe gestellt, wenn ihr dunkle und ruchlose Orte erkundet oder wenn ihr euch in Räumen befindet, deren Boden mit haarigen Spinnen bedeckt ist...



GESCHICK (GE)

Dies steht für eure Beweglichkeit und wird für die körperlichen Tests verwendet, wie das Gehen auf einer wackeligen Brücke, das Klettern über eine Mauer usw.



WAHRNEHMUNG (WA)

Dies zeigt, wie aufmerksam ihr seid. Einen Wahrnehmungstest zu verlangen ist sehr nützlich, wenn ihr versucht, Geräusche oder Stimmen in nahe gelegenen Räumen zu hören, Hinweise wahrzunehmen, die auf den ersten Blick nicht sichtbar sind, oder störende Präsenzen zu spüren, die euch ausspionieren...

WISSEN (WI)

Dies ist euer Wissen über die sichtbare und unsichtbare Welt. Es kann nützlich sein, wenn ihr Hinweise entschlüsseln oder Rätsel lösen müsst, oder wenn ihr die Schwachstelle eines Gegners mithilfe eures Wissens finden wollt. Es kann auch nützlich sein, um etwas über lokale Legenden zu erfahren und darüber, welche abscheulichen Kreaturen euch begegnen könnten.



DER KARTON
VERRÄT NICHTS

TARNUNG (TA)

Dies zeigt eure Fähigkeit, sich lautlos zu bewegen, um nicht gesehen oder gehört zu werden. Sehr nützlich, um sich zu verstecken oder interessante Gespräche zu belauschen, oder um jemandem zu folgen, ohne erwischt zu werden.

ERFAHRUNGSPUNKTE

BONUS →

1	+1	2	+1	3	+1	4	+1	5	+1	6	+1	7	+1	8	+1	9	+1	10	+1
-1		-1		-1		-1		-1		-1		-1		-1		-1		-1	

← STRAFE

Dies ist die Erfahrung, die euer Ermittler in den verschiedenen Kapiteln der Geschichte gesammelt hat.

Wie ihr seht, ist sie in 10 Stufen unterteilt.

Am Ende eines jeden Kapitels entscheidet der Erzähler, ob die Stufe der einzelnen Ermittler auf der Grundlage der während des Spiels erzielten Ergebnisse erhöht, herabgestuft oder unverändert gelassen wird..

IM MEISTERLOS-MODUS WIRD DIESE ENTSCHEIDUNG VON ALLEN TAPFEREN GEMEINSAM BESCHLOSSEN

Bei jeder zweiten Stufe erhaltet ihr bei Erreichen 1 Charakterpunkt.

Die könnt ihr frei auf eurem Ermittlerbogen verteilen. Wenn ihr hingegen Stufen verliert, werden diese Punkte von euren Eigenschaften abgezogen.



DIE GESCHICHTE ENDET MIT EINEM EPISCHEN KAMPF GEGEN EIN PAAR RAUFBOLE IN DER STADT, AUS DEM UNSERE ERMITTLER ZWAR SIEGREICH, ABER NICHT UNVERSEHRT HERVORGEHEN...

PETER
STUFE 4

RAY
STUFE 6

DAPHNE
STUFE 5

NUN, IHR HABT EINE SEHR SCHWIERIGE AUFGABE BEWÄLTIGT, JETZT WERDE ICH DIE ERFAHRUNGSPUNKTE VERGEBEN.

PETER, DU HAST DEN KAMPF GUT GEMEISTERT, ABER DU WÄRST FAST GESTORBEN UND BIST IM KRANKENHAUS GELANDET. DU KONNTEST NICHT BIS ZUM ENDE MITSPIELEN, ALSO STEIGST DU NICHT AUF.



DAPHNE STEIGT EINE STUFE AUF, WEIL SIE BIS ZUM SCHLUSS WIDERSTAND GELEISTET UND HARRY COOPER, DEN ANFÜHRER DER SCHLÄGERBANDE, ERLEDIGT HAT.

+1 CP
(CHARAKTERPUNKT)





VITALITÄT

Vitalität ist die körperliche und geistige Gesundheit eures Ermittlers.



LEBEN

Die Lebenspunkte stehen für die körperliche Gesundheit des Ermittlers.

Jeder Ermittler beginnt mit 5 Lebenspunkten.

BETÄUBT WERDEN:

Wenn eure Lebenspunkte auf Null fallen, wird der Ermittler betäubt. Dies führt dazu, dass er 1 Stufe auf der Leiter des Schreckens aufsteigt, dafür werden danach seine Lebenspunkte wieder bis auf 5 aufgefüllt.

Ein betäubter Ermittler bleibt außer Gefecht, bis sich die Lage beruhigt hat und er sich erholen kann (siehe nächster Abschnitt: Leben und Tod).

EIN GESUNDER GEIST IN EINEM GESUNDEN KÖRPER





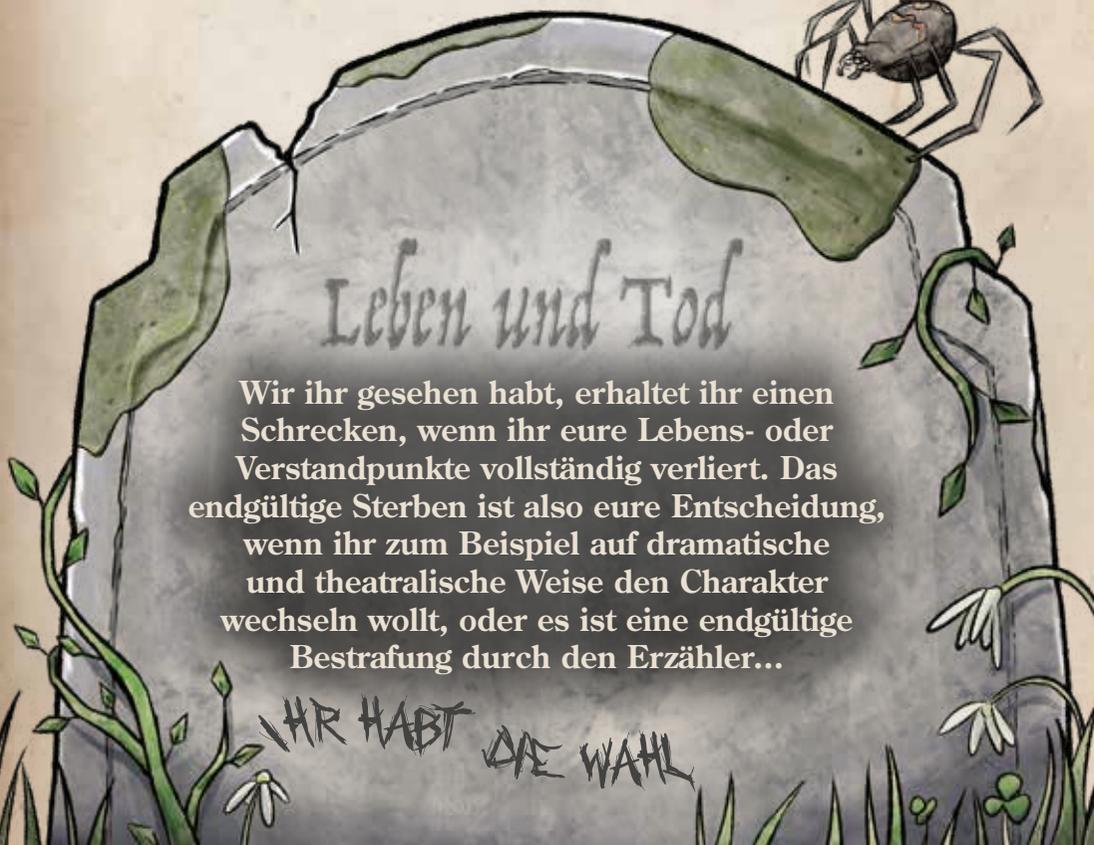
VERSTAND

Die Verstandpunkte stehen für die geistige Gesundheit des Ermittlers.

Jeder Ermittler beginnt mit 5 Verstandpunkten.

TRAUMATISIERT WERDEN:

Wenn eure Verstandpunkte Null erreichen, wird der Ermittler traumatisiert. Dies führt dazu, dass er 1 Stufe auf der Leiter des Schreckens aufsteigt. Um seine Verstandpunkte wiederzuerlangen, muss der Ermittler einer Freizeitbeschäftigung nachgehen (erst in der Vollversion von Stranger Tales vorhanden).



Leben und Tod

Wir ihr gesehen habt, erhaltet ihr einen Schrecken, wenn ihr eure Lebens- oder Verstandpunkte vollständig verliert. Das endgültige Sterben ist also eure Entscheidung, wenn ihr zum Beispiel auf dramatische und theatrale Weise den Charakter wechseln wollt, oder es ist eine endgültige Bestrafung durch den Erzähler...

IHR HABT DIE WAHL

CHARAKTERE

SCHNELLSTART

Um sofort mit dem Abenteuer dieses Schnellstarts beginnen zu können, haben wir spielbare Charaktere aus Tales of Evil vorbereitet. Am Ende dieses Buchs findet ihr die fertigen Ermittlerbögen, sodass ihr gleich mit dem Spielen beginnen und die die Vorbereitungsphase überspringen könnt.

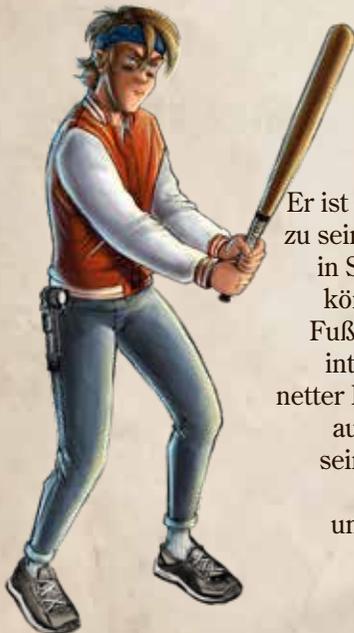
Peter Spencer

Er ist der Gründer und das Gehirn von Pizza & Investigation, dem Detektivclub des Tales of Evil-Universums, und er liebt es, Geräte von zweifelhaftem Nutzen zu bauen, aber er glaubt fest daran, dass die Welt früher oder später auf ihn aufmerksam und seine Fähigkeiten erkennen wird. Er ist ständig im Streit mit seinem Bruder Ray, obwohl er versucht, immer für ihn da zu sein, weil er ihn wirklich liebt. Er ist der einzige, der Daphnes Schwärmerei für seinen Bruder bemerkt hat, aber er schweigt darüber, weil er selbst in sie verknallt ist und er nicht verstehen kann, warum ein so intelligentes Mädchen einem Typen wie seinem Bruder hinterherläuft.



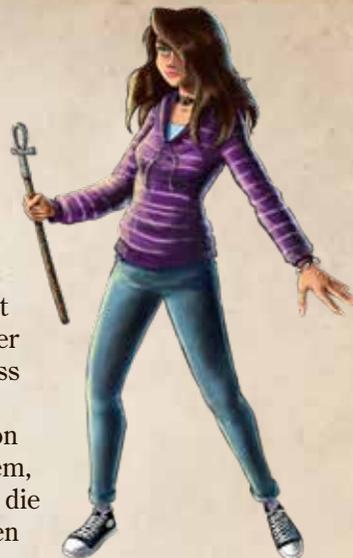
Ray Spencer

Er ist ein robuster Junge, der es liebt, draussen im Freien zu sein. Er ist konkurrenzfähig und stur und schafft es oft in Schwierigkeiten zugeraten, ohne es zu wollen. Seine körperlichen Fähigkeiten und seine Zugehörigkeit zur Fußballmannschaft haben ihn unter den Schulmädchen interessant gemacht. Ein Angeber, aber von Natur aus netter Kerl, vermeidet nie einen Kampf, um seine Freunde aus Schwierigkeiten herauszuholen. Er hängt sehr an seinem Bruder Peter, mit dem er Pizza & Investigation gegründet hat, kann ihn aber aufgrund ihrer völlig unterschiedlichen Charakters nicht immer verstehen.



Daphne Davis

Sie ist die Nachbarin der Spencer-Brüder und ein sehr fleißiges Mädchen, aber unter ihrer schüchternen Erscheinung verbirgt sich ein wilder Charakter, der bei Bedarf zum Vorschein kommt. Bücher und Wissen sind für sie eine Welt, in der sie oft Zuflucht sucht. Sie ist leidenschaftlich an okkulten Dingen interessiert und kennt fast alle Mythen und Legenden. Sie ist in Ray verknallt, aber sie hat nicht den Mut, es ihm zu sagen. Sie schloss sich der Clique an, weil ihr die Idee gefiel, Teil einer Gruppe von Verrückten zu sein, aber vor allem, weil sie davon überzeugt ist, dass die Anderen ohne sie nicht weit kommen würden.

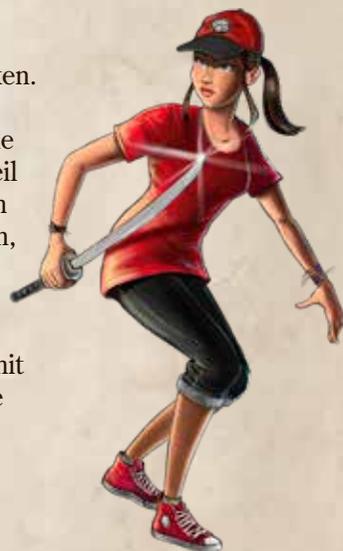


Mike McReady

Er ist ein schlanker und wendiger Junge. Er schafft es, an Orte zu gelangen, die für andere unmöglich zu erreichen sind. Seine Agilität hat es ihm ermöglicht, mehrere sportliche Wettkämpfe zu gewinnen. Er ist Rays bester Freund, sie verbringen die meiste Zeit ihres Lebens zusammen und teilen sich die gleiche Fähigkeit, oft in Schwierigkeiten zu geraten. Er war das erste Mitglied, das von Pizza & Investigation rekrutiert wurde und wird immer als Erster auf die Suche nach engen Tunneln und geheimen Gängen geschickt.

Leila Redfield

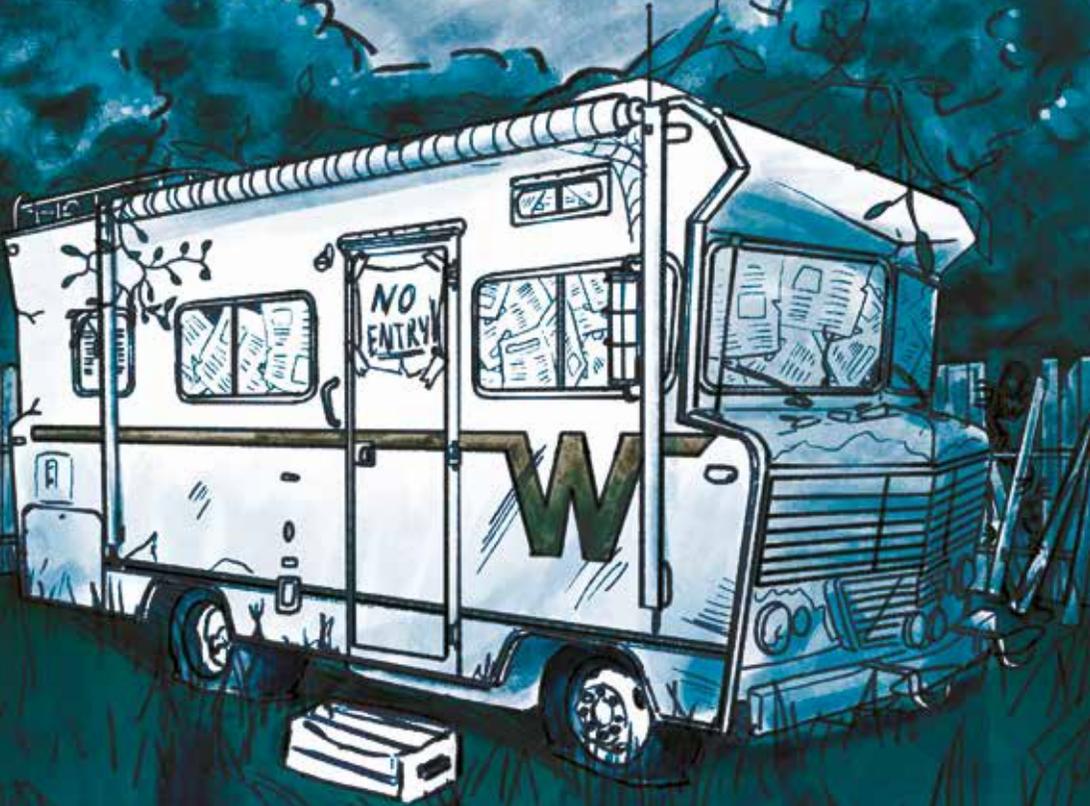
Ein sportbegeistertes Mädchen, immer bereit mit anzupacken. Sie liebt Menschen, die über den Tellerrand hinausschauen und kann falsche Menschen nicht ausstehen, besonders eitle und schamlose Mädchen. Sie schloss sich der Clique an, weil sie die Clubkarte mit Mikes Namen gefunden hatte und ihm heimlich zu ihrem Treffpunkt gefolgt ist. Dort angekommen, verliebte sie sich sofort in diese spontanen Typen. Daphne reagierte auf die Bitte, der Clique beizutreten, mit Misstrauen und zwang sie, eine Mutprobe zu bestehen, bevor sie aufgenommen wurde. Leila bestand die Prüfung mit Leichtigkeit und zwischen den beiden Mädchen entwickelte sich eine maßvolle, von gegenseitigem Respekt geprägte Beziehung.



Teil 3

“Alles begann, als ein weiteres Kind aus Crystal Country auf mysteriöse Weise verschwand. Aber die Geschichte reicht viel weiter zurück, also fange ich ganz von vorne an und erkläre, wie wir in etwas hineingeraten sind, das größer ist als wir...”

- Peter Spencer



Vorbereitung eines Abenteuers

Da sind eure ersten Schritte zum Eintritt in die Welt von Stranger Tales:

- Wählt den **Spielmodus**;
- Entscheidet, wer der **Erzähler** sein wird;
- **Ermittler** erschaffen.

Im vollständigen Handbuch findet ihr Kapitel zu den Orten und NSCs von Crystal Country, der amerikanischen Vorstadt, in der sich eure Abenteuer abspielen, sowie zu den Legenden und Mysterien, die euch inspirieren werden.

Es wird Abschnitte geben, die sich mit Monstern, Waffen und nützlichen Gegenständen für das Abenteuer beschäftigen.

Der Erzähler bereitet die Geschichte vor, indem er sich entweder von dem Handbuch oder von seinen eigenen Erfahrungen inspirieren lässt, wenn er selbst eine abenteuerliche Jugend in den 1980er Jahren erlebt hat.

WIR SOLLTEN DAS VERLASSENE HAUS AM ENDE DER NEIBOLT STREET ERKLUNDEN, MAN SAGT, DASS DORT NACHTS SELTSAME GERÄUSCHE ZU HÖREN SIND...

UND ICH HABE ICH GEHÖRT, DASS AUF DEM GRUND DES BRUNNENS IM PARK EINE GEHEIMNISVOLLE KREATUR LEBT...

DIE CLIQUE

Wenn ihr das *Tales of Evil* Brettspiel habt, kennt ihr sicher die Pizza & Investigation Clique. Nun, wie der unerschrockene Peter & seine Freunde, könnt auch ihr euren eigenen exklusiven Club gründen, mit eigenen Regeln und Zielen, die es zu erreichen gilt.

Entscheidet euch für einen geheimen Zufluchtsort, der es euch ermöglicht, sich zu treffen und eure Abenteuer zu planen.

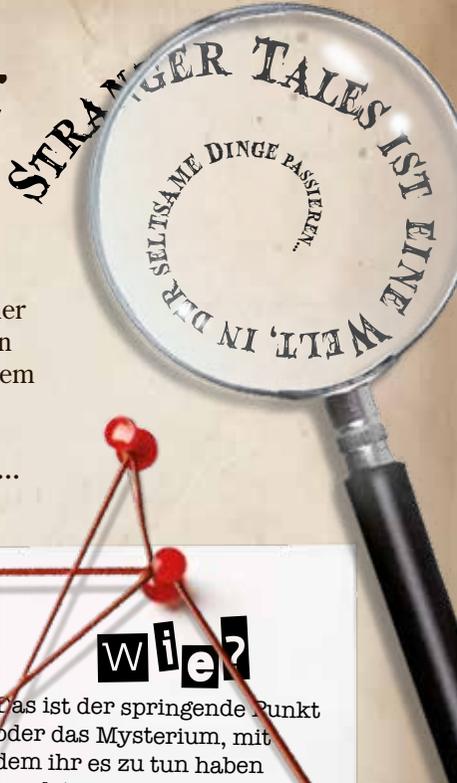
In der Vollversion des Spiels wird es einen Abschnitt geben, der ausschließlich der 'geheimen Zuflucht' gewidmet ist, von der ihr euch inspirieren lassen könnt.

Das Abenteuer und seine Kapitel

Es wird sicher nicht einfach sein, ein komplettes Abenteuer zu lösen und es kann mehrere Spielsitzungen dauern...

So wird es eine Haupthandlung geben, die Abenteuer genannt wird und in Kapitel unterteilt ist, von denen jedes ein einzelnes Spiel darstellt, als ob man in einem alten Onkel Stephens Horrorbuch leben würde.

Wir beginnen, das *Mysterium* zu gestalten...



W**e****n****n**?

Auf was für Kreaturen werdet ihr treffen? Welche Charaktere werdet ihr treffen? Sie können menschlich sein oder auch nicht, aber sie werden mit Sicherheit feindlich gesinnt sein und die Ursache für eure Probleme sein.

W**i****e**?

Das ist der springende Punkt oder das Mysterium, mit dem ihr es zu tun haben werdet. Ein vermisstes Kind? Beunruhigende Sichtungen in den Wäldern? Seltsame Experimente im Kernkraftwerk?

W**a****n****n**?

Ihr wisst bereits, dass ihr euch in den 80er Jahren befindet, aber in welchem Jahr genau? Könnte es mit der Veröffentlichung eines Films zusammenfallen? Wird es Winter oder Sommer sein? Weihnachten oder Erntedank?

W**o**?

Ihr könntet euch in der weit entfernten Stadt Crystal Country oder in einer großen Metropole wiederfinden. Ein Dorf inmitten von Gletschern? Ein Spukhaus?

W**a****r****u****m**?

Welches Motiv steckt hinter diesem Geheimnis? Was ist der Grund für all das? Es liegt an euch, dies herauszufinden! Werdet ihr in der Lage sein, dunkle und beunruhigende Geheimnisse zu lösen?

Die Aufgabe des Erzählers

SPIELLEITER-MODUS

Der Erzähler schreibt einen Entwurf des Abenteuers und markiert die wichtigsten Punkte, die in den verschiedenen Kapiteln aufeinander folgen werden, anhand dieser 5 Fragen.

Er schreibt nützliche Informationen über die Orte, Figuren und Kreaturen auf, denen die Ermittler begegnen werden.

MEISTERLOSER MODUS

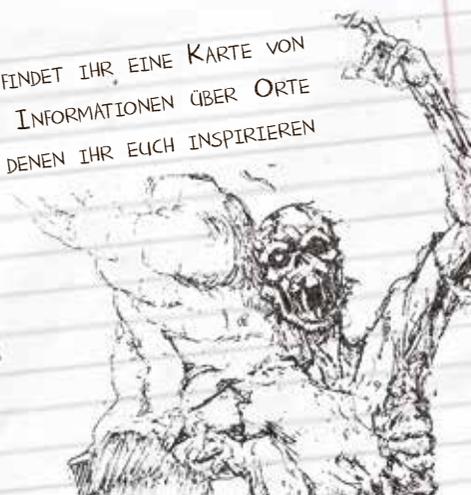
Denkt euch die Geschichte gemeinsam aus, wobei ihr immer auch improvisieren könnt, wenn ihr als Erzähler an der Reihe seid. Schreibt die wichtigen Dinge auf und lasst das Ende offen - die Ereignisse werden euch leiten!

SOLO-MODUS

Ihr werdet der Herr eurer Welt sein und niemand wird euch sagen können, was ihr zu tun habt...!

In dem vollständigen Handbuch findet ihr eine Karte von Crystal Country und Abschnitte, die Orten und Kreaturen gewidmet sind, von denen ihr euch inspirieren lassen könnt.

IN DER VOLLVERSION FINDET IHR EINE KARTEN VON
CRYSTAL COUNTRY UND INFORMATIONEN ÜBER ORTE
UND KREATUREN, VON DENEN IHR EUCH INSPIRIEREN
LASSEN KÖNNT.





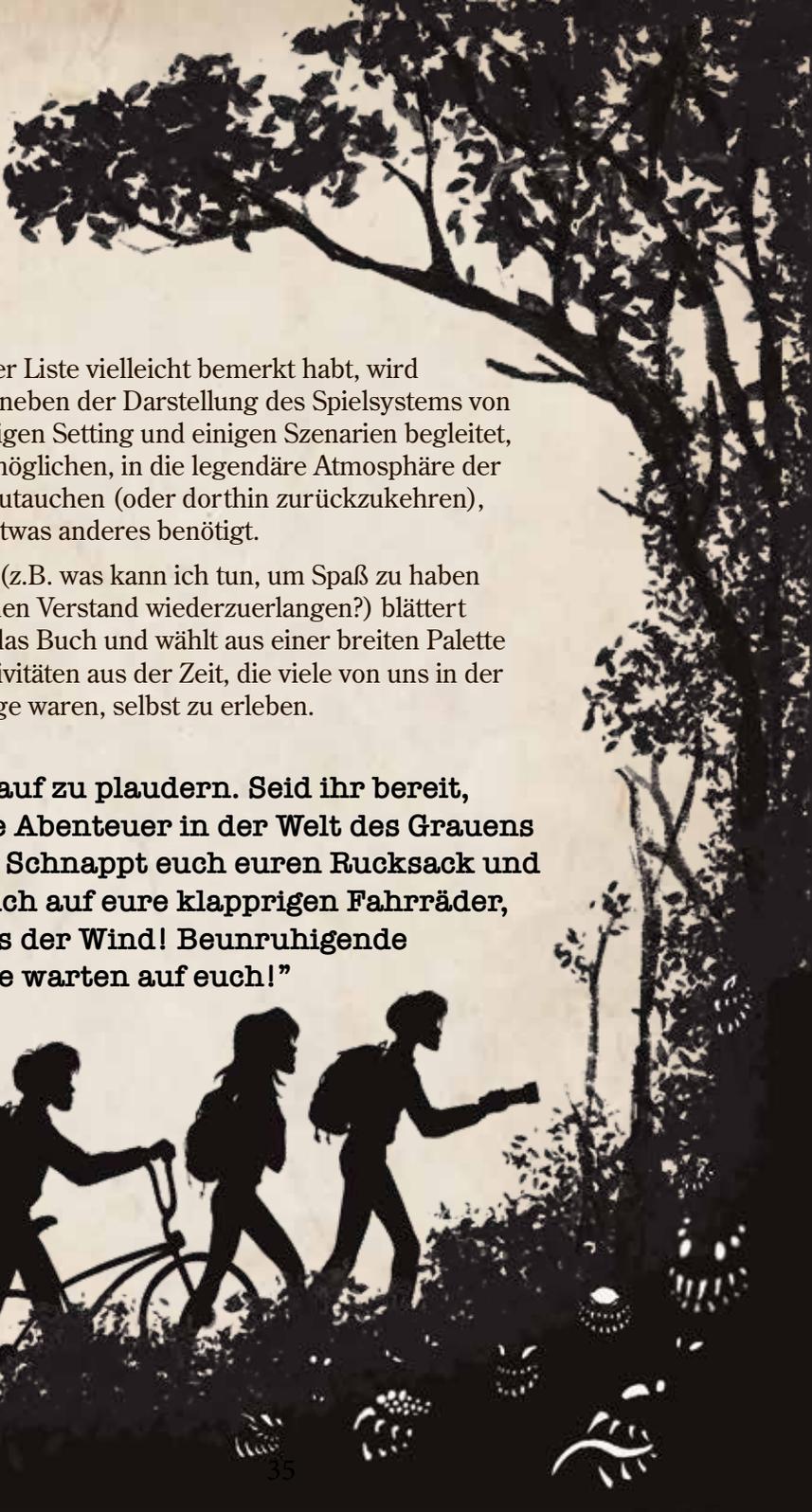
Das ganze Spiel...

Was in diesem Tagebuch gesammelt wurde, ist nur die Spitze des Eisbergs dessen, was die riesige Welt von *Stranger Tales* sein kann. Die Vollversion wird eine umfangreiche Sammlung mit allen Informationen sein, die ihr braucht, um ein Universum zu erschaffen, das euch in die Vergangenheit führt.

Inhalt:

- Ausführliche Kapitel zu allen Themen, die in diesem Schnellstart behandelt werden;
- Die Rolle des Erzählers im Detail;
- Die Abenteuer und wie man sie erstellt, verwaltet und leitet;
- Wie Tests durchgeführt und genutzt werden;
- Erstellen und Verwalten von NSCs;
- Ein komplettes Abenteuer, spielbar mit der Pizza & Investigation Clique;
- Die Crystal Country-Karte, gezeichnet von den Gründern von Pizza & Investigation;
- Ein Kapitel ist den Orten von Crystal Country gewidmet;
- Erschaffung von Ermittlern;
- Vollständiges Bestiarium;
- Grundlegende, mittlere und fortgeschrittene Ausrüstung für die Ermittler;
- Freizeitaktivitäten in den 1980er Jahren;
- Der Club und sein Hauptsitz;
- 1980er Jahre: Einblicke in die Epoche, historische Fakten und Popkultur.
- Exklusive Inhalte, die während des ersten seltsamen Geschichte freigeschaltet werden, die die Abenteuer von Pizza & Investigation wieder zum Leben erwecken wird: der Kickstarter!

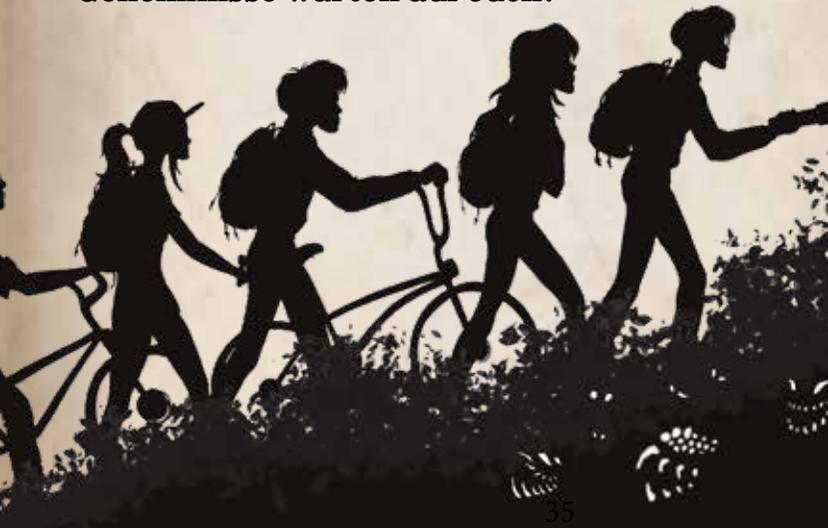




Wie ihr in dieser Liste vielleicht bemerkt habt, wird *Stranger Tales* neben der Darstellung des Spielsystems von einem vollwertigen Setting und einigen Szenarien begleitet, die es euch ermöglichen, in die legendäre Atmosphäre der 80er Jahre einzutauchen (oder dorthin zurückzukehren), ohne dass ihr etwas anderes benötigt.

Im Zweifelsfall (z.B. was kann ich tun, um Spaß zu haben und dabei meinen Verstand wiederzuerlangen?) blättert einfach durch das Buch und wählt aus einer breiten Palette von Freizeitaktivitäten aus der Zeit, die viele von uns in der glücklichen Lage waren, selbst zu erleben.

“Jetzt hört auf zu plaudern. Seid ihr bereit, fantastische Abenteuer in der Welt des Grauens zu erleben? Schnappt euch euren Rucksack und schwingt euch auf eure klapprigen Fahrräder, schneller als der Wind! Beunruhigende Geheimnisse warten auf euch!”



TEIL 4

SCHNELLSTART- ABENTEUER

Dieses Abenteuer ist bereit für euch und ermöglicht euch, eure ersten Schritte in Stranger Tales zu machen! Wählt zunächst euren Spielmodus (S. 10) und eure Ermittler (S. 28).

Dann wird der Erzähler einen ersten Blick auf das Abenteuer werfen...



EBITTE WÄHLEN

→ SPIELLEITER-MODUS

Erzähler, hör gut zu...

Verwende das Abenteuer, das du im Folgenden findest, als Entwurf eines Drehbuchs, das du nach Belieben abändern kannst. Alles, was du in den einzelnen Kapiteln liest, sind Ideen ohne realen Ort und Zeit. Lass dich von deiner Fantasie inspirieren, um den Schauplatz mit Beschreibungen und Ereignissen, Figuren und Monstern oder allem, was dir in den Sinn kommt, zu bereichern. Lass dich von den Ermittlern leiten, die in diese Geschichte des Schreckens eintauchen werden.

Lies jetzt heimlich das erste Kapitel und begib dich danach in das Abenteuer!

→ MEISTERLOSER MODUS

Für jedes Kapitel wechselt die Rolle des Erzählers ab, also entscheidet, wer der Erste sein wird. Derjenige, der das Glück hat, liest heimlich nur das erste Kapitel der Geschichte und schlägt den anderen Tapferen seine Version der Geschichte vor, wie es auch im Spielleiter-Modus der Fall ist. Im nächsten Kapitel wird der neue Erzähler das Gleiche tun und kann den von seinem Vorgänger eingeschlagenen Weg fortsetzen oder ihn drastisch ändern, um die Dinge interessanter zu machen! Wer von euch wird der Glückliche sein, der das letzte Kapitel erzählen darf?

NICHT AUFGEBEN: Lest die späteren Kapitel nicht, bevor ihr das aktuelle Kapitel beendet haben!

→ SOLO-MODUS

Wir haben einen Unerschrockenen!

Nun gut, Herr-absolut-unbestritten, beginne direkt mit dem Abenteuer, indem du das erste Kapitel an Ort und Stelle liest. Denke daran, dass dies ein vager Faden ist, der dich inspirieren soll, wie eine Stimme, die deinem Unterbewusstsein zuflüstert und deine luziden Träume zum Leben erweckt...



LEGT LOS...

Ab jetzt darf nur noch
der Erzähler lesen!

Wie bereits erwähnt, ist das Schnellstart-Abenteuer nur ein Leitfaden, der euch inspirieren und zum ersten Mal in die Welt von Stranger Tales führen soll. Das bedeutet, dass ihr während des Lesens in Klammern einige Hinweise zu Orten, Charakteren usw. finden werden.

Als Erzähler habt ihr immer noch alle Freiheiten, so dass ihr der Geschichte folgen oder alles abändern könnt.

Um unbeabsichtigte Spoiler zu vermeiden, werdet ihr unabhängig vom gewählten Spielmodus am Ende des Abenteuers einen mögliche Ablauf der Geschichte finden. Wenn ihr also noch unsicher seid, was ihr tun sollt, könnt ihr die Zusammenfassung der Geschichte am Ende dieses Schnellstarts lesen und dann mit dem ersten Kapitel beginnen. Diese Zusammenfassung gibt eine klare Vorstellung von der Geschichte und Ratschläge, wie man sie durchführen kann, aber natürlich wird sie auch gleich das Geheimnis lüften...

Seid ihr bereit, das Risiko einzugehen?



Kapitel 1

Es ist ein (sommerlicher, winterlicher, kalter, warmer, eisiger) Abend, als ihr euch auf eure Fahrräder schwingt und die verlassene Straße entlang fahrt, um nach (Wohin? Das alte verlassene Haus, die vergessene Mine, die entweihte Kirche...) zu kommen, aber sobald ihr auf der Straße seid, beschließt ihr, vorher noch zum Laden vom... (NSC-Name, empfohlen: Alten Jack) zu gehen.

Als ihr ankommt, findet ihr... (Charakterbeschreibung). Er sieht euch an und sagt: „Was wollt ihr, ihr Blagen?“

Der Typ scheint nicht bereit zu sein, euch zu helfen, also müsst ihr ihn überzeugen... [Test: vielleicht WN oder WI].

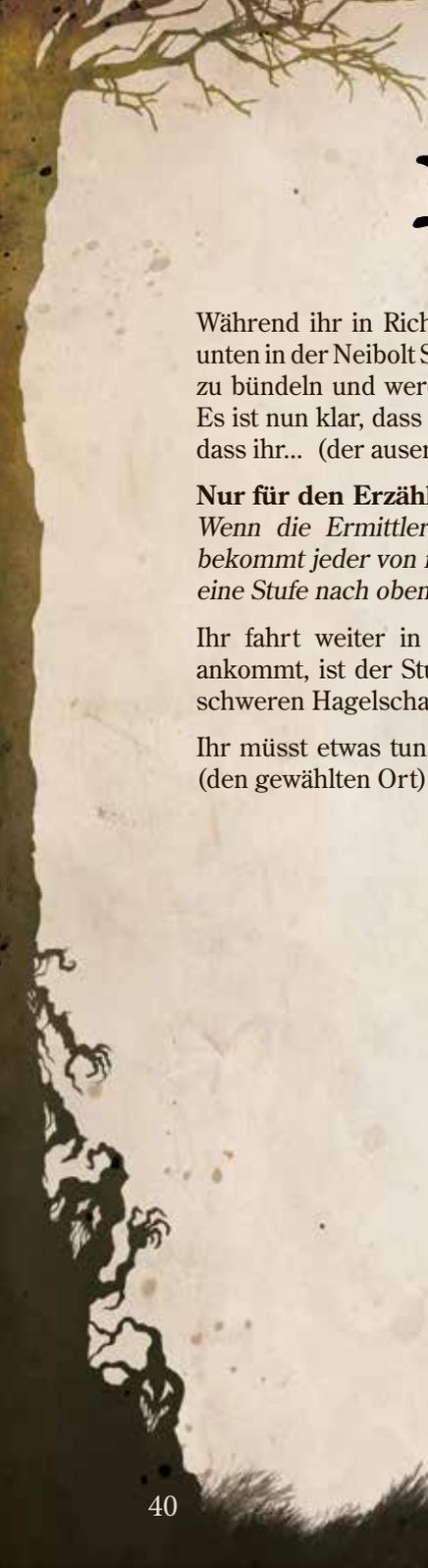
Der... (NSC) mustert euch noch eine Weile und sagt dann: „Hört zu, ihr geht nicht nach... (Empfohlener Ort: verlassenes Haus in der Neibolt Street?). Das ist ein verfluchter Ort. Jetzt versucht niemand mehr, dorthin zu gelangen und die, die es taten, sind nie zurückgekehrt.“

Nachdem ihr ihn überzeugt habt, euch zu helfen, versucht er euch zu warnen: „Ihr werdet alle sterben! Aber wenn ihr das Risiko wirklich eingehen wollt, könnt ihr nicht dorthin gehen, ohne... (einen bestimmten Gegenstand eurer Wahl, mit dem ihr euch selbst aus der Patsche helfen könnt) mitzunehmen.“

Sobald er euch... (den Gegenstand, den ihr ausgewählt habt) übergibt, beginnt die Erde unter euren Füßen zu beben... [Test - vielleicht ST oder GE].

„Es ist der Fluch! Ich wusste es!“, schreit er, als die Wände einstürzen... [Test MU der Stufe 3 empfohlen].

Ihr schafft es gerade noch, euch in Sicherheit zu bringen, aber es ist nichts mehr von dem Ort übrig. Der... (NSC) säubert seinen staubigen Overall und sagt zu euch: „Nun geht und setzt dem... (Was? Empfohlen: das Geheimnis der verschwundenen Kinder) ein Ende.“



Kapitel 2

Während ihr in Richtung... (Ort gewählt - empfohlen: verlassenes Haus unten in der Neibolt Street) fahrt, beginnen sich die Blätter am Straßenrand zu bündeln und werden dann von kleinen Strudeln nach oben getragen. Es ist nun klar, dass ein Sturm aufzieht. Etwas Übernatürliches will nicht, dass ihr... (der auserwählte Ort) erreicht. Der Sturm wird stärker [Test].

Nur für den Erzähler:

Wenn die Ermittler ihre Fahrräder verlieren oder sie kaputt gehen, bekommt jeder von ihnen Angst und muss auf der Leiter des Schreckens eine Stufe nach oben steigen.

Ihr fahrt weiter in Richtung... (ausgewählter Ort), aber als ihr dort ankommt, ist der Sturm unerträglich geworden und ihr geratet in einen schweren Hagelschauer [Test].

Ihr müsst etwas tun, und die einzige Lösung scheint darin zu bestehen, (den gewählten Ort) zu betreten, um zu überleben.

Kapitel 3

Ein Ermittler sieht sich um. Es ist dunkel, und es wäre gut, ein paar Taschenlampen oder ein paar behelfsmäßige Fackeln anzuzünden [Test, oder vielleicht das Fusions-System aktivieren].

Der Ort ist wahrhaftig dekadent, und es herrscht eine unwirkliche Stille, aber jetzt seid ihr drinnen und wieder hinaus in den Sturm aus Regen und Eis zu gehen, wäre Wahnsinn.

Es gibt verschiedene Türen, die nach wer-weiß-wohin führen, aber irgendwie müsst ihr weitergehen, weil ihr nicht ewig hier stehen bleiben könnt. Die Türen scheinen alle verschlossen zu sein, und ihr werdet kaum in der Lage sein, sie zu öffnen, aber jemand versucht es trotzdem [Test, sehr schwer, vielleicht Stufe 3 oder 4].

Da auf diese Weise nichts zu machen ist, könnte ein anderer Ermittler versuchen, sorgfältiger zu suchen und einen anderen Weg zu finden [Test].

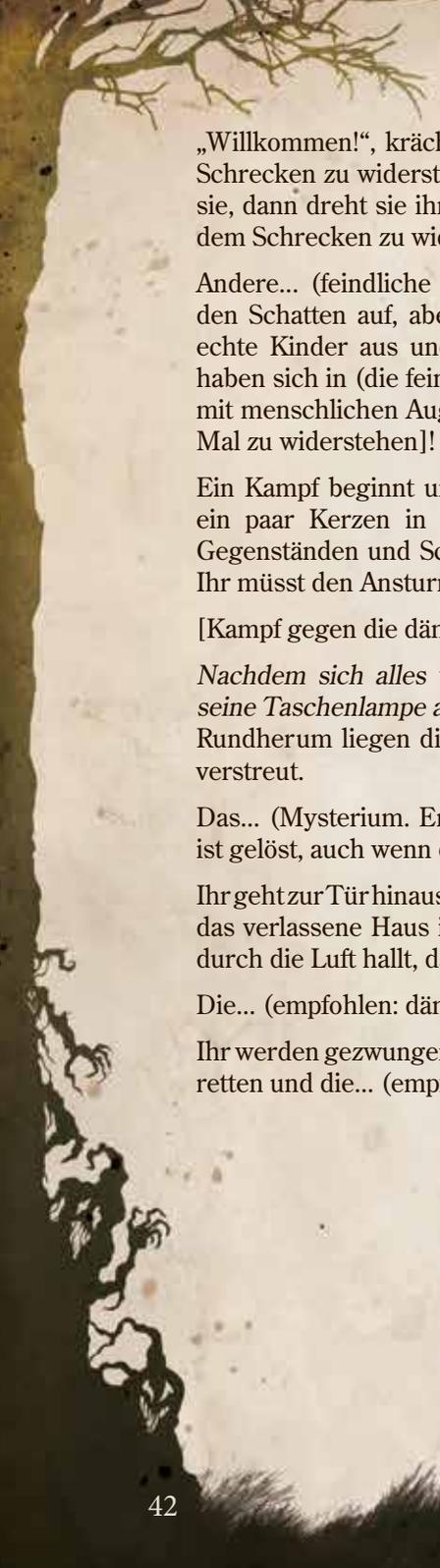
Ihr findet ein Gitter am unteren Ende der Wand, durch das ihr vielleicht kriechen könntet, aber es ist eng und es wird schwierig sein, hindurch zukommen [Test].

Nachdem ihr durch die Öffnung gekrochen seid, findet ihr einen Korridor, der zur Rückseite des... (der gewählte Ort) führt.

Einer der Ermittler könnte versuchen, herauszufinden, ob es angebracht ist, leise weiterzugehen oder ob der Ort eine Art Falle verbirgt [Test].

Es scheint alles ruhig zu sein, aber als ihr vorwärts geht, spürt ihr, wie sich der Boden unter euren Füßen verdreht und verzieht. Ihr müsst rennen, um zur Tür zu gelangen, bevor alles zusammenbricht [Test]!

Ihr schafft es gerade noch, euch durch die Tür zu werfen. Auf der anderen Seite findet ihr etwas, das ein Kinderzimmer zu sein scheint, aber mit einer beunruhigenden... (feindliche Kreatur, empfohlen: dämonische Puppe), die auf einem Stuhl sitzt und euch mit glasigen Augen beobachtet.



„Willkommen!“, krächzt... (die dämonische Puppe) [Test, versucht, dem Schrecken zu widerstehen!]. „Ihr kommt hier niemals lebend raus!“, sagt sie, dann dreht sie ihren Kopf um 360 Grad [Test, versucht noch einmal, dem Schrecken zu widerstehen!].

Andere... (feindliche Kreaturen - Empfohlen: Holzpuppen) tauchen aus den Schatten auf, aber sie sind alle unterschiedlich und sehen fast wie echte Kinder aus und das sind sie auch! Die verschwundenen Kinder haben sich in (die feindlichen Kreaturen - Holzpuppen?) verwandelt, aber mit menschlichen Augen [Teste Stufe 3, um dem Schrecken ein weiteres Mal zu widerstehen]!

Ein Kampf beginnt und die Fackeln erlöschen. Der Raum wird nur von ein paar Kerzen in einer Ecke erhellt. Der Lärm von zerbrochenen Gegenständen und Schreien voller Schmerz und Angst erfüllen die Luft. Ihr müsst den Ansturm überleben!

[Kampf gegen die dämonische Puppe: Test der Stufe 2].

Nachdem sich alles wieder beruhigt hat, versucht einer der Ermittler, seine Taschenlampe anzuzünden [Test].

Rundherum liegen die Überreste der... (Empfehlung: Puppen) im Raum verstreut.

Das... (Mysterium. Empfohlen: Geheimnis der verschwundenen Kinder) ist gelöst, auch wenn das Ende bitter ist, denn...

Ihr geht zur Tür hinaus und wendet euch ein letztes Mal dem... (Empfehlung: das verlassene Haus in der Neibolt Street) zu, als ein schrilles Glucksen durch die Luft hallt, das euch eine Gänsehaut über den Rücken jagt.

Die... (empfohlen: dämonische Puppe) lebt noch!

Ihr werdet gezwungen sein, zurückzukehren, um die entführten Kinder zu retten und die... (empfohlen: dämonische Puppe) schließlich zu besiegen.

GEFAHR!

Dies ist nur eine mögliche Entwicklung der Erzählung. Verwendet sie nach Belieben, wenn ihr euer Abenteuer bereits vorbereitet habt, aber ihr könnt sie auch nach Belieben abwandeln.

ZUSAMMENFASSUNG des Schnellstart-Abenteuers

Wer? Dämonische Puppe.

Was ist das? Das Geheimnis der verschwundenen Kinder.

Wann? Im Spätsommer 1981.

Und wo? Das verlassene Haus in der Neibolt Street.

Warum? Die dämonische Puppe will eine Armee gründen.

Als die Ermittler vom Verschwinden einiger Kinder aus der Nachbarschaft erfahren, machen sie sich auf den Weg, um das Rätsel zu lösen. Sie beschließen, den Alten Jack zu fragen, einen unheimlichen Kerl, der ein kanadisches Hemd, eine Jeanslatzhose und einen Strohhut trägt. Er ist der Besitzer eines Second-Hand Ladens unten im Dorf. Doch Jack ist hartnäckig und erst nach harter Überzeugungsarbeit erfahren unsere Helden, wo die Kinder versteckt sein könnten. Die Situation verschlimmert sich sofort durch den Einsturz von Old Jacks Laden, gefolgt von einem Sturm, der unsere Ermittler auf eine harte Probe stellen wird. Müde und erschöpft finden sie Unterschlupf in dem alten Haus in der Neibolt Street, von dem der Alte Jack gesagt hat, dass es wahrscheinlich der Ort ist, an dem die vermissten Kinder versteckt sein könnten. Die Ermittler müssen sich der Dunkelheit dieses düsteren Ortes stellen, einem wackeligen Boden, einem Tunnel und schließlich der Puppenarmee der dämonischen Puppe, die scheinbar die entführten Kinder in Holzpuppen verwandelt hat! Das Rätsel endet damit, dass die Ermittler das Haus verlassen, aber nicht bevor sie das schrille Lachen des Dämons hören, der den Kampf offenbar überlebt hat.

Stranger Tales als Brettspiel spielen?

Hier ist ein Mini-Abenteuer, das euch zeigt, wie Stranger Tales im Solo-Modus und als Brettspiel funktioniert. Wählt einen der vorgeschlagenen Ermittler aus.

Das Geheimnis des alten Ladens

Absatz 1

Seit Wochen studierte unsere Clique diesen düsteren Ort, der seit Jahren geschlossen war (in der endgültigen Version werdet ihr eine Karte mit der genauen Lage des Ladens haben). Aber warum ging Mrs. Smith nachts zu diesem Ort? Was tat sie mitten in der Nacht da drin und warum ging sie erst kurz vor Tagesanbruch zu ihrem Haus zurück? Wir mussten es herausfinden, weil wir davon überzeugt waren, dass Mrs. Smith ein dunkles Geheimnis birgt. Es gab zwei Orte zu untersuchen, die uns interessierten.

Die Ermittler können entscheiden, den Laden kurz vor Mrs. Smiths Ankunft zu betreten, weiter mit **Absatz 4**, oder warten, bis die Dame ihr Haus verlässt und es inspizieren, weiter mit **Absatz 3**.

Absatz 2

Das Wesen, das über uns herfiel, konnte unseren Wunsch nicht stoppen, herauszufinden, was an diesem Ort passierte, also beschlossen wir, nach oben zu gehen.

Was wir fanden, war beunruhigend: Alle Räume waren leer, in einem war sogar in der Mitte ein Haufen lockerer Erde aufgehäuft. Das war das Epizentrum des ranzigen Geruchs, der uns in die Nase stieg. Jeder Ermittler muss einen Mut-Test der Stufe 1 machen.

Es blieb uns nichts anderes übrig, als zu graben (Hier könnte das Fusions-System nützlich sein, um etwas Reales in die Welt eurer Ermittler zu bringen, um das Graben zu erleichtern. Ein Löffel reicht dafür völlig aus.). Jeder Ermittler muss einen Wahrnehmungstest der Stufe 2 ablegen.

Was wir unter dem Erdhügel entdeckten, hat uns etwas aus der Bahn

geworfen. Es war eine Schatulle, die aussah wie ein winziger Sarg, in der Schriftzeichen in einer scheinbar unbekanntenen Sprache eingraviert waren.

Ein würdiger Ermittler kann einen Wissenstest der Stufe 2 ablegen und versuchen, die Zeichen zu entziffern. Wenn er erfolgreich ist, fährt mit **Absatz 6** fort, wenn nicht, fährt mit **Absatz 13** fort.

Absatz 3

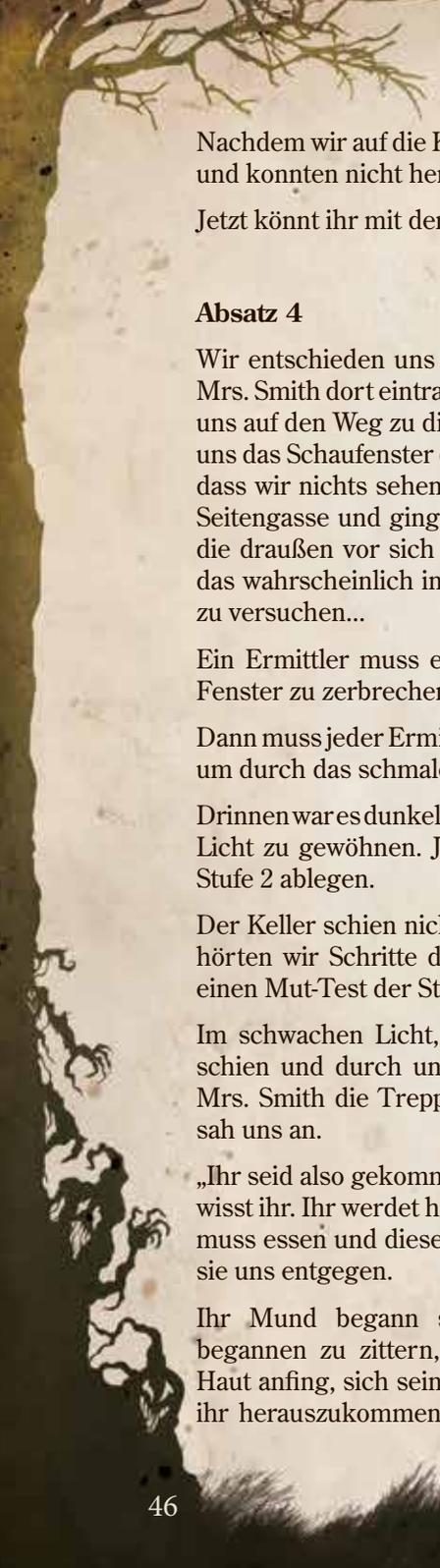
Wir beschlossen, nachts in das Haus der alten Frau zu schleichen, während sie im Laden war.

Glücklicherweise fanden wir auf der Rückseite des Hauses ein offenes Fenster und konnten hinein, aber sobald wir es taten, stellten wir fest, dass keines der Lichter im Haus funktionierte und die Luft von einem überwältigenden muffigen Geruch durchdrungen war, der bis in unsere Seelen drang. Etwas *Kaputtes* und *Falsches* wohnte an diesem Ort.

Die Ermittler müssen nach Hinweisen suchen, um herauszufinden, was Mrs. Smith verbirgt. Alle Ermittler müssen einen Wahrnehmungstest der Stufe 1 ablegen. Irgendwann passierte etwas...

Zieht eine Begegnungskarte (In der Vollversion des Spiels wird es Begegnungskarten geben, diese sollen eine Inspiration sein, um das Spiel interessanter zu machen. Für die Schnellstart-Version haben wir eine Killerpuppe ausgesucht!), sie tritt euch mit **Level 2** entgegen.





Nachdem wir auf die Killer Puppe getroffen sind, hatten wir wirklich Angst und konnten nicht herausfinden, warum sie in Mrs. Smiths Haus war.

Jetzt könnt ihr mit der Untersuchung fortfahren, geht zu **Absatz 2**.

Absatz 4

Wir entschieden uns für den alten Laden. Wir hatten nicht viel Zeit, bis Mrs. Smith dort eintraf, also stiegen wir auf unsere Fahrräder und machten uns auf den Weg zu diesem Ort, bevor die Sonne unterging. Wir schauten uns das Schaufenster des Ladens an, aber die Fenster waren so schmutzig, dass wir nichts sehen konnten. Wir versteckten unsere Fahrräder in der Seitengasse und gingen in Richtung Hinterhof. Es gab viele alte Sachen, die draußen vor sich hin rotteten, aber es gab auch ein kleines Fenster, das wahrscheinlich in den Keller des Ladens führte. Wir beschlossen, es zu versuchen...

Ein Ermittler muss einen Stärke-Test der Stufe 1 durchführen, um das Fenster zu zerbrechen.

Dann muss jeder Ermittler einen Geschicklichkeitstest der Stufe 1 ablegen, um durch das schmale Fenster zu gelangen ohne sich zu verletzen.

Drinne war es dunkel und unsere Augen hatten Mühe, sich an das schwache Licht zu gewöhnen. Jeder Ermittler muss einen Wahrnehmungstest der Stufe 2 ablegen.

Der Keller schien nichts Wichtiges zu enthalten, aber in diesem Moment hörten wir Schritte die Treppe herunterkommen! Jeder Ermittler muss einen Mut-Test der Stufe 2 durchführen.

Im schwachen Licht, das von draußen durch das zerbrochene Fenster schien und durch unsere Taschenlampen unterstützt wurde, sahen wir Mrs. Smith die Treppe herunterkommen. Plötzlich blieb sie stehen und sah uns an.

„Ihr seid also gekommen?“, sagte sie zu uns. „Ich habe auf euch gewartet, wisst ihr. Ihr werdet hier nichts Interessantes finden, aber ich, hehehe. Ich muss essen und diese Mahlzeit wird für ein weiteres Jahr reichen!“, warf sie uns entgegen.

Ihr Mund begann sich unnatürlich zu erweitern und ihre Hände begannen zu zittern, als ob ein ekelerregendes Geschöpf unter ihrer Haut anfing, sich seinen Weg durch sie zu bahnen und zu versuchen, aus ihr herauszukommen. Jeder Ermittler muss einen Mut-Test der Stufe 3

ablegen.

Ihre Augen traten aus ihrem Kopf hervor, fielen dann heraus und direkt vor uns erschien...

Zieht eine Begegnungskarte und seht euch die Karte an, um die abscheuliche Kreatur zu entdecken, in die sich Mrs. Smith verwandelt hat (Da ihr noch keine Begegnungskarten habt, diese sind in der Vollversion enthalten, fügen wir hier eine Begegnungskarte ein: Das Ding!) und tretet ihr mit Level 1 entgegen.



Wir entdeckten, dass Mrs. Smith nichts weiter als ein ekelhaftes Monster war, das sich von allem ernährte, was es finden konnte. Wir mussten es erledigen!

Alle Ermittler müssen sich zuerst dem Stufe 1-Test stellen. Danach müssen alle Ermittler den Stufe 2-Test auf der Karte und dann den Stufe 3-Test bestehen, um die Kreatur zu erledigen. Für jeden fehlgeschlagenen Test verliert der jeweilige Ermittler 1 Lebenspunkt.

Geht nach der Begegnung zu **Absatz 5**.

Absatz 5

Es war nicht leicht, diesem Ding ins Gesicht zu sehen, aber wir lebten noch und konnten unseren Kindern später davon erzählen. Vor unseren erstaunten Augen, begann sich der Körper der Monstrosität zu verflüssigen



und dann sahen wir etwas in den Überreste dieser Kreatur schimmern.

Ein Ermittler muss seine Hand in die übel riechende Überreste des Monsterkadavers tauchen, indem er einen Mut-Test der Stufe 2 ablegt.

Als unser Freund seine Hand herauszog, hielt sie einen silbernen Schlüssel mit der Aufschrift: *Das ist der Schlüssel zu meinem Herzen.*

Wenn ihr eine Schatulle gefunden habt, fahrt mit **Absatz 10** fort, wenn nicht, fahrt mit **Absatz 12** fort.

Absatz 6

„Hier findet ihr den Weg zum Abenteuer.“ Aber welcher Weg und welches Abenteuer? Wir waren ratlos und beschlossen, sie zu öffnen. Wenn ihr den Schlüssel habt, geht zu **Absatz 10**, andernfalls benötigt ihr einen Schlüssel, um sie zu öffnen. Geht zu **Absatz 8**.

Absatz 7

Als wir in diesem düsteren Haus umherwanderten, erregte etwas unsere Aufmerksamkeit: Zwei gläserne Augen, die uns aus der Dunkelheit hinter einem Sessel anstarrten, ließen uns zusammensucken. Alle Ermittler müssen einen Mut-Test der Stufe 3 ablegen.

Wir dachten, es sei nur eine Katze, aber als wir es schafften, sie mit dem Strahl der Taschenlampe zu erfassen, stellten wir fest, dass es keine normale Katze war. Sie war tot! Es war eine tote Katze, die auf uns zukam! Jeder Ermittler muss einen Geschicklichkeitstest der Stufe 2 bestehen, um dem Angriff der Katze auszuweichen!

Diejenigen, die den Test nicht bestehen, müssen sich gegen den Angriff der untoten Katze verteidigen, die bei jedem Ermittler, dem die Probe nicht gelungen ist, 2 Treffer erzielt. Die betroffenen Ermittler müssen einen Stärke-Test der Stufe 2 ablegen, wer ihn nicht besteht, verliert 2 Lebenspunkte.

Die Katze hat es nicht geschafft, uns wirklich zu schaden, und als wir sie weggehen sahen, atmeten wir erleichtert auf. Fürs Erste waren wir beruhigt, aber es hielt nicht lange an. Geht zu **Absatz 2**.

Absatz 8

Am nächsten Tag waren wir in _____ (einer der Ermittler im Spiel)

Zimmer und schauten auf die Schatulle, die wir mitgenommen hatten. „Genug, lasst sie uns öffnen!“, sagte einer von uns. Wenn ihr wollt, kann einer der Ermittler versuchen, die Schatulle zu öffnen. Wenn ihr euch dazu entschließt, wählt den Ermittler, der es versuchen wird aus und geht zu **Absatz 9**, andernfalls verwerft ihr die Idee, packt die Schatulle ein und geht zu **Absatz 4**.

Absatz 9

Der entsprechende Ermittler muss einen Stärke-Test der Stufe 4 ablegen. Bei Erfolg geht es weiter mit **Absatz 11**, andernfalls lest weiter.

Der Deckel bewegte sich keinen Millimeter. Er war wahrscheinlich durch einen dunklen Zauber geschützt und würde sich nur mit dem Schlüssel öffnen lassen, also packten wir sie wieder ein. Geht zu **Absatz 4**.

Absatz 10

Wir steckten den Schlüssel in die Schatulle und als wir sie öffneten, staunten wir nicht schlecht: Ein schlagendes, lebendiges Herz lag darin. Jeder Ermittler muss einen Mut-Test der Stufe 2 ablegen.

Bei genauerem Hinsehen verschwand das Herz, scheinbar war es nur eine Vision, zumindest haben wir das gehofft. Auf dem roten Samtboden der Schatulle befand sich eine Stickerei: „Nur mit der vollständigen Version von *Stranger Tales* werdet ihr in der Lage sein, das Rätsel zu lösen.“

Wir waren sprachlos. Worauf bezog es sich und vor allem, was war *Stranger Tales*?

Das Ende? Oder... setzt euer Abenteuer hier fort:

<https://www.kickstarter.com/projects/escapestudios/stranger-tales?>

Absatz 11

Zuerst knackte es, dann kam ein grelles Licht heraus und jeder von uns sah seine größte Angst! Jeder Ermittler muss sich seiner Angst mit einem Stufe 2-Test stellen.

Irgendwann kamen wir wieder zur Vernunft. Aber was war passiert? Einige von uns schworen, dass sie gesehen haben, wie die Schatulle aufging, aber da war sie, völlig intakt. Uns war klar, dass wir sie ohne den Schlüssel niemals öffnen könnten und dass er aller Wahrscheinlichkeit nach nicht in

Mrs. Smith Haus versteckt war. Wir packten die Schatulle zurück in den Rucksack. Geht zu **Absatz 4**.

Absatz 12

Wir beschlossen, uns in das Haus der alten Frau zu schleichen, weil wir davon überzeugt waren, dass der Schlüssel dazu diene, etwas Wichtiges zu öffnen, aber nein, wir wussten noch nicht, was es war.

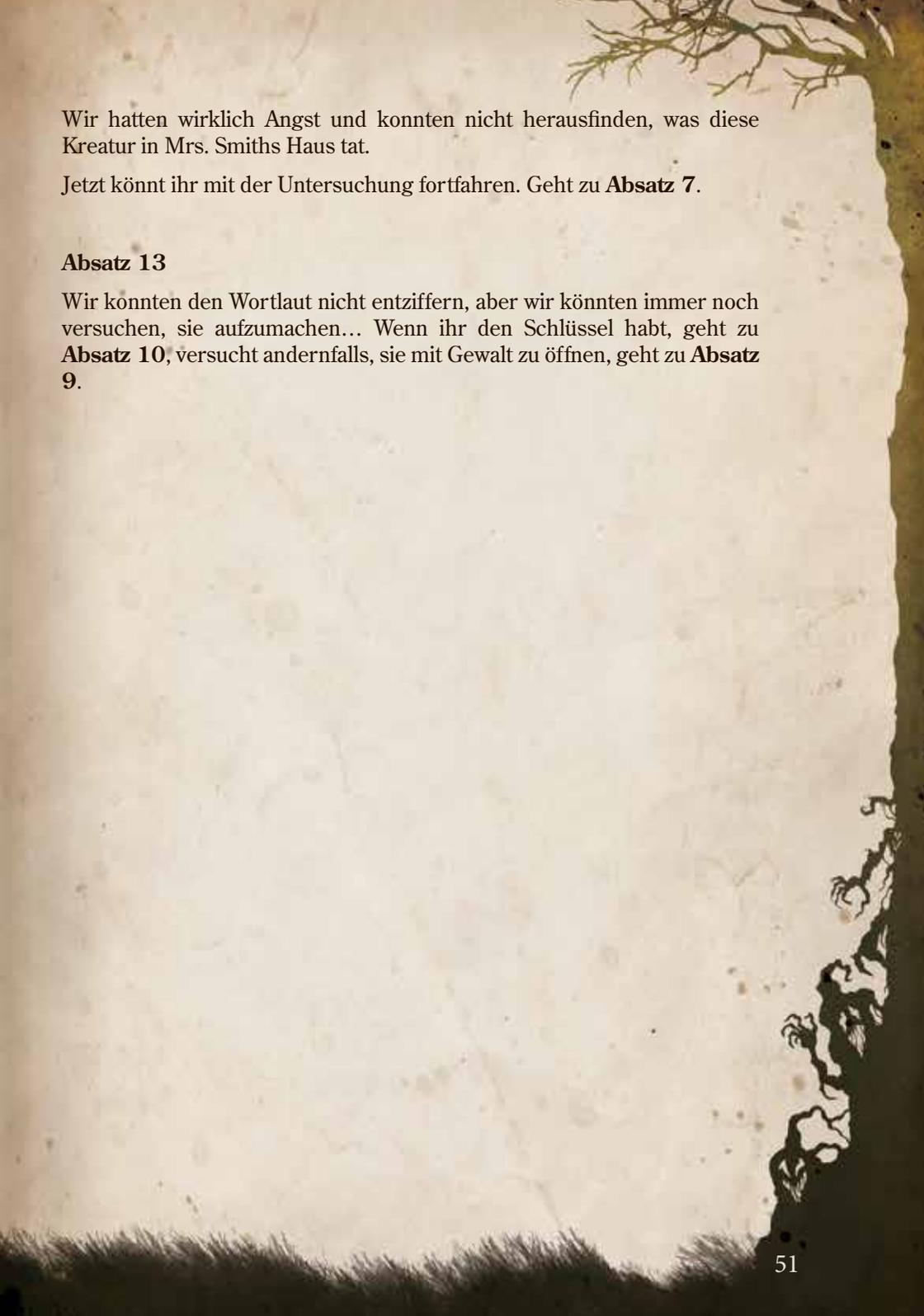
Glücklicherweise fanden wir ein offenes Fenster auf der Rückseite des Hauses und konnten hinein, aber sobald drinnen waren, stellten wir fest, dass keines der Lichter im Haus funktionierte und die Luft von einem überwältigenden muffigen Geruch durchdrungen war, der bis in unsere Seelen drang. Etwas *Kaputtes* und *Falsches* wohnte an diesem Ort.

Die Ermittler müssen nach Hinweisen suchen, um herauszufinden, was Mrs. Smith verbirgt. Alle Ermittler müssen einen Wahrnehmungstest der Stufe 1 ablegen.

Was ist passiert?

An diesem Punkt der Geschichte solltet ihr eine Begegnungskarte ziehen, um zu sehen, was passiert, aber da ihr für diesen Schnellstart noch keine Begegnungskarten habt, präsentieren wir hier eine Karte. Ihr müsst erst die Begegnung der Stufe 2 bestehen und nachdem ihr euch dem Test von Stufe 3 gestellt habt, ist die Kreatur vernichtet. Für jeden nicht bestandenen Test verliert ihr 1 Lebenspunkt.





Wir hatten wirklich Angst und konnten nicht herausfinden, was diese Kreatur in Mrs. Smiths Haus tat.

Jetzt könnt ihr mit der Untersuchung fortfahren. Geht zu **Absatz 7**.

Absatz 13

Wir konnten den Wortlaut nicht entziffern, aber wir könnten immer noch versuchen, sie aufzumachen... Wenn ihr den Schlüssel habt, geht zu **Absatz 10**, versucht andernfalls, sie mit Gewalt zu öffnen, geht zu **Absatz 9**.

ILLUSTRATIONEN VON JACOPO TAGLIASACCHI

TÖDLICHE INSEKTEN
KRABBELN ÜBER
DAS GESICHT

FORMWANDLER

MENSCHLICHE
FORM

SPINNENFORM

VERFLUCHTER
BAUM

LANGE
TÖDLICHE
ÄSTE

SCHWACH
GEGEN
FEUER





LANGE WURMARTIGE ZUNGE

ERNÄHRT SICH VON JUNGEN GEHIRNEN



SCHWARZE FLÜSSIGKEIT TRÖPFT AUS DEN AUGEN

KANN KURZZEITIG FLIEGEN!



MONSTER GRÖSSE



BEWUTZT SICHERHEITSNADLEN ALS WAFE



KLEINER ALS EINE GETRÄNKEDOSE!



Credits

STRANGER TALES ist ein Spiel von Antonio Ferrara

Illustrationen: Sara Staffelli, Jacopo Tagliasacchi

Grafik und Layout: Sara Staffelli

Produktion: Antonio Ferrara, Roberta Mendone

Revision: Roberta Mendone, Fabio Faletti

Übersetzung: Mark Pond

Besonderen Dank an LinoTipografia C. Cervai für den Prototyp

Ein weiteres Spiel von
Antonio Ferrara

TALES *of* EVIL

Das Geheimnis der dämonischen Puppenspielerin



escape
studios



13+

1-6



60'

Ein weiteres Spiel von
Antonio Ferrara

BOOGEYMAN

DAS BRETTSPIEL



escape
studios



13+

1-7

60'



Seid ihr bereit, den
Albtraum zu erleben?

DEMNÄCHST BEI
KICKSTARTER



INFOS
ABONNIEREN



STRANGER TALES



NAME

Peter Spencer

ALTER

14

SPITZNAME

Aussenseiter

BESTER FREUND

Daphne Davis

VITALITÄT



ERMITTLERBOGEN

HINTERGRUND

Er ist der Gründer und das Gehirn von Pizza & Investigation, dem Detektivclub des Tales of Evil-Universums, und er liebt es, Geräte von zweifelhaftem Nutzen zu bauen, aber er glaubt fest daran, dass die Welt früher oder später auf ihn aufmerksam und seine Fähigkeiten erkennen wird. Er ist ständig im Streit mit seinem Bruder Ray, obwohl er ihn wirklich liebt. Er ist der einzige, der Daphnes Schwärmerei für seinen Bruder bemerkt hat, aber er schweigt darüber, weil er selbst in sie verknallt ist und er nicht verstehen kann, warum ein so intelligentes Mädchen einem Typen wie seinem Bruder hinterherläuft.



Spinnen

ANGST



-1

-1

WAFTE

BONUS

Machete

ST +1

MOTTO

Stirb langsam!

EIGENSCHAFTEN

ST

3 +1
BONUS/STRAFE

GE

3
BONUS/STRAFE

MU

5
BONUS/STRAFE

WA

3
BONUS/STRAFE

TA

3
BONUS/STRAFE

WI

3
BONUS/STRAFE



Rucksack

Taschenlampe

Walkie-Talkie

Seil

ERFAHRUNG

BONUS →

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	+1		+1		+1		+1		+1
	-1		-1		-1		-1		-1

← STRAFE

STRANGER TALES



NAME

Ray Spencer

ALTER

15

SPITZNAME

Panzer

BESTER FREUND

Peter Spencer

VITALITÄT



ERMITTLERBOGEN

HINTERGRUND

Er ist ein robuster Junge, der es liebt, draußen im Freien zu sein. Er ist konkurrenzfähig und stur und schafft es oft in Schwierigkeiten zugeraten, ohne es zu wollen. Seine körperlichen Fähigkeiten und seine Zugehörigkeit zur Fußballmannschaft haben ihn unter den Schulmädchen interessant gemacht. Ein Angeber, aber von Natur aus netter Kerl, vermeidet nie einen Kampf, um seine Freunde aus Schwierigkeiten herauszuholen. Er hängt sehr an seinem Bruder Peter, mit dem er Pizza & Investigation gegründet hat, kann ihn aber aufgrund ihrer völlig unterschiedlichen Charakters nicht immer verstehen.



Höhe

ANGST



-1

-1

WAFTE

BONUS

Baseballschläger

ST +2

MOTTO

Dich nehm' ich auseinander!

EIGENSCHAFTEN

ST	5	+2	BONUS/STRAFE
GE	4		BONUS/STRAFE
MU	3		BONUS/STRAFE
WA	3		BONUS/STRAFE
TA	3		BONUS/STRAFE
WI	2		BONUS/STRAFE



Rucksack

Feuerzeug

Walkie-Talkie

Kaugummi

ERFAHRUNG

BONUS →

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	+1		+1		+1		+1		+1
	-1		-1		-1		-1		-1

← STRAFE

STRANGER TALES



NAME

Daphne Davis

ALTER

13

SPITZNAME

Hexe

BESTER FREUND

Peter Spencer

VITALITÄT



ERMITTLERBOGEN

HINTERGRUND

Sie ist die Nachbarin der Spencer-Brüder. Bücher und Wissen sind für sie eine Welt, in der sie oft Zuflucht sucht.

Sie ist leidenschaftlich an okkulten Dingen interessiert und kennt fast alle Mythen und Legenden. Von Natur aus misstrauisch, hat sie nicht viele Freunde, auf die sie sich verlassen kann.

Das kommt auch daher, dass sie sich erwachsener verhält, als sie ist. Sie ist in Ray verknallt, aber sie hat nicht den Mut, es ihm zu sagen. Sie schloss sich der Clique an, weil ihr die Idee gefiel, Teil einer Gruppe von verrückten zu sein, aber vor allem, weil sie davon überzeugt ist, dass die Anderen ohne sie nicht weit kommen würden.



Geschwindigkeit

ANGST



-1

-1

WAFTE

BONUS

Antiker Stab



WA +2

MOTTO

Wissen ist Macht!

EIGENSCHAFTEN

ST

2

BONUS/STRAFE

GE

3

BONUS/STRAFE

MU

4

BONUS/STRAFE

WA

4

+2

BONUS/STRAFE

TA

2

BONUS/STRAFE

WI

5

BONUS/STRAFE



Rucksack

Amulett

Stadtplan

Laptop

ERFAHRUNG

BONUS →

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	+1		+1		+1		+1		+1
	-1		-1		-1		-1		-1

← STRAFE

STRANGER TALES



NAME

Mike McReady

ALTER

13

SPITZNAME

Flinkfuß

BESTER FREUND

Ray Spencer

VITALITÄT



ERMITTLERBOGEN

HINTERGRUND

Er ist ein schlanker und wendiger Junge.

Er schafft es, an Orte zu gelangen, die für andere unmöglich zu erreichen sind.

Seine Agilität hat es ihm ermöglicht,

mehrere sportliche Wettkämpfe zu

gewinnen und er wird von seinen

Freunden für seine Fähigkeit geliebt,

einen Ball wiederzubekommen, wo immer

er landet. Er ist Rays bester Freund,

sie verbringen die meiste Zeit ihres

Lebens zusammen und teilen sich die

gleiche Fähigkeit, oft in Schwierigkeiten

zu geraten. Er war das erste Mitglied,

das von Pizza & Investigation rekrutiert

wurde und wird immer als Erster auf die

Suche nach engen Tunneln und geheimen

Gängen geschickt.



Wasser

ANGST



-1

-1

WAFTE

BONUS

Schleuder



GE +1

MOTTO

Versuch macht klug!

EIGENSCHAFTEN

ST

3

BONUS/STRAFE

GE

4

+1

BONUS/STRAFE

MU

3

BONUS/STRAFE

WA

3

BONUS/STRAFE

TA

5

BONUS/STRAFE

WI

2

BONUS/STRAFE



Rucksack

Vergrößerungsglas

Kompass

Diktiergerät

ERFAHRUNG

BONUS →

+1

+1

+1

+1

+1

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

-1

-1

-1

-1

-1

← STRAFE

STRANGER TALES



NAME

Leila Redfield

ALTER

15

SPITZNAME

Katzenauge

BESTER FREUND

Mike McReady

VITALITÄT



ERMITTLERBOGEN

HINTERGRUND

Ein sportbegeistertes Mädchen, immer bereit mit anzupacken und eines, das nicht viel Wert auf Äußerlichkeiten legt. Sie schloss sich der Clique zufällig an, weil sie die Clubkarte mit Mikes Namen gefunden hatte und ihm heimlich zu ihrem Treffpunkt gefolgt ist. Dort angekommen, verliebte sie sich sofort in diese spontanen Typen. Daphne reagierte auf die Bitte, der Clique beizutreten, mit Misstrauen und zwang sie, eine Mutprobe zu bestehen, bevor sie aufgenommen wurde. Leila bestand die Prüfung mit Leichtigkeit und zwischen den beiden Mädchen entwickelte sich eine maßvolle, von gegenseitigem Respekt geprägte Beziehung.



Feuer

ANGST



-1

-1

WAFTE

BONUS

Katana

ST +2

MOTTO

Übung macht den Meister!

EIGENSCHAFTEN

ST	4	+2	BONUS/STRAFE
GE	5		BONUS/STRAFE
MU	3		BONUS/STRAFE
WA	3		BONUS/STRAFE
TA	3		BONUS/STRAFE
WI	2		BONUS/STRAFE



Rucksack

Dietrich

Schere

Walkman

ERFAHRUNG

BONUS →

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	+1		+1		+1		+1		+1
	-1		-1		-1		-1		-1

← STRAFE

STRANGER TALES



NAME

Tommy Jarvis

ALTER

14

SPITZNAME

verschwundener Junge

BESTER FREUND

Leila Redfield

VITALITÄT



ERMITTLERBOGEN

HINTERGRUND

Er ist ein nicht sonderlich beweglicher Junge, der nicht länger als fünf Minuten laufen könnte, aber er hat eine große Vitalität und kann angesichts von Gefahr seine Grenzen überwinden, die ihm durch zu viele Snacks und Limo auferlegt wurden. Er ist der Jüngste in der Clique und das macht ihn hyperaktiv und gesprächig, weil er immer auf der Suche nach der Zustimmung seiner Freunde ist. Er ist aufrichtig und loyal und wenn nötig zu mutigen Taten fähig, die ihn selbst überraschen. Von Natur aus unordentlich, bringt er sich oft ungewollt in Schwierigkeiten.



Finsternis

ANGST



-1

-1

WAFTE

BONUS

Stahlpfanne



ST +1

MOTTO

Superfaultier!

EIGENSCHAFTEN

ST

4

+1

BONUS/STRAFE

GE

2

BONUS/STRAFE

MU

4

BONUS/STRAFE

WA

3

BONUS/STRAFE

TA

2

BONUS/STRAFE

WI

2

BONUS/STRAFE



Rucksack

Snacks

Uhr

Sofortbildkamera

ERFAHRUNG



+1

+1

+1

+1

+1

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

-1

-1

-1

-1

-1



WAFTE

BONUS



MOTTO

EIGENSCHAFTEN

ST

BONUS/STRAFE

GE

BONUS/STRAFE

MU

BONUS/STRAFE

WA

BONUS/STRAFE

TA

BONUS/STRAFE

WI

BONUS/STRAFE



Rucksack

ERFAHRUNG

BONUS →

1

+1

-1

3

+1

-1

5

+1

-1

7

+1

-1

9

+1

-1

10

← STRAFE