

# A Teddies Nightmare

Eine Teddy-Horror Setting für die Savage Worlds – Gentleman's Edition (SW:GE)  
von Heiko van Elsuwe (sir\_paul)



Dieses Dokument basiert auf der *Savage Worlds – Gentleman's Edition*, erhältlich beim *Prometheus Games Verlag* ([www.prometheusgames.de](http://www.prometheusgames.de)). *Savage Worlds* ist ein Copyright der *Pinnacle Entertainment Group*. Die deutschen Texte und Logos sind Copyright der *Prometheus Games GbR*. Verwendung unter Genehmigung. *Prometheus Games* übernimmt keine Verantwortung für die Qualität, Nutzbarkeit oder Angemessenheit dieses Produkts.

## Inhalt

Schule.....	2	Fernkampfaffen.....	6
United Teddy Forces.....	2	Fahrzeuge.....	6
Special Forces – Black Man.....	2	Stadt.....	7
Fabrik.....	3	UTF Hauptquartier.....	7
Bärenerschaffung.....	3	Bibliothek.....	7
Handicaps.....	4	Alter Laden.....	8
Talente.....	4	Zoo.....	8
Kaufhaus.....	4	Monster Merkmale.....	8
Übersicht.....	4	Die Großen.....	8
Normale Ausrüstung.....	5	Dunkle Spielzeuge.....	9
Softdrinks.....	5	Schrecken der Nacht.....	9
Rüstungen.....	5	Tiere.....	11
Nahkampfaffen.....	6		

# Schule

*Wir hatten unser Ziel erreicht, die Strahlen unserer Taschenlampen strichen über die Tür vor uns. Es war unnatürlich still, nur der nächtlich Regen der auf das Dach prasselte war zu hören. Vorsichtig stießen wir die Tür auf und wünschten uns umgehend es nicht getan zu haben.*

*Der Schein von mehreren Kerzen verbreitete ein flackerndes Licht in dem Zimmer. Vor uns saß ein Kind auf dem Boden, den Blick in die Ferne gerichtet. Auf seinem Schoß lag ein Teddybär und bot einen schrecklichen Anblick! Seine Nähte waren aufgerissen und seine Augen von nahendem Wahnsinn gebrochen. Achtlos zog das Kind nach und nach die Füllung aus dem geschändeten Körper des Bären.*

*Ich wusste, auch wenn wir den Körper des Teddys retten können, würde er nicht mehr der Bär von früher sein...*

## **Der Weg durch die Dunkelheit Ein Tatsachenbericht**

Durch Softdrinks aufgeputsch stehst du an vorderster Front gegen die *Schrecken der Nacht*. Du kämpfst gegen das *Monster im Schrank*, dem *Alp* und das *Monster unter dem Bett*. Im Brausepulverrausch versuchst du das unaussprechliche Grauen zu vergessen das du im Dienst für die *Kinder der Großen* erlebt hast. Du bist kein plüschiger Teddy mehr, als Mitglied der *Special Forces – Black Man* wirst du gerufen wenn kuschelig sein allein nicht mehr reicht.

## United Teddy Forces

Es waren unbärige Zeiten bevor Theodore – Teddy – Roosevelt die *United Teddy Forces (UTF)* gründete um den *Kindern* Nachts beizustehen. Hilflos den *Schrecken* ausgeliefert wurden die *Kinderseelen* vergiftet. Diejenigen welche diese Zeit überlebten waren nicht mehr normal, viele suchten Hilfe in der Sucht, andere wurden selber zu unmenschlichen Verbrechern.

Durch Mund zu Mund Propaganda wurden wir schnell als Teddy's Bären heimisch in den meisten *Kinderzimmern* der Welt. Die Aufgaben der UTF Agenten war es als plüschige Seelsorger den *Kindern* Halt und Geborgenheit zu geben, damit sie dem *Monster im Schrank*, dem *Alp* oder dem *Monster unter dem Bett* nicht alleine gegenüberstehen müssen. Viele von uns zerbrachen an dieser Aufgabe.

## Special Forces - Black Man

Doch nach und nach wurden wir durch moderneres Spielzeug aus den *Kinderzimmern* verdrängt und konnten so unserer Aufgabe nicht mehr nachgehen. Außerdem betrat der *Schwarze Mann*, eine geheimnisvolle Gestalt von großer Macht, die Bühne des Geschehens. Er vereinigte die *Schrecken der Nacht*, welche nun eine noch größere Bedrohung für die *Kinder* wurden.

Wir begegneten der neuen Gefahr von zwei Seiten. Auf der einen Seite entwickelten wir ein paar Trainingsspiele, z.B. *Wer hat Angst vorm Schwarzen Mann*, und brachten sie den *Kindern* bei. Auf der anderen Seite wurde die *SF-BM* gegründet, die *Special Forces – Black Man*.

Die Mitglieder der *SF-BM* gehören nicht zu den Weichbären, welche darauf trainiert sind *Kindern* moralisch zu unterstützen! Sie sind Teil einer Spezialeinheit welche verbotenes Wissen und körperliche Stärke im Kampf gegen die *Schrecken der Nacht* verbinden.

Trotzdem scheinen wir einen verlorenen Kampf auszutragen. Wir können immer weniger *Kindern* helfen, Verbrechen und Sucht nehmen unter den *Großen* wieder zu und noch immer haben wir die düsteren Pläne des *Schwarzen Mannes* nicht durchschaut. Die dunklen Tage scheinen für immer zurück zu kehren.

# Fabrik

*Der Alte kam auf uns zu, sein rechtes Bein war kürzer als das Linke und Teile seiner Nähte waren gerissen: "Hallo Jungbären! Mich nennen alle nur den Alten und ich bin hier um euch ein bisschen über uns zu erzählen ... Ihr alle seid kaum euren Verpackungen entkommen! Einige von euch kommen aus den Fabriken der Großen andere wieder wurden von Hand genäht. Doch last euch eins gesagt sein". Er betrachtete mich und die drei Teddybären neben mir genau. "Hier bei der SF-BM seid ihr alle gleich"*

## Der Weg durch die Dunkelheit Ein Tatsachenbericht

### Bärenerschaffung

Die meisten Teddybären der UTF sind ca. 30cm groß und werden nach den unten stehenden Regeln erschaffen. Kleinere oder größere Bären können nur durch die entsprechenden Handicaps bzw. Talente erschaffen werden.

*Anmerkung:* Da die Protagonisten in diesem Setting recht klein sind werden die Skalierung in diesem Setting angepasst. Aus diesem Grund entspricht 1" im Regelwerk 50cm in der realen Welt.

### Rassen

Die einzige Rasse in diesem Setting ist der Teddybär. Es macht hierbei keinen Unterschied ob es ein Braun-, Eis- oder Koalabär ist.

### Eigenschaften

Die normalen Regeln der *Savage Worlds: Gentleman's Edition (SW:GE)* werden während der Bärenerschaffung und Entwicklung genutzt.

### Fertigkeiten

Die folgenden Fertigkeiten können von einem Teddybären gelernt werden.

<i>Einschüchtern</i>	<i>Flicken</i>
<i>Glücksspiel</i>	<i>Heimlichkeit</i>
<i>Kämpfen</i>	<i>Klettern</i>
<i>Lenken</i>	<i>Mumm</i>
<i>Nachforschen</i>	<i>Provozieren</i>
<i>Reparieren</i>	<i>Schießen</i>
<i>Schlösser knacken</i>	<i>Spuren lesen</i>
<i>Überreden</i>	<i>Umhören</i>
<i>Wahrnehmung</i>	<i>Werfen</i>
<i>Wissen</i>	

*Lenken* deckt die Fertigkeiten *Fahren*, *Fluggeräte lenken* und *Seefahrt* ab. Kein Teddy kann *Schwimmen*, sobald er mit Wasser vollgesogen ist geht er einfach unter. Die Fertigkeit *Heilen* wurde in *Flicken* umbenannt. *Mumm* ist eine wichtige Fähigkeit für die Bären der SF-BM, da sie beinahe täglich unsagbaren Schrecken gegenüberstehen.

### Abgeleitete Werte

*Charisma*, *Bewegungsweite*, *Parade* und *Robustheit* sind genau wie in der *SW:GE* definiert.

### Ausrüstung

Den Mitgliedern der SF-BM steht eine umfangreiche Auswahl an Ausrüstung zur Verfügung. Es muss keine Ausrüstung gekauft werden, die einzige Beschränkung liegt in der Tragfähigkeit des Teddys.

### Hintergrund

Abschließend sollte der Bär noch mit einer passenden Hintergrundgeschichte ausgestattet werden. Bären der SF-BM sind nicht die üblichen kuscheligen Teddys. Es sind raue Bären die schon einiges gesehen haben! Viele haben seelischen Schaden durch ihre Erfahrungen erhalten und flüchten in die Sucht nach Brausepulver um die Erinnerungen zu ertragen. Andere versuchen durch ständiges lollielutschent ihre Nervosität zu unterdrücken.

## Handicaps

Da Geld für UTF Mitglieder keine Rolle spielt fällt das Handicap *Arm* unter den Tisch.

Solange ein Teddy noch lebt kann alles geflickt werden, aus diesem Grund finden folgende Handicaps keine Anwendung: *Blind, Einarmig, Einbeinig, Lahm, Schlechte Augen, Schwerhörig*

Teddys kommen immer fix und fertig auf die Welt, deshalb gibt es kein Handicap *Kind*. (Natürlich kann ein Teddy *Alt* werden!)

Teddys mit dem Handicap *Klein* sind ca. 20cm groß.

Die folgenden Handicaps werden unbenannt: *Kränklich* heißt jetzt *Dünnes Fell* und *Zwei linke Hände* wird zu *Zwei linke Pfoten*

Jeder Teddy glaubt an den *Schwarzen Mann*, es gibt keine *Zweifler*.

Ein Teddy mit dem Handicap *Schlechte Nähte* erhält einen Abzug von -1 auf alle seine Aktionen sobald er Verwundet ist (zusätzlich zu dem normalen Wundmodifikator).

Teddys mit dem Handicap *Angewohnheit* sind häufig Abhängig von Brausepulver (berauschende Wirkung wenn es gegessen oder besser geschluckt wird) oder anderen Süßigkeiten. Gerne werden auch Lollies gelutscht um sich zu beruhigen (ähnlich einer Zigarette).

## Talente

Geld und sozialer Status sind bei der UTF egal, deshalb fallen folgende Talente weg: *Adelig, Reich, Stinkreich*.

Kein Teddy hat einen *Arkanen Hintergrund*, ihre Gegner aber womöglich schon! Andere Talente welche einen AH als Voraussetzung haben können von den Teddys nicht gelernt werden.

Die folgenden Talente werden unbenannt: *Beidhändigkeit* wird zu *Zwei rechte Pfoten*, *Beidhändiger Kampf* zu *Kampf mit zwei Pfoten*, *Berserker* zu *Teddywut*, *Hart (Härter) im Nehmen* wird zu *Gute (Beste) Nähte* und *Schmerzresistenz (Stärkere Schmerzresistenz)* wird zu *Dickes (Dickeres) Fell*.

## Kaufhaus

*Es war Zeit sich für den Einsatz auszurüsten. Der Alte führte uns ins Spielzimmer. Seltsame und fremdartige Gerüche schlugen uns entgegen, irgendwo wurde geschossen, man hörte eine starke Explosion und wir warfen uns zu Boden. Der Alte wischte den Staub von seiner Lederkluft! „Diese Blödbären, sie sollten besser aufpassen wenn sie etwas ausprobieren...“ und ging brummend auf einen Wissenschaftsbären los!*

### **Der Weg durch die Dunkelheit Ein Tatsachenbericht**

## Übersicht

### Waffen und Rüstungen

Weit verbreitete Rüstungen bei der SF-BM sind *Bärenkleidung* und *Kappen*, normalerweise in Leder und teilweise auch mit Metalleinlagen. *Topfdeckel* werden gerne als Grundlage für verschiedene Schilde benutzt.

Die Wissenschaftler der UTF haben in der Vergangenheit eine große Auswahl an Waffen für die SF-BM entwickelt.

Eine *Rasierklinge* mit einem kurzen Griff ist eine kleine aber effektive Nahkampfwaffe. *Küchenmesser* sind die stärkeren Alternativen zur Rasierklinge.

Die metallverstärkte *Spielzeugkettensäge* gilt als eine der verheerendsten Nahkampfwaffe im Gebrauch. Doch auch *Spielzeugäxte* und kleinere *Hämmer* werden gerne eingesetzt. *Zeltstangen* können wunderbar in Kampfstäbe umgearbeitet werden.

*Spiezeugarmbrüste*, *-bögen* und *Gummischleudern* werden oft für den Fernkampf umgerüstet, ebenso *Erbsenpistolen*.

Aus einer Spraydoose und einem Feuerzeug ist schnell ein *Flammenwerfer* gebaut und *Knallkörper* geben hervorragende Granaten ab.

## Teddy-X

Die Forscher der UTF haben eine geheime Flüssigkeit, genannt *Teddy-X*, entwickelt welche aus *Wasserpistolen* und *Wasserbomben* tödliche Waffen für die *Schrecken der Nacht* macht. Es ist auch möglich mit dieser Flüssigkeit einen *Schrecken der Nacht* aus dem Körper eines Großen zu vertreiben. *Teddy-X* hat allerdings keinerlei Auswirkungen auf andere Wesen.

## Normale Ausrüstung

Gegenstand	Gewicht	Gegenstand	Gewicht
Neilonseil (10")	10	Feuerzeug	2
Wurfhaken	4	Werkzeugset	6
Hakenpistole	6	Taschenlampen (10" Strahl)	6
Funkgerät	4		

## Softdrinks

Softdrink	Gewicht	Bemerkungen
Dose Cola	4	Eine zusätzliche Aktion pro Runde ohne Mehrfachaktionsabzug
Dose Fanta	4	Heilt eine Wunde
Dose Sprite	4	Für 10 Minuten +2 auf alle Mumm-Proben

## Rüstungen

Rüstung	Schutz	Gewicht	Bemerkungen
Normale Kleidung	+1	15	Körper, Arme und Beine
Lederkleidung	+2	25	Körper, Arme und Beine
Lederkleidung mit Metalleinlagen	+3	50	Körper, Arme und Beine

## Normale Ausrüstung

Neben Waffen und Rüstungen brauchen die Bären der SM-BM noch weitere Ausrüstung um ihre gefährlichen Einsätze durchzuführen.

Nicht selten müssen steile Wände oder Treppen bestiegen werden, hier haben sich *Neilonseile*, *Wurfhaken* und eine *Hakenpistole* als nützlich erwiesen. Letztere ist eine umgebaute Pfeilpistole aus dem Spielwarenladen.

Sollten mehrere Teams unterwegs sein halten sie untereinander mit einem *Funkgerät* Verbindung welches auf dem Rücken eines Teammitglieds geschnürt ist. Wichtig sind auch *Taschenlampen*, *Feuerzeuge* und kleine *Werkzeugsets* inklusive *Dietrichen*.

## Softdrinks

Die meisten Softdrinks wirken auf die ein oder andere Art aufputschend auf die Teddys. Nach einer Dose *Cola* wird der Bär schneller, im steht eine Aktion mehr pro Runde zur Verfügung. Einige Schlücke *Fanta* heilen eine Wunde und eine Portion *Sprite* sorgt für weniger Angst.

Lederkappe	+2	3	50% Schutz bei einem Kopftreffer
Metallverstärkte Lederkappe	+3	4	50% Schutz bei einem Kopftreffer
Kleiner Topfdeckel	-	12	Parade +1; +2 Rüstung gegen Fernkampfaffen
Großer Topfdeckel	-	20	Parade +2; +2 Rüstung gegen Fernkampfaffen

## Nahkampfaffen

Waffe	Schaden	Gewicht	Bemerkungen
Großer Hammer	Stk+W8	12	PB 2 gegen starre Rüstung
Großes Küchenmesser	Stk+W8	8	
Kleiner Hammer	Stk+W6	8	PB 1 gegen starre Rüstung
Kleines Küchenmesser	Stk+W6	4	
Rasierklinge	Stk+W4	1	
Spielzeugaxt	Stk+W8	8	
Spielzeugkettensäge	Stk+W10	14	Zweihändig, Parade -1
Zeltstange	Stk+W4	8	Zweihändig; Parade +1; Reichweite 1

## Fernkampfaffen

Waffe	Reichweite	Schaden	Gewicht	Min. Stk.	Bemerkungen
Erbsenpistole, Schnellschuß	10/20/40	2W6+1	6	-	Autofeuer, Feuerrate 3
Erbsenpistole	10/20/40	2W6+1	4	-	
Flammenwerfer	Cone T.	2W10	10	W6	Ignoriert Rüstung
Gummischleuder	4/8/16	Stk+W4	1	-	
Knallkörper	5/10/20	2W6	2		Mittlere Schablone
Spielzeugarmbrust	15/30/60	2W6	10	W6	
Spielzeugbogen	12/24/28	2W6	3	W6	
Wasserbombe mit Teddy-X	5/10/20	3W6-2	2	-	Mittlere Schablone; Schadet nur den <i>Schrecken der Nacht</i> *
Wasserpistole mit Teddy-X	10/20/40	3W6	12	W8	Schadet nur den <i>Schrecken der Nacht</i> *

\* Diese Waffe kann auch benutzt werden um den Geist eines *Schrecken der Nacht* aus einem übernommenen Körper zu befreien. Bei jedem Treffer durch eine Wasserwaffe muss der Geist eine Willenskraftprobe bestehen oder den Körper verlassen.

## Fahrzeuge

Fahrzeug	Beschl./Max.	Robustheit	Mannschaft
Spielzeugauto	20/40	11(3)	1+4
Spielzeugboot	2/10	13(2)	1+9

# Stadt

*Wir fuhren mit unserem Spielzeugboot durch die Kanalisation, unsere Suchscheinwerfer sorgten für ein wenig Licht in die Finsternis. Plötzlich horchte ich auf, war da nicht ein Geräusch. Wir stoppten den Motor und lauschten, waren wir etwa über einen Schrecken der Nacht gestolpert. Da war es wieder, ein leises schlurfendes Geräusch welche langsam auf uns zu kam. Unser Nackenfell stellte sich auf und dann erkannten wir eine unförmige Gestalt am Rande unseres Scheinwerferlichtes welche uns mit rot leuchtenden Augen betrachtete...*

## Der Weg durch die Dunkelheit Ein Tatsachenbericht

### UTF Hauptquartier

Eine alte Teddybärfabrik im hintersten Teil eines verlassenen Industriegebietes dient als UTF Hauptquartier in der Stadt. Von außen eine verfallende Bauruine bietet dieses Gebäude alles was die Bären der UTF Benötigen: Training, Ausrüstung, Wohnraum und Nahrung.

Im *Spielzimmer* forschen die intelligentesten und verrücktesten Teddys nach neuen Waffen, Rüstungen und Ausrüstung. Dieser hell erleuchtete Bereich ist meistens erfüllt von Schüssen, Explosionen und seltsamen Gerüchen. Hier hat *T.* das sagen, einer der ersten Agenten der UTF in Deutschland. Nach seiner aktiven Laufbahn als Mitglied der *SF-BM* wurde er zum besten Wissenschaftsbären der Organisation.

Sollten Agenten schwer verletzt von einem Einsatz zurück kommen werden sie zur *Näherei* gebracht. Hier können alle Wunden versorgt werden. Geschickte junge Bärinnen schließen aufgeplatzte Nähte und erneuern verlorenes Füllmaterial. Wirklich schwere Fälle werden zur *Großmutter* gebracht, einer uralter Teddydame welche das Nähen bei den *Großen* gelernt hatte. In ihrer Kammer herrscht ständiges Zwielflicht, im Dunkeln kann man Arme und Beine von der Decke baumeln sehen und verlorene Teddyaugen schauen einem aus Einmachgläsern an.

*Großmutter* kann jeden Teddy mit einem Rest von Leben wieder zusammenflicken. Abgerissene Augen, Arme oder Beine sind kein Problem für die alte Bärin. Einige munkeln allerdings das sie im Geheimen daran arbeitet aus toten Bären teilen einen lebenden Überteddy zu erschaffen.

Nach dem Einsatz können die Teddys der UTF sich in den Gemeinschaftsräumen ausspannen. Allerdings sind alle Suchtmittel im Hauptquartier verboten, außer den allgegenwärtigen Lollies. Aus diesem Grund treffen sich die Bären der *SF-BM* lieber im *Alten Laden*.

Unter der alten Fabrik gibt es einen Zugang zur Kanalisation der Stadt. Nur durch diese können die Agenten der *SF-BM* ungesehen zu ihren Einsatzorten kommen. In speziell umgebauten Spielzeugbooten versuchen sie so nahe wie möglich an ihr Ziel zu gelangen. In den dunklen Tunneln warten aber auch Gefahren auf die Bären, seien es Ratten, Kanalarbeiter oder die Diener des *Schwarzen Mannes*.

### Bibliothek

Die alte Bibliothek der Stadt ist Tagsüber fest in der Hand der *Großen*. Aber Nachts trifft man hier häufig UTF Agenten. Vor allem in der Abteilung für Sagen und Märchen werden Nachforschungen bezüglich der *Schrecken der Nacht* durchgeführt. Hierbei muss Bär aber immer aufpassen nicht vom Nachtwächter oder einem seiner Hunde erwischt zu werden.

In dem tiefsten Keller der alten Bibliothek haust eine dunkle schattenhafte Gestalt, genannt *Es*. Einige Teddys munkeln *Es* wäre ein *Monster aus dem Schrank* welches sich hier zur Ruhe gesetzt hat, andere sagen *Es* hätte einmal die Kinder einer ganzen Stadt terrorisiert. Das Wesen scheint sehr alt und mächtig zu sein. *Es* hat sich bisher gegenüber der UTF friedlich verhalten und einige mutige Bären mit wichtigen Informationen unterstützt. Dies ist auch der Grund warum die UTF nicht aktiv gegen *Es* vorgeht

solange das Wesen sich nichts zu schulden kommen lässt.

## Alter Laden

In einem alten Spielwarenladen haben die Bären der *UTF* sich einen Treffpunkt außerhalb des Hauptquartiers geschaffen. Hier gibt es keine Vorgesetzten und Bär kann sich in dem dunklen Gasträum ungestört dem Konsum von Brause-

pulver und anderen Süßigkeiten widmen. Es wird rege über die letzten Entwicklungen diskutieren. Streitigkeiten enden häufig in körperlichen Auseinandersetzungen zwischen den berauschten Teddys in denen auch einiges an Einrichtung zu Bruch geht. Der *Alte Laden* wird von einem jungen Bären namens *D-Boy* geführt. Er sucht so den Kontakt zu seinen Vorbildern aus der *SF-BM* und verdrängt den Frust über die Ablehnung seiner Bewerbung bei den *Special Forces* im Brausepulverrausch.

## Zoo

*Wir liefen durch die Straßen auf den Wohnblock zu der unser Ziel war. Ich entdeckte eine dunkle Gestalt in einem nahen Schatten. Mantel ... Hut tief im Gesicht ... war das etwa der Schwarze Mann?*

*Ich trennte mich von meiner Gruppe und näherte mich der Gestalt, als sie mich entdeckte begann sie ihren Mantel zu öffnen. Ich kann heute noch nicht beschreiben was ich sah, aber meine Freunde sagte mir das ich noch Stunden später schreiend durch die Straßen lief...*

### Der Weg durch die Dunkelheit Ein Tatsachenbericht

Die im folgenden Beschriebenen Wesen sind nur ein kleiner Auszug aus den Archiven der *UTF*. Es gibt weit mehr Gefahren in der Welt der *Großen* und die meisten *Schrecken der Nacht* wurden wahrscheinlich noch nicht von uns katalogisiert.

## Monster Merkmale

**Alpträume:** Das Wesen kann Alpträume hervorrufen. Es muss eine vergleichende Willenskraft Probe gegen sein Opfer ablegen. Bei einem Erfolg ist das Opfer durch den Alptraum angeschlagen. Bei einer Steigerung ist es im Alptraum gefangen und kann nicht mehr handeln bis es frei gelassen oder das Wesen getötet wird. Das Wesen kann nur ein Opfer in dem Alptraum gefangen halten.

**Nebelform:** Das Wesen kann sich in Nebel verwandeln und so durch kleinste Öffnungen schlüpfen. Es ist auch möglich in den Körper seines Opfers zu fließen.

## Die Großen

Eine Regeln der *UTF* besagt das die *Großen* und ihre Kinder nichts davon Wissen dürfen das Teddybären und anderes Spielzeug lebt. Alle Teddys achten darauf das diese Regeln auch von den anderen Spielsachen eingehalten wird.

Trotzdem kann es vorkommen das die Agenten der *SM-BF* auf schlafwandelnde oder besessene *Große* treffen und sich mit ihnen auseinandersetzen müssen. Dies wir allerdings dadurch erschwert das den *Großen* und ihren *Kindern* kein Schaden zugefügt werden darf.

## GROSSER

### Attribute:

Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W12+3, Verstand W6, Willenskraft W6

### Fertigkeiten:

Kämpfen W4, Klettern W4, Lenken W6, Mumm, W4, Schießen W4, Wahrnehmung W4, Werfen W4

### Charisma: –

**Bewegungsweite:** 12, **Parade:** 4, **Robustheit:** 9

**Ausrüstung:** Wahl des SL

**Besonderes:**  
Größe +4

## KIND

**Attribute:**  
Geschicklichkeit W6, Konstitution W4, Stärke W12, Verstand W4, Willenskraft W4

**Fertigkeiten:**  
Klettern W4, Wahrnehmung W4, Werfen W4

**Charisma:** –

**Bewegungsweite:** 12, **Parade:** 2, **Robustheit:** 6

**Ausrüstung:** Wahl des SL

**Besonderes:**  
Größe +2

## Dunkle Spielzeuge

Schon bevor der *Schwarze Mann* die Bühne des Geschehens betrat gab es aufsässige Spielzeuge welche sich gegen die Regeln der *UTF* auflehnten. Doch heutzutage verbündet sich Spielzeug und sogar einzelne Teddys mit den *Schrecken der Nacht* und werden so zu gefährlichen Gegnern der *SM-BM*.

## Besessener Teddy

Ein Teddy welcher zur Seite des *Schwarzen Mannes* gewechselt hat mutiert zu einem blutrünstigen Berserker. Seine Zähne und Klauen werden zu tödlichen Waffen was ihn zu einem gefährlichen Gegner macht.

**Attribute:**  
Geschicklichkeit W6, Konstitution W8, Stärke W10, Verstand W4, Willenskraft W6

**Fertigkeiten:**  
Einschüchtern W8, Kämpfen W6

**Charisma:** –2

**Bewegungsweite:** 6, **Parade:** 5, **Robustheit:** 8

**Ausrüstung:** Keine, in Ausnahmefällen eine Nahkampfwaffe.

**Besonderes:**

Blutrünstig, Dickeres Fell, Gute Nähte, Hässlich, Kampfflexe, Kampf mit zwei Pfoten, Klauen Stk+W6, Teddywut, Zäh wie Leder, Zwei rechte Pfoten

## Voodoo Puppen

Diese Puppen sehen aus wie alte Voodoo-Priestern und gebieten über magische Mächte.

**Attribute:**  
Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W4, Verstand W6, Willenskraft W8

**Fertigkeiten:**  
Einschüchtern W8, Glaube W8, Kämpfen W6, Wahrnehmung W6, Werfen W6, Wissen (Voodoo) W6

**Charisma:** –

**Bewegungsweite:** 6, **Parade:** 5, **Robustheit:** 5

**Ausrüstung:** Knochenstaab (Stk+W4), Talismane

**Besonderes:**  
Arkaner Hintergrund (Wunder, Voodoo); Seelenopfer

**Mächte (20 Macht-Punkte):**  
Angst, Geschoss (Schrumpfköpfe), Zombie (Spielzeug)

## Schrecken der Nacht

Zu den *Schrecken der Nacht* gehören alle Wesen welche die *Kinder der Großen* in der Nacht terrorisieren und sich von ihren Ängsten oder sogar von ihrem Körper ernähren. Nach dem Auftreten des *Schwarzen Mannes* sind die *Schrecken der Nacht* stärker geworden und arbeiten teilweise zusammen. Noch wissen die Agenten der *UTF* nicht was der *Schwarze Mann* plant.

## Der Alp

Ein *Alp* ist eine ungefähr teddygroße, äußerst furchteinflößende Gestalt welche Nachts in die Kinderzimmer eindringt und sich auf die Brust des schlafenden *Kindes* setzt. Er besitzt die Fä-

higkeit Alpträume hervorzurufen um sich von den Ängsten des *Kindes* zu ernähren. Sollte dem *Alp* das nicht mehr reichen dringt er als dunkler Rauch durch den Mund in den Körper des *Kindes* ein um sich an dessen Blut zu laben.

**Attribute:**

Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke W8, Verstand W6, Willenskraft W8

**Fertigkeiten:**

Einschüchtern W8, Heimlichkeit W8, Kämpfen W8, Wahrnehmung W6

**Charisma:** –

**Bewegungsweite:** 6, **Parade:** 6, **Robustheit:** 5

**Ausrüstung:** Keine

**Besonderes:**

Alpträume, Furcht erregend, Klauen Stk+W6, Lähmend, Nebelform, Wärmesicht

## Der Schwarze Mann

Der *Schwarze Mann* ist eine menschengroße in einen dunklen Mantel gehüllte Gestalt mit dem Hut tief im Gesicht. Er hält sich meistens im Schatten auf und kein Bär hat je sein Antlitz gesehen. Im Allgemeinen ist der *Schwarze Mann* für die Agenten der *UTF* ein Rätsel. Er hat sich noch auf keinen Kampf eingelassen und die *UTF* weiß nicht was er vor hat. Sobald der *Schwarze Mann* seinen Mantel öffnet wird seine schreckliche Gestalt sichtbar welche seine Gegner in den Wahnsinn treiben kann.

**Attribute:**

Geschicklichkeit W8, Konstitution W8, Stärke W12+2, Verstand W12, Willenskraft W12

**Fertigkeiten:**

Arkaner Hintergrund (Magie), Einschüchtern W12, Heimlichkeit W8, Kämpfen W12, Provozieren W12, Wahrnehmung W12, Werfen W8, Zaubern W12

**Charisma:** –2

**Bewegungsweite:** 12, **Parade:** 10, **Robustheit:** 12

**Ausrüstung:** Mantel und Hut

**Besonderes:**

Beidhändig, Beidhändiger Kampf, Finstersicht (keine Abzüge bei Dunkelheit) Eiserner Wille, Furcht erregend -4 (bei geöffneten Mantel), Größe +4, Harter Block, Kampfflexe, Klauen Stk+W10, Kühlerer Kopf, Nebelform, Seelenopfer, Zäher als Leder

**Mächte (40 Macht-Punkte):**

Angst, Eigenschaft stärken/schwächen, Geschoss (Dunkelheit), Unsichtbarkeit, Verschleiern (Dunkelheit)

## Das Monster im Schrank

Dieses Wesen hat einen schattenhaften Körper und haust meistens im Schrank eines *Kindes*. Tagsüber hält es sich versteckt, aber in der Nacht öffnet es die Schranktür einen Spalt breit, lässt seine Augen rot leuchten und macht unheimliche Geräusche. Es tut alles damit das *Kind* aufwacht und vor Angst gelähmt in seinem Bett liegt. Dann ernährt es sich von der Furcht des *Kindes*. Nachdem der *Schwarze Mann* aktiv wurde häufen sich allerdings die Geschichten das das *Monster im Schrank* zuerst das *Kind* schwächt um später seine Behausung zu verlassen und den Körper des *Kindes* in besitz zu nehmen.

**Attribute:**

Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W10, Willenskraft W10

**Fertigkeiten:**

Einschüchtern W10, Heimlichkeit W12+2, Kämpfen W6, Wahrnehmung W10

**Charisma:** –

**Bewegungsweite:** 12, **Parade:** 5, **Robustheit:** 5

**Ausrüstung:** Keine

**Besonderes:**

Furcht erregend -2, Klauen Stk+W4, Körperlos (wie Gespenst in SW:GE), Wärmesicht

## Das Monster unter dem Bett

Das *Monster unter dem Bett* hat eine humanoide Gestalt welche von Schleim bedeckt ist. Es haust unter dem Bett eines *Kindes* und terrori-

siert es in der Nacht mit unheimlichen Schlurf- und Schmatzgeräuschen. Sollte das *Kind* aus seinem Bett fliehen wollen so versucht das Monster seine Füße zu packen und das *Kind* unter das Bett zu ziehen wo es dann genüsslich verspeist wird. Am Tage kann dieses Wesen nicht aktiv werden, da im Sonnenlicht sein Körper austrocknen würde. Da das Monster ständig unter dem Bett lebt kann es nicht aufrecht gehen, sondern muss sich kriechend fortbewegen.

**Attribute:**

Geschicklichkeit W10, Konstitution W8, Stärke W12, Verstand W6, Willenskraft W10

**Fertigkeiten:**

Einschüchtern W10, Kämpfen W10

**Charisma:** –

**Bewegungsweite:** 8, **Parade:** 7, **Robustheit:** 12

**Ausrüstung:** Keine

**Besonderes:**

Größe +4, Furchterregend -2, Klauen Stk+W10, Schwäche (Sonnenlicht), Wärmesicht, Zäher als Leder

## Goblin

*Goblins* sind kindergroße dürre Wesen mit grünlicher Haut. Nachts schleichen sie sich in die Zimmer von ungehorsamen *Kindern* um diese mit Haut und Haar zu verspeisen. In letzter Zeit sind die *Goblins* aber weniger wählerisch, auch folgsame *Kinder* werden nun von ihnen bedroht.

**Attribute:**

Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke W8, Verstand W6, Willenskraft W6

**Fertigkeiten:**

Heimlichkeit W10, Kämpfen W6, Klettern W6, Mumm W4, Provozieren W6, Schießen W8, Schwimmen W6, Wahrnehmung W6, Werfen W6

**Charisma:** –

**Bewegungsweite:** 6, **Parade:** 5, **Robustheit:** 6

**Ausrüstung:** Keine

**Besonderes:**

Größe +1; Wärmesicht

## Tiere

Die meisten Haustiere versuchen die *Kinder* zu schützen, leider auch vor den *Teddys* der *UTF*. Da sie aber nicht böse sind dürfen diese Tiere nicht getötet werden. Es ist natürlich eine gänzlich andere Situation wenn die Agenten der *SF-BM* auf verbündete Tiere vom *Schwarzen Mann* treffen.

## Hund

**Attribute:**

Geschicklichkeit W8, Konstitution W8, Stärke W12, Verstand W4(T), Willenskraft W6

**Fertigkeiten:**

Einschüchtern W8, Kämpfen W8, Mumm W8, Wahrnehmung W6

**Charisma:** –

**Bewegungsweite:** 8, **Parade:** 6, **Robustheit:** 8

**Ausrüstung:** Keine

**Besonderes:**

Biss Stk+W6, Größe +2

## Katze

**Attribute:**

Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke W10, Verstand W6(T), Willenskraft W10

**Fertigkeiten:**

Heimlichkeit W8, Kämpfen W8, Klettern W8, Mumm W6, Wahrnehmung W6

**Charisma:** –

**Bewegungsweite:** 8, **Parade:** 6, **Robustheit:** 6

**Ausrüstung:** Keine

**Besonderes:**

Biss/Klaue Stk+W6, Größe +1, Nachtsicht, Schnellerer Angriff; Sprung: springt den Gegner an 1W6", +4 auf Angriff und Schaden

## Ratte

**Attribute:**

Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke

W6, Verstand W6(T), Willenskraft W6

**Fertigkeiten:**

Heimlichkeit W6, Kämpfen W6, Klettern W6,  
Mumm W6, Schwimmen W6, Wahrnehmung  
W8

**Charisma:** –

**Bewegungsweite:** 8, **Parade:** 5, **Robustheit:** 4

**Ausrüstung:** Keine

**Besonderes:**

Größe -1; Nachtsicht; Biss Stk+W4