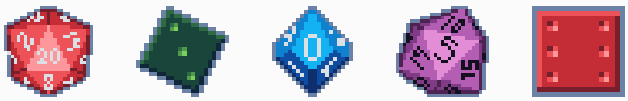
DER TODESKUSS DER PAMPEL-MUSE

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 16. Oktober 2026





INHALT

Der Todeskuss der Pampel-Muse 3
- Klappentext 3
- Orte 4
- Personen 5
- Institutionen 5

DER TODESKUSS DER PAMPEL-MUSE

!!! IN BEARBEITUNG. ABENTEUER NOCH NICHT SPIELBAR !!!

Wo spielt das Abenteuer?: Berlin
Wann spielt das Abenteuer?: Hier und Jetzt (2021)

Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?: How-to-be-a-Hero-Grundregeln.

Für wie viele Leute ist es gemacht?: 3 bis 5

Schwierigkeit für den Spielleiter: ---

Schwierigkeit für die Spieler: ---

Spieldauer: ---

Autor: Griesldies

Szenen: Szenen geben Handlung und Orte vor, die die Spieler meist passiv miterleben.

Interaktionen: Interaktionen sind aktive Szenen, die eine Interaktion mit den Spielern erfordern.

Kursive Texte: Kursive Texte können wörtlich vorgetragen werden und beinhalten meist direkte Rede oder Beschreibungen.

Proben: Steht für mögliche Talentwürfe, welche die Spieler ablegen müssen.

Module: Beinhalten Regeln, die zusätzlich zum Grundregelwerk in diesem Abenteuer verwendet werden.

Boxen: Boxen stehen für Spielleiterhinweise und beinhalten meist Hintergrundinformationen, welche die Spieler nicht haben können.

Klappentext

ACHTUNG ❗ Alle Spieler*innen sollten ab hier nicht weiterlesen ❗

Allgemeine Hinweise

Dieses Abenteuer spielt im HUNTING-Universum. Es steht aber für sich alleine und andere Abenteuer (wie z.B. Die Jagd nach dem Vermächtnis) sind **keine** Voraussetzung für dieses Abenteuer.

Zu möglichen Charakteren

Die Spieler sind bereits Mitglieder von HUNTING. Wie lange sie das bereits sind und ob sie sich bereits (teilweise) kennen oder nicht, können sie frei entscheiden. Bei der Charaktererstellung und insbesondere bei der Entscheidung, welche Fähigkeiten sinnvoll sind im Umgang mit und in der Bekämpfung von übernatürlichen Wesen, sind die Spieler sehr frei. So können Technikfreaks beispielsweise mit irgendwelchen Astral-Spektrometern geisterhafte Präsenz messen und Erscheinungen à la Ghostbusters mit einer Art Ektoplasma-Sauger den Garaus machen.

Module und Zusatzregeln

Zusatzregeln zu dem normalen htbah-Regelwerk sind nicht vorgesehen, können aber bei Belieben ergänzt werden.

Orte

Briefing-Raum von HUNTING (Einleitung)

Das Wartezimmer der HUNTING-Zentrale Zweigstelle Berlin Köpenick ist eigentlich nichts weiter als ein langer Flur mit je fünf Stühlen an beiden Wänden. Hier warten die Spieler darauf, dass der Chef sie zu ihm ins Büro rufen lässt, während sie sich gegenübersitzen und unterhalten oder einfach unangenehm lange schweigsam anstarren können.

Nach einiger Zeit wird eine junge Frau, Jaqueline Schimanski, den Flur betreten und die Spieler bitten, sie zum Chef zu begleiten. Die Spieler wissen bereits, dass Jackie, wie sie meistens genannt wird, die Sekretärin des Chefs ist, seit sie mit 18 Jahren eine Art Praktikum hier absolviert hat. Wollen die Spieler mit ihr ins Gespräch kommen, haben sie kurz Zeit, sich mit ihr zu unterhalten.

Jackie steht voll und ganz hinter HUNTING und erledigt ihre Arbeit stets überpünktlich und perfekt. Sie ist hervorragend organisiert und strukturiert und ist über alle laufenden Fälle von HUNTING bestens informiert. Von Jackie können die Spieler erfahren...

- ... dass der Chef einen Auftrag für sie hat, der "besonderes Fingerspitzengefühl" verlangt.
- ... dass der Chef auf eine gewisse Art und Weise persönliches Interesse an dem Auftrag zu haben scheint.
- ... dass zwei Kollegen, die mit einem Poltergeist in einem Kloster bei Cottbus beschäftigt sind, mit ihrem Lagebericht seit drei Tagen überfällig sind.
- ... dass sie gestern Abend Zac in der Nähe der Einfahrt der Zentrale rumlungern gesehen hat.

"Nach recht kurzer Zeit werden die Spieler von Jackie in einen Raum geleitet, der von einem riesigen Schreibtisch in der Mitte dominiert wird. Die Wände sind entweder behangen mit Gemälden von Menschen und Menschengruppen oder vollgestellt mit Bücherregalen. Die Möbel sehen alle so aus als wären sie aus den 70er Jahren geklaut: Dunkles Holz, ungemütliche Polster und eine Farbkombination, für die man ins Gefängnis gesteckt werden müsste."

Personen

Hier werden die auftretenden Personen und ihre jeweiligen Hintergrundgeschichten beschrieben. Bei einigen Charakteren gibt es anfangs einen kurzen, zusammenfassenden Überblick. Die fehlenden werden mit der Zeit noch ergänzt.

Monsieur Timót Tûtée

Timót-Raoul-Alain-Noël Tûtée ist ein bisher eher unbekannter Dramatiker aus Paris, der einige wenige Theaterstücke und Bücher verfasst hat. Seine *bekanntesten* Stücke sind "Am Rande des Zahnfleisches" und "Im Angesicht des Siebenschläfers." Von beiden Romanen sind nicht mehr als 100 Exemplare gedruckt worden und eine theatralische Inszenierung von "Am Rande des Zahnfleisches" wurde mangels Schauspieler nie realisiert.

Vor einem halben Jahr allerdings wurde der neue Roman des Schriftstellers unerwartet und über Nacht zum Bestseller. Entgegen seiner bis dato gepflegten Gewohnheit, den Ernst und die Vergänglichkeit des Lebens in dramatische Geschichten zu verflechten, ist "Die drei witzigen vier" ein humoristisches Meisterwerk.

Seinen Erfolg schreibt der mittlerweile in ganz Europa bekannte Autor seiner neunen Lebensgefährtin Gundula Freifrau von Pampel zu, die er selber als seine Muse bezeichnet.

Tûtée ist 73 Jahre alt und die wenigen ihm verbliebenden Haare sind grau und und wirken immer etwas ungebändigt. Sein markantestes Merkmal ist eindeutig seine Stimme. Diese ist unglaublich eintönig und einschläfernd. Außerdem sind seine Gedanken und deren Sprünge häufig wirr und für andere Personen schwierig bis gar nicht nachvollziehbar. Allgemein ist jedes Gespräch mit ihm äußerst anstrengend, da er mehr mit sich selber zu sprechen scheint als dem Gegenüber.

Zaccharias "Zac" Zappendust

Zaccharias - oder Zac, wie ihn alle seine Freunde, die er gerne hätte, nennen - ist freischaffender Journalist und schreibt meistens kleine Artikel für Zeitschriften wie "Monster-Magazin" oder "Alias: Alien!" In seinen Artikeln schreibt er in der Regel über mehr oder weniger harmlose Vorkommnisse der letzten Tage und bringt diese dann mit dem Übernatürlichen in Verbindung. Außer einem kleinem Teil der überschaubaren Stammleserschaft dieser Magazine hat kaum jemand je einen von Zacs Artikeln gelesen.

> Eine Art Durchbruch erzielte Zac, als einer seiner Artikel auf der vorletzten Seite der BILD erschien. Darin schrieb er über den plötzlich einsetzenden, deutschlandweiten Mangel an Klopapier im Jahr 2020 und brachte Schabernack treibende Geister - Poltergeister - als Verursacher des Klopapierdefizits an. Dass er damit der Wahrheit gefährlich nahe gekommen war, war HUNTING gar nicht recht.

Zac ist 23 Jahre alt, hat rote Haare, die meist zu einer Igelfrisur gegelt sind und mehr Sommersprossen als Barthaare im Gesicht. Er trägt eine dicke Brille und lispelt leicht.

Institutionen

HUNTING

Die **Hochwohlgeborene Union zur Neutralisierung und Terminierung Infamer Nichtmenschlicher Geschöpfe** (aus dem Englischen: **Highborn Union for Neutralization and Termination of Ignominious Non-human Genuses**), oder kurz **HUNTING** ist eine geheime Gesellschaft aus Jägern des Übernatürlichen. Dies beinhaltete früher den Kampf gegen Vampire, Werwölfe, Geister und Erscheinungen aller Art. Da es seit Mitte des 20. Jahrhunderts allerdings fast keinen einzigen bestätigten Fall von Vampir- und/oder Werwolf-Problemen mehr gab, hat sich HUNTING mehr oder weniger ausschließlich der Geisterjagd verschrieben.

Seit wann HUNTING genau existiert, kann keiner sagen. Sicher ist nur, dass bereits im 18. Jahrhundert das Hauptquartier in London lag. Allerdings deuten einige lose übersetzte Textpassagen aus dem alten Rom bereits auf Jäger sogenannter Wolfs-Männer hin, was als Beleg dafür dienen könnte, dass die Ursprünge von HUNTING 1000 Jahre früher liegen, als bisher angenommen. Jedoch gibt es dazu keine stichhaltigen Beweise oder Studien.

Heute ist HUNTING nicht mehr exklusiv dem Adel vorbehalten, was zum Teil auch sicher daran liegt, dass der Anteil an Adel unter der Bevölkerung im Vergleich zu früher drastisch gesunken ist. Die ehemals unumstößlichen und fast schon radikalen Gebote, dass HUNTING um absolut jeden Preis geheim bleiben müssen und dass jedes nicht-menschliche Geschöpf ohne Gnade ausgelöscht werden müsse, sind nach einigen Reformen gemäßigt worden. So steht nun der Schutz von unschuldigem Menschenleben an oberster Stelle, sodass z. B. Zeugen des Übernatürlichen nicht mehr automatisch liquidiert werden müssen. Auch haben sich die Einstellungen zu einigen vorher als "Monster" verschrienen Geschöpfen geändert, wovon die häufig harmlosen Kobolde wohl am meisten profitiert haben. Sie dürfen seit den "Maßnahmen zur Mitmischung mythologischer Minderheiten" - erlassen im Jahr 2008- sogar offiziell Mitglied von HUNTING werden.

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 16. Oktober 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., `https://howtobeahero.de`

Enthaltene Seiten

1. Der Todeskuss der Pampel-Muse – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Der+Todeskuss+der+Pampel-Muse&oldid=32273`