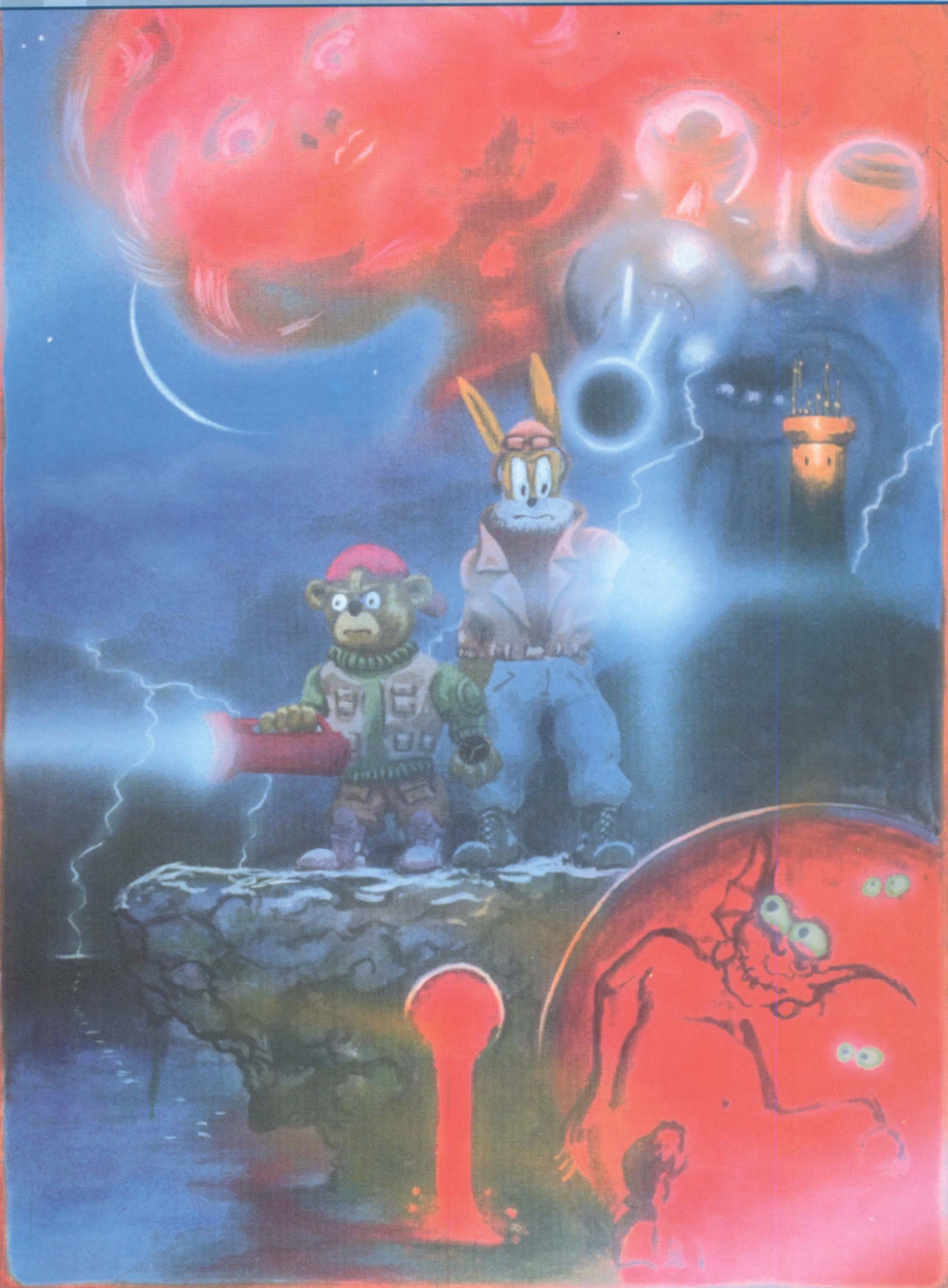


PANAVISION® A-03



20TH



CENTURY PLUNDER

HEINRICH GLUMPLER · LARS REDELIGX · STEFFEN SCHÜTTE

20TH

CENTURY PLUNDER



EDITION

PLUNDER

Cast

FRANKENSCHWEINS BRAUT

B.E.M. SIE WOLLEN UNSERE TEDDIES

NUMMER 5 LEBT

STEFFEN SCHÜTTE

HEINRICH GLUMPLER

LARS REDELIGX

Art & Special Effects

COVER

STEFAN MOSTERT

COVER DESIGN

MATTHIAS SCHOLZ, MARTIN JESKE

ILLUSTRATION

TIM KATHOEFER, MATTHIAS SCHOLZ

STEFAN MOSTERT (STORYCOVER)

FLOORPLANS

MICHAEL MOSTERT

Executive Producers

EDITING

MARCUS HODAPP, MARTIN JESKE

LAYOUT, TYPESETTING

MARTIN JESKE

PRINTING

OKS DRUCK, DÜSSELDORF

GEDRUCKT IN DEUTSCHLAND

AUF CHLORFREI GEBLEICHTEM

PAPIER

Copyright by

PUBLISHER

MARTIN JESKE & MARCUS HODAPP

COPYRIGHT

© 1993 PHASE



ES IST UNTERSAGT, DAS WERK UNTER VERWENDUNG
MECHANISCHER, ELEKTRONISCHER ODER ANDERER SYSTEME
ZU ERFASSEN, ZU VERARBEITEN ODER ZU VERBREITEN.
JEDLICHER NACHDRUCK, AUCH AUSZUGSWEISE, IST NUR MIT
SCHRIFTLICHER GENEHMIGUNG DES VERLAGES GESTATTET.

PHASE VERLAG · HAUS-ENDT-STR. 140 · 40593 DÜSSELDORF

ISBN 3 - 929362 - 05 - 8

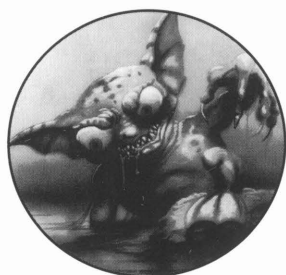
TONIGHT:



Steffen Schütte

FRANKENSCHWEINS BRAUT

Seite 7



Heinrich Glumpler

B.E.M. SIE WOLLEN UNSERE TEDDIES

Seite 25



Lars Redeliox

NUMMER 5 LEBT

Seite 39

A black and white movie poster. The central image is a circular frame containing a pig's head wearing a dark mask with a single eye visible. The pig has a wide, toothy grin. In the background of the circle is a dark, industrial-looking structure with several tall, thin masts or antennas. Lightning bolts are visible in the sky behind the structure. Below the circular frame is a large, detailed film reel. A film strip is partially unspooled from the reel, with the words 'SET' and 'TIME' visible on it. The overall background is dark with some light flares and a film strip running across the top.

STEFFEN SCHÜTTE

FRANKENSCHWEINS BRAUT

FRANKENSCHWEINS BRAUT

»Es gibt Experimente zwischen Himmel und Erde... mit denen man niemals zu einem Jugend-forscht-Wettbewerb zugelassen würde.«

(Quelle unklar. Entweder GOTT, Genesis I,23 (gleich nach »Es werde Licht«) oder Professor Kaminkatze in »Frankenschweins Barbarbiepuppen jagen Gottschalks Sohn«.)

I. HORROR-PLÜSCH UND GOTHIC-PLUNDER

VORBEMERKUNGEN FÜR DEN SPIELLEITER

Willkommen im Reich des Schreckens: Tritt ein und laß' alle Hoffnung fahren, ...daß Deine Spielerplüschis diesmal wieder so ungeschoren davonkommen werden, wie sonst viel zu oft. Ha! Frankenschweins Braut ist ein Horror-Spektakel für vier oder mehr todesmutige Plüschtiere, die dumm genug sind - äh, pardon - die es wagen, - in den verrufenen Turm des wahnsinnigen rosa Plüschschweins »Doktor« Frank einzudringen, und eine Handvoll gemarterter, flauschiger Kameraden - sich selbst - vor dessen unheiligen Experimenten zu retten. Wird es ihnen gelingen zu verhindern, daß »Frankenschwein« tote Materie dauerhaft zu mörderischem Leben erweckt? Oder werden ihre wohlgerundeten, kuschligen Körper von der todbringenden Schöpfung jenes verkannten Plüschgenies zerfetzt werden, das den fatalen Fehler begangen hat, sich die Videos »Parmesator I« und »Kindergarten-Mops« von Dunkeleggers Arnöldchen direkt nacheinander 'reinzuziehen? St. Hirnfried, steh' uns bei! Heilige Pöselinde, leih' uns Deine Handgranaten.

Tja, Frankenschweins Braut wird ein Abenteuer werden, daß es wirklich in sich hat. Zwar warten hier nur 3 Gegner auf unsere knuddeligen Helden, doch diese sind praktisch »nicht totzukriegen« und verfügen außerdem über die Möglichkeit, sich von den Spielerplüschis unbemerkt durch den Ort der Handlung - einen modern ausgebauten ehemaligen Wehrturm - zu bewegen. Folglich tut ein Spielleiter gut daran, sich vor Spielbeginn mit den Nichtspieler-Plüschis sowie dem Plan des Gebäudes eingehend vertraut zu machen (siehe: Das Plüsch-Figuren-Kabinett). Bei der Beschreibung der Spielmechanik verwendet der Text durchgehend das zweite Fertigkeitsystem des PP&P-

Regelbuchs, die Anhänge versammeln alle sonstigen relevanten Werte für beide Systeme.

Da es sich bei Frankenschweins Braut um ein Horrorszenario handelt, wird den Spielerplüschis ein gewisses Maß an notwendiger Dummheit abverlangt. Nur in Gruselgeschichten betritt jemand freiwillig allein und waffenlos ein Haus, vor dessen Eingangstür bereits eine 7m durchmessende Blutlache schwappt. Nur hier fragt jemand angesichts der 28 verstümmelten Leichen eines seit 1912 verschollenen Pfadfindertrupps und eines vernehmlich hinter dem Vorhange keuchenden Axtmörders tatsächlich ganz naiv: »Irgendjemand zuhause?« Und nur hier darf man nach Herzenslust (sprich: mehr als dreimal pro Minute) »Oh mein Gott, wie entsetzlich!« brüllen. (BRÜLLEN!!!) Spielleiter sollten in dieser Hinsicht besonders kooperationsbereite Plüschis mit Extra-Keksen belohnen. Übrigens: In der Welt der Kuscheltiere mit Ramboappeal gibt es zwar reichlich Brutalität und (der hlg. Pöselinde sei Dank) genug sinnlose Gewalt, aber keine Blut-spritzorgien oder gar den beliebten Splatterpunk. Denn wenn ein unschuldiges Plüschtier aufgeschlitzt wird, macht es eben nicht »Splatt!« sondern eher »Zzzzzsch!« oder »Ssssttt!«... oder so ähnlich. Und nichts entsetzt sensibele Plüschis so, wie das leise Rascheln von Holzwole...

THINGS, PLUSH-ANIMALS ARE NOT MEANT TO KNOW

Das Plüschschwein Frank war seit jeher ein wissenschaftliches Genie. Bereits im Kaufhaus seiner Beseelung begann er zu erforschen, was wohl geschehen mag, wenn man alle Wässerchen und Pülverchen aus sämtlichen 87 Bastelkästen der Marke »Der kleine Chemiker - Seve-so ist unser« miteinander mischt. Im Anschluß an einen rätselhaften Großbrand im Raum Düsseldorf schloß sich Frank der Plüsch-Liberation-Organisation an, wo er seine Ausbildung durch das Studium der beliebten Fernsehendung »Hoppeltheke« vervollständigte und überdies seinen Spitznamen »Doktor Frankenschwein« verpaßt bekam. Aus dieser Zeit stammt auch seine Bekanntschaft zu seinem treuen Diener Iglor. Dieser ist ein gewaltiger (610 Füßchen großer!) Plüschigel; Stofftiere dieser Dimension gibt es bekanntlich ausschließlich auf Rummelplätzen zu gewinnen, um unschuldige Kindern frühkindlich zu schädigen, was Bettnässen und ein späteres Jurastudium zur Folge haben kann. Während seiner Terror-

Phase verfiel »Dr. Frankenschwein« auch der Videomanie. Spätestens nach dem Konsum des berüchtigten (und indizierten) »Kölner-Kettensägen-Karnevals« des Kultregisseurs Tapps Huper schlugen seine Forschungen eine höchst merkwürdige Richtung ein.

Als Frankenschweins Experimente selbst für die PLO zu ...bizarr wurden, verließen er und Iglor den »schlappen Haufen« und fanden in einem von einem pensionierten Wehrhistoriker liebevoll restaurierten Wehrturm aus dem Mittelalter eine neue Heimat. Daß sie besagten Senioren dafür eigens ins Jenseits befördern mußten, störte die Ex-Terror-Plüschis nur wenig. In seiner PLO-Zeit hat Dr. Frankenschwein viel über die Sitten und Gebräuche der großen Trampel gelernt. Es ist erstaunlich, wie gut sich mit einem Telefon und einer gefälschten Kreditkarte der Anschein erwecken läßt, der menschliche Turmbesitzer sei noch immer am Leben. Auf Credit-Card ließ sich der »Doktor« Laborgeräte und Wagenladungen von Plüschtieren »ins Haus« liefern. Sein gegenwärtiges Experiment soll nun die Grenzen des Natürlichen endgültig sprengen. Frankenschwein plant den Transfer von Pfriemeln, Plüschpunkten und Knuddelwert (und damit von Leben!) auf eine bis dato leblose Puppe des Fabrikats »Pupsi-Baby«. Der erste Lebensfunke wird der Baby-puppe durch die Kraft des Blitzes und die Pfriemelpunkte von Frankenschweins unglücklichen Plüschgefangenen eingehaucht werden. Zur Vollendung der Beseelung muß Pupsi-Baby bis zum Morgengrauen vier weitere flauschige Gesellen eigenhändig auf den großen Friedhof der Kuscheltiere befördern. Dreimal darfst Du raten, welchen Plüschies dies grause Geschick wohl dräut...

Sobald die Spielerplüschis nach einigen Präliminarien (schweres Wort!) den verwünschten Schweineturm (einfaches Wort) betreten haben werden, sperrt der Doktor per elektronischer Verriegelung sämtliche Fluchtwege. Kurze Zeit später trifft ein Blitz Frankenschweins Anlage und Pupsi-Baby erwacht zu unnatürlichem Halb-Leben. The Game is afoot.

Während Iglor und die animierte Baby-Puppe die Gruppe relativ direkt angreifen, vertraut der Doktor auf allerlei Fallen, mit denen er seinen Turm gespickt hat. Die Gegner der Spielerplüschis können für ihre Fortbewegung einen gut getarnten Speiseaufzug benutzen, was ihnen einen strategischen Vorteil verschafft. Darüber hinaus sind »Baby« und Iglor derat tough, daß normale Attacken sie zwar schwächen und zum Rückzug zwingen, nicht aber auf einen Schlag vernichten können. Der Spielerplüschis Hoffnung kann nur sein, entweder Frankenschweins Kontrollanlage im obersten Turmgeschoss zu sabotieren oder aber über den Speiseaufzug bis zum teilweise überfluteten ehemaligen Weinkeller vorzudringen, um sich dort am Sicherungskasten gütlich zu tun. Gelingt es ihnen außerdem noch, die letzten überlebenden Plüschgefangenen Frankenschweins zu befreien oder gar diesen samt seiner Monster der Vernichtung anheim zu geben, umso besser

und keksträchtiger. Ansonsten können sich die Spielerplüschis bereits auf Fortsetzungen der Art »Frankenschweins Rückkehr«, »Frankenschweins Sohn«, »Frankenschweins Tochter«, »Frankenschweins Steuerberater«, »Frankenschweins Cousin dritten Grades aus Hofbischofsbrück« oder auch »Die Nacht der reitenden (und mama-sagenden) Baby-Puppen« freuen.

II. NACHTSCHICHT

IM WUNDERSCHÖNEN MONAT MAI, ALS ALLE KNOSPEN SPRANGEN...

...da ham' wir auf der Autobahn das Schrubbeln angefangen. Es ist die Nacht vor Ostern, irgendwo auf auf der Standspur einer Autobahn mitten in Transsylvanien, dem Bermudadreieck, Oberbayern oder einer anderen vom Schrecken und schlechten Filmen verwöhnten Region dieses unseren Planeten. Nur noch wenige Minuten trennen den Ostersonntag von der Geisterstunde als... ZUSCH!!! Schrubbeln ist bekanntlich eine der Lieblingsbeschäftigungen erlebnishungriger Plüschtiere. Und die neuste Steigerung dieses Sports ist das Mega-Schrubbeln, die Formel M des Schrubbels, bei der eine ganze Fahrergruppe auf einem Skateboard echt wahnwitzige Geschwindigkeiten erreichen kann. Dazu braucht es aber lange, gut befestigte Strecken - wie eben diese Autobahnstandspur. Natürlich haben konservative Oheime und sonstige Spielverderber das Schrubbeln in Sichtweite der großen Trampel untersagt. Aber seien wir ehrlich: Sind wir Männer oder Mäuse? (Plüschmäuse natürlich ausdrücklich ausgenommen). Also nichts wie los und möglichst weit entfernt vom heimatlichen Dorf (und eventuellen Petzen) das Skateboard angeschubst und mit gelöschten Positionslichtern die nächtliche Autobahn entlanggejagt. Warp 9,5, Mr. Sulu! - In solchen Situationen kommt durch das gemeinsame Absingen alter Schrubbel-Hymnen wie »Auf der Autobahn nachts um halb eins« oder der etwas unanständigen Plüschtierversion von »Wenn die bunten Fahnen wehen« erfahrungsgemäß schon bald die richtige Stimmung auf.

Doch was ist das??? (Antwort: Drei Fragezeichen). Mit einem Mal erscheint vor dem Hintergrund des blutroten Mondes die Silhouette eines großen Trampels! Er trägt eine Art braunfleckiges, stilisiertes Hasenkostüm und einen Korb auf dem Rücken. Sein Gang ist unsicher und er grölt etwas wie »Eins, zwei, drei, verboten. Verboten für die Roten«. Ruder harrrrt Backbord, Mr. Sulu. Oder war's Steuerbord?

Der meistens arbeitslose Kleindarsteller Bruno Bröslig ist auf dem Heimweg von seinem letzten Gelegenheitsjob. Zumindest war er auf dem Heimweg, bis er an einer Fußgängerampel



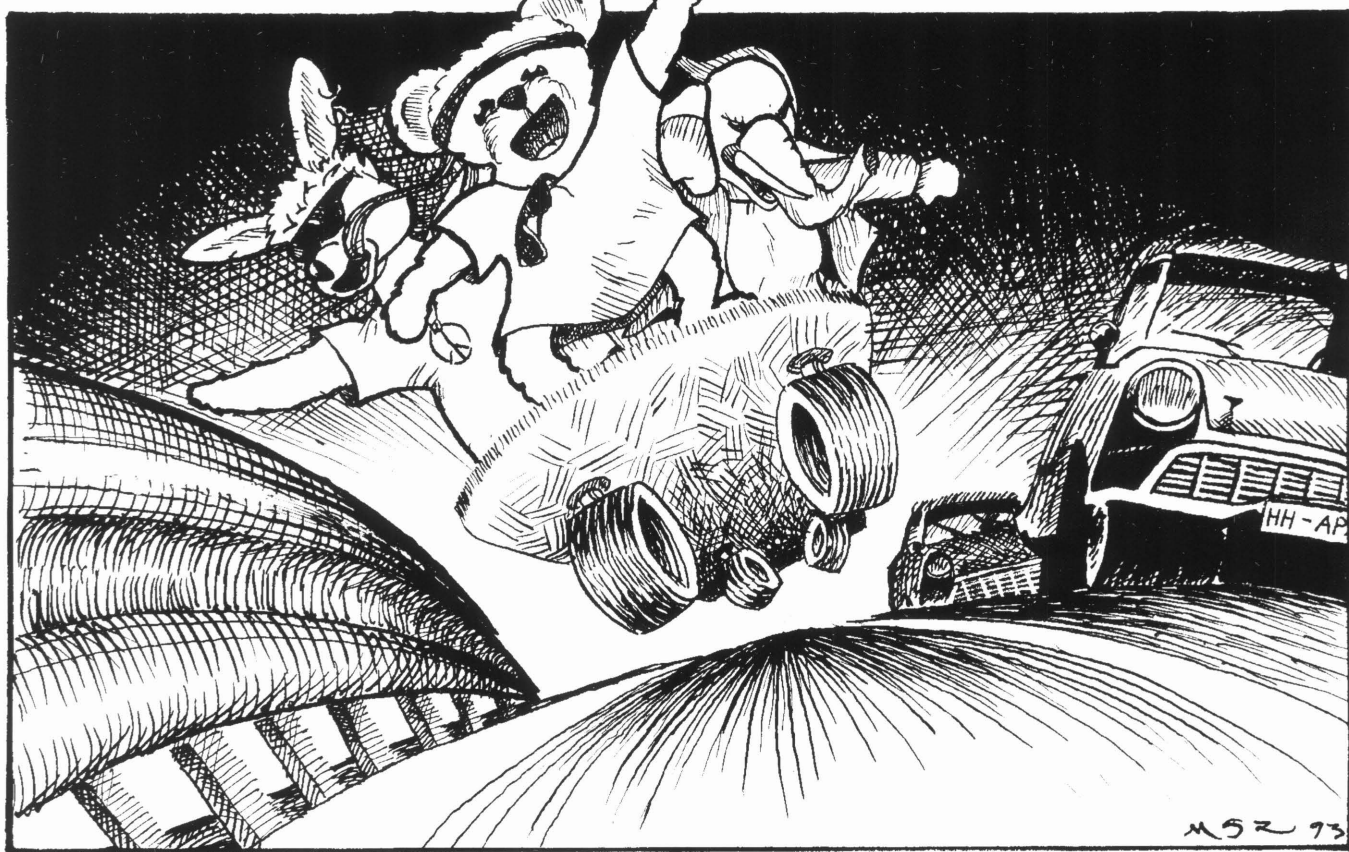
nahe des Kamener Kreuzes einmal zuviel rechts abgebogen ist. Den gesamten Ostersonntag hat er als »Osterhasi« in der Kinderabteilung von Würgers Warenhaus plärrende Bälger über den Rand des Erbrechens hinaus mit Schokoladeneiern vollgestopft. Nach der 837. Titulierung seines zwischen Klassik und Expressionismus angelegten »Rabbit-Acts« als »Nikolausi« hat er sich schließlich hemmungslos dem Eierlikör ergeben. Als er nun einige Sendboten des Delirium tremens auf sich zurasen sieht, ist er in einer gefährlichen Stimmung. Ausweichen? Ich??? Niemals! Ich bin groß! Ich bin »osterhasig«!! Und ich bin böse!!!

Für die Plüschis gibt es nur eine Möglichkeit, einer Kollision zu entgehen - das Steuer herumzureißen. Das Plüschtier am Lenker muß eine Probe im »Schrubbeln« absolvieren, um den Kurs des Ska-

kommt es beim Umrunden eines massigen Objekts mit hoher Geschwindigkeit zu einem Zeitsprung. Plüschis auf dem Weg zur Leitplanke begegnen deshalb für einen kurzen Moment ihren bereits vergangenen »Ichs«, die noch auf Franzl Dampfs Laster zurasen. Dieses Erlebnis kostet sie vor lauter Schreck 5 Pfiemelpunkte, dann geht es auch für sie...

ABWÄÄÄÄRTS!

Das von einem angetrunkenen Aushilfs-osterhasen außerplanmäßig vom Kurs abgebrachte Gefährt der Spielerplüschis fegt unter der Leitplanke hinweg (wobei es sein Segel einbüßt), jagt einen langen (LAAAAAANGEN) Abhang hinab, durchbricht



teboards wenigstens annähernd bestimmen zu können. Nach rechts geht es auf die z.Z. glücklicherweise nur schwach befahrene Autobahn, nach links unter der Leitplanke hindurch die Böschung hinab abwärts (siehe dortselbst).

Schrubbler, die es absichtlich oder gezwungenermaßen auf die Autobahn verschlägt, haben dort noch eine haarsträubende (plüschverfälschende?) Begegnung mit dem LKW des Trickers Franzl Dampf, ehe sie, von der Kante eines geschmackvollen Schildes am Wagenheck (»Tja, werde Damen, meiner ist 18m lang«) gestreift und in Richtung Böschung umgelenkt werden. Wie wir beim Betrachten einer alten amerikanischen Science fiction-Serie gelernt haben,

1W6 Ligusterhecken, setzt behende über einen Abwassergraben hinweg und streift (nur auf den beiden linken Rädern balancierend) eine Armee verrottender Plastikgartenzwerge, als der Plüschis am Steuer plötzlich und ohne jede Vorwarnung die Kontrolle über das Skateboard verliert. Nach einigen weiteren Minuten atemberaubender Geländefahrt gelingt es jedoch, das rasende Brett unter geschickter Ausnutzung eines festen Hindernisses (einer Gartenmauer) ebenso elegant wie abrupt zum Stehen zu bringen.

Die wilde Jagd samt Landung kostet jeden Plüschis 2 Plüschpunkte und 1 Punkt vom Knudelwert (it's a mean world!). Dafür hat sich die

Ausrüstung der Spieler auf nicht mehr genau rekonstruierbare Weise um 2m Wäscheleine samt 17 Klammern, eine feuchte Herrensocke (braun), 4 elektrische Weihnachtskerzen, eine plüschtiergroße Spitzhacke aus Plastik sowie 2 noch original versiegelte Kondome (phosphoreszierend und extra-feucht) vergrößert. Die Standard-Abenteurerausrüstung - 1 Waffe, 1 Seil und 1 Laterne - sind damit also vorhanden.

PLAY »MISTY« FOR ME

Das Skateboard der Spieler weist zu diesem Zeitpunkt eine Reihe technischer ...Veränderungen auf, die mit seiner Fahrtüchtigkeit aufs Ungünstigste interferieren dürften: hätte es sich hier um ein Pferd gehandelt, würde man es nun erschießen müssen. Die nächste Autobahn ist ein recht ordentliches Stück, die nächste Plüschtiersiedlung sehr SEHR weit entfernt. Zu allem Unglück ist auch noch ein dichter Nebel aufgezogen und in den empfindlichen Synthetikpelzen unserer Freunde nistet sich bereits klamme Feuchtigkeit ein. Am Himmel beginnt eines jener grauenhaften Ostergewitter aufzuziehen, für die diese Gegend so berüchtigt ist. Plüschtiere, die nicht binnen der nächsten 10 min einen trockenen Unterstand finden, können ihrem Knuddelwert jetzt schon einmal »Lebewohl« sagen.

Das einzige noch existierende Gebäude am Rande einer wohl bereits zu prähistorischen Zeiten aufgegebenen Schrebergartenkolonie befindet sich innerhalb jenes ummauerten Gebiets, mit dessen 280 Füßchen hohen Peripherie die Spielerplüschis bereits das Vergnügen einer nähren Bekanntschaft hatten. Es scheint sich um einen alten Wehrturm zu handeln, der augenscheinlich bewohnt ist, wohl von einem TV-Freak oder Amateurfunker, dem Wald von Antennen auf dem Dach nach zu urteilen. Im Obergeschoß des Turmes flackert ein bläuliches, unnatürliches Licht.

PUTZI, DU BIST MEIN AUGENSTERN

Die Gartenmauer kann von den Plüschis auf normale Weise kletternd überwunden werden. Ansonsten müßte man die Türklinke des schmiedeeisernen Gartentores herunterdrücken. Letzteres bewegt sich in seinen rostigen Angeln mit protestierendem Quietschen.

Der Garten selbst ist - selbst aus anarchistischen Plüschtieraugen betrachtet - ungepflegt und verwildert. Dutzende aberwitzig verwachsener Dornsträucher machen die Anlage abseits der Wege zu einem verwirrenden Labyrinth für jemanden von der Größe unserer Heroen. Hinter einem dieser Gestrüppe ist ein leises Winseln zu hören.

Folgen die flauschigen Gefährten dem klagenden Ton, finden sie einen noch nicht ganz ausgewachsenen Bernhardiner, dessen Pfote

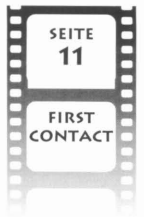
sich in der heimtückischen Schlinge einer Kaninchenfalle (tatsächlich: Plüschtierfalle) verfangen hat. Plüschis, die fremde Sprache lesen können, entnehmen dem Halsband des für sie monströs großen Tiers, daß der unglückliche Hund auf den schönen Namen »Putzi« hört. Wenn sie mit Tieren sprechen können (Gut, O.K, wir alle können mit Tieren sprechen; doch den meisten von uns antworten sie nicht!), vermögen sie Putzi soweit zu beruhigen, daß sie sich ihm gefahrlos nähern können (Fremde Sprachen). Befreien die Abenteurer den jungen Bernhardiner mit einer Probe auf »Mechanik«, haben sie einen Freund für's Leben gefunden, der stark, gutmütig, dumm und (mit Ausnahme eines Fledermausbisses an der Schnauze) stets guter Dinge ist. Seinen Rettern dankt Putzi mit einem »Schlapps!« seiner roten, feuchten und warmen Zunge. Sabber! Das kostet einen Plüschpunkt. - Gelingt jedem das »Reiten auf Haustieren«, hat die Gruppe außerdem noch ein ausdauerndes Reittier gewonnen. Der Erkundung des Turms steht damit nun nichts mehr im Wege. Ein Blitz zuckt und der dröhnende Donnerschlag läßt Putzi aufheulen. Die ersten Regentropfen beginnen zu fallen...

III. IM TURM DES SCHWEINS

FIRST CONTACT

Das mächtige Portal des Wehrturms besteht aus einer eisenbeschlagenen Eichenholztür. Obwohl die Spielerplüschis, die - noch! - menschliche Turmbewohner vermuten dürften, sicher nicht eigens anklopfen würden, hätte selbst ein solcher Fauxpas nicht mehr als ein unheimlich dumpfes »Poch, poch!« zur Folge - es läßt sich kein Schwein blicken (im wahrsten Sinne des Wortes). Zum Glück ist die Eingangstür aber nicht verschossen, so daß es nur des einfachen Drückens der Klinke bedarf, um in Frankenschweins Turm zu gelangen (die anderen Türen im Turm sind sogar - falls nicht ausdrücklich anders angegeben - nur angelehrt; seltsam, gelle?). Doch soll man das wirklich wagen? Auf der Türschwelle bietet sich ein Anblick, der den Plüschis den Atem stocken lassen dürfte: Spuren von frischer Holzwolle! (Sollte den Plüschis hier nicht der Atem stocken, erinnere sie daran, womit ihre kuscheligen kleinen Bäuche eigentlich ausgestopft sind.)

Hat das notwendige Maß an Dummheit, das die Helden von Horrorgeschichten auszuzeichnen pflegt, sie dann aber doch in die düstere Eingangshalle getrieben, wartet dort eine gute und eine schlechte Nachricht auf die neugierigen Plüschtiere. Zunächst die gute Nachricht. Die Holzwolle war nur Verpackungsmaterial aus zahlreichen Kisten sowohl von »Würgers Warenhaus« (Spielwarenabteilung) als auch



aus dem »Kabelbrand-Elektrocenter«. Ein Zettel auf einem Beistelltischchen verrät sprach- und lesekundigen Plüschkameraden: »Kann Lieferung leider nicht selber annehmen. Bitte bringen Sie die Waren ganz nach oben und lassen sie sich Bier und Korn gut schmecken. Krickel Krackel.« - Offenbar hat sich hier jemand (Frankenschwein!) um das leibliche Wohl von Lieferanten großer Versandhäuser verdient

res und engmaschiges Fallgatter belohnt.) Auch die Stahlrolläden der Fenster rasseln (elektrisch betätigt) herunter. Die Plüschis sind gefangen. Dafür flammt aber zumindest das Deckenlicht auf - und eine merkwürdige Akustik (Frankenschwein aus dem getarnten Speisenaufzug in der Küche, siehe Plan im Anhang) läßt von irgendwoher ein schrilles, irres und triumphierendes Gelächter hören, daß einem den



gemacht. Jedenfalls findet sich ein Kasten voll leerer Bierflaschen im Gewirr aus Kartons und (würg!) Holzwolle; und von einer Pulle voll 80%igen Rumverschnitts ist nurmehr soviel übrig, daß es (geeignete Gefäße vorausgesetzt) gerade noch für drei Plüschtier-Molotow-Cocktails reichen würde.

Nun zur schlechten Nachricht. Kaum haben sich die Plüschis vom Portal entfernt, als ein elektrischer Türschließer selbiges krachend ins Schloß fallen läßt, was daraufhin einschnappt. (Spielverderber, die aus Prinzip alle Türen ver-
keilen, werden zusätzlich noch durch ein schwe-

Filz in Flausch treibt. Oh mein Gott, wie entsetzlich!

DIE KÜCHE DER VERLORENEN SEELEN

Für die Küchen der großen Trampel verwenden Plüschtiere für gewöhnlich nur die Bezeichnung »Waffenarsenal«. Vom Fleischklopfer bis zur Suppenkelle gibt es hier nichts, das willige Geister nicht als Werkzeug der Vernichtung für sich zu nutzen wüßten. Und da die

Spielergruppe (Schrubbler, man erinnere sich) wohl kaum von sich aus schwere Waffen mit sich führen dürften, sollte der Spielleiter sich großzügig zeigen und die Spielerplüschis sich gemäß einer normalen Kücheneinrichtung (Besteck, Töpfe, Pfannen etc.) ausrüsten lassen. - Diese Küche verdiente jedoch noch einen zweiten »nom de guerre« im Plüschijargon: »Folterkammer«.

Neugierige Plüschis, die Backofen oder Brotschneidemaschine genauer unter die Lupe nehmen, finden dort frische Plüschfetzen bzw. Reste verkohlter Holzwole sowie (unter dem Herd) eine verbogene Erkennungsmarke der PLO. Letztere Organisation reagiert auf Kündigungen außerordentlich allergisch. Doch das auf Iglor und den »Doktor« angesetzte Killerkommando war vorsichtig ausgedrückt - erfolglos. Unter schrecklichen Qualen hauchte es in dieser Küche sein Leben aus. Einem dem Plüsch-Terroristen gelang es im Tode noch, seine Seele per Seelenwanderung auf den Backofen, in dem er sein Ende fand, zu transferieren. Sollte irgendwann einmal jemand den Backofen aktivieren, erscheint sein Geist in einer Wiederholung seines grausigen Todeskampfes - für schwache Plüschtiere nerven heißt das: -5 PFRIP. - Schließlich findet sich in diesem Raum auch noch die Königin der Marterinstrumente, die Eiserne Jungfrau der Plüschis: eine Waschmaschine. Bekanntlich werden diese Geräte von den großen Trampeln nur dazu benutzt, um aus unabhängigen Plüschtieren willenslose Persil-Junkies zu machen.

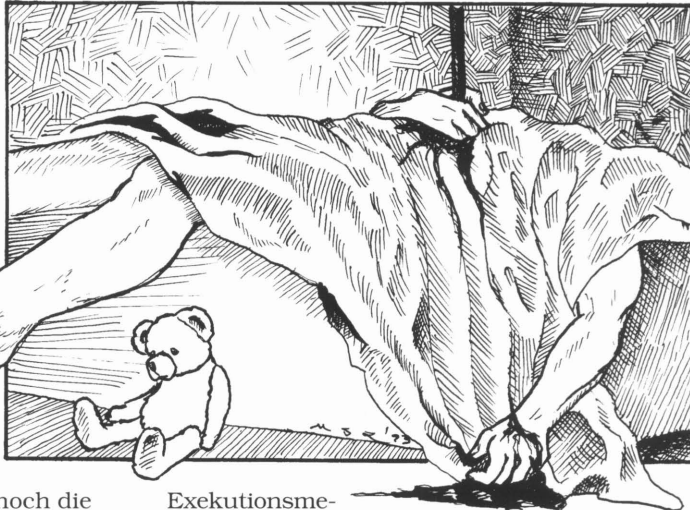
Trotz allen Suchens bleibt ein Detail der Einrichtung den Gefährten aber noch verborgen: Der Speisenaufzug ist so fachmännisch (oder: -schweinisch) getarnt worden, daß er erst dann gefunden werden kann, wenn die Abenteurer an entsprechender Stelle ausdrücklich nach einem »Geheimgang« suchen.

39 STUFEN - ZUM ERSTEN

Vom Erdgeschoß aus wendet sich eine morsche Holzterrasse sowohl auf- als auch abwärts. Der Zugang zum Keller ist jedoch verschlossen und der Schlüssel steckt *auf der anderen Seite*; here no passage! Nach oben herrscht hingegen freie Bahn. Für jedes Stockwerk müssen sich die Plüschis einmal im Treppensteigen bewähren, es sei den, sie stürmen das wendelige Etwas hoch zu Hund. Von Putzis Rücken aus ist es allerdings nicht möglich nach etwaigen Fallen Frankenschweins zu suchen. Und wenn Frankenschwein (sprich: der Spielleiter) sich plötzlich entschließt, daß Deckenlicht zu löschen, könnte, wer keine Beleuchtung entfachen kann, leicht die Orientierung und den Halt verlieren.

R.I.P.

Betreten unsere Plüschfreunde das Schlafzimmer des Ex-Turmbesitzers, stellt sich dieser als tatsächlich schon sehr »ex« heraus. Ein grünlicher Geruch schlägt der Gruppe entgegen und die schimmelüberwucherte Leiche auf dem großen Bett macht im Großen und Ganzen einen ziemlich schlappen Eindruck. Heilkundige Plüschis können erkennen, daß dieser große Trampel keines natürlichen Todes starb sondern an einer Hutnadel verschied, mit der er sich schlafenderweise leichtsinnig hat durchbohren lassen - bekanntlich eine Standard-



Exekutionsmethode besonders gewalttätiger Kuscheltiere. Außer der Leiche befinden sich neben zahlreichen alten Socken und einigen Drahtbügeln voller Trampelplunder (uniformigerweis) keine erwähnenswerten Einrichtungsgegenstände im entweihten Schlafgemach. Doch merke: In den Pfoten eines verzweiferten Plüschis kann auch eine Tennissocke eine tödliche Waffe sein.

EINE MITTERNACHTS-SCHAUERGESCHICHTE

Im Bad vermittelt sich unseren Plüschis die Erkenntnis, daß der nebenan Verschiedene zu Lebzeiten nicht gerade ein reinlicher welcher gewesen ist. In den Bergen schütziger Handtücher auf dem Boden und unter der Dusche könnte sich Hirnfried-weiß-was verbergen. Tut es auch. In der randvollen Badewanne dümpelt im heißen (!) Wasser eine Gummiente einsam vor sich hin, als... sich hinter dem Duschvorhang etwas Riesiges zu regen beginnt. Nein, dies ist nicht Norman's Mutti, die ihren Zuckerjungen vor den bösen, bösen Mädels beschützen will. Es ist auch kein Vogel - und kein Flugzeug. Es ist: Iglor. 610 Füßchen zähen Plüschs und massiger Holzwole, von diversen Experimenten des Do-it-better-at-first-bei-anderen-Nähers Frankenschwein gräßlich verunstaltet, kommen auf die Spielerfiguren zu. In einem offensichtlich einem toten Stoffelefanten geraubten und ihm implantierten Rüssel hält der mon-

ströse Plüschigel eine Duschbrause und mit letzterer immer voll ins Schwarze: Wasser marsch!

Iglor, der sich unter Haufen von Dreckwäsche in der Dusche versteckt hatte, beabsichtigt, die Spielerplüschis naßzusspritzen und dann in die Badewanne zu werfen, wo sie sich vollsaugen und versinken würden. Derart immobilisiert (PP =0 nach 10 Kampfunden) wären die knuddeligen Kämpen für Pupsi-Baby eine leichte Beute. Plüschis in der Badewanne können sich entweder an dem Gummitier festklammern (Probe auf: Balance +2 bzw. +10%; Quietscheenten, du bist mein) oder nach dem Stöpsel tauchen (Mechanik +3 bzw. +15%).

Leisten die Plüschis Widerstand, tritt Iglor den Rückzug an, sobald sein Schaden die Gesamtverluste der Spielergruppe übersteigt. Er ist dabei flink (und trocken) genug, um alle direkten Verfolger abzuschütteln. Die Pfadfinder unter den Plüschtieren können seine Spur bis ins Eßzimmer verfolgen, finden aber nicht so einfach heraus (Spurensuche +7 bzw. +35%) wie er von dort (über den getarnten Speiseaufzug) hat entkommen können.

Begleitet Putzi die Spieler, werden sie relativ wenig, er (und Iglor) hingegen relativ viel Schaden erleiden. Gegen den Hund läßt der deformierte Riesenigel Dusche Dusche sein und verleiht lieber mit seinem Multifunktions-Käsebeil dem klassischen Zitat »Ich schneid' Dir in die Ohren, Kleines« neue Glaubwürdigkeit. Verliert Putzi mehr als ein Viertel seiner Lebenskraft muß er per »Heilung« zunächst verarztet werden, bis er aussieht wie ein Pandabär mit Zahnweh. Auch durchnäßte Plüschis sollten sich zunächst trocknen (z.B. im Backofen in der Küche), ehe sie ihr »Dungeoneering« fortsetzen. Auf jeden Fall ist aber zu konstatieren: In Bad und WC wieder alles O.K.

IGLORS GRUFT

Das große Eßzimmer im ersten Stock ist schon lange nicht mehr dazu benutzt worden, große Trampel abzufüttern. Zur Zeit dient es Iglor als privates Refugium. Unter dem Eßtisch hält er größte Mengen von »Servil«, »Meister Popper« und anderen waschaktiven Rauschmitteln verwahrt. Als sein Schlaflager dient eine große - oh Graus! - mit Holzwolle ausgepolsterte Kiste in einer Zimmerecke. Eine solche Lagerstatt ist das Plüschäquivalent eines Sarges; ein Plüschtier muß schon ziemlich jenseits von Schweden sein, um in so etwas zu nächtigen! - An der Wand befinden sich Bilder von Plüschtieren in obszönen Posen, die Iglor aus einem Spielwarenkatalog ausgeschnitten hat. Zartbesaitete Plüschdamen werden gebeten, sich geistesgegenwärtig die Pfoten vor die Knopfaugen zu halten: Die meisten der flauschigen Mädels auf den Hochglanzphotos sind mit nicht mehr als einem Kopf im Ohr bekleidet! - Den getarnten Speiseaufzug finden die Spielerplüschis nur, wenn sie ausdrücklich an der Nordwand des Raumes einen Geheimgang

vermuten - und selbst dann ist noch eine Probe auf »Spuren lesen« +4 (+20%) fällig.

HOT DOGS

Die Wendel der Treppe vom ersten in den zweiten Stock bergen eine schreckliche Bedrohung - und das Erlöschen der Deckenbeleuchtung macht deren Entdeckung nicht gerade leicht. Sind die Plüschis per pedes unterwegs und besitzen sie eine künstliche Lichtquelle, hat ihr Anführer eine Chance von »Fallen entdecken« +2 (+10%), die Gefahr gerade noch rechtzeitig wahrzunehmen. In totaler Dunkelheit und/oder auf Putzis Rücken sind die Gefährten Frankenschweins Heimtücke hilflos ausgeliefert.

Die Falle höchstselbst ist eine Metallplatte, die unter Starkstrom steht. Trockene Plüschis verlieren dadurch lediglich W6+1 Plüschpunkte; der Doktor will unsere Helden schließlich nicht eigenhändig umbringen - das soll bekanntlich Pupsi-Baby besorgen. Nasse Plüschkameraden büßen dahingegen 2W4+3 PP und außerdem 2 Punkte vom Knuddelwert ein. Und der arme Putzi ist als »minderwertige biologische Lebensform« durch Elektrizität natürlich am Verwundbarsten. Nur wenn einem elektronikbegabten Plüschis sein Prüfwurf gelingt, ist es möglich, den Bernhardiner vor dem Gegrilltwerden zu bewahren. Andernfalls - Poor Putzi, it's a mean world! Gelingt die Rettung des Hundes verliert er trotz allem 4W10 Punkte an Lebenskraft (LK). Ist damit seine LK auf weniger als ein Drittel seines Startwertes gesunken, robbt die winselnde Kreatur zum Fußende der Treppe, um dort auf sein Ende oder den Sonnenaufgang (oder seinen alten Kumpel Godot?) zu warten. Er kann die Spieler nicht mehr länger begleiten.

BABY DOLL

Während die Gefährten mutmaßlich noch ihre Wunden lecken, kommt natürlich vor allem eine Frage auf: Who's dunnit? Da sieht man im Funkensprühen der noch aktiven Stromfalle ein Stück weiter oben ein irrsinnig kicherndes Plüschschwein im Laborkittel mit einem Schalter hantieren. Doch noch ehe jemand über die elektrizitätsverwöhnte Treppenstufe hinwegzuspringen vermöchte, fällt weit weit oben im Turm (im Labor) eine Tür ins Schloß und etwas GROßES, SCHWERES stapft die Treppe hinab. »Ich habe es endlich geschafft. Sie lebt!« kreischt das weißbekittelte Schwein verzückt, deaktiviert die Todesfalle und flieht in sein Fernsehzimmer. Die Spielerplüschis aber sehen ihre Nemesis auf sich zustapfen: eine 350 Füßchen große Baby-puppe mit Naturlocken, weißem Rüschenkleid und rosa Lackschuhen. In ihrem nielichen Gesicht, dessen Hartplastik ein trügerisch harmloses Kindchenschema unauslöschlich

aufgeprägt ist, glühen die Augen einer Wahnsinnigen. Das süßliche »Mama, Mama« ihres Sprachprogramms ist so falsch wie das Lächeln einer Barbiepuppe. Immer wieder mischt sich in das leiernde »Ich hab' dich lieb!« und »Ich muß Pipi!« ihres einfältigen Monologs ein dumpfes »ICH WERDE EUCH ALLE TÖTEN«. Wie würde unser gefiederter Freund Winnetou an einer solchen Stelle so richtig bemerken: »Gräßliche Puppe sprechen mit gespaltenen Zunge!«

Im Kampf gegen Pupsi-Baby erzielen nur solche Waffen Schaden, die deren Plastik»haut« anknacksen oder gar durchdringen können. Dabei sollte der Spielleiter die Effekte erfolgreicher Treffer möglichst geschmacklos schildern. Hat die Puppe ein Viertel ihrer unheiligen Lebenskraft eingebüßt, verliert sie das Gleichgewicht und purzelt mit einem gellenden »PIPI!« die unbeleuchtete Wendeltreppe hinab. Dort robbt sie jedoch auf zwei Händen sowie einem Bein umgehend in Richtung Küche, wo sie eventuell nachsetzenden Spielerplüschis - verdammich - über den Speisenaufzug entkommen kann.

THE HORROR-MOVIE-PLÜSCHTIER-SHOW

Auch im Wohn- und Videoraum Frankenschweins im zweiten Obergeschoß gähnt die Leere in Ermangelung einer besseren Alternative unverschämt vor sich hin. Und das, obwohl unsere Plüschkumpel den schweinischen Plüschdokter dorthinein haben flüchten sehen und der Raum nur einen (sichtbaren) Ausgang besitzt. Wieder einmal ermöglichte der vermaledeite Speisenaufzug einem Bösewicht die Flucht - doch langsam steigt die Erfolgschance einer Geheimgangsfahndung auf »Spuren lesen« +1 (+10%). - Der große Raum wird ansonsten von einem Fernseher samt Videorecorder sowie unzähligen VHS-Cassetten beherrscht. Offenbar hatte der pelzige Bewohner dieses Zimmers eine Vorliebe für schlechte Horrorfilme. An exponierter Stelle finden sich alle Frankensteinfilme (sogar die japanischen!), was einiges erklären dürfte. Darüber hinaus finden die Spielerplüschis hier Machwerke wie »Onan, der Masturbator«, »Die Näherin von Dracula«, »Bernhardiner des Bösen« (nach einem Roman von Stephen Thing) und auch sämtliche sieben »Bücher des Sägemehls« von Cliff Becker. Aufmerksamen Durchwühlern von Frankenschweins Privatbesitz fällt außerdem noch ein zu Heilungszwecken verwendbarer Zauberstein sowie ein Plan der elektrischen Verkabelung des gesamten Schweineturms in die plüschigen Pfoten. Elektronikkundige Kuscheltiere entnehmen dem Schaltplan entsprechend ihres Wurfs:

A) (normaler Erfolg) Die Verriegelung des Turms wird elektrisch gesteuert und ist nur durch ein Lahmlegen der Elektroanlage aufzuheben.

B) (Würfelwurf ein Viertel unter dem Maximalwert) Die Elektroanlage hat zwei verwundbare Punkte - Frankenschweins Schalttafel im seinem Labor und einen Sicherungskasten im Keller.

C) (Würfelwurf die Hälfte unter dem Maximalwert) Um die Schalttafel zu überwinden brauchte es Köpfchen; die Sabotage der Hauptsicherung hingegen wäre idiotensicher.

DIE BIBLIOTHEK VON BOBO

Kein Plüsch hat vor seinem Ende eine Ahnung von der Lage jener geheimen Plüschfriedhöfe, zu denen sich unsere Kameraden zurückziehen, wenn ihre Nähe unflickbar geplatzt sind und für sie die Zeit zum Sterben gekommen ist. Doch mit Sicherheit ist ein solcher Friedhof der Kuscheltiere ein würdiger Ort. Dieser Raum jedoch, der dem toten Trampel als Lager für Altpapier gedient haben dürfte, bietet ein Bild absoluten Grauens. Der ganze Boden ist übersät mit den zerstückelten Kadavern von Plüschtieren. Knöcheltief in Holzwolle watend können die Spieler nur hoffen, daß die meisten der hier ausgeweideten Genossen niemals beseelt gewesen sind. Tatsächlich ist dies der Ausschuß von Frankenschweins Bestellungen im Spielwaren-Wunderland von »Würgers Warenhaus«. Hier modern all jene Stofftiere vor sich hin, die in den Lieferkisten zwar enthalten aber eben nicht lebendig waren.

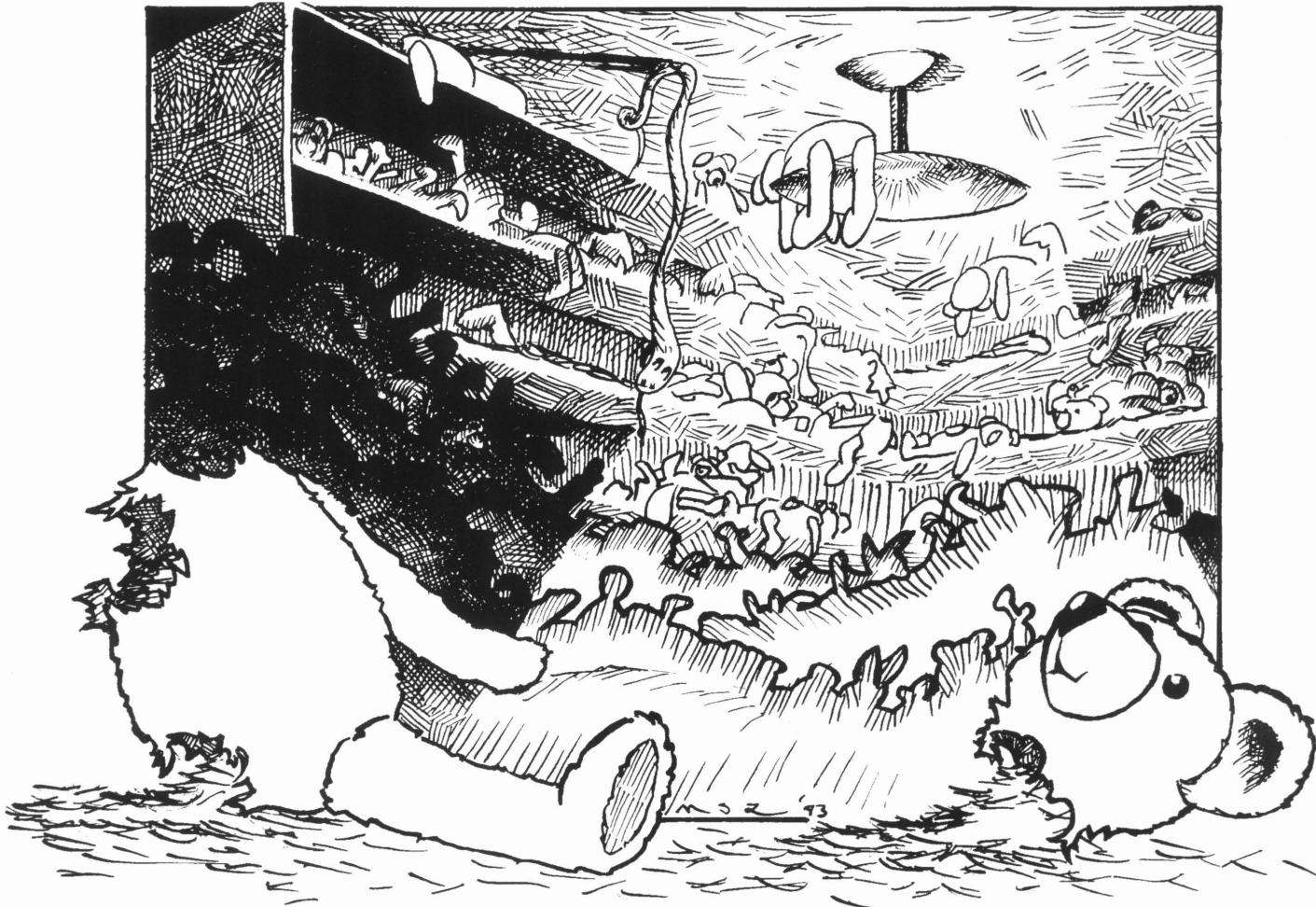
Durchsuchen die Abenteurer trotz ihres Ekels diesen plüschigen Schlachthof finden sie entgegen aller Wahrscheinlichkeit ein (zwar schwaches und zitterndes, doch) lebendiges Exemplar Ihresgleichen - den Stoffaffen Bobo. Als einziges der Plüschtiere, die sich der Doktor für seine Experimente hat ins Haus liefern lassen, besaß Bobo Grips genug, sich im rechten Moment wie ein lebeloses Spielzeug zu verhalten. Dies kostete ihn zwar ein paar aufgerippte Nähte - doch von den Plüschkameraden, die als beseelt identifiziert worden waren, hat Bobo nie wieder etwas gehört. Nur ab und an verzweifelte Schreie aus dem Labor im dritten Stock... Ansonsten blieb Bobo unter all den unbelebten Plüschtieren relativ unbehelligt. Allein Iglor sucht diesen Raum ab und an auf, um mit den kläglichen Überresten der Spielteiere *schmutzige, sexuelle* Dinge zu tun.

Bobo ist zu schwach und verängstigt, um die Charaktere in einen Kampfeinsatz zu begleiten. Allenfalls wäre er in der Lage, seinen potentiellen Rettern einige Pfriemelpunkte zu spendieren. Faßt er zu diesen jedoch Vertrauen, kann er ihnen von einem Kommando der PLO berichten, daß vor ca. 1 Monat in diesen Turm eingedrungen war. Von ihnen hat Bobo erfahren, daß der Doktor (»Sein Name ist Frankenschwein!«) und Iglor ursprünglich Mitglieder dieser Organisation (Abteilung: Research & Design) gewesen sind, ehe »Doc F« völlig überschnappte. Keiner der beiden Agenten ist ein zweites Mal in diesen Raum zurückgekehrt;

Spielerplüschis, die die Küche bereits genauer unter die Lupe genommen haben, werden sich denken können, was aus den beiden Terroristen geworden ist. Lediglich eine Sprayflasche und ein Feuerzeug, die die beiden Freiheitskämpfer Bobo zwecks Baus eines Flammenwerfers überlassen hatten (TK: 5W6, Gewicht 880 Schnorzels) zeugen überhaupt noch von deren Besuch in diesem Raum. Na, bekommen Deine Plüschis hier gierige Knopfaugen?

wärtige Pfiemelpunktzahl mißlingt, sind für den Rest dieses Abenteuers praktisch sturzbe-soffen. Alle Fertigkeitswerte sinken auf die Hälfte der Norm und alles, was auch nur entfernt der Rubrik »Heimlichkeit« zuzuordnen wäre, ist für die Betroffenen fürderhin ein Ding der Unmöglichkeit. Kurz: Die Stimmung wäre auf einmal weit besser als die Lage.

Die Arbeit an der Labortür (oder ein anderer »Stau« in der ansonsten mitreißenden Spiel-



KNOCK, KNOCK, KNOCKING ON HEAVEN'S DOOR

Die Tür, die von der Wendeltreppe zum Labor des »Doktors« führt, ist ebenso solide wie verschlossen. Es bedürfte einer Stunde Zeit und vierer gelungener Mechanik-Proben, ihr Schloß zu knacken. Und bevor dies geschieht, aktiviert Frankenschwein auch noch eine weitere Falle... Mag die Tür auch massiv sein so hat sie doch eine Ritze - und der Boden ist zur Treppe hin leicht abschüssig. Eine gute Voraussetzung also, eine starke Waschmittellösung unter der Tür hindurch den Spielerplüschis »zugänglich zu machen«. Wenn unsere pelzigen Freunde merken, daß sie nasse Füße bekommen, ist es bereits zu spät: die schreckliche Droge befindet sich bereits in ihren Körpern. Charaktere, denen mit 5W20 eine Wurf gegen ihre gegen-

handlung) bietet Iglor Gelegenheit für einen zweiten Auftritt. Mutmaßlich von einer Horde singender Plüschis im Waschmittelausch kaum bemerkt, kommt er (aus der Tür eines Raumes mit Speisenaufzug heraus) in Gummistiefeln die Treppe emporgestapft. Spielerplüschis, die sein Herannahen trotz allem hören, haben drei Runden lang Zeit für den Einsatz von Fernkampf-waffen, ehe der Nahkampf beginnt. Obwohl Iglor ungewöhnlich stark ist, sollte die vereinte Abenteurergruppe den bereits angeschlagenen Monsterigel (selbst ohne Putzis Hilfe) besiegen können. Gelingt Iglors Gefangennahme (oder schwere Verwundung, 2 PP) wird er versuchen, sein verpfushtes Leben gegen Informationen einzutauschen. Die siegreichen Spielerplüschis erfahren so von Frankenschweins Vorgeschichte, seinem gegenwärtigen Experiment mit Pupsi-Baby und - vor allem - von der Existenz des Speisenaufzugs. Merke: Ohne von diesem Schleichweg zu Labor und Weinkeller zu wis-

sen, werden unsere wolligen Kameraden wohl niemals lebendig aus dem Turm des Schweins entkommen können.

FAHRSTUHL ZUR HÖLLE

Egal, wie auch immer die pelzigen Kombattanten von der Existenz des Speisenaufzugs erfahren haben, um das elektrische System des Turms lahmzulegen, müssen sie das Labor oder (besser) den Keller des Gebäudes aufsuchen. Und dazu ist der Lift eigentlich unentbehrlich. Also: Alles einsteigen bitte, und zurücktreten von der Bahnsteigkante!

Die nach Schmalz und Essiggurken riechende Aufzugskabine befindet sich genau zwischen zwei Stockwerken, als sie plötzlich mit einem Ruck zum Stehen kommt. Eine Sekunde völliger Stille - dann splittert das rotweinfleckte Mahagoni des Aufzugsbodens und eine fleischfarbene Plastikfaust greift nach einem (beliebig zu bestimmenden) Plüschkumpel, um ihn in die Tiefe zu ziehen. Aus der unergründlichen Dunkelheit des Schachts erklingt eine nur zu vertraute Stimme: »Mama, ich hab' Dich lieb. - Ich habe Hunger - ICH WERDE EUCH ALLE TÖTEN!! - Ich muß Pipi machen.« - Baby's back again.

Um zu verhindern, daß ein Plüschki nach dem anderen von der mordgierigen Puppe in den Abgrund gerissen wird, muß eine Reihe von Spielern mit ihrer aufsummierten Stärke der Stärke Pupsi-Baby's zumindest Paroli bieten. Das Plüschtier, um dessen Leben dabei jeweils gerade gekämpft wird, verliert durch das Gerangel dabei außerdem alle zwei Runden einen Plüschpunkt. Nur Plüschis, die nicht an diesem Gezerre teilnehmen müssen, haben die Möglichkeit, ihre Waffen gegen die unter der Aufzugskabine hangelnden Baby-Puppe einzusetzen. Erst wenn Pupsi-Baby so auf mindestens die Hälfte ihrer ursprünglichen Lebenskraft reduziert werden konnte verliert es den Halt und stürzt mit einem gellenden »Mamaaaa!!!« den Aufzugsschacht hinab. Diesen Sturz kann niemand überlebt haben - but: Do you remember Aliens II?

DOKTOR FRANKENSCHWEIN, NEHME ICH AN!

Die Ereignisse im Labor des wahnsinnigen Plüschwissenschaftlers - einem für dieses Szenario eminent wichtigen Raum - hängen von der Art und Weise ab, mit der sich die Spielerplüschis hier Zugang verschaffen. Frankenschwein selbst versucht auf jeden Fall folgende Ziele zu erreichen:

a) Er wird die Schalttafel irreversibel deaktivieren, so daß ein Öffnen der Turmverriegelung vom Labor aus nicht länger möglich sein wird.

b) Er wird versuchen, einem Nahkampf mit der ihm physisch überlegenen Gruppe durch Flucht zu entgehen.

c) Wenn möglich möchte er die Spielerplüschis in den Keller locken, da er weiß, daß Pupsi-Baby dort noch ihrer harrt.

d) Je mehr seiner Fallen die Spielergruppe zu spüren bekommt, desto besser.

Frankenschweins Labor sieht genauso aus, wie wir es in unzähligen B-Movies kennen und lieben gelernt haben: Viel Maschinerie im viktorianischen Design (wobei man allerdings noch erkennt, daß alles aus Küchenmixern, Haarföns und anderen Haushaltsgeräten zusammengebastelt wurde), surrende Generatoren (und Fahrraddynamos), zuckende Lichtbögen, eine wild verdrahtete Liege zur Erweckung des Monsters (die Blister-Verpackung einer Pupsi-Baby-Puppe liegt noch darauf - und sie ist von innen geöffnet worden) und außerdem noch rostige Käfige mit bemitleidenswerten Versuchs-(plüsch)tieren. Das Ganze natürlich im mittelalterlichen Ambiente einer Waffenkammer mit Ritterrüstungen und Wappenschilden - der menschliche Turmbesitzer war schließlich bis zu seinem plötzlichen Tode Wehrhistoriker gewesen.

Mußten die Spielerplüschis erst mühselig die Labortür knacken, ist ihnen Frankenschwein längst durch den (noch immer klaffend geöffneten) Speisenaufzug entwischt. Sind sie clever genug, sich sofort mit den Plüschgefangenen in den Käfigen zu verständigen, können diese sie zumindest vor den Fallen im Laborbereich warnen. Die Käfiginsassen - ein Hase, ein rüsselloser Elefant, ein einäugiger Teddy und ein kleiner Löwe - verfügen darüber hinaus über die gesammelte Information von Bobo, einem geständigen Iglor und dem Verdrahtungsplan der Turmelektrik. Außerdem waren sie Augenzeugen (und Energiequelle) bei Baby's Beseelung. Der Vorgang hat sie auf minimale PP und Knuddelwerte reduziert, was sie als weitere Lebensspender für die schreckliche Puppe ungeeignet machte.

Dringen unsere knuddeligen Helden über den Speisenaufzug ins Labor ein, verpatzen dabei aber (z.B. aufgrund eines Omo-Trips) ihre individuellen Schleichen-Würfe, hat Frankenschwein Zeit, sich (nach Abschalten seiner Schalttafel) unter Baby's Liege zu verstecken. Gelingt ihm dies, wird er den ersten günstigen Moment zur Flucht in Richtung Keller benutzen. - Nur unbermerkt über den Aufzug ankommende Plüschis haben zwei Fernkampf-Runden Zeit, einen überraschten »Doktor« außer Gefecht zu setzen, ehe dieser seine Steueranlage deaktivieren kann.

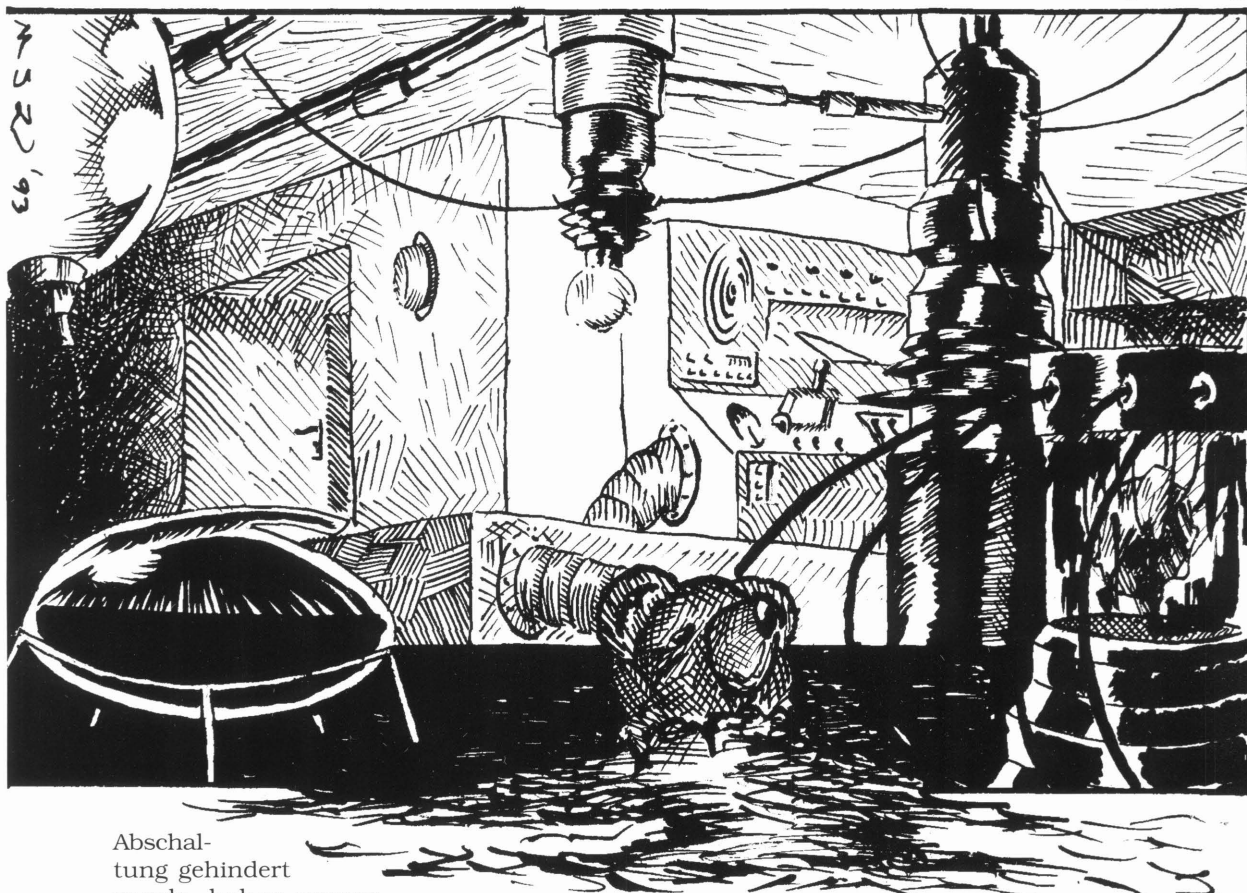
Kommt es zu einem Nahkampf mit Frankenschwein versucht dieser, die Plüschis zunächst in seine erste Falle (eine Kleisterlache nahe der Eingangstür) tappen zu lassen. Da festklebende Opfer (- 1 PP) Zeit verlieren (1 Stärkeprobe/Runde um sich zu befreien), kann dem pelzigem Wissenschaftler nun u.U. doch noch eine Sabotage seiner Elektronik sowie die anschließende Flucht gelingen. Sollte es hin-

gegen verzweifelt für das wahnsinnig-geniale Plüschschwein aussehen, führt dessen Flucht auf das zinnenbewehrte Flachdach des Wehrturms. Hier können nun entweder die Spielerplüschis ihren Widersacher zu Rippchen mit Kraut verarbeiten oder aber die Strafe Gottes (des Obersten aller Spielleiter) ereilt ihn mittels eines Blitzes, der ihn direkt in die ewigen Jagdgründe brutzelt.

Neben den traurigen Versuchsplüschtieren ist allein die Schalttafel noch von spielerischem Interesse. Nur wenn Frankenschwein an deren

schalten und sogar die Absperrmechanismen zu überwinden... Bitte, dann lasse diese Spielverderber eben entkommen. Natürlich nicht, ohne am Fuße der Wendeltreppe noch ein Abschiedsgefecht mit Pupsi-Baby's (und Putzis?) Überresten zu inszenieren. Für die Norm aller Gefangenen des Turms führt der Weg hingegen, Frankenschwein hin, Labor her, über den Speisenaufzug in den Weinkeller mit Sicherungskasten.

Hat Iglor bis zu diesem Zeitpunkt noch keine Chance für einen zweiten Auftritt gehabt (vgl.



Abschaltung gehindert wurde, haben unsere Freunde bereits hier die Gelegenheit, Eingangstür und Stahlrolläden wieder zu entriegeln, was einer Probe auf Elektronik +3 (+15%, nur ein Versuch/Plüsch!) entspräche. Zuvor sollte dem ersten verhinderten Elektromechaniker unter den kuscheligen Kämpfen allerdings noch eine normale Elektronikprobe gelingen, um zu erkennen, welche Teile der Maschinerie unter Starkstrom stehen. Die Auswirkung von übermäßiger Elektrizität auf nasse respektive trockene Plüschtiere wurde bereits im Abschnitt »Hot Dogs« beschrieben.

17 TEDDIES AUF DES TOTENMANNS KISTE, HEIHO, UND EINE PACKUNG PERVERSIL!

Sollte es den Spielerplüschis tatsächlich bereits gelungen sein, Doktor Frankenschwein zu grillen, den getreuen Iglor definitiv auszu-

Knock, knock,...), gut, jetzt ist dafür die Gelegenheit. Und haben unsere flauschigen Genossen bislang den Aufzug ungenutzt gelassen, wird es nun Zeit für den Fahrstuhl zur Hölle, egal, ob sich die Plüschis nun der regulären Kabine bedienen oder sich, louis-trenker-gleich, mit gemisshafter Behendigkeit in den finsternen Fahrstuhlschacht abseilen. Holldrio! - Schacht und Keller verfügen übrigens nicht (mehr) über eine Illumination; die Mitnahme von entsprechenden Lichtquellen wäre demzufolge angesagt. Stöberer am Schachtboden erwartet außerdem noch eine böse Überraschung (?): vom abgestürzten Pupsi-Baby finden sich hier zwar diverse Einzelteile, die Puppe selbst jedoch ist und bleibt verschollen...

Der seit Jahrhunderten unebene Kellerboden ist seit dem Bruch eines Abwasserrohrs an den meisten Stellen bis zu einer Höhe von gut 250 Fußchen überflutet. Und natürlich befindet sich der ersehnte Sicherungskasten jenseits der Wasserfläche. Schwimmen ist für Lebewesen

aus Plüsch, Holzwolle und Sägemehl nicht gerade die ratsamste Fortbewegungsmethode, was den Bau eines improvisierten Floßes zur Folge haben dürfte. Mit einer alten Apfelsinenkiste, zahlreichen leeren Weinflaschen, einem kleinen Werkzeugkasten und einer Rolle Klebeband steht dazu glücklicherweise genügend Material zur Verfügung.

Auf hoher See lauern zwei bis drei Gegner auf unsere Plüschkumpel: eine große Albinowasserratte namens Algernon, die ebenso intelligent wie aggressiv auf alle reagiert, die ihr feuchtes Reich durchqueren wollen; Pupsi-Baby (bzw. deren Reste), als Plastik-Produkt unter Wasser so beweglich und gefährlich wie einst das Ungeheuer der blauen Lagunen; und - so noch unter den Lebenden - Doktor Frankenschwein höchstpersönlich. Der eigentliche Kern der Mission (Floßfahrt zur anderen Zimmerecke = Fahren von Spielzeugfahrzeugen +1 (+5%), Sicherungskasten erreichen = Klettern, Sicherung herausdrehen = Elektronik -1 (-5%) und dann die Rückfahrt = s.o.) sind demgegenüber nichts als »kleine Fische«.

Der weiße Wasser-
ratz Algernon greift die Plüschmatrosen bereits auf der Hinfahrt an. Durch mehrfaches Rammen des Floßes versucht er, alle denen ein Wurf gegen Balancieren +1 (+5%) mißlingt, ins feuchte Naß zu befördern, wo sie sich pro Runde um 1 PP mit Wasser vollsaugen, bis sie schließlich vollkommen bewegungsunfähig werden und versinken müßten (Es sei denn, sie beherrschen die Fähigkeit "Schwimmen"). Der Ratz kann allerdings bei jedem Rempeln von nicht ins Wasser purzelnden Plüschis mit Waffengewalt zum Rückzug überredet werden, eine Diplomatieform, die Algernon (für's erste) akzeptiert, wenn er 7 oder mehr Punkte seiner Lebenskraft eingebüßt hat.

Während der Rückfahrt fühlt sich der weiße Ratz jedoch fit genug für einen erneuten Angriff. Diese Einschätzung wird auch von Dr. Frankenschwein geteilt, sofern er noch im Diesseits

weilt. In einer Kasserole, mit einem Salatbesteck rudern, einen mit Bindfaden angeseilten Schaschlikspieß als improvisierte Harpune zwischen den Zähnen kommt auch dieses Verhängnis auf die Spielerplüschis zu. Zu deren Glück ist Algernon dem Doktor jedoch ebenso wenig gewogen wie ihnen, so daß die Ratte die Gruppe und Frankenschwein immer abwechselnd anzugreifen pflegt. Ein auf Dramatik zum

Schluß bedachter Spiel-
leiter vermag es sicher so einzurichten, daß schließlich der große weiße Ratz, von des Doktors Harpune tödlich verwundet abdreht, dabei jedoch seinen Mörder, der sich in seinem eigenen Bindfaden verheddert hat, auf dem Rücken mit sich nehmend. Das letzte, was unsere Helden von dem wahnsinnigen Plüschschwein erblicken, ist dessen leblose Gestalt, die ihnen, an Algernons Körper gefesselt, noch einmal unheimlich zuzuwinken scheint, ehe der weiße

Ratz in die unergründlichen Tiefen eines Abwasserkanals abtaucht. Gerade als unsere

Freunde schon meinen, nun sei es geschafft, fällt einem von ihnen auf, daß das Wasser hinter ihrem Gefährt noch dunkler erscheint als der Rest der trüben Brühe. Pupsi-Baby's still alive - and there she blows!. Werden die Gefährten oder die monströse Puppe schneller sein? Je nachdem, wel-

che Partei über die größte (Gesamt-)Stärke verfügt, kommt es noch auf den Wogen oder aber erst am Ufer zum großen Showdown. Der Körper der Baby-Puppe ist übrigens bereits stark ramponiert und gibt indiscrete Informationen über ihr Innenleben preis. Tatsächlich bleibt sie taktloserweise keine Antwort auf die klassische Frage »What are little girls made of?« schuldig. Sollten die Plüschis bereits zu schwach (oder gar zu pazifistisch) zum Kämpfen sein, reicht es auch, sich einfach bis zum Sonnenaufgang nicht von der rasenden Mordmaschine erwischen zu lassen. Sind ihr bis dahin nämlich nicht genug Spieler in die fleischfarbenen Wurstfingerchen gefal-

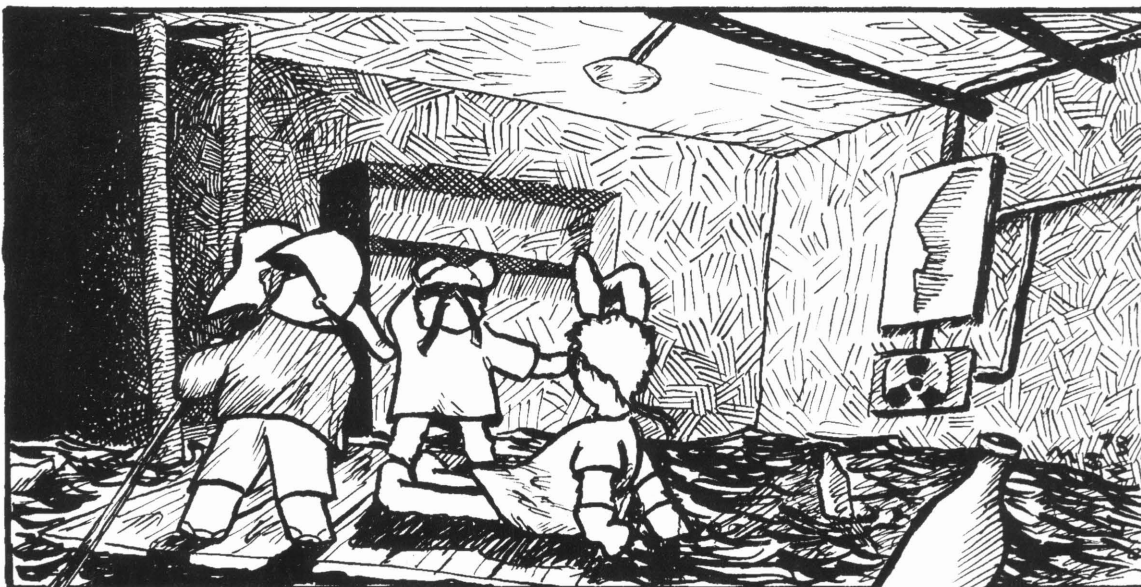


len, haucht sie mit einer immer leiernder werdenden Version von »Hänschen klein« ihre böse Seele aus. Schließlich haben wir ja alle 2001 gesehen - oder?

Schließlich ist es dann tatsächlich vorbei. Dem Morgen graut (mit Recht) und es wird Zeit, endlich wieder nach daheim aufzubrechen, ehe ostereiersuchende Trampelkinder vorsichtigen Plüschis das Reisen unmöglich machen. Alle, die diese Horrornacht überlebt haben, werden es sich sicher in Zukunft zwei-

IV. DAS PLÜSCHFIGUREN-KABINETT

Die Fertigkeitswerte in Klammern gelten für das zweite Fertigkeitsystem; nur Abenteuer-relevante Fertigkeiten wurden erwähnt. Nicht-Plüschtiere sind anstelle von Plüschpunkten und Knuddelwert mit Lebenskraft (LK) versehen, von der Schaden genauso abgezogen wird wie



mal überlegen, ob sie ihrem Oheim (oder gar Spielleiter) ungehorsam sein wollen. Nein, bestimmt wollen sie niemals wieder unerlaubt Mega-Schrubbeln und nur noch liebe kleine Plüschis sein, die ihr Leben in Frieden genießen. Denn wie sagte die kleine Dorothy doch so treffend: Es ist nirgend so schön wie zuhause.

sonst von den Plüschpunkten. Bei 0 LK ist ein Lebewesen bewusstlos, bei -5 LK ist es tot.

LOHN DER ANGST

Das nackte (oder haarige) Überleben bringt einem jedem Plüsch immerhin 150 Kekse ein, weitere 25 Kekse erhält er (oder sie) für jedes geplättete (oder dauerhaft verjagte) Monster und nochmals 20 Kekse für die Befreiung von Frankenschweins Gefangenen. Ob sich die PLO den Spielern darüber hinaus noch für die Erledigung ihres Frankenschwein-Problems als dankbar erweist, liegt im Ermessen des allmächtigen Gottes. Merke: Du sollst keine anderen Spielleiter neben mir haben.

DOKTOR FRANKENSCHWEIN

Spezies: Schwein,
Fellfarbe: rosa
Größe: 130 Füßchen,
Geschlecht: schweinisch
Stufe: 3 (Obermob)

IN	GE	MU	ST
10	4	9	8
TK	KW	PP	PFRIP
1600	10	26	190

Fertigkeiten:

Chemie 9 (66%), Elektronik 13 (99%),
Fallen stellen 10 (66%),
Whum-Uä-Erfahrungsstufe 1, Talent 4 (33%)
Stichwaffe 8 (66%).
Der Schaschlikspieß hat eine TK von W6+1

IGLOR

Spezies: Igel,
Fellfarbe: schmutzig-braun
Größe: 610 Füßchen
Geschlecht: ja
Stufe: 5 (Trieta)

IN	GE	MU	ST
4	6	8	25
TK	KW	PP	PFRIP
5000	13	43	400

Fertigkeiten:
 Klettern 8 (66%)
 Whum-Uä-Erfahrungsstufe 3,
 Talent 12 (66%)
 Stichwaffe 15 (99%).
 Die Duschbrause hat eine TK von W6+2
 (Wirkung siehe Text)
 das Käsebeil besitzt als TK 3W6+2.

PUTZI

Spezies: Hund (Bernhardiner)
Größe: 500 Füßchen,
Geschlecht: männlich

IN	GE	MU	ST	TK	LK
3	8	8	16	3200	50

Fertigkeit: Biß 10 (66%), TK 2W6+5.

PUPSI-BABY

Spezies: Baby-Puppe
Größe: 350 Füßchen
Geschlecht: weiblich
Stufe: ?

IN	GE	MU	ST
4	9	10	12
TK	KW	PP	PFRIP
2400	30	39	300

Fertigkeiten:
 Whum-Uä-Erfahrungsstufe 4, Talent 14.

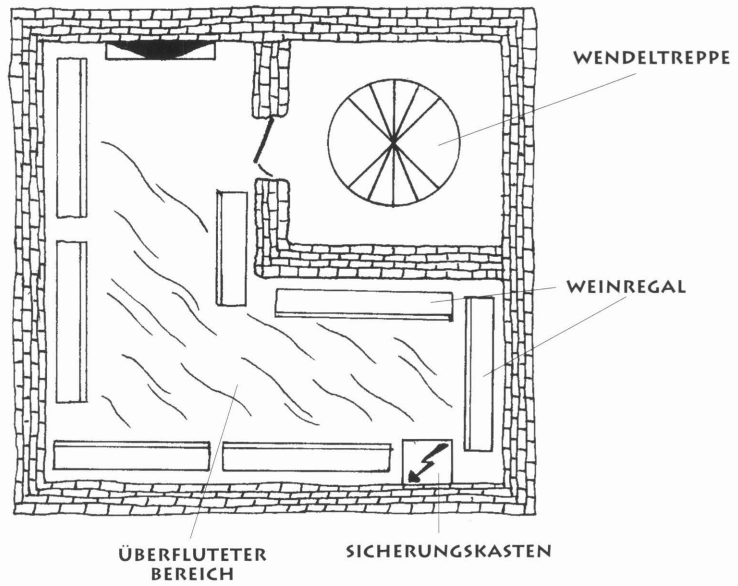
ALGERNON

Spezies: Wasserratte, **Fellfarbe:** weiß
Größe: 180 Füßchen
Geschlecht: männlich

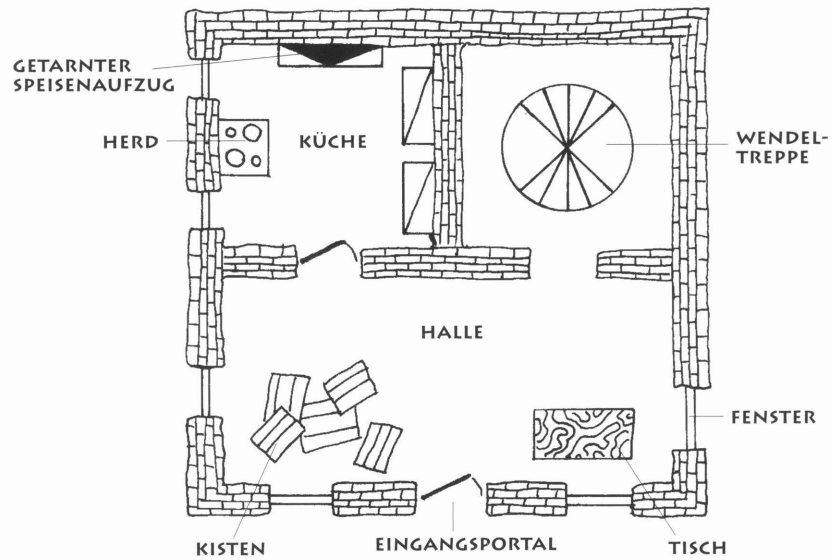
IN	GE	MU	ST	TK	LK
6	11	8	9	1800	15

Fertigkeiten:
 Rempeln 15 (99%), Auswirkungen siehe Text
 Biß 8 (66%), TK = 2W6-2.

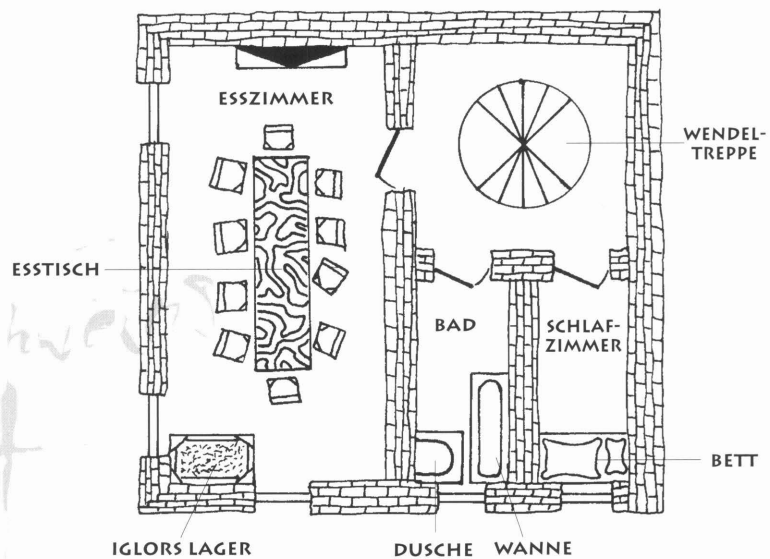
KELLER

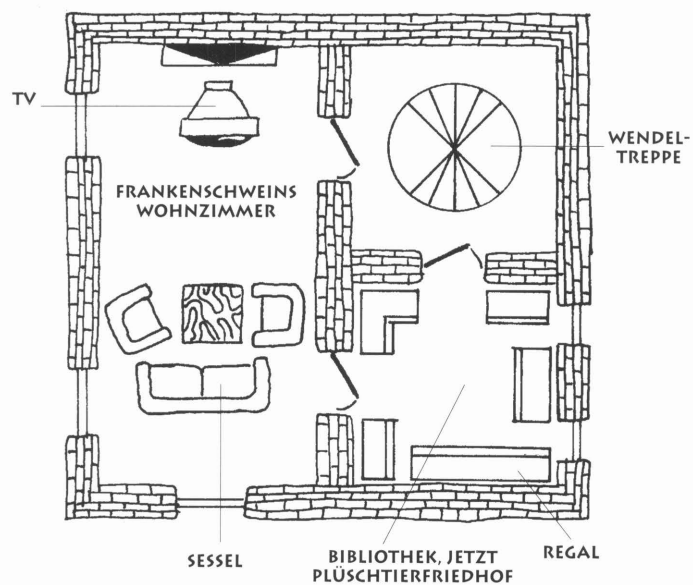


ERDGESCHOSS

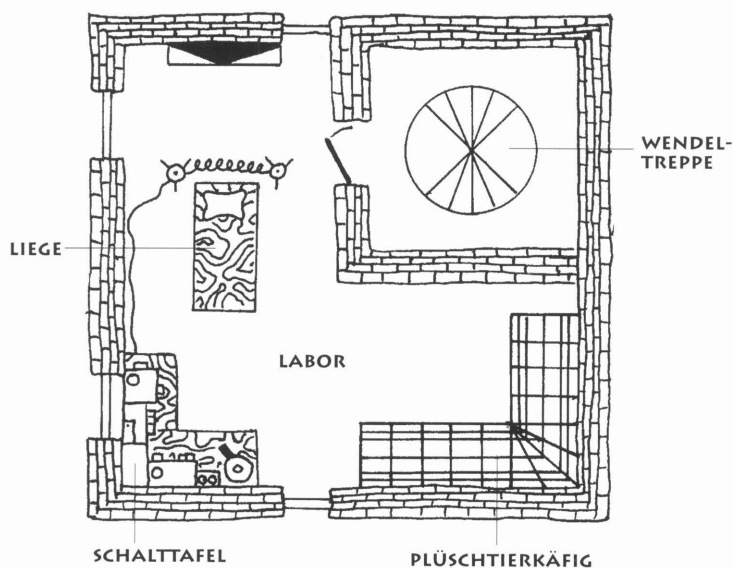


1. OBERGESCHOSS

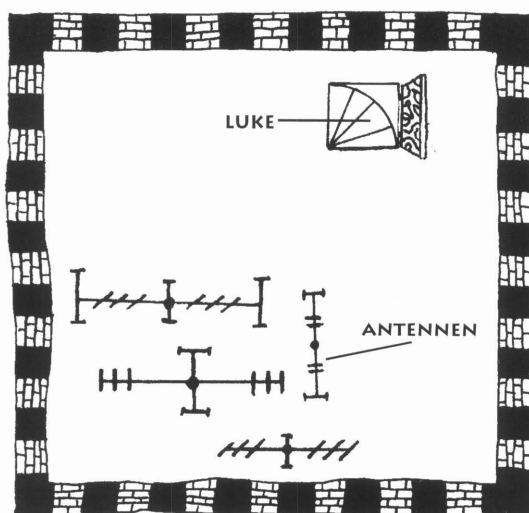




2. OBERGESCHOSS



3. OBERGESCHOSS



AUF DEM DACH



HEINRICH GLUMPLER

B.E.M.

SIE WOLLEN UNSERE TEDDYBÄREN!

B.E.M.

SIE WOLLEN UNSERE TEDDYBÄREN

ANNÄHERUNG

Als der Schirm des Planetenscanners aufleuchtete, zeigte er die typische schwarze Leere des Raumes, doch im Gegensatz zu den letzten Wochen hatte sich der stecknadelkopfgroße Punkt in der Mitte inzwischen zu einem schimmernden, blaugrünen Planeten gemausert - die Sssroekkofflx hatte ihr Ziel erreicht.

»srrnnizzi ejeleljije ekke nok doll«, meinte der Navigator und justierte die Schärfeeinstellung noch etwas nach, so daß man nun deutlich erkennen konnte, daß der Großteil der Planetenoberfläche von Wasser bedeckt war.

»skksklofflk nai kkkoenrlne?«, fragte der Commander.

Im Interesse unserer Leser werden wir die Sprache der Raumschiffbesatzung im folgenden direkt übersetzen. Um sie von den auf der Erde gesprochenen Texten zu unterscheiden, verzichten wir auf die Groß-Kleinschreibung.

»durchschnittlich zwischen 20 und 30 grad«, antwortete der Navigator, »etwas kühl, aber erträglich«.

»wieviele intelligente spezien?«, erkundigte sich der Commander.

Der Navigator warf einen Blick auf die Anzeigen und antwortete ohne den Hauch eines Zweifels: »zwei«.

Die Antwort des Navigators hätte die meisten Vertreter der ersten intelligenten Spezies (»Mensch«) wahrscheinlich schwer erschüttert. Für die BEM bedeutete es schlicht, daß sie zweimal zuschlagen mußten, bevor sie ihre Reise fortsetzen würden. BEM? Brutale Extraterrestrische Monster, doch dazu später mehr - lauschen wir erst noch einmal ein wenig, um herauszufinden, was die BEM denn eigentlich vorhaben.

»grrinrill feekek loskkke nora... (Entschuldigung) ...die wesen sind offensichtlich weit weniger aktiv, wenn die oberfläche des planeten nicht den strahlen dieses glühenden sternes ausgesetzt ist, also schlage ich vor, die erste mission in t minus 22 knirschels zu starten«, sinnierte der Navigator.

»einverstanden, wir führen die jagd nach standard c-47 durch«, wies der Commander an.

Soso, eine Jagdexpedition. Offensichtlich haben die BEM mit ihren Sensoren schon einiges herausgefunden und wollen nun einen Menschen und einen ...ja, was wohl?... entführen. Welche intelligente Rasse lebt denn noch auf diesem wundervollen blaugrünen Planeten namens Erde?

Die Besatzung der Sssroekkofflx wird am Ende dieses Abenteuers ausführlich beschrie-

ben. Es wäre empfehlenswert, sich diese Informationen *jetzt* zu Gemüte zu führen. Also macht mal eben einen kleinen Hypersprung zum Anhang, bevor ihr weiter lest.

Im Rahmen dieses Abenteuers starten die BEM drei, eventuell vier Missionen.

• Mission A

(»Erforschung der Randbedingungen«) dient dazu, Zusammensetzung der Atmosphäre, Gravitation, natürliche Gefahren, usw. zu erkunden. Der Metabolismus der BEM-Kommandoinheit wird entsprechend dieser Daten modifiziert.

• Mission B

(»Jagd auf Exemplar des Typus 1«) dient dazu, einen Menschen (Typus 1) in die Gewalt zu bekommen.

• Mission C - Die Erste

(»Jagd auf Exemplar des Typus 2«) dient dazu, einen Plüschis (Typus 2) einzufangen. Sollte *Mission C - Die Erste* scheitern, was nicht unwahrscheinlich ist, wird zusätzlich *Mission C - Die Zweite* durchgeführt, mit identischer Zielsetzung.

DIE PLÜSCHIS

Unsere Plüschis leben friedlich in der Nähe einer Kleinstadt der Menschen und bekommen zufällig mit, wie die BEM auf der Erde landen - Verwandte von Wollworth auf Besuch? ...oder Aliens!

Die Plüschis beobachten die BEM und finden so zum einen eventuell heraus, was die Außerirdischen vorhaben und zum anderen, welche technischen Spielzeuge sie zu diesem Zweck einsetzen.

Es ist zu hoffen, daß sie spätestens nach *Mission C - Die Erste* gerafft haben, daß sie die nächsten Opfer der BEM sind und sich entsprechend vorbereiten, ansonsten könnte es passieren, daß einer der Plüschis von den BEM entführt wird.

Spätestens im Laufe von *Mission C - Die Zweite* kommt es zu einer direkten Konfrontation zwischen den BEM und den Plüschis. Die Erfahrungen und das Wissen, welches die Plüschis bis dahin gesammelt haben, sollte es ihnen ermöglichen, dieser Gefahr zu begegnen und die BEM derartig in die Pfanne zu hauen, daß diese nach Hause fliegen und mit Ver-

stärkung wiederkommen ... in etwa 12.327 Jahren (it's a long way home...).

MISSION A

Diese Mission findet in großer Höhe über dem Boden statt und unsere Plüschis werden nichts davon mitbekommen. Finito. Das Szenario hat ein Limit von 20 Manuskriptseiten, also beschwert euch nicht.

MISSION B

„wer hat piloten-bereitschaftsdienst?“, erkundigte sich der Commander.

„jckckcdudddel“, seufzte der Navigator.

BEM4 deaktivierte die Kopplung und zündete den Antrieb - die Sssroekki-1 löste sich problemlos mit einem dumpfen KLONNKKKK vom Mutterschiff. Er ließ die Fähre in einer (unnöti-

SPIELERINFORMATION

Es ist Nacht und ihr seid auf eurem Weg nach Hause gerade mitten auf einer Lichtung angelangt. Vor euch Wald, hinter euch Wald, links eine Schneise, rechts freies Feld und der verlassene Bauernhof, den ihr manchmal als Abenteuerspielplatz benutzt. Apropos Abenteuer. Ihr seid doch schon lange wieder spitz auf ein Abenteuer. Nun, genau in diesem Augenblick dürft ihr euch etwas wünschen! Im Himmel über euch ist nämlich gerade eine Sternschnuppe aufgetaucht! Na hopp! Wünscht euch doch mal ein Abenteuer! ✓

Bitte Reaktion der Spieler abwarten - wenn sie ihre Wünsche laut äußern, informiere sie bitte in gemessenem Tonfall, daß Wünsche nur in Erfüllung gehen, wenn man sie für sich behält.

SPIELERINFORMATION

Gut. Die Sternschnuppe fällt und fällt und fällt und zieht einen langen orangeroten Schweif hinter sich her. Knapp über dem Boden legt sie



gen) halben Rolle und den quiekenden Protesten seiner Passagiere (BEM1, BEM2, BEM3 und BEM15) in Richtung des Planeten abtauchen. Das Schiff wurde schwer geschüttelt, als es (mit unnötig hoher Geschwindigkeit) in die Atmosphäre eintauchte. Nach einem (unnötig) steilen Sturzflug fing BEM4 die Fähre knapp über dem Boden ab (ungewöhnlich), ging in den Horizontalflug über und rammte eine Scheune, ein Klohäuschen und zwei Bäume (nicht ungewöhnlich), danach kam die Fähre zum Stillstand.

SICHTUNG

Es ist Nacht und unsere Plüschis sind in der Nähe ihres Dorfes nach Hause unterwegs:

sich in eine leichte Kurve und kommt mit einem knopf-in-ohrenbetäubenden Jaulen dicht über dem Boden auf euch zugeschossen. Ts, ts, tatsächlich handelt es sich offensichtlich um ein glitzerndes, aerodynamisch gebautes Ungeheuer mit verdammt heißen Auspuffgasen! Mmmmmh. Sieht so aus, als wenn da ein ganz komischer Wunsch in Erfüllung gegangen ist. Was wollt ihr machen, bevor euch das Ding pulverisiert? ✓

Sssroekki-1 fliegt etwa in 3 Meter Höhe über unsere Plüschis weg und wirbelt sie dabei ordentlich durcheinander - Zeit für eine Stärkprobe, bei deren Mißlingen der betreffende Plüsch derart durch die Gegend gepustet wird, daß er wenigsten 2W6 Runden braucht, um sich wieder zu orientieren oder sich aus einem Gebüsch zu befreien. Wenn die Plüschis irgen-

etwas unternehmen (sie könnten ja z.B. zaubern), rammt die *Sssroekki-1* wie oben beschrieben die Scheune des Bauernhofes und was sonst noch so im Weg rumsteht. Klar, die Fähre wird das auch tun, wenn die Plüschis sich darauf beschränken, wie Herbstlaub durch die Gegend gefegt zu werden - aber ab und zu muß man ihnen einfach ein Erfolgserlebnis gönnen.

SPIELERINFORMATION

Die Flammen am Heck des Ungetüms erlöschen, es wackelt und schwankt und kracht dann mit einem enormen Knall in die Scheune des Bauernhofes - noch zwei, drei mal ist das Geräusch splitternden Holzes und mehrere dumpfe Schläge zu hören, dann herrscht Stille.

Wie war das mit dem Abenteuer? ✓

BEM4 schnallte sich los und verkündete 'gelandet'.

'wäre ich nie drauf gekommen' war die einzige Antwort aus dem Passagierraum, abgesehen von diversen Stöhn- und Ächzlauten.

BEM15 wies die Mannschaft an, die beiden portablen Scanner auszuladen, *"prüft erst mal, ob in der nähe irgendwo typus-2-wesen rumlaufen und findet dann raus, wo wir typus-1-wesen finden."*

Die Plüschis brauchen etwa 5 Minuten, bis sie am Ort des Geschehens eintreffen, dann bietet sich ihnen folgende Szene:

SPIELERINFORMATION

Inmitten diverser Trümmer liegt ein turbonäßig aufgemotzter Metaldiskus mit einem Durchmesser von ca. 50 Schritt. Zwei kleine grüne Wesen schaffen gerade ein silbern funkelndes Gerät durch eine offenstehende Schleuse in das Innere des ...Raumschiffs? Zwei weitere Wesen hantieren im schwachen, aus der Schleuse fallenden Licht, an einem zweiten, sehr ähnlich aussehenden Gerät herum. Das Gerät erinnert an ein futuristisches Maschinengewehr; es dreht sich ständig hin und her - weist einen Herzschlag lang in eure Richtung - und ...dreht sich dann weiter.

Die grünen Wesen selbst sehen aus wie 10 Schritt große, aufrecht gehende Frösche mit Stilaugen und Fledermausohren. Jedes der vier Wesen trägt einen metallenen Rucksack auf dem Rücken und ist mit zwei pistolenähnlichen Waffen ausgerüstet. ✓

Niemand glaubt an dieses Klischee von den 'grünen Männchen'. Die natürliche Hautfarbe der BEM ist ein schwabbeliges Grauweiß und die grüne Farbe ist einzig und allein auf die Flugkünste von BEM4 zurückzuführen.

Vor dem Eintreffen der Plüschis haben die BEM ihren Typus-2-Scanner eingesetzt, um sicherzustellen, daß die Umgebung des Aufschlagpunktes, äh, Landeplatzes plüschfrei ist. Der Scanner arbeitet jedoch fehlerhaft (siehe Anhang) und zeigt die Anwesenheit unserer Plüschis nicht an - die BEM fühlen sich also

unbeobachtet - naja, es schadet nichts, wenn man von jedem Plüschis eine Probe für *Tarnen auf offenem Feld verlangt*. Der Plüschis, dem der Wurf mißlingt, verrät sich als erster, wenn es zu einer Auseinandersetzung kommen sollte.

Aufmerksame Spielleiter werden bemerkt haben, daß nur vier BEM ausgestiegen sind, BEM4 (*jcckkkcdudde!*) hat den Auftrag, in der Fähre zu bleiben.

SPIELERINFORMATION

Schließlich kommt der Lauf des 'Maschinengewehrs' zum Stillstand und zeigt in eine Richtung, die von euch fort weist. Die beiden grünen Männchen, die daneben stehen, fummeln an ihren Rucksäcken herum, erheben sich zischend in die Luft und fliegen in die angezeigte Richtung davon.

Die beiden anderen kommen wieder aus dem Schiff heraus und die Schleuse schließt sich. Sie unterhalten sich offensichtlich noch einen Augenblick, doch aufgrund des Zischens der Rucksäcke ist nichts zu verstehen. Euch fällt allerdings auf, daß einer der beiden dem anderen Zeichen mit seinen Händen gibt.

Kurz darauf fummeln die zwei an ihren Rucksäcken herum und verschwinden ebenfalls mit einem lauten Zischen in der Dunkelheit. Der Metaldiskus liegt still und ruhig im Sternenlicht vor euch. Nicht weit davon summt das 'Maschinengewehr' leise vor sich hin. ✓

Ein Plüschis, dem eine Intelligenzprobe gelingt, erinnert sich, daß in der Richtung, in der die Wesen verschwunden sind, eine Kleinstadt der Menschen liegt.

Die BEM vor der Schleuse haben sich über die Kombination unterhalten, mit der sich diese notfalls von außen öffnen läßt, siehe *Die Fähre*. Achtet einer der Plüschis auf die Finger der BEM, so erkennt er mit einer Intelligenzprobe, daß der BEM nacheinander einen, dann drei und dann noch einmal drei Finger zeigt (1-3-3).

HART AUF HART

Beschränken sich die Plüschis auf das Beobachten, so kann man mit dem nächsten Abschnitt weitermachen. Gehen sie dagegen zum Angriff über bevor die Wesen verschwinden, kann man die Informationen aus diesem Abschnitt verwenden. Dies wird auf jeden Fall dazu führen, daß BEM4 die Fähre in Sicherheit bringen wird, siehe unten.

Die BEM sind arglos und haben zudem strikte Anweisung, das Ziel ihrer Mission (*Mission B*) nicht zu gefährden. Sie gehen jeder Konfrontation mit den Plüschis aus dem Weg und fliehen mit ihren Jet-Rucksäcken, während BEM4 ihnen mit der DKS-N-Kanone der Fähre 'Feuer'schutz gibt. Sobald seine Kumpels in Sicherheit sind, startet BEM4 die Fähre und trifft sich später an einer anderen Stelle mit der Kommandoeinheit. In diesem Falle haben die

Plüschis nur einen Vorteil von der Geschichte: sie erbeuten den Typus-1-Scanner, der noch immer summend in der Nähe herumsteht.

DER TYPUS-1-SCANNER

Was auch immer geschieht, zuguterletzt werden die Plüschis auf jeden Fall Gelegenheit haben, sich mit dem Typus-1-Scanner zu beschäftigen:

- Ein Dreibein-Gestell, auf dem ein futuristisch anmutendes Maschinen-gewehr drehbar gelagert ist. Das 'Maschinengewehr' läßt sich nicht per Hand drehen, es wird von einer Elektronik und einem Motor gesteuert.

- Es gibt eine Reihe von rätselhaften Armaturen, Knöpfen und Schaltern, mit denen sich verschiedene Parameter des Scanners einstellen lassen. Einer der Schalter macht das Ding ein und aus.

- An der Seite ist ein großes Symbol in einem roten Kreis zu sehen - es sieht aus wie ein großes Ausrufezeichen (!).

Spielen die Plüschis an dem Scanner rum, so wirbelt das Ding unvermittelt herum (jeder in der Nähe stehende Plüsch, der mindestens 90 cm groß ist, nimmt 1W6 Trefferpunkte Schaden, wenn er nicht rechtzeitig zurückspringt) und deutet dann in eine neue Richtung. Laufen die Plüschis etwa 20 Meter in diese Richtung, erreichen sie einen Hügel, von dem aus man die wenig befahrene Straße sehen kann, die zur Kleinstadt der Menschen führt. Dort sind deutlich die Scheinwerfer eines größeren Wagens zu sehen (ein Bus). Beobachtet jemand den Scanner, bemerkt er, daß das Ding leicht ruckt und offensichtlich ständig auf den Bus zeigt, bis dieser schließlich in der Ferne verschwindet. Mit einer Probe für Elektronik können die Plüschis rausfinden, daß es sich um einen Sensor oder sowas handeln muß.

Das Ding ist relativ schwer, und ein einzelner Plüsch kann es nur mittels einer Stärkeprobe bewegen, die alle 5 Meter wiederholt werden muß. Zwei Plüsch können das Ding mit Mühe und ohne Stärkeprobe ein paar Meter schleppen. Wird es mit einer Probe auf Mechanik in zwei Teile zerlegt, können diese von jeweils einem Plüsch mit Mühe und von zwei Plüsch bequem getragen werden.

DIE SSSROEKKI-1

Haben sich die Plüschis ruhig verhalten, so können sie auch die Fähre unter die Lupe nehmen (BEM4 wird sie aus der Fähre heraus mißtrauisch beobachten und mittels eines Restlichtverstärkers auf Video aufnehmen). An diesem Ding gibt es verschiedene Sachen zu bewundern:

• Große runde Öffnungen

Sie stinken erbärmlich und führen nicht ins Innere des Raumschiffes - die Antriebsdüsen, wie jeder Plüsch erraten dürfte, der die 'Landung' der Fähre beobachtet hat.

• Schmale, glitzernde Schlitz

Es handelt sich um Sichtschlitze aus schwerem, verspiegeltem Panzer-glas. Späht jemand ins Innere, sieht er nur riesige, schwarze ... Knopfau-gen (seine eigenen). BEM4 verhält sich völlig ruhig - niemand zu Hause, wir kaufen nichts.

• Eine kreisförmige dünne Linie

Der Umriss der Schleuse, die jetzt geschlossen ist. Mitten auf der Schleuse, in etwa 20 cm Höhe ist die Tastatur zu sehen, mit der sich die Schleuse von außen öffnen läßt, siehe unten.

• Die Tastatur

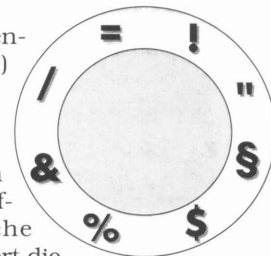
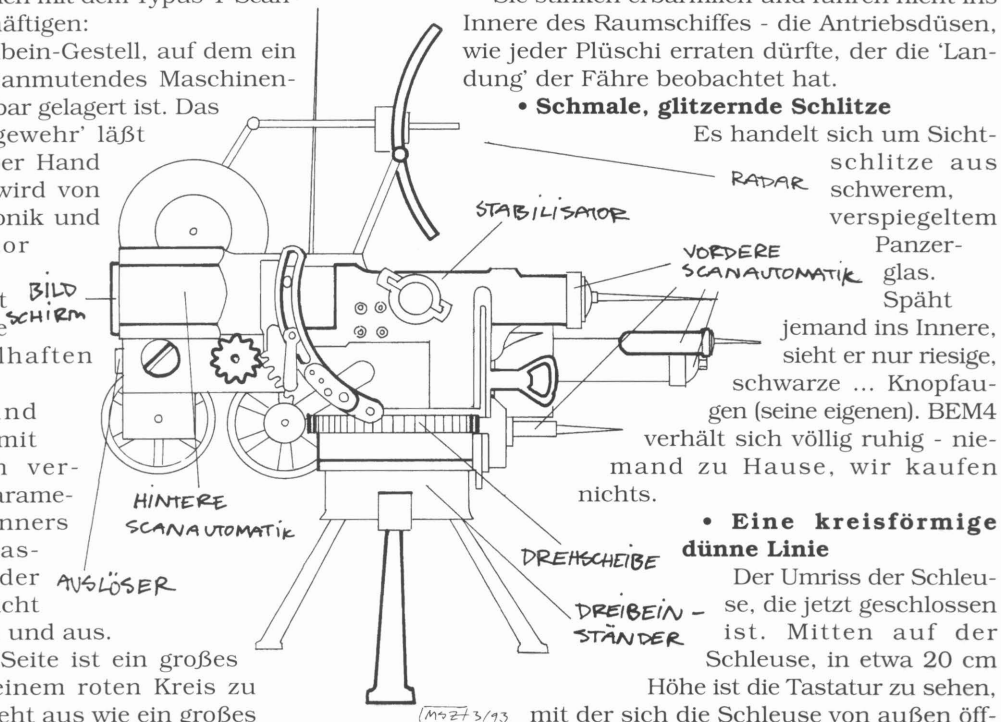
Ein Tastenfeld, das folgen-dermaßen (oder ähnlich) beschriftet ist:

Die Symbole stehen für die Ziffern 0 bis 7. Wird 1-3-3 eingegeben, so öffnet sich die Schleuse, siehe Sesam öffnet sich. Wird eine falsche Sequenz eingegeben, blockiert die Tastatur solange, wie der Spielleiter möchte. Der Namenszug, siehe unten, und das Symbol auf dem Typus-2-Scanner zeigen beide ein »!«. Mmmmh, die Plüschis könnten darauf kommen, daß das eine 'Eins' sein könnte und !-§-§ eingeben, um die Schleuse zu öffnen. Liegt nahe, nicht wahr? Könnte aber auch !-/-/- sein (wenn die BEM im Gegenuhrzeigersinn beschriftet) - ganz wie der Spielleiter möchte.

Wie man sieht, liegt es ganz im Ermessen des Spielleiters, ob und wann die Plüschis die Schleuse aufbekommen. Wenn die Plüschis zu lange an der Tastatur rumfummeln, wird BEM4 wahrscheinlich in Panik geraten und die Notstartautomatik aktivieren.

• Der Namenszug

Der Schriftzug auf der Fähre lautet +++;>***#!. Der Name wird den Plüschis natür-



lich wenig sagen, aber das letzte Zeichen (!) taucht auch auf der Tastatur auf, siehe oben.

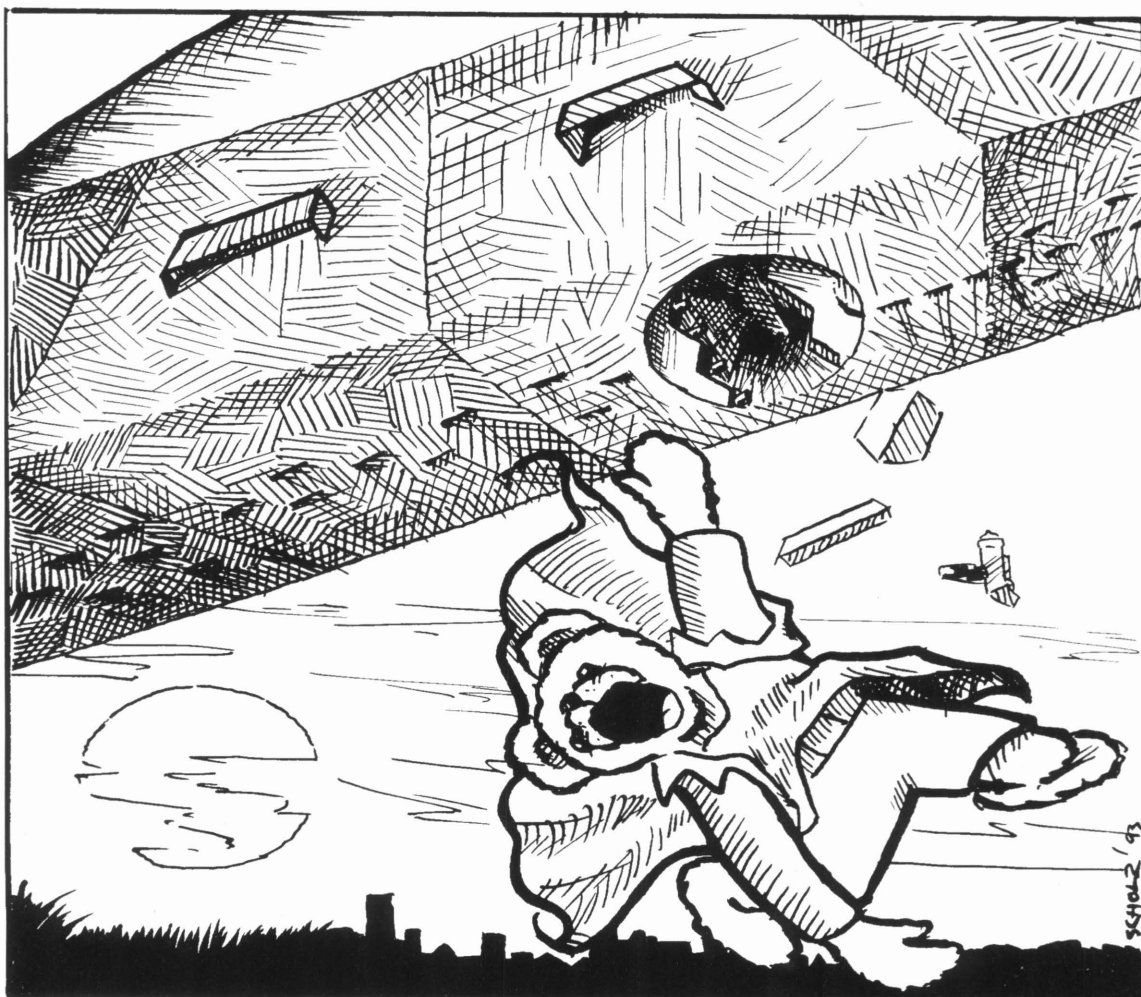
• **Eine haubenförmige Erhebung**

Im Zentrum der Oberseite des Diskus ist eine kleine, flache Kuppel zu sehen. Es handelt sich um die Abdeckung der DKS-N-Kanone.

sich ihnen todesmutig in den Weg stellen, wenn sie die Schleuse aufbekommen:

SPIELERINFORMATION

Aus den runden Öffnungen schlagen plötzlich blaue Stichflammen und ein lautes Sum-



SESAM ÖFFNET SICH

BEM4 wird sich ruhig verhalten und alles mit seinen Videokameras aufnehmen. Erst wenn er befürchten muß, daß diese kleinen, wusseligen Wesen seine Fähre aufbekommen könnten, wird er die Muffe kriegen - Zeit für einen Notstart.

Sollte dummerweise gerade ein Plüsch in einer der 'großen runden Öffnungen' rumklettern, wird er vom Vorglühen der Triebwerke voll erwischt (3W6 Trefferpunkte) und dabei etwa 35 Meter fortschleudert. Ab diesem Zeitpunkt läuft die Startautomatik - es dauert seine Zeit (ganz nach Belieben des Spielleiters) aber dann zünden die Triebwerke mit 100% und bringen die Fähre in Sicherheit (vorprogrammierter Kurs: Das Mutterschiff).

BEM4 wird bis dahin sein Bestes tun, um die Plüschis vom Entern der Fähre abzuhalten, d.h. er wird die DKS-N-Kanone einsetzen und

men läßt euch nach oben blicken. Der Deckel auf Oberseite des Diskus hebt sich und ein seltsames Gerät kommt zum Vorschein - es erinnert ebenfalls an ein futuristisches Maschinengewehr; es dreht sich ständig hin und her - weist einen Herzschlag lang in eure Richtung - und... ✓

Bitte zwei Sekunden die Reaktion der Spieler abwarten. Jeder, der flüchtet oder in Deckung geht, ist sicher. Jeder Plüsch, der stehen bleibt und gafft, wird einmal mit der DKS-N-Kanone attackiert, siehe Anhang.

Die Kanone verschießt harmloses, in Wasser aufgelöstes DKS-N - ein getroffener Plüsch nimmt nur aufgrund des hohen Druckes Schaden. Nach Einschätzung der BEM ist diese Flüssigkeit unglaublich tödlich (zumindest für sie selbst).

Wenn die Plüschis es schaffen, die Schleuse zu öffnen, wird BEM4 in den Eingang springen und sein Bestes tun, um sie davon abzuhalten, in das Innere der Fähre einzudringen. Er setzt erst seine DKS-N-Pistole ein (nutzlos

gegen Plüschis), dann seinen LAN-Werfer (zwei Schuß) und geht schließlich zum Nahkampf über.

Tick Tick Tick.

Man kann das Ganze wie eine normale Rauferei abhandeln, von deren Verlauf es abhängt, ob es einem der Plüschis gelingt, bis ins Innere der Fähre vorzudringen. Die Schleuse ist gerade so breit, daß BEM4 von maximal zwei Plüschis attackiert werden kann.

Tick Tick Tick.

Das Innere der Fähre ist dunkel, doch mit wenn die Plüschis Lampen dabei haben oder *Nachtsicht* beherrschen, fällt ihnen das zweite

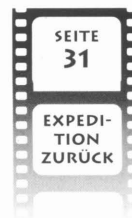
RÜCKKEHR DER EXPEDITION

Wenn die Plüschis BEM4 nicht mit der Fähre in die Flucht geschlagen haben, kehrt die Kommandoeinheit nach etwa 2 Stunden wieder zurück, um mit der Fähre zurückzufliegen. Ansonsten wurde die Einheit über Funk gewarnt und läßt sich notfalls von der *Sssroekki-2* an einem anderen Treffpunkt aufnehmen.

Wir gehen mal davon aus, daß Mission B ansonsten erfolgreich verläuft - angesichts der Tatsache, daß die BEM noch genügend Probleme mit den Plüschis haben werden, ist ihnen zumindest das zu gönnen.

SPIELERINFORMATION

Aus der Dunkelheit wanken die vier kleinen Wesen auf die Fähre zu, die ihr bereits zuvor



'Maschinengewehr' auf, das dort untergebracht ist. Auf eine spezifische Frage der Spieler kann man ihnen erzählen, daß das Symbol im roten Kreis an der Seite dieses Gerätes ein 'S' zeigt (oder ein '/', je nachdem wie herum die BEM ihre Tastatur beschriftet haben - im oder gegen den Uhrzeigersinn, siehe *Die Tastatur*).

Tick Tick Tick.

Was zum Teufel tickt denn da? Ach ja! Die Startautomatik! Wenn ein Plüschis sich noch im Innern der Fähre befindet, wenn die Triebwerke zünden, gibt es zwei Möglichkeiten - die Schleuse schließt sich und er bleibt drin, bis die Fähre zum Mutterschiff zurückgekehrt ist (siehe *Gefangen*), oder die Schleuse bleibt offen und er fällt raus. Wenn der Spielleiter großzügig sein möchte, kann er eine DKS-N-Pistole oder einen LAN-Werfer rausfallen lassen.

BEM4 ist mittels eines elektromagnetischen Sicherungsgerätes mit der Fähre verbunden, d.h. selbst wenn er von den Plüschis gefangen wird, werden diese eine böse Überraschung erleben, wenn er ihnen von der Fähre praktisch aus den Händen gerissen wird.

gesehen habt - allerdings sind sie jetzt nicht mehr grün sondern eher grauweiß. In ihrem Schlepptau zerren sie ein graues Bündel hinter sich her, ganz offensichtlich ein Mensch, der leise vor sich hin lallt. Er ist in ein eigenartiges Gespinnst eingewickelt. ✓

Es handelt sich um einen jungen Mann, der jedoch keineswegs betrunken ist, wie es scheint, sondern unter den Ausdünstungen des LAN leidet, das Zeug wirkt halluzinogen auf Menschen (siehe Anhang). Sollte der Mann also aus irgendeinem Grund ungeschoren aus dem Szenario entkommen, wird ihm kein Mensch seine Geschichten von kleinen, stieläugigen Fröschen und schwerbewaffneten Teddybären glauben.

Greifen die Plüschis jetzt an, so versuchen die BEM in der Fähre zu entkommen, wenn dies möglich ist; ansonsten lassen sie lieber ihren Gefangenen zurück und fliehen mit den Jet-Rucksäcken.

Wenn die BEM ihren Gefangenen verlieren, wiederholen sie *Mission B* noch in der gleichen Nacht an einem anderen Ort und kommen dann in der folgenden Nacht zurück, um *Mis-*

sion C - Die Zweite auszuführen (*Mission C - Die Erste* entfällt jetzt, denn die BEM haben in diesem Fall genug Anhaltspunkte dafür, daß ihr Typus-2-Scanner nicht in Ordnung ist, woraufhin sie ihn nochmal prüfen und in Ordnung bringen).

AUSWERTUNG

„Doppelkohlen-saures Natron hätte ich gerne ...abgefüllt in Hohlmantelgeschossen Kaliber 38, bitte.“

Mit einiger Wahrscheinlichkeit haben die BEM im Laufe der *Mission B* einige Informationen über die Plüschis gesammelt. Entscheidend ist zunächst einmal, ob die BEM aufgrund dieser Informationen auf den Gedanken kommen, daß ihr Typus-2-Scanner fehlerhaft ist. Wenn sie dies vermuten (was im Ermessen des Spielleiters liegt), findet *Mission C - Die Erste* nicht statt; anstattdessen kann man direkt mit *Mission C - Die Zweite* fortfahren.

Die BEM werden in jedem Fall ihre Bewaffnung wechseln und sich mit Duplikaten jener Waffen ausrüsten, die sie bei den Plüschis beobachtet haben. Sie stellen diese Waffen an Bord ihres Mutterschiffes aus einer Art grauem Plastik her. Die Wirksamkeit solcher Waffen darf natürlich bezweifelt werden - erhöht sich allerdings entscheidend, wenn den BEM eine Waffe der Plüschis in die Hände gefallen ist.

Für die Plüschis gilt natürlich ähnliches, doch haben sie wahrscheinlich die besseren Chancen. Ihnen bleibt der gesamte Tag, bevor die BEM auf ihrer *Mission C (Die Erste oder Die Zweite)* zurückkehren.

DOPPELKOHLensaures NATRON

Die Flüssigkeit, die die BEM mit ihren Waffen verschießen, ist für sie selbst sehr gefährlich (siehe Anhang). Wie sollen die Plüschis denn darauf kommen? Nun, mit der folgenden Argumentation z.B.:

Jedermann setzt Waffen ein, von denen bekannt ist, daß sie für den Feind gefährlich sind. Wenn nicht bekannt ist, auf was der Feind empfindlich reagiert, setzt man die Waffen ein, die für einen selbst gefährlich sind - und hofft das Beste.

...ANALYSE

Wenn die Plüschis etwas von der Flüssigkeit abbekommen haben (durch den Einsatz der DKS-N-Kanone) oder vielleicht eine der DKS-N-Pistolen erbeuten konnten, können sie sie mit einer Probe für *Chemie* versuchen zu analysieren - gegebenenfalls hilft ihnen ein Kumpel aus ihrem Dorf. Nach zwei oder drei vergebli-

chen Versuchen muß der Betreffende jedoch zugeben, daß er ohne ein paar Laborgeräte (Lakmuspapier und Bunsenbrenner) nicht weiterkommt.

Seufz, am hellen Tag in ein Labor der Menschen einzubrechen (oder einen entsprechenden Laden), dürfte schon für sich alleine ein Riesenabenteuer werden, doch leider sprengt das hier den Rahmen, deshalb nur ein paar Tips - es gibt in einem Labor unglaublich viele Dinge, die man versehentlich einatmen, runterwerfen oder zum Explodieren bringen kann - laßt eurer Phantasie also freien Lauf und improvisiert ein bißchen. Bei der Analyse stellt sich heraus, daß die Flüssigkeit eine sehr große Ähnlichkeit mit in Wasser aufgelöstem doppelkohlen-sauren Natron hat (wenn der Spielleiter möchte, kann es sich auch um in Salzsäure aufgelöste Gummibärchen oder was auch immer handeln).

...BESCHAFFUNG

Wie zum Teufel sollen die Plüschis an doppelkohlen-saures Natron kommen? Das Zeug selbst bekommen sie natürlich in jeder Apotheke, nun ja, sie werden vielleicht Probleme bekommen, wenn sie einfach reinmarschieren und mal nachfragen. Einzige Alternative hierzu dürfte ein Einbruch (am Tag?) darstellen. Mit List und Tücke ist es natürlich einfacher; Kinder stellen hier gute Verbündete dar.

- Ein Plüschis setzt sich vor die Apotheke und läßt sich von einem Rotzlöffel mit reinzerren, der mit seiner Mammi unterwegs ist, vor-ausgesetzt sein Knuddelwert ist in Ordnung (»Igitt, lass doch das dreckige Ding liegen«) - danach muß er nur noch entkommen, um sich ungestört umsehen zu können (»Bäääh, wo ist mein neuer Teddy«).

- Sie können die Kunden durch ein Fenster belauschen und dann vielleicht 'ne alte Omma überfallen, die sich mit dem begehrten Stoff eingedeckt hat.

...UND VERABREICHUNG

Wie wird das Zeug am Besten verabreicht? Auf den Schwanz streuen? Über die linke Schulter werfen? In Salzstreuer füllen und zum Nahkampf übergehen?

Am besten wohl in Wasser auflösen, in Luftballons füllen und werfen oder mit primitiven Ballistas schleudern. Das bedeutet natürlich, daß sich die Plüschis *noch* Luftballons besorgen müssen, also noch ein Einbruch? Naja, wenn sie es bis in die Apotheke schaffen, können sie ja auch Kondome verwenden - vorausgesetzt, sie wissen, was das ist. Denkbar wäre natürlich auch der Einsatz von Wasserpistolen, Blumenspritzen, Flacons usw.

ANGRIFF...

Die BEM sind gegen simple physische Gewalt (Nahkampf, Kaffeelöffel, Kuchengabel und dergleichen) immun. Wie sollen die Plüschis denn darauf kommen? Nun, wie sonst hätten die BEM die, ...äh, Landung ihrer Fähre überleben können?

Hitze, Elektrizität, Wasser, Giftgase, usw. haben durchaus eine Wirkung auf die BEM, allerdings eine höchst merkwürdige, wie man im Anhang nachlesen kann. Der Spielleiter darf sich hier durchaus weitere Varianten einfallen lassen (so könnte der Einsatz atomarer Waffen zum Beispiel zu einer schweren Akne führen).

...UND VERTEIDIGUNG

Wenn die Plüschis gerafft haben, daß sie selbst auf der Abschußliste stehen, sollten sie sich was einfallen lassen, damit sich die BEM nicht einen von ihnen holen. Hier ein paar

die Aufmerksamkeit der Menschen auf sich ziehen.

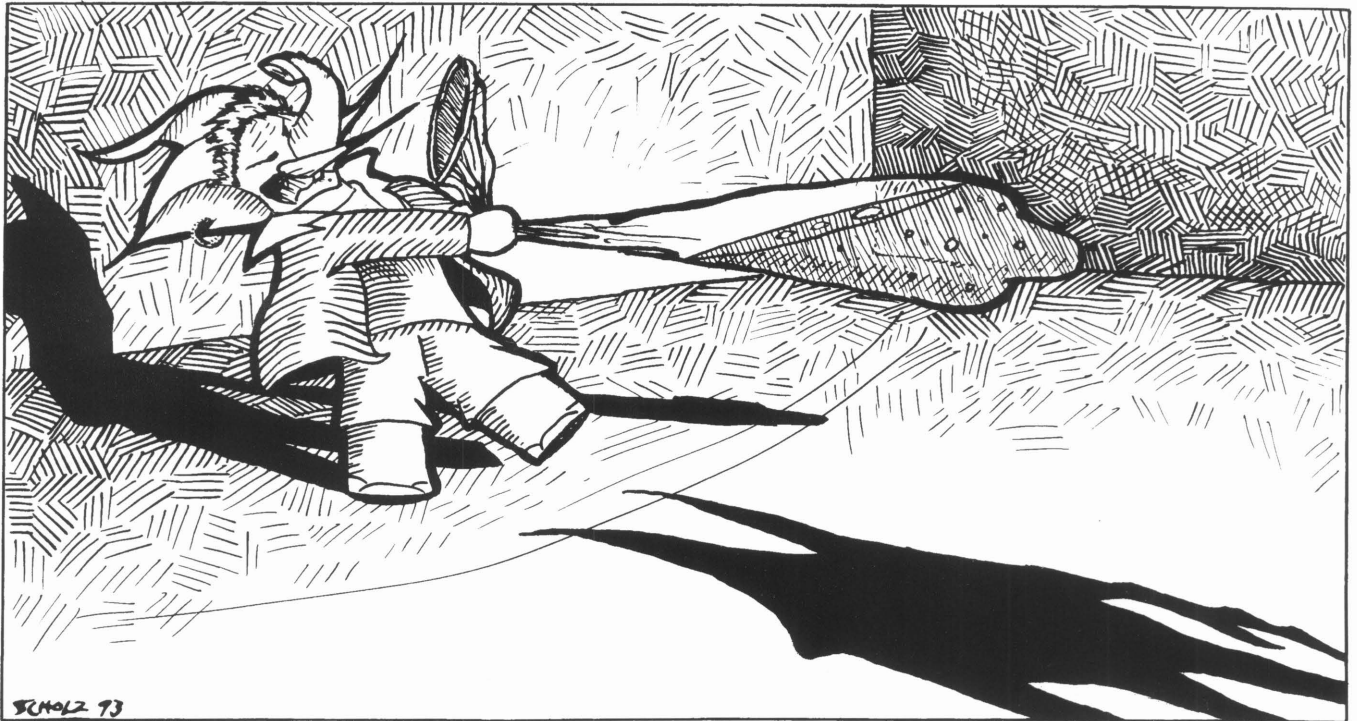
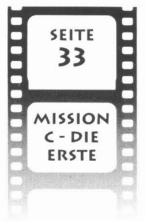
- Sie könnten sich ein Plüschtier besorgen und es mit einem Zauber scheinbar 'beseelen' (Mit den Zaubersteinen "Plüsch" und "Laufen" z.B.) - mit ein wenig Glück geben sich die BEM mit diesem 'Gefangenen' zufrieden.

Wenn der Spielleiter seinen Spielern noch ein bißchen Zeit gönnen möchte, kann er jetzt *Mission C - Die Erste* durchführen (die für die Plüschis keine wesentliche Gefahr darstellt), ansonsten haben die BEM ihren Typus-2-Scanner repariert und führen *Mission C - Die Zweite* durch.

MISSION C - DIE ERSTE

„wer oder was stellt die größte gefahr für mission c dar“, erkundigte sich der Commander.
„jckkkcdudddel“, seufzte der Navigator.

In dieser Nacht machen die BEM Jagd auf die Plüschis, was mit einiger Sicherheit schief



Anregungen:

- Der Pilot der BEM rammt mit Vorliebe irgendwelche Gebäude. Was wäre, wenn man ein solches Gebäude unter Strom setzen, mit Stahlplatten verstärken oder verminen würde? (fällt fast schon wieder unter 'Angriff').

- Die Plüschis könnten auf dem Weg zwischen dem Landeplatz der BEM und dem eigenen Dorf eine Falle aufbauen. - Sie könnten die Bewohner ihres Dorfes in der Gegend verteilen, um den Scanner der BEM zu verwirren.

- Sie könnten sich in der Ansiedlung der Menschen zurückziehen (ein kleiner Exodus) und aus der Deckung heraus im richtigen Moment für soviel Chaos sorgen, daß die BEM

gehen wird, da ihr Typus-2-Scanner Marke 'Plüschischnüffler' nach wie vor fehlerhaft arbeitet. Die BEM wählen dieses Mal einen verlassenen Flugplatz, der etwa vier Kilometer von ihrem ersten Landeplatz entfernt liegt.

Es war reiner Zufall, daß sich an dieser Stelle eine Senke befand - denn dieses Mal fing BEM4 die Kapsel erst auf Höhe -2 Meter ab (nicht ungewöhnlich). Der anschließende Durchflug, oder besser Durchbruch durch die Reste des alten Towers überstand die Fähre problemlos mit leichten Kratzern. Auf diverse Beschwerden aus dem Passagierraum erwiderte BEM4 lakonisch, er würde damit jede Menge Bremsraketen sparen. Seine Passagiere

waren genauso grün wie immer nach solch einer Landung.

Die Plüschis werden natürlich eine Weile brauchen, bis sie vor Ort sind, aber ihnen bleibt dieses Mal etwas mehr Zeit, da BEM4 die Fähre der Abwechslung halber mal auf den Kopf gelegt hat (ts, ts, ts, sie werden die DKSN-Kanone nicht einsetzen können), und die restlichen BEM deshalb verdammt lange brauchen, um auszusteigen.

SPIELERINFORMATION

Abgesehen davon, daß der Diskus dieses Mal auf dem Kopf liegt und die Besatzung einige Probleme beim Aussteigen hat, läuft das Ganze sehr ähnlich ab wie beim ersten Mal. Auch dieses Mal bauen sie eine Art 'Maschinengewehr' auf, das sich im Kreis dreht. Es scheint sich kaum von dem zu unterscheiden, das ihr beim ersten Mal gesehen habt. ✓

Wenn einer der Plüschis genauer hinsieht (Probe für *Nachtsicht*), wird er merken, daß das Symbol im roten Kreis an der Seite des Gerätes dieses Mal ein "" ist (oder ein '=', siehe *Die Tastatur*; das Zeichen steht für eine '2').

SPIELERINFORMATION

Das 'Maschinengewehr' weist schließlich in die gleiche Richtung wie in der letzten Nacht. Die BEM scheinen etwas verwirrt, quasseln in ihrer quiekenden Sprache miteinander, packen dann zu viert das Gerät und verschwinden zu Fuß in der Dunkelheit. ✓

Der Scanner wies erneut auf die Kleinstadt der Menschen und die BEM entschlossen sich, den Scanner mitzunehmen, um ihn dort noch einmal einzusetzen. Wenn sie wissen, wie Plüschis aussehen, sind sie ratlos, weil sie bei Mission B keine in der Kleinstadt gesehen haben - ansonsten nehmen sie den Scanner mit, weil sie keine Ahnung haben, wie sie die 'Typus-2-Wesen' sonst identifizieren sollen.

Die BEM sind jetzt etwas anders bewaffnet, die Plüschis werden eventuell bemerken, daß sie nun Duplikate ihrer eigenen Plüsch-Waffen mit sich rumtragen (zusätzlich zu jeweils einem LAN-Werfer, versteht sich). Ach ja, der Code der Schleusentastatur wurde übrigens geändert und BEM4 hält den Finger ständig über dem Knopf für die Startautomatik - reine Routinemaßnahme. ✓

STILL UND LEISE

Verhalten sich die Plüschis passiv (und gelingen ihnen ein oder zwei Proben für *Tarnen im Gelände*) verläuft alles easy. Die BEM aktivieren noch ein paar Mal ihren Scanner, stürmen ein Lagerhaus am Rande der Stadt und brechen dort ein paar Kisten auf. Wagt sich ein Plüschis dicht genug ran, kann er beobachten, wie die BEM sich einen Plüschaffen krallen und vor den Scanner halten. Der piept zufried-

den. Daraufhin beginnen die BEM hektisch mit ihren Rucksäcken zu reden.

? Noch nie was von Funkgeräten gehört, häh? Wen könnten die BEM wohl gerufen haben?

Nun, die BEM sind davon überzeugt, daß diese letzte Mission geglückt ist und rufen BEM4, damit er sie mit der Fähre abholt. Ihnen ist es jetzt egal, ob sie jetzt noch Aufmerksamkeit erregen, aber für unsere Plüschis bedeutet dies schlicht...

...DECKUNG!

Es kracht zwei oder dreimal und dann ist die Fähre gelandet, oder sowas ähnliches. Jeder Plüschis, der noch irgendwo in der Gegend rumstand und keinen Versuch machte, sich in Sicherheit zu bringen, verliert 2W6 Plüschpunkte. Das letzte, was die Plüschis von den BEM sehen, bevor diese in die Fähre einsteigen, ist, wie einer der BEM das gekidnappte Plüschtier mißtrauisch schüttelt und beäugt.

...ODER HALLIGALLI

Wenn die Plüschis entdeckt werden, während sie die BEM beobachten, gehen diese zum Angriff über und versuchen, einen von ihnen zu krallen - wenn notwendig unter Einsatz eines LAN-Werfers. Wenn dies nicht auf Anhieb gelingt, versuchen sie zumindest eine Waffe der Plüschis an sich zu bringen und machen dann sicherheitshalber die Fliege (indem sie BEM4 mit der Fähre rufen, siehe oben). Da sie ja zumindest schon mal den (unbeseelten) Plüschaffen haben, ziehen sie es vor, kein Risiko einzugehen und sich erst mal zur Begutachtung ihrer Beute ins Mutterschiff zurückzuziehen. Da der Plüschaffe nicht das geringste Lebenszeichen von sich gibt, kehren die BEM in der folgenden Nacht zurück (Mission C - Die Zweite).

Sollten die Spielerplüschis die BEM schon beim Aussteigen der Fähre attackieren, fällt *Mission C - die Erste* natürlich komplett aus.

MISSION C - DIE ZWEITE

»irgendwelche schweren verluste bei den bisherigen missionen?«, erkundigte sich der Commander.

»leider nicht«, meinte der Navigator und es war nicht schwer zu erraten, an wen er dabei dachte.

Hier nun die Ausgangssituation: der Typus-2-Scanner arbeitet perfekt, die BEM haben einen Eindruck von der Stärke der Plüschis und haben sich dementsprechend optimal ausgerüstet (d.h. sie haben sich Waffen angefertigt, die denen der Plüschis so ähnlich wie möglich sind).

Das größte Problem: Was soll BEM4 jetzt noch rammen? Es steht ja kaum noch was rum. Um sicher zu gehen, daß die Plüschis

die Landung mitbekommen, können wir dieses Mal ja 24 Bäume und einen Hochstand nehmen, das gibt 'ne nette Schneise.

Auch dieses Mal bauen die BEM ihren Scanner auf, bestimmen dann die größte Konzentration von Plüschis in der Umgebung und machen sich auf den Weg. Normalerweise werden sie mit ihren Jet-Rucksäcken zur Jagd fliegen, nur wenn die Angaben des Gerätes nicht eindeutig sind, schleppen sie das Ding mit und gehen zu Fuß.

Primäres Ziel: Fangt eines von diesen wuscheligen Viechern. Alles andere ist Nebensache. Alles Weitere hängt im wesentlichen von den Vorsichtsmaßnahmen und Plänen der Plüschis ab - Ein bißchen Improvisation ist hier schon nötig.

GEFANGEN

Was ist denn nun, wenn es den BEM gelingt, einen Plüschis zu fangen? Wenn der Spielleiter keinen Bock mehr hat, ist das Abenteuer damit zu Ende. Jammert der betroffene Spieler so sehr, daß mit gesundheitlichen Schäden zu rechnen ist, kann er das Abenteuer fortsetzen - in diesem Fall stellen die BEM ihrem Gefangenen mit Hilfe eines fest im Mutterschiff installierten Translators einige Fragen:

Wieviel ist 7 + 7 ?

Falsch : 14

Richtig: 16

Die BEM rechnen zur Basis 8. Der Wert 14 zur Basis 10 (=1x10+4) entspricht dem Wert 16 zur Basis 8 (=1x8+6).

Die tödlichste Waffe?

Falsch: Atombombe

Richtig: Doppelkohlensaures Natron

Logisch, zumindest für die BEM.

Wie hoch ist?

Der Neowiderstandsbeiwert beim Durchgang einer Standard-Gravitationswelle durch eine Masse der Dichte 1?

Falsch: jeder Wert mit Ausnahme von 7.232234501

Richtig: 7.232234501

Der Gag bei dieser Frage besteht darin, daß die BEM nicht die geringste Ahnung haben, wie die Antwort lautet - ihre Wissenschaftler suchen schon seit Ewigkeiten nach diesem Wert. Der korrekte Wert würde es ihnen erlauben, einen Todesstern zu konstruieren, mit dem sie unliebsame Zivilisationen aus dem Weg räumen können. Sollte der Gefangene ihnen eine Zahl nennen (und diese keine Ziffer über 7 enthalten), glauben sie ihm jedes Wort und stufen ihn als intelligent ein. Es bleibt

dem Spielleiter überlassen, wie der daraufhin konstruierte 'Todesstern' aussieht.

Beantwortet der Gefangene die meisten Fragen richtig, insbesondere die letzte Frage, behalten sie ihn. Ansonsten packen sie ihn in eine Föhre, fliegen zur Erde runter und werfen ihn dort über dem Plüschis-Dorf in einer Höhe von 40 bis 50 Schritt raus (4W6 Plüschpunkte Schaden).

Ach ja, haben es die Plüschis geschafft, den BEM ein unbeseeltes Plüschtier mittels Zauberei als 'lebendig' unterzujubeln, werten sie das Schweigen ihres 'Gefangenen' als Anzeichen von Intelligenz und frieren ihn für die Heimreise ein (it's a long way home). Das Gleiche gilt für jeden Plüschis, der bei der Befragung die Zähne nicht auseinander bekommt

ZAHLTAG

So, nachdem sich die wackeren Helden nun der außerirdischen Eindringlinge entledigt haben, kommt prompt die Frage: Wieviel Kekse gibt's dafür? Grundsätzlich sollte das eine Entscheidung des Spielleiters sein, je nach Einfallsreichtum, Spontanität und Motivation der Gruppe. Als Richtwert will ich mal zwischen 150 und 200 Punkte vorschlagen, je nachdem, wieviel BEM außer Gefecht gesetzt wurden, bzw. wie geschickt sich die Spielerplüschis aus der Affäre gezogen haben.

ANHANG

DIE BEM

Brutale Extraterrestrische Monster - kleine, fast kugelförmige, pummelige, grauweiße Viecher mit zwei Watschelfüßen, zwei Ärmchen, ohne Haare, dafür aber mit großen Ohren, an jeder Hand 4 Finger, an jedem Fuß 4 Zehen, davon jeweils ein Daumen - die Augen ragen auf Stielen aus dem Kopf raus und sind sehr beweglich. Wenn sie 'blinzeln' ziehen sie die Augen abwechselnd rechts und links samt Stielen für einen winzigen Augenblick in den Körper hinein, sieht genauso hektisch wie lustig aus. Sie können die Augen beliebig und unabhängig voneinander in alle Richtungen drehen, doch wenn sie auf etwas feuern, blicken beide Augen in die gleiche Richtung, um in der violettfarbenen Masse, die das Gehirn der Wesen darstellt, ein dreidimensionales Bild generieren zu können. Wenn sie sich erschrecken oder ihnen übel wird, färbt sich ihre Haut grün. Wenn man sie erschreckt, ziehen sie beide Augen für eine halbe Sekunde in den Körper hinein (bei besonders furchtsamen BEM kann es auch schon mal länger dauern). BEM pflanzen sich durch Knospung fort und werden bis zu 120.000 Jahre alt (wenn man sie in

Ruhe läßt). Komischerweise ist ihre Intelligenz nichtsdestoweniger relativ gering.

DIE EIGENHEITEN DER BEM

Um dem Spielleiter nicht zuviel Arbeit mit der Umrechnung irgendwelcher Aliens zu machen, geben wir den Viechern einfach entsprechende Plüsch-Eigenschaften. IN, GE, MU und ST werden genau wie bei den Plüschis angewendet - die BEM sind zwar etwas massiger, haben dafür aber mit der erhöhten Schwerkraft der Erde zu kämpfen (sie sind an 0.7g gewöhnt).

Die BEM haben eine Lebenskraft, kurz LK, von 1W6+4. Zusätzlich haben sie noch eine Kondition, kurz KD, von 20. Die LK und die KD werden technisch wie der Knuddelwert und die Plüschpunkte verwendet. Die BEM schlafen nicht und besitzen keine medizinische Versorgung im klassischen Sinne. Sie regenerieren ihre KD in einer Reg-Kammer an Bord ihres Raumschiffes. Die LK wird dort nicht regeneriert. Fällt die LK auf 0, explodiert das BEM wie eine Sylvesterrakete und fügt den Umstehenden 1W6 Schadenspunkte zu.

Falls irgendwelche Fertigkeiten angegeben sind, funktionieren diese genau wie bei den Plüschis. Pfiemelpunkte könnt ihr euch schenken, die Fertigkeiten werden meist automatisch funktionieren

BEM verlieren keine PP durch Einwirkung fester Körper (Projektile, Pfeilspitzen, Gabeln,...) oder Nahkampftechniken (abgesehen vom Urschrei!). Alle anderen Arten von Energien wirken mehr oder weniger 'normal', allerdings nach Gutdünken des Spielleiters oder der folgenden Tabelle:

Energieform	Auswirkung auf BEM
Kälte unter -5 Grad -	BEM wird vorübergehend blind
Offene Flamme	BEM verbreitet Veilchenduft
Elektrizität	BEM leuchtet wie Glühbirne
Vakuum oder Hochdruck	BEM reagiert wie Luftballon (Unterdruck und er wächst, Überdruck und er schrumpft)
Zitronensaft	BEM verfärbt sich (wird blau)
Säuren	BEM rülpst in Minutenabständen
Veilchenduft	BEM wird für 1W6 Runden bewußtlos
Katzenfutter	BEM verliert 1W6 KD
Doppelkohlen-saures Natron	BEM verliert 3W6+3 KD

Wie wir alle wissen, nennen Spielleiter ihre Schurken in ihren Unterlagen aus ominösen Gründen immer Nr.1, Nr.2, Nr.3 usw.. Nun wir wollen mit dieser Tradition nicht brechen und da die Originalnamen der BEM sich

ohnehin kaum niederschreiben lassen, nennen wir sie im Text einfach BEM1 bis BEM88. Je höher die Nummer ist, desto mehr hat der entsprechende Typ zu sagen. Hier die Daten einiger zentraler BEM:

BEM88

Name: fkkkdkfkdfkfk
 »Commander«
Spezies: BEM
Pelzfarbe: grauweiß
Augenfarbe: schmutteliges irgendwas
Größe: 88 cm
Geschlecht: ja
Alter: 95.122 Jahre
IN 8 GE 8 MU 8 ST 8
LK 10 KD 20

BEM77

Name: fsldfljflkjöj
 »Navigator«
Spezies: BEM
Pelzfarbe: grauweiß
Augenfarbe: schmutteliges grünliches
Größe: 77 cm
Geschlecht: ja, meistens
Alter: 100.271 Jahre
IN 7 GE 7 MU 7 ST 7
LK 10 KD 20

BEM4

Name: jckckedudddel
 »Pilot« (oder so etwas ähnliches)
Spezie: BEM
Pelzfarbe: grauweiß
Augenfarbe: schmutteliges irres
Größe: 88 cm
Geschlecht: ja, leider
Alter: 55.932 Jahre
IN 4 GE 4 MU 4 ST 4
LK 10 KD 20

...und hier der Rest der Bande, kurz und gut auch 'Kanonenfutter' genannt. Jeder einzelne BEM beherrscht folgende Fertigkeiten:

Elektronik, Mechanik, Nachtsicht, Schleichen, Schwimmen (automatisch erfolgreich)
 Urschrei mit TK 1W6+4, allerdings im für Plüschis manchmal nervigen Ultraschallbereich. Der Schaden entspricht weniger der Lautstärke als der Frequenz.

WIRKUNG DER BEM - WAFFEN

DKSN-Kanone

gegen BEM : Pistolenarmbrust mit TK 3W6+3
gegen Plüschis: Wasserpistole mit TK 1W6

DKSN-Pistole

gegen BEM : Wie Tube Klebstoff mit TK 3W6+3
gegen Plüschis: keine Auswirkung (praktisch Wasser)

LAN-Werfer

Erbsenpistole mit TK 1W6+2, Stärke des Angreifers wird nicht hinzuaddiert, Trefferpunkte werden von der Geschicklichkeit abgezogen (Geschicklichkeit 0 bedeutet, das Opfer ist gefangen, bis es befreit wird - üblicherweise mit Hilfe von heißem Wasser oder einer Gartenschere)

BEM??

Name: (Zehnfingerwirbel auf deutscher Tastatur)
»Missionar« (...klar, führt Missionen aus)

Spezies: BEM

Pelzfarbe: grauweiß

Augenfarbe: schmutziges irgendwas

Größe: 2W6+70 cm

Geschlecht: ja oder nein

Alter: 45.000 + 1W6 Jahre

IN 1W6+4	GE 1W6+4
MU 1W6+4	ST 1W6+4
LK 1W6+4	KD 20

DIE AUSRÜSTUNG DER BEM

Das Mutterschiff, die *Sssroekkofllx*, ist eine unbesiegbare, überdimensionale Raumfestung mit Tarnvorrichtung und schweren Laserwaffen. Müssen wir mehr sagen? Das Ding hat nur einen Nachteil - es fällt auseinander, sobald es versucht, in die Atmosphäre eines Planeten einzutauchen. Aus diesem Grund ist die Besatzung auf ihre beiden Fähren angewiesen, siehe unten.

An Bord des Mutterschiffes befindet sich der Planetenscanner, mit dem die BEM Intelligenz auf Planeten aufspüren können. Das Ding arbeitet nur in größerem Maßstab (die Plüschis werden gerade noch so erfasst).

Die BEM bauen zwei tragbare Versionen des Planetenscanners, einen Typus-1-Scanner, um Menschen aufzuspüren, und einen Typus-2-Scanner, um Plüschis aufzuspüren. Beide liefern Richtung und Entfernung zu solchen Wesen ...oder sollten das zumindest, leider ist der 'Plüschischnüfler' leider die meiste Zeit defekt.

Die beiden Fähren *Sssroekki-1* und *Sssroekki-2* werden dazu eingesetzt, auf die Oberfläche

von Planeten abzutauchen. Es handelt sich um typische Untertassen mit Düsenantrieb und einer DKSN-Kanone (siehe unten). Die Dinger sind so gut wie unzerstörbar - doch sollte *Sssroekki-1* irgendwie verloren gehen, brechen die BEM das Abenteuer ab und fliegen nach Hause.

Bei der DKSN-Kanone, die den tragbaren Scannern auf verblüffende Weise ähnelt (hehehe), handelt es sich um ein Gerät, das mit Hochdruck in Wasser aufgelöstes DKSN verspritzt. Jeder BEM, der auf die Erde runter geht, trägt einen LAN-Werfer (LAN = Laminar-Adhäsions-Netz) bei sich, ein kleines, pistolenartiges Gerät, mit dem ein Netz auf ein Wesen abgefeuert werden kann, das sich der Körperoberfläche gleichmäßig anpasst, daran haftet und sich dann zusammenzieht - und das Wesen damit (meistens) handlungsunfähig macht.

Für schwere Fälle haben die BEM noch ihre DKSN-Werfer, kleine pistolenähnliche Geräte, die eine Mini-Version der DKSN-Kanone darstellen.

Zuguterletzt tragen die BEM noch Jet-Rucksäcke, mit denen sie sich in etwa drei Metern über dem Boden fliegend fortbewegen können (schneller als jeder Plüschis mit Skateboard). Manchmal lassen sie die Dinger irgendwo unbeaufsichtigt rumliegen (hehehe).

Um mit den Rucksäcken fliegen zu können, bedarf es zweier *Mechanik*-Proben, um die Steuerung und den Antrieb zu aktivieren. Pech, wenn nur der Antrieb aktiviert wird. (He He He) Zum Fliegen ist eine um 2 Punkte (oder 10%) erschwerte *Fahren mit Fahrzeugen* - Probe fällig. Selbstverständlich können nur recht große Plüschis den Jet-Back benutzen (größer als 40 cm).

Nach ca. 3 Stunden Flugzeit ist der Treibstoff des Rucksacks aufgebraucht. Uaaaaah...

Den Treibstoff selbst herzustellen, erweist sich als recht schwierig, da er zu 2/3 aus Methyl-Alkohol und zu 1/3 aus der Milch von Mondkälbern besteht...



LARS REDELIGX

NUMMER 5 LEBT

NUMMER 5 LEBT

EINLEITUNG

In einer kleinen Ortschaft nahe München braut sich großes Unheil über der gesamten Plüschtierwelt zusammen. Ausgangspunkt aller Gefahren ist das Pentahaus, Hauptquartier des Bayrischen BspitzelungsDienstes, einer süddeutschen Geheimorganisation. Der ebenso geniale wie verrückte Doktor Slomo Höhniczek, Chef-Wissenschaftler des BBD, hat vor einiger Zeit von der angeblichen Existenz lebender Plüschtiere erfahren. Seine Nachforschungen führten ihn zu Professor Indiana Matausch, bis zu diesem Zeitpunkt einziger menschlicher Zeuge des unglaublichen Fell-Phänomens. Höhniczek ließ den Professor kurzerhand von seinen Agenten kidnappen, um aus Matausch alles herauszupressen, was der über lebendige Teddys wußte. Ständige Verhöre und harte Haftbedingungen machten den Gefangenen bald gesprächig. Der verrückte Doktor konstruierte mit seinem neuen Wissen eine Maschine, die es ihm ermöglichen sollte, Plüschtiere selber zu beseelen: die Strahlenkanone. So wollte er einen völlig neuen Typ von Agenten schaffen: unauffällig, unverdächtig, willenlos. Als die ersten Versuchsreihen mit der Maschine fehlschlagen, rief Höhniczek zusätzlich das Projekt »Stoffwanze« ins Leben: Kindern von ungeliebten Politikern sollen speziell präparierte Stoff 2000-Teddys untergeschoben werden, die statt einem Knopf ein Abhörgerät im Ohr tragen! Während der Bayrische BspitzelungsDienst in diesem Projekt gute Fortschritte verzeichnen konnte, blieben die Versuche mit der Strahlenkanonen erfolglos, zum Teil auch, weil Professor Matausch keine weiteren Informationen preisgab. Erfolglos bis zur heutigen Nacht...

Dieses Kurzabenteuer ist nach dem »Schlüsselszenen Prinzip« aufgebaut. Das heißt, daß der Spielleiter (SL) mit einem fließenden Text durch das Abenteuer geführt wird. Darin werden alle Aktionen der Nicht-Spielercharaktere beschrieben, Handlungsalternativen für die Spieler gezeigt usw. Der Text soll dem Spielleiter ausreichende Informationen über das Abenteuer liefern, gleichzeitig aber den Spielern Freiräume lassen. Also kein Abenteuer, bei dem man einfach nur eine Szene nach der anderen vorliest. Auf die Beschreibung von PP&P- Standardszenen, z.B. das Problem »Teddys versuchen eine Treppe rauf zu kommen« wurde völlig verzichtet. Wichtige Schlüsselszenen, die für die Handlung entscheidend sind und durchgespielt werden sollten, werden durch Spielerinfos eingeleitet. PP & P-Maße werden übrigens nur in eben diesen Spielerinfos verwendet, weil

es sich dabei um Texte handelt, die den Spielern mehr oder minder direkt vorgelesen werden. So Leute, und jetzt alles bereitmachen für den großen Spaß zwischen Agenten in bayrischen Trachten und einem total verrückten Gendoktor Slomo Höhniczek!

IM REICH DES BAYRISCHEN BESPITZELUNGSDIENSTES

1. DIE KRAFT DES SAFTS

Das Abenteuer beginnt in einem Raum des Pentahaus, dem Hauptquartier eines bayrischen Geheimdienstes. Die Spieler werden ins Abenteuer gestürzt, als ihre Plüschis erwachen, nachdem die neueste Erfindung des verrückten Wissenschaftlers Dr. Slomo Höhniczek vom Blitz getroffen wurde.

SPIELERINFORMATION:

Hey, hier riecht es nach angebranntem Fell! Dieser unangenehme Gedanke, der zwischen euren beiden Fellohren hin und her rast, wird immer stärker. Und er hat eine ziemlich belebende Wirkung auf eure Knopfaugen, denn vor euch seht ihr auf einmal ein verschwommenes, gleißend zuckendes Licht. Das Bild wird klarer und ihr erkennt, daß es sich dabei um einen Energiestrahle handelt, der aus einem riesigen Metallding kommt und sich direkt in euer Fell bohrt! Ein tiefes Summen liegt in der Luft. Plötzlich bricht der Strahl ab. Dunkelheit und Stille umgeben euch. Bei Nummer 1, was ist hier eigentlich los? Ihr versucht euch zu erinnern, wo ihr seid: Nichts! Wie ihr hier her gekommen seid? Keiner weiß es. Eigentlich kennt ihr nur eure Namen: Nummer 5, Nummer 6, Nummer 7... Draußen scheint ein Gewitter vorbei zu ziehen. Ab und zu hört ihr den Donner und dann kann man für einen kurzen Moment etwas sehen: Ihr liegt auf einem Tisch und seid mit Lederriemen festgeschnallt. Nun ja, dies scheint jedenfalls nicht der Plüschtierhimmel zu sein.✓

Die Teddys befinden sich im Hauptquartier des Bayrischen BspitzelungsDienstes (BBD.) Soeben ist etwas Unglaubliches geschehen: Um Punkt 15.36 Uhr schlug ein Blitz in die Riesenstrahlenkanone ein, die der BBD-Wissenschaftler Dr. Slomo Höhniczek konstruiert hat, um tote Plüschtiermaterie zu beleben. Alle Ver-

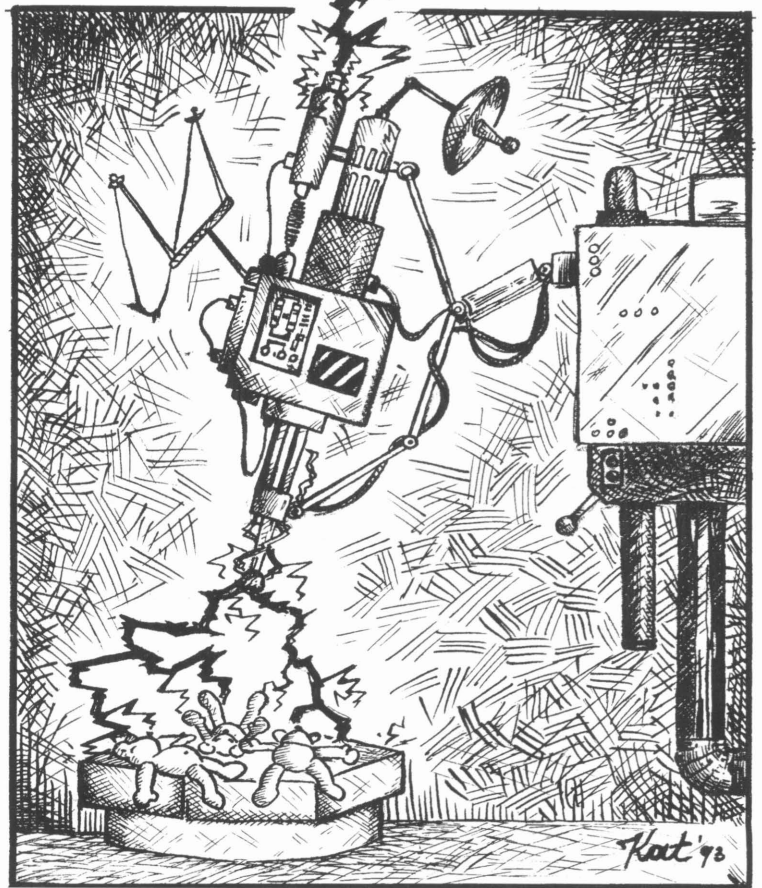
suchsläufe waren bisher fehlgeschlagen, doch als so ungeheure Energien durch die Vitalisierungs-Spirale strömten, war das genug Saft, um das Unglaubliche wahr zu machen: Die Versuchsteddys Nummer 5 & CO. ... leben! Die Teddys wissen von all dem nichts. Wie sehr sie sich auch anstrengen, die Plüschis können sich einfach nicht erinnern, wie sie auf den Tisch gekommen sind und wer sie festgeschnallt hat. Das liegt nicht an ihren Geistesfähigkeiten: Nummer 5 & Co. haben den hellen Verstand eines voll ausgewachsenen Plüschtieres. Nur, bei Nummer 1, sie fühlen sich, als ob die Birne gerade erst reingedreht wurde. Ihr Wissen verdanken die Plüschis dem Lernprogramm »Grundlagen1.TXT«, das zufällig noch in Professor Höhniczek's Höllenmaschine geladen war, als der Blitz einschlug. Es vermittelt die Grundlagen, die ein Agenten-Teddy nach den Vorstellungen des verschlagenen Wissenschaftlers so braucht: Intrigen, Technik, Menschliches Leben... Trotzdem kann der SL jederzeit während des Abenteuers »Wissenslücken« bei den Plüschis einbauen, sei es weil der Begriff in dem Programm nicht enthalten war, oder weil die Datenübertragung bei ein paar Millionen Volt ganz erstaunliche Ergebnisse hervorbringt. (Anmerkung: Natürlich spielen die Spieler mit ihren normalen Charakteren weiter. Die »Wissenslücken« kann der Spielleiter benutzen, um gewisse Situationen nach seinem Willen zu lenken.) Wenn die Teddys versuchen, mehr von dem Raum zu erkennen, kann sich der SL auf grobe Beshireibungen beschränken, da außer vereinzelt Blitzen und einer blinkenden, roten Alarmlampe Dunkelheit herrscht. Schließlich stellen die Plüschhelden fest, daß es Zeit wird, sich von den Fesseln zu befreien. Dafür werden mehrere kombinierte Geschicklichkeits- und Stärkeproben fällig, die der SL so erschwert, das es eine Weile dauert sich zu befreien.

SPIELERINFORMATION:

Fast hat der erste von euch die Lederriemen aufbekommen, als ihr eine Tür aufgehen hört. Das Licht geht an und ihr seht einen leicht bierbäuchigen Großen Trampler in einem weißen Kittel und Lederhosen hereinkommen. Der Mann hat dunkle Haare, einen Stoppelbart und trägt eine komische Plastikbrille um den Hals. Er geht zu der Strahlenkanone rüber und stellt, während er vor sich hin murmelt, einige Hebel hin und her. Ab und zu versteht ihr etwas von 'unkontrollierten Energiestößen', 'Überbelastung der Vitalisierungs-Spirale' und 'ein Glück, daß dir nichts Ernstes passiert ist, Baby'. Dann kommt der Mann zu eurem Tisch rüber. Weiter Selbstgespräche führend fällt sein Blick auf Nummer 5: »Hmm, mit den nächsten Vitalisierungsversuchsreihen können wir frühestens morgen anfangen«. (Bindet den Teddy los und nimmt ihn) »Aber vielleicht kann ich solange ein paar Genversuche an diesem besonders schönen Exemplar machen... Hahaha. Na, was mach ich denn aus Deiner Füllung? Eine Stoffweißwurst oder...?.. na mal sehen. Dazu muß ich

den alten Matausch mal befragen, hähä!« Dabei rollt der Mann ziemlich schief mit den Augen. Schließlich wirft er Nummer 5 zurück auf den Tisch und verlässt den Raum.✓

Der Mann im weißen Kittel ist der verrückte, hinterhältige und ebenso geniale bayrische BBD-Wissenschaftler Dr. Slomo Höhniczek. Eine Art intellektueller Räuber Hotzenplotz. Aufgeschreckt von dem Alarm, den der Einschlag des Blitzes ausgelöst hat, eilte er sofort in den Vitalisierungsraum, um nach seiner neuesten Erfindung, der Strahlenkanone, zu schauen. Nachdem Höhniczek die Maschine neu eingestellt hat (sie ist bis zum nächsten Tag nicht betriebsbereit), kümmert er sich wie beschrieben um die Plüschis. Dies dient dazu, den kleinen Helden klarzumachen, daß er wirklich



kein netter Onkel ist und sie besser in Kürze verschwinden! Wer will schon als Plüschweißwurst enden? Auch hören die Teddys hier zum ersten Mal den Namen »Matausch«, des Professors also, der als erster die Existenz lebender Plüschtiere entdeckte und mittlerweile vom BBD gekidnappt wurde.

2. ERKUNDUNGEN IM LABOR

Nachdem Höhniczek den Raum verlassen hat, haben die Plüschis freie Bahn für eine Erkundungstour durch das Labor. In den ersten

Räumen sollten es die Plüschhelden mit Unterstützung des SL noch recht einfach haben; sobald sie aber das Wärterzimmer zum erstenmal passiert haben, müssen sie aufpassen, um nicht von dem Überwachungssystem entdeckt zu werden, das durch Kameras viele Räume kontrolliert. Das würde alles andere als eine Schauspielerkarriere nach sich ziehen! Beobachten die Plüschis die Monitore in diesem Zimmer, können sie jedoch die Reihenfolge erkennen, in der die Kameras geschaltet sind. Dadurch gewinnen Sie zusätzliche Zeit um sich umzusehen. Eine weitere Gefahr sind die Zufallsbegegnungen, die der SL einbauen kann. Spätestens, wenn sie alle zugänglichen Räume untersucht haben, geht jedoch der Alarm los und die Helden müssen fliehen. Bis dahin sollten sie in Raum 3 gewesen sein, denn von dort gibt es eine von drei Fluchtmöglichkeiten. Ein weiteres Etappenziel ist, daß die Teddys die Diskette in Raum 6 entdecken und mitnehmen, da sie wichtige Daten enthält, die später eine Rolle spielen.

Die Plüschis befinden sich, wie schon erwähnt, im Pentahouse, dem Hauptquartier des BBD. Später wird es für sie wichtig sein die Adresse des Gebäudes zu erfahren: Hugh-Hefner-Str. 6 (Spielern unter 18 sollte der Name eigentlich nichts sagen!), in Spitzelburg bei München. Wie sein amerikanisches Vorbild sieht es wie ein großes Fünfeck aus und hat mehrere Etagen. Im Pentahouse sind jedoch, ganz deutsche Gründlichkeit, auch Türen und Fenster fünfeckig. Das alles trägt nicht gerade zur Unauffälligkeit des Gebäudes bei. Mithilfe einer beliebigen Architekturzeitschrift bekommt man die Adresse leicht heraus. Die Abteilung Forschung, Versuche, Mutationen befindet sich im zweiten Stock des BBD-Hauptquartiers. In dem Abschnitt »Erkundungen im Labor« ist es aber weder vorgesehen, daß die Plüschis die Etage verlassen, noch, daß sie alle Räume erkunden. Weil es übersichtlicher ist, folgen an dieser Stelle aber schon die Raumbeschreibungen der kompletten Etage, manche Räume werden die Plüschis voraussichtlich erst im Finale betreten:

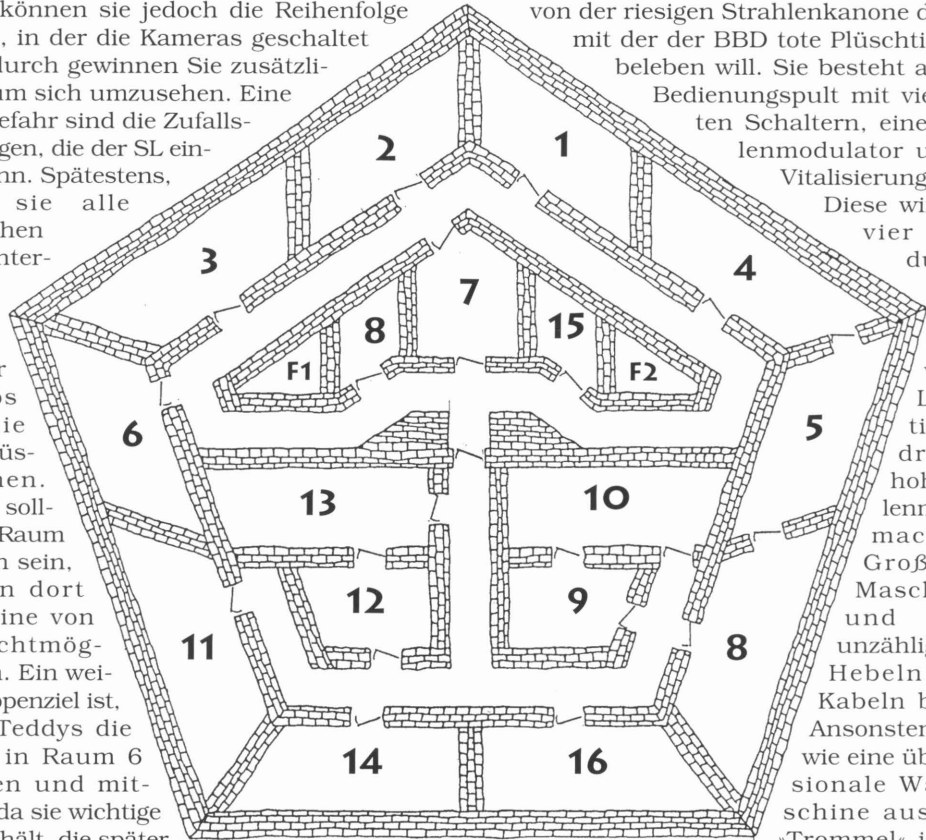
1. Strahlenkammer

An dem Türschloß der einzigen Tür ist auf der Gangseite ein Ausweisleser angebracht, der nur Ausweise des BBD akzeptiert, die für diesen Sicherheitsbereich zugelassen sind, wie z.B. der von Dr. Höhniczek. Allerdings gibt es neben der Tür auch noch eine Hundeklappe, damit Bello, der Wachhund, hier nach Eindringlingen schnüffeln kann. Der Raum wird von der riesigen Strahlenkanone dominiert,

mit der der BBD tote Plüschtiermaterie beleben will. Sie besteht aus einem Bedienungspult mit vielen bunten Schaltern, einem Strahlenmodulator und einer Vitalisierungs-Spirale.

Diese windet sich vier Meter durch den Raum und endet vor einem Labortisch. Der drei Meter hohe Strahlenmodulator macht den Großteil der Maschine aus und ist mit unzähligen Hebeln und Kabeln bestückt. Ansonsten sieht er wie eine überdimensionale Waschmaschine aus; an die »Trommel« ist die V-

Spirale angebaut. In dem Bedienungspult ist neben unzähligen kleinen Schaltern auch ein großer roter Knopf untergebracht: Der EIN/AUS-Schalter für die Strahlenkanone. Über ihm prangt ein großes oranges Warnschild »Achtung! Kein Betrieb ohne Sicherheitskorken!«. Höhniczek hat diesen Knopf zu Beginn des Abenteuers deaktiviert. Soll in Spielsprache heißen: Dran rumfummeln bringt nichts! Im Finale aber läßt er sich betätigen und wenn die Plüschis die Strahlenkanone dann anschalten, nachdem sie den Sicherheitskorken in Raum 2 entfernt haben, geht die Maschine innerhalb von zehn Minuten hoch! Wumm! Außerdem befinden sich in Raum 1 zwei Labortische: Auf dem einen können Plüschtiere für Versuche mit der Strahlenkanone festgeschnallt werden, auf dem anderen liegen mehrere Papierstapel mit Versuchsberichten. Neben dem ersten Labortisch, der direkt vor dem Ende der V-Spirale steht, befindet sich ein Papierkorb, der sich als Sprungtuch eignet, wenn die Teddys versuchen, vom Tisch herunter zu kommen. Unter der Decke ist eine Kamera angebracht.



2. Generator-Raum

Die einzige Tür vom Gang ist ebenfalls durch einen Ausweisleser gesichert, aber auch hier gibt es eine Hundeklappe. Hinter ihr beginnt ein schmaler Gang, der in einem Rundkurs durch den Raum führt. So sind unzählige Generatoren zugänglich, die sich an den Wänden und in der Mitte des Raumes bis fast unter die Decke stapeln. Hier wird die Energie für die Strahlenkanone in Raum 1 erzeugt. Die Anlage läßt sich durch das Umlegen eines großen Hebels in Gang setzen, über dem, genau wie in Raum 1, ein oranges Warnschild »Achtung! Kein Betrieb ohne Sicherheitskorken!« hängt. Der Hebel befindet sich am Hauptgenerator, der in der Mitte des Raumes steht und größer als alle anderen ist. Schafft es ein Plüschis mit zwei erfolgreichen Klettern +2 Proben an ihm hoch zu klettern, so entdeckt er/sie auf der Oberseite einen orangenen Sicherungskasten, der sich ohne Probleme öffnen läßt. Darunter befinden sich ein LCD-Display mit Eingabetastatur und... der Sicherheitskorken! Um ihn ziehen zu können, muß man nach Aufforderung durch das Display ein Paßwort eingeben. Zu Beginn des Abenteuers ist diese Funktion deaktiviert, dafür ist der Computer im Finale um so hilfsbereiter und gibt den Plüschis über die Anzeige Paßwort-Tips: »Hey, streng Dich an, was braucht Du, um den Korken zu entfernen?« (KORKENZIEHER). Nach der richtigen Antwort läßt sich der Sicherheitskorken entfernen - Auswirkungen siehe Raum 1. Über den Generatoren an der Nordwand befinden sich Lüftungsschächte, die durch ein Gitter gesichert sind. Unter der Decke ist eine Kamera angebracht.

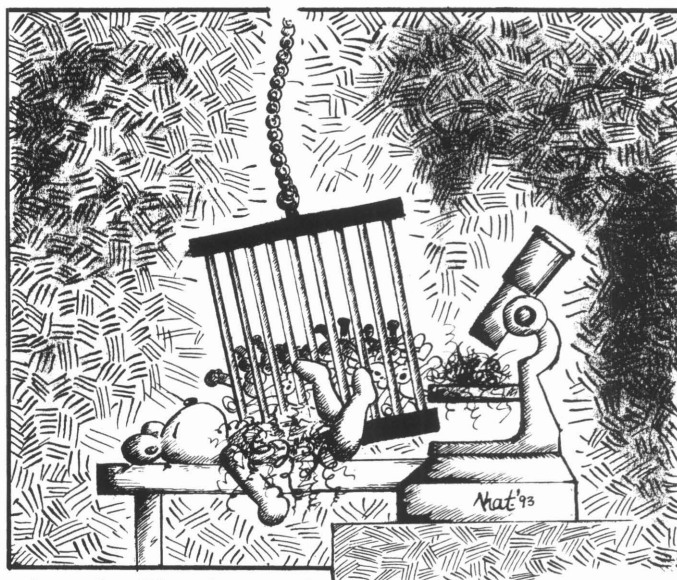
3. DSD-Raum

Dieser Raum ist für die Plüschis nicht direkt zugänglich, da die einzige Tür mit einem Ausweisleser gesichert ist, aber keine Hundeklappe Zutritt gewährt! Im DSD-Raum werden alle Müllprobleme des BBD gelöst, auf Wiederverwertungsbasis! Vor der Nord-Wand steht eine Wertstoff-Sortieranlage, die der Geheimdienst erst vor kurzem, ohne Kosten und Mühen zu scheuen, angeschafft hat. Ein Ying-Yang Symbol scheint die tiefe Bedeutung dieser Anschaffung zu betonen. Die Maschine, die den Großteil des Raums ausfüllt, besteht aus einem runden Einwurfstutzen und einem Sortiersystem. Der Müll fällt unter unheimlichen Stampf- und Schmatzgeräuschen entweder (aus den höheren Stockwerken) durch ein Loch in der Decke direkt in den Stutzen oder wird mit einem Fließband, das aus der Wand im Westen kommt, dorthin transportiert. Auf diesem Band können auch die Plüschis in den DSD-Raum gelangen, da es seinen Ursprung in Raum 5 hat (siehe dort)! Nachdem der Müll und eventuell auch der eine oder andere Plüschheld durch den Einwurfstutzen gefallen ist, tastet das Sortiersystem ihn auf einen »Wunder Punkt«-Aufkleber ab. Müll ohne passenden Aufkleber wird durch die Anlage in Abfalltonnen sortiert, die neben der Maschine stehen. Die Teddys finden sich dann in einem Berg von Stoffresten wieder

(immer noch besser als bei den Obstresten!), aus dem man nur mit einer GE +1 Probe entkommt. Müll mit »Wunder Punkt«-Aufkleber wird durch eine Rutsche direkt in die gelbe DSD Wertstoff-Tonne vor dem PentaHaus geleitet: Eine prima Fluchtmöglichkeit für die Teddys! Die benötigten Aufkleber können sich die Plüschis in Raum 4 besorgen. Unter der Decke ist eine Kamera installiert.

4. Laborraum 1

Dieser Raum ist durch zwei Türen zugänglich. Die eine führt zum Gang und ist von dort durch einen Ausweisleser gesichert. Die andere, eine normale, unverschlossene Tür, führt zu Raum 5. Vom Gang ermöglicht außerdem eine Hundeklappe den Zutritt. Der Laborraum ist mit Reagenzgläsern, Glaskolben und Bunsenbrennern vollgestopft. Auf einem Tisch in der Mitte ist ein komplizierter Versuch aufgebaut: bunte Flüssigkeiten blubbern über den Flammen vor sich hin und in einem Glasrohr steckt ein Stück Teddyfell, das scheinbar als Katalysator dient. Auf den anderen Labortischen



sehen die Plüschis noch schrecklichere Bilder: Eine blaue Stoffente liegt mit aufgeschlitzten Nähten völlig leblos dar. Die Eingeweide, ähh die Füllung wurde zum Teil entfernt und liegt neben einem Mikroskop..., ebenso ein präparierter Objektträger. In Käfigen, die an der Wand stehen warten, fein säuberlich sortiert, unzählige Teddys, Stoffhunde und Plüschmäuse auf ein ähnliches Schicksal! Ein wahrer Ort des Grauens. Unter der Decke ist eine Kamera installiert. Echten Plüschhelden wird hier sofort klar, daß es irgendwann gilt diesem Schrecken ein Ende zu machen, auch wenn die Stofftiere in den Käfigen (noch) nicht beseelt sind. Denn auch die stummen Fellgenossen in den Käfigen haben das Recht auf ein freies Plüschidasein!

5. Vorratskammer

Die Vorratskammer hat zwei Eingänge: Im Norden eine normale, unverschlossene Tür, die an Raum 4 angrenzt und eine schwere

Stahltür im Süden, die zu Raum 8 führt, sich aber nicht öffnen läßt. In etwa 1,80 m Höhe ist in diese Tür, auf der in großen Lettern »Projekt Stoffwanze« steht, ein kleines Fenster eingelassen. Wenn die Plüschis es schaffen hindurchzuschauen, können sie die Stoiff 2000-Teddys aus Raum 8 sehen (siehe dort). Die Vorratskammer ist mit Hochregalen vollgestellt, in denen unzählige Kartons lagern. Darin liegen, in Folie verpackt, Artgenossen von Plüschiherstellern aus der ganzen Welt. So unterschiedlich sie aussehen, ob chinesischer Plüschdrache oder grönländischer Stoffpinguin, ihr Schicksal ist das gleiche: Unter dem Skalpell des verrückten Dr. Slomo Höhniczek zu enden. Das Klettern auf den Regalen ist eigentlich ziemlich einfach (Klettern +1 Probe), wer sich jedoch in luftigere Höhen vorwagt (bis unter die Decke) muß eine Mut -1 Probe bestehen, um keine Höhenangst zu bekommen! In der NO-Ecke steht ein Fließband, das automatisch anläuft, sobald man etwas darauf legt. Das Band verschwindet in der N-Wand und führt durch einen langen, dunklen Schacht bis in Raum 3. Eine Fahrt auf dem Fließband, das eigentlich für »Wunder Punkt« beklebte Folien aus den Kartons gedacht ist, stellt für die Plüschis die einzige Möglichkeit dar, in Raum 3 zu gelangen.

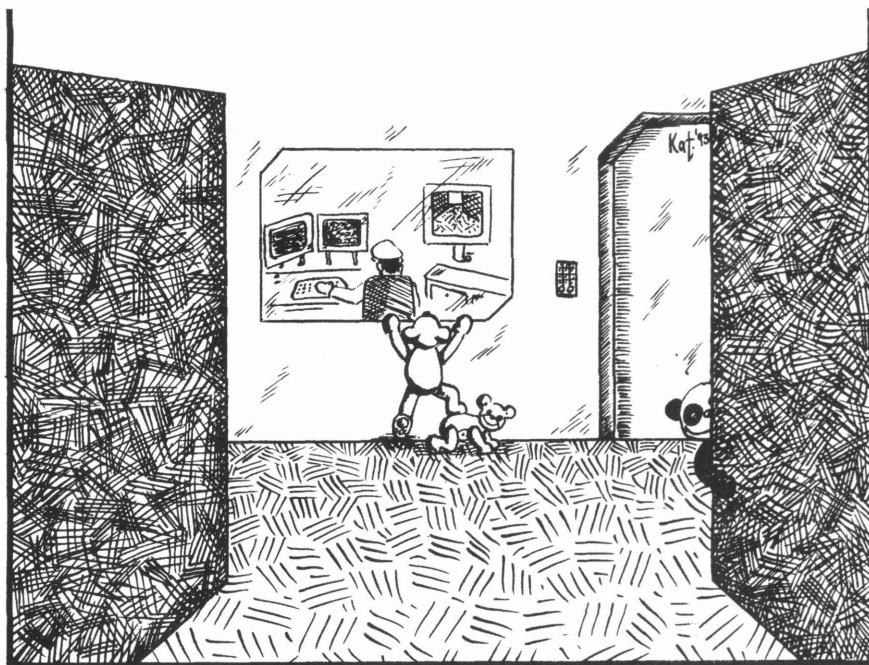
6. EDV-Raum

An der Tür zu diesem Raum befindet sich statt eines Ausweislesers ein komplizierter elektronischer Sicherheitsmechanismus: Neben dem Türknauf sind eine blaue, eine rote, eine gelbe und eine grüne Taste im Viereck angebracht. Versuchen die Plüschis den Türknauf zu drehen (wobei sie an den erst mal rankommen müssen!), leuchtet einer der Knöpfe auf. Jetzt wird es für den Spielleiter Zeit sein altes SENSO-Game wieder auszugraben, denn ja, dieser Türmechanismus funktioniert genau so! SENSO MECHANISMUS: Die Plüschis müssen die Tastenkombination nachspielen, die der Mechanismus vorgibt. Jedesmal leuchtet ein Knopf mehr auf. Wenn die Plüschis erfolgreich eine 10-Tasten-Kombination hingelegt haben, öffnet sich die Tür. Drücken sie die Knöpfe aber nicht rechtzeitig, oder spielen die falsche Tastenfolge nach, so verlieren sie einen von drei Versuchen, um die Tür zu öffnen. In dem Raum wimmelt es von Computern, die unter anderem das Sicherheitssystem dieses Stockwerks, die Programmierung der Strahlenkanone und das DSD-System steuern. Damit wissen

die Plüschis zu Beginn des Abenteuers noch nicht viel anzufangen, im Finale können sie hier aber einen Störsender an einen der Computer anstecken (keine Probe, autom. Erfolg), um das Überwachungssystem kurzfristig lahmzulegen. Auf einem Tisch in der SW-Ecke steht eine Diskettenbox, in der eine sehr auffällige Diskette steht: Auf dem roten Label ist ein Teddy mit einem Knopf im Ohr abgebildet, darunter steht »Stoffwanze«. Die Diskette enthält geheime Daten über das gleichnamige Projekt des BBD und wird hoffentlich von den Plüschis mitgenommen! Sie spielt später eine Rolle, wenn der kleine Meik, ein Computerfreak, auftaucht. Unter der Decke dieses Raums ist eine Kamera installiert.

7. Wärterzimmer

Das Wärterzimmer hat im Süden und NW Fenster, durch die man auf den Gang blicken kann. Außer zwei Türen, die sich jeweils neben den Fenstern befinden, gelangen die Plüschis im S auch durch eine Hundeklappe in den Raum. Normalerweise halten sich die beiden Wächter Schorsch und Gustl mit ihrem Hund Bello hier auf. Neben der Wand im W stehen drei Stühle und ein Tisch, auf dem diverse deutsche Kulturmagazine liegen: Tunte, Quickie, Der goldene



Schuß, Wochenhengst usw. An der O-Wand sind mehrere Bildschirme angebracht, darunter steht ein Kontrollpult und zwei Viderecorder. Hierhin werden die Bilder der Überwachungskameras, die in diesem Stockwerk installiert sind, übertragen. Das Kontrollbild wechselt jeweils nach 30 Sekunden und die Kameras sind in folgender Reihenfolge geschaltet:

Raum (R) 1 - R 2 - R 3 - R 6 - R 14 - R 16 - R 8 - R 4 - Gang vor R 1+4 - Gang vor R 2+3 - Klo - R 12 - R 10 - Gang vor R 9+12 - dann Start von vorne. Zu Beginn des Abenteuers ist das System gestört, sobald die Plüschis aber zum ersten Mal diesen Raum passieren, erleben sie

eine Szene, in der Schorsch und Gustl »des verdammte Ding« wieder zum Laufen kriegen (s.u.). Von nun an lebt sich's gefährlich in Hauptquartier des BBD! Aber: Wenn die Plüschis sich vor einem der Fenster zu Raum 7 verstecken (Probe -2 für weiße Plüschis (Gang ist weiß gemalt) und Probe +2 für alle anderen Plüschhelden), können sie vielleicht die Kamerateihenfolge erkennen, was ihnen zusätzliche Zeit gibt sich umzuschauen. Doch Achtung: Mißlingt die Verstecken-Probe, tritt entweder Bello oder einer der beiden Wächter auf den Plan.

SPIELERINFORMATION

Ihr steht vor einem Raum, in den man durch ein Fenster in der Wand hereinschauen kann. Ein Mann in einer blauen Uniform sitzt vor einer Wand, an der mehrere Fernseher angebaut sind. Die Bildschirme scheinen gestört zu sein, denn ihr seht nur flimmernde Streifen. »Ja mei, der Erdinger Gustl. Sakra, was macht'a denn? GUSTL!!! Ja so...Nein...Fast!« Während er diesen Gustl, der nirgends zu sehen ist, weiter dirigiert, schaltet der große Trampler an einem Pult, das unter den Fernsehern steht, kleine Hebel hin und her. Auf einmal verschwindet das Rauschen und ihr seht einen Raum, der euch sehr bekannt vorkommt: die Strahlenkammer! Nach kurzer Zeit wechselt das Bild und man sieht einen anderen Raum. »Ja Gustl! Jetzt hast's. Ja sakra, endlich passt's wieder, des verdammte Ding.« Ihr hört irgendwo eine Tür aufgehen.✓

Die beiden Wächter Schorsch und Gustl haben ein Problem mit dem Überwachungssystem: Auf den Kontrollbildschirmen sieht man nichts als flimmernde Streifen. Gustl ist deshalb im Computerraum und versucht die Frequenz neu einzustellen, auf der die Bilder von den Kameras in das Wärterzimmer übertragen werden. Die beiden wollen sich schließlich noch ein paar Kulturvideos reinziehen. Als er das geschafft hat geht er durch den Gang zur Tür im Norden dieses Raums.

8. Projektraum

Der Raum ist durch eine Tür mit Ausweisleser vom Gang zu erreichen. Zusätzlich führt eine schwere Stahltür in der Nordwand zu Raum 5. Den Schlüssel für diese Tür trägt Dr. Höhniczek bei sich. In dem Projektraum werden spezielle Teddys für die Aktion Stoffwanze zusammengebaut. Diese »Stoiff 2000«- Plüschkameraden tragen statt dem bekannten Knopf ein Abhörgerät im Ohr. Der BBD will sie den Kindern von ungeliebten Politikern unterschieben und so an Informationen über die Eltern gelangen. Auf einem Arbeitstisch liegen »Teddy-Rohlinge«, denen mit einer Maschine, die in der SW-Ecke des Raums steht, die Wanzen ins Ohr gepresst werden. Mit diversen Messgeräten, die sich auf den anderen Tischen befinden, kann die Funktionsbereitschaft der Abhörgeräte getestet werden.

9. Übernachtungsmöglichkeit

Dieser Raum ist durch eine normale Tür vom Gang zugänglich. Eine weitere Tür führt zur Bibliothek. Dr. Höhniczek hat sich hier mit einem Bett und einem Nachtschrank eine einfache Übernachtungsmöglichkeit geschaffen. Manchmal arbeitet er so besessen an einem Projekt, daß er einfach nicht nach Hause will. Zum Beispiel, wenn er die Chance hat, einem lebenden Plüschtier eine Genspritze zu verpassen. Hähä...

10. Bibliothek/Archiv

Die Bibliothek erreicht man durch Raum 9. Sie ist nicht besonders verschlossen. Auf den ersten Blick steht hier außer unzähligen, prall gefüllten Bücherregalen auch nichts besonderes. Zieht man jedoch aus dem Regal an der Nordwand den Band »Meine liebsten Genexperimente« heraus, sieht das schon ganz anders aus. Das Regal schwenkt zur Seite und gibt den Blick auf ein Stahltür mit zwei Schlössern frei. Die passenden Schlüssel tragen Dr. Höhniczek und Wachmann Schorsch bei sich. Wenn beide Schlösser gleichzeitig entriegelt werden, läßt sich die Tür öffnen. Trockeneisnebel quillt den Plüschis entgegen, als die schwere Tür zur Seite schwingt. Dahinter befindet sich eine Videokassette in einer durchsichtigen Hülle aus Plexiglas. Ein roter Aufkleber mit einem Teddykopf läßt erahnen, daß es sich dabei um das Fluchtvideo von Nummer 5 & Co. handelt. Wenn die Schlüssel nicht simultan herumgedreht werden, bleibt die Stahltür verschlossen. Erst nach 10 Minuten läßt sich dann ein neuer Versuch starten. Unter der Decke ist eine Kamera angebracht.

11. Höhniczeks Genlabor

Hier träumt der wahnsinnige Wissenschaftler davon, endlich die Füllung eines Plüschtieres genetisch zu verändern. Der Raum ist vom Gang durch eine Tür zu erreichen, die mit Ausweisleser gesichert ist. In Wandschränken befinden sich zahlreiche Präparate und Mixturen, die Dr. Höhniczek sehnlichst einem lebenden Teddy injizieren möchte. Na, wollen die Plüschis nicht schon mal auf den bereitstehenden Liegen Platz nehmen? Die Hand- und Fußfesseln haben extra die richtige Größe und lassen sich bequem anlegen.

12. Teeküche

Hier kann man bei Sitzungen im angrenzenden Tagungsraum Kaffee etc. zubereiten. Die Teeküche ist mit den üblichen Haushaltsutensilien ausgerüstet. Zwei unverschlossene Türen führen zum Gang und in Raum 13. Unter der Decke ist eine Kamera angebracht.

13. Tagungsraum

Ein großer, langer Tisch und zwölf Sessel legen die Vermutung nahe, daß es sich bei diesem Raum um einen Tagungsraum handelt. Sehr scharfsinnig, Dr. Watson! Unverschlossene Türen führen zum Gang und nach Raum 12.



14. Matauschs Gefängnis

Dieser Raum läßt sich nur durch eine Tür vom Gang betreten. Hier braucht man nicht nur einen Ausweis, wenn man den Raum betreten, sondern auch, wenn man ihn verlassen will. Der Mann in diesem Raum ärgert sich ziemlich darüber, daß er einen solchen Ausweis gerade nicht zur Hand hat: Professor Indiana Matausch! Seid Wochen verschollen wird er hier vom BBD festgehalten. Der verrückte Höhniczek hat herausbekommen, daß der Professor etwas über die Existenz lebender Plüschis weiß und ihn kurzerhand kidnappen lassen. Matausch's Widerstand, er muß sein hoffnungsloses Darsein auf einer einfachen Pritsche fristen, ist fast gebrochen. Einige Geheimnisse konnte der BBD-Wissenschaftler ihm schon entlocken und so die Strahlenkanone konstruieren. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis Professor Matausch bereit ist alles zu erzählen, was er weiß. Unter der Decke ist eine Kamera angebracht.

15. Abstellraum

In dem Abstellraum, der durch eine normale Tür zu erreichen ist, befindet sich jede Menge Krims-Krams: Putz- und Werkzeug, Farbtöpfe, Band, etc. Ein idealer Ort für die Plüschis um sich eine provisorische Ausrüstung zusammen zu stellen. Dies ist aber weder eine Waffen-, noch eine Schatzkammer, denn Nummer 5 & Co haben am Ende des Abschnitts 3 noch Gelegenheit, sich besser auszurüsten.

16. Elektrowerkstatt

Dieser Raum kann nur vom Gang durch eine Tür mit Ausweisleser betreten werden. Hier werden aus kleinsten Einzelteilen Spezialwanzen für die Stoiff 2000-Teddys hergestellt. In Plastikboxen lagern diverse Einzelteile, mit denen die Plüschis aber nicht viel anfangen können: Transistoren, Miniplatinen etc. Es könnte höchstens eine Menge Spaß machen, die penibel sortierten Teile durcheinander zu mixen ...Hey, das ist es! Unter der Decke ist eine Kamera angebracht.

Fahrrad 1 und 2:

Um den Fahrrad 1 zu rufen benötigt Plüschis einen Ausweis. Mit anderen Worten: Dies ist kein Fluchtweg. So sorry.

Gang

An dem weißen Gang ist bis auf ein paar Kameras, die an einigen Stellen hängen nichts auffällig. Sie hängen an der Decke vor Raum 4, vor Raum 3 und vor Raum 9. Überwachungsbereiche siehe Text Raum 7. Südlich von jenem Raum 7 teilt eine Tür das Stockwerk in zwei Teile (siehe Karte). Die Tür ist nur mit einem Ausweis passierbar. Das heißt: Zu Beginn des Abenteuers läßt der SL die Plüschis hier besser noch nicht vorbei, denn hinter der Tür findet das Finale statt.

ZUFALLSBEGEGNUNGEN:

Zufallsbegegnungen werden nicht ausgewürfelt, sondern am besten eingebaut, wo sie passen und wenn die Spannung gerade nachläßt.

1. Bello: Bello ist ein großer Bernhardiner, der die Plüschis ständig überraschen kann. Glücklicherweise sieht er die Teddys nicht als Eindringlinge an. Das werden die sicherlich nicht zu hoffen wagen, wenn das ausgewachsene Fellmonster von 55 Kilo zum ersten Mal auf sie losstürmt (freudig bellend, versteht sich)! Bello ist ganz wild auf Gassi gehen. Wenn man ihm das nur oft genug ins Ohr säuselt, ist er kaum noch zu halten! Eine prima Fluchtmöglichkeit für die Teddys, die sich aber besser ein Seil oder etwas ähnliches besorgen, um sich auf dem Hund besser halten zu können, wenn er losstürmt.

2. Schorsch oder Gustl: Einer der beiden Wächter dreht gerade seine Kontrollrunde und hat etwas verdächtiges gehört! Schorsch ist besonders gefährlich, da er seinen Job wesentlich ernster nimmt als Gustl und jedem Vorkommnis gründlich nachgeht.

3. Doktor Höhniczek: Der verrückte Doktor taucht plötzlich auf, um sich irgendetwas aus dem Raum zu holen.

3. ON THE RUN!

Nach einiger Zeit werden die Plüschis von einer Überwachungskamera entdeckt. Entweder sind sie zu unvorsichtig gewesen, oder sie haben alle Ziele des Abschnitts 2 erreicht und der SL greift ein. Nach einer dramatischen Flucht landen die Teddys schließlich in der gelben DSD-Wertstofftonne vor dem Pentahaus. Von dort aus geht es direkt in einen Müllwagen der Stadtwerke. Von wegen Wiederverwertung, alles Beschiss! Während der Fahrt in dem LKW können die Plüschis ihre Ausrüstung vervollständigen, bis sie in München- Riem auf einer Müllkippe abgeladen werden.

SPIELERINFORMATION

Auf einmal hört ihr eine Sirene ertönen. Ihr fragt euch, was wohl passiert sein könnte, als Nummer 5 plötzlich bemerkt, daß an der Kamera, die ganz in der Nähe an der Decke hängt, ein rotes Licht angegangen ist. Man hat euch entdeckt!!! Jetzt wird es höchste Zeit zu verschwinden, wenn ihr nicht heute noch unter dem Skalpell von Dr. Höhniczek enden wollt! ✓

Schorsch hat die Plüschis auf einem der Monitore im Wärterzimmer entdeckt. Jetzt beginnt die Jagd! Den Teddys bleibt nicht viel Zeit um aus den Fängen des BBD zu entkommen. Wie die Jagd abläuft, bleibt dem SL überlassen, Hauptsache, sie ist spannend und Höh-

niczek bzw. die Wächter sind den Plüschis immer dicht auf den Fersen. Denen sollte trotz der Panik noch klarwerden, daß es ab jetzt einen handfesten Beweis für die Existenz lebender Plüschis gibt: Eine Videoaufzeichnung! Im Finale geht es unter anderem darum, diese zu finden und zu vernichten. Es gibt drei Möglichkeiten zu fliehen:

1. Bello: Wenn die Plüschis mittlerweile herausbekommen haben, wie wild Bello auf Gassi gehen ist, kann der SL den Hund als Rettung in der letzten Minute schicken: Die Plüschhelden müssen den Bernhardiner zuerst erklimmen, was durch eine Klettern +2 Probe gar nicht so einfach ist. Kommt ein Teddy auf die Idee »Platz« zu rufen (möglichst mit bayrischem Akzent), so ist das einen extra Keks wert! Dann prescht Bello los. Natürlich kommt er durch alle Sicherheitssysteme durch, aber die Plüschis müssen ihren Felluntersatz um ein paar verdutzte BBD-Agenten herumschiffen, die sich beherzt in den Weg werfen. Um die Spannung zu erhöhen, baut der SL ein paar Reiten Proben ein, aber, ganz klar: die Plüschis entkommen. Bello bremsst allerdings vor einem offenen Fenster im ersten Stock: er hat sich in der Etage geirrt! Spätestens jetzt werden die Teddys mit dem Prinzip »Trägheit der Masse« bekannt gemacht: In hohem Bogen fliegen sie unter dem Gebell des Bernhardiners durch das Fenster, genau in die gelbe Mülltonne vorm Pentahaus.

2. die DSD-Anlage: Wie in Raum 3 beschrieben, können die Plüschis mit einem »Wunder Punkt«-Aufkleber entkommen. Dr. Höhniczek ist ihnen dann ganz dicht auf den Fersen und versucht sie aus der Sortieranlage wieder herauszufischen! Die Plüschis müssen einige GE Proben ablegen um der großen, behaarten Pranke des verrückten Doktors zu entkommen, doch schließlich landen sie in dem Rohr, das in die gelbe DSD-Tonne vor dem Pentahaus führt.

3. Lüftungsschächte: Einfallslose Teddys fliehen durch die Lüftungsschächte. Ein Eingang befindet sich im Generator-Raum. Das Kriechen durch die dreckigen Schächte gibt aber einen Abzug von -1 auf den Knuddelwert. Der Lüftungsschacht endet, wo sonst, über der gelben DSD-Tonne, die ein perfektes Sprungtuch abgibt.

In der Wertstofftonne angelangt geht das Abenteuer gleich weiter:

SPIELERINFORMATION

Gerade seid ihr in der gelben Tonne gelandet, als ihr Stimmen von großen Traplern hört. Entsetzt wartet ihr darauf, das eine BBD-Hand euch ergreift und die Flucht zu Ende ist, als der Deckel der Tonne zugeklappt wird. »Weißt du, was des mit dea gelben Tonne auf sich hat, Josef?« . »Na irgend a Schmä, komm, laß verladen.« Dann wird die Tonne angehoben und ihr hört eine Maschine anlaufen. Die Tonne kippt

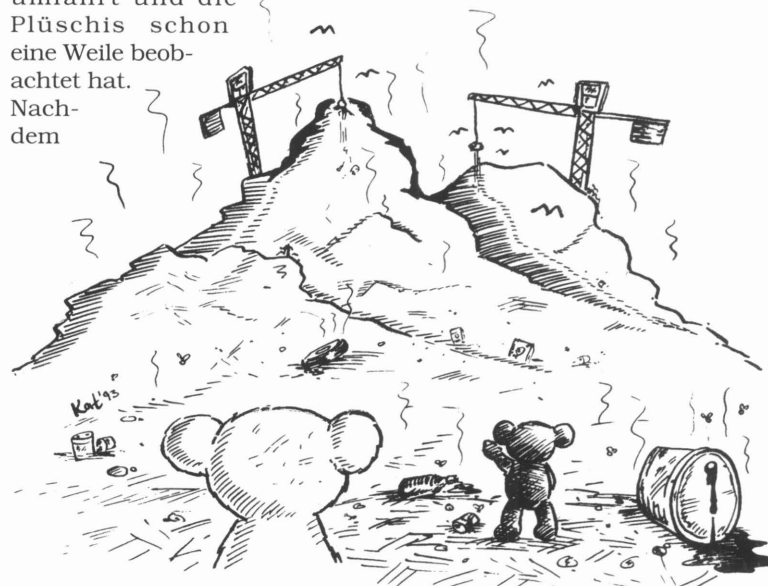
langsam vorne über und mit dem Müll unter euch fliegt ihr in ein großes, dunkles Loch!

Die Plüschis sind soeben in einem Müllfahrzeug der Münchener Stadtwerke gelandet. Die beiden Müllmänner können mit der gelben Tonne offensichtlich noch nicht viel anfangen. Das Pentahaus war jedenfalls die letzte Station auf ihrer Tour. Jetzt fahren sie nach München zurück, um die Ladung auf eine Müllkippe zu bringen. Während der Fahrt gewöhnen sich die Plüschis langsam an den spärlichen Lichteinfall und können sich in dem Müllwagen umsehen. Es ist doch erstaunlich, was Menschen alles wegwerfen! In dem Müll lässt sich jedenfalls etliches finden, was durchaus als Ausrüstung taugt: Aus Schnürsenkeln kann man Seile machen, Blechdosen taugen als Rittersrüstung usw. Gefahr droht in den Kurven, die Müllmann Josef mit Höchstgeschwindigkeit nimmt. Dann setzen sich richtige Müllwellen in Gang und die Plüschis müssen eine Schwimmen -3 Probe bestehen, um nicht darunter begraben zu werden. Wen die Obstreste, Joghurtbecher etc. erwischen, der verliert einen Punkt vom Knuddelwert.

AGENTEN AUF DEN FERSEN

4. AUF DER MÜLLKIPPE

Nachdem der Müllwagen sein Ziel erreicht hat, bleiben die Plüschis allein auf einer riesigen Müllkippe zurück. Wohin sie auch gehen, es gibt kein Entkommen! Hoffnungslosigkeit macht sich bei Nummer 5 & Co. breit, als ein kleiner Junge auftaucht. Es ist Kevin, der auf der Müllkippe öfter mit seinem BMX-Rad herumfährt und die Plüschis schon eine Weile beobachtet hat. Nachdem



sie Vertrauen zu ihm gefunden haben, nimmt er die Plüschis mit zu sich nach Hause.

SPIELERINFORMATION

Nach einer langen Fahrt kommt der Wagen zum Stehen. Der große Behälter, in dem ihr euch befindet, setzt sich quietschend in Bewegung und mit ihm die Müllmassen um euch herum. Kurz darauf fliegt ihr schon den Abhang eines stinkenden Berges hinunter. Es geht sehr steil abwärts und als ihr am Fuß des Müllmassivs angekommen seid, fühlt ihr euch ziemlich erschöpft. Die Anstrengung kostet 15 PFRIP. Euer Blick wandert umher, doch soweit das Knopfauge reicht, könnt ihr nichts als eine endlose Müllwüste erkennen, die aus Joghurtbechern, leeren Milchtüten und alten Autoreifen zu bestehen scheint. ✓

Die Plüschis sind auf einer riesigen Müllkippe in München-Riem gelandet, die auf dem Gelän-



de des alten Flughafens errichtet wurde. Die Müllwand, die die Teddys heruntergefallen sind, ist viel zu steil, um dort wieder hoch zu klettern. So bleibt ihnen nichts weiter übrig, als sich auf den Weg zu machen, um woanders aus der Müllwüste zu entkommen. Der SL lässt sie geraume Zeit umherirren und ab und zu einen kleinen Aussichtshügel erklimmen. Doch wohin die Plüschis gehen, aus den Müllmassen gibt es kein Entkommen. Langsam wird es dunkel und kälter.

SPIELERINFORMATION

Plötzlich durchbricht ein Geräusch die Stille. Etwa 100 Schritt von euch entfernt kommt ein kleiner Junge hinter einem Müllberg hervor. Er trägt eine Baseballmütze und schiebt ein BMX-Fahrrad neben sich her. Nach eurem »Grundlagen.TXT«-Wissen zu urteilen müsste er etwa 12 Jahre alt sein. »Hey Leute...Äh, ich bin Kevin. Is ja echt cool wie ihr hier so rumlauft! Seid ihr aus irgend 'nem Film? Hey, versteht ihr mich überhaupt?«. Der Kleine starrt euch ziemlich an.

Kevin war auf der Müllkippe unterwegs, um mit seinem Rad ein paar Sprünge zu üben, als er die Plüschis bemerkte. Er ist ihnen schon eine ganze Weile gefolgt und kann immer noch

nicht glauben, was er sieht. Die Plüschis haben wahrscheinlich Angst vor Kevin, weil er ein Mensch ist, auf der anderen Seite sieht er auch nicht gerade wie ein BBD-Agent aus. Es sollte sich ein Gespräch entwickeln, bei dem sich alle nähern. Wenn die Plüschis das partout verhindern, kann man ihnen klar machen, daß sie auf der verlassenen Müllkippe, auf der es immer kälter wird, auch nicht sicherer sind, als wenn sie Kevin vertrauen. Der kleine Junge schlägt ihnen jedenfalls vor, erst mal mit zu ihm nach Hause zu kommen. Wenn die Plüschis zustimmen, verstaut Kevin sie vorsichtig in seinem Rucksack und rast mit seinem BMX-Rad los. Nach ein paar Sprüngen geht es eine versteckte Schanze hinauf und schon liegt die Müllkippe hinter ihnen.

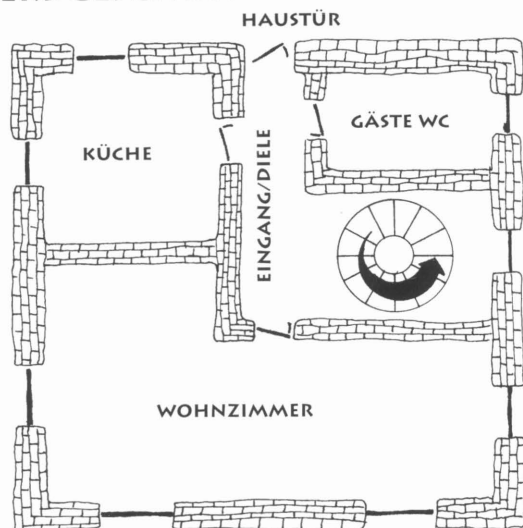
5. MIT KEVIN ZU HAUSE

Gegen 19.00 Uhr erreichen die Plüschis und ihre neuer Freund das Haus der Familie Klein. Kevin ist allein zu Hause, denn seine Eltern sind im Kino und so steht einer Erkundungstour durch das Gebäude nichts im Weg. Später, nachdem Herr und Frau Klein zurück sind, müssen die Plüschis vorsichtiger sein. Insbesondere droht die Gefahr von Kevins Mutter, einer Reinlichkeitsfanatikerin, die schon als Kind Fernsehwerbung für Waschmittel machte, in die Waschmaschine gesteckt zu werden. Die Zeit im Haus der Kleins müssen die Plüschis nutzen, um wichtige Informationen zu sammeln. Wo kommen sie her; was für ein Gebäude war das, aus dem sie geflohen sind; welche Organisation steckt dahinter ??? Fragen über Fragen, die aber durch ein paar Telefonanrufe mit verstellter Stimme und andere Nachforschungen geklärt werden könnten. So ergibt ein Anruf bei der Telefonauskunft die Rufnummern des BBD. Beim Ausprobieren der Nummern stellt sich eine als Leitung zum Computersystem des Geheimdienstes heraus. Ebenfalls mysteriös sind die Gestalten, die immer wieder um das Haus schleichen und es zu beobachten scheinen. Wie die Plüschis später erfahren, handelt es sich dabei um Aktivisten der TLF (Teddy Liberation Front, einem Ableger der PLO). Zunächst geraten die Teddys jedoch auf zwei falsche Fährten. Gefährlich wird es, als Carla, 10jährige Nachbarstochter und Ex-Freundin von Kevin, die Plüschis entdeckt. Hoffentlich haben Nummer 5 & Co. sie vorher beim Zerstechen der Fahrradreifen von Klein junior entlarvt, denn indem sie die Kleine erpressen, können sie Zeit gewinnen.

Da die einzelnen Räume des Hauses der Kleins keine besondere Bedeutung haben, soll an dieser Stelle auf eine platzfressende Beschreibung der einzelnen Zimmer verzichtet werden. Wenn der SL mag, bleibt beim Eintreffen im Haus genügend Zeit, um ein paar spaßige Standardszenen in improvisierten Zimmern durchzuspielen. Schließlich ist dies für die Plüschis der erste Kontakt mit der Welt der

Menschen. Wichtig ist aber der Grundriß des Hauses, denn wenn der BBD in Szene 6

ERDGESCHOSS



angreift, gilt es, den einzigen noch verbleibenden Fluchtweg zu finden. Siehe somit auch die Karten auf dieser Seite.

ZUFALLSBEGEGNUNGEN

Gerade die Jungs von der TLF sollten immer wieder mal in Aktion treten, um nicht in Vergessenheit zu geraten. Schließlich spielen sie später noch eine wichtige Rolle. Kevin's Mutter und Kater Fauch bringen die Plüschis in langweiligen Situationen garantiert wieder auf Trab.

1. Kevins Mutter: Frau Klein sucht ihren Sohn oder will etwas aus dem Zimmer holen, in dem sich die Plüschis gerade befinden. Um dem Gang in den Waschknecht zu entgehen, müssen sich die Teddys schnell verstecken. Wenn sie das nicht mehr rechtzeitig schaffen, bleibt ihnen wohl nichts anderes übrig, als wie unbeseelte Stofftiere einfach dazuliegen und ihr Schicksal tapfer zu ertragen. Die heilige Pöselinde sei mit ihnen.

2. Kater Fauch: Dieses süße kleine Kätzchen...Falsch! Dieser fette, wilde Kater hat schon seit Wochen kein Wollknäul mehr zerfetzen, keinen Kratzbaum in Stücke raspeln und kein Plüschtier foltern können. Hey! Aber da sind ja endlich die langerwarteten neuen Spielkameraden. Besonders, wenn Kevin aus dem Haus ist, wird das für die Plüschis bestimmt ein großer Spaß...

Sollte es zum Kampf kommen, hier die Werte:

IN 8 GE 10 MU 10 ST 27,

LK 65 RS 3

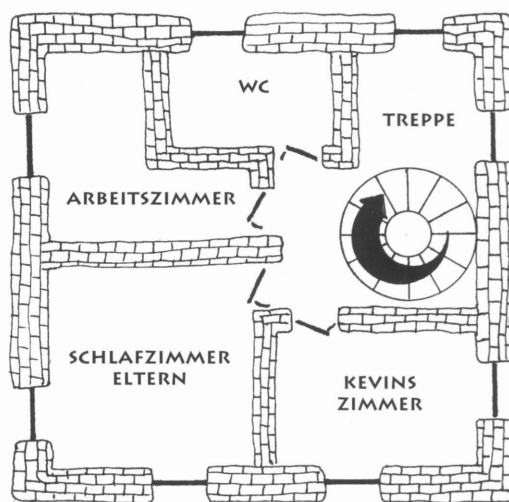
Waffe: Biß Krallen Draufspringen,

TK: 5W6 1W6+3 2W6+5

Das Draufspringen gelingt jedoch nur nach einer zusätzlichen erfolgreichen GE-Probe + 2.

3. TLF-Aktivisten: Die Befreiungsgruppe besteht aus Wilson, einem orangen Stofftiger, Rubber, einer blauen Plüschente mit Gummischnabel (kein Cybertech!) und ZZZischel, einer bunten Stoffschlange mit grünem Hut. Sie sind auf der Suche nach neu beseelten Plüschtieren, um ihnen die frohe Botschaft zu bringen, daß sie nicht allein auf dieser weiten Welt sind. Wahre Befreier, was sie auch mit ihren »TLF« bedruckten T-Shirts zeigen (Zur TLF siehe weiter unten)! Im Rahmen dieser Zufallsbegegnungen treten Wilson und Freunde nur einzeln auf. Es sollte auch jetzt noch nicht zu einer

1. STOCK



Kontaktaufnahme kommen, denn eigentlich müßten die Plüschis befürchten, daß sie es entweder mit Thommy dem Leichenfledderer oder Spezialagenten des BDD zu tun haben.

NACHFORSCHUNGEN

TLF - Bei ihren Nachforschungen werden die Plüschis wohl auch auf den Begriff TLF stoßen. In Wahrheit verbirgt sich dahinter die Teddy Liberation Front, eine Konkurrenzorganisation der PLO (siehe auch weiter unten). Nach dem Fernsehen mit Kevin könnten die Plüschis auch zu dem Schluß kommen, daß es sich um Thommy den Leichenfledderer, ein grausamer Held aus der gleichnamigen Zeichentrickserie für Rollenspieler handele. Das würde die nachts ums Haus schleichende Gestalt erklären. Nachforschungen bei der Telefonauskunft ergeben allerdings, daß die TLF ein Tochterunternehmen des BDD ist. Handelt es sich also vielleicht um einen Spezialagenten, der den Plüschis auf den Fersen ist? Der SL sollte Hinweise in jede Richtung streuen... **DISKETTE:** Wenn die Plüschis Kevin die Diskette, die sie hoffentlich aus dem Labor mitgenommen haben, zeigen, schlägt er vor so schnell wie möglich bei seinem Kumpel Meik vorbeizuschauen. Meik ist ein Computerfreak und hat auch die nötigen Geräte, um die Diskette zu entschlüsseln; Kevin alleine kann nichts ausrichten.

ERSTER TAG

19.45 Uhr: Um halb acht will Kevin Fernsehen gucken. »Hey Leute, schnell, auf ERTEL kommt jetzt meine Lieblingsserie, Thommy der Leichenfledderer!«. Kaum läuft die Glotze beginnt auch schon der Trailer der Sendung. Auf dem Bildschirm steht in großen, blutroten Lettern »TLF«, dazu erschallt das boshafte Lachen des Leichenfledderers. »Haha, jetzt holt er euch!«. Bei Thommy handelt es sich um eine Rollenspiel-Zeichentrickfigur aus dem Kinderprogramm von ERTEL, die ihre Opfer, unter anderem auch lebende Plüschtiere, auf lehrreiche Art und Weise um die Ecke bringt und dann fleddert. TLF kann sich auf magische Art und Weise verwandeln und tritt in den verschiedensten Gestalten auf. Kevin ist sich, wie er während der Sendung sagt, aber nicht sicher, ob es Thommy nicht wirklich gibt. Frank, ein Klassenkamerad, hat ihm erst neulich erzählt, das er ein unheimliches Schlürfen gehört hat, und als er danach in sein Zimmer kam waren in seinem Teddy zwei Löcher drinnen »Echt, die waren fast fünf Zentimeter groß!«.

20.00 Uhr: Um acht Uhr gibt es Nachrichten auf dem Ersten. Über die Plüschis und den Bayrischen BespitzelungsDienst wird nichts berichtet. Aber eine anderen Nachricht dürfte Nummer 5&Co interessieren, falls sie sich noch an den Namen Matausch erinnern, den der verrückte Dr. Höhniczek genannt hatte: »Wie das Frankfurter Institut für unidentifizierte Tatenabdrücke FIFUT meldete, wurde der bekannte Archäologe und Verhaltensforscher Professor Dr. Dr. Indiana Matausch vor drei Wochen entführt. Dies wurde erst jetzt bekannt gegeben, um eine Panik unter den Mitarbeitern von FIFUT zu verhindern. Eine politische Tat wird nicht ausgeschlossen. Matausch hatte zuletzt an Fußprofilen aus dem späten Sekontertiär am Frankfurter Flughafen geforscht.«

21.00 Uhr: Um neun Uhr kommen die Kleins aus dem Kino zurück. Kevin bringt die Plüschis schnell in sein Zimmer und geht dann nach unten, um seine Eltern zu begrüßen. Wenn die Teddys sich aus dem Raum wagen und lauschen, können sie das Gespräch mitbekommen. »Hallo mein Liebling. Nein, wie siehst Du denn wieder aus? Hast Du dich wieder auf der Müllkippe rumgetrieben? Du weißt doch, das ich Dreck nicht ausstehen kann... Hör auf Deine Mütter, Junge, sonst steht sie ja nur noch vor der Waschmaschine... Aber Du hast doch wenigstens Dein Zimmer aufgeräumt, nicht mein Schatz?«. Mit diesen Worten geht Frau Klein die Treppe hoch und nimmt Kevins Zimmer in Augenschein. Natürlich ist es nicht aufgeräumt (»Kevin!...«). Na, wo sind denn jetzt die Plüschis? Entdeckt Kevins Mutter seine neuen Freunde, so gerät ihr durch das unaufgeräumte Zimmer ohnehin schon im zweiten Gang schlagende Puls völlig außer Kontrolle und es kommt zu der folgenden Szene. Aber auch wenn die Plüschis sich erfolgreich versteckt haben, ist die

Gefahr noch nicht vorüber! Solange sie sich im Haus der Kleins aufhalten, kann die Mutter immer mal unerwartet auftauchen (siehe auch Zufallsbegegnungen).

SPIELERINFORMATION

Vor euch baut sich Kevins Mutter auf und schaut auf euch herab. Ihr Gesicht macht einen angewiderten Eindruck. »Kevin! Was ist das? Wo hast du diese widerlichen Stofftiere aufgegeben? Die sind ja total dreckig!!!«. Frau Klein streckt die Zunge heraus und macht einige würgende Laute...; Kevin bleibt nichts übrig, als schweigend auf den Boden zu starren. »Du willst es wohl nicht sagen?!«, meint Frau Klein. »Ernst, dein Sohn hat hier total verdreckte Plüschtiere angeschleppt! Was soll ich mit den Viechern bloß machen?«. »Ja, wasch sie halt«. Der Vorschlag ihres Mannes scheint Frau Klein zu gefallen. Jedenfalls greift sie euch mit einem breiten Grinsen und geht in den Keller herunter. Dabei murmelt sie immer etwas von »Ja, weg mit dem Dreck!«. Ihr stoppt vor einer großen weißen Maschine, auf der »Waschknecht« geschrieben steht. Frau Klein öffnet ein kleines Fach auf der Oberseite und schüttet weißes Pulver hinein. Dann macht sie eine große Tür an der Vorderseite des »Waschknecht« auf und wirft euch in das Innere. Als die Tür mit einem lauten RUMS wieder zufällt, ist der Rückweg abgeschnitten... ✓

Die Fahrt im Waschknecht ist zwar umsonst, kann die Plüschis aber ihre Gesundheit kosten. Während Wasser in die Maschine läuft, steigt den Teddys der liebe Geruch von Perwolf in die Nase. Alle Sorgen des vergangenen Tages verfliegen, als sich ein dichter Tensid-Schleier auf die Knopfaugen von Nummer 5&Co. legt. Bis sich die Waschtrommel auf einmal in Bewegung setzt! Die Plüschis, schon völlig angetörnt, purzeln wild durcheinander. Und dann dreht der Waschknecht-2000-Hyperwash richtig ab! Immerhin kommt das Ding im Hauptwaschgang auf satte 2000 Umdrehungen pro Minute. Den Plüschhelden droht, im wahrsten Sinne des Wortes, ein Schleudertrauma. Es muß ihnen schnell klarwerden, daß sie nur, wenn sie sich in der Mitte der Trommel halten, einigermaßen davonkommen. Eine Taktik, dies zu schaffen, ist, sich gegenseitig festzuhalten und die mitdrehenden T-Shirts, Unterhosen und Hemden an den Trommelrand zu drücken. Am Ende der Fahrt kann der Spielleiter das Vorgehen bewerten; in jedem Fall sind die Plüschis völlig orientierungslos und bekommen einen +1 Modifikator auf alle Proben. Dieser Modifikator kann aber auch höher ausfallen. Außerdem muß gewürfelt werden, um festzustellen, ob und welche Plüschhelden der Waschmittelsucht verfallen (30% Chance). Hat Meister Prooper einen neuen Großabnehmer gefunden???

Nach dem zu-Bett-gehen: Beim Einschlafen unterhält sich Kevin noch ein bißchen mit den Plüschis. Spätestens jetzt erfahren sie von Carla, seiner »Exfreundin«, wie Kevin sagt. Er

erzählt den Teddys, daß die Kleine ziemlich sauer auf ihn ist, seitdem »ich ihr den Laufpass gegeben habe«. Außerdem kommt das Gespräch, wenn die Plüschis es noch nicht wissen, darauf, daß in den letzten Tagen schon drei Mal ein Loch in die Reifen von Kevins BMX-Rad gestochen wurde. Der 12jährige Junge ist sich des Zusammenhangs noch nicht bewußt, er weiß halt noch nicht, wie Frauen so sind. Aber die Spieler werden doch schon ihre Erfahrungen gemacht haben...

Nachts: Die Plüschis wachen durch ein Geräusch, das vom Fenster herüberdringt, auf. Mit verschlafenen Knopfaugen erkennen sie, wie draußen auf dem Fenstersims eine Gestalt in ihrer Größe entlangschleicht. Auf einmal dringt ein Lichtstrahl durch das Fenster. Die Gestalt leuchtet mit einer Taschenlampe herein. »Hm, was ist'n los, Leute?«. Kevin wird wach. Wenn die Plüschis schnell in Richtung Fenster laufen, können sie die Gestalt näher erkennen: Da draußen steht ein großer Plüschtiger auf dem Sims. Er trägt ein T-Shirt mit dem Aufdruck »TLF«. In diesem Moment erfasst der Lichtstrahl Kevin, der wie von der Tarantel gestochen im Bett aufspringt. »Was ist los, wer ist da. Sind es die Agenten?«. Doch der Unbekannte ist schon verschwunden.

ZWEITER TAG:

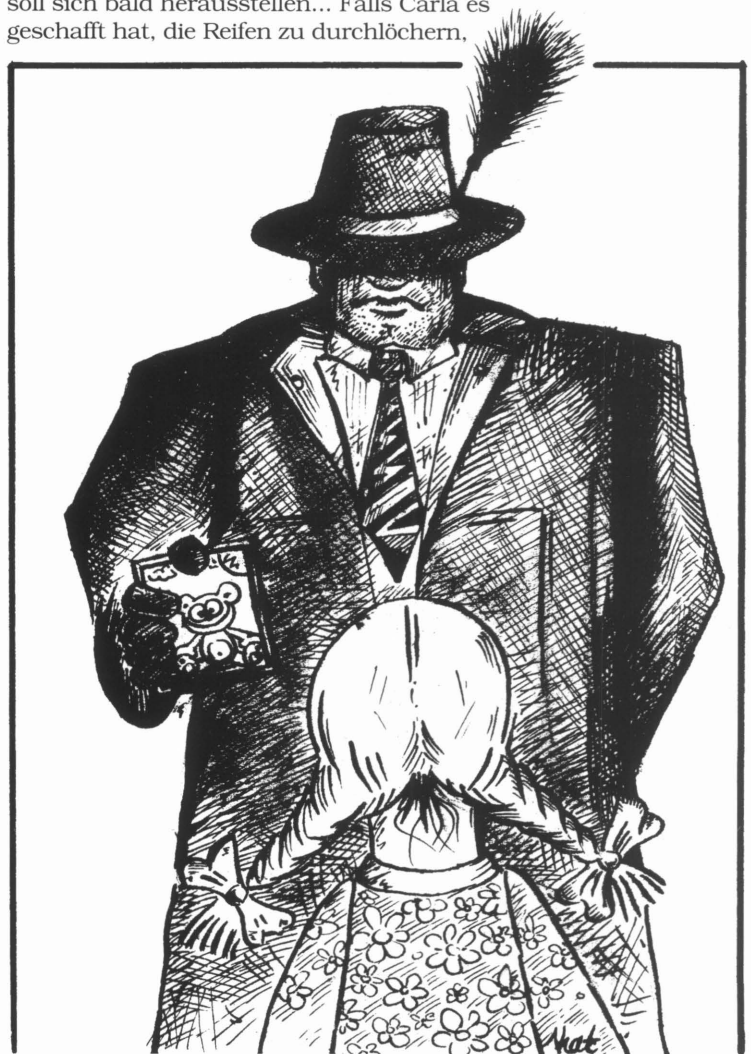
Morgens: Die großen Trampler gehen ihren Pflichten nach: Kevin muß in die Schule, Herr und Frau Klein zur Arbeit. Sturmfreie Bude für die Plüschis... Der SL sollte die Spieler, falls sie nur Plüsch bzw. Flausen im Kopf haben, dahin lenken, daß sie die Zeit nutzen, um ein paar Nachforschungen anzustellen, z.B. per Telefon. Wo kommen sie her, wer oder was steckt hinter Dr. Höhniczek?

12.00 Uhr: Von dem Fenster in Kevins Zimmer aus können die Plüschis beobachten, wie Carla, das Nachbarsmädchen, vor dem Haus der Kleins herumschleicht. Um zwölf Uhr macht sich die Kleine mit einem großen Nagel in der Hand an Kevins BMX-Rad zu schaffen. Bevor sie jedoch die Reifen zerstechen kann, wird sie von ihrer Mutter ins Haus gerufen. Die Kleine ist sichtlich wütend und sieht nicht so aus, als wenn sie aufgeben würde.

13.00 Uhr: Kevin und seine Mutter kommen zurück. Der Kleine kann es gar nicht erwarten auf sein Zimmer zu kommen, wo er den Plüschis eine Schreckensnachricht überbringt: »Die suchen euch! Die fiesen Typen, von denen ihr mir erzählt habt. Heute sind zwei von denen bei uns in der Schule gewesen. Ganz in schwarz waren die angezogen: schwarze Trachtenhüte, schwarze Trachtenjacken, schwarze Hosen und so. Herr Urntzig, das ist unser Rechtskundefachlehrer meinte, die wären von der Polizei und müßten uns ein paar Fragen stellen. Dann haben

die jedem ein Foto von euch gezeigt und uns gefragt, ob wir diese Teddys schon mal gesehen hätten. Mann, ich hatte echt Angst!«. Der BBD hat die Jagd auf die Plüschis gestartet.

14.00 Uhr: Carlas Erinnerungen an den Film »Eine verhängnisvolle Affäre« kommen wieder hoch. Die Kleine beschließt ihre Rache fortzusetzen und den Reifen an Kevins BMX-Rad den Rest zu geben. Hoffentlich liegen die Plüschis auf der Lauer, als Carla zur Garage schleicht und mit dem Nagel anfängt auf das Reifengummi einzustechen. Da das Nachbarsmädchen nicht besonders stark ist, bleiben fünf Minuten, um sie zu überführen oder einzugreifen. Ob die Plüschis nun Kevin holen oder ein Polaroid-Sofortbild machen, wichtig ist, daß sie die Kleine mit Beweisen in der Hand haben. Wie wertvoll diese Beweise sind, soll sich bald herausstellen... Falls Carla es geschafft hat, die Reifen zu durchlöchern,



macht sich Kevin gleich anschließend laut fluchend daran sie zu reparieren.

15.00 Uhr: Carlas Rache kennt keine Grenzen. Um sich besonders gründlich an ihrem Ex-Freund rächen zu können, beobachtet sie das Haus der Kleins mit einem Fernglas. Eigentlich wollte sie ja nur irgendetwas herausfinden, das sie anschließend bei Kevins Eltern petzen

kann. Als aber ein putzmunteres, lebendiges Plüschtier im Okular auftaucht, übertrifft das ihre Erwartungen bei weitem. Die Entdeckung scheint ihr sogar so wichtig, das sie sie gleich ihrer Mutter erzählt! Glücklicherweise sind große Trampler im Alter mental nicht mehr besonders flexibel und Carlas Mutter schenkt ihrer Tochter natürlich keinen Glauben. Enttäuscht will Carla wenigstens Kevin zeigen, daß sie bescheid weiß.

SPIELERINFORMATION

An der Tür klingelt es. Kevins Mutter ruft, daß sie schon aufmache und kurze Zeit später steht ein kleines, vielleicht 10jähriges Mädchen vor euch. Sie stemmt die Hände in die Hüften und wirft ihr blondes Haar in den Nacken zurück. *»Ihr braucht gar nicht so zu tun, als ob ihr normale Stofftiere seid, ihr blöden Dinger. Ich weiß genau, daß ihr lebt. Ich hab euch nämlich mit dem Fernglas beobachtet. ÄtschiBätsch. Und die schwarzen Männer, die heute in der Schule waren, die suchen euch auch. Das petz ich!«*. Auch wenn die Plüschis sich noch so vorsichtig im Haus bewegt haben, zu dieser Szene muß es kommen. Es ist eine sehr gefährliche Situation. Denn vor den Plüschhelden steht zwar nur ein kleines Mädchen, dem man nicht besonders viel Glauben schenkt, aber wenn erst allgemein bekannt wird, daß der BBD die Plüschis wirklich sucht... Jetzt können Kevin und seine felligen Freunde hoffentlich ihren Trumpf ausspielen und Clara mit der Entdeckung der »Reifenstraftat« (Kevin) unter Druck setzen. Am besten erzählen sie ihr gleich, daß darauf mehrere Jahre Gefängnis stehen, dann gibt das Nachbarsmädchen kleinbei. Haben die Plüschis keinen Trumpf im Ärmel, rennt Clara schließlich zu Frau Klein und petzt die ganze Geschichte. Auch Kevins Mutter glaubt ihr nicht, jedenfalls nicht bis um 16.00 Uhr. ✓

Ab 16.00 Uhr: Nachdem die Befragung der Schulkinder keine Ergebnisse gebracht hat, ändert der BBD seine Strategie. In Radio und Fernsehen wird eine fingierte Nachricht verbreitet, um an Informationen über den Aufenthaltsort der Plüschis zu gelangen. *»Wie die Deutsche Puppen- und Plüschtierindustrie meldet, ist es bei mehreren ihrer Mitglieder zu Produktionsstörungen gekommen. Dadurch sind einige Stofftiere in den Umlauf gelangt, die mit der Chemikalie Haluzi-Schock7 belastet sind. Haluzi-Schock7 ruft Wahrnehmungsstörungen und Halluzinationen hervor. Wenn ihr Kind zum Beispiel behauptet, daß sein Plüschtier lebendig sei, wenden sie sich bitte unter folgender Telefonnummer an unser Beratungsteam: 08765-2240«* Unter der Telefonnummer erreichen die ahnungslosen Eltern natürlich kein Beratungsteam, sondern den BBD. Das können sich auch die Plüschis denken; nicht zuletzt dadurch, daß 08765 die Vorwahl von Spitzelburg ist. Die Meldung wird in allen Nachrichtensendungen gebracht und Kevins Mutter hört sie bereits in den 4-Uhr-Nachrichten. Wieviel Zeit den Plüschis jetzt noch bleibt hängt davon ab,

wie gut Kevin und seine pelzigen Freunde Clara in der Hand haben. Wenn die Teddys nichts von ihren Fahrradanschlügen wissen, petzt das kleine Mädchen gleich, nachdem sie die Plüschis entdeckt hat und bei Kevin war. Der BBD greift dann gegen 16.15 Uhr an. Haben Nummer 5 & Co. Clara zwar ertappt, stehen aber ohne Beweise dar, traut sich die intrigante Nachbarstochter erst um 20.00 Uhr zu petzen. Im besten Fall, also mit Beweisen in den Händen, sagt sie Kevins Mutter erst am nächsten Tag nach der Schule, was sie gesehen hat.

DRITTER TAG

13.00 Uhr: Einen dritten Tag verbringen die Plüschis bei den Kleins nur, wenn sie Carla erpressen konnten zu schweigen. Spätestens um 13.00 Uhr schlägt die Kleine dann aber doch zu und erzählt Kevins Mutter, was sie gesehen hat. Bis dahin haben die Plüschis hoffentlich alle Informationen, die sie für den Gegenangriff auf den BBD brauchen.

6. ANGRIFF DES BBD

Carla hält am Ende doch nicht dicht. Sie petzt bei Kevins Mutter, daß es sich bei den Teddys, die in den Infosots des BBD beschrieben werden, um die neuen Plüschtiere ihres Exfreundes handelt. Frau Klein ruft daraufhin die Telefonnummer an, die in der Nachricht genannt wird und informiert so unwissend den BBD. Kurz darauf will sie mit ihrem Sohn über die Sache sprechen, doch die Agenten stehen bereits vor der Tür. Kevin und den Plüschis bleibt nur die Flucht mit dem BMX-Rad.

SPIELERINFORMATION

»Kevin! Kevin, Schatz hör mal! Carla hat mir vorhin gesagt, daß die neuen Plüschtiere, mit denen Du jetzt immer spielst, die sind, von denen sie im Radio und im Fernsehen immer sprechen. Geht es Dir auch gut Schatz?«. Ihr hört Schritte die Treppe hochkommen. *»Kevin, mach dir keine Sorgen, ich habe gleich die Nummer angerufen, die in diesen Sendungen immer genannt wird.«*. In diesem Moment klingelt es an der Tür. Kevins Mutter macht auf dem Absatz kehrt und geht zurück in Richtung Haustür. *»Eine Sekunde, mein Schatz, es hat geklingelt!«*. Von draußen hört ihr wildes Hundebellen. Eine Blick durchs Fenster läßt eure schlimmsten Alpträume wahr werden: Der BBD! Das ganze Haus ist von Agenten in schwarzen bayrischen Trachtenjacken, schwarzen Hosen und Trachtenhüten umstellt. Dieselben Typen, die auch in Kevins Schule waren! Einer von ihnen hält einen wild kläffenden Schäferhund an der Leine, der die Zähne fletscht. Der Mann holt irgendetwas aus der Tasche und läßt den Hund daran riechen:

Plüschtierfell! Aus Richtung Haustür hört ihr Kevins Mutter aufschreien. ✓

Der BBD hat das Haus umstellt. Unten an der Tür haben die Agenten Kevins Mutter einfach zur Seite geschoben und dringen in das Haus ein. Wenn die Plüschis sich noch keine Gedanken gemacht haben, wo es Fluchtwege gibt, dann wird es jetzt höchste Zeit: Die Haustür scheidet völlig aus. Auch die Fenster im Erdgeschoß sind unerreichbar, da die Agenten schon im Haus sind. Im ersten Stock sind die Fenster zu hoch, als das Kevin einfach runter springen könnte. Bleibt nur...über das Schrägdach unter dem Schlafzimmer der Eltern in die Garage zu gelangen! Es gibt es keinen anderen Ausweg mehr! Während sich die Plüschis und Kevin aus dem Fenster hangeln (Klettern +2 Probe), hasten die BBD-Agenten schon die Treppe hoch. Schafft ein Plüsch die Probe nicht, so fällt er/sie auf das Vordach und gerät ins Rutschen! Bevor er über den Dachrand direkt in die Arme seiner Jäger schliddert, muß der verunglückte Plüschheld sich mit einer GE-Probe an irgendeinem Vorsprung festhalten. In das Dach ist eine Luke eingelassen, durch die man direkt in die Garage gelangt. Mit vereinten Kräften läßt sie sich auch von außen öffnen.

Glücklicherweise steht der Wagen von Frau Klein unter der Luke. Kevin springt auf das Autodach und hilft dann den Plüschis nach unten. Damit haben es Nummer 5&Co. bis zum »Fluchtwagen« geschafft... Nein, nein, von Frau Kleins Auto ist nicht die Rede, sondern von Kevins BMX-Rad (Bei dem Wagen dürften die Plüschis leichte Probleme haben an die Kuppelung zu kommen...)! An den Garagenwänden sind Gartenutensilien angebracht: ein Rechen, eine Harke, eine Schaufel, Heckenscheren etc. Wie gut sich diese Sachen doch als Rammböcke eignen, wenn sie von ein paar Teddypfoten fest umklammert werden... Die Plüschis müssen sich beim Bewaffnen aber beeilen, denn die BBD-Agenten sind ihnen dicht auf den Fersen. Schließlich verstaute Kevin Nummer 5&Co. offen in seinem Rucksack, damit sie in der bevorstehenden Schlacht einen guten Halt haben.

SPIELERINFORMATION

Nachdem ihr in dem Rucksack verstaute seid, drückt Kevin einen roten Knopf an der Wand und springt auf sein BMX-Rad. Mit einem leisen Surren setzt sich das Garagentor in Bewegung... Die Schreie der BBD-Agenten von draußen werden lauter und nachdem das Tor zur Hälfte hochgefahren ist, könnt ihr die Männer selbst erkennen. Auf den ersten Blick seht ihr vielleicht 20 der schwarz gekleideten großen Trampler, von denen sich etwa 5 in unmittelbarer Nähe der Garage aufhalten. Auf einmal fängt der Hund, den ihr schon aus dem Fenster gesehen hattet, wie wild zu bellen an. Ihr erinnert euch, daß sein BBD-Herrchen ihn mit Plüschtierfell scharf gemacht hat. »Da hinde isser, dea Buab' ! Fass die Plüschwiecher! Hmm, ja Hasso, feines Fresschen, hols' dir gschwind'!«

Kevin tritt in die Pedalen und ihr rast aus der Garage heraus. Von rechts nähert sich euch der erste BBD-Agent!

Jetzt sollen die Spieler ihren langersehnten Kampf bekommen! Natürlich haben die Plüschis eigentlich gegen fünf BBD-Agenten keine Chance, aber das Überraschungsmoment ist durch den Durchbruchversuch auf ihrer Seite. Mit einem zum Rammbock umfunktionierten Werkzeug aus der Garage können die Teddys automatisch einen Agenten zu Boden schicken. Gegen den Rest müssen sie sich mit allen verbleibenden Mitteln zur Wehr setzen. Die BBD-Leute versuchen Kevin den Weg abzuschneiden und schnappen nach den Plüschis. Dabei würfelt der SL natürlich ständig. Immer wieder strecken sich schon die Finger nach ihnen, aber durch Kevins Fahrkünste, vom SL großzügig ignorierte Würfelresultate und hoffentlich viele Treffer mit Ketchupflaschen, Nudelhölzern und Stricknadeln entkommen die Teddys letztendlich. Die BBD-Agenten sind schon abgehängt, als die Plüschis ein wildes Keuchen hinter sich hören. Hasso! Die Plüschtierfressende Bestie holt auf. Der Hund fletscht seine Zähne und als er zum Sprung ansetzt, blicken die Teddys direkt in einen von 3cm langen Hauern bewehrten, abgrundtiefen Rachen. In diesem Moment zischt ein Pfeil an ihnen vorbei und trifft die Bestie. Jaulend bleibt der Hund zurück; der Pfeil klebt mit einem roten Plastikpfropfen direkt auf seiner Stirn. Wem eine Intelligenz Würfelprobe+5 gelingt, der kann gerade noch erkennen, wie hinter der nächsten Hausecke eine kleine Gestalt verschwindet. Was die Plüschhelden nicht erkennen können, ist, daß es sich dabei um Wilson, den Orangen Tiger von der TLF, handelt...

7. DIE PAPIERE BITTE!

Nachdem Kevin und die Plüschis fliehen konnten, läßt der BBD Fahrrad- und Fußgängerwege mit Strassensperren abriegeln. Überall werden Ausweiskontrollen durchgeführt.

SPIELERINFORMATION

Ihr habt das Haus schon eine ganze Weile hinter euch gelassen, als Kevin auf einmal aufgeregter ruft: »Mist, der BBD! Die machen da 'ne Strassensperre...« 500 Schritt vor euch sind zu beiden Seiten der Strasse die Rad- und Fußwege mit Holzbarrikaden abgeriegelt. Daneben stehen BBD-Agenten, wie an ihren schwarzen Trachtenjacken und Hüten unschwer zu erkennen ist. Vor den Barrikaden hat sich eine kleine Schlange von Kindern gebildet, die mit ihren Rollern und Fahrrädern darauf warten, vorbei gelassen zu werden. Die Kinder ganz vorne in der Reihe scheinen von den BBD-Schergen befragt zu werden und müssen ihre Kinderausweise vorzeigen. »Los Kleiner, zeig mir schon irgendeinen Ausweis. Kinderausweis oder Schülerausweis. Irgendwas wirs'te ja wohl



haben. Oder Deine Kreditkarte, hähähä». Es ist die reinste Schikane.

Vor den Strassensperren gibt es kein Ent- rinnen; der BBD hat die ganze Gegend abge- riegelt. Auf jeder Fahrbahnseite kontrollieren drei Agenten die wartenden Kinder. Ohne sei- nen Kinder- oder Schülerausweis vorzuzeigen kommt niemand, der ungefähr Kevins Größe hat, vorbei. Ein Durchbruch mit dem BMX- Rad ist ziemlich aussichtslos, da zum einen viele Kinder im Weg stehen und zum anderen drei Agenten auf jeder Strassenseite eine deut- liche Übermacht sind. Sollten die Plüschis wirklich an einen Durchbruch denken, legt der SL am besten durch Kevin sein Veto ein. Klü- ger ist es sich klarzumachen, daß der Verkehr auf der Strasse selber nicht kontrolliert wird. So könnten Kevin samt Plüschis die Sperre per Anhalter problemlos in einem Auto passieren. Allerdings traut sich der kleine Junge nicht von alleine den Daumen rauszuhalten, das haben ihm seine Eltern verboten. Plüschis mit Überredungskünsten sind hier gefragt. Wie die Teddys und Kevin an der Sperre auch vorbei- kommen, Kreativität ist angesagt und muß vom SL in Form von Keksen belohnt werden. Ein Bonus (10 Kekse für jeden) gibt es auch, wenn das BMX-Rad die Sperre ebenfalls pas- siert.

DER LÄNGSTE TAG

8. BEIM FREUND

Die Plüschis sind zwar für heute den Kon- trollen des BBD entkommen, aber es dämmert ihnen schon, daß eine Flucht wohl nie ein Ende haben würde. Deshalb gilt es zwar als erstes einen Unterschlupf zu finden, dann aber einen Plan auszuarbeiten, wie der BBD zu stop- pen ist. Wenn die Teddys nicht durch die Dis- kette aus dem Labor ohnehin auf die Idee kom- men, schlägt Kevin vor, zu seinem Freund Meik zu fahren, der ein echter Computerfreak ist und bestimmt Rat weiß. Der kleine Meik ist zuerst natürlich ziemlich »fertig, echt fertig, Mann!« als er die Plüschis sieht, legt dann aber mit seinen Computern richtig los. Unerwartet treten auch noch die Jungs von der TLF auf den Plan und gemeinsam entwickelt man einen Plan, um dem BBD den Rest zu geben.

SPIELERINFORMATION

»Da vorne ist es Leute!«. Kevin deutet auf ein Haus am Ende der Straße. Wenn ihr bei all den BBD-Kontrollen schon nicht mehr daran geglaubt hattet, jetzt habt ihr es doch noch bis zu Meik geschafft! Kevin stellt sein BMX-Rad ab und klingelt an der Tür. »Los, stellt euch mal kurz tot...äh naja leblos...«. Eine Frau, unge- fähr in dem Alter von Kevins Mutter, öffnet. »Kevin! Das ist ja nett, daß Du mal wieder vor-

bei schaut. Da wird sich Meik aber freuen. Ach und Deine Plüschtiere hast Du auch gleich mit- gebracht! Das sind doch bestimmt die, von denen sie in den Nachrichten immer berichten! Haha- ha...« Ihr hört Kevin schlucken, aber Meiks Mutter ist zu beschäftigt, über ihren eigenen Witz zu lachen, als es zu bemerken. Und dann seid ihr auch schon in dem Zimmer des kleinen Computerfreaks. Überall liegen Platinen herum, surren Festplatten und Monitore. Der Kleine muß eine Ausstattung für mehrere 1000 Pfrie- melpunkte haben! »Hey Kevin, Klasse, daß Du mal wieder vorbeischaust. Ich hab die total guten neuen Games! Los, was wollen wir spie- len? Boah, dies hier, FINNBÜTTEL vom Lock-Ver- lag ist echt gut!« ...»Meik, ich, ähh also wir, sind wegen einer ernsten Sache hier! Los Jungs, zeigt es ihm!«. Mit diesen Worten setzt euch Kevin auf den Boden. Jetzt könnt ihr seinen Klassenkameraden richtig sehen: Meik ist in Kevins Alter, groß, dünn und trägt eine Brille. So sehen also Computerfreaks aus. Der Junge schaut euch fragend an. ✓

Die Plüschis müssen Meik erst mal beibrin- gen, daß sie nicht aus toter Füllung, sondern ziemlich lebendig sind! Das sollte doch ein ech- ter Spaß werden, Meik auf die Schulter zu hauen und zu fragen »Hey, alter Junge, wie geht's denn?«. Denn der ist natürlich ziemlich geschockt und kann gar nicht glauben, was er sieht, bis er sich an die Befragung durch den BBD in der Schule und die Meldung in den Nachrichten erinnert. Wenn die Plüschis ihm jetzt die wahre Geschichte erzählen, ist Kevins Schulfreund natürlich sofort auf ihrer Seite.

Mit Meik auf ihrer Seite können die Plü- schis anfangen, einen Plan für ihr weiteres Vorgehen zu entwickeln. Der SL sollte das auch wirklich ihnen überlassen, damit sich die Nach- forschungen der Teddys bezahlt machen oder auch nicht. Meik steht mit Rat und Tat zu Seite und wenn es um Computerfragen geht, greift der Experte auch ein. Die Ideen müssen aber von den Spielern kommen. Irgendwann in den Überlegungen ereignet sich dann die fol- gende Szene:

SPIELERINFORMATION

»Hey, was war das für ein Geräusch?«, meint Kevin auf einmal. Ihr schaut euch fragend an, als plötzlich drei Seile durch ein offenes Fenster in Meiks Kinderzimmer fliegen. »Deckung, der BBD!«, schreit Kevin. Ein Surren liegt in der Luft und dann gleiten drei Plüschtiere, mit Haken am Seil hängend, in das Zimmer. Vor euch stehen ein oranger Stofftiger, ein blaue Plü- schente und ein bunte Schlange mit grünem Hut. Dieselben Typen, die um das Haus der Kleins geschlichen sind! »Hallo Brüder, wir sind von der Teddy Liberation Front und kommen, um euch zu sagen, daß ihr in der Welt der großen Trampler nicht allein seid!« ✓

Hier sind sie wieder, Wilson, Rubber und ZZZischel. Die drei Aktivisten der TLF haben bei dem Angriff des BBD mitbekommen, daß ihre

Artgenossen in Schwierigkeiten sind und wollen ihnen jetzt helfen. Während sie das Haus der Kleins beschatteten, haben Wilson & Co. auch bemerkt, daß Kevin um lebende Plüschis weiß. Deshalb entschlossen sie sich ihren Grundsatz, sich nie Menschen zu zeigen, zu durchbrechen und dem kleinen Jungen samt felligen Freunden beizustehen. Die Plüschis werden natürlich zuerst recht mißtrauisch sein und viele Fragen an die Überraschungsgäste haben. Informationen über die TLF findet der SL im nächsten Abschnitt »Hintergrundinfos«.

Nummer 5 & Co. sollten aber spätestens Vertrauen zu Wilson, Rubber und ZZZischel finden, wenn sich während des Gesprächs herausstellt, daß der orange Tiger sie mit seinem Bogen vor dem Hund Hasso gerettet hat. Sobald die TLF-Aktivisten von den Forschungen des BBD erfahren, sind sie Feuer und Flamme, bei dem Vorhaben der Plüschis mitzuhelfen. Wilson betont, daß man die Strahlenkanone auf jeden Fall vernichten müsse, bevor damit willenslose Plüschtieragenten produziert werden könnten. Er kennt auch Professor Matausch, der Mann, den er bis jetzt für den einzigen, in die große Beseelung Eingeweihten, hielt und ist schockiert, daß der BBD ihn in der Hand hat. Wilson will Matausch auf jeden Fall befreien. Die Plüschis sollten jetzt ihren Plan überdenken und sich endgültig festlegen. Der orange Tiger drängt aber auf jeden Fall darauf, daß man in zwei Gruppen vorgeht: Die Plüschis samt Kevin und Meik sollen sich bis zum Pentahaus durchschlagen und dort warten. Er, Rubber und ZZZischel wollen währenddessen Verstärkung beim TLF-Hauptquartier holen und später ebenfalls nach Spitzelburg kommen. Gemeinsam soll es dann gegen die BBD-Schergen gehen. Ansonsten erklärt er sich mit dem Plan der Plüschis einverstanden.

HINTERGRUNDINFOS FÜR DEN PLAN

1. TLF: Die Teddy Liberation Front existiert neben der im PP&P - Regelwerk erwähnten Plüsch Liberation Organisation. Bekanntlich gibt es viele Wege zur Befreiung Judäas ähh bzw. der Plüschis. Aber die TLF ist der einzig wahre, sagen jedenfalls ihre Mitglieder. Und wenn irgendeine Rübenase nachfragt, ob die PLO nicht im Prinzip dasselbe sei, hält Wilson, der Orange Tiger erstmal eine ausführliche Laudatio auf die TLF, egal, wie dringend Professor Matausch gerettet werden muß. Die Aktionen der Teddy Liberation Front konzentrieren sich im allgemeinen darauf, neu beseelten Teddys den Weg aus der Einsamkeit in die große Plüschgemeinde zu weisen.

2. Diskette: Meik kann die Diskette entschlüsseln, die die Plüschis zu Beginn des Abenteuers im Hauptquartier des BBD klauen konnten. Sie enthält umfangreiche Information über das Projekt »Fellagent«, wie sie auch im Abschnitt »Hintergrundinformationen für den Spielleiter« zu Beginn dieses Abenteuers nachzulesen sind. Den Plüschis wird jetzt zum

ersten Mal das Ausmaß von Dr. Höhniczeks Plänen bewußt. Willenslose Agententeddys sollen Kritiker jenseits des Weißwurstäquators für den BBD kontrollieren! Aber auf der Diskette wird noch ein weiterer Plan des BBD dokumentiert: Projekt »Stoffwanze«. Danach sollen besonders präparierte Stoff 2000-Teddys in die Kinderzimmer des Nachwuchses von verhaßten Politikern eingeschleust werden. Statt dem bekannten Knopf tragen diese Teddys ein hochsensibles Abhörgerät im Ohr! Das ist natürlich politischer Zündstoff und wenn es den Plüschis im Finale gelingt, einen dieser Stoff 2000-Teddys zu entführen, ist das, zusammen mit der Diskette, eine gute Lebensversicherung gegen Racheaktionen des BBD.

3. Computersystem: Wenn die Plüschis die Telefonnummer des BBD-Computers erwhären, kommen Meiks Hackertriebe zu Tage. Innerhalb kürzester Zeit schafft er es in den Rechner einzudringen und dort Informationen abzurufen. So ist zu erfahren, daß der Blitzschlag, durch den die Plüschis beseelt wurden, mittlerweile ausgewertet wurde. Noch in dieser Nacht will der BBD einen Versuch mit der Strahlenkanone fahren, bei dem ähnliche Bedingungen simuliert werden. Damit droht ein erfolgreicher Abschluß des Projekts »Fellagent«. Weiterhin findet Meik einen Vermerk von Dr. Höhniczek, der besagt, daß Zeuge Professor Matausch zu »beseitigen« sei, sobald die Strahlenkanone richtig arbeitet! Es wird also höchste Zeit für ein Eingreifen der Plüschis.

4. Störsender: Wenn die Plüschis bei ihren Planungen auf die Idee kommen, das BBD-Kamerasystem im Finale zu stören, sagt Meik, daß er so etwas durchaus bewerkstelligen könne. Der Computerfreak baut aus einem speziell programmierten GameBoy und einem Interface einen Störsender, den die Plüschis im Pentahaus anschließen können (siehe oben, Raum 6).

5. Transport: Wie die Plüschis wohl schon aus ihren Nachforschungen wissen, liegt das Pentahaus in Spitzelburg bei München. Um es mit dem Fahrrad zu erreichen, ist es zu weit von München-Riem entfernt. In der Nähe von Meiks Haus fährt jedoch der Bus Nr. 136 ab, der auch in der Nähe des BBD-Hauptquartiers Halt macht. Der letzte Bus geht um 19.36 Uhr und erreicht Spitzelburg um 20.10 Uhr, also gerade richtig, für einen abendlichen Überraschungsangriff!

SPIELERINFORMATION

Nachdem der Plan besprochen ist, fragt Wilson die Plüschis: *»Brüder, wir ziehen jetzt in den Kampf! Gedenken wir Hyö' To, dem Vater aller Kämpfe und sammeln unsere Kräfte. Wer von euch geht den Weg des Whum-Uä?«* ✓

Dies sind die rituellen Worte zur Initiierung des Ching-Chang-Chong, eine mentale Vorbereitung auf den nächsten Kampf für Whum-Uä

Kämpfer, von denen es unter den Plüschis hoffentlich auch welche gibt. Wilson schüttelt nur den Kopf über die verdutzten Blicke von Nummer 5 & Co., erklärt dann aber bereitwillig, wie es funktioniert:

Jeder Kämpfer schließt die Teddytatz zu einer Faust. Dann schwingen alle ihren Arm hin und her und rufen dabei »Ching-Chang-Chong!«. Auf Chong muß jeder mit seiner Hand ein Symbol formen: ein Kreis bedeutet »Bonebreaker Special«, eine gerade ausgestreckte Hand »Huper«, eine Faust »Lispelmacher« und ein V-Symbol »Balduins Lockermacher«. Die Symbole verhalten sich nun so zu einander: Bonebreaker schlägt Lockermacher und Lispelmacher, Huper schlägt Bonebreaker und Lispelmacher, Lispelmacher schlägt Lockermacher und Lockermacher schlägt Huper. Ganz einfach nicht? In jeder Runde werden die Punkte gezählt: Gibt es keinen eindeutigen Sieger, d.h. wird jeder von mindestens einem Gegner geschlagen, werden keine Punkte verteilt und eine neue Runde beginnt. Bleiben Kämpfer ungeschlagen, so erhalten sie für jeden Gegner, den sie mit ihrem Symbol schlagen, einen Punkt.

Beispiel: Wilson und Nummer 5 bis 7 ching-chang-chongen. Wilson und Nummer 5 machen einen Huper, womit sie ungeschlagen bleiben, denn Nummer 6 greift mit einem Lispelmacher an, Nummer 7 mit einem Bonebreaker. Wilson und Nummer 5 haben je zwei Gegner (Nr. 6+7) besiegt, d.h. jeder kassiert zwei Punkte. Wer als erster 10 Punkte erreicht, ist für dieses Mal Ching-Chang-Chong Meister und erhält beim nächsten Kampf bei seinen ersten drei Angriffen einen Bonus von +4 auf die TK! Erst nach mindestens einem Kampf können Plüschis wieder am Ching-Chang-Chong teilnehmen. Wilson bestreitet übrigens jeden Zusammenhang zwischen dieser mentalen Kampfvorbereitung und einem gleichnamigen Kinderspiel.

9. FINALE...

Es ist soweit, die große Abrechnung mit dem BBD steht den Plüschis unmittelbar bevor. In Spitzelburg angekommen schleichen sie sich in Richtung Pentahaus, das mit einem Zaun abgesperrt ist. Wilson und die TLF lassen auf sich warten und weil die Zeit langsam knapp wird, wagen die Plüschis einen ersten Vorstoß auf eigene Faust. Der Maschendraht ist schnell durchschnitten und bis zum Pentahaus sind es nur ein paar Hundert Meter. Meik klinkt sich in das Sicherheitssystem ein und ermöglicht den Plüschis so in das Gebäude einzudringen. Er muß allerdings am Schaltkasten zurückbleiben, weil sonst ein Alarm ausgelöst würde. Zurück im zweiten Stock finden die Plüschis zwar Professor Matausch, werden aber dabei von Dr. Höhniczek festgesetzt. Der verrückte Wissenschaftler will ihnen schon eine Genspritze in die Füllung jagen, als endlich die TLF eingreift! Wilson & Co. berichten, daß die

BBD-Agenten bereits im Anmarsch seien und daß sie sich beeilen müßten. Es beginnt ein Wettlauf gegen die Zeit, um die Strahlenkanone und alle Beweise der großen Beseelung noch zu vernichten. Das Finale ist in drei Abschnitte aufgeteilt:

...PART 1

Kevin, Meik und die Plüschis haben es bis zum Pentahaus geschafft. Das Gelände ist mit einem drei Meter hohen Maschendraht-Zaun gesichert. In unregelmäßigen Abständen kommt eine Hundepatrolle vorbei. Die Hunde, speziell auf das Erschnüffeln von Plüschtierfell abgerichtet, schlagen auch jedes mal an, aber solange sich die Teddys diesseits des Zauns befinden, droht ihnen keine Gefahr (*»A geh Hasso, da is nix, siehst doch!«*). Allerdings zehrt das Warten ziemlich an den Nerven und die Jungs von der TLF kommen und kommen nicht. Langsam wird die Zeit knapp, und irgendwann werden die Plüschis sich mit Sicherheit entschließen, einen Vorstoß auf eigene Faust zu starten... Es gibt zwei Möglichkeiten auf das Gelände zu kommen: Zum einen kann man den Maschendraht mit einer Drahtschere oder etwas ähnlichem leicht aufschneiden. Zum anderen wäre da noch die normale, von einem Wärterhäuschen kontrollierte Einfahrt. Mit einem guten Trick können die Plüschis auch an dem Wachmann, der schon etwas müde ist, vorbeikommen. Nun gibt es kein Zurück mehr, es sei denn, die Teddys möchten als vollgesabbertes, zerbissenes Spielzeug der Patrouillenhunde enden. Zwischen Zaun und Pentahaus liegen 500 Meter, die den Plüschis selbst in den Armen von Kevin und Meik wie eine Ewigkeit vorkommen. Doch alles geht gut und das Hundegebell wird leiser. Vor Nummer 5 & Co. ragen die Mauern des Pentahaus in den dunklen Himmel. Das BBD-Hauptquartier hat nur einen Eingang, neben dem eine altbekannte, gelbe DSD-Tonne steht. Sie ist ein gutes Versteck, um die Eingangshalle zu beobachten. Dort sitzt ein Wächter und kontrolliert, wer im Pentahaus ein- und ausgeht. Gleich hinter seinem Empfangstisch sind die beiden Fahrstühle zu sehen. Meik erkennt an der Ost-Wand der Eingangshalle einen Schaltkasten und meint, daß er von dort aus das Sicherheitssystem überwinden könnte. Während die Spieler noch überlegen, steht der Wächter auf einmal auf, um auf Klo zu gehen. Natürlich ist er zu faul, vorher den Eingang abzuschließen, schließlich handelt es sich um einen gemütlichen Bayern. Hier ist die Chance für die Spieler in das BBD-Hauptquartier einzudringen! In der Eingangshalle öffnet Meik den mannsgroßen Schaltkasten, der fast zwei Meter tief ist. *»Los Leute, geht. Zum Fahrstuhl. Sekunde, noch dieses eine Kabel anbringen...Bingo! (Die eine Fahrstuhltür öffnet sich) Mist! Leute, ihr müsst ohne mich fahren! Wenn ich meinen Impulsgeber hier nicht weiter dran-*

halte, lösen wir einen Alarm aus. Ich versteck mich hier in dem Kasten, aber vergesst mich nachher nicht!»

Na, wissen wir noch, in welchen Stock wir müssen, muchachos (2ter)? Na dann ist ja gut. Sobald die Plüschis aus dem Fahrstuhl aussteigen, sollte der SL sie in Richtung Wärterzimmer lotsen. Dort erleben sie folgende Szene:

SPIELERINFORMATION

Im Wärterzimmer erkennt ihr einen alten Bekannten: Gustl, den Wachmann. Er liest wieder mal im einer Ausgabe des »Wochenhengst« und würdigt die Kontrollbildschirme mit keinem Blick. Dort wechselt gerade das Bild. Jetzt sieht man einen Raum, der wie eine Bibliothek aussieht. Ungewöhnlicherweise ist ein Bücherregal regelrecht von der Wand weggeklappt. Hinter dem Regal befindet sich eine große Stahlklappe, in die zwei Schlösser eingelassen sind. Und daneben stehen Dr. Slomo Höhniczek und der zweite Wachmann, Schorsch. Beide halten einen Schlüssel in der Hand und entriegeln wie auf ein Kommando die beiden Schlösser. Die Klappe geht auf und Dr. Höhniczek legt irgendetwas hinein, aber ihr könnt nicht erkennen was, denn das Bild wechselt wieder. ✓

Die Plüschis haben soeben beobachtet, wo Höhniczek das Fluchtvideo von Nummer 5 & Co. aufbewahrt und wie der Öffnungsmechanismus funktioniert. Daran sollten sich die Plüschis in Part 3 erinnern, wenn es darum geht, Beweise zu beseitigen.

Wie geht es weiter? Wenn die Plüschis einen Störsender mitgebracht haben, denken sie hoffentlich daran, ihn im Computerraum anzuschließen. Das Überwachungssystem fällt dann kurzfristig aus und die Teddys gewinnen Zeit und Bewegungsfreiheit. In jedem Fall muß ihnen klar sein, daß ihr Ziel jenseits der Tür vor dem Wärterzimmer liegt. Um die zu passieren, braucht man einen Ausweis und den einzigen in greifbarer Nähe hat nun mal nur Gustl. Also alle feste auf ihn! Natürlich hätten die Plüschis alleine gegen den Wachmann keine Chance, aber mit Kevin und einem guten Plan ist der

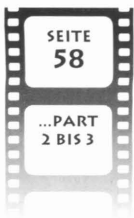
träge Bayer schnell gewuppt. Und der Abstellraum sollte doch seinen Namen nicht zu Unrecht tragen. Mit dem Ausweis können die Plüschis das zweite Stockwerk weiter erforschen, aber Vorsicht, Schorsch und Doktor Höhniczek sind auch noch da! Kevin drängt darauf, schnell Professor Matausch zu finden, denn das und die Zerstörung der Strahlenkanone sind die wichtigsten Ziele des kleinen Abendbesuchs beim BBD. Sobald die Plüschis Raum 14 betreten (kein Problem, sie haben ja jetzt einen Ausweis) kommt es zu folgender Szene:

SPIELERINFORMATION

Ihr öffnet die Tür des Raumes...und steht plötzlich vor dem Mann, dessen Bild ihr erst kürzlich in den Nachrichten gesehen habt: Professor



Indiana Matausch. Matausch sieht etwas matt aus (für den Reim gab's 10 Kekse in der Testrunde), kein Wunder nach Wochen der Gefangenschaft. »Wer..? Oh meine kleinen Freunde! (Schaut die Plüschis an) »Der heilige Hirnfried schickt euch wohl, was? Harhar. Endlich befreit. Kommt, laßt uns von diesem schrecklichen Ort verschwinden!« Matausch rafft sich von seiner Pritsche auf. »Das wird leider nicht möglich sein, Professor Matausch!«. Der Klang dieser Stimme läßt euch zusammenfahren. Dr. Höhniczek! Dreckig grinsend stehen er und seine beiden Wachmänner hinter euch. Gustl



muß es irgendwie gelungen sein, sich zu befreien und Alarm zu schlagen.

Jeder Fluchtversuch, auch wenn der den Plüschhelden gegönnt sei, ist aussichtslos. Die Plüschis befinden sich jetzt in der Gewalt des verrückten Wissenschaftlers. Kevin wird zu Professor Matausch in die Zelle gesperrt. Höhniczek und seine Männer vergessen allerdings den Teddys Gustls Ausweis wieder abzunehmen. Der Doktor bringt sie samt Ausrüstung in sein Genlabor und schickt die Wachmänner fort. Part 2 beginnt.

...PART 2

SPIELERINFORMATION

Doktor Höhniczek schnallt euch auf den Pritschen in seinem Genlabor fest. Genüßlich legt er sich einen weißen Kittel um; setzt Mundschutz und Kopfhaube auf. Durch die weiße Zellulose dringen die Worte mit zitternder Stimme zu euch: *»Aaaaah! Endlich! Ein Traum wird wahr. Wie lange mußte ich darauf warten. Seit ich ein kleiner Junge war, wollte ich Genversuche machen. Alle haben mich ausgelacht, aber nun sollt ihr mich kennenlernen! Ich werde die Plüschtiere eurer Kinder zu Ungeheuern machen. Huäääähähäh! Willenlos werden sie mir gehorchen, wie auch diese Würmer hier. Ich werde die Welt beherrschen!«* Er zieht eine bestimmt 20 Zentimeter lange Spritze auf, deren Nadel man ohne Probleme zum Häkeln benutzen könnte. *»Ihr verdammten Fellviecher! Was für ein Ärger habt ihr mir gemacht? Ich werde eure Füllung mit diesem Zeug vollpumpen, bis ihr euch selbst nicht mehr erkennt.«* Er kommt näher und setzt die Spritze an. *»Na, wer will als erster?«* ✓

Der SL sollte endlose Sekunden vergehen lassen, die Spieler sich schon als Plüschqualen o.ä. fühlen. Doch dann kracht's! Die Fensterscheiben in der Westwand zerbersten und wieder einmal fliegen Seile in's Zimmer. Wilson und seine Freunde von der TLF sind endlich da! Höhniczek zuckt zusammen und sieht sich einer Meute von 15, bis an die Fellohren bewaffneten, Plüschtieren entgegen. Sekunden später ist er überwältigt und liegt geknebelt und gefesselt am Boden. Rubber hat unterdessen Nummer 5 & Co. befreit. *»Hey Leute, was macht ihr denn für Sachen ohne uns?«*. Wilson erzählt den Plüschis, daß BBD-Agenten schon auf dem Weg zum Pentahaus sind. Nun ist wirklich Eile geboten. Von jetzt an sollte der SL den Spielern noch etwa eine halbe Stunde Spielzeit (ohne Kämpfe gerechnet) geben, um aus dem Gebäude zu verschwinden.

...PART 3

Die Plüschis müssen sich jetzt einen guten Zeitplan zurechtlegen. Sinnvollerweise sollten

sie zuerst einmal Kevin und Professor Matausch befreien. Dann wäre es klug, mithilfe der TLF Schorsch und Gustl zu überwältigen, um im zweiten Stock freie Bahn zu haben. Danach geht's ans Eingemachte:

1. Die Strahlenkanone muß durch Betrieb ohne Sicherheitskorken überhitzt und damit zerstört werden. Wie das funktioniert wurde ja schon in den Raumbeschreibungen erwähnt. Aber Achtung: Nachdem die Maschine überhitzt ist, fängt eine weibliche Stimme an einen 10 Minuten-Countdown herunterzuzählen. Nicht gerade viel Zeit, um die restlichen Ziele zu erreichen und am Ende des Countdowns geht der halbe zweite Stock in die Luft!

Erfolgreiches Abhaken: 110 Kekse!

2. Das Fluchtvideo von den Plüschis muß sichergestellt werden. Immerhin beweist es die Existenz lebender Stofftiere, was einem gemütlichen Leben als unerkannter Teddy-Lebemann nicht gerade zuträglich ist! Die beiden Schlüssel, die man benötigt, um das Geheimfach in der Bibliothek zu öffnen, tragen Dr. Höhniczek und Wachmann Schorsch bei sich. Also, auch bei PP&P darf »Leichenfleddern« nicht ausbleiben. Beim gleichzeitigen Herumdrehen der Schlüssel ist es übrigens sehr hilfreich zwei große Trampler (Kevin & Professor Matausch) dabei zu haben, die ohne Probleme an die Schlösser ankommen. Die Plüschis allein verschwenden hier nur wertvolle Zeit.

Erfolgreiches Abhaken: 100 Kekse!

3. Nachdem der BBD eine derartige Niederlage einstecken muß, wird er natürlich in Zukunft alles daran setzen, um die Plüschis fertigzumachen. Als Schutz dagegen macht sich die politisch brisante Diskette über das Projekt »Stoffwanze« sehr gut. Um zusätzliche Beweismaterial zu haben, muß noch ein Stoff 2000-Teddy sichergestellt werden. Erfolgreiches Abhaken: 40 Kekse!

So Leute, und mit der Flucht der Plüschis vor den anrückenden BBD-Agenten ist »Nummer 5 lebt« zu Ende. Für gutes Rollenspiel sollte der SL natürlich weitere Kekse verteilen (obwohl ich als SL immer alle selber essen würde!?!). Auf Wertetabellen verzichte ich bewußt, ich hoffe die braucht ihr in diesem Abenteuer nicht. Wie sollte man auch die Stärke von Menschen mit denen der Plüschis vergleichen? Also - Keep the spirit und achtet in den nächsten Tagen auf Veröffentlichungen über einen neuen politischen Skandal. Titel »Projekt Stoffwanze«.

20TH CENTURY PLUNDER

Drei Abenteuer voller Spannung, Humor und Turbulenz. Wie im Film!

FRANKENSCHWEINS BRAUT

Während einer nächtlichen Schrubbeltour nahe dem Hamener Kreuz geraten die Helden unfreiwillig in die Arme des schrecklichen Doktor Frankenschwein. Dieser führt auf seinem alten Turm grausame Experimente durch. Das Fatalste ist jedoch, daß seine Arbeit Früchte trägt: Er hat es geschafft, ein Monster zu entwickeln, welches den Helden mit polternden Schritten entgegentritt: »Maamaa!«

B.E.M. SIE WOLLEN UNSERE TEDDIES

Plötzlich sind sie da: Die B.E.M., Außerirdische auf Sammlertour. Sie sammeln intelligente Lebensformen. Sie kommen lautlos wie eine Bruchlandung, heimlich wie ein Preßlufthammer und sind genauso schnell wieder verschwunden. Keiner kann sie aufhalten. Keiner? Na ja, es gibt schließlich eine zweite intelligente Lebensform auf unserer Erde...

NUMMER 5 LEBT

Geheimdienst ist eine brenzlige Sache, wie schon Matta Haari wußte. Doch auch unsere Plüschis müssen erfahren, wie ungemütlich Agenten sind, die nach dem großen Geheimnis schnüffeln. Vor allem, wenn es sich um Spione des berüchtigten BBD und dessen fanatischen Wissenschaftlers Höhniczek handelt. Wird es möglich sein, die Belebung geheimzuhalten und doch den großen Freund Prof. Indiana Matausch aus den Fängen des BBD zu befreien?

Eine Ergänzung zum
Power Plunder
Plus
PP&P
Rollenspielsystem

ISBN 3-929362-05-8
zweundzwanzig
Deutsche Mark



p h a s e
publishing house and
software engineering