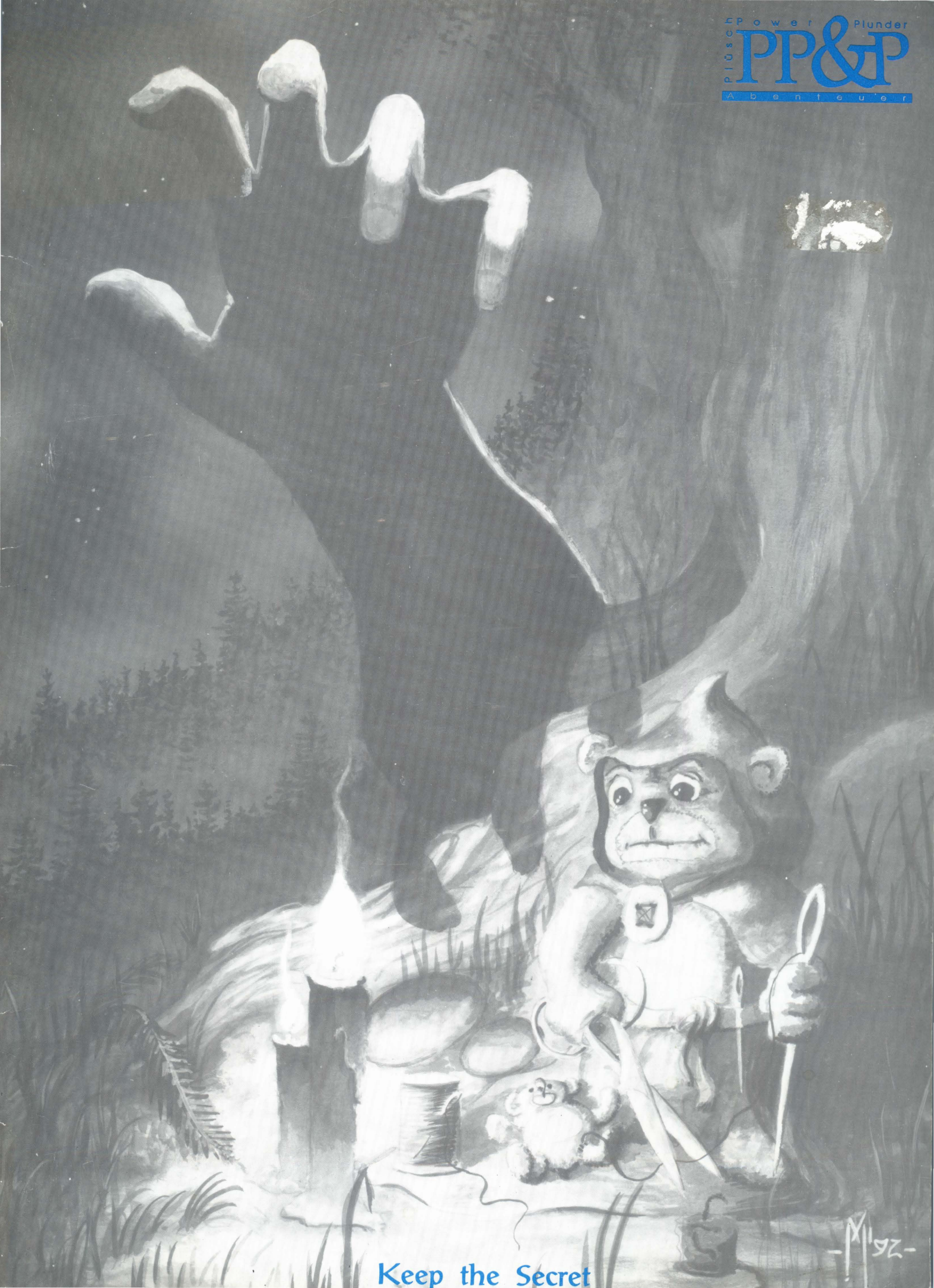




Keep the Secret

Andreas Schmieg

Keep the Secret!

Idee & Text:
Redaktion:
Titellillustration:
Innenillustrationen:
Grundrißpläne:
Satz & Layout:
Lithografie:
Druck:

Andreas Schmieg
Martin Jeske, Marcus Hodapp
Stefan Mostert
Brigitte Gerlach
Götz Botterweck
Marcus Hodapp
Joerg Wüstefeld Werbung & Fotografie
Haamann Satz & Offsetdruck, Aachen
Gedruckt in Deutschland



Dieses Abenteuer ist
auf chlorfrei gebleich-
tem Papier gedruckt.

Herausgeber:
Martin Jeske und Marcus Hodapp

Copyright dieser Ausgabe (C) 1992 phase

Es ist untersagt, das Werk unter Verwendung mechanischer, elektronischer oder anderer Systeme zu erfassen, zu verarbeiten oder zu verbreiten. Jeglicher Nachdruck, auch auszugsweise, ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet.



Inhalt



Abendprogramm

Vorbemerkungen	6
Einleitung für den Spielleiter	6



Auf dem Holzweg

Der Wald	8
Für eine Handvoll PFRIP	9
Underground	10
Genie und Wahnsinn	11
Der Weg zum Landhaus	13



Gotcha!

Das alte Landhaus	14
Hinein ins Vergnügen	14
H ₂ O und SO	15
Umkleide	16
Küche	16
Hall of Fame	16
Die Treppe	17
Erste Etage	18
Treppe zum Zweiten	19
Zweite Etage	19
Folterkammer?	20
Bad zum Zweiten	22
Morgenluft	22
Home sweet home	23



Ahnengalerie

Beschreibung der Nicht-Spieler-Charaktere	24
--	----



Abend- programm

Vorbemerkungen

Willkommen zu einem weiteren PP&P Abenteuer! *Keep the Secret!* ist ein Ready-to-Run-Abenteuer für das Plüsch, Power & Plunder Rollenspielsystem, zum Spielen ist daher das Grundregelswerk erforderlich. Das Abenteuer ist für 3 - 6 Spieler und einen Spielleiter konzipiert. *Keep the Secret!* kann auch mit mehr als 6 Mitspielern gespielt werden, allerdings setzt dies einen erfahrenen Spielleiter voraus.

In dem Abenteuer wird grundsätzlich die maskuline Anrede verwandt, da beide Anreden den Textfluß hemmen würden. Wir wollen damit keinesfalls unsere weiblichen Mitspielerinnen benachteiligen oder gar diskriminieren.

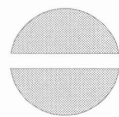
Alle Ähnlichkeiten mit lebenden oder verstorbenen Waschmitteln sind natürlich völlig unbeabsichtigt und wären rein zufällig.

Wie bei allen Abenteuern zu PP&P ist der Text wie folgt gegliedert:

Spielerinformationen sind mit dem Informationssymbol gekennzeichnet und können den Spielern direkt vorgelesen oder mit eigenen Worten wiedergegeben werden.



Als nächstes folgen die Spielleiterinformationen, welche den Spielern tunlichst nicht vorgelesen werden sollten. (Daher auch durch das Verbotsschild gekennzeichnet.) Hier findet der SL alle Hintergrundinformationen, die er für die jeweilige Situation benötigt. Natürlich können die Spielleiterinfos Dir nicht in jeder Situation helfen, da sich die böartigen Spielercharaktere oftmals anders verhalten, als man das von ihnen erwarten würde. In einer solchen Situation helfen Logik und Improvisationstalent, um als Spielleiter den Überblick zu bewahren.



Einleitung für den Spielleiter

Der Spielleiter (SL) sollte sich das Abenteuer zunächst ein oder zweimal gründlich durchlesen, um die Örtlichkeiten und den Handlungsablauf einigermaßen im Kopf zu haben. Solltest Du mit der Gliederung des Textes in Spieler- und Spielleiterinformationen noch nicht vertraut sein, so lese zunächst die Bemerkungen dazu unter »Vorbemerkungen« sorgfältig durch.

Das Abenteuer benutzt grundsätzlich das zweite Fertigkeitensystem des PP&P-Regelheftes, die Werte der Nichtspielercharaktere (NSC) für beide Fertigkeitensysteme befinden sich im Anhang.

Das Abenteuer spielt übrigens im Sommer, zur Zeit der Sommerferien. Der Grund dafür liegt einfach darin, daß den Plüschis hinderliche Schlammputzen erspart werden sollen. Plüschis neigen dazu, ihren Knuddelwert bei jeder Gelegenheit zu ruinieren.

Der Spielleiter sollte Gegenstände oder Personen, die die Plüschis noch nie gesehen haben, nur umschreiben und nicht bei ihrem Namen nennen. Treffen die Spieler z.B. auf einen Mähdrescher, sollte der SL ihn als ein riesiges Fahrzeug beschreiben, daß vorn viel größere Reifen hat als hinten und an der Vorderseite viele merkwürdige Scheren. Begreifen die Spieler nicht sofort, worum es sich handelt, kannst Du es noch näher beschreiben. Alles klar? Wenn die Spieler etwas suchen oder vermissen, solltest Du als SL entscheiden, ob es vorhanden ist. Du kannst natürlich Art und Umfang der Ausrüstung des Plüschdorfes und des Landhauses nach eigenen Ideen erweitern. Du solltest lediglich darauf achten nicht ins Absurde abzugleiten, also keine Raumschiffe oder Plasma-Protonen-Kanonen!

Sollte Dir hier irgend ein Wert nicht passen oder für den Spielverlauf ungünstig sein, ändere ihn nach Lust und Laune. Dieses Abenteuermodul kann ohnehin nur als Vorlage für Dein Abenteuer dienen. Es wird kein zweites Mal genauso ablaufen wie vorher.

Vor dem Abenteuer solltest Du unbedingt die Ausrüstungslisten deiner Abenteurer überprüfen, ob eine Taschenlampe vorhanden ist (In nachfolgenden Situationen tauchen dann nämlich meistens welche auf!).

Für besonders wagemutige Aktionen oder für Unternehmungen, die den Spielleiter vollkommen aus dem Konzept gebracht haben, sollte derjenige Spielercharakter zusätzliche Kekse bekommen. Das gleiche gilt für besonders dramatische Aktionen. Insgesamt sollten für alle Spieler zusammen noch einmal 100 Kekse für solche Aktionen verteilt werden.

Überblick über die Hintergründe und Stationen des Abenteuers:

Wie wir wissen, existieren auf der ganzen Welt geheime Plüschtiersiedlungen, in denen sich beseelte Plüschtiere zusammenschließen. Um sich einer solchen Siedlung, nach allerlei mehr oder weniger gut überstandenen Abenteuern anzuschließen, sind unsere Plüschis nun schon eine ganze Weile unterwegs. Ob sich die Spieler erst am Waldesrand treffen oder schon länger zusammen sind, ist SL und SC selbst überlassen. Denkbar wäre es auch, daß sich unsere Plüschis nach der Flucht aus dem Kaufhaus, wir erinnern uns an die turbulenten Szenen bei Megakauf, zu einem Waldstück im tiefsten Sauerland durchgeschlagen haben, indem es Plüschgerüchten zufolge ein sagenumwobenes Plüschdorf geben soll.

Was unsere Helden noch nicht wissen, ist, daß es in eben diesem Wald außer einem Plüschdorf noch eine üble Rupferbande gibt. Tja, jedes Paradies hat eben seine Schlange. Nachdem unsere Plüschbande eine Weile durch den Wald geirrt ist, treffen sie auf eine Gruppe Plüschis, die offensichtlich zwei weitere gefangengenommen haben. Unsere Helden schließen messerscharf, daß es sich um Gefangene aus dem Plüschdorf handeln muß und befreien die zwei Pechvögel. Aus Dankbarkeit führen die zwei die Kuschelbande zur Plüchsiedlung.

Der Oheim des Dorfes erklärt unseren Plüschis, daß sich das Dorf in einer prekären Lage befinde, da die Näherin des Dorfes vom Enkel des alten

Generals im Wald entdeckt worden sei und dieser die Näherin mit sich nach Hause genommen habe. Durch die permanenten Überfälle der Pfriemelräuber, so der Oheim weiter, gäbe es im Dorf eine große Anzahl ledierter Plüschis, welche von der Näherin unbedingt versorgt werden müßten.

Lange Rede, kurzer Sinn, der Oheim bittet schließlich unsere Helden die Näherin zu befreien.

Durch den großen Mechanikpumpel des Dorfes mit allerlei Nützlichem ausgerüstet, machen sich unsere Plüschis auf, die Näherin zu befreien. Nach einer Höllenfahrt zum Landhaus und einigen Schwierigkeiten, ins Haus zu gelangen, müssen unsere Helden sich durch die eine oder andere Falle kämpfen und zu guter letzt dem Enkel des Generals die Näherin abluchsen. Nachdem auch diese letzte Hürde überwunden wurde, erhalten unsere Plüschis schließlich ihrer Belohnung und können sich eine weitere Kerbe in ihren Fleischklopfer ritzen. Klingt das nicht alles wunderbar einfach?

Soll's auch, ist es aber nicht!

Die Befreiung der Näherin tritt im Laufe des Abenteuers immer mehr in den Hintergrund. Nachdem unsere Plüschis immer wieder in maßgeschneiderte Fallen tapen, wird den Spielern langsam klar, daß es im Landhaus nicht mit rechten Dingen zugehen kann. Zu diesem Zeitpunkt kommen unseren Knuddelhelden langsam dahinter, daß der fiese Enkel hinter das »große Geheimnis« gekommen ist. Natürlich ist es, neben der Befreiung der Näherin wichtig, dem Enkel die Erinnerung an das große Geheimnis zu nehmen. Weiß der Geier, wie unsere Strategen das anstellen wollen. Die hin und wieder auf den Plan tretenden Pfriemelräuber sorgen dabei eher für Unterhaltung, als für eine ernste Gefahr. Die Pfriemelräuber werden vom Enkel, oder »Ekel«, erpreßt, seine Gemeinheiten auszuführen. Der Enkel ist dermaßen gemein, daß selbst der schlaffste Sozialpädagoge den Kleinen »an die Wand klatschen würde«. Durch eine Videoüberwachungsanlage, die der Kleine seinem Opa aufgeschwatzt hat, ist er unseren Plüschis immer einen Schritt voraus und macht sich einen Spaß daraus, unseren Helden Steine in den Weg zu legen. Schließlich möchte er sein Lieblingsspielzeug, die Näherin, nicht so einfach rausrücken. Erstens kommt es anders und zweitens als man denkt! Alle spielrelevanten Werte sind im Anhang noch einmal angegeben.

Und nun viel Spaß beim Bewahren des großen Geheimnisses.



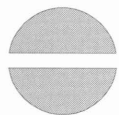
Auf dem Holzweg

Der Wald



Spielerinfo:

Nach einer Irrfahrt von mehreren Wochen und einer Unzahl von Informationen durch Undercover-Plüschis, seht Ihr Euch nun am Ziel Eurer Träume. Vor Euch liegt, von fahlem Mondlicht beschienen, der Dämmerwald. Zwischen fast unbeweglich schwebenden Nebelfetzen, ragen mächtige Tannen empor. Stellenweise wächst unter den Tannen etwas Efeu und Farn, ansonsten ist die Vegetation eher spärlich. Geht Ihr etwas tiefer in den Wald, wird es allmählich stockfinster. Nur stellenweise lassen die dichten Baumkronen etwas Mondlicht durchscheinen. Dort, wo es den Boden erreicht, kann man erkennen, daß der Boden mit einem Teppich aus trockenen Tannennadeln bedeckt ist. Hier und da liegen abgebrochene Äste herum, ab und zu versperrt ein umgestürzter Baum den Weg. Die Äste der Tannen beginnen etwa 5 Schritt (im folgenden Sch abgekürzt, 1 Schritt entsprechen 30 Füßchen oder 10 Zentimeter) über dem Boden. In einer Höhe von ca. 7 Sch greifen die Äste ineinander über. Die Stämme haben am Boden einen Durchmesser von ca. 3 Sch.



Spielleiterinfo:

Tja, wie ein Plüschdorf finden, in einem riesen Wald, von dem man (oder Plüschis) nur angeblich weiß, daß es dort angeblich, möglicherweise eins geben soll? Also einfach geradeaus. Bei der Fortbewegung im Wald solltest Du daran denken, daß es stockfinster ist und unsere Plüschis alle naselang über plötzlich auftauchende Wurzeln, Äste und Pilze stolpern. Natürlich hilft da die Fertigkeit Nachtsicht weiter, wird die Probe auf die Fertigkeit verpatzt, geht's natürlich ebenfalls abwärts. Im übrigen ist es so dunkel, daß Plüschis mit Nachtsicht andere Plüschis nicht vor einem

Hindernis warnen können. Natürlich fallen alle nachfolgenden Plüschis über den, der schon am Boden liegt.

Kommen unsere Helden auf die Idee, sich an den Händen zu Halten und einen Plüschis mit Nachtsicht vorausgehen zu lassen, passiert nichts. Du kannst dir ja einen Prüfwurf dafür ausdenken, den Du verdeckt ausführst. Du solltest diese Stolperklamotte nicht bis ins Letzte ausreizen. Ein paar Plüschis, die auf die Nase fallen sind genug, ansonsten wird es schnell langweilig.



Sollten die Spielercharaktere über eine intakte Taschenlampe verfügen, so wäre es von Vorteil, wenn kurze Zeit später die Batterien ihren letzten Schnaufer tun würden. Eine intakte Taschenlampe würde die ganze Situation zunichte machen. Ach ja, jeder Sturz kostet natürlich den unglücklichen Plüschis einen Plüschpunkt Schaden. Natürlich sind außer unseren Plüschis auch

Tiere unterwegs. Die Palette reicht von der nicht ganz so harmlosen Wildkatze, bis zum harmlosen Eichhörnchen, welche nur von Plüschis mit Nachtsicht gesehen werden können. Alle anderen hören nur ein Rascheln. Du solltest die Tiere nicht mit ihrem Namen nennen, sondern sie umschreiben. Z.B ein Eichhörnchen als ein ca. 100 Füßchen hohes, braunes, vierbeiniges Tier mit braunem Fell, kleinen, spitzen Ohren und einem großen, buschigen Schwanz. Schließlich haben unsere Helden mit großer Wahrscheinlichkeit noch nie eins gesehen. Die Wildkatze tritt den Rückzug an, sobald sie einen Fleischklopfer oder ähnliches zu spüren bekommt. Sollte die Katze vorher einen Prankenhieb anbringen, schlägt dieser mit 2W6+4 zu Buche. Als Waffen lassen sich lediglich umherliegende Stöckchen als Keulen (1W6) verwenden, was aber nicht weiter schlimm ist, da unsere Plüschhelden schon irgendwie ausgerüstet sind. Aus dramaturgischen Gründen sollte unseren Spielern zuerst die Wildkatze begegnen, danach das Eichhörnchen.

Für eine Hand voll PFRIP

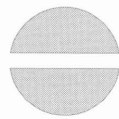


Spielerinfo:

Nach einem Exkurs durch Schimmek's Tierleben dämmert es im Dämmerwald. Es wird dort zwar nie so richtig hell, aber gerade genug, um im Pilz-Slalom besser abzuschneiden als vorher.

Als Ihr gerade so dahertrottet, hört Ihr ein Rascheln. Vor Euch seht Ihr, etwa 30 Sch entfernt, wie vier Plüschis Euren Weg kreuzen. Bei näherem Hinsehen bemerkt Ihr, daß die vier zwei weitere Plüschis an zwei Zweige gebunden haben und zwischen sich tragen. Da gerade ein Baumstamm den Weg versperrt, werdet Ihr nicht bemerkt. Der erste in dieser merkwürdigen Karavane ist ein ca. 4,5 Sch großes Krokodil mit einem ebenso langen Schwanz. Ihm folgt ein etwas kleineres Plüschschwein mit einer schwarzen Lederkappe auf dem Kopf und kleinen grünen Gummistiefeln an den Füßen. Zwischen beiden baumelt, in einem Stück Federballnetz eingewickelt, ein Plüschhund mit grünem Stoff bekleidet. Ihnen folgen ein grauer Elefant und ein ca. 4 Sch großer Geier, mit einem auf die rechte Schwinge gemaltem roten Kreuz. Er trägt eine OP- Haube auf dem Kopf und einen Mundschutz vor dem Schnabel. Zwischen beiden schaukelt, ebenfalls in ein Federballnetz gewickelt, ein Igel, welcher ebenfalls grün gekleidet ist und eine rote Tupperschüssel auf dem Kopf trägt.

Zwischendurch hört Ihr einige Gesprächsfetzen: »Mist...arbeiten... ür... diesen...vidioten.«



Spielleiterinfo:

Natürlich handelt es sich hier um vier Angehörige der Rupferbande, die zwei Angehörige des Plüschdorfes gefangen genommen haben. Die Zwei wurden übrigens entdeckt, weil der unglückliche Plüschigel nicht daran gedacht hat, daß ein roter Tuppertopf im Wald genauso gut zu sehen ist, wie ein Blaulicht auf dem Kopf.

Sollten unsere Spielerplüschis nicht sofort auf die Idee kommen, daß es sich um Gefangene des Plüschdorfes handelt, kannst Du ihnen ja mit einer kleinen Plüschkonversation auf die Sprünge helfen, z.B. »Ihr werdet unserem Boß schon verraten wo Euer doofes Dorf ist.« Wahrscheinlich werden unsere Kuschelhelden nun einen Befreiungsversuch starten, der ihnen auch gelingen soll. Falls sie daran kein Interesse haben sollten, werden die Helden das Dorf wohl nie finden, oder zumindest viel später. Also mach' es ihnen irgendwie schmackhaft.

Wahrscheinlich werden einer oder mehrere Plüschis versuchen auf einen Baum zu klettern (Probe auf die Fertigkeit »Klettern«), um so die Rupfer von oben angreifen zu können. Auf jeden Fall haben unsere Freunde die Initiative. Werden die vier Rupfer angegriffen, wehren sie sich wie folgt: Da ein erster Angriff mit irgendwelchen Fernwaffen wahrscheinlich ist, lassen die Vier erstmal ihre Gefangenen fallen und nehmen hinter verschiedenen Bäumen Deckung. Normalerweise sind solche Kampfaufakte immer mit einem gewissen Chaos verbunden. Sollte Dir das noch nicht ausreichen, kannst Du den Zweig, auf dem eines unserer Plüschis wahrscheinlich sitzt, brechen lassen, wodurch dieser natürlich zwischen die Fronten gerät. Solltest Du Dich für diese Möglichkeit entscheiden, wird der unglückliche Plüschigeli möglicherweise von einigen Waffen, die in dieser Runde abgefeuert werden, getroffen. Ob er getroffen wird, ermittelst Du mit einem Prozentwurf (W%, diese Art von Würfelwurf wird auf Seite 10 im Regelheft beschrieben) für jede in dieser Runde benutzte Waffe. Sollte dieser über 75% sein, wird der Pechvogel getroffen.

Falls irgend jemand auf die Idee kommt, einen improvisierten Flammenwerfer oder ähnliches zu benutzen, wird die Geschichte unheimlich brenzlig, da der ganze Wald ziemlich ausgedörrt ist. Wird das entstehende Feuer sofort gelöscht, passiert nichts. Wird das Feuer bis zum vierten Schlagabtausch gelöscht, entsteht ein mittlerer Waldbrand und unsere Chaoten können nur noch gegen den Wind flüchten. Sollte dieser Fall eintreten, können sich die gefangenen Plüschis gerade noch rechtzeitig befreien, mit unseren Plüschis gemeinsam flüchten und anschließend den Weg zum Plüschdorf zeigen.

Aber soweit sind wir noch nicht. Die bösen Onkels wehren sich natürlich. Das Schwein mit der Kappe (ST 7; PP 9) beherrscht »Fernwaffen« in der zweiten Stufe und schießt mit einer Zwillie und Murmeln (TK 2W6+2) zurück. Der Elefant (ST 6; PP 9) wehrt sich mit einem mit Farbe gefüllten Pflanzenbefeuchter, dessen gebündelter Strahl ca. 30 Sch weit reicht und 2W6+4 Ärger produziert. Auch er beherrscht »Fernwaffen« in der zweiten Stufe. Der Geier (ST 8; PP 8) beherrscht »Fernwaffen« in der ersten Stufe und verteilt Dartpfeile mit 2W6+2. Wird er in einen Nahkampf verwickelt, wird er sein Skalpel einsetzen (TK 2W6+5). Das Krokodil besitzt keine Fernwaffen, sondern wartet auf eine Gelegenheit, sein Rasiermesser einzusetzen (»Hieb Waffen« in der dritten Stufe; TK 3W6+4; ST10; PP10). Die Vier werden bis zur letzten Füllwatte kämpfen und sich nicht ergeben. Die vermeindlichen Rupfer sind deshalb so motiviert, weil der böse Enkel einige der Rupfer gefangen hält und damit droht, ihnen die Beine auszureißen, wenn sie nicht weitere Plüschis entführen. Sobald sie besiegt sind, können unsere Helden die zwei Gefangenen befreien, welche ihre Retter dann zum Plüschdorf führen.

Underground



Spielerinfo:

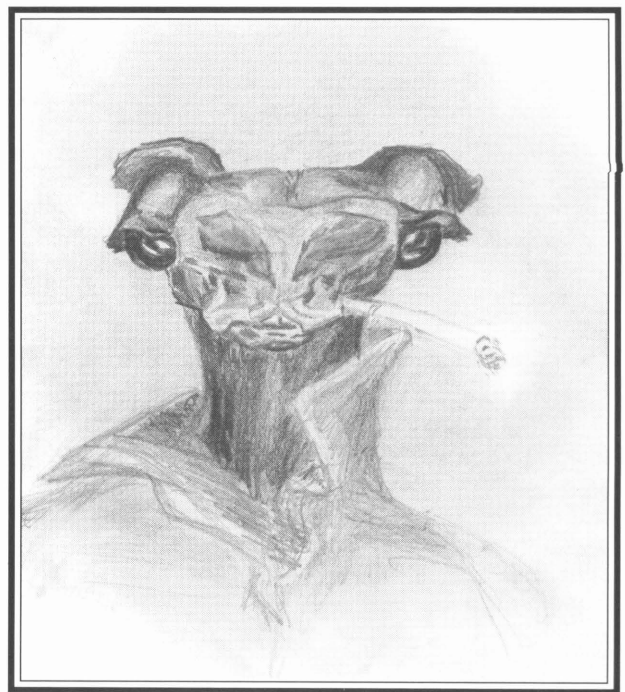
Nachdem Ihr die zwei Pechvögel befreit habt, führen sie Euch zum Plüschdorf. Nach ungefähr einer halben Stunde bleiben die Zwei stehen und meinen, Ihr wäret nun da. Ihr schaut Euch ein wenig verdutzt an, weil weit und breit kein Dorf zu sehen ist. Der Plüschhund grinst und verschwindet in einem Loch eines vertrockneten Baumstamms und klettert nach unten. Einige Sekunden später erscheint er wieder und winkt Euch zu ihm herüber.

Als Ihr ihm eine kleine Leiter nach unten folgt, steht Ihr in einem etwa 8x8 großen und 6 Sch hohen Raum, in den von allen Seiten kleine Wurzeln ragen. Rechts von der Leiter befindet sich eine 5x5 Sch große Tür. Der Plüschhund klopft und eine Stimme von der anderen Seite fragt nach der Parole, worauf der Plüschhund »Der Hund bellt, ohne Schirm kann ich nicht fliegen« antwortet. Es klappert, und ein 3,5 Sch großer, quietschgrüner Frosch öffnet. Der Frosch trägt eine Taucherbrille auf dem Kopf, hält eine kleine Harpune in den Händen und schaut irgendwie gelangweilt drein.

Ihr tretet in einen 5x5 Sch messenden Gang, der mit kleinen grauen Stangen ausgekleidet ist, zwischen denen kleine rechteckige, rote Schei-

ben stecken. Der Gang wird durch kleine Birnchen an der Decke ein wenig erhellt. Die Zwei führen Euch weiter zu einer nach unten führenden Leiter, die in eine 20x10 Sch große und 10 Sch hohe Halle führt, in der der Oheim Euch bereits erwartet. In einer der Ecken der Halle ist ein kleiner Lautsprecher angebracht, der eine Hitliste beliebter Werbeslogans runterleiert (»Suchen Sie nicht länger das Aromageheimnis in jedem siebten Ei.«).

Der Oheim, ein Plüschkamel, das mit einer Lederjacke bekleidet ist, begrüßt Euch: »Liebe Pilger, es freut mich sehr, daß Ihr den Weg zu unserem Dorf gefunden habt und den Undergrounds beitreten wollt. Bevor ich nun auf unser Steuersystem eingehen...«



Der Oheim wird von einem der Plüschis, die Ihr gerettet habt, ärmelzupfenderweise unterbrochen. Der Plüschigel flüstert dem Kamel etwas ins Ohr, woraufhin der Oheim etwas verwirrt aus der Wäsche schaut. »Sehr geehrte Abenteurer«, beginnt der Oheim nochmals, »Es ist mir eine große Ehre und Freude, Euch in unserer Siedlung begrüßen zu dürfen. Ich bin der Oheim dieser Siedlung, Ihr dürft mich aber auch Meilenweit nennen.« Mit diesen Worten nimmt er ein kleines weißes Stäbchen aus einer braunen Schachtel. Das kleine Stäbchen steckt er sich in seine Plüschschnauze und hält ein Feuerzeug davor, worauf hin das Stäbchen zu qualmen beginnt. »Ihr habt bewiesen, daß Ihr fähige Kämpfer seid. Deshalb möchte ich Euch ein Geschäft vorschlagen.«

Er macht eine kleine Pause, kneift die Lippen zusammen und bläst Euch einige Rauchkringel

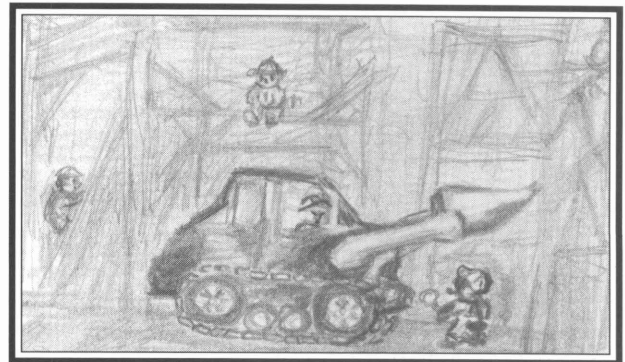
um die Nasen. »Wir befinden uns hier in einer etwas schwierigen Lage. Seit einigen Wochen treiben sich ein paar üble Gesellen in unserem Wald herum. Leider ist uns unsere Näherin abhandengekommen, so daß wir unsere Verletzten nicht richtig versorgen können. Von der Fortpflanzungsrate mal ganz zu schweigen (zwei Plüschmäuse im Hintergrund kichern leise). Sie wurde vom Enkel des alten Generals, ein ganz Schlimmer, das kann ich Euch sagen, beim Krempel sammeln entdeckt. Unsere Näherin hat sich zwar sofort in die Plüschtierstarre versetzt, der Enkel hat sie dann aber trotzdem mit ins alte Landhaus auf der großen Lichtung genommen. Natürlich haben wir schon selber versucht sie zu befreien, aber keiner hat es geschafft. Irgendwelche Fragen? Solltet Ihr es schaffen sie zu befreien, würde sie Euch natürlich erstklassig versorgen und Euren Knuddelwert wieder auf Maximum bringen. Außerdem würde bei Erfolg jedem von Euch eine Extraprämie von 300 Pfriemel-punkten winken. Ferner würde Euch unser Mechanikpumpel mit allem Verfügbaren ausrüsten.« Da Ihr wahrscheinlich nicht als Feiglinge dastehen wollt, könnt Ihr dieses Angebot natürlich nicht ablehnen. Diese Nachricht verbreitet sich in Windeseile im ganzen Plüschbau, woraufhin eine Unzahl Plüschis zu Euch geflitzt kommen und Euch als »DIE PROFIS«, so werdet Ihr mittlerweile genannt, feiern. Nachdem sich alles wieder beruhigt hat, zeigt Euch Meilenweit Euer Quartier, wo Ihr Euch erstmal richtig erholen könnt.

Spielleiterinfo:

Den Plüschis zum Dorf zu folgen dürfte kein Problem sein. Um die Leiter nach unten zu klettern, bedarf es keiner Kletterprobe. Weitere Proben sind in diesem Teil des Abenteuers nicht erforderlich. Bei den grauen Stäben und roten Platten, mit denen die Gänge ausgekleidet sind, handelt es sich um Fischertechnikteile. Die Teile werden, wie die übrige Ausrüstung auch, bei gelegentlichen Streifzügen durch Spielzeuggeschäfte der umliegenden Dörfer beschafft. So erklären sich auch verschiedene eingerahmte Zeitungsausschnitte an den Wänden, in denen über mysteriöse Einbruchserien berichtet wird. Plüschis leiden bekanntlich an einer ausgeprägten Sammel-leidenschaft. Wahrscheinlich spielt ein gewisser Stolz auch eine nicht unerhebliche Rolle. Durchgeführt werden diese Nachschubaktionen von einer Spezialabteilung der Undergrounds, den Räumern (der Name muß wohl nicht näher erklärt werden).

Insgesamt besteht der Underground, so nennen die Plüschis ihre Siedlung aus 30 Kammern, die in zwei Etagen übereinander liegen. Da immer

neue, heimatlose Plüschis sich den Under-grounds anschließen wollen, muß der Underground ständig weiter wachsen. Diese Bauarbeiten werden von besonders kleinen Plüschis, ca. 1-2 Sch groß, erledigt, weil sie aufgrund ihrer Größe in viele Spielzeugfahrzeuge, wie Bagger und Bulldozer, passen. Die dabei anfallende Erde wird durch einen Tunnel nach draußen transportiert, wo sie abgekippt wird. Dieser Tunnel ist so angelegt, daß es für einen Menschen nach einem Fuchs- oder Karnikelbau aussieht.



Alle technischen Arbeiten werden vom Großmechanikpumpel, einem Waschbär mit einer kleinen Nickelbrille auf der Schnauze, angeleitet. Er beherrscht die Fähigkeiten »Mechanik«, »Elektronik« und »Chemie« in der dritten Stufe, womit er einen wahren Einstein unter den Plüschis darstellt. Zweistein, so sein Name, und Meilenweit gründeten seinerzeit diese ungewöhnliche Siedlung. Bei den kleinen, weißen Stäbchen, die sich Meilenweit ins Gesicht gesteckt hat, jeder wird es geschnallt haben, handelt es sich um echte Kamel Filter. Seine Lederjacke ist übrigens aus der Kamel Collection. Tja, Nomen est Omen. Zweistein, oder auch Mister Q genannt, bastelt auch schon so manche, nicht mehr ganz so improvisierte Waffe. So geht die, in Insiderkreisen schon legendär gewordene, Zweistein Rucksackorgel und der Bumm Cock-tail auf ihn zurück.

Überhaupt vergeht kaum ein Tag, an dem Zweistein nicht irgendeine abgedrehte Idee hat. Angeblich hat Zweistein seine unglaublichen Talente über Jahre hinweg im Kinderzimmer eines Wunderkindes erworben.

Genie und Wahnsinn



Spielerinfo:

Nachdem Ihr Euch mal wieder richtig ausgeschlafen habt, erklärt Euch Meilenweit, daß er Euch, zwecks Ausrüstungsempfang, Zweistein vorstellen will. Er

führt Euch durch allerlei Gänge und Kammern, bis Ihr neben einer roten Tür mit der Aufschrift: »Betreten auf eigene Gefahr! Wir bitten um die Einhaltung aller Sicherheitsvorschriften! Sankt Hirnfried lebt!« steht. Plötzlich hört Ihr ein riesen Scheppern und in einer Rauchwolke fliegt Zweistein an Euch vorbei und landet ein gutes Stück hinter Euch. Zweistein rappelt sich wieder auf und zischt, einen Schraubenschlüssel schwingend, an Euch vorbei.

»Sohn eines rostigen Mülleimers, dreckiger Schrotthaufen, wenn Du jetzt nicht funktionierst, kommst Du in die Schrottpresse!«, schallt es aus dem Labor. Nachdem diese seltsame Konstruktion entgültig zusammengebrochen ist, bemerkt Zweistein Euch doch noch und Meilenweit stellt Euch vor.

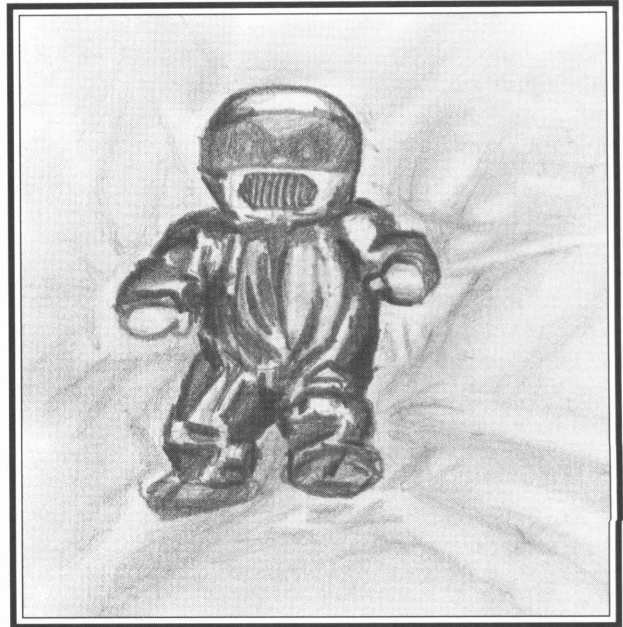
»Ah ja, die Herrn Abenteurer.«, bemerkt Zweistein. Meilenweit möchte wissen, was das für eine merkwürdige Maschine wäre. »Nun, bei diesem Gerät handelt es sich um einen "Ÿ§c³" mit automatischer "αXV@" , die sowohl auf "º¿®-" als auch auf "ðα" reagiert und diese dann "[{323}]"«, erklärt Zweistein und neigt seinen Kopf erwartungsvoll zur Seite. »Ah so, hab' ich mir doch gleich gedacht! Und wie sieht es mit deinen neuen Spielzeugen aus?«, entgegnet Meilenweit. »Nun ja, da wäre einmal die BWN 2 mit überarbeitetem Gaszylinder und Rückschlagsicherung, unserer WaWiWa und die PVC- Polyuritan-Panzerkombination, die aber nicht ganz fertig ist. Den Helm habe ich aber schon hier.«

Das Ding erinnert Euch irgendwie an einen Sturmtruppenhelm aus Krieg der Sterne. Als Zugabe hat Meilenweit noch ein Polaroidbild der Näherin. Ein wirklich niedliches Plüschkänguruh, mit einer weißen Krankenschwesternhaube auf dem Kopf.

Spielleiterinfo:

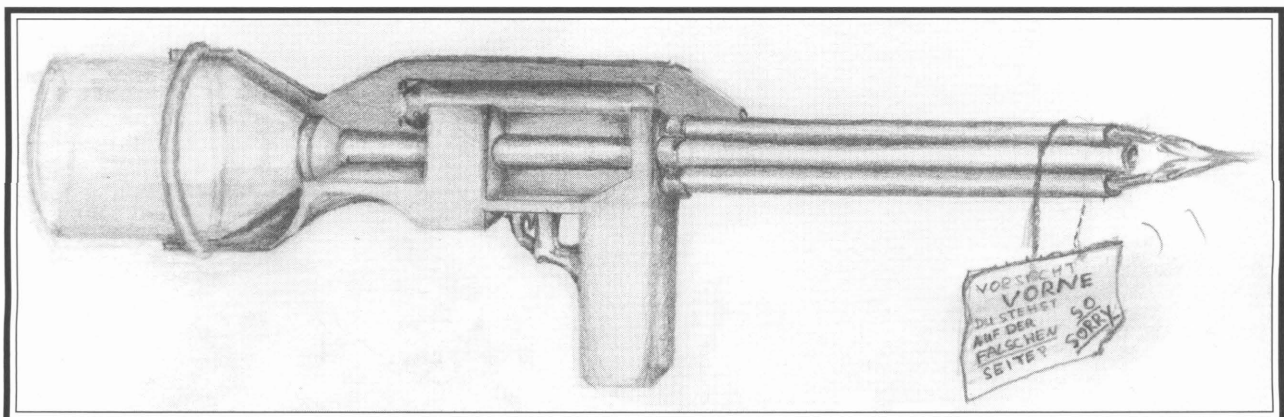
In diesem Teil des Abenteuers ist es sehr wichtig, daß Du die beschriebenen Charaktere und Begebenheiten mit Leben erfüllst. Unsere Plüschis werden sich aber eher für Zweisteins Waffen interessieren. Bei

der BWN 2 handelt es sich um einen Flammenwerfer (die Abkürzung steht für Brennt-Wie-Nix Modell 2), der mit Nitrolackverdünnung gefüllt ist und mit einer CO₂ Patrone unter Druck gesetzt wird. Das Ganze wird mit einer Gas-



flamme an der Mündung in Brand gesetzt. Die Reichweite beträgt ca. 15 Sch. Der Inhalt des Tanks reicht für 15 Schüsse, ein Treffer verursacht 4W6 Schaden (und bei jedem Schuß einen kleinen Flächenbrand, also Vorsicht!). Der Testplüsch, der die zweifelhafte Ehre der Erprobung des ersten Modells hatte, ging in einer Stichflamme auf. Nur durch sofortigen Einsatz der Näherin, die dem Unglücklichen einen Kunstlederunterkörper annähte, überlebte der Pechvogel, mit einem Minimalwert von einem Plüschpunkt und einem Knuddelwert. In den folgenden Jahren wurde der Unglückliche als der Plüsch ohne Unterleib bekannt. Lehrjahre sind eben keine Herrenjahre.

Die Panzerkombination ist nur auf den ersten Blick eine geniale Erfindung. Sie besteht aus einem Helm, einem Brustpanzer, zwei Bein-



panzern und zwei Armpanzern. Einmal angelegt ist das Ding ziemlich dicht und hält die meisten Standardwaffen ab. Leider überwiegen die Nachteile. Auf alle Prüfwürfe erhält der gepanzerte einen Malus von 25 (Wert gilt für das zweite Fertigkeitensystem!), da jede Bewegung so schwierig wie in einem Raumanzug ist. Werden fünf Prüfwürfe erfolgreich angewendet, so sinkt der Mallus auf 20%. Natürlich kann er den Anzug auch nicht alleine ausziehen. Diese Probleme dürfen auf keinen Fall angesprochen werden. Erst wenn es zur Sache geht, darf der Raumanzugefekt durchsickern. Damit unsere Helden keine Gelegenheit haben den Kombi auszuprobieren, wird er erst im allerletzten Moment, vor der Abfahrt, fertig. Die Fähigkeiten »Schleichen«, »Gummiball«, »Springen«, »Teppensteigen« e.t.c fallen natürlich weg. Dafür verursacht der gepanzerte Plütschi beim waffenlosen Kampf 2W6 mehr Schaden, und die Panzerkombination bietet einen Rüstungsschutz von 10.

Der WaWiWa (Wald und Wiesen Wagen) befindet sich nicht im Labor. Er steht in einer Nebenkammer, die sich am Fördertunnel befindet, durch den der WaWiWa den Underground verlassen kann. Es bietet Platz für 6-7 Plütschis. Gesteuert wird der WaWiWa durch einen kleinen Steuerknüppel der das Fahrzeug in die Richtung lenkt, in den man ihn drückt. Der WaWiWa wird eigentlich von den Räumern für den Nachschubtransport benutzt und soll den Plütschis zum Transport zum alten Landhaus und zurück dienen. Alle möglichen Standardwaffen finden sich in einer Waffenkammer in einer tieferliegenden Etage. Hier mußst Du selbst entscheiden, was Du Deinen Plütschi zugestehst. Achte nur darauf, daß die Ausrüstung nicht zu umfangreich wird. Fertig ausgerüstet können unsere Plütschis nun zur Vollstreckung schreiten.

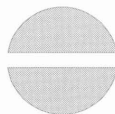
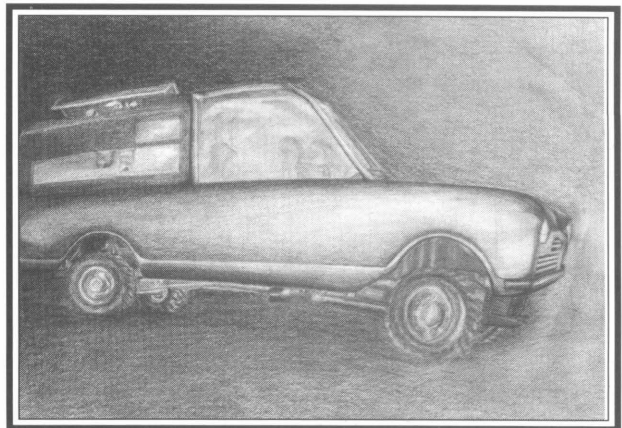
Der Weg zum Landhaus



Spielerinfo:

Ihr verstaust also Euren Krempel im WaWiWa. Der WaWiWa ist, wie schon erwähnt, in einer Nebenkammer des Erdtransporttunnels geparkt. Er steht auf einem Holzbrett, das auf zwei kleinen Schienen in den Gang geschoben wird, von wo der WaWiWa geradeaus in Richtung Ausgang losfahren kann. Als Ihr gerade losfahren wollt, kommt Zweistein mit der Panzerung. Der Tunnel ist etwa 100 Sch

lang. Nach ca. 30 Sch endet die Beleuchtung. Nach einem Tor macht der Gang eine leichte Rechtskurve und nach weiteren 20 Sch endet der Gang in einen leicht abfallenden Hang. Es ist immer noch Vollmond und finster im Dämmerwald. Nur die kleinen Scheinwerfer des WaWiWa erhellen Euren Weg. Der Motor brummt dezent unter Euch, während Ihr ziemlich durchgeschüttelt werdet. Nach ca. 20 Minuten erreicht Ihr die Lichtung. Auf einer kleinen Anhöhe seht Ihr das Landhaus, indem anscheinend alles ruhig ist, kein Licht brennt. Ca. 150 Sch neben dem Haus erkennt Ihr einen Kaminholzstapel, der in der Karte als Parkplatz für den WaWiWa eingetragen ist.



Spielleiterinfo:

Der Weg zum alten Landhaus sollte nicht mit nennenswerten Schwierigkeiten verbunden sein. Ein oder zwei Prüfwürfe für den Fahrer des WaWiWa auf die Fertigkeit »Fahrzeuge lenken« sollten ausreichen. Wird ein Prüfwurf nicht bestanden, kommt der WaWiWa leicht vom Weg ab, kann aber mit einem erneuten Prüfwurf abgefangen werden. Wie schon gesagt, sollen die Abenteurer ihr Ziel ohne große Schwierigkeiten erreichen, was nicht heißen soll, daß Du es nicht ein bißchen spannend machen sollst.

Der WaWiWa wird von einem 4,08 ccm großem Modellmotor, der 0.8 PS entwickelt, angetrieben, den Zweistein so gut schallgedämpft hat, daß man ihn kaum noch hört. Der Motor ist kräftig genug, den WaWiWa im leichten Gelände auf 25km/h zu beschleunigen. Fahren unsere kleinen Rennfahrer bei so einer Geschwindigkeit über eine Wurzel, so ist das immer mit einem kleinen Sprung von 10-20 Sch verbunden.



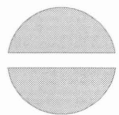
Gotcha!

Das alte Landhaus



Spielerinfo:

Nach einer letzten Kurve habt Ihr es endlich geschafft. Auf einer Lichtung seht Ihr das Landhaus vor Euch liegen. Zwischen Euch und dem Haus liegt eine große Wiese, auf der vereinzelt kleine Büsche stehen. In einer Entfernung von 300 Sch vor Euch liegt rechts neben einer sich nach links obenschwingenden Treppe ein Kaminholzstapel, von dem aus eine ca. 15 Sch hohe Hecke sich in Eure Richtung erstreckt. Weiter links, am Waldrand, könnt Ihr einen Schotterweg erkennen, der bis zur linken Seite des Hauses führt und sich dort zu einem kleinen Parkplatz verbreitert, an den sich ein weiteres kleines Gebäude anschließt.



Spielleiterinfo:

Wahrscheinlich werden die Plüschis am Waldrand erstmal stehen bleiben, um sich alles genau anzuschauen. Was sie nicht erkennen können, ist der Garten, der sich hinter der Hecke befindet. Bei dem kleinen Gebäude am Parkplatz handelt es sich um eine Garage.

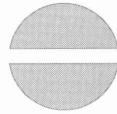
Links neben dem Kaminholzstapel befindet sich ein Hohlraum unter der Treppe, in dem sonst anscheinend auch Kaminholz gelagert wird, der im Moment aber leer ist. Hier können unsere Abenteurer ihr Fahrzeug optimal unterbringen.

Hinein ins Vergnügen



Spielerinfo:

Als Ihr den Wagen verlasst, stellt Ihr zunächst fest, daß es recht windig geworden ist und dunkle Wolken am Vollmond vorüber ziehen.



Spielleiterinfo:

Betrachtet einer der Spieler das Haus genauer, so fällt ihm eine Videokamera im Dachgiebel auf.

Beginnen wir mit der Südseite. Folgt man der Treppe nach oben, so findet man dort den Haupteingang (er ist mit einem Steckschloß verschlossen) und davor eine Terrasse. Auf der Terrasse befinden sich einige Gartenmöbel. Zwei Stühle, ein Tisch, ein Grill, ein Teewagen und eine Hollywoodschaukel. Der Boden besteht aus großen, weißen Marmorplatten. Die Hauswand ist weiß geklinkert und zu glatt, um an ihr einfach so hochzuklettern. Ca. 13 Sch über dem Boden beginnt ein etwa 15 Sch breites und 13 Sch hohes Fenster, das schräggestellt ist. Hier könnten unseren Plüschhelden einfallen, irgendwie auf das Fensterbrett zu gelangen.

Möglicherweise kommen unsere Chaoten auf die Idee, auf der Rückenlehne der Hollywoodschaukel stehend, sich auf den Fenstersimms zu schaukeln. Was? Du findest diese Möglichkeit etwas abwegig? Plüschis kommen grundsätzlich auf die wildesten Ideen. Außerdem soll es ja auch nicht klappen. Sollte unser kühner Springer es tatsächlich schaffen (Probe auf »Springen« +15) aufs Fensterbrett zu springen, so weht eine Windboe das Fenster mit einem Rums zu. Da das Fensterbrett nur ca. 1 Sch breit ist, wird Klettermaxe mit einem sanften Stoß wieder auf den Boden der Tatsachen, bzw. der Hollywoodschaukel, zurück befördert. Das Fenster bleibt natürlich zu. Der Plüsch nimmt keinen Schaden, da er auf der Sitzfläche der Hollywoodschaukel landet. Weise darauf hin, daß die Wolken immer dunkler werden. Das setzt unsere Helden unter Druck, sich etwas zu beeilen.

Eine weitere vermeindliche Gelegenheit ins Haus zu gelangen findet sich auf der Ostseite. Dort hängt eine Gardine aus dem Fenster, die im Wind leicht hin und her weht. Mit einem kleinen

Sprung wäre es möglich sie zu erreichen und daran hochzuklettern (einfache Probe auf »Springen«). Leider frischt der Wind weiter auf, wodurch der daran hängende Plüsch kräftig hin und her geweht wird. Irgendwann kann er sich nicht mehr halten und wird mit einem Salto und doppelter Schraube, kopfüber, in einem ca. 20 Sch entfernten Busch geschleudert, was ihn, wenn Du gnädig bist, nur 2 PP kostet. Die Gardine rutscht dabei natürlich von der Schiene. Lasse den Spieler eine fiktive Stärkeprobe ablegen. Das soll heißen, daß der Spieler das Gefühl haben soll, selbst für den Absturz verantwortlich zu sein.

An der Nordseite findet sich nun aber wirklich eine Möglichkeit in die Hütte hinein zu kommen. Auch hier, wie an jeder Seite des Hauses, befindet sich eine Videokamera im Dachgiebel. Wilder Wein wächst an einem Spalier die Häuserwand hoch. Hier sind, bis auf ein kleines Glasbausteinfenster (in ca. 20 Sch Höhe), alle Fenster geschlossen. Mit einer normalen Kletterprobe ist es kein Problem, zum Fenster hinaufzuklettern. Du solltest es auf jeden Fall so drehen, daß die Plüschis zuerst die anderen beiden Möglichkeiten entdecken. Wenn Deine Spieler zuerst zur Nordseite gehen, wird die Nordseite eben zur Ostseite. Solche »Schummeleien« gehören ohnehin zu den elementaren Möglichkeiten, eine Gruppe dazu zu bewegen, das Gewünschte zu tun. Manche Spieler muß man eben zu ihrem Spaß zwingen!

Im übrigen gestalte die Szenen so lebendig, wie es Dir nur möglich ist. Ach ja, wer auf dem Weg

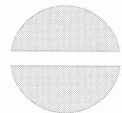
zum Fenster abstürzt, kassiert natürlich 1W6 Schaden. Am Fenster haben höchstens zwei Plüschis gleichzeitig Platz.

H₂O und SO



Spielerinfo:

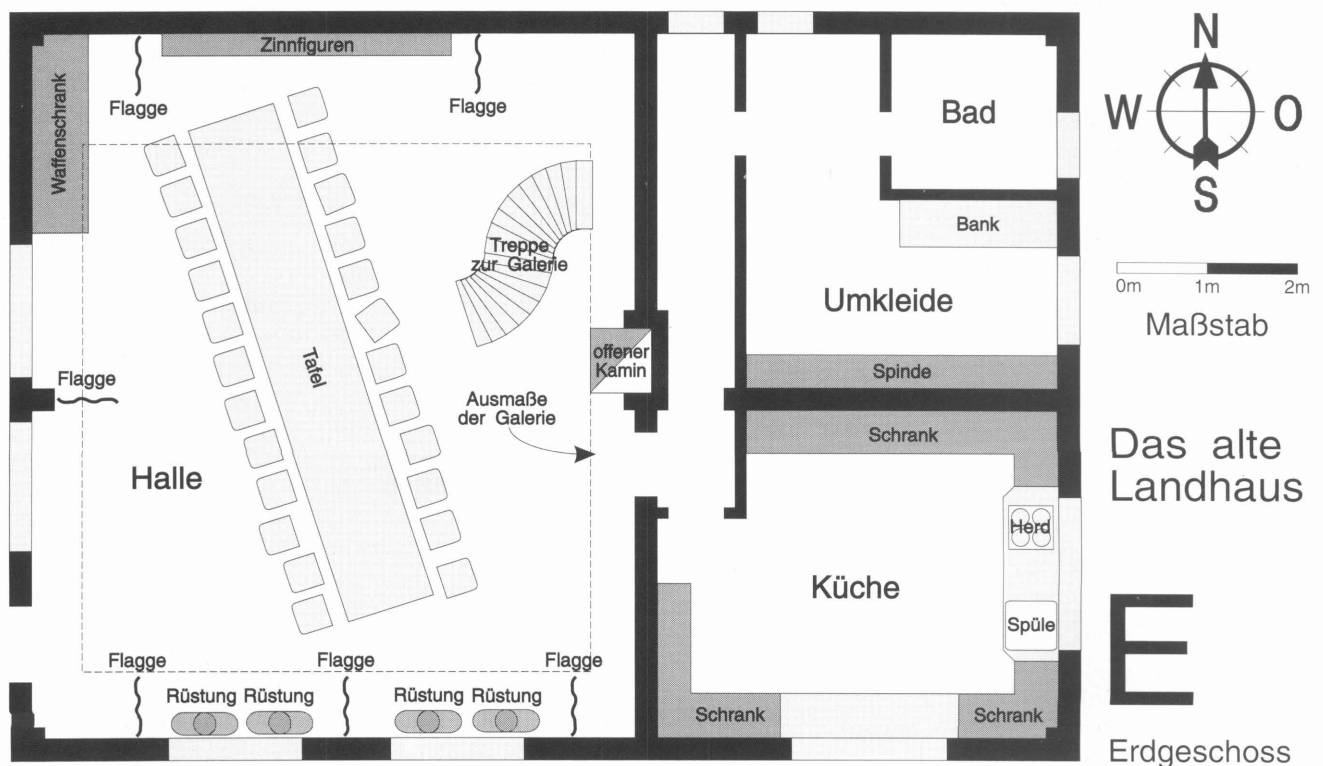
Sobald die ersten die Kletterpartie hinter sich gebracht haben, seht Ihr zunächst nichts. Wenn Ihr mit Eurer Taschenlampe in den Raum leuchtet, blickt Ihr in etwa 10 Sch Entfernung auf eine farblose, aber undurchsichtige, irgendwie dreiteilige Kunststoffwand. Genauso eine Kunststoffwand begrenzt Eure Sicht auch zur rechten Seite. Der Boden ist leicht gewölbt und hat ein Loch in der Ecke.



Spielleiterinfo:

Bei dem Raum, in den Deine Spieler gleich einsteigen werden, handelt es sich um ein kleines Badezimmer der Angestellten. Das, was sie zunächst sehen, ist eine Duschkabine. Wahrscheinlich werden Deine Spieler ein Seil aus der Ausrüstungskammer der Undergrounds mitgenommen haben, (Plüschis schleppen sowieso immer allen möglichen Krempel mit sich), womit der Abstieg als solcher kein Problem darstellt (Die obligatorische Kletterprobe).

Spätestens wenn die letzten zwei Plüschis runterklettern oder einer abstürzt, passiert das Unver-



meidliche. Einer streift den Mischhebel (Du weißt schon, das Ding, womit man das Wasser aufdreht) und alle Plüschis, die darunter stehen, werden patschnass. Denkbare wäre es auch, daß jemand mit der Fertigkeit »Gummiball« in die Dusche hüpfte. Der Gummi-Plüsch prallt dann von Boden und Duschwand ab und streift dabei den Mischhebel. Das ist weiter nicht schlimm, nur das Gewicht des Plüschis verdreifacht sich, wodurch sie so tollpatschig werden, daß sie sich alle zwei Füßchen auf die Plüschnase legen und eine kleine Pfütze produzieren. Sollte tatsächlich jemand Zweisteins Rüstung tragen, wird der Plüsch beim Absturz nicht naß, da der Panzer wasserdicht ist. (Auf keinen Fall durchblicken lassen. Er wird sich, wer weiß wie, abmühen, nicht abzustürzen!)

Außer der Duschkabine befindet sich noch eine Toilette, ein Kosmetikschrank und ein Hocker im Raum. Im Kosmetikschrank befindet sich ein Fön, mit dem sich die kleinen Tropfnasen wieder trocknen können. Um an den diesen heranzukommen, muß ein Plüsch zuerst auf den Toiletendeckel und dann auf den Waschbeckenrand steigen, von wo aus er den Kosmetikschrank erreichen kann. Sollte ein Plüsch dabei sein, dessen Knuddelwert aufgrund von Verschmutzung reduziert ist, (keine geplatzten Nähte oder so!) so ist, nachdem er wieder trocken ist, der Knuddelwert wieder völlig hergestellt (damit die, die vorher gelacht haben, auch was zum Ärgern haben!).

Nach dem Fönen sind alle Plüschis so schön aufgeplustert, daß alle 5 PP hinzu bekommen (Nicht auf den Basiswert. Gehen die PP verloren, werden sie nicht regeneriert). Die Tür ist angelehnt.

Umkleide



Spielerinfo:

Hinter der Tür tretet Ihr in einen ca. 40x40 Sch großen Raum. Darin befindet sich eine 20 Sch lange Bank. Die eine Wand ist durchgehend von schmalen Schränken besetzt. Die Wand ist mit einer echt ekeligen Tapete tapeziert, die in 30 Sch Höhe unter der Decke endet. Der Boden ist braun (paßt überhaupt nicht zur grünen Tapete) gekachelt. Dem Duschaum gegenüber befindet sich eine weitere Tür, die auch angelehnt ist.



Spilleiterinfo:

Ganz ausgefuchste werden es schon bemerkt haben. Bei diesem Teil des Hauses handelt es sich um den Ankleideraum für das Hauspersonal. Die Schränke

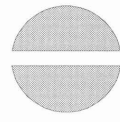
sind nicht abgeschlossen. Sollte jemand hier nachschauen, so findet er wahlweise Butleruniform, Gärtnerkluft, Radkappen oder was Dir sonst noch einfällt. Auf der Bank liegt die Wildzeitung von gestern (Überschrift: »Wahnsinniger Kaufhauswachmann in Bärenkostüm überfällt Bundeskanzler!«).

Küche



Spielerinfo:

Geht Ihr durch die nächste Tür, steht Ihr in einem ca. 55 Sch langen und 10 Sch breiten Gang. Am Ende des Ganges blickt Ihr auf eine weitere Tür, neben der sich, rechts, wieder eine Tür befindet. Boden und Wände sehen so wie vorher aus.



Spilleiterinfo:

In einer der Ecken des Raums ist wieder eine Videokamera angebracht. Die Tür geradeaus führt in die Küche, sie ist ebenfalls angelehnt. Die Türen in dieser Etage sind alle nur angelehnt, weil ewige Prüfwürfe auf »Türklinken runterdrücken« nervtötend wären. Dort befindet sich alles, was in eine gut sortierte Küche gehört. Wem noch eine formschöne Hieb- oder Stichwaffe fehlt, kann sich hier bedienen. Der Raum ist genauso groß wie der Umkleideraum.

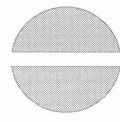
Die Tür, die nach rechts führt, ist leider abgeschlossen, kann aber mit »Schlösser knacken« geöffnet werden. Es wäre auch möglich, den Schlüssel, der von außen im Schloß steckt, auf ein Stück Zeitungspapier fallen zu lassen, und ihn dann unter der Tür durchzuziehen.

Hall of Fame



Spielerinfo:

Genau in dem Moment, als Ihr die Tür öffnet, blickt der vorderste Plüsch unerwartet in die Mündung einer Wasserpistole. Bevor er ein Wort sagen kann, tropft ihm auch schon rote Farbe von der Nase.



Spilleiterinfo:

Das Ganze passiert ziemlich schnell. Die Pistole ist an der Tür befestigt, der Abzug über einen Nylonfaden mit der Wand verbunden. Wird die Tür geöffnet, spannt sich der Faden und ein Schuß löst sich. Sind Deine Spieler so verdutzt, daß sie die Tür sofort wieder schließen, passiert beim nächsten Versuch nochmal dasselbe. Versucht einer un-

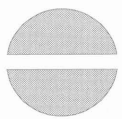
serer Helden die Tür mit Anlauf zu öffnen und in den Raum zu stürmen, schnell die Tür, durch den Nylonfaden, wieder zurück und verpaßt dem Pechvogel einen Nasenstüber (3 PP Schaden). Die Tür lässt sich nur 1 Sch weit öffnen. Getroffen wird der Plüsch, der die Tür öffnet (2W6+2 Schaden). Da alles sehr schnell passiert, erkennen die Abenteurer den Mechanismus zunächst nicht (der Faden ist sehr dünn).

Wird die Tür bei einem weiteren Versuch vorsichtig geöffnet, können unsere Helden (mit der Fertigkeit »Fallen erkennen«) den Mechanismus erkennen.



Spielerinfo:

Ihr blickt in einen riesigen Raum. Vor Euch steht ein großer Tisch (etwa 10x60 Sch groß). An der linken Wand stehen vier Ritterrüstungen, die Morgensterne, Streitäxte oder Schwerter in den Händen halten. Von den Wänden hängen zahlreiche bunte Tücher mit lustigen Mustern, die an langen Stöcken befestigt sind. An der rechten Wand ist ein großes Regal angebracht, in dem eine riesige Menge kleiner, bunt angemalter Figuren steht. Neben dem Regal steht ein Schrank, in dem verschiedene Gewehre stehen. Rechts von Euch schwingt sich eine Treppe in die nächste Etage. An der Wand hinter Euch hängen weitere, verschieden große Schwerter. Um die ganze Halle führt eine Galerie.



Spielleiterinfo:

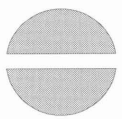
Die kleinen Figuren im Regal sind Zinnfiguren, die lustigen bunten Tücher Flaggen, die in irgendeiner Schlacht einmal eine Rolle gespielt haben. Der Gewehrschrank hat Glastüren, so daß unsere Abenteurer hineinschauen können.

Die Treppe



Spielerinfo:

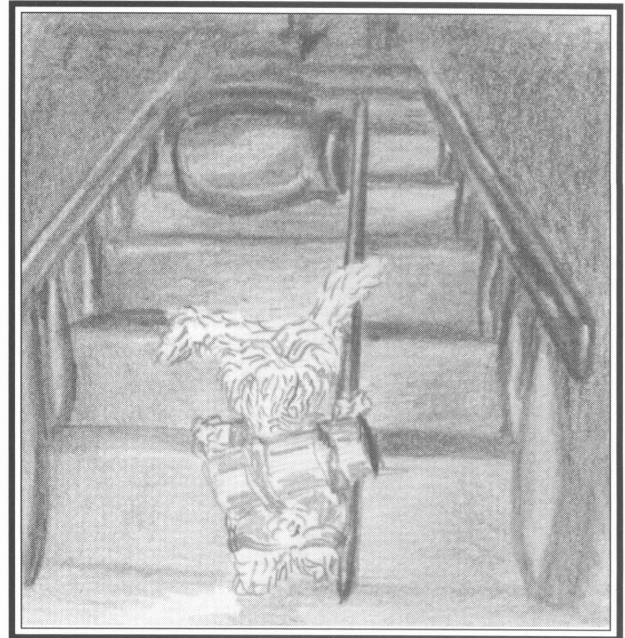
Um in die nächste Etage zu gelangen, müßt Ihr die Treppe hinauf. Als Ihr den halben Weg zurückgelegt habt, hört Ihr ein merkwürdiges Bollern.



Spielleiterinfo:

Um die Treppe rauf zu kommen, ist natürlich eine Talentprobe auf »Treppesteigen« nötig. Das Geräusch, das die Plüschis hören, rührt von drei antiken Vasen (Länge etwa 10 Sch, Breite ca. 4 Sch) her, die von drei Rupfern auf die Treppe zugerollt werden. Die drei können von unseren Helden nicht gesehen werden, da unsere Plüschis erst mitten auf der

Treppe sind. Unsere Abenteurer werden getroffen, wenn die Probe auf die Fertigkeit »Ausweichen« nicht geschafft wird (Falls »Ausweichen« noch nicht erlernt wurde, müssen die Plüschis einen Prozentwurf durchführen, der unter der Geschicklichkeit x 3 liegen muß.). Jeder der Plüschis muß drei solcher Proben (für jede Vase eine) ablegen, da die Vasen erst kaputt gehen, wenn sie auf die Stühle vor dem Tisch treffen.



Einen Gag kannst Du herausholen, indem eine Vase sich über einen Plüsch stülpt und dieser in der Vase die Treppe herunter poltert und an den Stühlen oder dem Tisch zerschellt. Der Arme wird für die nächsten 3 Minuten erstmal ziemlich groggy sein und orientierungslos durch die Halle taumeln. Der Plüsch nimmt 2W6 Schaden. Alle anderen, die von einer Vase getroffen werden, nehmen ebenfalls 2W Schaden.

Die ganze Geschichte verursacht natürlich eine Menge Krach, was den alten General auf den Plan ruft. Ein schätzungsweise 70jähriger Mann, mit einem Monokel im linken Auge, der mit einem Bademantel bekleidet ist, an dem sich eine Unzahl von Orden befindet. »Verdammter Sauhaufen, stillgestanden ich werde Euch Beine machen!« tönend, fetzt er die Treppe herunter, an unseren Plüschhelden vorbei. Nachdem er sich die Sauerei angesehen hat, schnappt er sich eine Schrotflinte und verschwindet mit den Worten, »Na, wenn ich den erwische!« Auf dem Rückweg stolpert er über seinen alten, etwas trägen Jagdhund und fällt der Länge nach auf den Boden. »Da haben wir ja den Übeltäter. Dir werde ich helfen, nachts das Haus auf den Kopf zu stellen.« Mit diesen Worten schnappt er sich den armen Köter und befördert ihn vor die Tür. »Und

diesem rotzigen Bengel werde ich auch noch beibringen sein Spielzeug wegzuräumen.« Wo- mit er die Treppe hinauf verschwindet. Irgendwie erinnert der Gute an den Klimbim - Opa!

Erste Etage



Spielerinfo:

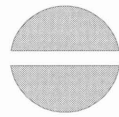
Die Treppe führt auf die Galerie, die rund um die Halle führt. Auf der Seite, zu der die Treppe führt, seht Ihr drei Türen. Auf der gegenüberliegenden Seite befindet sich eine kleine Treppe, die weiter nach oben führt.

Die mittlere der Türen (gegenüber der Treppe) führt zu einer Art Arbeitszimmer. Die Tür ist jedoch verschlossen. Sie kann mit einer Probe auf »Schlösser knacken« geöffnet werden. Dort befinden sich ein Schreibtisch (10x20 Sch) und eine Menge Regale, die mit Büchern vollgestopft sind. Dort finden sich Titel wie: »Ein Leben für die Fremdenlegion«, »Überleben in der Wüste leicht gemacht« oder »Wie sabotiere ich einen Panzer mit einem Dosenöffner«.

Im Schreibtisch befindet sich das Übliche: Füller, Brieföffner, Kleber etc.

Die linke Tür führt in ein Gästezimmer. Die Tür ist nicht verschlossen. Im Zimmer befindet sich ein Bett, ein Nachttisch und ein Schrank. Ansonsten ist in dem Raum nichts weiter zu finden.

Die Tür rechts ist ebenfalls nicht verschlossen. Einen kurzen Moment nachdem Ihr eingetreten seid, gibt es ein lautes Poltern, und Ihr verspürt einen kneifenden Schmerz.



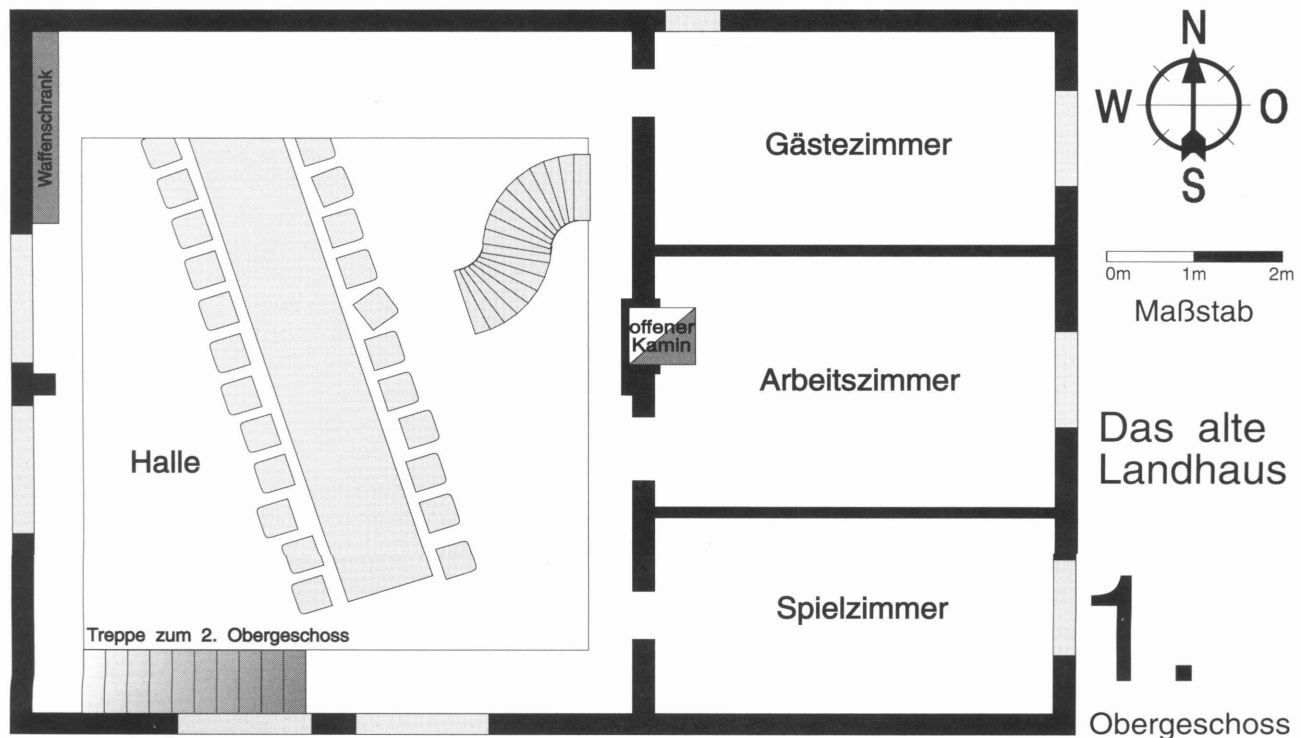
Spielleiterinfo:

Auch hier hat wieder das kranke Hirn des fetten, kleinen Balgs zugeschlagen. Die Schachteln, die gerade vom Regal geflogen sind, hat natürlich er präpariert. Quer durch den Raum ist ein dünner Nylonfaden (etwa 0,5 Sch) über dem Boden gespannt, der die Schachteln vom Regal reißt, sobald jemand dagegen tritt. Insgesamt sind es ca. 20 Mausefallen, die sich auf die Plüschis verteilen. Du läßt jeden Spieler drei Prozentwürfe ausführen. Für jeden Wurf über 40 fängt sich der Plüsch eine Mausefalle ein. Laß' Dir was Lustiges einfallen, wo die Dinger dann hängen. Schaden: 3PP pro Falle.



Spielerinfo:

Im weiteren findet sich so einiges, was Kinderaugen zum Leuchten bringt. Jede Menge Blähmobil, Logosteine, Mischertechnik, alles quer über den Boden verteilt. In einer Ecke des Raums liegen einige Plüschis, die auf das Grausamste verstümmelt sind (ausgerissene Beine, Arme). Euch rutscht bei diesem Anblick das Kuschelherz so richtig in die Hose. Durchsucht Ihr den Raum genauer, findet Ihr einige Spielzeugpistolen.



Spielleiterinfo:

Sollten unsere Helden auf die Idee kommen, die Pistolen auszuprobieren, so stellen sich zwei der Pistolen als normale Spielzeuge heraus, die dritte als Gotchapistole. Wird sie abgefeuert, macht der neugierige Plütschi einen Satz nach hinten (für 3PP Schaden). In der Waffe befinden sich dann noch 9 Schuß und reicht ca. 400 Sch weit. Auf je 50 Sch Entfernung kommt zum Prüfwurf (»Fernwaffen«) ein Malus von 10.

Sie wiegt 1000 Schnorzel und kann von einem Plütschi getragen und abgefeuert werden, wenn er die Fähigkeit »Fernwaffen« mindestens in der zweiten Stufe beherrscht und seine Tragkraft ausreicht. Sie macht 5W6 Schaden, inklusive einen grünen Fleck.

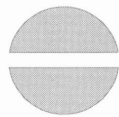
Suchen unsere Plütschis weiter, so finden sie auch eine Spur der Näherin, nämlich ihr Nadelkissen, das sie sonst am Arm trägt. Ansonsten muß Du entscheiden, was unsere kuschligen Helden sonst noch finden.

Treppe zum Zweiten



Spielerinfo:

Die gegenüberliegende Treppe führt in die nächste Etage. Sie ist aus Holz, etwa 30 Sch lang, ziemlich steil und mit einem roten Läufer ausgelegt.



Spielleiterinfo:

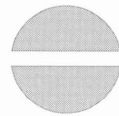
Die Treppe führt zu den Schlafzimmern, die sich in der zweiten Etage befinden. Als unsere Helden gerade auf dem Weg nach oben sind, erscheinen drei Rupfer, drei Ratten, um genau zu sein, an der Oberseite der Treppe, winken freundlich und ziehen den Läufer stramm, wodurch unsere Abenteurer eine unfreiwillige Rutschpartie abwärts machen. Sind unsere Helden zu sehr angeschlagen, kannst Du die Geschichte auch weglassen. Solltest Du Dich dafür entscheiden, nehmen alle 3PP Schaden.

Zweite Etage



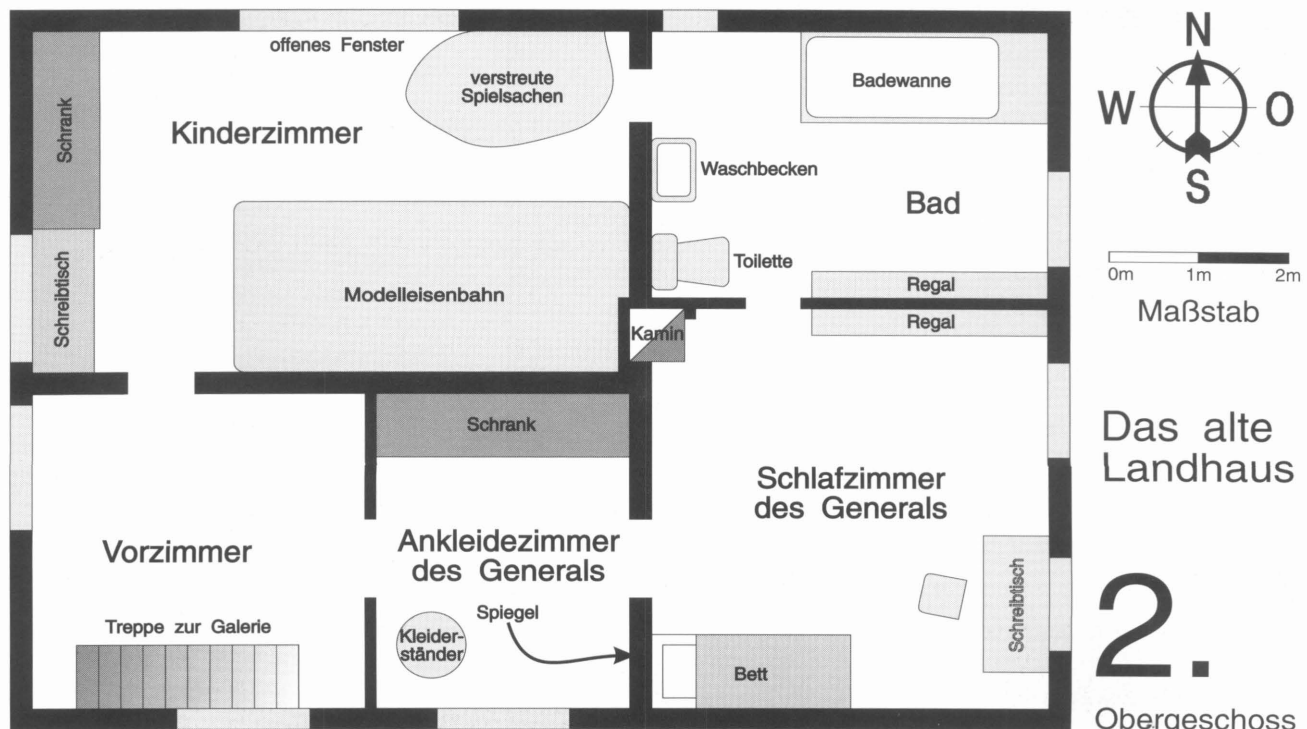
Spielerinfo:

Am Ende der Treppe angelangt, steht Ihr in einem quadratischen Raum von ca. 40x40 Sch Umfang. Euch gegenüber und zu Eurer Linken erkennt Ihr jeweils eine Tür. Die Tür gegenüber der Treppe steht einen spaltweit offen. Die Tür zur Linken ist geschlossen. Unter der Tür auf der linken Seite scheint ein flackernder Lichtschein durch.



Spielleiterinfo:

Die Tür gegenüber unseren Helden führt in das Ankleidezimmer des Generals, von dem aus eine weitere Tür



in sein Schlafzimmer führt. Die linke Tür gehört zum Schlafzimmer des Enkels. Der Lichtschein rührt von einer Kerze her, die der Enkel angezündet hat.

Auf eine genaue Beschreibung des Ankleidezimmers und des Schlafzimmers haben wir verzichtet, da sie weder wichtige Gegenstände enthalten noch eine entscheidende Rolle für den weiteren Verlauf des Abenteuers spielen. Falls die Spieler die beiden Räume entgegen bisheriger Erfahrung doch betreten, so beschreibe ihnen einfach eine gewöhnliche Ankleide, deren Einrichtung aus lauter Kleiderschränken besteht, und ein Schlafzimmer, welches im Stile der bisherigen Räume eingerichtet ist. Auf der nördlichen Seite des Schlafzimmers und auf der östlichen Seite des Kinderzimmers befindet sich jeweils eine Tür, die in das Badezimmer des Generals und des Enkels führt. Dieses Badezimmer ist recht luxuriös eingerichtet.

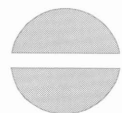
Wahrscheinlich werden unsere knuddeligen Abenteurer dem Zimmer des Enkels die höchste Aufmerksamkeit schenken.

Bewegt sich einer unserer Abenteurer auf die Tür des Enkels zu, tritt er in eine Schlinge, die sich mit einem Ruck zuzieht und der Pechvogel kopfüber an einer Angel baumelt. Kaum ist das passiert, tönt aus dem Kinderzimmer schallendes Gelächter.



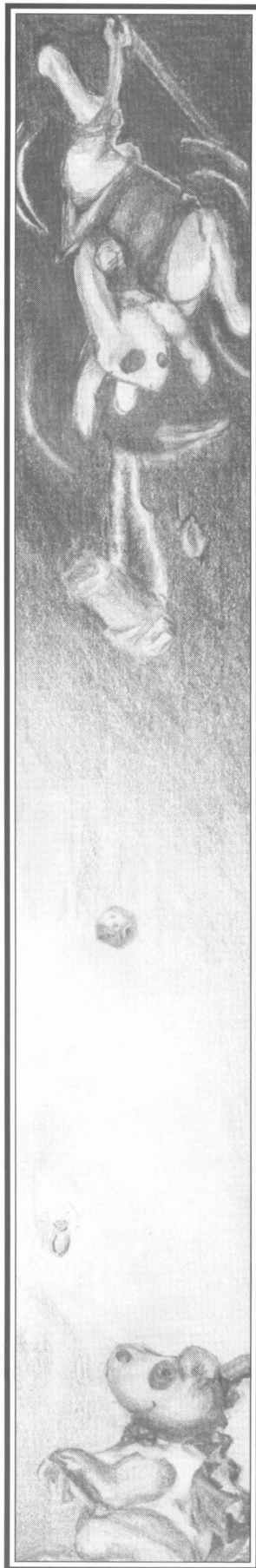
Spiererinfo:

Nachdem Ihr den Trapezkünstler wieder auf den Boden der Tatsachen zurückgeholt habt (der unglückliche hat keinen Schaden erlitten), steht Ihr vor der Kinderzimmertür. Vor der Tür fällt Euch lediglich ein feuchter Fleck auf. Von der anderen Tür her hört Ihr gelegentlich ein: »Ganze Kompanie!«, gefolgt von einem heftigen »Schnarch!«.



Spielleiterinfo:

Die Tür läßt sich mit »Türklinken runterdrücken« öffnen. Um an die Türklinke zu gelangen, muß sich



mindestens ein Plüschi auf die Schultern eines anderen stellen. Natürlich hat sich unser Fiesling auch hier wieder was einfallen lassen. Das »Sado-Balg« hat die Türklinke unter Strom gesetzt. Den Boden hat er befeuchtet, damit dieser auch ordentlich leitet.

Um auf die Schulter des unteren Plüschis zu gelangen, reicht eine Kletterprobe. Sobald der obere die Türklinke berührt, leuchten die beiden kurz auf und machen, mit einem »Britzel«, einen Satz rückwärts. Das kostet die Beiden 2W6 Schaden. Darauf folgt wieder ein höllisches Gelächter aus dem Kinderzimmer. Überwindbar wird dieses Hindernis mit einem Seil, daß unsere Abenteurer um die Türklinke legen können. So können sie die Klinke runterziehen, ohne auf dem Feuchten zu stehen. Zum Gelingen ist eine Stärkeprobe nötig (mit W% unter der Stärke x 3). Natürlich müssen die Helden eines dabei haben, rumliegen tut keines.

Kinderzimmer



Spiererinfo:

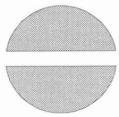
Als Ihr die Tür öffnet, bietet sich ein Bild des Grauens.

Von der Decke baumelt einer der Rupfer kopfüber an ein Seil gebunden, wild mit den Armen rudern. Ein anderer Rupfer ist vor ein ferngesteuertes Auto gebunden, das im wilden Slalom quer durch den Raum heizt und dabei Tischbeine und Schränke jedesmal nur um Haaresbreite verfehlt. Der arme Rupfer ist schon ganz aufgelöst und völlig fertig.

Neben dem weit geöffneten Fenster steht der Horror-Teenie mit der Fernsteuerung, vor Spaß quiekend und sabbernd. Daneben steht auf dem Fensterbrett eine riesige Sylvesterrakete, an die die Näherin gefesselt ist. Die Rakete befindet sich in einer Flasche.

Als der ungezogene Bengel Euch hereinkommen sieht, legt er die Fernsteuerung zur Seite. Das Auto

zischt geradeaus weiter und knallt in einen Berg Spielzeug, der unter einer riesigen Modelleisenbahn liegt.



Spielleiterinfo:

Der Enkel hat natürlich gewußt, daß unsere Abenteurer auf dem Weg zu ihm gewesen sind. Über die Videoüberwachung hat er alles ganz genau beobachten können. Er wird nun versuchen, unsere Helden genauso zu erpressen, wie er es mit den Rupfern auch gemacht hat.

Zunächst wird er verlangen, daß unsere Helden Purzelbäume machen, auf einem Bein hüpfen oder sich auf sonst irgendeine Art zum Affen zu machen. Sollten unsere kühnen Helden sich weigern, beginnt der Enkel mit einem Feuerzeug vor der Zündschnur der Rakete rumzufucheln. Wobei er schon wieder vor lauter Spaß anfängt zu quieken.

Gehen unsere Helden darauf ein, wird er nicht müde, sich immer neue, noch fiesere Sachen auszudenken. Er unternimmt alles, um den Heldenmut unserer Abenteurer der Lächerlichkeit preiszugeben. Spielen unsere Helden dabei widererwarten mit, wird ihm das alles irgendwann langweilig. Dann wird er einen Kampf in der Arena (dem Schlafzimmer) gegen einen der Rupfer verlangen. Ja, der Junge gehört irgendwie schon in eine geschlossene Anstalt.

Soweit sollte es aber nicht kommen. Irgendwann wird die Schmerzgrenze unserer Helden erreicht sein.

Du mußt es unbedingt vermeiden, daß unsere Helden versuchen das Balg einfach umzubringen. Plüschis sind zwar nicht zimperlich, ein Mord geht aber wirklich zu weit. Hier ist vielmehr Intelligenz und Geschick gefragt.

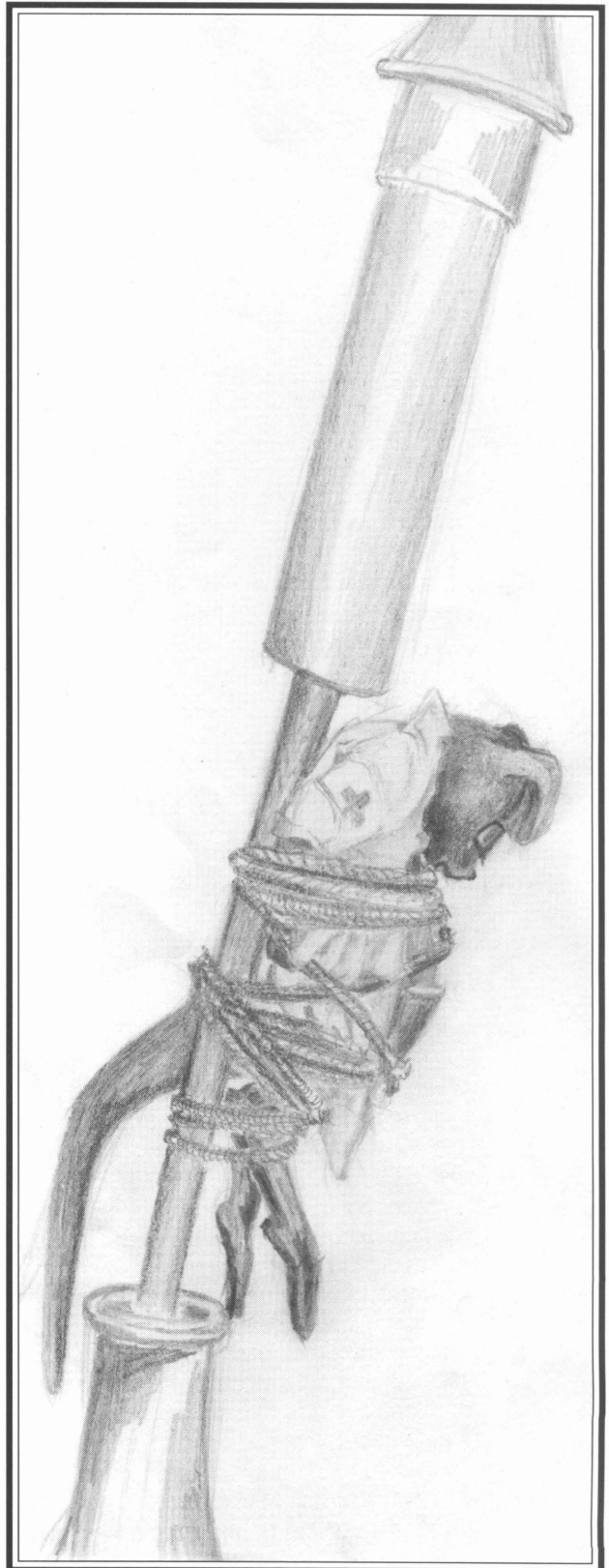
Unsere Helden können versuchen den Enkel mit Kartentricks neugierig zu machen und so von der Näherin ablenken. Eine andere Möglichkeit wäre es, den Spieß umzudrehen und dem Enkel damit zu drohen, seine Modelleisenbahn abzufackeln. Er hängt nämlich an nichts mehr als an seiner Modelleisenbahn, die er in mühevoller Kleinarbeit zusammengebastelt hat.

Er wird dann die Näherin, zähneknirschend, herausrücken. Auch denkbar wäre es, mit Hilfe der Plüschmagie den Kleinen schlafen zu schicken. Unseren Abenteurern wird schon etwas einfallen.

Wird dem Enkel das Wissen vom »großen Geheimnis« nicht genommen, ist das auch nicht weiter schlimm. Er ist schließlich ein Kind, und welcher »großer Trampler« glaubt einem Kind schon so eine haarsträubende Geschichte.

Nachdem der Enkel die Näherin rausgerückt hat, läßt er unsere Retter ungehindert ziehen. Naja, ehrlich gesagt nicht ganz ungehindert. Er

mobilisiert seine restlichen Rupfer, so ca. zehn, die er an einer kleinen Strickleiter aus dem Fenster klettern läßt, während unsere Plüschis im Haus auf dem Rückweg sind. Der Rückweg ist auch bis zur Dusche kein Problem.

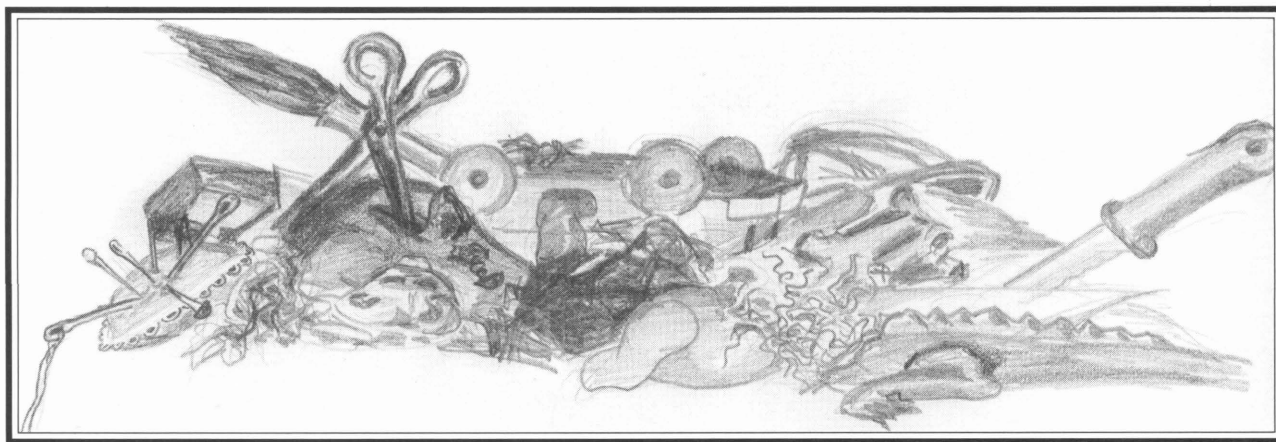


Sollten unsere Helden jedoch auf die Idee kommen, den Rückweg durch das geöffnete Fenster zu verkürzen, kann das böse Folgen haben. Zum einen benötigen die Plüschis ein sehr langes Seil (ca. 80 Sch) und zum anderen ist es fraglich, ob der Enkel die Helden ungehindert aus dem Fenster klettern läßt. Da eine solche Klettertour ein wenig länger dauert, könnte er nach wenigen Minuten auf unangenehme Gedanken kommen, wie z.B. das Seil durchzuschneiden.

sich jemand bereiterklären, wird der natürlich patschnass. Er kann aber als letzter hochgezogen werden.

Wahrscheinlich ist Deinen Spielern mittlererweile sowieso alles egal, sodaß sie die Näherin einfach nur noch abliefern wollen. Also mach' es ihnen nicht zu schwer.

Mit einer »Kletterprobe« können unsere Plüschhelden das Spalier an der Außenseite wieder herunterklettern.



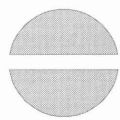
Falls der Enkel bewußtlos ist, gestaltet sich die Klettertour zunächst entsprechend einfacher, allerdings dauert die Bewußtlosigkeit ja nicht ewig an. Er wird auf jeden Fall noch so rechtzeitig wach, sodaß er die Rupfer mobilisieren kann. Normalerweise ist es also sehr unwahrscheinlich, daß es die Helden schaffen, aus dem Fenster zu entkommen. Falls dieses aber doch eintreten sollte, so lauern die Rupfer nicht am WaWiWa den Helden auf, sondern sie verfolgen sie, und es kommt zu dem weiter unten beschriebenen Kampf (siehe »Morgenluft«).

Morgenluft



Spielerinfo:

Ihr steht wieder unter dem Glasbausteinfenster durch das Ihr vor einigen Stunden in das Landhaus eingedrungen seid. Es dämmt bereits, und die Vögel veranstalten schon ein richtiges Konzert.

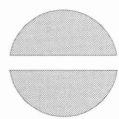


Spielleiterinfo:

Natürlich machen sich unsere Spezialisten auf direktem Weg auf zum WaWiWa, was ebenfalls kein Problem darstellt. Was unsere Kuschelhelden noch nicht wissen, aber in wenigen Sekunden erfahren werden, ist, daß die restlichen Rupfer ihnen am WaWiWa auflauern. Dabei handelt es sich um 9 Rupfer, ja Du hast richtig gelesen, die es noch mal wissen wollen. Die Waffen dieser Mieslinge kannst Du Dir, je nach Zustand unserer Helden, aussuchen.

Da die Rupfer schon so einiges mitgemacht haben, besitzen sie nur noch 5 Plüschpunkte. Bleibt irgendeine Waffe für die Näherin übrig, kämpft diese nach Kräften mit. Einer der Rupfer sitzt bereits im WaWiWa und versucht das Gerät zu starten. Kümmert sich niemand um den »WaWiWa-Marder« zischt der irgendwann ab. Hier ist wieder Action gefragt. Gestalte alles so hektisch wie nur möglich, da nach diesem Gemetzel alles gegessen ist. Sobald diese nun

Bad zum Zweiten



Spielleiterinfo:

Die wesentliche Frage lautet: Haben unsere Strategen die Dusche abgestellt, oder läuft sie noch?

Sollte sie noch in Betrieb sein, muß die Dusche zuerst ausgeschaltet werden. Wurde das Wasser schon beim Einstieg abgestellt, ist es kein Problem mit einer »Kletterprobe« in das Fenster zu gelangen. Wie unsere Helden dieses Problem lösen, ist völlig egal. Möglich wäre es, ein Seil über den Mischhebel zu werfen und herunter zu ziehen (Geschicklichkeitsprobe x 3).

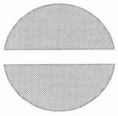
Am einfachsten wäre es, wenn ein Plüschki sich opfert und den Duschschlauch hochklettert und das verflixte Ding einfach ausschaltet. Sollte

wirklich letzte Hürde genommen ist, können unsere Plüschis den WaWiWa besteigen und den Weg zum Plüschdorf antreten.

Prüfwürfe für den Rückweg können vernachlässigt werden, da das Abenteuer praktisch vorbei ist. Lasse ruhig noch Deine Phantasie spielen. Einer der Rupfer könnte noch, arg ramponiert aussehend, im letzten Moment auf den WaWiWa springen, jedoch ohne eine wirkliche Gefahr darzustellen. Der Arme wird bei der ersten abrupten Lenkbewegung runterfallen.

Im Underground angekommen werden »DIE PROFIS« völlig fertig zusammensacken, vom korrekten Einparken des WaWiWa ganz zu schweigen (Vielleicht fahren unsere Helden zu guter letzt noch irgendwelche Stützbalken im Tunnel um !).

Home Sweet Home



Spieleleiterinfo:

Sobald die Retter wieder aufwachen, man hat sie bereits in eine der großen Hallen gebracht, ertönt ein riesen Jubel, und unseren Helden werden die versprochenen Pfriemelpunkte überschrieben.

Unsere Abenteurer werden auf den Schultern irgenwelcher Plüschis durch den Underground getragen und die Näherin versorgt schließlich die Wunden unserer Helden.

Kommt nun einer der Spieler auf die Idee sich dem Underground anzuschließen, so wird er bitter enttäuscht.

Wagt es jemand zu fragen, ob er den WaWiWa geschenkt bekommt, so erhält der Gierige natürlich eine Abfuhr. Stattdessen bietet Zweistein jedem ein Fahrrad an!

Da, wie bereits bekannt ist, Abenteurer für die groben Dinge gern engagiert werden, aber in Plüschsiedlungen ungern aufgenommen werden, haben unsere Helden auch keine Chance, ein seßhaftes Plüschtierleben zu führen.

Nachdem sie sich erholt haben, werden sie, mehr oder weniger, rausgeworfen.

Was danach folgt, ist eine andere Geschichte und soll ein anderes mal erzählt werden!

Jeder der Plüschtierhelden bekommt für dieses Abenteuer eine Belohnung von 50 Keksen und zusätzlich noch einmal 20, falls dem Enkel das Gedächtnis genommen wurde. Dazu kommen dann noch die Kekse für besondere Aktionen einzelner Spieler (siehe dazu auch die Erläuterungen auf Seite 7 unter dem Abschnitt »Einleitung für den Spieleleiter«).



Ahnen-Galerie

Die Rupfer

Stufe:	1
Knuddelwert:	5
Plüschpunkte:	6
Pfriemelpunkte:	50
Mut:	10
Intelligenz:	6
Geschicklichkeit:	6
Stärke:	7

Fertigkeiten:	
- Treppen steigen	1
- Springen	1
- Schleichen	1
- Klettern	2
- Verstecken	2
- Hieb Waffen	2
- Stich Waffen	1
- Fern Waffen	2

Bewaffnung:
Wie es Euch gefällt (die TK sollte jedoch nicht mehr als 2W6 betragen!).

Schwein

Stufe:	1
Knuddelwert:	5
Plüschpunkte:	9
Pfriemelpunkte:	60
Mut:	7
Intelligenz:	6
Geschicklichkeit:	10
Stärke:	8

Fertigkeiten:	
- Fern Waffen	2
- Hieb Waffen	1
- Nachtsicht	3
- Klettern	3

- Gummiball	3
- Balancieren	3

Bewaffnung:
Zwille + Murmeln (TK 2W6+2).

Elefant

Stufe:	1
Knuddelwert:	4
Plüschpunkte:	9
Pfriemelpunkte:	60
Mut:	8
Intelligenz:	7
Geschicklichkeit:	2
Stärke:	8

Fertigkeiten:	
- Whum-uä (Großer Brösel)	2
- Fern Waffen	2
- Schauspielern	3
- Menschenkenntnis	2
- Schleichen	2
- Tarnen	3

Bewaffnung:
Pflanzenbefeuchter (TK 2W6+4).

Geier

Stufe:	1
Knuddelwert:	5
Plüschpunkte:	8
Pfriemelpunkte:	60
Mut:	6
Intelligenz:	10
Geschicklichkeit:	9
Stärke:	5

Fertigkeiten:

- Stichwaffe	2
- Fernwaffen	1
- Heilung	2
- Treppensteigen	2
- Mechanik	2
- Stabhochsprung	3
- Springen	1

Bewaffnung:

Dartpfeile (TK 2W6+3) und Scalpell (TK 2W6+5).

Krokodil

Stufe: 2

Knuddelwert: 7

Plüschpunkte: 10

Pfriemelpunkte: 100

Mut: 10

Intelligenz: 9

Geschicklichkeit: 6

Stärke: 7

Fertigkeiten:

- Whum-uä	2
(Großer Brösel)	
- Hieb Waffen	3
- Fallenstellen	2
- Spielzeugfahrzeuge	2
- Klettern	3
- Schleichen	2
- Schlösser knacken	2

Bewaffnung:

Rasiermesser (TK 3W6+4).

NEUER STOFF!

CYBERPLUNDER

Das gemütliche Zusammenleben unserer Plüschtiere mit dem Trampel Anne endet abrupt. Plötzlich ist unsere kleine Anne gar nicht mehr so umgänglich und benimmt sich sehr seltsam. Noch ehe unsere Helden die Lage richtig erfassen werden sie in eine gänzlich unbekannte, digitale Welt gesaugt. Viele elektronische Gefahren lauern mit denen Beep Feng, System-Operator der Dimension, die Helden zum Spielball seines dunklen Wahns werden läßt.

Wird es Ihnen gelingen, den fanatischen Binärfürst zu stoppen und sich in ihre heile Welt zu retten? Schalte Dich ein und schicke ihn selbst ins Daten-Nirwana!

PLÜSCH, DRUGS & ROCK'N ROLL

Es ist mitten im Winter, im tiefsten Schnee. Nur eine Handvoll der härtesten und furchtlosesten Plüschtierabenteurer wagt sich bei einem solchen Wetter hinaus in die Wildnis, um nach einem der sagenumwobenen Plüschtierdörfer zu suchen. Reißende Flüße, wilde Tiere, abgedrehte Outlaws und ein Speed-Zambeln-Duell auf Leben und Tod lassen die Suche zu einem Speißrutenlauf werden. Doch als die Helden endlich das gesuchte Dorf erreichen, überschlagen sich die Ereignisse...

Dieses Abenteuer enthält ein besonderes Bonbon für alle begeisterten PP&P-Freunde: Einen Satz original farbiger Zambeln-Karten, damit auch Ihr das ultimative Kartenspiel der Plüschtiere spielen könnt.

KEEP THE SECRET!

Psst, sieh genau hin!
Der Text ist in Geheimschrift gedruckt!.

Ausschneiden & einsenden an: phase Verlag, Haus-Endt-Str. 140, 4000 Düsseldorf 13
Muß ich haben! Bitte schickt mir
Cyberplunder
Name: _____
Straße: _____
Ort: _____
Datum: _____
Unterschrift: _____
Plüsch, Drugs & Rock'n Roll (17,80 DM)
Keep the Secret (je 12,80 DM) inkl. P&V
Zahlungsweise:
Rechnung
V-Scheck
(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

